

**Krkavčí matka**  
**Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce**  
**a řešení**

Noemi Valentíny

---

Bakalářská práce  
2015



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2014/2015

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Noemi Valentíny**  
Osobní číslo: **K12131**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**  
**2. praktická část: Krkavčí matka - kreslený animovaný film**

Zásady pro vypracování:

### 1. teoretická část:

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

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

## **2. praktická část:**

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

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina, soubor s anotací filmu. V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.

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

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

Seznam odborné literatury:

**ALDHOUSE-GREEN, Miranda J.** Keltské mýty. Vyd. 1. V Praze: Levné knihy KMa, 2006, 80 s. Bájná minulost. ISBN 80-730-9358-8.

**KUBÍČEK, Jiří.** Úvod do estetiky animace. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2004, 110 s. ISBN 80-733-1019-8.

**GREGOR, Lukáš.** Základy analýzy animované filmu. 1. vyd. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
Ateliér Animovaná tvorba

Vedoucí praktické části: **Ivo Hejcman**  
Ateliér Animovaná tvorba


Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2014**

Termín odevzdání bakalářské práce: **15. května 2015**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014

  
doc. Mgr. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
vedoucí ateliéru

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- 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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně ..... 27.4.2015 .....

NOEMI VALENTÍNY Valentínová  
.....  
Jméno, příjmení, podpis

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

(1) Vysoká škola nevydělčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

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

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

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užíje-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 udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

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

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

## **ABSTRAKT**

Teoretická část bakalářské práce popisuje vznik krátkého animovaného filmu *Krkavčí matka*. Zabývá se fází preprodukce - inspiračními zdroji, které vedly ke vzniku scénáře v jeho finální podobě, jednotlivými stupni literární přípravy, popisem výtvarného stylu a cesty k němu - a dále fázemi produkce a postprodukce. Práce nezachycuje tvorbu filmu pouze z hlediska režie, výtvarného řešení a animace, ale snaží se více či méně zaměřit také na ostatní složky filmu, zejména pak na tvorbu hudby.

Klíčová slova: animace, film, balada, krkavec, pohanství, matka, animismus

## **ABSTRACT**

The theoretical part of the bachelor's thesis describes the creation of a short animated film *Raven mother*. It focuses on the phase of pre-production - inspirational sources which led to the final script, literary preparation, describing the development of the visual style - and it also deals with phases of production and post-production. This thesis concentrates not only on direction and animation, it also includes other areas concerning film-making, especially the creation of the film score.

Keywords: animation, film, ballad, raven, paganism, mother, animism

Mé díky patří všem, kdo se podíleli na výrobě filmu.

Děkuji také Zoře Tylečkové za korekturu, Vítu Příbylovi a jeho rodině za neutuchající podporu, mým rodičům za to, že při mně stojí v dobrém i ve zlém a v neposlední řadě děkuji vedoucím práce Ivu Hejzmanovi a Mgr. Lukáši Gregorovi, Ph.D. za jejich rady a za to, že si na mě vždy našli čas.

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

## OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
<b>1 INSPIRAČNÍ ZDROJE PŘÍBĚHU</b> .....	<b>11</b>
<b>2 REŠERŠE</b> .....	<b>14</b>
<b>3 JEDNOTLIVÉ FÁZE PŘÍPRAVY</b> .....	<b>18</b>
3.1 LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ NÁMĚTEM.....	18
3.2 BODOVÝ SCÉNÁŘ .....	19
3.3 TECHNICKÝ SCÉNÁŘ.....	20
3.4 ANIMATIK .....	22
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>23</b>
<b>4 VÝTVARNÝ STYL</b> .....	<b>24</b>
4.1 POSTAVY .....	25
4.1.1 Žena a Muž.....	25
4.1.2 Syn – Krkavec .....	26
4.1.3 Lidé z vesnice.....	26
4.2 PROSTŘEDÍ .....	27
4.3 INSPIRAČNÍ ZDROJE A REŠERŠE .....	27
<b>5 REALIZACE</b> .....	<b>29</b>
5.1 ANIMACE .....	29
5.2 STŘIH .....	31
5.3 ZVUK.....	32
5.3.1 Hudba .....	32
5.3.1.1 Hudební inspirace .....	33
5.3.1.2 Použité nástroje.....	33
5.3.2 Ruchy .....	36
5.4 OBRAZOVÁ POSTPRODUKCE A FINÁLNÍ ÚPRAVY .....	37
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>38</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>39</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK</b> .....	<b>40</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>41</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH</b> .....	<b>42</b>



## ÚVOD

Animovaná tvorba je zvláštní odvětví umění, které působí spíše jako řemeslo. Ve škole se učíme jednak postupy a principy, také ale jak spolupracovat s ostatními lidmi, dělat kompromisy, poslouchat názory ostatních... Vyžaduje se po nás železná disciplína. Zároveň se můžeme těšit z obrovské volnosti, kterou nám animovaná tvorba nabízí. Vytváříme přeci příběhy! A když je budeme umět vytvářet dobře, lidé nám budou naslouchat.

Láska k vyprávění, ať už ve formě literární či jiné, se stala jedním z důvodů, proč jsem se rozhodla věnovat se animované tvorbě – v budoucnu snad i profesionálně.

Bakalářský animovaný film *Krkavčí matka*, jehož vznik tato práce dokumentuje, je baladickým příběhem z dávných časů. Cílem filmu je divákům představit mě blízký fiktivní svět inspirovaný historií, společnost dávných lidí, která ještě neztratila spojení s přírodou – a to i s její temnou stránkou. *Krkavčí matka* neřeší morální dilemata ani prvoplánově nekritizuje lidskou společnost, jejím účelem je spíše přimět diváky přemýšlet nad jednotlivými motivy příběhu.

Na následujících stranách jsem se pokusila zachytit snahu o vybudování co nejsilnější atmosféry celého snímku – počínaje první částí, zabývající se inspiračními zdroji a rešerší, přes zpracování příběhu a výtvarna až po samotný popis procesu výroby filmu. V závěru pak následuje krátké zamyšlení a vlastní zhodnocení celého filmu a všeho, co vedlo k jeho vytvoření.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 INSPIRAČNÍ ZDROJE PŘÍBĚHU

Příběh filmu *Krkavčí matka* vznikal víceméně organicky, jeho tvoření nepoháněla vědomá snaha dosáhnout určitého žánru – ten se formoval průběžně, při vystavování jednotlivých prvků a motivů. Velkou roli zde však hrál zájem můj i autora scénáře, Víta Přibyly, o ústní lidovou slovesnost a zejména pak o baladické lidové písně (oba působíme ve folkové kapele *Pilgrim*, která ve svých začátcích interpretovala irské a bretonské tradice a v pozdější době již prezentovala vlastní autorskou tvorbu, která ovšem byla ústní lidovou slovesností pořád velmi ovlivněna).

Jednou z nich, pro *Krkavčí matku* nejspíše nejzásadnější, je píseň *The Maid and The Palmer* (jiným názvem pak *The Well Below the Walley*), která je mimo jiné součástí slavné skotské sbírky z roku 1857 *Childovy balady*. Vypráví o setkání poutníka s pannou u studny, při němž dojde k odhalení ženina temného tajemství – zabila svých šest novorozených dětí a ty poté pohřbila na různých místech, ovšem mimo hřbitovní zdi. V některých verzích balady jsou tyto děti zplozeny při incestu. Žena je pak odsouzena k trestu (zpravidla *7 let škváření v pekle*). Vzhledem ke kontroverzi textu často hudebníci odmítali píseň interpretovat, a byla označována za *zakázané ovoce keltské hudby*.<sup>1</sup> V dnešní době se však tato skladba těší popularitě zejména mezi tzv. neofolkovými hudebními skupinami. Kapela *Omnia*, jejímž prostřednictvím jsem se s písní seznámila i já, vydala svou verzi balady nazvanou prostě *The Well* (v překladu *Studna*) v roce 2006 na albu *Pagan Folk*. Tísňivá nálada této skladby a nepředstavitelně tragický příběh ve mně cosi zanechaly, něco, co se posléze promítlo i do příběhu *Krkavčí matky*. Verze od kapely *Omnia* navíc patří k těm, v nichž dojde k incestu – otcí dětí jsou ženin bratr, strýc a otec. Tato skutečnost ve mně vždy evokovala dojem, že početí dětí neproběhlo z ženiny strany zcela dobrovolně, což už tak dost pochmurný příběh posunuje na další úroveň tragiky. Žena trpí za něco, za co v podstatě nemohla. Přesto skutečnost, že měla jakýsi důvod pro to ukončit život svých dětí, nijak nezlehčuje její utrpení. Nejedná se o polemiku, zda má matka v určitých situacích právo na to uchýlit se k vraždě svého dítěte, jde o syrové zaznamenání činu a následků, které si poté žena ponese. Tento prvek pak lze najít i v příběhu ženy v *Krkavčí matce*.

---

<sup>1</sup> MONGER, Christopher. The Well Bellow the Walley Review. In: [online]. [cit. 2014-12-13]. Dostupné z: <http://www.allmusic.com/album/the-well-below-the-valley-mw0000653694>

Ve většině lidových balad – ať už se jedná o irské a skotské lidové písně nebo básně z Kytice - je ovšem nějakým způsobem zakomponováno křesťanství, což je vzhledem k historickému vývoji Evropy pochopitelné. Jelikož mi křesťanství není nijak zvlášť blízké, rozhodla jsem se příběh *Krkavčí matky* zasadit hlouběji do historie. Zde se promítnul můj zájem o přírodní národy a společnosti. Inspirací při pozdějším, detailnějším formování scénáře (zejména při vytváření obrazu světa lidí z vesnice uvnitř filmu), ovlivněném touto skutečností, byly báje starých a primitivních kultur, zejména pak kniha *Grónské mýty a pověsti* Knuda Rasmussena, sestávající se z autentických příběhů Inuitů, které autor sepsal na svých cestách Grónskem. Kniha velice povedeně ilustruje syrovost světa lidí, kteří žijí v souladu s životadárnou, avšak stejnou měrou krutou přírodou. Myšlení, vycházející z tohoto způsobu života, snad nejlépe vystihuje hned úvodní odstavec, citující vyprávění jednoho starého lovce: „*Nevím nic, ale život mě neustále vystavuje silám, které jsou mocnější než já! Máme zkušenosti generací, protože žít je těžké a muži ani ženy svému osudu nikdy neuniknou. Proto věříme ve zlo. Na dobro není třeba brát zřetel, neboť je dobré samo o sobě a nepotřebuje žádné uctívání. Naproti tomu zlo, které na nás číhá ve veliké tmě, ohrožuje nás bouřemi a nečasem a vkrádá se mezi nás jak lezavá mlha, musíme odhánět z cest, po nichž chodíme. Lidé zmůžou tak málo, tak málo. Nevíme ani, zda to, v co věříme, je pravda. Jistě víme jediné – co se má stát, se stane.*“<sup>2</sup>

Inuité žijí v šamanistické společnosti, která vychází z idejí animismu – prapředka všech náboženství a filozofie, vlastní kulturám lovců/sběračů po celém světě. Animismus je víra v to, že každá podstatná část našeho světa (zvířata, která jsou kořistí, partnerem v životě nebo předmětem uctívání; důležité rostliny, stromy a místa, přírodní jevy a živly, atd.) má svou duši, jakési své vědomí, které nemusí zaniknout společně s jeho fyzickou schránkou.<sup>3</sup> Tato myšlenka je pak základním stavebním kamenem příběhu *Krkavčí matky* - muž zabije krkavce, jehož duše poté „přilne“ k duši nenarozeného dítěte. Proč se tak stalo? S odvoláním na grónského lovce tvrdím, že to bylo prostě proto, že se tak stát mělo a pouzí lidé to nemohou nijak vysvětlit.

---

<sup>2</sup> RASMUSSEN, Knud. *Grónské mýty a pověsti*. Argo, 2007, s. 7. ISBN 978-80-7203-876-3.

<sup>3</sup> CHARLTON, Bruce G. Alienation, Recovered Animism and Altered States of Consciousness. *Medical Hypotheses*. 2007, vol. 68, no. 4 s. 727-731. ISSN:0306-9877. Dostupné z: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0306987706008000>

Při vytváření jakéhosi duchovního světa lidí ve filmu hrají velkou roli rituály. Inspirací pro ně mi byla série dětských knih *Letopisy z hlubin věků*, které sledují příběhy pravěkého chlapce Toraka, a v nichž autorka Michelle Paver (vyzbrojená znalostmi získanými rozsáhlým historickým a zoologickým výzkumem) naprosto umně a poutavě vykresluje atmosféru období před neolitickou revolucí. Za zmínku pak stojí také, z historického hlediska silně fikční,<sup>4</sup> avšak působivé scény vykreslující rituály a vůbec duchovní život severanů v seriálu *Vikingové*. U nich nemůžeme díky historickým nepřesnostem mluvit jako o zdroji informací, spíš jako o inspiraci ohledně znázornění filozofie a víry ve filmu.

Obsazení krkavců ve filmu je částečně rovněž ovlivněno předkřesťanskými kulturami – v nejednom příběhu a mytologii je krkavci přisuzováno stvoření světa. V „pohan-ských“ kulturách se vůbec těší výsadnímu postavení díky své inteligenci na jedné straně a hrůze, kterou vyvolávají jakožto hledači smrti zejména na bitevních polích na straně druhé (více se tomuto tématu věnuji v kapitole *Rešerše*). Krkavec se pak v průběhu věků stal symbolem temnoty, beznaděje a zmaru – to je nakonec patrné i z metaforického sousloví „krkavčí matka“, které tvoří název filmu a které v našem jazyce označuje matku, která se o své děti nestará s láskou a péčí, právě naopak. Otázka, zda si tuto pověst krkavci opravdu zaslouží, je pak okrajově přítomna i v příběhu filmu, kdy sledujeme osudy krkavců paralelně s osudem lidí. Neovlivňuje nás ve vynášení soudů a formování zvyků spíše strach než rozum?

---

<sup>4</sup> KVILHAUG, Maria. Vikings TV Show - History is no longer what it used to be. In: *Youtube* [online]. Zveřejněno 23. 05. 2013 [vid. 2014-12-13]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=xivovaVyVdI>

## 2 REŠERŠE

Jak již bylo zmíněno v předchozí kapitole, děj filmu *Krkavčí matka* je zasazen do historie, přesněji pak do období pravěku v Evropě, což v rámci dané oblasti v podstatě znamená dobu do přijetí křesťanství a s tím spojeného zavedení písma (za pravěk obecně považujeme éru, ve které neexistují písemné prameny- tedy do vzniku písma, ve většině Evropy to pak znamená do christianizace). Při větší specifikaci bychom pak mluvili o fiktivních lovcích a sběračích.

Společnost lovců a sběračů je taková, u které zemědělství nepředstavuje hlavní způsob získávání potravy. Lovci a sběrači, na rozdíl od evolučně „vyspělejších“ zemědělců, nepřípůsobují svět kolem sebe svým potřebám, ale žijí v souladu s jeho pravidly a principy. Vnímají sebe jako součást přírody, od čehož se potom odvíjí i jejich duchovno a víra.

Je nutno podotknout, že přerod společnosti lovců a sběračů ve společnost zemědělskou nebyl otázkou nějakého krátkého časového intervalu. Tento proces, nazývaný též neolitickou revolucí, řadíme do období mladší doby kamenné, nicméně určitě neproběhl naráz a plošně.<sup>5</sup> S tímto faktem pracuji v rámci vytváření vnitřního světa filmu *Krkavčí matka*. Lidé ve vesnici se sice živí sběrem a lovem, ale používají již například kovové předměty a částečně i látkové oblečení (které předpokládá znalost technologických postupů zpracování rostlin jako je konopí a len na látky a přístrojů, které toto zpracování umožňují – viz například animovaný film *Jak krtek ke kalhotkám přišel* režiséra Zdeňka Millera z roku 1957) namísto koženého, což by ve společnosti lovců sběračů nebylo možné, pokud by se tato buď okrajově nezabývala zemědělstvím, nebo nevedla obchodní styky s nějakou zemědělskou společností. Realnost druhé možnosti si můžeme „ověřit“ na příkladu ze současnosti – i dnes ještě na některých místech planety existují původní přírodní komunity lovců a sběračů, např. lidé kmene Pirahã. Z fotografií zachycující tyto amazonské domorodce je pak patrné, že obchodování s okolním světem nejspíše nezavrhuje.

---

<sup>5</sup> ČORNEJ, Petr. *Dějepis pro střední odborné školy*. 1. vyd. Praha: SPN - pedagogické nakladatelství, c2002, s. 8. ISBN 807235194x.



Obr. 1. Přílušník kmene Pirahã a jeho oděv.

Vzhledem k tomu, že je *Krkavčí matka* nikoliv edukativním, ale fikčním dílem, které nemá za úkol popsat historii takovou, jaká skutečně byla, se této problematice film hlouběji nevěnuje a přítomnost kovů a látek nijak konkrétně neřeší.

Při vytváření podoby předmětů denní potřeby, obydlí a částečně i rituálů vesničanů v *Krkavčí matce* jsem se ale jinak pokoušela o to, aby alespoň přibližně odpovídaly reáliím předkřesťanské doby v Evropě, hlavně z důvodu zachování atmosféry a také jakési „uvěřitelnosti“, kterou by typ filmu, jakým je *Krkavčí matka*, nejspíš měl disponovat. Díky mým zájmům to pro mě bylo jaksi přirozené - už několik let se občasně účastním rekonstrukcí svátků a dalších akcí, které pořádá skupina „živé historie“ (někdy též LH – z anglického „living history“) zaměřená na období Slovanů na našem území. Princip „živé historie“ spočívá ve snaze o co nejvěrnější rekonstrukci života dané doby, a to v oblasti válečnictví, řemesel, běžného života i duchovna. V praxi to pak vypadá tak, že člověk věnující se živé historii si sám ručně šije šaty a obuv dle historických stříhů, vše, co na sobě nosí nebo používá (většinou jen v průběhu LH akcí) je vyrobeno podle archeologických nálezů nejlépe dobovými metodami (činění kůže mozkem, odlévání do ztracené formy). Já sama jsem si několikrát prošla ruční výrobou oblečení a naštěstí pouze jednou výrobou bot. Tyto zkušenosti byly zpravidla velmi intenzivní a díky nim mám nyní vcelku jasnou představu o tom, jak má taková dobová tunika či převrácená obuv vypadat, což se následně odráží ve výsledné podobě kostýmů postav.

Zásadním elementem duchovního života postav filmu je již zmíněný animismus. Ten je zde přítomen přirozeně - jako způsob chápání světa vlastní lovcům a sběračům. Bruce

Charlton pak ve svém článku o animismu a alienaci (neboli odcizení, zde použité ve smyslu odcizení člověka od přírody a světa, ve kterém žije, a které přišlo s rozvojem zemědělství) tvrdí, že také všechny děti jsou animisté, než se naučí na svět dívat jinak.<sup>6</sup>

S animismem je úzce spjat šamanismus – spirituální praxe, při níž „trénovaný jedinec“ – šaman - dokáže nadpřirozené věci a díky tomu pak slouží komunitě. Pro příběh *Krkavčí matky* není až tak důležitá studie samotné osoby šamana a jeho činnosti, ale spíš šamanistický pohled na svět. Ten je podle šamanů rozdělen do několika vrstev – „prostřední“ svět, ve kterém běžně žijeme my lidé, a dále světy „horní“ a „dolní“, světy duchů a dalších stvoření, každý fungující podle vlastních pravidel. Mezi nimi je možné cestovat po centrální vertikální ose, která prochází všemi vrstvami světa a je často vnímána jako jakýsi „žebřík.“<sup>7</sup> Šaman ve stavech rozšířeného vědomí dovede mezi světy cestovat, komunikovat s entitami, které jsou v naší střední vrstvě neviditelné, a tím by měl nějakým způsobem sloužit komunitě. Tento pohled na strukturu světa je zakomponován ve filmu – mělo by být zřejmé, že krom viditelného světa je zde přítomna i nějaká vrstva duchů, bůžků a dalších bytostí, se kterými lidé ve filmu komunikují například prostřednictvím rituálů.

Z šamanistického a animistického vnímání světa se později vyvinula pohanská náboženství, která občas některé jeho aspekty zachovávají. Zajímavý je například vztah Keltů k lidským hlavám, které pravděpodobně vnímali jako příbytek nějaké formy ducha zemřelého. Některé skupiny Keltů byli takzvanými „lovci lebek“, kteří (dle popisu v antických zdrojích) svým nepřátelům utínali hlavy, které si nechávali jako trofeje nebo je obětovali. V některých případech měly hlavy nabodnuté na kůl chránit oppida, známy jsou také nálezy hrobů stařen, kterým byla hlava oddělena od trupu a odstraněna spodní čelist – Miranda Green ve své knize *Keltské mýty* doslova uvádí: „*Svádí to k označení těchto žen jako čarodějnic zaopatřených tak, aby nemohly z hrobu uvalit žádnou kletbu.*“<sup>8</sup> Zvláštní přístup k hlavám mají i lidé ve filmu – odsekávají hlavy ulovené zvěře a ty posléze „obětují“, věnují je zpět lesu, aby se duše v nich přebývající mohla vrátit do přírody a přilnout k nové-

---

<sup>6</sup> CHARLTON, Bruce G. Alienation, Recovered Animism and Altered States of Consciousness. *Medical Hypotheses*. 2007, vol. 68, no. 4 s. 727-731. ISSN:0306-9877. Dostupné z: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0306987706008000>

<sup>7</sup> HINE, Phil. *Walking Between The Worlds: Techniques Of Modern Shamanism Vol.1* [online]. Pagan News Publications, 1998 [cit. 2015-01-20]. Dostupné z: [http://www.philhine.org.uk/writings/pdfs/wbtw\\_imp.pdf](http://www.philhine.org.uk/writings/pdfs/wbtw_imp.pdf)

<sup>8</sup> GREEN, Miranda. *Keltské mýty*. Vyd. 1. V Praze: Levné knihy KMa, 2006, s. 71. ISBN 8073093588.



mu tělu, znovu se zrodit. Takováto víra v převtělování duše plně koresponduje s filozofií animismu a je ji možno sledovat i u Keltů.<sup>9</sup>

Důležitou roli ve filmu mají krkavci. Jsou to všežraví ptáci, živí se mršinami, rostlinnou stravou, odpadky i malými živočichy.<sup>10</sup> Realističností scény, ve které krkavec zaútočí na tetřeva, jsem si nejprve nebyla zcela jistá, po menším výzkumu jsem však narazila na zprávy informující o tom, že při přemnožení se krkavci stávají hrozbou pro populaci zajíců a dokonce i pro dravce (v hejnech jsou dokonce schopni usmrtit i nově narozené tele či srnče<sup>11</sup>). Krkavec by tedy teoreticky mohl být schopný tetřeva ulovit.

Tito velice inteligentní ptáci<sup>12</sup> byli ve středověké Evropě poměrně hojní, dokládá to jejich značná oblíbenost v ústní lidové slovesnosti. V přírodovědné části *Knihy dvacatera umění mistra Pavla Židka*, rukopisu z 15. století, se o krkavcích můžeme dočíst toto: „*Krkavec neboli koba je černý pták, podobný huse; živí se masem oběšenců kolem velkých šibenic nebo mrtvolami padlých v bitvách či nějak jinak, velmi dychtivě se krmí lidskými mrtvolami nebo mršinami dobytka. Když křičí v něčím domě, předpovídá smrt někoho v domě nebo v sousedství. Je-li ochočen, okrade sousedy o mnoho věcí, takže někdy obohatí člověka, který se o něj stará.*“<sup>13</sup> V keltské mytologii na sebe berou bohyně války Morrigan nebo Badbh podobu vrány a mohli bychom jistě najít i spojitost mezi severskými Valkýrami (mýtické válečnice, odvádějící padlé vojáky do posmrtného světa) a krkavcovitými ptáky, kteří byli jakožto mrchožrouti přítomni na každém bojišti. Krkavci byli ale také vnímáni pozitivněji – a to i v rámci keltské mytologie, kde byli spojováni s dobročinnými bohy a léčiteli. Dva krkavci Huginn (staronorsky „myšlenka“) a Muninn („paměť“, nebo „mysl“) jsou také průvodci severského boha moudrosti Odina.

Pohled na krkavce je tedy vcelku rozporuplný - nejsou ve všech případech a kontextech výhradně negativním nebo pozitivním symbolem a zůstává to tak i ve filmu *Krkavčí matka*.

---

<sup>9</sup> GREEN, Miranda. *Keltské mýty*. Vyd. 1. V Praze: Levné knihy KMa, 2006, s. 72. ISBN 8073093588.

<sup>10</sup> EISENREICH, Wilhelm, Alfred HANDEL a Ute E ZIMMER. *Nový průvodce přírodou: zvířata a rostliny*. Vyd. 1. Praha: Beta - Pavel Dobrovský, 2003, s. 502. ISBN 8072910876.

<sup>11</sup> BROULÍK, Petr. Krkavci vybíjejí zvěř. *Mladá fronta Dnes*. 19.06.2007. Dostupné z: <http://www.silvarium.cz/zpravy-z-oboru-myslivost/krkavci-vybijeji-zver-mlada-fronta-dnes>

<sup>12</sup> Crows are as intelligent as CHILDREN: Study reveals birds are as clever as a seven-year-old human. [online]. [cit. 2015-01-20]. Dostupné z: <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2590046/Crows-intelligent-CHILDREN-Study-reveals-birds-intelligence-seven-year-old.html>

<sup>13</sup> HADRAVOVÁ, Alena a Pavel ŽÍDEK. *Knihy dvacatera umění mistra Pavla Židka: část přírodovědná*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2008, s. 216. ISBN 9788020016188.

### 3 JEDNOTLIVÉ FÁZE PŘÍPRAVY

Preprodukční přípravná fáze výroby filmu v našich studentských podmínkách, kdy jsou tvořeny vesměs autorské filmy, by měla vždy začít námětem. Již od prvního ročníku nám bylo pedagogy intenzivně vštěpováno, že tento krok je stejně důležitý jako ty, které následují (literární, bodový, technický scénář atd.), byť se občas může zdát banálním – námět totiž mnohdy tvoří pouze pár vět popisující hrubě načrtnutou dějovou linii filmu, popřípadě jeho základní myšlenku. Při výrobě všech dosavadních semestrálních filmů jsem se tohoto tvrzení držela a námět vždy poctivě zpracovávala. V případě bakalářského filmu jsem však tvorbu námětu přeskočila – nutno však říci, že ne schválně. Rozhodla jsem se totiž zpracovat již hotový literární scénář (který se vlastně takto stal i oním námětem). Záhy jsem v plné míře měla pochopit důležitost námětu pro další fáze přípravy – funguje jako mapa a kompas zároveň, je v něm obsažena kostra příběhu, na které lze následně stavět. Absence námětu, jakožto nositele základní myšlenky, se v případě *Krkavčí matky* projevila jakousi „roztříštěností“ scénáře, kdy se v něm vyskytovalo mnoho motivů, ale žádný hlavní, chybělo silné téma atd. Bylo těžší postupovat dále, ale nakonec v rozjasnění příběhu pomohla už tvorba bodového scénáře a také výtvarné návrhy (o těch více v kapitole *Výtvarný styl*), které na doporučení vedoucího práce, pana Hejcmana, vznikaly již od počátku. Bodový scénář tedy v tomto případě zredukoval a usměrnil příběh filmu a vytvořil přívětivý podklad pro další fázi přípravy - storyboard.

#### 3.1 Literární scénář námětem

Jak již bylo naznačeno výše, literární scénář s názvem *Krkavčí matka* byl hotov mnohem dříve, než jsem vůbec začala uvažovat o svém bakalářském filmu. Jeho autor, Vít Přibyla, student zvuku na naší univerzitě, jej napsal jako semestrální práci do předmětu *Scenáristika* na téma *konflikt*. Tehdy jsem na scénáři s Vítem spolupracovala – to pro nás nebylo novinkou, se vzájemnou pomocí při tvorbě máme pozitivní zkušenosti (v podstatě u všech mých dosavadních semestrálních filmů jsme dramaturgii a detaily příběhu řešili společně).

Již od počátku byl literární scénář zamýšlen jako scénář k animovanému filmu, nicméně vzhledem k tomu, že ještě nebyl spojen s žádným konkrétním projektem, nebyla jasná otázka stopáže, techniky atd. To jsem po rozhodnutí příběh zrealizovat (cca rok od vzniku literárního scénáře) musela vyřešit dodatečně a zredukovat ho o určité motivy, jelikož zpracovat vše, co bylo v původním scénáři tak, aby měl příběh takřkajíc „hlavu a patu“, by si při samotné realizaci vyžádalo mnohem více času, než kolik jsem měla k dispozici.

Zadané téma (konflikt) mělo velký vliv na podobu původního scénáře, v němž byly oproti nynější verzi příběhu daleko více vykresleny vedlejší postavy (viz Příloha P1) – konkrétně tedy Žena-Dáma a Muž-Hromotluk, ve vesnici dominantní pár, ovlivňující mínění ostatních lidí. To umožňovalo silné vykreslení konfliktu mužů v posledním obraze, kdy je náš Muž nepřátelsky obviňován za zmrzačeného syna, což následně vede k vraždě. Původní verze tak spíše kladla důraz na kritiku společnosti, která se k rodině po zrození netvora postavila zády. Tento prvek v nynější podobě příběhu tak dominantní není – a je to právě díky tomu, že jsem mohla téma konfliktu opustit a pozornost zaměřit spíše na prožívání Ženy a na vztah, který k sobě Žena s Mužem chovají.

Zasazení příběhu bylo taktéž odlišné. V literárním scénáři děj ještě nebyl zasazen tak hluboko do historie, spíše se jednalo o jakýsi nekonkrétní ekvivalent k středověkému / novověkému venkovu, jaký známe z pohádek.

### 3.2 Bodový scénář

Vytvoření bodového scénáře předcházelo jakési „osekání“ příběhu, vytvoření pevné kostry a následné vystavění. Tento proces ovlivnily hlavně konzultace s vedoucím práce a korespondence se střihačem Pavlem Šimkem (toho času v Estonsku).

Po poradě s panem Hejzmanem jsem se rozhodla z příběhu úplně vynechat vedlejší charaktery (Žena-Dáma a Muž-Hromotluk) a veškerou pozornost směřovat na hlavní pár. To vyřešilo některé problémy v literárním scénáři – přílišnou „rozkouskovanost“ a vůbec náročnost na realizaci (charakterová animace dalších dvou významných postav by jistě zabrala více času nežli animace „komparzistů“).

Další problém, který bylo třeba vyřešit, se týkal smrti otce krkavce a následného narození znetvořeného syna. Z literárního scénáře nebylo úplně jasné, zda spolu tyto dvě události souvisí – nejen že odpověď na otázku „proč se tak stalo“ chyběla, navíc bylo velice pravděpodobné, že se na to opravdu divák bude ptát. Bylo potřeba buď onu odpověď najít, nebo příběh vystavit tak, aby nebylo třeba vůbec otázku pokládat (viz citace grónského lovce z první kapitoly). Po dalších konzultacích jsem se tedy rozhodla pro to, nad čím jsem uvažovala v podstatě od počátku - zasadit děj více do minulosti a vytvořit tak barbarský příběh ze světa, ve kterém ještě vládou prastaré přírodní síly a ovlivňují lidi nehledě na jejich vůli. Při tvorbě bodového scénáře jsem tedy pracovala s tímto pojetím – lze už v něm najít náznaky duchovního života postav (krvácení zajíce do mísy, odseknutí hlavy).

Nakonec vznikly dvě verze bodového scénáře – a to díky Pavlu Šimkovi, který se mnou řešil členění příběhu. Po prostudování mnou vytvořeného bodového scénáře navrhl verzi s jinak uspořádaným finálním obrazem – v podstatě se jednalo o spojení dvou obrazů v jeden, ve kterém paralelně probíhají dvě snad nejsilnější scény filmu – poklování Ženy jejím vlastním znetvořeným synem a zabití Muže. Tento návrh jsem zpracovala jako alternativní verzi bodového scénáře. S odstupem času jsem se rozhodla právě pro tuto variantu (i když jsem původně měla pochybnosti ohledně rytmické odlišnosti dvou zmíněných scén, kterou jsme však s Pavlem nakonec vyřešili) s tím, že gradace ve finále snad bude filmu ku prospěchu.

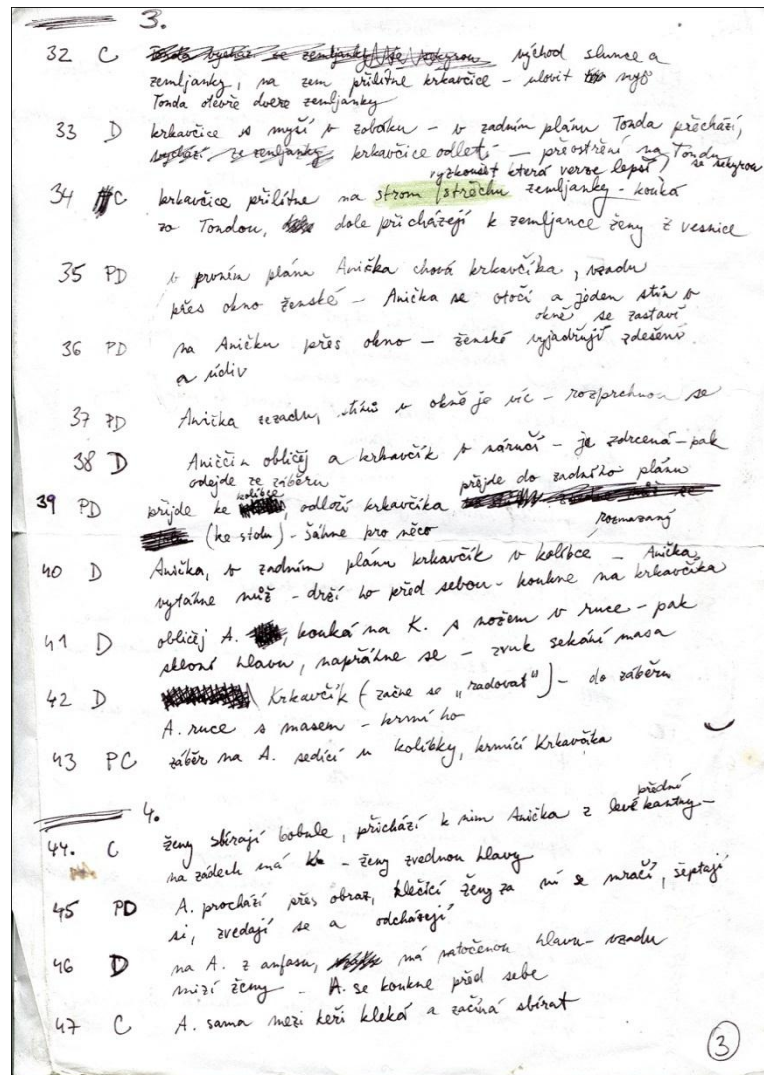
### 3.3 Technický scénář

Technickému scénáři předcházelo vytvoření jakéhosi podrobnějšího bodového scénáře, ve kterém již nejmenší jednotku tvořil záběr. Tento postup jsem začala používat při práci na svém předchozím semestrálním filmu. Jeho výhodou je pro mě flexibilita – záběr je popsán slovně a jeho podobu mám zatím pouze v hlavě a nikoliv na papíře, nezabývám se tedy dopodrobna kompozicí a výtvarnostmi a řeším spíše jednotlivé scény, sled záběrů, jejich rytmus, střídání velikostí apod. Při tomto kroku mi pomohl opět Vít Příbyla, s nímž jsem záběrování filmu konzultovala.

Posléze jsem zhotovila storyboard podle šablony, již máme jakožto studenti k dispozici. Jeho tvorba probíhala v počítačovém programu *TV Paint Animation*, který používám k samotné finální animaci – bylo to tak pro mě přirozenější z hlediska výtvarného řešení (více k tomuto tématu v kapitole o výtvarném stylu).

Storyboard, skládající se z náčrtů záběrů a popisu děje, jsem dále obohacovala o vlastní představu zvukové složky, křehký nástin hudební dramaturgie, předpokládanou délku záběrů a poznámky týkající se dalších složek filmu – střihu, kamery (i když v případě digitální kreslené animace můžeme mluvit maximálně o kameře virtuální), atd.

Dalo by se říci, že storyboard tak, jak byl vytvořen, nepřinesl ani neodhalil žádné výraznější problémy – nejspíše díky pozornosti, kterou jsme všichni věnovali bodovému scénáři. Pracovala jsem s poznatky, které se řešily právě při jeho tvorbě – bylo třeba dát velký prostor závěrečné scéně s požárem, zvýraznit prolnutí smrti krkavce a porodu a hlavně se co nejvíce držet jádra příběhu – zvolenými záběry ho podpořit a nesklouznout k podávání a zvýrazňování informací, které pro film nejsou důležité.



Obr. 2. Ukázka „záběrovacího“ bodového scénáře

Při záběrování bylo třeba ještě více přemýšlet nad celkovou dramaturgií filmu a snažit se podporovat významnější motivy. Již v úvodu je tak kladen důraz na svíčky v zemějance a jejich zhášení, sekýrka má několik samostatných záběrů...

Problémy storyboardu, na které mě později upozornil stíhač Pavel Šimek, nebo jsem je s odstupem našla já sama, nebyly nijak závažné. Většina se dala vyřešit například změnou šířky záběru či vypuštěním záběru nadbytečného. Jediný výraznější zásah si vyžádal hned třetí záběr. Poměrně složitou akci, odehrávající se v celku (loučení páru uvnitř zemějanky, odchod Muže, zhášení svíček a následný odchod Ženy spojený se zavřením dveří) bylo nutno rozdělit do více záběrů. Po původním „uvozujícím“ celku tak následují prostřihy na (polo)detaily obličejů Muže a Ženy v dialogovém okně (je zde použita triáda: Žena – Muž – Žena). Užší, detailnější záběry divákovi umožní se s hlavními postavami hned v úvodu seznámit a navíc je také věnována větší pozornost jejich vzájemnému vztahu. Ce-

lou akci pak divák sleduje prostřednictvím užších záběrů, aby se posléze na finální Ženin odchod a zavření dveří opět vrátil k původnímu celku.

Všechny tyto úpravy jsem po konzultaci s vedoucím práce zapracovala rovnou do animatiku a storyboard tak zůstal v původní podobě.

### 3.4 Animatik

Dalším krokem ve výrobě bylo vytvoření animatiku, neboli obohacení technického scénáře o další rozměr – čas. Při tvorbě animatiku je důležité pečlivě odhadnout trvání akcí a délku jednotlivých záběrů tak, aby výsledek ve své podstatě odpovídal hotovému filmu - s tím rozdílem, že animatik je ochuzen o iluzi plynulého pohybu a také bývá bez propracovaného výtvarna.

Při předchozích projektech (fázi animatiku se obecně snažím nevynechávat) jsem se dopouštěla chyb v časování, nedařilo se mi odhadnout délku záběrů a výsledný film byl mnohdy výrazně delší než animatik (například animatik mého semestrálního filmu z druhého ročníku *Stopy* je dlouhý 2 min 26 s, zatímco výsledný film má stopáž 5 min 2 s). Tohoto osobního fenoménu jsem se snažila vyvarovat a záběry nezrychlovat.

Animatik ke *Krkavčí matce* je kompletně bez zvuku, oproti předchozím animatikům jsem nepoužila ani referenční hudbu. Rozhodli jsme se tak se zvukařem s přihlédnutím k tomu, že hudba má být autorská, vytvořená námi dvěma přesně na míru filmu a spojení již existujících skladeb s konkrétními scénami v animatiku by nás mohlo negativně ovlivnit, resp. velmi těžce by se opouštěla představa použité hudby a vymýšlela hudba nová. To však rozhodně neznamená, že hudba ke *Krkavčí matce* nemá své inspirační a referenční zdroje v díle různých interpretů (více v kapitole věnující se tomuto tématu).

Po dokončení a sestřihání animatiku jsem byla na poradě se střihačem upozorněna na některé potencionální problémy. V jednom místě filmu animatik odhalil problém se směrem letu krkavce, který by mohl být pro diváka matoucí. Další poznatky se týkaly zejména délky záběrů – některé scény jsou v animatiku moc zdlouhavé, jiným by naopak prospělo zvolnění, nicméně veskrze se jedná o drobnosti, které je snad možné vyřešit „za chodu“ při samotném animování.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 4 VÝTVARNÝ STYL

Díky doporučení vedoucího práce, pana Hejcmana, jsem výtvarné návrhy prostředí a postav začala tvořit již na začátku výrobního procesu, v době kdy vznikal bodový scénář. Nutno podotknout, že tento postup byl velice prospěšný - už první výtvarné návrhy mi pomohly si ujasnit to, jak má film jako celek vyznít a podle toho pak postupovat při úpravě příběhu.

Prvotní návrhy jsem zpracovávala tradiční „analogovou“ metodou tužky na papíře, nicméně po nějaké době jsem se rozhodla rovnou přejít k digitálním technologiím a většinu návrhů tak tvořila pomocí grafického tabletu přímo na počítači. Program, který jsem pro vytváření návrhů používala, byl opět *TV Paint Animation*. To mělo svůj význam – chtěla jsem totiž už při navrhování výtvarna používat stejné nástroje, které pak budu moci reálně použít při animaci.

Počítačová animace je většinou spojována s jakousi digitální „čistotou“ – kontury jsou výrazné, stabilní, vyplněné jednolitými barevnými odstíny. Od tohoto pojetí jsem se snažila vzdálit. Výtvarný styl, kterého jsem se snažila dosáhnout, měl evokovat použití tradičních technik – kresbu uhlím, grafitem, pastely. Nicméně z mé strany nešlo ani tak o revoluci, jako spíš evoluci – ve svém starším semestrálním filmu *Racek* jsem sice vesměs pracovala s klasickou černou linkou a barevným kolorováním, často jsem ale používala texture (získané upravováním fotografií různých zajímavých povrchů a materiálů). Novější semestrální práce, film *Stopy* se svým výtvarnem více blíží bakalářskému filmu – vše je tvořeno texturovaným „štetcem“, linky víceméně chybí. Ve *Stopách* jsem také více stylizovala barevnost – vše je ve studených odstínech šedé, přítomny jsou pouze červené akcenty (liška, krev).

Při vytváření *Krkavčí matky* jsou použity stejné nástroje jako ve filmu *Stopy*, texturované štetce (poupravila jsem však jejich nastavení a způsob použití). Přibyly však nekompaktní kontury, více práce se světlem a stínem a perspektivou.

Použitá barevná paleta – mdlé odstíny hnědé a zelené, syté barvy světla – má evokovat přírodu a odpovídat atmosféře světa, ve kterém se příběh odehrává. Opět jsou přítomny akcenty červené (bobule, šípky, krev).



## 4.1 Postavy

### 4.1.1 Žena a Muž

Navrhnout hlavní postavy bylo pro film prioritní. Jako první jsem se snažila nalézt podobu Ženy. Měla být jemná, křehká, nicméně ne ve smyslu klasických pohádkových princezen – přece jen se jedná o barbarský příběh z pravěku. V jejím vzhledu tak měla být zachována určitá syrovost.



Obr. 3. Postava Ženy, v pozadí vedlejší postavy žen z vesnice.

Po zhotovení návrhu Ženy jsem se snažila načrtnout k ní adekvátního Muže. Bylo třeba, aby se lišili již v siluetě, muž měl být v kontrastu k ženě hrubší, mohutný. Jeho první návrhy bohužel působily příliš staře kvůli absenci brady, po poradě s pedagogy jsem tak tyto náčrty uschovala pro případ potřeby (s tím, že je budu moci případně použít jako „komparz“) a začala s Mužem znovu. Tentokrát jsem ho netvořila samostatně, návrh vznikl přímo vedle hotové kresby Ženy. Výsledný Muž byl mladší, líbivější, nicméně stále hrubý se svým velikým nosem a obřimi dlaněmi.



Obr. 4. Postava Muže.

#### 4.1.2 Syn – Krkavec

Při hledání podoby znetvořeného syna, jenž měl být napůl krkavec a napůl člověk, bylo třeba zachovat určité aspekty obou těchto tvorů. Bylo ale důležité najít určitou rovnováhu při spojování dvou různých anatomí tak, aby výsledek odpovídal charakteru, jaký film vyžaduje – nestvůrné stvoření, nepodařené zvíře, které je ale pořád malým dítětem.

Vznikl tedy malý, jako uhl černý tvor s ptačí hlavou s obrovským zobákem a s předními končetinami, jejichž kosti odpovídají kostem křídel ptáků; na druhou stranu ale také s výraznou mozkovnou, dětskýma nožičkama a velikýma očima, které tvarem připomínají spíše lidské oko než ptačí. Tato podoba pak slouží jako výchozí, neutrální bod charakteru – pomocí animace a zvuku ho lze více přiblížit buď dítěti, nebo naopak děsivému netvorovi.

#### 4.1.3 Lidé z vesnice

Podoba ostatních lidí z vesnice neměla upoutávat příliš mnoho pozornosti. Postavy tak nejsou nijak zvlášť detailní, jelikož většinou působí spíše jako „komparz“. Všechny ženy vypadají podobně, mají stejné barvy vlasů (přičemž se naše Žena jako jediná odlišuje černými, havraními vlasy), v podstatě jsou zaměnitelné. Tato „uniformnost“ ve vzhledu pak také odpovídá jejich jednotě v odmítnutí Muže a Ženy po narození znetvořeného syna.

## 4.2 Prostředí

Prostředí filmu *Krkavčí matka* by mělo pomoci ve filmu navodit atmosféru dávných dob. Vše je tvořeno texturovanými tahy, které svou neuspořádaností znázorňují divokost přírody, zachycují její poetickou neuspořádanost a strukturovanost. Perspektiva zde hraje specifickou roli v případě zasazení postav do scény – čím dál jsou, tím jsou méně zřetelné. To stejné platí se stromy a dalšími prvky. Tato neustálá přítomnost jakési pomyslné „mlhy“ má podpořit mystično příběhu.

Výtvarné návrhy prostředí a postav lze najít v příloze.



Obr. 5. Prostředí lesa s lovcem splývajícím v pozadí.

## 4.3 Inspirační zdroje a řešerše

Inspirací pro výtvarno *Krkavčí matky* mi byly bezesporu ilustrace Martina Velíška ke knihám *Grónské mýty a pověsti* a *Babička*, na které mě navedl vedoucí práce pan Hejman. Kresby v obou zmiňovaných knihách v sobě nesou pocit surovosti, které jsem se částečně snažila dosáhnout i já v *Krkavčí matce*. Studování kreseb pana Velíška mi pak dodalo odvahy k většímu experimentování s konturami.

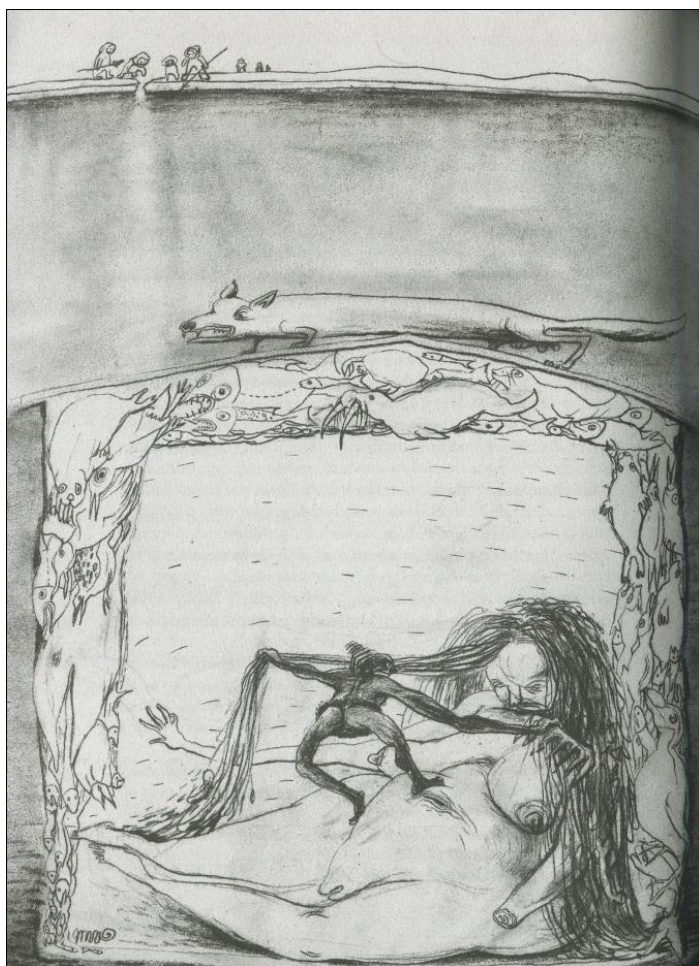
Výtvarné pojetí filmu dále ovlivnily obrazy Hieronyma Bosche, konkrétně pak triptych *Zahrada pozemských rozkoší*, v němž můžeme nalézt armádu prapodivných tvorů, včetně antropomorfních postav s ptačí hlavou. Tyto sloužily jako jeden z inspiračních zdrojů podoby syna - netvora.

Ve tvorbě obecně mě pak ovlivňuje „primitivní“ umění přírodních národů – jeskynní malby, kresby na blánách šamanských bubnů, rituální masky atd. – což se sice v *Krkavčí matce* přímo neprojevuje, nicméně tato skutečnost tvoří podklad motivů filmu jak příběhových, tak výtvarných.

Příbytky lidí a vesnici jsem se snažila ztvárnit tak, aby připomínaly skutečná obydlí, v jakých žily národy minulosti (seveřané, Slované). Zde mi posloužily referenční fotografie objektů z různých skanzenů apod., stejně jako mé osobní zkušenosti z LH akcí, kde jsem v podobných příbytcích občas přespávala.

V případě nástrojů (sekera, luk, nůž), nádobí (kožené čutory, ošatky, dřevěné misky) a dalších předmětů, které se ve filmu vyskytují, jsem se snažila vycházet z dobových předloh,

nebo alespoň daný předmět historizovat. Nejvděčnějším zdrojem referenčních fotografií se mi pak staly internetové obchody zaměřené na živou historii nebo historický šerm, nabízející rozsáhlý sortiment dobových předmětů. Plusem je také to, že u položek jsou mnohdy uvedeny i odkazy na archeologické zdroje a předlohy replik.



Obr. 6. Ilustrace M. Veliška ke Grónským mýtům

## 5 REALIZACE

### 5.1 Animace

Již od začátku jsem věděla, že animační technikou filmu *Krkavčí matka* bude kreslená animace, jinak též „kreslenka“. S tímto způsobem animace mám největší zkušenosti, mé předchozí filmy byly vytvářeny touto technikou, stejně jako většina školních cvičení.

Kreslenka spočívá v ručním nakreslení každého framu filmu zvlášť. Kvůli tomu je to vcelku pracná a časově náročná záležitost, sympatické je však na ní to, že animátor není v podstatě ničím omezen – pouze svými schopnostmi.

Animaci jsem vytvářela digitálně – tedy ne tradiční metodou tužkou na prosvětleném papíře, ale pomocí grafického tabletu přímo v počítačovém softwaru. Digitální technologie při animaci značně zrychlují práci a animační program *TV Paint Animation* navíc umožňuje bezprostřední přehrání nakreslené animace, takže si animátor může kdykoliv a jednoduše zkontrolovat svou práci (veliká výhoda oproti dávným časům, kdy animátoři čekali na vyvolaný materiál několik desítek hodin).

Další postup, který zjednodušuje práci, je rozdělení obrazu do vrstev – pozadí zpravidla tvoří jednu nebo více statických vrstev a pohybující se charaktery jsou ve svých vlastních vrstvách. Klasickým postupem je nejprve naanimovat pohyb postavy v linkách (konturách) a posléze charakter kolorovat. V případě *Krkavčí matky* jsem díky specifickému výtvarnu, které jsem chtěla dosáhnout, zvolila odlišný způsob animace – nejprve jsem nakreslila pohyb postavy v jednobarevných plochách, ty následně vykolorovala, poté přidala linky a nakonec stíny, to vše v oddělených vrstvách (Obr. 4.).



Obr. 7. Postup kreslení postavy v jednom framu animace

Kvůli náročnosti tohoto postupu a výtvarnému stylu jsem v některých záběrech animaci řešila tzv. prolínačkami, což je efekt, při kterém se jedna fáze postupně zprůhlední, zatímco se po ní následující fáze zneprůhlední. Použití prolínaček v animovaném filmu je vcelku běžné, pokud to výtvarný styl vyžaduje<sup>14</sup>.



Obr. 8. Pohyb řešený prolínačkami.

Pohyb jsem se většinou snažila vytvářet způsobem Pose to Pose („od pozice k pozici“), při němž se nejprve nakreslí hlavní fáze pohybu, mezi něž se poté doplní mezifáze. Tento typ animace je řazen mezi 12 principů, které byly „vynalezeny“ v Disneyho studiu.<sup>15</sup> Další z těchto principů, které jsem hojně využívala při animaci *Krkavčí matky*, je zejména pohyb po obloucích a změkčení začátku a konce pohybu. Naopak například Disneyho princip pevné kresby není ve filmu uplatňován téměř vůbec.

Při vytváření složitějších pohybů v určitých záběrech mi velice pomohlo natáčení referenčních videí – akci jsem si sama „zahrála“. Možnost si pohyb zpomaleně přehrát pak značně zjednodušila animování (obr. 6.).

V několika záběrech je použit tzv. multiplán – postava jde na místě a pozadí ubíhá dozadu (hýbe se „kamera“). Pro větší realističnost je při těchto záběrech pozadí rozděleno do více vrstev, přičemž každá má jinou rychlost – vzniká tak iluze perspektivy, prvky pozadí se zdají být v různé vzdálenosti od diváka. V minulosti se tyto záběry vytvářely na speciál-

---

<sup>14</sup> DOVNIKOVIČ, Borivoj. 2007. *Škola kresleného filmu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animovaného filmu, 179 s. ISBN 978-807-3311-056.

<sup>15</sup> KUBÍČEK, Jiří. 2004. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, s. 77. ISBN 80-733-1019-8.

ních stavech, dnes, v digitálním věku, lze podobného výsledku dosáhnout např. pomocí programu *Adobe After Effects*, jehož funkce umožňují simulaci 3D prostoru. Tento program jsem používala také pro kompletaci záběrů, color grading atd.



Obr. 9. Nahoře snímky z referenčního videa, dole jejich animovaný protějšek.

Proces animace ve výsledku trval delší dobu, než jsem předpokládala. Je pravda, že stříhová skladba filmu v mnoha případech ušetřila spoustu hodin animace, to však nevykompenzovalo náročnost tvorby všech 113 záběrů v daném výtvarném stylu a fakt, že na filmu pracoval pouze jeden animátor.

## 5.2 Střih

Se střihačem *Krkavčí matky*, Pavlem Šimkem, jsem spolupracovala na většině svých předchozích filmů. Pavel bere svou práci zodpovědně a nebojí se do filmu vkládat vlastní invenci. Při tvorbě *Krkavčí matky* se mnou konzultoval už rané podoby scénáře a jeho zpětná vazba a poznámky byly filmu vždy ku prospěchu.

Střihač dostával materiál souběžně s tvorbou animace – vesměs z časových důvodů. První verze stříhu tedy vznikaly velice brzo, díky čemuž jsem pak měla dostatek prostoru k upravení některých záběrů tak, jak bylo třeba.

Změny oproti animatiku představovaly hlavně rozdílné délky výdrží záběrů. V několika případech bylo třeba záběry prodloužit. Po první verzi stříhu jsme se také rozhodli odstranit záběr na konci prvního obrazu (č. 16), kdy Muž se Ženou leží v posteli poté, co Muž

zjistil, že je Žena těhotná. Záběr rytmicky nezapadal a navíc byl v podstatě zbytečný – jisté uklidnění a pomyslná tečka je přítomna už v záběru předchozím.

Další výraznější změny nastaly v závěru posledního obrazu – střihač dle svého úsudku změnil pořadí záběrů. Tento jeho zásah velmi pomohl závěru filmu vyznít více emocionálně a dramaticky.

### 5.3 Zvuk

Mistr zvuku Vít Příbyla je osoba mně velmi blízká – jak na poli osobním, tak tom profesijním, což patrně vyplývá i z faktu, že je zároveň autorem původního scénáře *Krkavčí matky*. V minulosti jsme spolupracovali nejen na všech mých filmech, společně jsme řešili hudební dramaturgii a vytvářeli hudbu i pro filmy jiných režisérů, mimo jiné také oba působíme ve folkové kapele *Pilgrim*. Víím, že jeho přístup k filmu je poctivý a navíc mezi námi panuje absolutní upřímnost v komunikaci, což vnímám jako pozitivum.

#### 5.3.1 Hudba

Pro *Krkavčí matku* byla vytvořena autorská hudba, což na jednu stranu přineslo mnoho výhod a na stranu druhou i pár úskalí. Hudbu bylo možné ve všech směrech přizpůsobit filmu – od tempa a dynamiky až po aranž a volbu nástrojů. To pro nás představovalo nesmírnou volnost. Stinnou stránkou ovšem byla velká míra zodpovědnosti, kterou tvůrci filmové hudby nesou. Jakožto s nesmírně emocionální složkou s ní musí být zacházeno maximálně opatrně. Jakékoli šlápnutí vedle může úplně pozměnit chápání příběhu - přehnaná dramatizace nebo příliš teskné melodie scénu spíš zparodují, než aby ji podpořily. S tímto vědomím jsme si však snad zachovali jistou míru sebereflexe a nenechali se unést mocí, kterou hudba nad divákem má.

Hudbu skládal Vít Příbyla na animatik, ještě před vytvořením prvního stříhu a v podstatě ještě před animováním většiny záběrů. Takovýto postup byl pro mě i pro něj novinkou, při mých předchozích filmech se hudba vytvářela až na finální stříh – při tomto postupu se určilo tempo podle rytmu stříhu a animace a pak se podle něj nahrály jednotlivé stopy. U *Krkavčí matky* se tempo určilo z animatiku, a tedy trochu „naslepo“ (rytmus finální animace se od animatiku mohl značně lišit).

Vít také nahrál většinu nástrojů a také sám vytvořil celou hudební dramaturgii – ta se však v průběhu několikrát změnila, většinou díky podnětným postřehům ze strany střihače. Ve



výsledku bylo nutné některé hudební stopy zkrátit, v některých scénách se hudba dokonce vypustila úplně.

### 5.3.1.1 Hudební inspirace

Hudba *Krkavčí matky* je bezesporu inspirována starou a lidovou hudbou. Je to přirozené vzhledem k příběhu a zasazení filmu a také jsou to styly, které jsou Vítovi i mě asi nejbližší. Pro inspiraci jsme tak nemuseli chodit daleko – v podstatě se jedná o interprety, které běžně posloucháme.

Nejdůležitější hudební inspirací filmu je norská kapela *Wardruna*, projekt Einara Selvika. *Wardruna* zhudebňuje staré severské texty a díky svéráznému způsobu nahrávání a skládání vytváří unikátní písně, jež v posluchačích vyvolávají velice intenzivní citový prožitek. Nejspíš díky obrovské míře autentičnosti se *Wardruna* těší čím dál tím větší popularitě a to i mezi lidmi, kteří jinak podobný typ hudby nevyhledávají.

Dalšími interprety, jež nás ovlivnili, byli *Hedningarna* (švédská folková kapela, využívající tradiční, ne zcela běžné nástroje a lidský hlas na mnoho způsobů), dále hudební skupiny, které svou hudbu zakládají na hrdelním zpěvu – namátkou *Huun-Huur-Tu* a *Altai Kai*.

Kapela *Pilgrim*, ve které autor hudby i já působíme, má samozřejmě na to co děláme určitý vliv. Díky ní se oba po hudební stránce posouváme dál a to, co nejen my dva, ale i další členové kapely tvoříme v jejím rámci, nás vědomě i nevědomě ovlivňuje v další činnosti.

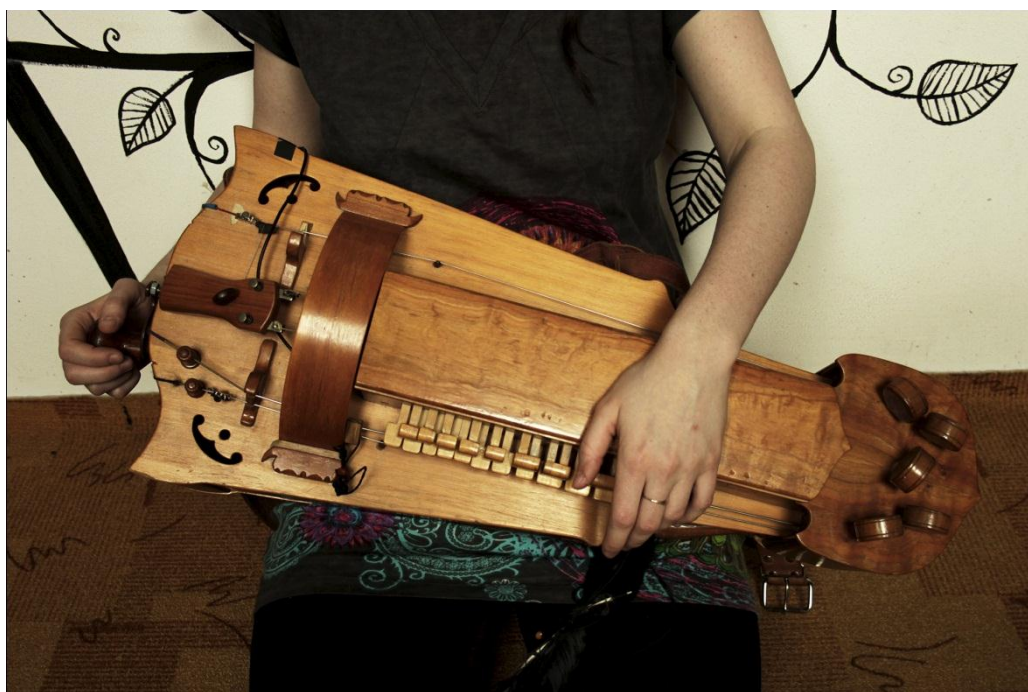
### 5.3.1.2 Použité nástroje

Hudba *Krkavčí matky* měla v první řadě sloužit filmu a jako taková měla být brutální a syrová, odrážející atmosféru světa, ve kterém se příběh odehrává. Toho jsme se snažili dosáhnout mimo jiné zvolenými nástroji. Chtěli jsme použít výhradně nástroje akustické, opět kvůli kontextu filmu. Od počátku bylo navíc jasné, že bude třeba se vyvarovat „klasických“ nástrojů, které se běžně vyskytují v soundtraccích filmů – kytáře, klavíru atd. Díky působení v kapele a tomu, že je hudba naším dlouhodobým zájmem, máme k dispozici řadu netradičních hudebních nástrojů.

Dominantním nástrojem se stalo irské bouzouki, strunný nástroj připomínající kytaru, lišící se ovšem v počtu strun a slzovitým tvarem těla. Vít ovšem v tomto případě přizpůsobil hru na něj – nehrál na něj běžným způsobem, ale pomocí smyčce jako na cello. Výsledný zvuk a styl hry silně evokuje další starý folkový nástroj, jouhikko, je ovšem jaksí kovovější.

Surový dojem pak umocňuje nejistota, se kterou jsou melodie interpretovány (způsobená právě oním faktem, že na bouzouki se ve většině případů hraje úplně jinak).

Dalším nástrojem, který jsme využili (a jediným, který jsem nahrávala já), je niněra. Niněra je zvláštní, dnes už skoro zapomenutý nástroj, jakési mechanické housle. Hráč pomocí kličky otáčí dřevěným kolem, které má úlohu smyčce, a třením o struny vytváří zvuk. Levou rukou pak zkracuje struny pomocí klapek, čímž ovlivňuje výšku tónů. Díky její konstrukci se na niněru dají hrát nekonečné tóny (dróny), čehož jsme v *Krkavčí matce* hojně využívali. Niněra je nástroj, o kterém se traduje, že ho nelze pořádně naladit. Tyto zkazky se částečně zakládají na pravdě – ponuré, barbarské atmosféře filmu to však neškodí, ba právě naopak.



Obr. 10. Niněra.

Ve scénách filmu, kde bylo třeba vybrnkávání, či jako doplnění některých hutnějších stop, jsme místo kytary použili anglosaskou lyru a turecký oud.

Anglosaská lyra je dalším ne zcela běžným nástrojem – exemplář, který máme k dispozici, si Vít sám vyrobil podle archeologické předlohy. Lyra je v podstatě jeden z nejstarších nástrojů, které lidstvo zná - pro *Krkavčí matku* byla tedy jasnou volbou. Její charakteristicky prostorný, až chrámový zvuk se k atmosféře filmu opět velice hodil.

Turecký oud svým tvarem připomíná klasickou loutnu, liší se ovšem počtem a laděním strun a hlavně také absencí pražců. Díky tomu má velmi kulatý zvuk a je možné na něj

zahrát čtvrttóny či glissanda a vyhrát si tak s projevem hry. Oud není na rozdíl od jiných použitých nástrojů tak tematický (je to vyloženě arabský nástroj), rozhodli jsme se pro něj kvůli tomu, že je to nástroj, na který není ucho běžného Středoevropana zvyklé jako třeba na zvuk kytary. Navíc použití oudu v kontextu jiných nástrojů arabskou hudbu, pro kterou se běžně používá, neevokuje.



Obr. 11. Vlevo anglosaská lyra, vpravo turecký oud.

Perkusní složka je v *Krkavčí matce* důležitá zvláště na některých místech, kde použití hrkáttek ve zrychlujícím se rytmu vyvolává napětí. Vít pro potřeby filmu moduloval zvuk rolniček, aby zněly hlouběji. Výsledný zvuk má zvláštní, téměř dřevitý charakter. V některých scénách zastává rytmickou funkci výše zmíněné bouzouki, perkuse jsou v těchto případech zastoupeny např. dřívky. Bubny Vít použil pouze ve dvou písních v samém závěru. Jedná se o dřevěné bubny s koženou blánou, což bylo samozřejmě vzhledem k záměru využívat pouze akustické a ve vztahu ke světu *Krkavčí matky* co nejvíce autentické nástroje.

Jak bylo naznačeno výše, v hudbě filmu mají své specifické místo dróny – „nekonečné“ tóny, prodlevy. Vít je tvořil digitálně, modifikací předem nahraných zvuků. Ve filmu se vyskytují jednak jako podkres ostatních nástrojů kde bylo žádoucí dosáhnout jaksi hutnějšího zvuku, pak také samostatně na dramatických místech příběhu, kde v kontrastu s obrazem tvořily kontrapunkt – při lovu v lese a následném zabití krkavce a hlavně v závěru, po zabití Muže.

Lidský hlas je v hudbě použit vcelku minimalisticky – opět pouze na určitých místech, kde se z hlediska hudební dramaturgie hodí. Chorály, nacházející se v závěrečné skladbě a podkreslující zbytek nástrojů, měly evokovat starý neznámý rituál, osudovost. Ve skladbě, která začíná se smrtí krkavce a následně doprovází porod Ženy, Vít použil speciální techniku hrdelního zpěvu, kterou známe hlavně díky tradiční mongolské hudbě a chrámových zpěvů buddhistických mnichů.

### 5.3.2 Ruchy

Zvukař Vít Příbyla u *Krkavčí matky*, stejně jako v případě mých předchozích filmů, použil ruchy ze svého osobního archivu, případně potřebné zvuky nahrál přímo pro potřeby filmu.

Veliké štěstí jsme měli v případě zvuků dítěte, kdy se nám podařilo domluvit nahrávání u příbuzných Víta, jimž se právě narodil syn. Vzhledem k tomu, že jsme pro *Krkavčí matku* potřebovali zvuky co nejmladšího dítěte, byla možnost nahrát novorozeně, ještě popsané fixy z porodnice, opravdu skvělou příležitostí.

Dalšími zvuky, které bylo třeba nahrát, bylo krákání krkavce. Pár použitelných zvuků Vít nahrál u bohumínského sokolníka Jeana van Coppenolle, který byl velice ochotný a vstřícný. Problémem však bylo, jak nám Jean sdělil, že krkavci většinou více komunikují, když jsou v páru a osamocení jedinec se moc neprojevuje. Vít se poté snažil s pomocí parabolické antény, uzpůsobené k nahrávání zvuků ptáků z velké vzdálenosti, zachytit zvuky krkavců přímo v přírodě.

Tvoření zvukových atmosfér filmu probíhalo již před finálním stříhem. S Vítem jsme se rozhodli, že atmosféry budou částečně stylizované. Úpravou např. výšky některých ruchů ptáků se dá dosáhnout zajímavých zvuků, které znějí velice nezvykle a evokují křik zvířat z dávnověku.

Digitální úpravu ruchů Vít využil také při tvoření hlasového projevu nestvůrného Syna, snažil se najít rovnováhu mezi zvuky krkavců a zvukem dítěte, podle situace také nechat jednu složku ovládnout tu druhou.

#### **5.4 Obrazová postprodukce a finální úpravy**

Po zhotovení finálního střihu – poté co bylo jasné, jak spolu budou jednotlivé záběry interagovat, bylo třeba provést některé obrazové úpravy, které ovšem neměly ovlivnit časování snímku.

Valná většina těchto úprav se týkala barevného přizpůsobení obrazu – v některých scénách bylo třeba záběr zesvětlit, jelikož byl příliš nečitelný (hlavně detaily na černého nestvůrného Syna v přítmi zemljanky), v jiných bylo žádoucí vložit filtr, který obraz oteplil. Barevnou korekci nebylo třeba řešit vzhledem k tomu, že jsem už při vytváření animace používala pevnou paletu odstínů.

Mezním bodem ve fázi finálních úprav se stala kontrolní projekce, kdy jsem film pustila osobám, které se neúčastnily dlouhého procesu tvorby a nebyly detailně seznámeny se scénářem. Mimo jiné vyšlo najevo, že jedna z vedlejších postav je zaměnitelná s hlavní postavou Muže – bylo tedy nutné tuto záležitost vyřešit. Vedlejší postavě jsem přidala kápi a záběry s ní překreslila. Zda to skutečně pomohlo, ukážou nejspíše až reakce diváků dosud filmem nepoznamenaných.

## ZÁVĚR

Dokončení filmu *Krkavčí matka* provázely mé pochybnosti o výsledku celého snažení. Problémem totiž bylo to, že jsem po dlouhém a vyčerpávajícím procesu výroby od filmu naprosto ztratila jakýkoli odstup a schopnost nezaujatého úsudku.

Faktem ovšem je, že mě práce na filmu posunula v mnohých ohledech dále – bylo to poprvé, co jsem tvořila film s takto složitým příběhem a silnou atmosférou. U mnoha věcí vím, že by mohly být udělány jinak, lépe – a to nejen z hlediska animace či výtvarna. Pocítila jsem, jak důležitá je u animovaného filmu organizace času a dodržení rozvrhu – o to intenzivněji, že se jednalo o film s velkým počtem záběrů a relativně složitým výtvarným stylem.

Věřím však tomu, že jsem si i díky problémům při realizaci *Krkavčí matky* odnesla mnoho nových poznatků a poučení, ze kterých budu v budoucnu vycházet.

Spolupráce se štábem probíhala výborně, ze všech stran jsem cítila zájem o film a snahu o to, aby byl výsledek co nejlepší.

Hodnotit úspěch naší práce, kvalitu filmu, bude možné nejspíše až s odstupem. Nejlepším možným scénářem by bylo, kdyby život filmu *Krkavčí matka* jeho dokončením neskončil, ale začal – z tohoto důvodu plánuji poslat ho na filmové festivaly a přehlídky.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] RASMUSSEN, Knud. *Grónské mýty a pověsti*. Argo, 2007. ISBN 978-80-7203-876-3.
- [2] CHARLTON, Bruce G. Alienation, Recovered Animism and Altered States of Consciousness. *Medical Hypotheses*. 2007, vol. 68, no. 4 s. 727-731. ISSN:0306-9877. Dostupné z:  
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0306987706008000>
- [3] ČORNEJ, Petr. *Dějepis pro střední odborné školy*. 1. vyd. Praha: SPN - pedagogické nakladatelství, c2002. ISBN 807235194x.
- [4] HINE, Phil. *Walking Between The Worlds: Techniques Of Modern Shamanism Vol.1* [online]. Pagan News Publications, 1998 [cit. 2015-01-20]. Dostupné z:  
[http://www.philhine.org.uk/writings/pdfs/wbtw\\_imp.pdf](http://www.philhine.org.uk/writings/pdfs/wbtw_imp.pdf)
- [5] GREEN, Miranda. *Keltské mýty*. Vyd. 1. V Praze: Levné knihy KMa, 2006. ISBN 8073093588.
- [6] DOVNIKOVIĆ, Borivoj. *Škola kresleného filmu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animovaného filmu, 2007. ISBN 978-807-3311-056.
- [7] GREGOR, Lukáš. 2011. *Základy analýzy animovaného filmu*. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011. ISBN: 978-80-7454-112-4.
- [8] KUBÍČEK, Jiří. 2004. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění. ISBN 80-733-1019-8.

## SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

tzv. Takzvaně, takzvaný.

atd. A tak dále.

LH Living history – v překladu z angličtiny „živá historie“.

Obr. Obrázek.

např. Například.



**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obr. 1. Přílušník kmene Pirahã a jeho oděv. ....	15
Obr. 2. Ukázka „záběrovacího“ bodového scénáře .....	21
Obr. 3. Postava Ženy, v pozadí vedlejší postavy žen z vesnice.....	25
Obr. 4. Postava Muže.....	26
Obr. 5. Prostředí lesa s lovcem splývajícím v pozadí.....	27
Obr. 6. Ilustrace M. Velíška ke Grónským mýtům.....	28
Obr. 7. Postup kreslení postavy v jednom framu animace .....	29
Obr. 8. Pohyb řešený prolínačkami. ....	30
Obr. 9. Nahoře snímky z referenčního videa, dole jejich animovaný protějšek.....	31
Obr. 10. Niněra. ....	34
Obr. 11. Vlevo anglosaská lyra, vpravo turecký oud.....	35

## SEZNAM PŘÍLOH

- P1 Literární scénář
- P2 Technický scénář
- P3 Animatik (na přílohovém CD)
- P4 Výtvarné návrhy

# **PŘÍLOHA P I: LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ**

Krkavčí matka

Vít Příbyla

2.roč

Literární scénář

Obraz 1  
Den – Vesnice - Časoběh

<p>Pohled na vesnici – vesnice je tvořena mnohými dřevěnými sruby, v centru stojí větší dřevěná budova – lázně.</p> <p>Hned u okraje vesnice začíná hluboký les, zde (na hranici lesa a vesnice) hnízdí na dubu krkavčí pár.</p> <p>Kousek od dubu vidíme malý dřevěný srub, před kterým se loučí Muž, třímající luk, se Ženou.</p> <p>Žena je v lázních, ponořená v dřevěné nádobě naplněné horkou vodou. Baví se a směje se s ostatními ženami, které taktéž využívající lázeňské služby. Pozornost na sebe v ženském kolektivu strhává Žena-dáma.</p> <p>Muž kácí v lese stromy s ostatními muži pod vedením Muže-hromotluka, u práce se baví a smějí se.</p> <p>Ve srubu sedí Muž se Ženou a baví se s Ženou-dámou a Mužem-hromotlukem, kteří se drží za ruku, a ještě s jedním párem. Je zde přítmí, i když je venku den. Na stolku je na zdobeném ubrusu nádobí a lucerna. Za oknem prolétá krkavčí pár, který přilétá ke svému hnízdu, kde jsou již 3 vajíčka.</p> <p>Večerní scéna, při které Muž a Žena ulehají do lože a objímají se.</p> <p>Muž přichází domů ke srubu s lukem a šípy a dvěma mrtvými bažanty, ze dveří mu vychází naproti Žena, která si mne vypouklejší břicho, Muž se zastaví, Žena se začne smát a Muž upustí bažanty a vrhne se obejmout Ženu.</p> <p>Žena je v lázních obklopena vesnickými ženami, které se smějí a hledí na ni, Žena-dáma ji hladí po, již velkém, břichu. Muž je na lovu, vidí bažanta. Míří na něj lukem. Vystřelí šíp. V tu chvíli se na bažanta vrhá také Krkavčí-otec, kterého šíp zasahuje.</p>	<p>Průvodní hudba.</p> <p>Zásahem šípu se utne Průvodní hudba.</p>
--	--

Obraz 2  
Noc – Srub

<p>Veliká bouře a vichr. Krkavčí-matka chrání své mlád'ata vlastním tělem, aby je vichr neshodil dolů. Z okénka srubu září světlo lucerny a ozývá se křik Ženy, která rodí. Slyšíme křik narozeného dítěte-Syna. Žena s mužem přichází ke kolébce. V kolébce vidí jejich Syna, ten je ovšem znetvořen – má zakrnělé ruce, připomínající křídla, a protáhlý obličej, připomínající zobák. Žena se zděsí, odbíhá od kolébky, Muž ji dohání a utěšuje a spolu se vrací zpátky ke kolébce, tam svého Syna vezme Žena do náruče.</p>	<p>Bouře. Vichr. Křik krkavčat. Ruchy Krkavčí-matky. Křik Ženy. Křik Syna.</p> <p>Povyk vichru a bouře zvenčí. Ruchy Ženy a Muže. Křik Syna.</p>
---	--

Obraz 3  
Odpoledne – Ráno

Muž v pozadí odchází se sekyrou na rameni do lesa. Krkavčí-matka před srubem drží v zobáku ulovenou myš, vyplaší ji skupinka 5 žen, které ke srubu přichází. Vede je Žena-dáma, ta se za odlétající Krkavčí-matkou ožene. Vzrušeně si mezi sebou šuškájí. Nasouvají se k oknu. Uvnitř ve své náruči kolébá Žena svého Syna netvora. Když to ženy za oknem spatří, začnou ječet a utíkají od srubu. Žena za nimi vybíhá ze dveří se Synem v náruči. Vidí, jak ženy vbíhají do vesnice. Podívá se na znetvořenou tvář svého syna. Odchází do srubu.  
Zdvihá z dřevěné linky veliký nůž.  
Pak bere flákot masa, kus odřízne a dá ho Synovi do zobáku.

Obraz 4  
Odpoledne – Lázně

Žena ve srubu oblíká Syna. Sfoukává lucernu a vychází ze dveří. Přichází do lázni. Když ji ženy spatří, začínají odcházet. Jedna se zastaví a hledí na Ženu se Synem. V její tváři je slitování. Pak přichází Žena-dáma, chytá ji za paži a odvrací ji. Obě odcházejí.

Obraz 5  
Ráno – Les

Muž kácí v lese s ostatními muži. Nálada není veselá jako obvykle. Každý si hledí svého. Muž-hromotluk škaredě hledí na Muže. Zvedá sekeru a zatíná ji do kmene.



Obraz 6  
Večer – Srub

Žena se snaží v náruči uspat Syna. Ten stále křičí a Žena již neví jak ho uspat. Začíná být nervózní. Syn křičí čím dál víc. Náhle ho Žena okřikne. Syn ji začne klovat do obličeje, ze šrámů se line krev. Žena pokládá Syna do kolébky a s pláčem ho dále uspává.

Obraz 7  
Ráno – V lese

Muž se se Ženou loučí u dveří srubu. Hladí ji po šrámech na obličeji a políbí ji tvář. Pak zvedá sekeru a odchází do lesa.

Muž se napřahuje se sekerou a seká do stromu, při záseku vyletí ze stromu tříška, ta vletí Muži-hromotlukovi do oka. Ten využívá záminku a začíná hulákáním obviňovat Muže za znetvořeného Syna. Ostatní muži si postupně začínají stoupat za Muže-hromotluka a přidávají se k němu. Pak Muž-hromotluk zvedá nad hlavu sekeru a zabíjí Muže.

Obraz 8  
Ráno – Srub/Les

Z lesa se ozve výkřik Muže, to vyplaší Krkavčí-matku sedící na střeše srubu. Žena ve srubu uslyší Mužův výkřik, poznává jeho hlas. Nechává spícího Syna v kolébce a ve spěchu vybíhá ze srubu, přitom strhává ubrus ze stolku, srubem řinčí hluk padajícího nádobí a rozbitého skla.

V lese přibíhá Žena k mrtvole svého Muže. Vrhá se k němu a objímá ho. Zarmouceně pláče a líbá ho po tváři. Rázem uslyší povyk z vesnice, mezi hlasy rozpozná i řev svého Syna. Zděšená vyráží zpět ke srubu.

Srub je obklopen hustým dýmem, na střeše jsou plameny, ty se také začínají šířit na stromy lesu.

V hnízdě v hustém dýmu na dubu křičí krkavčí mláďata.

Žena vbíhá do srubu.

Krkavčí matka letí hustým dýmem. Hnízdo mladých krkavčat obklopují plameny.

Žena ve srubu vidí rozbitou lucernu v hromadě spadlého nádobí, překonává plameny a přichází ke kolébce a pohlédne na řvoucího Syna.

Krkavčí-matka se prodírá hořícími větvemi, ty ji způsobují šrámy na tváři, podobné jako má Žena.

Žena si sahá na šrámy na svém obličeji.

Krkavčí matka je uřícená, vyškubává si hořící peří, které ji chytá od plamenů, dostává se ke hnízdu, chytá své mláďata do pařátů a z posledních sil odlétává z místa požáru.

Ženě sklouznou ruce z jejích šrámů, přikrývá syna dekou a s pláčem odbíhá pryč.

V odrazu Synových očí plápolají plamínky. Po zabouchnutí dveří náhlá černá.

Obraz 9  
Den – Les





Roztmívačka. Krkavčí-matka hoduje spolu v slunném lese s již vyrostlejšíma krkavčatama na mrtvole králíka. Do toho jedou závěrečné titulky.

Zatmívačka.

KONEC





Průvodní hudba.

# PŘÍLOHA P II: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY		FILMOVÁ ŠKOLA ZLÍN WWW.FILMOVASKOLA.ZLIN.CZ		POZNÁMKA	
Č. Z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, ČAS	HUDBA	RUCHY
1 VC		(Z čehožto obrazu, ve kterém jsou vidět tváře polnáčka - první záběh - nachled, první senice, oběma jsou barvené nitkami,	100 se filmem je stylizovaná čas: 12s	průvodič hudba (ně od titulu) - atmosféry - netřesky	Atmosféra Sena / Doby / první záběh ptáka
1 VC / A		Před kamerou probíhá krávec	↓		Avstání brádal a letu
2 C		Krávec doráží na větev a hází, ve kterém sedí krávec. Pod stromem a kvádrem je „zemljanek“, ve které se snítí.	—		dotyk, krávec na větev, padání nitky, větví stromu
3 PC		V zemjanec - a děti se lončí Anička a Tondou který a více dětí, seboru. V popředí jsou na stole nitky a čtorec s ošátkou.	45 — 15s ↓		Atmosféra snítu zemjanec, probání ohně, snítu sítě

První: Atmosféry plati dohled není započítána  
jina

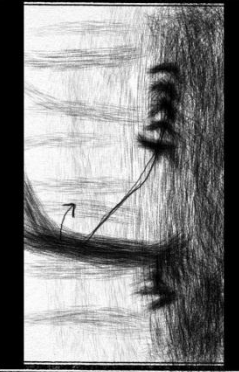


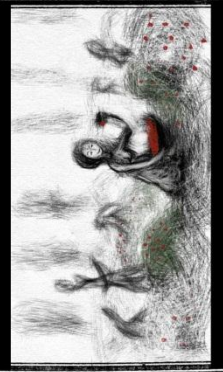
KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY

č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
3 PC PD		T odchází ze dveří, A přistoupí ke stolu, seeme z něj ošátku a čtorem, sloukne smíčky	—		broky (Nuntyng problem) zvuk fontán, sláminka, zhasnutí sláminka, šustění oblékání	
3 PC PD		A odchází ven, pulon A čtorem zavírá dvěře a po cestě zhasíná svíčku ne svícnu a dvěře.	—		broky, šustění šustí, šustání, kráčení dvěře	
4 PC		A s ženstýma z venice prochází A ošátkou kolem lávní - sníží se a porovnájí si.	—		Atmosféra venice broky, šustění, smích ženy, šustí, šustí	potahované přezdí -kamera sleduje ženy
5 D		Tondáv obličej zkrácený námkou	—		Almout Beza, Prčeni T., zvuky oblékání, kukání ošátkou mužů a přezdí	

4s

2s

KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY

č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
6 C		Chlapek v lese porazil strom	—		rupání dřeva, křikání chlapek	pročítat kamerna, jáada?
7 PC		Zpoza zad mluví - strom se kácí k zemi směrem do kamery, chlapek roztváří ústa, je to spíš šok, než nějaký boj, odskakují přes praporek kamenu	3s		rupání dřeva - po stromu, křikání chlapek se změna se vyběhne	
8a VD		Do záberu sklouzne ruka, sebere bobule a přes horní kamenu opatně zaběhne	2s		Atm. bolet - suseťní kovář - hlavení hlavy ženatých	střech v pohybu
8b PC		Anička zvedne ruku a bobule, prodává se na ní a dá jí k ostatním do očítky. Kolem sbírají ostatní ženy (některé zadíje každá kovář útrohy).	3s		ámstění kovář hlavy ženatých a dítěte	
			6s			





KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY

Č.Z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
9 C		Ullaji sedí po práci v kloučcích, koluje mezi nimi placatka. Muž na krají podobě nájog muž, který kloučí na zemi a udusává "molyh". Kolem leží pobara a sítě.	-		Atm. lesa Kobylčí hřeben Ullaji	
10 PD		Muž na "molyh" se mapuje	5s		ústním přívěsem, špondučnou & čtverce	
10 PD		a. podá čtverce dalším muži. V "molyh" je zabodnutá destička, na které jsou vypáleny symboly.	5s		odpěvně chlapa, špondučnou, ústním přívěsem	
11 D		Aničin obličej, ženská ruka jí na líce kreslí pílečky (zaržené oči), pak se odtažna	-		Atm. podvědomé žezví špondučnou, roty, trou kříd o kuci (kreslem)	střihu při pohybu ruky





6s



KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY



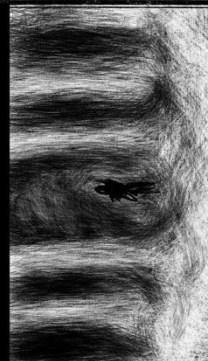

č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
12 PD		Anička sedí s ženatým na lavičce, jedná ji kreslí kočička kolem pupku, další ji dává na hlavu něvěstě	—  10s		šplouchání, body smích a probublání žán	
13 PD		Tonda se mače z lesa se dřevem ma zádech...	—  5s →		Atm. body body (6 trávě) ruchy obléčení, chůva cbech T.	
13 PD		... podívá se před sebe, něco spatří a zaraží se			vydechnutí	
14 C		Anička stojí před zraněnou, oči sklopene.	—  4s			

KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY





Č.Z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
14a D		Anička otevře oči a zvedne hlavu	—	—	šustění hlavy	
15 C		Z profilmu, proti světlu, Tonda pustí dřívko na zem a rozlečká se k Aničce ...	3s —	—	podpíjí dřívko a slyší, když	
15 C		... aby jí popadl do náruče	10s ↓	—	zvuk hřívnutí (obličím?) švih (flamengy)	
16 PD		Noc, Anička a Tondou se k sobě tak a posteli, Tonda Aničku kladí po pomalovaném bříčku.	—	—	Atm. jstvení zaujímá - oba - pohyb + křehká - kůže o kůži	

6s



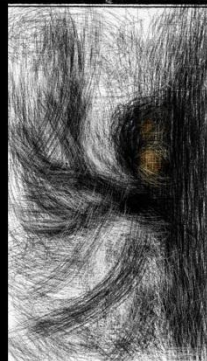
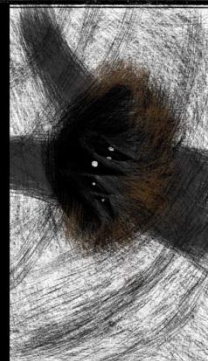

KRKAVČÍ MATKA , REŽ. NOEMI VALENTÍNY

Č.Z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
17 PD		Ráno, kůže, kůže se sedí na rojůch, kůže se sedí se ní (1.) a pak zabrať a nevěte z něje (2.)	-	-	Atm. kůže / kraj světa švítot křídla, křáky, párty na světi	
17b PC		V pozadí letí ze stromu kůže, T. popadá se za ní, oči T. - pak se otočí zpátky, madlové si luk a vy-krvá, měřem do kamery	-	-	švítot otlačení, luk (obrov) kroky (o trávě)	
17b C		T. jde do lesa, moři se do hladby stromů	-	začíná deň (těly toř) na nížeň jak podléas	slabě kroky (+ tráva, šrovi)	
18 PD		T se pléč, mezi kůři a šípem zavezemý z těvě, skvě se a začne měřat	-		oprotě kroky přesání něvěč	slow motion zvětšete

KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNÝ

č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
19 D		T domíří na tetřeva a zachráně plánu	— 4s	přidání se dává Tong	—	
20 PC C		V popředí tetřev, a pozadí T mlčí	—		—	
21 D		Profil na T., pustí nář	2,5s —		stylizované vyprášení tetřevy, pak	
22 PD		Na tetřeva se máčí krávec...	6s —	schůzka přes pustě tetřevy	TICHO	
			10s			

KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY





č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
22 PD		... šíp mamáster tetřeva zaváhne kokaure			 po zavržení kokaure čím zvuky bouchá z debetěho záberu	SLO-MO - konec
23a C		Noc, bouře, hude zmltá se stromami, se zemřancem se utí	—	—	Atmosféra bouře - dešť, hřivo, hromy	(dobře, zábr - přít se strom ne, seřez oběma)
23b D		Křevnice se hrušce chrání bílky ptáčata	—	—	přítání stromu	
24 PC		Přes zavřející se oknice ma T a rodkci A mamitě zemřanky	—	—	hřivání A., křev "křev" hřiv přítání oknic (oběma - křev)	

45





45

35




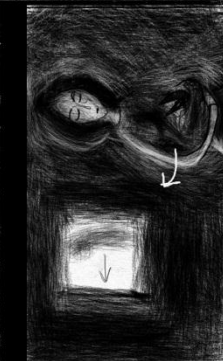
KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY

Č.Z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
25 D		Obličej A, zřetěla oddechů- já.	—	—	tečká oddechování A.	
26 PD		Protopokled na Tondru, dvě A za kuku, má starší myřaz, A spíná právnou kachnu.	3s	—	oddechování A.	
27 D		Zpátky na Aničku k navazování klavír- ové se kůik dítěte, A zveche obličej, myřázi se a - vrtácha se -	3,5s	—	kokání A. (zrak pohládne) kóik dítěte šustění sítě myřákuví A.	
28 PC		- mívám od dítěte	5,5s	—	podstát k křesnáoch	střih k polykbu
			7s			

KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY





č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
29 PD		T se tuhá vyprávění, po chvíli však vezme dítě do náručí a přiblíží se směrem k A -	—	jemný pomalý motiv (vánoce na káráni) -lyra? -aněme?	rodychotání A., šustot pohybů T.	
30 PC		- a podá jí náčleek s dítětem	—		pohyby mezi keřkami, T. obléčení	střik + pohyb
31 PD		A chvilu váhá, pak se ale pro náčleek natáhne ...	2s		šustění látky	
31 PD		... a vezme ho do náručí. Hlasný skloněnou a volně ztvárněné dítě, které přestane křičet - začne slyšet, nemluví zvuky a natáhnout ruce po Aničce.	8s	dozví	knáskání dítěte	precizně přiblížen

KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY





Č.Z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
32 C		Ráno, zemfany. Kukanice sleže na zem, sbírat myši	—		Atm. bouky, tenor flaot křádel	
33 D		Kukanice na zemi s myši a zobákem, rozkládá se a odletí (a záběrem projevem mluvy od Tonky, mluve se seřívá)	—		vyprávění myši, súřit pav, flacem křádel (zavazání obou, - vředění)	
34 C		Kukanice přestane na otřase zemfany, koutá se za T knáčením do lesa, z panu kantiy přidá její ženy z sevice	—		dovozání kukanice sběra křádel potlačení flacem žen	
35 PD		A a zemfance sbírá kukanice. Za stnem se mínají stiny - ženy. A se otvoří, ston se stín a obě zastaví - otřívá se pydševy šepot	—		Atm. pátol zemf, tiché kukaně A, flacem zvenku - pronáší se do kvasitějšo zvěšobu přijevu žen	



KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY

č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
36 PC		Na A přes obno- ženství spírá koutky společně zedřívání a nádiv	—		klavý žem a poprání (Atm. louky)	
37 PD		A zezadu, stíní a oba se rozprchou	2s		tenor bítí (Atm. kritiku zemřít)	
38 PD		A za ními chvilu zdučeně končí, pak odjede ze zaběm	2s		knusám' dítěte, kuby na klivě podlaze	
39 PD		A přijde ke kolice zavě- šene ze stropu, polezí do ní kravčíka, pak přijde ke stolu, šáhne pro něco	4s		brky na klivě podlaze pokládání dítěte do křesla bramí máže ze stolu	
			5s			


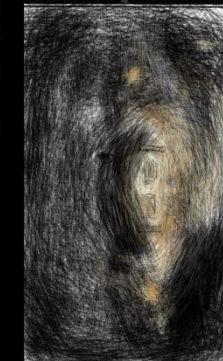


KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY

Č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
40 D		A v popředí, k zadaním plánu k kolébce. A myslí si, že dítě ho před sebou, otočí hlavu a zachví se na křivčičku	—  3s		knování dítěte pustit A. obléčení	
41 D		Obléčej A, konka ma křivčička a nožem + ruce - pak sbloní hlavu, napřáhne se -	—  4s ↓		dítě knování konka	
41 D		- a seba (mimo záberu), ope se zvuk sbloní maso.	—		svat obléčení, svist a tupý sek do masa	
42 D		Křivčička k kolébce, začne se "radovat", k záberu se objeví A ruce, dají mu do zadržku kus masa	—  3s		knování dítěte, jeho pohyb k křivčičce slisť zrk maso, klopání "obléčení"	





KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY

č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
43 PC		A sedí u křeváčekar, krmí ho masem	-		stejně jako předchozí záběr, jen přízvučnější řečnické zábrny	
44 C		Ženy strážejí bobule, z které přechází kantýny k nim přichází Anička a křeváčekar na zádech	7s		Atm. louky, předložený hlas a smích žen A. křovy a tiché a křoví	
45 PD		A prochází přes obraz, křevčí ženy za ní se mračí, šeptají, zvedají se a odcházejí	6s		Hlas žn žně, porucha - mračení, znechucení, mračení žen křovy A.	
46 D		Za A odchází ženy, A od nich odvrátí hlavu	5s		predalující se mračení a křovy žen	



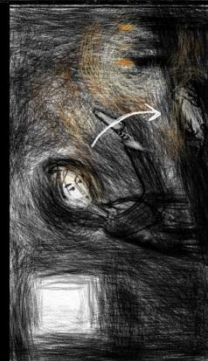

KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY

č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
47 C		A sama mezi kerů klaků a začíná sbírat.	-		Atm. země podobné nástěn kovičky	
48 VC		Věčerní venice, uprostřed lázně	-		(zabíraní, bítarce N. hánící atmosféry?) Atm. noci (bláznivá, noc - spina, úroveň)	
49 PC		A. A. kávních, že má na zemi Křavčí v klavírku hodinu. Vědu se objeví postava - jde k kůvě - se světle zjistíme že je to Tonda. A se k němu otočí -	5s		plavání, kopání? křavčím dítěte kroky T. spadne šplouchnutí při otvoření	
50 PD		na konka na něj. T. spíná pracovní kantnu. Pal vyfukují k A	-		displechování vody křavčím dítěte kroky	otok v podšívce
			5s			





KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY

č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
51 PC		T ohýne Aničku	—		broky kínování šplouchání T. pýdech (křídlem!)	
52 D		Zasobnutí sekýty	6s	rytmická hudba až do konce (dynamika počle akce!) -jankko? -mnoha?	Atm. leva kak, svíst a zásek sekýty	
53 PC		V popředí T, utře si pot z čela. V pozadí postávají/posedávají chlapi, kochají čtóra...	1s		podle levější strany Chlapi, šplouchání čtorty, odfuknutí T., šustot - tření ruky o čelo	
53 PC		... T se za nima obličane...	5s		šustot obličaní	

KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY

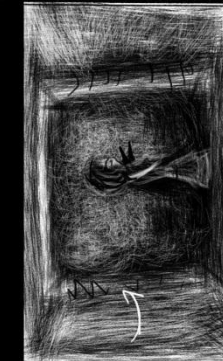



č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
53 PC		... otoci se zpátky, zvedne sekýru a zatre ji.			šustot při popracích, akcentovaný, nek mládek a nek se svistem	
54 D		Na motivého zajíčka, ruce A. Zajda korvaci do mysy, kret toče žlabek do curoty, pak tět přestane ruce s čvorou se odtažou ze záběru.	4s		Atm. navika zemjany tčení kece postup hlavy existuje šmíraní čubky o stíl	
55 PC		A. odskává zajič hlavu			šust, svist, sek	
56 D		odsknutí hlavy - Křevěč zvěne brčet	1,5s		sek plác brkovčka	
			2s			

KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY

č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
57 PC		A pokládá máštroj a jde ke kolobče 3s	—		podívání, očerání, medvědí stříl, knihy na kleněné postelce, žánstet žánstet	
58 D		Odsednutí netve sekcion	1s		Atmos. kaban zasednutí sebygy do dšera (trity)	
59 D		občej T, napřáme se a sečne zornu	—		žánstet očerání, žánstet a ket	
60 D		Kokavák žve Aničce a náněci A. se pohupuje, bronka mu	15s		Atm. žánstet zanjmyky žánstet kokavčka bronkání A. žánstet K. parátka G A. žánstet	

2s

KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY





Č.Z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
61 PC		Přes okno - máte prošlou okenici, K. se ještě nic nerozvíje A bronka, jak okenice proklesá tak se taky sekne	— 2s		křik Klenčíka - grady prošlou okenic (čarov - hřívá) bronka a. zavřený mouch při pítel	
62 PC		A - se odvrátí od okna - A narovně přestlapyje, bronka mu, pak ho zvedne a zatřese s ním	— 1,5s		bronka narovněji než dítěte zoufalý křik A. když A m. trise	stř. a pok.
63 PD		A trise a Klenčíkem	— 1,5s		neú bronka se spony K čim dal nabízí těm skřeky	
64 D		K se vchá na Aničku	— 0,5s		myšlený mykání A. Anička Klenčíka dítě obléká stlačení postavy	střik a pohyba







KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY

č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
65 D		A si obrací obličej, odvrhne a odhodí od sebe krkavčička	— 0,5s		přeházení A. střídání, střesk K.	stříh k pohybu
66 PC		Krkavčičk dopadá do kolečky, A se odvrací a dívá si obličej	— 3s		dopadnutí K. do koleček přeházení A.? kroky pláč dítěte	
67 PC		T. osloví sestru, kolonáři jede banda chlapů	— 4s		Atm. lezu kroky chlapů k stolu a přívich úst. obléčení hlavy chlapů zaseky sekopy	
68 PD		T. z postledek - vidina i sekopy, začne ji do chřem - vystrheli od ní bromada - řízek	— 1,5s		úst - srst - sek hodat bláto zvuk řízek	

KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNÝ

č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
69 PC		Jednu z chlapců se chytl za oko a začal odvrátit se	—		Zabobňování se tríska řev chlapů šustit oblečení zmatené hlasy ostatních chlapů	- obnava, "učení" kamrad - změně atmosféry jídou od téhle chvíle do pozadí
70 D		Chlap s tríska se diví za oko - pytláka tríska, volá jí a otčí se na Tomdu	—		Chlap šustí, přeí kubání při vytěm tríska šustit oblečení	střík + polyhu
71 PC		Tomda špiš levan kantnu, muš s tríska zvedá sekym nad klam	—		zřívání chlapů šust	střík + polyhu
72 PD		A si sahá na obličej, teče jí krev - kome na krkavčíka	2s		Atm. tríska zmlňony při dítěte oddechování A.	komu, "učení kamrad"
			4s			



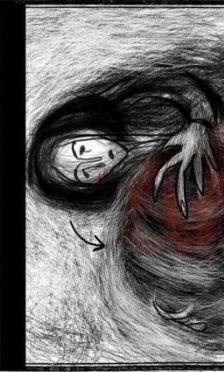

KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY

Č.Z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
73 D		Krkváček "pohřívá" K. kolobce, šnebe "kvíčikoma" (má rožek od bove?)	—		popřívání dítěte pohyb K. kolobců	
74 D		Aniččin obličej plný slz a krve. Děve se — (na myšičk se A. zpodobila otčič)	35			
75 PD		— myšičk, ten vypláči krkváči mámě na střeše zemfjanty	45		Větrík pouchlý; poukání, křídla tlustot křídla Atm. povly - postřevání	
76 C		Zemfjanta. A tam není, K. zůstává v kolobce, v zadním plánu se ze stobru krdelají mrčety	35		Větrík zemfjanty poukání křídla krdelání se mrčety	
			45			





KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY

č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
77 PD		Podhled na mrtvé A tráston, oddechuje, pomáhá sekerou od kůže	— 6s		oddechování chlapce kroky jak couvá	
78 C		Všichni chlapi couvají od mrtvého Tondy	— 5s		fidué kroky zakrakování v atmosféře	· modkled
79 PC / PD		Anička se prodává krvavím, dězí	— 3s		kroky dělu v křoví sánání šetřiček třikrát šodi o hny deak A.	porah. poradí
80 PD		V 1. plánu telo, A. přiběhne ze zadu a —	— 4s		šustění křoví kroky deak A. - akcent (výsledek) obřevní	šustík v pohybu

KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY





č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
81 PC		- zbranká se na motivu Tondru	—		oblečení, typová rana, tělo na tělo Nělykaní, sténání A.	
82 D		A špiní, bove T klavn do dlaní	—			
83 D		Proti poklad na A. - plácě - přituhá se k T.	25		ruce o (zkrvavené) strany nepřítel atd.	
84 PID		- rameni, hladí ho po klasech.	35		podnutí hlavy a A. nepřítel físsi	střihy a podřezání
			55		začíná se objevovat pohyb pravice	

KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY

č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
85 PD		A. z anfangu, zvedne se a otočí za zvuky z venice	—		slaběší pohlavní přistat oběceni	
86 C		Ve vesnici, zemřelá A a T hoi, strach a hrůzou taky. Lidé z vesnice se hemží okolo	—		hobí matka pomy, bík bík bík dítě	
87 PD		hrůzba a katastrofální potácaní, zlášené řivou	—		kučen, palomní zbléka bík plácát	
88a PG		A. rozváří lidi - zastaví se, vyběhne kouta na pohorru a pak běží dál	—		oběh křasy bík odstřelování lidí Anička kraby zlášený stem A.	

3,55

KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY

Č.Z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
88b C		Zemřan ka * plamenoch	—		hucení plamenů, povozání křik Křavčička	
89 PD		Křavčiči máma letí - dýmem k hnízdu	—		hucení plamenů křik ptáček přesahující převážně	
90 PC		Zemřan ka smrti, přes hustý dým jede dost dobře vidět - otevrou se dvěře - jede A, jak ke "kamnům" - káse	—		hubot ohně rozvážení dveří brčky konec křik dítěte blíž	A. se "dovostíjí" jak jede blíž
91 PD		Přes záda A, Křavčiči bůči * kolebce - spusti rukou	—		hubot ohně křik	




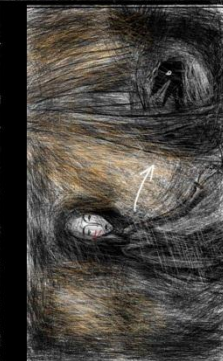
2s

2s

3s





2s

KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY

Č.Z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
92 D		Krkavčice se provádí hořícími píseňmi, ty jí šlehnou do tváře - má stejný šrámý jako A.	— 3s		hluk ohně šlebanutí větví zabírácími hlukot křídél	postavené posadí
93 D		Obličej A, kouka má Krkavčice - sáhne si na šrámý	— 3s		oblič křik dítěte šrámí kůže oblič	
94 PD		Krkavčice ži za letu vytvívá hořící píseň - píseň "do kamby"	— 2,5s		oblič hlukot křídél povinní pár	
95 PD		A. šlehnou ruce ze šrámí, vykročí ke Krkavčice kovi a setáhne k němu ruce	— 2s		oblič kroky sústěm obličemi křik dítěte	


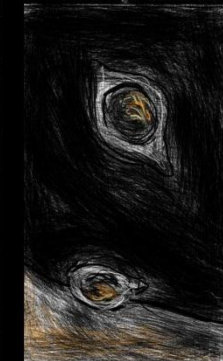
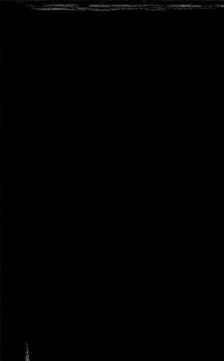
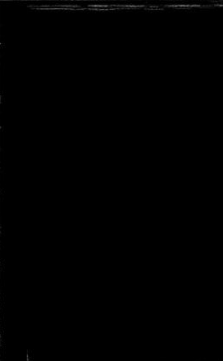


KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY

č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
96 D		A. muce balí K. do obě, ten přestává plakat	—  3s		oběň balení kráječů pláč přechází 10 křivčení a 10 ustání	
97 PD		Krkavčí máma dohlédá k hnědce	—		oběň křik ptáčat fukot kůdel	
98 D		Bere ptáčata do parátek a letí s nimi pryč	—		oběň křik ptáčat parátek o pírka fukot kůdel	
99 D		Na Krkavčík, A. muce se odtahnou	—		oběň muce o kráječů	

2s

KRKAVČÍ MATKA, REŽ. NOEMI VALENTÍNY

Č.Z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG, čas	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
100 PD		Anička pláče - maronová se, šéřce vyčerná ze záběru	5s		okéní kroky oddechování A. oblečení	
101 VD		Krkavčíkový oči, odězí se + nich plamínky při zvuku zabouchnutí dveří -	6s		okéní vedení se kroky bouchnutí dveří	
		- malá černa do černé titulky a konec.			po něm TI CHO	
						

## PŘÍLOHA P 4: VÝTVARNÉ NÁVRHY





