

Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a rešerše

BcA. Eliška Habartová

Diplomová práce
2015



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba
akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Eliška Habartová**
Osobní číslo: **K13363**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a rešerše**

2. Praktická část: Trip TV – poloplastový animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi magisterského 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, rešerše podkladů pro přípravu a realizaci filmu. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Diplomová práce musí obsahovat alespoň 8 knižních titulů a 6 odborných článků, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 30 normostran, doporučené maximum 50 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 210 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 480 sekund. Absolvent prokáže kromě nabytého řemesla animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), osobité výtvarné uchopení, a to vše v korespondenci se zvoleným tématem 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 (format 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 diplomové práce: viz. Zásady pro vypracování

Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování

Forma zpracování diplomové práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

MCLUHAN, Marshall. Jak rozumět médiím: extenze člověka. 2., rev. vyd. Překlad Miloš Calda. Praha: Mladá fronta, 2011, 399 s. ISBN 978-80-204-2409-9.

DEPEYRAC, Claudio. Ukradený potenciál. Česko: Michal Mrhač, 2013, 245 s. ISBN 978-80-260-4767-4.

DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, 159 s., xviii s. obr. příl. ISBN 80-733-1012-0. DUTKA, Edgar a Edgar DUTKA.

Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012, 137 s., [4] s. obr. příl. ISBN 978-80-7331-252-7.

WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. London: Faber, 2001, x, 342 p. ISBN 05-712-1268-9.

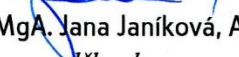
HALAS, Harold Whitaker and John a Updated by Tim SITO. Timing for animation. 2nd ed. Amsterdam: Elsevier/Focal Press, 2009, x, 342 p. ISBN 978-024-0521-602.

Vedoucí diplomové práce: **Milan Šebesta**
Ateliér Animovaná tvorba

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

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

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014


doc. MgA. 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 ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu 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
4.3.2015

ELIŠKA HABARTOVÁ 

.....
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, 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 vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

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

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

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo 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 přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Ve své práci popisuji vznik mého absolventského filmu od úplného počátku. Co mě inspirovalo k výběru tohoto tématu, kterými tvůrci a díly jsem byla ovlivněna a proč jsem si vůbec zvolila techniku poloplastu. Chronologicky se zabývám jednotlivými výrobními fázemi, problémy, které mne provázely při natáčení a v neposlední řadě také postprodukcí.

Klíčová slova: poloplast, animace, stop motion, černá komedie, vliv médií

ABSTRACT

I am describing making of my graduate movie from the beginning. What inspired me to choose this topic which artists and movies effected me and why did I choose semi-plastic technique. I am dealing with each phases of progress, problems which I dealt with during shooting and postproduction.

Keywords: semi-plastic, animation, stop motion, black comedy, influence of media

Velký dík patří panu Šebestovi za ochotu se mnou opět spolupracovat, Tomáši Martínkovi a panu Krupovi za pomoc a rady ohledně práce s kamerou, Matěji Jankovskému za trpělivost při stříhání filmu, Lence Zaydlové za pomoc s výrobou, mému výbornému zvukaři Ilanovi a skladateli Dannymu, kteří se mnou šli do projektu „na dálku“. Dále děkuji všem, kteří se podíleli na vzniku mé závěrečné práce a samozřejmě mému příteli a rodině za velkou psychickou podporu.

Děkuju!

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

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA	11
1.1 BRAINSTORMING	11
1.2 NÁMĚT, TÉMA	12
1.2.1 Proč poloplast?	12
1.3 INSPIRACE A REŠERŠE	13
1.3.1 Vliv televize na populaci.....	13
1.3.2 Studijní pobyt v Izraeli.....	14
1.3.2.1 Dotyk propagandy.....	15
1.3.3 Nové obzory, nová inspirace.....	16
1.3.3.1 Filmová inspirace.....	16
1.3.3.2 Balkánská hudba	18
1.3.4 Odkazy	18
1.4 SCÉNÁŘ.....	19
1.5 TECHNICKÝ SCÉNÁŘ.....	21
1.6 VÝTVARNO.....	21
1.6.1 Hlavní postavy	22
1.6.2 Grimasy	23
1.6.3 Prostředí	24
1.7 ANIMATIK	25
1.8 PITCHING.....	25
II PRAKTICKÁ ČÁST	27
2 VÝROBA	28
2.1 LOUTKY	28
2.1.1 Mimika	29
2.2 POZADÍ A REKvizITY	29
3 NATÁČENÍ	30
3.1 STYL ANIMACE	30
3.2 NATÁČECÍ PLÁN	31
3.2.1 Příprava animačního stolu.....	31
3.3 NATÁČECÍ DENÍK.....	32
4 POSTPRODUKCE	41
4.1 STŘIH	41
4.2 HUDBA	41
4.3 ZVUK.....	43
ZÁVĚR	45
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	47
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	49
SEZNAM OBRÁZKŮ	50
SEZNAM PŘÍLOH	51

ÚVOD

Vznik každého animovaného filmu je svým způsobem porod. Na počátku otěhotníte myšlenkou, která ve vás roste a z malého embrya se vyvíjí něco, co vám více a více přirůstá k srdci. Termín, který je na začátku stanoven na dokončení filmu, je pevně daný, avšak s termínem, jež je stanoven k porodu, nemůže nikdo pevně počítat, proto se i ten k odevzdání filmu musí někdy chtě nechtě posunout. Vždyť nikdy nevíte, k jakým komplikacím může dojít. Já si tento proces užívám i přes spoustu kontrakcí, které k němu patří. Chce to pořádnou dávku odhodlání a trpělivosti, obklopit se lidmi, kteří vás podpoří, pomohou vám a jde to mnohem lépe.

Na začátku své práce se věnuji výběru tématu a vlivu prostředí, ve kterém jsem svůj diplomový projekt vymýšlela. Konečně jsem měla možnost sama na sobě pozorovat, jak je vaše okolí důležitým činitelem při tvorbě něčeho nového. Nemohu než doporučit každému, kdo se bude cítit v temné uličce svých kreativních sil, absolutně změnit prostředí ve kterém je zvyklý pracovat ba dokonce žít. Tento výstupní krok z vaší komfortní zóny vás zavede do oblasti plné nových možností, nápadů, kterých by se vám nikdy nedostalo, kdybyste zůstaly ve svém pohodlném hnízdečku.

Další část je věnována inspiračním zdrojům a důležitým činitelům, jež značně ovlivnily mou práci, a v neposlední řadě hovořím o samotném natáčení filmu doplněné o užitečné rady a poznatky.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA

Pro mne, a předpokládám, že nejsem jediná, je tato část nejobtížnější. Pokaždé, když je přede mnou otevřené nové pole pro úplně nový projekt, má hlava exploduje. Je toho tolik, co bych ráda vyjádřila obrazem. K tomu abych dospěla k něčemu určitějšímu, potřebuji přátele. Raději než pro sebe vytvářím filmy pro pobavení ostatních a to, co se mně zdá jako perfektní nápad, může ostatním připadat hloupě.

1.1 Brainstorming

Na počátku mám většinou alespoň směr, kterým se chci vydat, žánr nebo charakter postav, o nichž chci film vytvořit. Pracuji s myšlenkovou mapou zaměřenou na můj budoucí film. Dle několika jednoduchých pravidel pro její vznik, jako je lineárnost, přehlednost, barevnost či jednoduchost, tak podtrhnu hlavní body námětu [1]. Poté vezmu pár přátel k sobě a pořádáme společný brainstorming. Uprostřed stolu rozložím velký papír, kde zachycujeme ať slovy či obrazem své nápady. Necháváme naši mysl plout a zachycujeme sebemenší mozkové zachvění. Může to znít jako zábava na celý večer, ale popravdě je to velmi vyčerpávající. Nejvíce produktivní doba trvá zhruba půl hodiny, ale to je vskutku dostatek času na popsání několika archů papíru a vytvoření databáze pro pozdější psaní scénáře. Většinou pořádám dvě sezení s dvěma různými skupinami přátel. První skupinou mi tentokrát byli mí spolubydlíci, taktéž animátoři, tedy ti se zkušenostmi z oblasti filmové řeči a animovaného filmu. Druhou skupinu tvořili ti, již jsou pouze diváci nebo fanoušky bez jakéhokoliv filmového vzdělání.

I brainstorming, ač se to zdá jako naprosto spontánní záležitost, má několik jednoduchých pravidel. Nápady by měly být co nejdivočejší, nic v hlavě vás nesmí zarazit a říct: „To už je příliš!“ Měli bychom ze sebe dostat maximum, odrážet se od nápadů ostatních a vyhnout se okamžitému hodnocení nápadů ostatních. V mnoha případech se stává, že brainstorming nefunguje, tak jak má. Většinou je tomu na vině jakési zablokování v jednotlivci. Dříve než se dostane ke slovu, nápad zapomene, nebo se dokonce bojí jej vyřknout nahlas [2]. Právě z tohoto důvodu volím své blízké přátele, před kterými se nebojíme vyřvávání ani sebehloupějšího nápadu, neboť z těch se to většinou všechno odvíjí.

1.2 Námět, téma

Od počátku jsem věděla, že můj film bude určen dospělému divákovi a jeho úkolem bude pobavit. Předtím, než můj námět odpovídal finální podobě, si prošel mnoha stádii. Vše začínalo již na mém studijním pobytu v Izraeli. Tehdy jsem si poctivě zapisovala deník, do kterého se čas od času přimíchal nápad na magisterský film. Když všechny nápady poté prošly společnými brainstormingy s přáteli, příběh se formuloval mnohem zřetelněji. Poslední a nejdůležitější krok je ořezání příběhu, aby se z něj stal opravdu takový, který je možné zvládnout v době, jaká je na něj určena. Jako pomyslné ořezávatko mi výborně slouží můj supervizor pan Šebesta. Má nesčetně mnoho zkušeností s animovaným filmem, a proto vidí věci, které jsou v příběhu naprosto nepodstatné, již po prvním přečtení scénáře. Nejen že z příběhu odstraní nepodstatné části, doplní jej o gagy, které jsou ve výsledku tím nejlepším na celém filmu. Jsem velmi ráda, že jsem měla možnost s ním opět spolupracovat.

První podoba mého námětu čítala tři hlavní postavy. Tyto na první pohled obyčejné lidi spojovalo jedno, a to naprostá závislost na televizi. Každý z nich měl svůj oblíbený televizní pořad, který sledoval po celé dny. Jeden muž by sledoval pouze válečné a brutální filmy plné krve a násilí, druhý by měl na programu jen porno a třetí postava, žena, by nedala ránu bez roztomilých štěňátek a jakýchkoli zpráv ekologie se týkajících. Chtěla jsem docílit toho, aby se všechny postavy ocitly v určité situaci, ve které by kopírovaly chování jejich oblíbeného televizního pořadu, což by vedlo k naprosté katastrofě. Přestože námět se vyvíjel poměrně dobře, musela jsem od něj ustoupit. Bylo by zde nespočetně mnoho prostředí, jež bych musela vyrobit, a k tomu, abych vykreslila charakter každé postavy, bych potřebovala daleko více času.

Přestože se děj v průběhu své „evoluce“ různě měnil, téma, které nese, se za celou dobu nezměnilo ani jedinkrát. Proč jsem chtěla hovořit o vlivu médií a lidské závislosti na nich, tomu věnuji řádky na následujících stránkách.

1.2.1 Proč poloplast?

Je také důležité už od počátku počítat s technikou animace, kterou si zvolíme, neboť každá má své jiné výhody. Zatímco kreslená nám dovoluje nekonečné transformace, loutková se nám po dlouhodobé přípravě odvděčí tím, že nemusíme trávit spoustu času nad zhotovením jednoho okna akce.

Řekla bych, že jako první bychom si měli vymyslet námět a poté se rozhodnout, pro jakou techniku se jeho ztvárnění hodí nejvíce. Musím se však přiznat, že jsem měla již od počátku jasno, že budu pracovat s technikou poloplastu, což mě trochu svazovalo při vymýšlení námětu, neboť jsem si okamžitě uvědomovala náročnost scén, a tak jsem se je snažila redukovat předtím, než byly vůbec dotáhnuty do konce. Technika poloplastu má v Česku své rodné místo a díky medvědům pana Pojara (*Potkali se u Kolína*, Břetislav Pojar, Miroslav Štěpánek 1965) je zde velmi oblíbenou. Laik jen těžko věří tomu, že pohádka je točena v horizontální poloze, a to je důkaz výborně zvládnutého řemesla.

Pro poloplast jsem se tedy rozhodla proto, abych do svého díla vložila kousek Čecha, který ve mně dřímá, ale také především z důvodu mého kladného vztahu k této technice. Virtuální svět je pro mě úplně jiný vesmír a já mnohem raději vytvářím věci vlastníma rukama. Mohu přímo komunikovat s materiálem, cítit jeho vlastnosti a nemusím se spoléhat na digitální techniku (v přípravné fázi). Vysoká škola mne sice nenaučila, jak si výrobou filmu zaopatřit živobytí, ale naučila mě milovat to, co dělám a to je pro začátek to nejdůležitější. Výroba loutkového filmu je strastiplná cesta, a pokud vás tato cesta nebaví, projeví se to i na výsledku.

1.3 Inspirace a řešení

Jak už jsem se zmiňovala, chtěla bych věnovat pozornost vlivu médií na člověka a jeho chování, a to z toho důvodu, neboť když jsem byla dítě, má generace ještě nebyla na médiích tak závislá jako ta dnešní. Děti běhaly po venku a lezly po stromech. Nemohu samozřejmě sebe srovnávat s generací ještě starší a musím uznat, že i já jsem proseděla, troufnu si říci, tisíce hodin u pohádek. Na druhou stranu dnes dělám animaci a i já budu ráda, když lidé (v mém případě děti nejspíš ne) budou u mých filmů vysedávat bez pojmu o čase.

Nechtěla jsem, aby film vyzněl jako nějaká prvoplánová bezduchá poučka. Nechtěla jsem hlásat: „Televize je zlo! Vyjděte do přírody a rozhlédněte se kolem sebe!“ Má úvaha mi sloužila čistě k vytvoření zcela fiktivního satirického příběhu, kam až může zajít přílišná závislost na televizním médiu.

1.3.1 Vliv televize na populaci

V dnešní době vlastní televizi osm z deseti domácností. Jako nejčastější formu relaxace volí lidé posezení u televize. Stalo se to naprosto nezbytnou součástí našeho života. Aniž si

to uvědomujeme, jsme do jisté míry ovlivňováni informacemi přicházejícími k nám skrze toto médium. Dle většiny studií zaujímá televize příčku vedoucího média, a to i v době masového rozmachu internetu. Například děti od 10 do 18 let sledují televizi v průměru dvě hodiny denně a z těchto 120 minut zabírá 11 % reklama [3]. Navíc díky audiovizuální podobě, využívající písmo nebo abstraktní zobrazení, je schopna působit na kohokoliv bez ohledu na gramotnost či určité dysfunkce (slepota, hluchota). To, o čem jsme dříve neměli ani tušení, se stává běžně dostupným. Že televize působí negativně na děti a mládež, je všeobecně známo. Můžeme určit dva různé druhy působení:

- a) Viditelné vlivy – do této kategorie můžeme zařadit násilí, sex, zločin. Již bylo provedeno přes 5500 studií na toto téma a téměř 70 % se shodlo na tom, že násilí prezentované televizí působí negativně na dětskou psychiku [4]. Svědomí, jež nás přirozeně odrazuje od tohoto společensky nepřijatelného chování, se utváří v raném dětském věku. Je-li tomuto působení tedy vystaven dětský divák, zanechá to neblahé stopy na jeho svědomí, tzv. superegu. Může dojít k útlumu, ke změnám hodnotového systému, v nejhorším případě i k úplnému zničení dětského superega. Může docházet i ke ztrátám vyšších společenských citů a ke změnám emoční inteligence [5].
- b) Cílené ovlivňování diváka – toto zahrnuje jakoukoli formu reklamy. Ať už se jedná o podprahovou či vědomou, můžeme o ní říct, že je všudypřítomná. Jejím vlivu se lze jen těžce ubránit a představíme-li si, že dítě, jehož osobnost je teprve vyvíjena, je jí plně vystaveno, dovedeme si snadno představit, jaký deformační účinek to na něm může zanechat [6]. Reklama mu diktuje, co se mu má líbit, co je aktuální a moderní mezi jeho vrstevníky, formuje jeho vztah ke značce a určuje jeho styl.

Děti si ani neuvědomují, co je a co není fikce, a televizní svět pro ně představuje jakousi další fiktivní realitu. I v případech, sledují-li reálné záběry z válečných oblastí, automaticky toto řadí do kategorie „vždyť to je jenom v televizi“. Chtěla jsem si pohrát s myšlenkou, co by se mohlo stát, ztotožní-li se člověk s televizí natolik, až je úplně televizí. Jeho vlastní já je zcela vytěsněno a on přebírá chování odehrávaného.

1.3.2 Studijní pobyt v Izraeli

Měla jsem to štěstí vycestovat na půl roku do Izraele, jež se objevuje v médiích poměrně často díky neustálému válčení mezi Palestinou a Izraelem. Většinu času jsem

strávila v Jeruzalémě, jež je svatým místem pro oba národy, tudíž jsem se nemusela tolik obávat teroristického útoku, obzvláště v době, kdy vypukl další z ostrých konfliktů.

Palestinci z pásma Gazy bombardovali Izrael několika desítkami bomb denně. I já jsem si zažila útěk do krytu a čekání, zda mi něco spadne na hlavu. Nechci se pouštět do rozebírání příčin jejich konfliktu ani toho, kdo má a nemá na co právo. Zhlédla jsem dokument natočený v roce 2009 přímo v pásmu Gazy a byla jsem naprosto šokována tím, co jsem viděla. Dokument byl natočen tak, že ukazoval Izraelce jako ty špatné, jako ty, kdo vraždí malé děti, kdo odpaluje školy a nemocnice v pásmu Gazy. Ovšem to, že přímo ze střech škol a nemocnic jsou odpalovány bomby na Izrael, už se v dokumentu nedozvíme.

Byl zde záběr ze všedního dne několika dětí v obýváku sledujících pohádky. Dítě přepíná kanál a najednou sledujeme vojáky izraelské armády, střílející smějíc se u toho, k tomu hraje death metalová hudba a výstražný hlas všechny varuje před tím, že každý Izraelec se za každou cenu snaží zabít každého Palestince, který mu zkříží cestu. Děti s klidem přepínají na další kanál a ani to s nimi nehne. Něco takového nejspíš vidí v televizi každý den a co je horší, opravdu tomu věří. Je totiž těžké nevěřit něčemu, co je vám servírováno pod nos jako ta nejčistší pravda. Pokud toto sledujete již od útlého věku, jen tak vám to z hlavy nikdo nevymluví.

Toto je jen ukázka, jak silný vliv mohou média (propaganda) mít. Je zde ovšem ještě jeden háček. Kdo rozhoduje o tom, co se v televizi pustí? Kdo za nás vybírá a třídí naše názory? Zase lidé. Tedy spíše než o vlivu médií na lidi bychom se mohli bavit o vlivu člověka na lidi skrze média. Proto, jak se necháváme ovlivňovat médii, není nic jiného, než do jaké míry se necháme ovlivnit druhými lidmi.

1.3.2.1 Dotyk propagandy

Přestože propaganda byla jedním z hlavních inspiračních zdrojů, byla to zároveň hranice, kterou jsem již překročit nechtěla. Chtěla jsem se jí zlehka dotknout a stejně tak rychle od ní odejít. Myslím si, že toto téma je maximálně zajímavé a závažné. Já jsem se s ním však chtěla vypořádat s nadsázkou a humorem a ne ho nuceně dávat divákovi na stříbrném podnose a prvoplánově tak ukazovat jeho špatnost.

Charakter postav jsem nechtěla popisovat nijak dopodrobna z jednoduchého důvodu. Kdybych ukázala, kdo je kdo a jaké má zásady a zvyky, možná by se divákovi hůře chápala jeho změna v chování. Naopak jsem hrdiny postavila před hotovou situací a divák

až tehdy poznal, co jsou vlastně zač. Žena se v této situaci zachovala jako diktátor a využívala muže k vlastnímu pobavení a potěšení, než aby se jej snažila ze spárů televizního diktátu vymanit. Ten jí oddaně slouží, je její loutkou bez jakékoli šance přestat. Skrze hororový film a monstrem, na něž je na nějaký čas přeměněn, jsem také chtěla ukázat riziko kolapsu a nefunkčnost propagandy, ale jak následné záběry ukazují, žena je ochotna žít s tímto rizikem a volí pokračování ve zneužití mužovi bezmoci.

1.3.3 Nové obzory, nová inspirace

V Izraeli se mi také otevřela perspektiva, co se výtvarné stránky filmu týče. Musím uznat, že tolik originálních nápadů ve stop-motion animaci jsem neviděla za celou dobu svého studia jako za tohoto půl roku na Bezalel Academy of Arts and Design. Studenti animovali vše, na co jim přišlo pod ruku – stromy, ovoce, sirky, ořechy, vlnu, cukr, rýži a spoustu dalšího. Pomohli mi tak začít o filmu přemýšlet „trochu jinak“ a navíc jsem objevila spoustu nových mladých a úžasných tvůrců. Do té doby jsem se snažila držet se české tradice, ale až tehdy jsem pochopila, že bych se od ní nejspíš měla oprostit, protože tím, že se jí budu držet, ji rozhodně nepřekonám.

1.3.3.1 Filmová inspirace

Při průzkumu nových stop-motion animovaných filmů jsem náhodou narazila na korejského animátora Kangmina Kima. Ten se specializuje na experimentální animaci a videoart a vyniká výbornou prací se světlem a citem pro dramaturgii. Ve svém krátkém filmu *38/39* (Obr. 1) si pohrává s narativním a nenarativním stylem vyprávění. Mnohem důležitější než příběh je ovšem výtvarné provedení a právě práce se světlem. Kombinuje 2D loutku ve 3D kulisách a atmosféra vzniklá tímto spojením plus mistrovské nasvícení scény a kombinace použitých barev je naprosto nepopsatelná. Tento krátký film vznikl bez rozsáhlejší literární přípravy, tedy bez storyboardu, a přesto vše vypadá, že přesně tak to bylo dopředu zamýšleno.



Obr. 1. Screenshot z filmu 38/39 experimentátora Kangnama Kima.

Dalším silným inspiračním zdrojem pro výtvarnou stránku mi byl (bohužel pouze) trailer na poloplastový animovaný film *Hollow Land* (Obr. 2) izraelských animátorů Michelle a Uriho Kranotových (2013 Dánsko, Francie, Kanada). Nikdy jsem nebyla fanouškem uhlažených loutek a perfektních symetrických tvarů, proto se mi svým filmem přesně trefili do noty a já věděla, že přesně tak bych chtěla stylizovat i své postavy. Navíc z filmu působí jakási čistota a velmi příjemná nálada.



Obr. 2. Screenshot z filmu *Hollow Land*.

Protože už jsem dříve spolupracovala s panem Šebestou, věděl, jaký výtvarný styl je mi blízký, a po inspirační stránce mi vyšel velmi vstříc. Seznámil mě s dílem ruského tvůrce Garri Bardina, který pracuje s neuhlazenými plastelínovými loutkami přesně podle mého gusta. Jeho filmy jsou plné originálních nápadů a slovních hříček. Například jeho pojetí Červené karkulky (*Seryi Volk a Krasnaya Shapochka*, 1990) je asi nejlepší, jaké jsem kdy viděla. Už jen typologie každé postavy je sama o sobě legrační a k tomu spojení perfektní animace a dobrého nápadu, z toho prostě nemůže vzejít nic špatného. Plně pracuje s materiálem a vlastnosti hmoty využívá až po okraj jejích možností.

Další kapitolou sama o sobě je vynikající stop-motion animátor známý pod pseudonymem PES. Jeho videa patří mezi jedna z nejsledovanějších z kategorie animovaných na serveru youtube.com a je jedním z mých oblíbených tvůrců. Mezi jeho nejznámější patří například *Western Spaghetti* (2008) nebo *Fresh Guacamole* (2012). Jeho kouzlo je v tom, že využívá a kombinuje předměty každodenní potřeby. Jeho pixilace jsou velmi plynulé a každé dílko má v sobě hravost a lehkost. Když se však zamyslíte nad pointami jeho filmů, co vás napadne jako první? Jeho nejúspěšnější díla nenesou žádné hlubší myšlenky, jsou to jen jakési ukázky postupů. Ovšem je to to, co vás napadne při sledování jeho filmů? Nikoliv. Myslím, že každý, kdo sleduje výsledky jeho tvorby, je naprosto uchvácen precizností provedení a variací nápadů. Proto u animovaného filmu nezáleží jen na příběhu nebo jen na provedení, ale celé gros je v tom, jak dokážete jednotlivé složky zkombinovat a prodat je divákovi.

1.3.3.2 Balkánská hudba

Jsem velkým fanouškem rytmické balkánské hudby, a proto byla jedním ze zásadních aspektů ovlivňující můj námět. Chtěla jsem, aby můj film působil stejně rozverně a energicky, jako zní právě muzika typická pro východní Evropu. Sami hudební kritici publikující v odborných časopisech označují tento typ dechovky za „nářez“ či „energeticky výživnou“. Stala se inspirací několika filmovým tvůrcům (Emir Kusturica, Sasha Baron Cohen, dokumentarista Fatih Akin,...) a nakonec udala směr i filmu mému.

1.3.4 Odkazy

Když se v jakémkoli filmu objevují odkazy na jiná díla, je to pro diváka jakýsi světlý bod. Každého potěší, když si v něčem novém všimne něčeho, co už zná. Já sama mám ráda, když tato situace nastane, a také to ráda divákovi dopřeji. Zároveň je to vyjádření

díku autorovi, na jehož dílo odkazují, proto se vždy snažím volit to, čeho si sama vážím nebo k čemu mám určitou osobní vazbu. A protože hlavní rekvizitou v mém filmu byla televize, nebylo vůbec těžké vymyslet zakomponování odkazů a sloučení s mým příběhem.

Jako první se muž ocitá v kůži hrdiny telenovely, poté fotbalisty, Franka Sidebottoma, tanečníka a nakonec nahého pozéra. K většině z odkazovaného jsem zvolila méně či vůbec známé tváře. Nejznámější je tak nakonec Frank, a i ten u mnoha lidí vyvolával otázku, o koho se vlastně jedná. Nejenže jsem odkazovala na originálního hudebníka Chrise Sieveye vystupujícího v 80. letech s velkou papír-mašovou hlavou pod jménem Frank Sidebottom, ale zároveň na film s jedinečnou atmosférou *Frank*. Tento snímek z roku 2014 režírovaný Lenny Abrahamsonem byl okouzující především svou divností. Žádný z moderních filmů mne nedokázal přimět vtělit se do hrdinovy duše tak hluboce jako právě *Frank*. Nekopíroval přesně život onoho umělce, ale bral si jej jako inspiraci k vytvoření hlavní postavy. Tím více mne potěšilo, když ve filmové adaptaci románu *Sviňák (Filth)*, 2013, Jon S. Baird) Irvina Welshe sáhli po stejném odkazu. Každá kniha Irvina Welshe je smršť. Každou jsem přečetla jedním dechem z toho důvodu, že se s ničím nepáře. Nastaví situaci tak, jak je, nic zbytečně nepopisuje, zkrátka postaví čtenáře před hotovou věc. Proto mi udělalo toto malé propojení s kouskem jeho tvorby velkou radost.

1.4 Scénář

Ve filmu se objevují dvě hlavní postavy. První z nich je muž, něco mezi 30 a 40 lety. Žije samostatně ve svém bytě jen se svou televizí. Vedl by spokojený život, kdyby mu každodenní návrat z práce domů nekazila jeho o poznání starší sousedka, jejíž city k němu jsou daleko za hranicí přátelství. Netrpělivě vyhlíží před domem, aby souseda jakoby náhodou potkala a navázala tak kontakt. Plachý soused se jí však víceméně úspěšně vymaňuje, kontaktu s ní se vyhýbá a dostává se domů.

V příběhu jsem zaexperimentovala s vystavěním expozice. Snažila jsem se dosáhnout dojmu, že to, co sledujeme, je začátek nějaké šarády. Jako když sledujeme intro k některým televizním pořadům nebo seriálům. Vidíme-li pořad poprvé, nevíme, co přesně se odehrává nebo kdo jsou ony postavy, jež sledujeme. To, co se mezi nimi v úvodní sekvenci stalo, si domyslíme mnohdy až zpětně. Proto jsem se rozhodla na začátek nasadit rychlé tempo a sekvenci příhod, kdy se oba sousedé setkávají. Divák má čas pochopit, že se jedná o ženu vytrvalou, zamilovanou do onoho muže, který k tomu všemu je jejím sousedem, ale ten o ni nejeví sebemenší zájem.

Teprve až za sebou muž zabouchne dveře svého bytu, může si být naprosto jistý, že se ženy opět úspěšně zbavil. Nachystá si svůj stolík se vším, co potřebuje ke štěstí. Jídlo, pivo a samozřejmě televizní ovladač. S úlevou a potěšením zapíná televizi, jež je jeho jedinou láskou na tomto světě. Tentokrát je však něco špatně. Obraz je zrnitý (Je to kvůli ptákovi poskakujícímu si na anténě v úvodní sekvenci?) a jen stěží lze rozeznat tělo Mitche Buchanana běžícího po pláži. Po marných snahách obraz opravit muž ztrácí nervy a vidličkou, jakožto nejbližší zbraní, útočí proti zradě televizního média. Vidlička však pronikne hluboko do srdce televize a dojde tak ke zkratu, který končí explozí a odhozením muže přes celý pokoj elektrickou ránou, jež mu způsobila, jak brzy zjistíme, nejen fyzickou újmu. Nevíme, zda se probere. Leží na zemi a my paralelně sledujeme, co se děje s televizí. Zkrat ji nezničil a televize se opět rozjede! I muž se z ničeho nic probírá (Zvukem zvonku, nebo „něčí“ vinou?) a běží ke dveřím zjistit, kdo ho chce navštívit. Zjišťujeme, že je to ona otravná sousedka, snažící se vypídit původ obrovské rány, a k našemu překvapení ji muž zve dovnitř velmi neobvyklým způsobem. Žena je podezíravá, proč je jí najednou muž tak nakloněn, ale nedává na sobě znát ani smítko pochybnosti a užívá si okamžiku, po kterém toužila tak dlouho. Muž se snaží otevřít víno (V televizi sedí postavy žen s prázdnými sklenicemi od vína – náhoda?) a žena v obýváku začíná být mírně netrpělivá. Všimne si ovladače na zemi a napadne ji, proč si nezkrátit čekání sledováním zábavnějšího pořadu. Ovšem televize nyní není to jediné, co lze ovládat dálkovým ovladačem. Ve chvíli, kdy přepíná program na dokument o surikatách, mění se na surikatu i muž v kuchyni. Ve chvíli, kdy žena spatří toto velké zvíře stojící před sebou, lekne se a ovladač upadne na zem. Naneštěstí padá přímo na tlačítko a program se přepíná na sportovní kanál. Žena na vlastní oči vidí, jak se surikata změní na fotbalistu podezřele podobného jejímu vyvolenému. Nechápe, jak je možné, že jí přímo před očima stojí něco, co vidí v tu samou chvíli na televizní obrazovce. V momentě, kdy je málem zasažena květináčem, jež sloužil jako náhrada fotbalového míče, nemá jinou možnost než potvrdit to, co si myslí. Bere ovladač a přepíná program. Když se muž mění na Franka Sidebottoma poskakujícího si v tu samou chvíli v televizi, připadá si báječně. Teď může muže donutit udělat cokoli! Zabaví se pohledem na něj v moderních úzkých kalhotách, avšak tento pohled na něj dlouho nevydrží a vzrušeně přepíná na kanál pro dospělé (ty už přeci nevysílají jen po desáté). Tak nastal den, kdy se jí muže přeci jen podařilo dostat. Při činu jí však spadly brýle a my už dávno víme, že bez nich nic nevidí. Erotický pořad končí svatbou a žena se sápe dát muži děkovaný polibek. Splete se však, neboť ovladač se až příliš

podobá lidské tváři, náhodou podobné té jeho. Program se tak přepne a žena až po nasazení brýlí zjistí na jaký kanál. Před ní se vynoří děsivě skřehotající monstrum a až v tuto chvíli zalituje, že kdy zneužila toho, s čím bylo radno si nezahrávat.

Co se to však děje? Vidíme, že si muž opět chystá svou oblíbenou večeři, pivo a ovladač? I ne. Je to žena, kdo usedá do jeho křesla. Zapíná si program o vaření a z kuchyně poslušně vykukuje muž starající se o apetit ženy.

1.5 Technický scénář

Storyboard a technický scénář jsou dvě věci, kterým je radno věnovat se co nejpečlivěji. Jak podrobně si vše vyjasníte před samotným natáčením, tak se za to budete mít později rádi. Já sama mám z této fáze přípravy největší respekt, proto vím, že pracovat na technickém scénáři bez střihače by bylo bláhové. Už od prvních okének jsme vše rozebírali s Matějem Jankovským, který je sám fanouškem animovaného filmu, a proto každé setkání vyzařovalo elánem a nadšením z obou stran. S jednotlivými akcemi v každém záběru mi zároveň pomáhal pan Šebesta, jehož smysl pro humor je velmi *animativní*.

1.6 Výtvarno

Chtěla jsem dosáhnout neklidného, roztřeseného, expresionistického vzhledu a využít velkou škálu barev. Inspirací mi byl výtvarný směr art brut. *Art* – umění, *brut* – z francouzského překladu nezpracovaný, primitivní nebo nečistý, z latinského *brutt* – těžkopádný, hloupý, nerozumný. Nejvýstižnější český ekvivalent názvu je „umění v surovém stavu“. Jedná se o díla marginalizovaných tvůrců, z nichž je čitelná autenticita, spontaneita a silný vliv umělceva vlastního nitra. Nejedná se o svébytný umělecký směr, nýbrž o jakýsi kulturní fenomén související s uměním. Ovlivňuje a inspiruje tvůrce z různých uměleckých sfér. V Česku se tento fenomén znatelněji nerozšířil a zůstal tak poměrně nedotčen a nepochopen. Je však patrný například v tvorbě Josefa Čapka, Jana Švankmajera nebo Jindřicha Chalupického [7].

Na animaci je krásné to, že každé okénko nemusí vypadat jako obraz od da Vinciho, ale vše může fungovat s použitím nejtriviálnějšího výtvarného zobrazení. Americký animátor Don Hertzfeldt kdysi prohlásil: „Můžete natočit lovestory o červeném čtverci a modrém kruhu a jedno oko nezůstane suché, pokud víte jak příběh odvyprávět.“ [8] On sám pracuje s jednoduchými figurami většinou bez jakéhokoliv pozadí a každý jeho film má své kouzlo a jedinečnou atmosféru, což jen dokazuje pravdivost jeho slov.

Vše jsem se rozhodla ladit do fialovo-zeleného koloritu. Nejenže tato kombinace působí vizuálně velmi dobře, ale i význam těchto barev jde ruku v ruce s mým příběhem. Jak vlasy muže, tak celý jeho byt je v barvě zelené, jež je uklidňující, osvěžující, pokojná, asociující domov, značící symbol života a naději. Jeho byt je jeho chrámem a jediným klidným útočištěm, kde se nemusí ničeho obávat. Je jakousi oázou míru, chrání jej před vetřelcem v podobě sousedky (přestože skutečným vetřelcem, jenž způsobí jeho zkázu, je televize). Sousedka i její byt (přestože se divákovi pohled do něj odhalí pouze na pár vteřin) je naopak v barvě fialové, jež značí neklid, energičnost, osobitost, originalitu a může vyvolávat znepokojení. Značí citovou a duševní nevyzrálou a je oblíbena lidmi toužícími po pozornosti [9].

1.6.1 Hlavní postavy

Protože inteligence postav v tomto příběhu roli nehraje, loutkám jsem navrhla velmi malé hlavy v poměru k tělu, shrbená záda a nezdravou barvu kůže. To vše jako důsledek nekomunikace s přírodou a trávením času zavření ve svých domovech. Po vzoru Chrise Sullivana jsem se rozhodla nezastírat, že loutky jsou rozděleny na jednotlivé části, a tedy jsem si nelámala hlavu se schováváním kloubů a vyhlazováním přehybů. Loutky v jeho filmu *Consuming Spirits* (2012, New York) jsou rozděleny na spoustu miniaturních částí a on sám také preferuje surový vzhled loutky (Obr. 3). Můžeme sledovat hrubé tahy tužky a využití široké škály barev [10]. Oproti němu jsem však zvolila daleko úspornější variantu a nakonec mé postavy byly rozpolceny pouze na kusů 16 (bráno z jednoho pohledu). Stejně jako Jurij Nornštějn používá ve svém zatím nedokončeném filmu *Overcoat* velmi komplikovanou loutku složenou z tolika částí, že pokrývají zhruba čtyřmetrový stůl, a ani sám Nornštějn si netroufne říci, kolik částí má vlastně dohromady [11]. Chris Sullivan však na svém projektu strávil 15 let a *Overcoat* pomalu kvete na Jurijho stole už 34 let. Bylo mi tedy jasné, že abych zvládla natočit svůj krátkometrážní film za jeden semestr, nemohla jsem si tak komplikovanou loutku dovolit, přestože mne velmi láká jednou si s takovou zkusit animovat.



Obr. 3. Loutka z filmu *Consuming Spirits*.

1.6.2 Grimasy

Loutka byla v minulosti vnímána jako atribut. V raně pohanských dobách byla ztělesněním všeho, co bylo nelidské, a měla především funkci magickou. Od čistě sakrální úlohy se její funkce vyvíjela a měnila své využití k zábavě a našla své bohaté uplatnění v evropském divadle. Mezi divákem a loutkou panuje určitý strach z neznáma, jež je v nás zakořeněný z dávných dob, kdy loutka či maska tvořily spojnicí mezi reálným a nereálným. Symptomy, jež nám pomáhají se orientovat v tom, co loutka prožívá (změny exprese, intonace...), chybí a pro diváka je tak téměř nemožné číst jakékoli emoce či myšlenky. Jiří Trnka se pevně držel této prapodstaty loutky a zakládal si na tom, že kouzlo loutkového filmu spočívá právě v neměnnosti výrazu. V jeho filmech tedy nemluvily, a pokud ano, tak bez lipsyncu a jejich grimasa byla po celou dobu stejná [12]. Ovšem při vývoji technologie a především divácké poptávce se už s takto „mrtvými loutkami“ setkáváme jen zřídka. Mnohdy jsem se setkala s názorem starších generací, že tyto typy loutek jim, jako malým dětem, připadaly děsivé (což přirozeně vyplývá z onoho strachu z neznámého).

Rozhodla jsem se tedy práci si „ulehčit“ a pracovat s mimikou. Pohyb ve tváři loutky pomáhá divákovi uvěřit v to, že charakter je skutečný, pomáhá také k pochopení, co loutka cítí či co si v jaké scéně myslí. Každé mrknutí jen prospívá k dosažení větší přirozenosti a já jsem se nechtěla o tuto výhodu připravit. Přesto však nebylo nejdůležitější, aby divák

byl schopen přečíst sebemenší změnu grimasy, proto jsem zvolila velmi minimalistickou formu těchto smyslových vjemů, přičemž nos a uši jsou redukovány úplně.

1.6.3 Prostředí

S výtvarným řešením města to bylo podobné. Žádná symetrie, žádné rovnoběžné přímky, žádné zastírání materiálu. Chtěla jsem využít to, že v poloplastovém filmu oproti loutkovému nemusím řešit gravitaci, a tak jsem navrhla dlouhé, úzké a zprohýbané domy.

Nejvíce jsem si lámala hlavu s bytem muže, ve kterém se odehrává velká část příběhu. To, jak bydlíme, o nás vypovídá mnohé, proto bylo důležité zvolit vybavení přesně tak, jak jsem chtěla onoho muže představit. Nechtěla jsem, aby působil jako příliš obyčejný, nudný starý mládenec, ale spíše jsem měla v úmyslu z něj udělat jistého podivína. Tedy důvod, proč žije sám, není takový, že by o něj nebyl zájem, ale on nemá zájem s někým svůj život sdílet. Chtěla jsem jeho byt vyzdobit neužitečnými věcmi, podobně jak je tomu ve snímku 38/39. Věcmi, jež jsou pro normálního smrtelníka odpadem, avšak pro mého hrdinu pokladem. Protože jsem ale jako stěny pokoje zvolila krčený papír, spousta malých sošek a obrázků už bylo místy trochu moc. Proto jsem více vyzdobila ty stěny, před nimiž nebylo tolik akce, a naopak nechala holejší stěnu s oknem, před kterou probíhala většina proměn muže, takže nic neodvádělo divákovo oko od sledování celého průběhu proměny.

Francouzský animátor Sylvian Chomet natočil v roce 2013 film *Atilly Marcel*. Zmiňuji se o něm z toho důvodu, že přestože se jedná o film hraný, prostředí, ale i postavy na mě působí jakýmsi *animativním* dojmem. Nejen chování, ale i pohyby či charaktery hlavních postav jsou jakoby vystřiženy z animovaného filmu a ne náhodou připomínají postavy z jeho dřívějších filmů [13]. Z *Atilly Marcela* ve mně zanechal hluboký dojem interiér bytu sousedky Proustové (Obr. 4). Její byt připomínající džungli mne nadchl natolik, že jsem se rozhodla udělat z muže milovníka kaktusů a několik jich vměstnala do jeho domova, jen abych tak přispěla na jeho podivnosti.



Obr. 4. Interiér bytu sousedky Proustové (Atila Marcel, 2013).

1.7 Animatik

Tvorbu animatiku jsem v minulosti nazývala nutným zlem a nikdy jsem mu moc váhy nepřikládala. Avšak je to něco, co vám odhalí nesrovnalosti, co se stříhové skladby týče, co formuje vaše představy o hudbě, zvuku a délce filmu. Proto jsem jeho důležitost odhalila a ocenila jej až při práci na tomto projektu. Výtvarný vzhled animatiku jsem neřešila, ale dala jsem si velmi záležet na timingu a použití hudby. V kresleném filmu není radno zanedbávat ani stránku výtvarnou, neboť poté už můžete doanimovávat jednotlivé scény, ale při stop-motion se s rozkreslenými okny dále nepracuje. Je to také velmi důležitý aspekt pro komunikaci s lidmi, jež s vámi na projektu spolupracují. Teprve až s animatikem odhalí, na jaké vlně se váš film poveze a jaké jsou zhruba vaše představy.

1.8 Pitching

Můj ne zcela velký talent ústního projevu způsobuje nevelkou lásku k této události. Stejně jak řekl šéfredaktor časopisu Respekt Erik Tabery: „To, že jsem redaktorem a ne politikem, má svůj důvod.“ [14] Avšak jinak bych finanční podporu od školy nezískala.

Zařála jsem tedy zuby a dovolila si žádat 18 tisíc na výrobu, štáb, ale především na hudbu. Do té jsem chtěla investovat nejvíce, protože hudba společně se zvukem je jedním z nosných pilířů každého animovaného filmu, a pokud se jedná o hudbu komponovanou přímo na míru, platí to dvojnásob. Jak jsem se již výše zmínila, chtěla jsem velmi specifický hudební podkres, kterého není tak lehké docílit. Tisíců mi nakonec bylo přiděleno 10, museli jsme tedy s mým hudebním skladatelem ustoupit k ne úplnému nahrání celého orchestru, ale k vytvoření velké části hudby v počítači, což mne po pravdě velmi děsilo. Můj hudebník mne však uklidňoval, že se bude snažit dělat, co může, aby redukoval jakýkoliv náznak „počítačovosti“ hudby.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 VÝROBA

Vyrábět jsem začala již v prosinci, neboť mé loutky měly spoustu miniaturních částí, a proto jsem vše musela připravovat s předstihem.

2.1 Loutky

Základní fáze jsem vyrobila z moduritu, který jsem vypekla v troubě. Po vypečení se jeho barva změní na tělovou, kdežto při vaření zůstává čistě bílý. Z osobní zkušenosti vždy raději pečou, pokud nepotřebuji zachovat jeho bělost, protože při vaření se modurit může mírně zdeformovat a taky se pak více drobí. Poté jsem jednotlivé fáze polepovala miniaturními útržky papíru namáčenými ve smíchané akvarelové barvě s vodou a transparentním lepidlem. Jednalo se o minimalistickou techniku papírmaše, proto mi trvalo téměř čtyři dny v kuse polepit všechny fáze obou postav (Obr. 5). Po uschnutí vzniklo na povrchu loutky lehké mramorování. Tyto polepené části jsem ještě přetřela transparentním lepidlem pro zvýšení lesku a umocnění kožovitého vzhledu. Nakonec jsem na kůži nakreslila jemné chloupky.



Obr. 5. Polepování moduritových fází papírem.

Protože se postavy ve filmu objevují ve spoustě převleků, hledala jsem alternativu, abych nemusela každou část modelovat a oblepovat znovu a znovu, neboť to by mi zabralo několikanásobně více času. Proto jsem se oblečení rozhodla vyřešit tak, že již vyrobenou,

hotovou fázi jsem zabalila do potravinářské fólie a na tuto fázi, z ubrousku namočeného v lepidlové lázni, jsem vymodelovala tvar oblečení. Přes noc jsem nechala schnout a poté jsem jen vyloupala již hotovou část oděvu (obr. 6,7).



Obr. 6. Zabalené fáze ve fólii.



Obr. 7. Vyloupnutí hotového oděvu.

Spodní část každé fáze loutky je velmi nutné natřít černou barvou. Zabráníme tak možnému odrazu na sklech v nižších plánech pod loutkou.

2.1.1 Mimika

Protože postavy měly malé hlavy s velmi minimalistickými ústy a očima, stálo přede mnou dilema, jak tyto miniaturní linky a tečky rozpohybovat. Po předchozí zkušenosti jsem nechtěla využít plastelínové či papírové tečky, neboť tyto ukázaly se být velmi nepraktické. Plastelína nepřilne pevně k podkladu, a proto by se při každém nahnutí skutálela a zanechávala mastné stopy na skle. Podobně by to dopadlo i s útržky papírovými. Využila jsem tak možnost toho, že kůže loutek se leskne a obličej přelepila průhlednou lepicí páskou. Po tomto zákroku se hlavičky v porovnání s tělem leskly o nepatrný rozdíl více, což je přeci jen i v reálném životě přirozené. Mazacím fixem na tabuli jsem tak na lepicí pásku mohla kreslit a libovolně mazat exprese obličej.

2.2 Pozadí a rekvizity

U poloplastového nebo i papírkového filmu je nutné veškerá pozadí vytvářet přímo pod kamerou. Tedy stavíte scénu a vyrábíte kulisy zároveň. Je to z toho důvodu, že potřebujete znát velikosti kulisy v poměru k dekoracím, které se nacházejí na ostatních plánech, ale také v poměru k loutkám. Musíte počítat s úhlem kamery a vlastnostmi perspektivy.

Děj se odehrává v betonové džungli panelových domů. Každý dům jsem vystříhla z kartonu a potřela štukem, jež vytváří na jeho povrchu velmi výraznou strukturu (obr. 8). Barvu oblohy jsem nechtěla nechávat pouze přírodní, ale ladila jsem ji do kontrastu zeleno-fialové, jež provází celý děj. Z na sebe navrstvených ubrousků jsem tak vytvořila neklidně

vzhlížející nebe (Obr. 9).



Obr. 8. Potahování domků štukem.



Obr. 9. Malování ubrouskového nebe.

Pokoj muže jsem stejným způsobem napřed načrtla na papír přímo na scéně pod kamerou a teprve poté jsem se pustila do barvení a vyrábění všech detailů (Obr. 10, 11).



Obr. 10. „Skica“ pokoje.



Obr. 11. Hotová dekorace místnosti.

3 NATÁČENÍ

3.1 Styl animace

Nechtěla jsem, aby se pohyb děl z fáze do fáze, ve které setrvá bez hnutí, ale chtěla jsem využít to, co nám nabízí animace kreslená. Když děláme výdrž, pokaždé překreslíme předchozí fázi trochu jinak a to nám ve výsledku způsobí přirozenou roztřesenost, celý obraz jaksi animačně žije. Při každé výdrži jsem tedy malinko pohnula s jednotlivými částmi loutky a efekt tak byl více než uspokojivý. V některých scénách dokonce i na mne loutka působí jako 3D objekt. Jediný problém pak představovala možnost špatného načasování v průběhu animování. Postprodukčně dodělané výdrže by tak působily nepřirozeně v porovnání se stylem animace v celém příběhu.

Chtěla jsem také plně využít horizontální plochu a jako v komiksově knížce jsem se rozhodla vizuálně zobrazit některé pocity či ruchy malými kousky barevných papírů (Obr. 12).



Obr. 12. Abstraktní vyjádření křiku.

3.2 Natáčecí plán

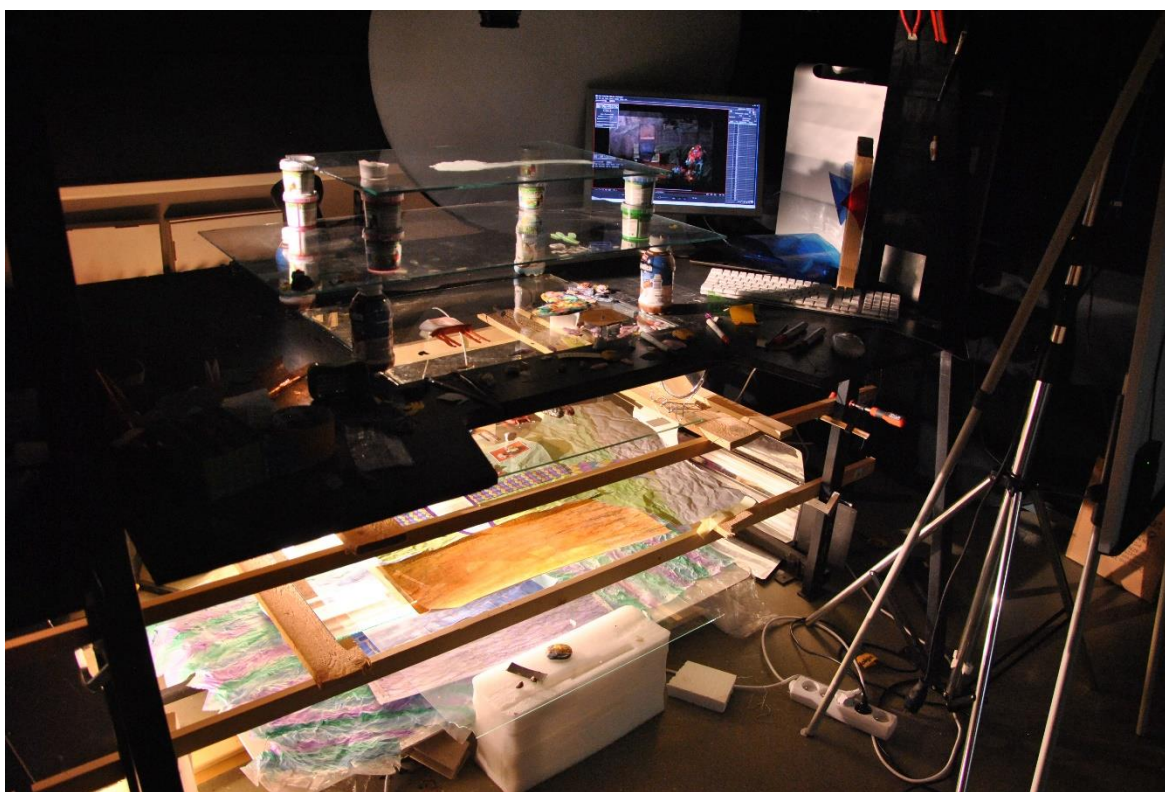
Před samotným natáčením je potřeba vše podrobně naplánovat. Vždy je lepší se podcenit než přecenit. Nikdy nesmíte zapomenout počítat s přestávkami, které si rozhodně nesmíte odepřít. Vypočítala jsem si, že bych denně mohla zvládnout dva záběry, což byla nakonec víceméně pravda. Udělala jsem však chybu v tom, že jsem si natáčení naplánovala bez jediného volného dne. Tedy 46 dní natáčení v kuse. Naštěstí jsem se podcenila a v ty více úspěšné dny jsem zvládla tři, čtyři, a někdy dokonce i pět záběrů. Byly však i dny, kdy jsem nad velmi komplikovaným záběrem seděla celý den, ale i tak mi přibývaly dny k dobru a já si mohla od animace odpočinout. To však většinou znamenalo psát diplomovou práci nebo vyrábět chybějící kulisy, což se však ukázalo jako velmi příjemná činnost a pro příští projekt budu preferovat zkombinování natáčení a výroby a ne jejich striktní rozdělení.

3.2.1 Příprava animačního stolu

Animační stůl je nutné před natáčením dobře očistit od prachu a veškerých nežádoucích předmětů, které by mohly odrážet nechtěné světlo na scénu nebo vrhat stíny.

Nainstalovala jsem vlastní multiplány, tedy vrstvy, díky kterým je možné dosáhnout

iluze prostoru. Dekorace je oddělena od postav a s jednotlivými je možné pohybovat nezávisle na sobě a věrohodně tak napodobovat pohyb trojdimenzionálním prostorem. Měla jsem čtyři základní vrstvy rozmístěné stejně daleko od sebe. Spodní plán byl umístěn úplně na podlaze, další dvě skla byla položena na latích, jež byly přichyceny k nohám stolu svorkami, a čtvrtý plán byla základní pevná deska stolu s výřezem vyplněným sklem. Tento stůl, jenž mi byl k dispozici, měl tu nevýhodu, že výřez ve dřevěné desce byl příliš malý, nemohla jsem tedy využít plnou šířku objektivu, jakou mi nabízel. Navíc objektiv neměl možnost velkého zoomu, proto jsem musela vymyslet, jak postavím další multiplány blíže ke kameře. Neměla jsem bohužel takové možnosti, jakých využil Disney například v *Bambim* (1942), a tak jsem jako alternativu použila pивní lahve, plastové lahvičky od jogurtu a dózičky s barevnými testery (Obr. 13). Každý z těchto speciálních držáků měl jinou velikost, proto jsem mohla měnit výšku multiplánu libovolně dle potřeby.



Obr. 13. Provizorně vyřešené horní multiplány.

3.3 Natáčecí deník

V první den natáčení se sešla velká část našeho týmu. Pan Šebesta, pan Krupa a Tomáš Martínek. K našemu překvapení jsme našli velký počet nevyužitých světel, takže bylo možné perfektně nasvítit všech pět plánů. V poloplastovém filmu má kameraman velmi

důležitou funkci. Protože je animace snímána shora, vše, kromě horní vrstvy, musí být nasvíceno z boku a nic nesmí vrhat stín na níže umístěné plány. Kameramanovým úkolem je domalovávat scénu světlem a tak spoluvytvářet a nastolovat atmosféry v jednotlivých scénách. Zkrátka co je špatně nasvíceno, to už v postprodukcí nedoženete.

Byl mi k dispozici fotoaparát Canon Eos 60D a celkem sedm kusů různých typů světel. Ke snímání jsem používala program Dragonframe a velikosti jednotlivých zaznamenaných fotografií byly 5184x3456 pixelů. Vždy je lepší mít rezervu než fotit vše na přesnou velikost HD rozlišení.

Jeden zdroj světla polévající oblohu mi byl dán přímo pod nohy, proto mi animování doplňovaly gymnastické cviky. Při další scéně jsme však museli světlo přemístit, abychom snížili riziko jeho nechtěného pohybu.



Obr. 14. Při animaci.

Protože kameraman pan Krupa se mnou v ateliéru nemohl trávit moc času, byl mi k ruce kameraman Tomáš a já jsem byla opravdu ráda, že se spoluprací souhlasil. Nikdy předtím poloplastový film nenasvěcoval, ale počínal si více než profesionálně a já jsem měla pocit, že něco takového dělá každý den. Navíc mne upozorňoval na nedokonalosti v obraze (ušmudlané sklo apod.), které lze velmi lehce přehlédnout. To jen dokázalo, že jakýkoliv

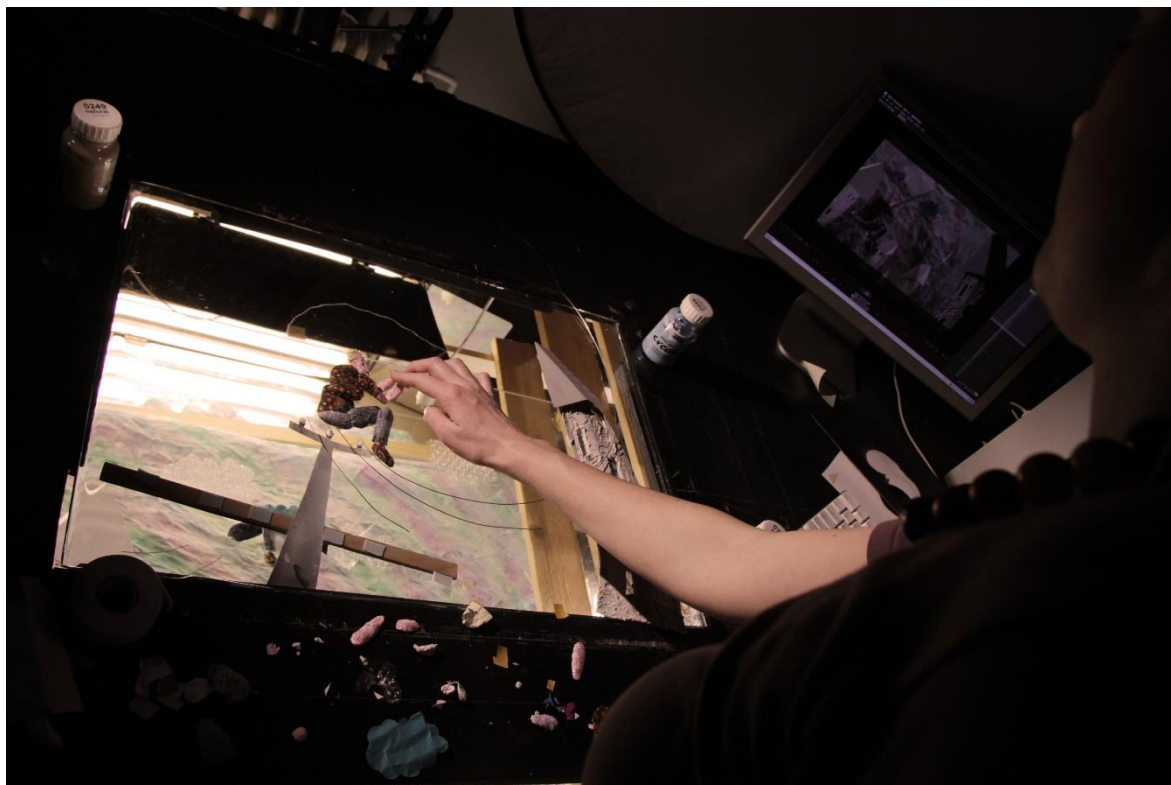
animovaný projekt by měl být založen na spolupráci více lidí, neboť každý se může soustředit na to, čemu nejvíce rozumí on sám. Ještě ten den nám nastaly problémy s foťákem (ano, tak brzy). Každý frame měnil jas, přestože byl fotoaparát na manuální nastavení. Nalezli jsme tak na fotoaparátu spoustu neúčinných funkcí jako například korekce periferního osvětlení, automatická korekce jasu expozice a podobně. Tom obětoval svůj fotoaparát a snažil se nalézt, jaké další automatické funkce je možné najít a zamezit tak nechtěným světelným změnám.

Bez fotoaparátu se špatně natáčí. Příčinou problému byl nejspíš věk školního canonu. Závěrka má už něco za sebou a pokaždé se zavře malinko jinak, což pravděpodobně způsobovalo ono blikání, protože žádné jiné automatické nastavení už Tom neobjevil. Zapůjčila jsem si foťák od Zuzky, která natáčela vedle mě, a s tím jsem neměla sebemenší potíže. Dále jsem si, na dobu, kdy Zuzka foťák potřebovala, půjčila fotoaparát od kamarádky, která má ovšem levnější řadu Canonu, a tedy jiný typ baterie. To znamenalo, že každou hodinu se mi vybila baterka a já jsem musela čekat s roztočeným záběrem na to, než se zase nabije. Někdy se mi tak stalo, že při zasouvání baterie zpět do fotoaparátu se nepatrně pohnul a já mohla začít znovu. Po nějaké době jsem začala používat onen blikající fotoaparát a k mému překvapení fungoval bez problémů (ne však na dlouho).

Byla škoda, že jsem u sebe neměla kameramana každý den. Udržet pozornost na několika plánech najednou bylo velmi těžké a mnohokrát jsem kvůli své nepozornosti zapomínala čistit sklo či odstraňovat části loutek z míst kde jsem si je předtím jen odložila. Oba mi však dali cenné rady, abych si v problémových situacích uměla pomoci a práce nemusela čekat na jejich zásah.

Záběry v exteriéru

Začínala jsem se scénami odehrávajícími se v exteriéru. Vždy je dobré začít něčím, na čem se rozzámbujete. Příkladná bych to k prvnímu stání na lyžích v nové sezóně. Napřed si nejste jistí, ale až se do toho dostanete, připadáte si, jako byste nikdy nepřestali. Kameramanům se scéna povedla krásně nasvítit, takže ze scén odehrávajících se venku je skutečně cítit vzduch (Obr. 15). Zároveň se zde objevuje jediná scéna s „tahákem“. Tím se rozumí, že se pohybuje jak loutka, tak dekorace prostředí (v mém případě domy a chodník), z čehož vzniká dojem, že kamera se v trojdimenzovém prostoru pohybuje zároveň s loutkou.



Obr. 15. Scéna v exteriéru.

Scéna s ptáky za oknem

Po záběrech z exteriéru jsem se pomalu přesunula do bytu muže. Ne však úplně, ale na řadě byly záběry zpoza okna, jichž nebylo mnoho, zato dodávaly celému příběhu takovou třeshinku. Ke svým hlavním postavám, okolo nichž se točí celý děj, jsem přidala postavy ptáků, jako tichých pozorovatelů, právě proto, aby si divák na chvíli oddychl.

Ptáci se stali mými nejoblíbenějšími charaktery z celého filmu, a proto mě velmi bavila jejich animace. Ve scéně, kde stojí na parapetu za oknem, jsem použila celkem šest multiplánů, protože jsem pod sebou měla scénu celého mužova bytu, zároveň pohyblivého se muže z nejspodnějšího plánu doprostřed a k tomu ptáky na plánu přímo pod kamerou.

Scény před televizí

V interiéru jsem začala natáčet scény z pohledu od okna, tedy zadní stranu televize, pohovku a stěnu s dveřmi a obrazy.

V těchto scénách jsem chtěla dosáhnout efektu, že světlo vycházející z televize ozařuje postavy. Kapesní baterkou jsem svítila na postavy a vyměňovala barevné filtry. Výsledek však nepůsobil dle mých představ. Baterka byla velmi slabá, rychle se vybíjela a filtry před ní pohlcovaly téměř všechnu její svítivost. Chtě nechtě jsem tak musela přistoupit

k postprodukčnímu dodání světelného efektu. Po diskuzi s kamarádem jsme se však shodli na tom, že v denním světle je téměř nemožné zachytit jakýkoliv náznak ozáření televizní obrazovky, a nakonec jsem tak efekt nepřidávala. V některých z těchto záběrů si tak pozorný divák může povšimnout lehkého mihotání světla.

Zásah elektrickým proudem, dým

Ve scéně, kdy muž do televize zabodne vidličku a je zasažen elektřinou, jsem opět využila baterku. Bylo pro ni místo dostatečně blízko k osvětlovanému objektu, proto je světlo dobře viditelné a celkově tak působí opravdu jako elektrické výboje (Obr. 16).

Zkoušela jsem různé varianty jak vytvořit dým. Prvně jsem chtěla použít průsvitnou svačtinovou fólii, protože ta by seděla k výtvarnému stylu filmu. Byla však velmi nepoddajná a animace nevypadala vůbec dobře. Proto jsem ustoupila ke komfortnějšímu řešení, čímž byl dým malovaný přímo na sklo. To bylo umístěno v popředí, úplně mimo fokus, aby nepůsobil jako pohybující se barva, ale nesl své typické vlastnosti.



Obr. 16. Malba kouře + dosvícení kapesní baterkou.

Protože jsem nevyužila barvu olejovou, ale akrylovou, velmi rychle zasychala. Proto jsem ji musela častěji ředit vodou, což dodalo dýmu větší transparentnost, a nakonec jsem zasychavost barvy využila ve svůj prospěch.

Boční stěna + kuchyně

Další mizanscénou v pořadí byl boční pohled na gauč s televizí a průhled do kuchyně. V tomto případě jsem musela přidat plán mezi nejspodnější vrstvy a jeho umístění bylo více

než chatrné. Měla jsem k dispozici velmi tenké sklo, jehož okraje se velmi snadno lámaly. Bylo navíc postaveno na polystyrenových kostkách připevněných k podlaze pouze oboustrannou lepicí páskou a pokaždé, viděla-li jsem někoho pohybovat se v ateliéru větší rychlostí, se mi ježily chlupy na ruku (Obr. 17).



Obr. 17. Animace na kolenou.



Obr. 18. Akce probíhající na jednom plánu.

V tomto pohledu jsem natáčela tři velké celky plné akce, proto mi každý záběr zabral vždy celý den.

TV

Před natáčením jsem zvažovala varianty, jak by se dala vyřešit televizní obrazovka jinak než postprodukčně. Počítačově přidělaný obraz jsem se snažila nechávat jako úplně poslední možnost, přestože by to bylo nejjednodušší, snažila jsem se vyhnout sebemenším postprodukčním zásahům a úpravám.

Můj spolubydlící Vesko Anev, který byl na UTB jako výměnný student z Bulharska, se zaměřuje na videomapping. Tento poměrně nový směr audiovizuálního umění zažívá v posledních letech obrovský boom, a přestože po celém světě proběhla spousta úchvatných a dechberoucích projekcí na architekturu, objekty či lidskou postavu, myslím si, že je ještě

spousta otevřených možností, jak lze videmappingu inovativně využít [15]. Moje otázka, zda by bylo možné promítat na malou papírovou obrazovku, se mu zdála směšná a nabídl se, že mi s tím velmi rád pomůže. Ještě před natáčením mi navrhl vytvoření celého fiktivního prostoru projektorem, ale to by veškeré kulisy ztratily svou materiální texturu a na všem by byla typická zrnitost projektoru.

V mém filmu se objevuje spousta záběrů se zapnutou televizí a v několika z nich se v jejím okolí odehrává zároveň i jiná akce. Vytvořila jsem v kuse celé video s televizním programem a předala k práci Veskovi. Projektor jsme umístili na horní konstrukci animačního stolu, aby bylo možné obraz promítat kolmo a nedocházelo tak ke zkreslování obrazu. Pořádně jsme jej zafixovali spoustou lepicí pásky a zapojili do počítače, který mi Vesko na několik dní zapůjčil na úkor své práce. Papírovou televizi jsem přilepila k prvnímu plánu a Vesko si v programu Touchdesigner narýsoval tvar mojí papírové obrazovky, na kterou měla projekce dopadat (Obr. 19).



Obr. 19. Projekce na TV z druhého počítače.

Pak už jsem jen pohodlně seděla za stolem, v programu Touchdesigner jsem posouvala video frame po framu a fotila obrázky do Dragon framu v druhém počítači. Celé video bylo dlouhé zhruba dvě a půl minuty, což čítá kolem 3500 framů. Stříhač mi poručil pro jistotu

„naanimovat“ celou sekvenci, aby si v případě nějakých problémů měl z čeho vybírat. Za dva dny bylo video nasnímáno a já jsem byla s výsledkem velmi spokojená. Spousta lidí se snaží najít způsob jak živě natočit televizní obrazovku, aby po ní neběhaly pruhy. Animátor se snaží najít způsob, aby těchto pruhů dosáhl a vše vypadalo naprosto přirozeně. Díky vlastnostem projektoru a fotoaparátu se tyto pruhy objevily naprosto samovolně a já jsem se opět vyhnula jakémukoliv postprodukčnímu zásahu.

Po zachycení celého videa jsem se mohla pustit do kombinace videa a animace. Začínala jsem jednoduššími detaily mužovy ruky přepínající kanály. Animace loutky byla focena na dva snímky (12,5 snímků za sekundu), kdežto video bylo po jednom (25 snímků za sekundu). V tomto případě by se mi opět hodilo mít k ruce kameramana, který by měl na starosti přepínání framů videa a focení, a já bych se mohla soustředit pouze na animace loutky. I tak jsem vše zvládla, pouze za delší dobu, než by tomu bylo s asistencí, což mně nevadilo, neboť práce ubíhala podle předem stanoveného plánu.



Obr. 20. Přeměna surikaty ve fotbalistu.

Těžší už to bylo u celku televize a muže poskakujícího za ní (Obr. 20). Záběry, kde je celá postava, jsou daleko náročnější jak na animaci, tak na uhlídání si toho, co všechno má a nemá být v obraze. Tady už se mi vícekrát stalo, že jsem zapomněla nějakou maličkost, a

tak jsem byla ráda, když bylo vše za mnou.

4 POSTPRODUKCE

Natáčení jsem dokončila 10. dubna, zbývalo mi tedy něco přes měsíc na postprodukcí. Byla jsem opravdu velmi spokojena s tímto časovým prostorem pro střih, hudbu a zvuk. Teprve až v postprodukcí se dá reálně hovořit o filmu. Do té doby to je jakási směsice řečí a náhodných záběrů. Vždy můžete popisovat, na čem pracujete, ale nikdy si nikdo nepředstaví to, co z toho nakonec vzejde.

4.1 Střih

O střih se staral Matěj Jankovský, který také dříve studoval na UTB. Scházeli jsme se pravidelně už od námětu a ochotně mi pomáhal i s korigováním příběhu. Hotové záběry jsem mu posílala v průběhu celého natáčení, takže mě včas mohl upozorňovat na chyby a já jsem mohla ihned záběr přetočit před přestavením scény.

Sám Matěj se mi přiznal, a bylo to i vidět, že střih animovaných filmů jej opravdu baví. Máte přesně dané záběry, které v podstatě jen seřadíte za sebe a nemusíte zhlédnout 20 hodin materiálu, z kterých máte vybrat hodinu a půl. Průběžně mi posílal hotové sekvence, které jsem ještě teplé konzultovala s panem Šebestou. Postupně jsme tak vylepšovali vše, co se nám na filmečku nepozdávalo.

4.2 Hudba

Má představa o hudbě byla naprosto jasná již od počátku. Jak řekl Goran Bregovic: „Jedna kapela je tam proto, aby hrála muziku, a pak je tam dechovka, aby dělala blázinec.“ [16]

Goran Bregovic je srbský producent, ale především skladatel balkánské rytmické hudby. Je slavný především pro svou filmovou hudbu k dílům Emira Kusturici jako například *Dům k pověšení* nebo *Arisona dream*. Díky jeho hudebnímu pojetí dostávají Kusturicovy filmy svůj osobitý výraz a myslím, že na jeho úspěchu má velkou zásluhu právě Bregovic. Balkánská hudba dodává filmu jakousi přitroublost a ubírá mu na vážnosti, což se perfektně hodilo k mému scénáři.

Náhodou jsem narazila na Islandskou kapelu Orphic Oxta. Toto seskupení třinácti mladých muzikantů vytváří balkánskou, klezmer-jazzovou orchestrální hudbu. Každá skladba je nabitá energií a vše na mne působí jako naprosto uspořádaný chaos. Po zhlédnutí videoklipu k písni *Skeletons Having Sex On a Tin Roof* jsem jen dokázala sama

sobě, že volba tohoto hudebního stylu nebyl krok vedle, nýbrž je jako dělaný k podbarvení něčeho pořouchlého, naprosto nevážného.

V Izraeli jsem potkala hudebního skladatele Dannyho Finna (Obr. 21). Ten vystudoval hudební skladatelství na Jerusalem Academy of Music and Dance a měl možnost navštěvovat kurzy filmové hudby. Po dřívější spolupráci na jednom krátkém cvičení jsme se dohodli, že mi zkomponuje hudbu k mému absolventskému filmu. Samozřejmě celá komunikace probíhala v angličtině, protože moje hebrejšтина a Dannyho čeština vskutku nejsou na komunikativní, ba vůbec nejsou na žádné úrovni.



Obr. 21. Skladatel Danny Fine (uprostřed) s orchestrem.

Po našich prvních setkáních přišel s nápadem, že spíše než balkánskou rytmikou by mohl hudbu pojat hravější formou inspirovanou soundtrackem k počítačové hře Neverhood a zvolil by odlehčenější formu dechového orchestru. Neverhood je stop-motion počítačová hra z roku 1996. Soundtrack k této hře je naprostým unikátem vzešlým z dílny Terryho Scotta Taylora. Ten byl požádán, aby vytvořil hudbu, jež by zněla plastelínově, což se mu povedlo, a navíc se zapsal do paměti každého (nejen) hráče počítačových her.

První nahození titulní písně v midi souboru jsem si poslechla ke konci dubna. Musím uznat, že midi nahrávka zněla hrozivě, a to především kvůli počítačovému zvuku trumpet,

jež byly vedoucím nástrojem skladby. Hudební motiv však plně předčil mé očekávání. Z písně bylo cítit, že Danny se držel inspiračních zdrojů a zároveň vystihl náladu mého filmu, a píseň se tak spolu s obrazovou stopou vezla na jedné vlně.



Obr. 22. Nahrávání hudby v jeruzalémském zvukovém studiu.

4.3 Zvuk

Každý filmový tvůrce ví, že zvuková stránka filmu není jen jeho náhodné zpestření vizuálu, ale že se jedná o nerozdělitelné společenství. O dobrého zvukaře je vždycky nouze a ti z naší školy jsou věčně zaneprázdněni. Produkční Mária se snažila nějakého najít, ale bezvýsledně. Naštěstí mě opět zachránil můj studijní izraelský pobyt.

Byla jsem stále v kontaktu s mými izraelskými spolužáky a přes ně jsem narazila na zvukaře, studenta Ilana Admoda. Protože v době, kdy jsme se seznámili, už jsem v Izraeli nepobývala, nezbývalo nám než komunikovat pouze přes Skype. Bohužel byl zaneprázdněný jako ostatně každý jiný zvukař, ale můj film se mu zdál natolik výjimečný, že se spoluprací souhlasil. Naše první sezení nad již hotovým filmem mi připomínalo závěrečné obhajoby před odbornou komisí. Na Skypu jsme strávili hodinu a čtyřicet jedna minut a bylo to sezení vsutku výživné. Objasnila jsem mu význam každého hrdinova kroku a smysl všeho, co se právě odehrává. Nakonec mne požádal o mou představu

o zvukové složce filmu. Toto je pro mne těžké popsat i v jazyce českém natožpak v anglickém. Nechtěla jsem, aby zvuková složka byla ve stylu Toma a Jerryho nebo „looney tunes“ ražení. Spíše jsem si představovala suché, přímé a ostré zvuky jako ve svých filmech využívá Švankmajer. Chtěla jsem stejně jako on zvuky reálné v nerealistickém použití. [17] Švankmajer je navíc jedním z mála českých animátorů, kterého znala většina mých izraelských spolužáků, a tak mne potěšilo, že Ilan je jedním z nich.

Jediný problém, který nastal kvůli 3500kilometrové vzdálenosti mezi námi, bylo nahrávání hlasů mých postav. Nabídl mi sice, že by sehnal herce, s kterými by vše nahrál, ale nakonec jsme se shodli, že nejlepší to bude naopak. Sehnala jsem si tak zvukaře Davida Schwarze ochotného věnovat dvě hodiny svého času a hlasy mých herců pro mého zvukaře zaznamenat (Obr. 23,24). Protože mé postavy neříkají nic smysluplného, ale jen vydávají prapodivné zvuky, bavila jsem se při nahrávání jak já, tak herci, a dokonce i zvukař David, který byl uchvácen škálou pazvuků, jež jsou schopni vydat.



Obr. 23,24. Nahrávání hlasů ve zlínském studiu.

ZÁVĚR

Tento projekt mě opět naučil hodně. Mnohokrát jsem se musela vypořádat s některými situacemi poněkud „na punk“, ale to je právě to, co mě na tomto druhu animace baví. Nepotřebujete nejmodernější vybavení a přístroje na to, aby vám pod rukama vzniklo něco krásného.

V následujících bodech jsem shrnula to, na co si dávat nejvíce pozor, a také to, co já sama bych ráda zlepšila při práci na dalším projektu.

1. Nepoškrábaná skla

Jakékoliv menší škrábnutí je velmi viditelné. Ani jedno sklo z multiplánu jsem neměla úplně čisté, což jsem nakonec použila jako část své stylizace a rozhodla se to nezastírat.

2. Sametové rukavičky

Stejně jako nepoškrábané je důležité udržovat sklo čisté. Po každém framu jej musíte důkladně očistit, což je nejtěžší při komplikovaných záběrech, kdy animujete na více plánech najednou. Soustředíte se na animaci a velmi snadno zapomenete na tyto malé detaily. Je dobré u sebe mít pozorného kameramana, který vám toto po každém framu připomene. Přestože teď jsem je neměla k dispozici, pro svůj příští projekt bych si chtěla pořídit sametové rukavice, které zabrání nechtěnému zašpinění skla a ušetří tak práci s čištěním.

3. Miniaturní nástroje

Při animování se mi stala nejlepším přítelem pinzeta a mnohokrát jsem využila také délku nehtů. Když jsem přišla na natáčení s ostříhanými nehty, byl to opravdu šok. Do té doby jsem si neuvědomila, jak praktická věc to je. Máte perfektní cit a můžete je opřít o sklo, aniž byste ho zašpinili či poškrábali.

4. Spolehlivěji vyřešená mimika

Stejně jako u mých předchozích projektů, kdy jsem měla na počátku radost z řešení pohyblivé mimiky, jsem byla opět lehce zklamána. Byť ve výsledku vše působí dobrým dojmem, s mazacími fixy to nebylo až tak jednoduché. Jsou to fixy, které velmi rády odpočívají, a použila-li jsem je na více než 10 framů, ztrácely svou sílu a sytost. Proto se v některých scénách objevují ne úplně černé oči či ústa.

5. Nezapomínat na přestávky

Animace není automatický proces. Je tedy nutné dát mozku dostatek odpočinku a po každém hotovém záběru mu dopřát dodatečný čas na relax.

6. Fungující technika

Technika je mým nepřítelem. Na začátku natáčení mi blikal fotoaparát. Poté, co jsem jej vyměnila s jedním, pak s druhým a pak jej vrátila na své místo, vše fungovalo bez problémů. To jsem si tedy myslela dalších 20 záběrů. Až poté jsem si všimla, že blikání se stále jednou za čas objevuje. Nebylo to tak intenzivní jako na začátku, ale bylo tam. Je tedy důležité před začátkem natáčení zkontrolovat, zda veškerá technika funguje, jak má, ať nejste později zdržováni zbytečnými problémy.

7. Čím více světla, tím více starostí

Na začátku jsem byla šťastná z toho, kolik jsem si mohla vypůjčit světel, která mi byla schopna vysvětlit v některých případech až sedm plánů najednou. Více světel však znamená větší riziko. Žárovky pravidelně praskaly průměrně jedna za týden a skoro ve všech případech to bylo v polovině roztočeného záběru. Naštěstí mi byl vždy po ruce pan Zeman, který mi pomáhal s výměnou žárovek.

8. Rozplánování záběrů

Jak jsem zjistila, má velký smysl naplánovat si natáčení i podle toho, je-li to možné, které záběry vás baví a nebaví dělat. Já si nejvíce užívám akční scény a je pro mne utrpení animovat záběry orientační. Tedy ty, ve kterých se v podstatě nic neděje a slouží k divákovu pochopení odehrávané situace a orientaci v prostoru. Měla jsem dny rozděleny na ty, kdy jsem animovala scény akční, a na ty „nudné“, což bylo utrpení, rozhodně bych doporučovala do každého dne kombinaci obou.

Když se teď dívám na svůj hotový film, cítím z něj kus práce, který na něm každý člen mého štábu udělal. Doufám, že stejně jako přirostl k srdci mě, se bude těšit oblibě u svého publika.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] BUZAN, Tony a Barry BUZAN. *Myšlenkové mapy: probudíte svou kreativitu, zlepšete svou paměť, změňte svůj život*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2011, 213 s. ISBN 978-80-251-2910-4.
- [2] OSBORN, Alex F. *Applied imagination: principles and procedures of creative problem-solving*. 3d rev. ed. Buffalo, NY: Creative Education Foundation, 1993, 379 p. ISBN 978-093-0222-734.
- [3] DUSPIVA, Zdeněk. *Vliv elektronických médií na děti a mládež ČR v roce 2003*. [online]. 2003 [cit. 2015-03-04]. Dostupné z: <http://www.blisty.cz/art/15104.html>.
- [4] KALHOUS, Zdeněk. *Školní didaktika*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2002, 447 s. ISBN 80-717-8253-X.
- [5] SPITZER, Manfred. *Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. 1. vyd. Překlad František Ryčl. Brno: Host, 2014, 341 s. ISBN 978-80-7294-872-7.
- [6] SZOTKOWSKI, René. *Negative effects of electronic media (especially TV) on children and youth*. *Journal of Technology and Information Education*. Olomouc, Pedagogická fakulta UP, 2009. ISSN 1803-6805.
- [7] BOROVKOVÁ, Magdalena. *Art brut, jeho podstata, význam a vztah k umění*. České Budějovice, 2010. Dostupné z: http://theses.cz/id/gncrmw/Art_brut_jeho_podstata_vznam_a_vztah_k_umn.pdf. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Filozofická fakulta, Ústav estetiky a dějin umění. Vedoucí práce Mgr. Denis Ciporanov, Ph.D.
- [8] HERTZFELDT, Don. *Česko-slovenská filmová databáze*. [online]. © 2001-2015 [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/tvurce/18727-don-hertzfeldt/>
- [9] PALOUČEK, Jan. *Poselství barev*. 3. dopl. vyd. Brno: Integrál Brno, 2012, 167 s. ISBN 978-808-7176-177.
- [10] WISSOT, Lauren. *Chris Sullivan on his Animated Feature, Consuming Spirits*. [online]. 2012. Dostupné z: <http://filmmakermagazine.com/61434-chris-sullivan-on-his-animated-feature-consuming-spirits/>

[11] NORŠTEJN, Jurij Borisovič. *Sníh na trávě: ve dvou dílech: kniha I.* 1. vyd. Praha: Jakub Hora, c2013, 255 s. ISBN 978-807-3312-763.

[12] HORÁČEK, Pavel a Malvína TOUPALOVÁ. *Loutka musí zůstat loutkou: Jiří Trnka a varianty pojetí filmové loutky. Cinepur: čtvrtletník dobrého filmu.* Praha: Radek Vychytil, 2012, č. 80, <http://cinepur.cz/article.php?article=2260>.

[13] DĚCKÁ, Eliška. *Attila Marcel / Hraný film s animovanou duší. Cinepur.* 2014, č. 92.

[14] TABERY, Erik. *Budoucnost českých médií [přednáška].* Zlín: UTB, 17.3.2015.

[15] ROSOL, Josef. *Projektivní zobrazování obrazových dat na reálné objekty.* Praha, 2012. Dostupné z: https://dip.felk.cvut.cz/browse/pdfcache/rosoljos_2012bach.pdf. Bakalářská práce. Vysoké učení technické v Praze, Fakulta elektrotechnická, Katedra počítačové grafiky a interakce. Vedoucí práce Ing. Roman Berka, Ph.D

[16] Na plovárně s Goranem Bregovićem. TV, ČT2. 11.12 2011, 21:20. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/1093836883-na-plovarne/211522160100037/>

[17] KUBÁTOVÁ, Lucie. *Zvukové aspekty v krátkometrážní tvorbě Jana Švankmajera.* Brno, 2013. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/360802/ff_b/Bakalarska_prace_Zvukove_apekty_v_kratkometrazni_tvorbě_Jan_a_Svankmajera.pdf. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. Jan Špaček.

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

TV Televize.

Obr. Obrázek.

SEZNAM OBRÁZKŮ

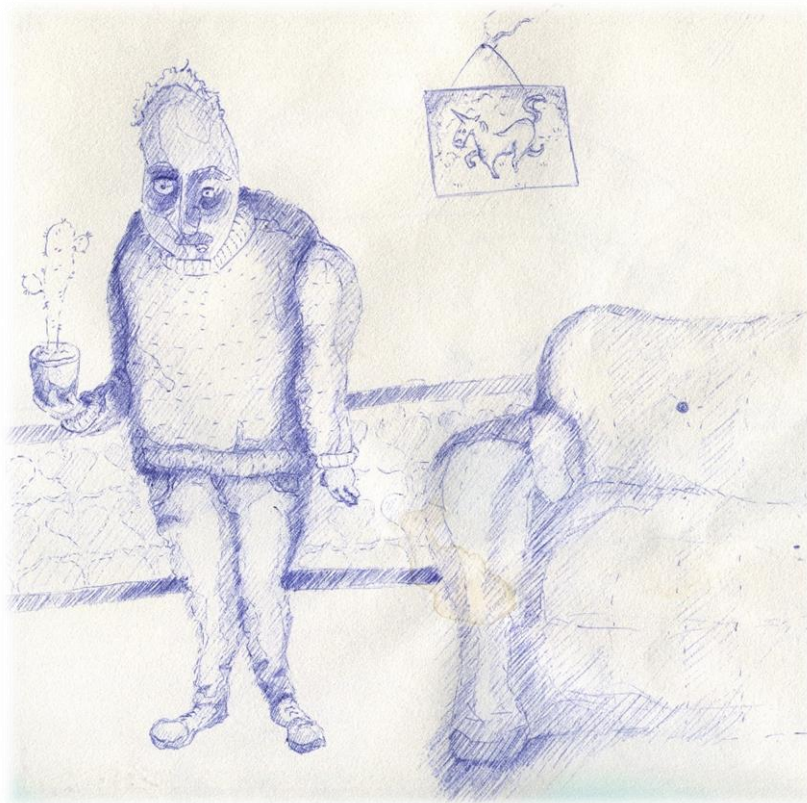
Obr. 1. Screenshot z filmu 38/39 experimentátora Kangnama Kima	17
Obr. 2. Screenshot z filmu Hollow Land	17
Obr. 3. Loutka z filmu Consuming Spirits	23
Obr. 4. Interiér bytu sousedky Proustové	25
Obr. 5. Polepování moduritových fází papírem	28
Obr. 6. Zabalené fáze ve fólii	29
Obr. 7. Vyloupnutí hotového oděvu	29
Obr. 8. Potahování domků štukem	30
Obr. 9. Malování ubrouskového nebe	30
Obr. 10. „Skica“ pokoje	30
Obr. 11. Hotová dekorace pokoje	30
Obr. 12. Abstraktní vyjádření křiku	31
Obr. 13. Provizorně vyřešené horní plány	32
Obr. 14. Při animaci	33
Obr. 15. Scéna v exteriéru	35
Obr. 16. Malba kouře+ dosvícení kapesní baterkou	36
Obr. 17. Animace na kolenou	37
Obr. 18. Akce probíhající na jednom plánu	37
Obr. 19. Projekce na TV z druhého počítače	38
Obr. 20. Přeměna surikaty ve fotbalistu	39
Obr. 21. Skladatel Danny Fine (uprostřed) s orchestrem	42
Obr. 22. Nahrávání hudby v jeruzalémském zvukovém studiu	43
Obr. 23. Nahrávání hlasů ve zlínském studiu	44
Obr. 24. Nahrávání hlasů ve zlínském studiu	44

SEZNAM PŘÍLOH

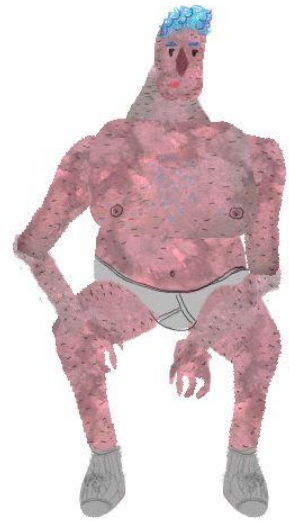
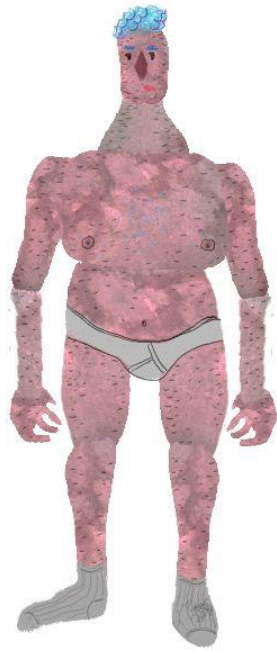
Příloha PI: Výtvarné návrhy

Příloha PII: Storyboard

PŘÍLOHA P I: VÝTVARNÉ NÁVRHY



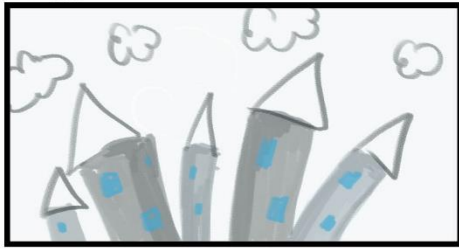






PŘÍLOHA P II: STORYBOARD

1 VC



- wájezd na celek města
- městský ruch + hudba

2 PD



- muž jde svižným tempem
- zvuk kroků + hudba

3 PD



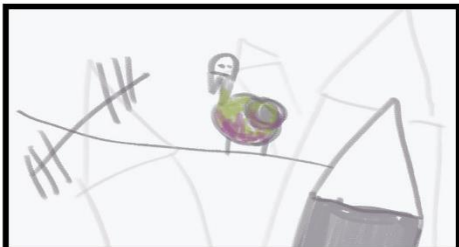
- sleduje vchod do domu
- hudba

4 PD



- žena se spustí ze sloupů,
- muž vyděšeně prchá
- křik + hudba

5 C



- pták se vesele pohupuje na anténě
- hudba

6 PD



- muž se dívá dalekohledem
jestli je žena před domem

- hudba

7 PD



- zprvu ji nevidí, ale poté
se zjeví přímo před ním

- křik muže, zamilované zmlky
ženy + hudba

8 PD



- titulky filmu

- chrčeni televize + hudba

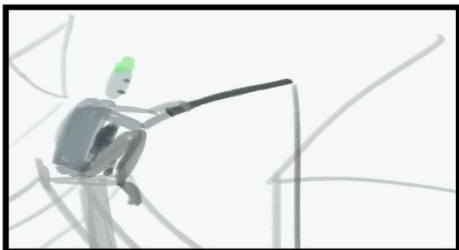
9 C



- žena opět vyhlíží muže
před domem

- hudba

10 C



- muž sedí na sloupu
a nahazuje udici

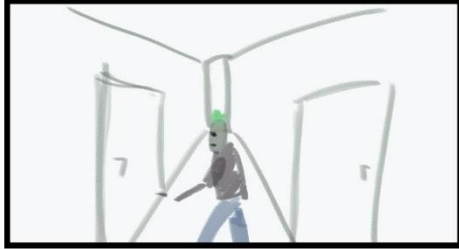
- hudba

11 PD



- uloví zheniny brýle, ta je bez nich úplně slepá, muž se za ní propíží do domu
- křik + hudba

12 C



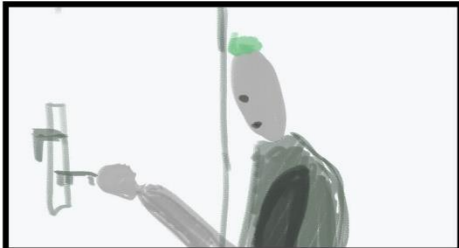
- muž přijde ke dveřím svého bytu

13 PD



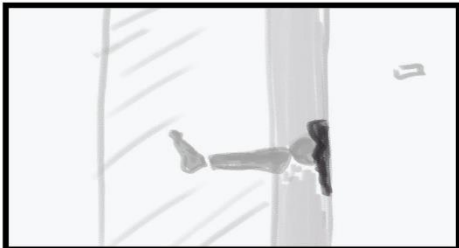
- otravná žena zíje v bytě naproti němu
- zvuk dveří a chrastění klíčů

14 PD



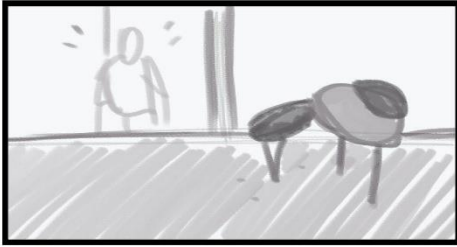
- muž sune klíče do zámku
- chrastění klíčů

15 PD



- žena láká muže svou nohou
- laškovně zvrky ženy

16 PD



- muž za sebou zabouchává
dveře a oddychá si

- ruch města

17 PD



- žena se za ním zklamavě
dívá, mizí ve svém bytě

- smutný povzdech, zabouchnutí
dveří

18 PD



- muž přichází do středu
pokojů

- ruch města

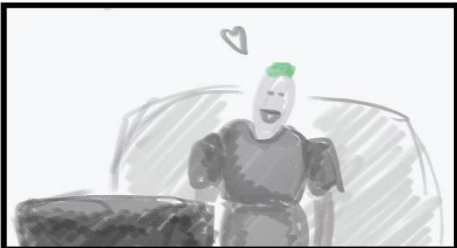
19 PD



- na stůl dopadá pivo, jídlo
a televizní ovladač

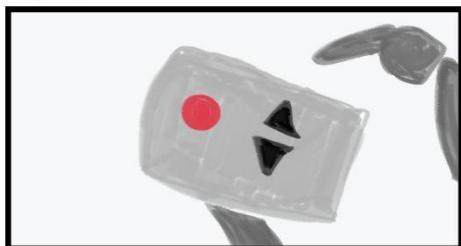
- ruchy dopadajících předmětů

20 PC



- muž si s oddechnutím
sedač k televizi

21 VD



- zapína' TV ovladačom

- cvaknutí' tlačítka

22 D



- TV se zapína', ale chrastí'

- šum televízie

23 PD



- muž našťavaně vstáva a jde k televízi

- nespokojeně mrčeví

24 D



- přepína' knoflíky na televízi

- šum TV, cvakání knoflíků, brblání

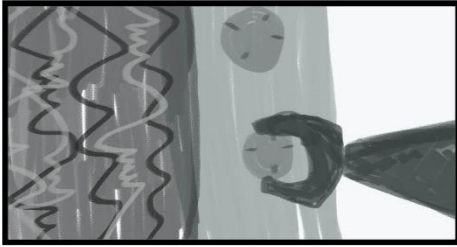
25 D



- nespokojený pohled na TV

- šum TV, zuření muže

16 D



- točí knoflíkem na TV

- šum, brblání

24 D



- boucha' do TV

- šum, brblání, rána

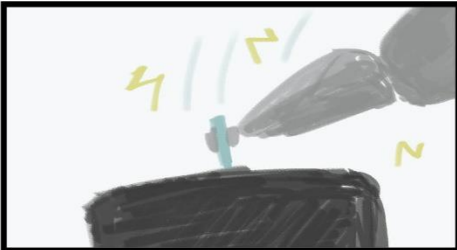
28 PD



- našťve se, napřahuje se
& vidličkou v ruce

- křik

29 D



- Zapichne vidličku
do televizoru

- křik, jiskření

30 PD



- dostává elektrický šok

- křik, jiskření, syčení

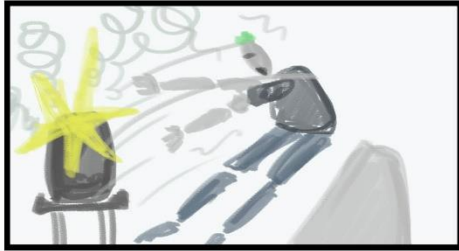
31 D



- televizor eksploduje

- eksploze

32 C



- muš je odhoren vzbuchen

- raiva, krič

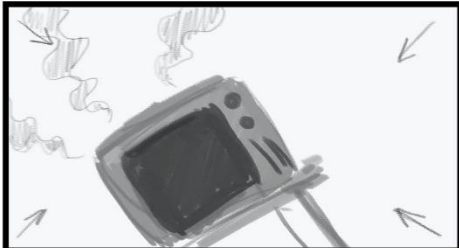
33 C



- proleti mistnosti
a narazi do zdi

- raiva o zdi

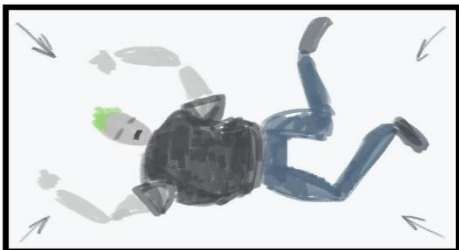
34 D



- 2 televizor se dijuni

- hraje pomala hudba

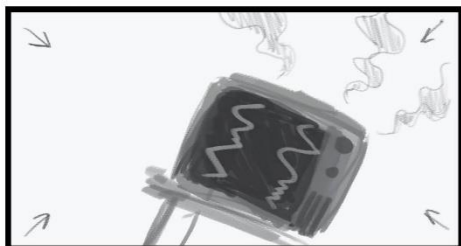
35 C



- muš leži na zemi

- hudba gradije

36 D



- televize začíná problikávat

- gradující hudba, TV čum

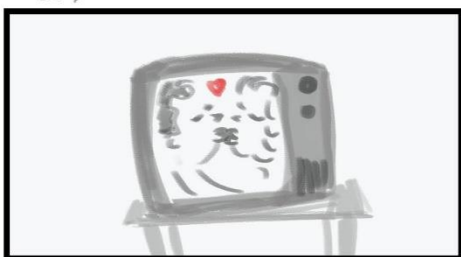
37 P



- muž se pohybuje víc

- gradující hudba

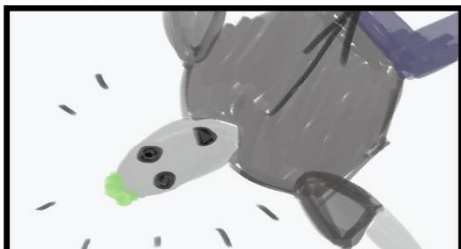
38 D



- TV se zapne, na pořadu je
televizní novela

- změna hudby na tu vycházející z TV

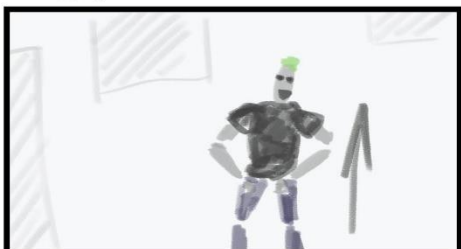
39 P



- muž se ve stejný
okamžik probouzí

- na dech, hudba TV v pořadí

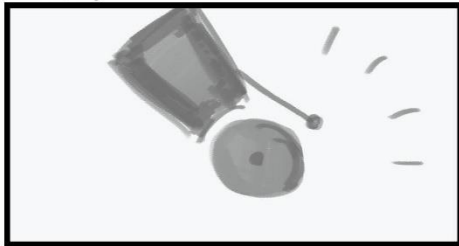
40 C



- mužně vstává, jakoby
se nic nestalo

- TV hudba v pořadí

41 D



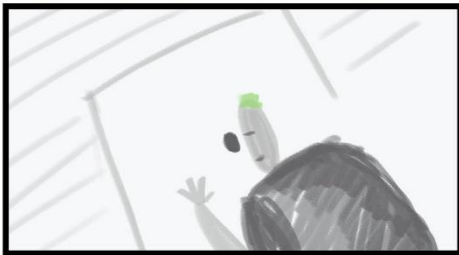
- rozezvoni se zvonek u dverí
- zvuk zvukem

42 C



- muži se rozbíhá ke dveřím
- kroky

43 PD



- dívá se kukačkem, kdo je za dveřmi
- hudba hraje v pozadí

44 D



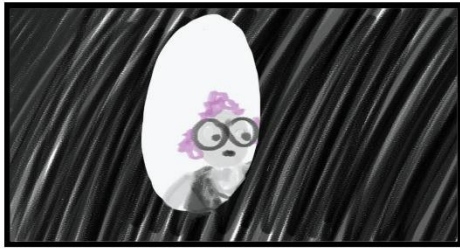
- žena zvědavě nahlédá do kukačky z druhé strany

45 PD



- pořádk sousedku sleduje

46 D



- dveře se najednou otevřají

- vrzaří dveře

44 C



- muž před ženou poklehá

- romantická hudba hraje

48 D



- žena nechápe cíví

- hudba, žena mrčí

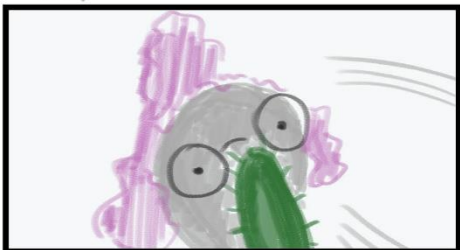
49 C



- muž podává ženě kaktus

- hudba

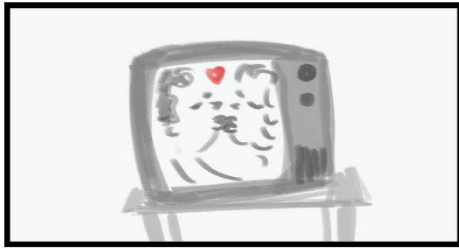
50 D



- strčí jí ho až do nosu
a zatahne si ji dovnitř

- zastínání, zabouchnutí
dveří

51 D



- v Tv je líbaci scéna

- romantická hudba

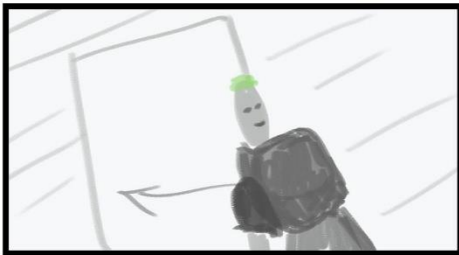
52 PC



- usazuje ji na gauč
a líba jí ruce

- polibek, hudba v pozadí

53 PC



- odchází do kuchyně

- krocky, hudba v pozadí

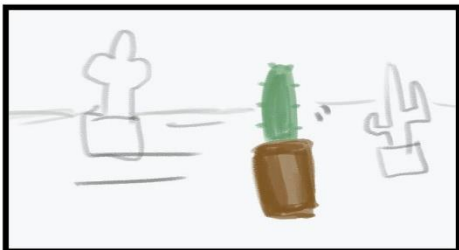
54 PC



- žena odkloní kaktus

- vrátí gauč

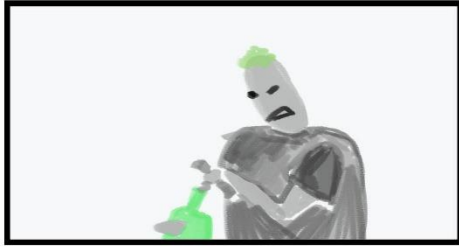
55 D



- kaktus se roztavuje

- sun kaktivače po zemi

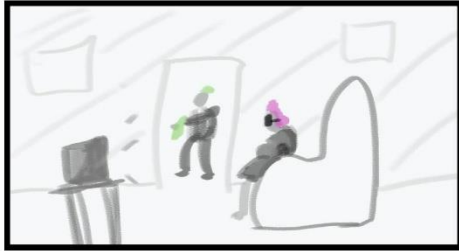
56 PD



- muž otvírá víno

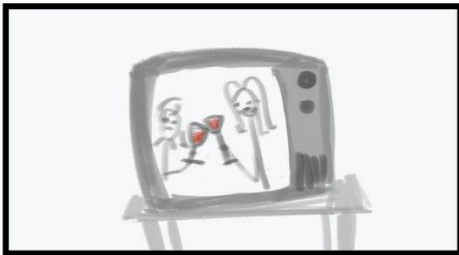
- zvuky korku

57 C



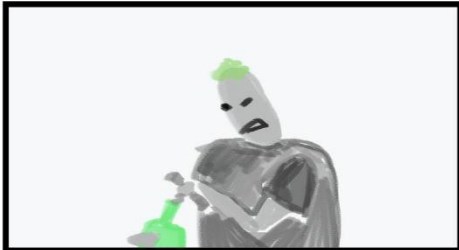
- žena číhá v obýváku
zatímco muž zápasí
v kuchyni s vínem
- televizní zvuky

58 PD



- v televizi sedí společně
s vínem

59 PD



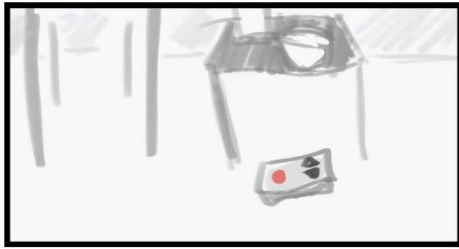
- muž se stále snaží
otevřít láhev

60 PD



- žena nervózně a zrudle
sleduje televizi

61 PD



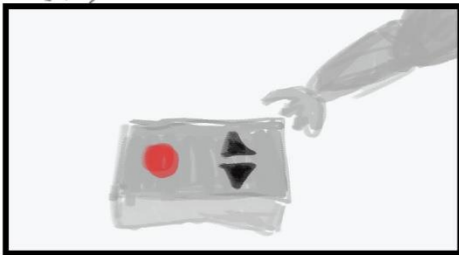
- vidí ovladač na zemi

62 PD



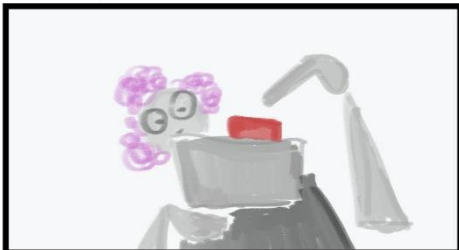
- slyší se pro něj

63 PD



- zvedá jej ze zemi

64 PD



napřáhne na televizi

65 PD



- muži se pedáři otevřít
láhev

- zvuk korku

66 D



- prepiná televízi
- charakteristické ovládacie

67 D



- muž upadne lahev z rukou
- rachot sklenice

68 PD



- v televízi beží dokument o surikatóch
- dokumentárny komentár

69 C



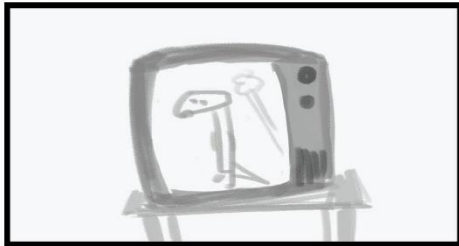
- muž se vlní na obrovskom surikatu a vchádza do obývaku
- zrk metamorfózy, surikati skriek

40 PD



- žena netušice sleduje dokument
- hlas dokumentaristy

41 PD



- zahleděně sleduje pořad
o surikata'ch

- TV zvonky

42 PD



- v tom se muž/surikata
objeví za ním

- surikati' skřek

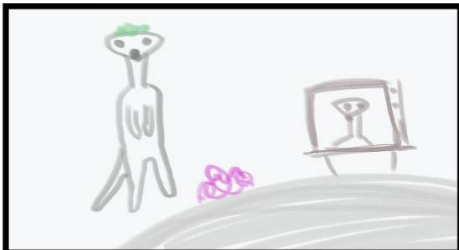
43 D



- žena se lekne ale když
se ohléda, nic/nikoho
nevidí

- nechápavé mrmání

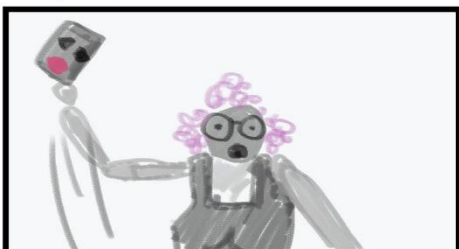
44 C



- když se však otočí
zpět k TV stojí tam
obří surikata

- TV zvonky

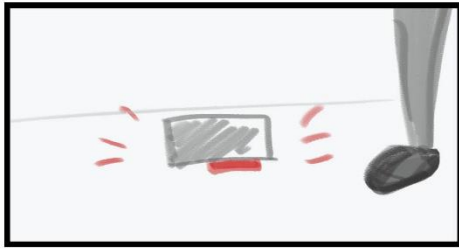
45 PD



- vyšlo jí lekutím
a vyhodí ovladač do
vzduchu

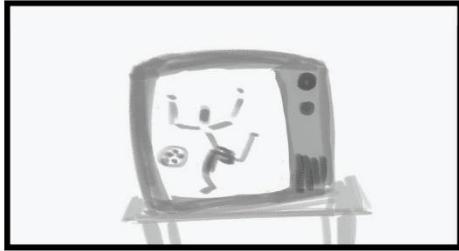
- výkřik

46 D



- ovladač páda přímo na tlačítko
- cvaknutí

47 PD



- program se změnil na fotbal
- fotbalové ruchy

48 PC



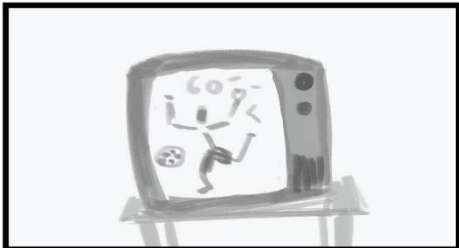
- surikata/muži se změnil na fotbalistu
- hlasy fanoušků fotbalu

49 PD



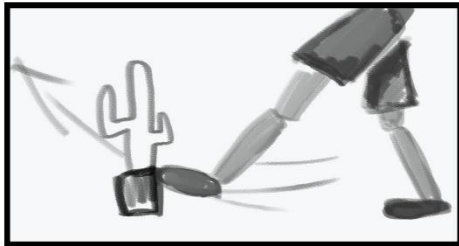
- žena nerozumí této situaci
- nechápe vlnění

80 PD



- v televizi dávají gól
- radost fanoušků

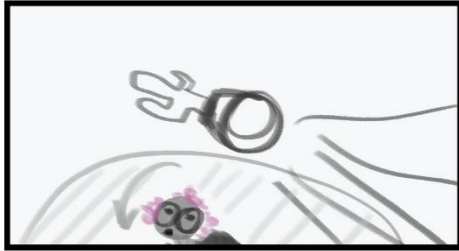
81 PD



- muž / fotbalista kopne do
nejbližšího kaktusu

- rána

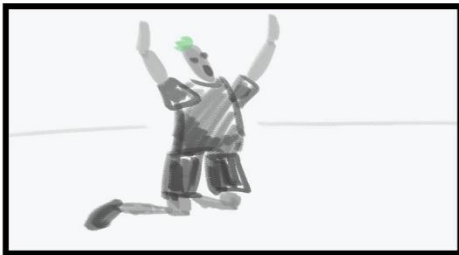
82 PC



- květináč proletí těsně
nad její hlavou a ona
se skrývá pod gauč

- prosnětém, rozbití květináč
vyletí z něj

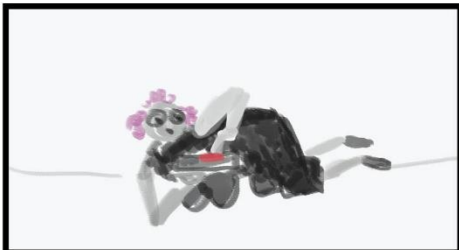
83 PC



- muž se raduje z gólu

- radostný křik

84 PC



- žena nechápe co se děje,
zkouší přepnout televizi

- napjatý hlas

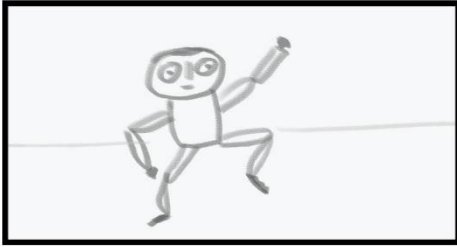
85 PD



- v TV je poletný muž
Frank

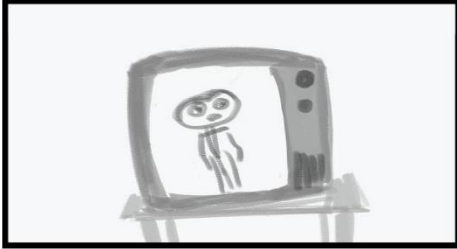
- potěšitel hudba

86 C



- muž se přeměňuje na Franka
- zvuk metamorfózy

87 PD



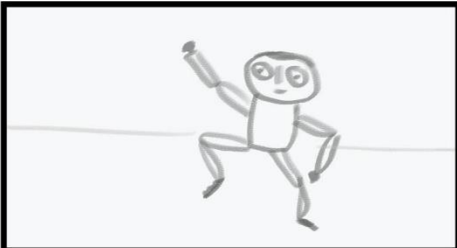
- Frank v Tv si pobíhá
- zvuk TV

88 PC



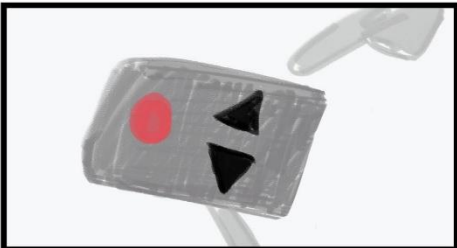
- žena je naděna, že může muž takto ovládat
- radostný smích

89 C



- Frank si stále tančí po poloji
- hudba z TV

90 VD



- žena přeplhá hana!
- cvaknutí Haūtha

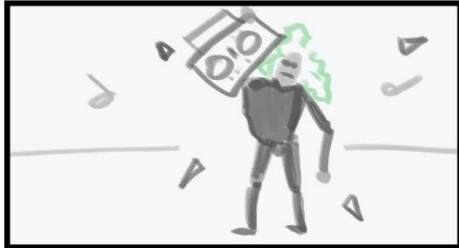
91 PD



- v TV je tanečnik

- hudba

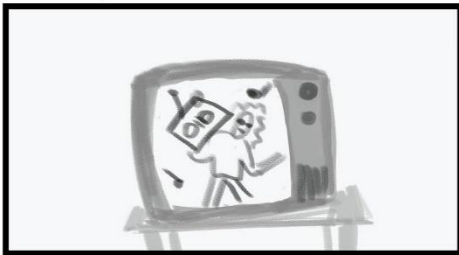
92 C



- mi se na tej ikoni
meni

- hudba

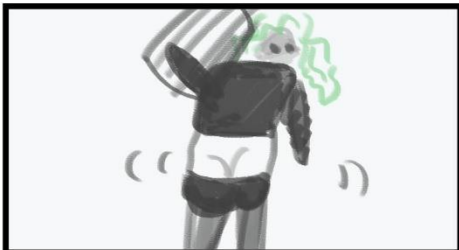
93 PD



- najezdy a odjezdy
na tanečnika v TV

- hudba

94 PC



- mi kronti pozadiu

- hudba

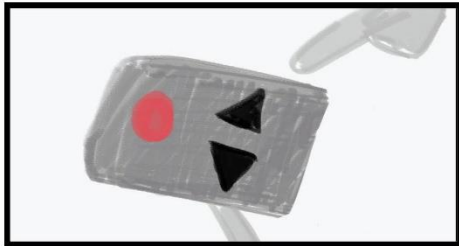
95 PD



- to zenu vzrušuje

- slastne' zuby zeny

96 VD



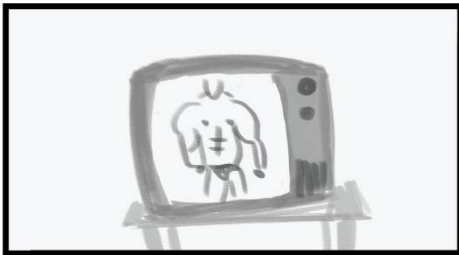
- přepíná kanál
- cvaknutí

97 PD



- muž se mění na ob-
nařeného svalovce
- zvuk metamorfozy

98 PD



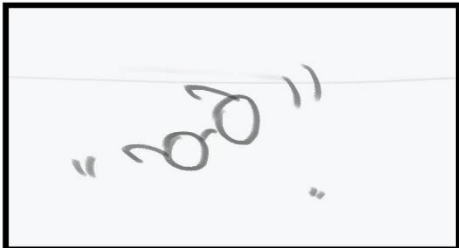
- svalovec v TV přichází
ke kaměře
- hraje pomalou hudbu

99 C



- muž stojí u země,
ukazuje jí svaly, skočí
na ni
- ona radostně vyběhne
hudba se zrychluje

100 D



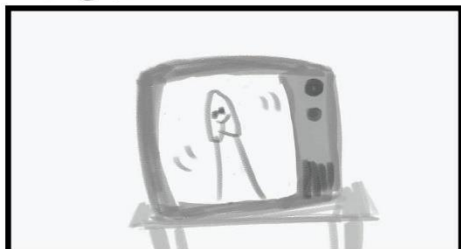
- nárazem jí spadnou
brýle na zem
- dopad brýlí

101 D



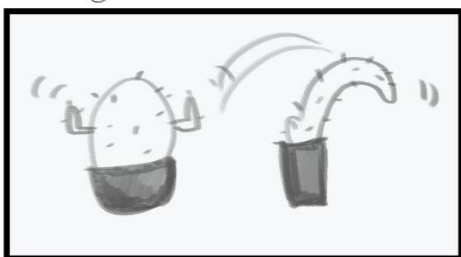
- podprsenka dopada na pohybu s knihami
- hudba graduje

102 PD



- v televizi je taneční pís
- hudba je rychlá, svič

103 D



- kaktusy tancují
- svičná hudba, hlasitý svič

104 D



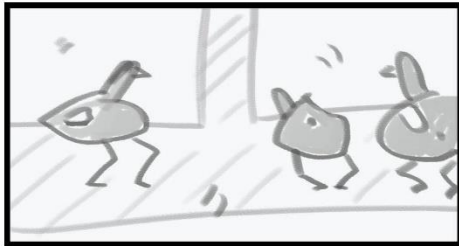
- obrázky se zvířaty pomyslně souloží
- hudba, svič, rány rámeč

105 PD



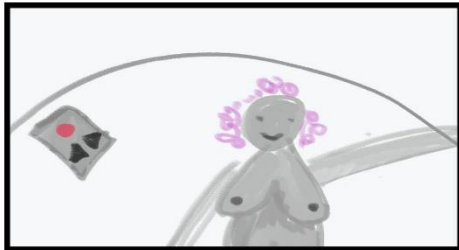
- v Tv taneční prsem' svaly
- hudba, svič

106 D



- ptáci si tancujú za oknom
- hudba pokračuje

107 PC



- žena si ulehne, natáča ruku na zem
- hudba dochová

108 D



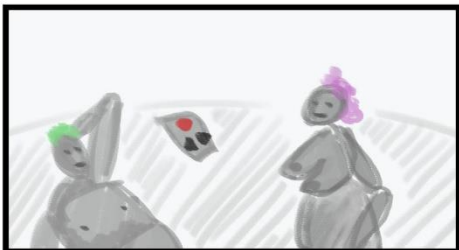
- svačtra po bytích
- broláni

109 PD



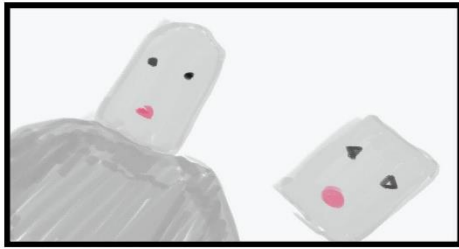
- Tv pořad končí svatbou
- šťastné Hesháni

110 PC



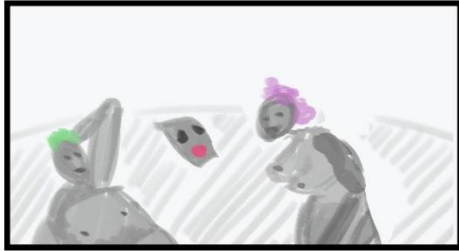
- muž ulehne vedle ní
ona se k němu otočí
- spokojení broláni

111 D



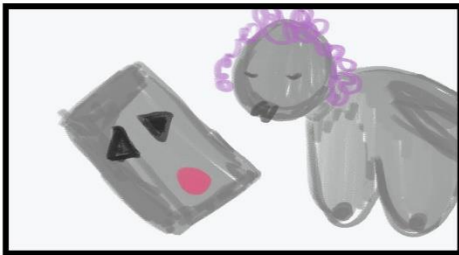
- žena bez brýlí nemůže
zaostřit, která tvář
je mužova

112 PC



- hrbi se ke políbení

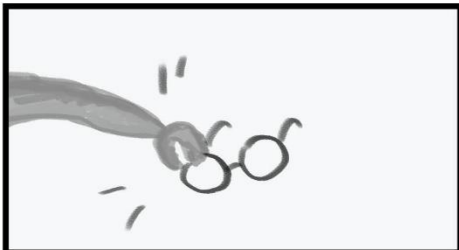
113 PD



- a místo muže políbí
ovládat

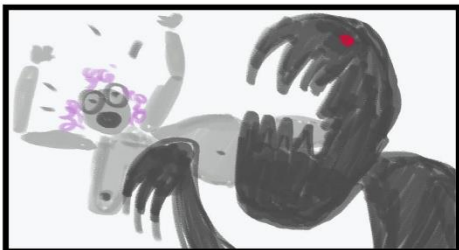
- cvaknutí Hacítko

114 D



- v ten moment najde
brýle ležící na zemi
- radostný výsk

115 C



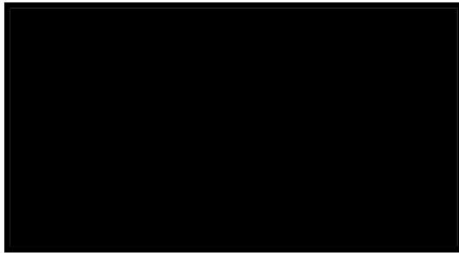
- nasadil si je a zjistil,
že muč se prohnul
v monstrem

- jekot, zúřev' monstra

116 VC



- ptáci jsou vylehání
a odletají pryč
- ještě zeny



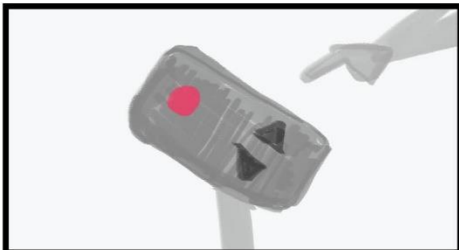
- tma

117 PD



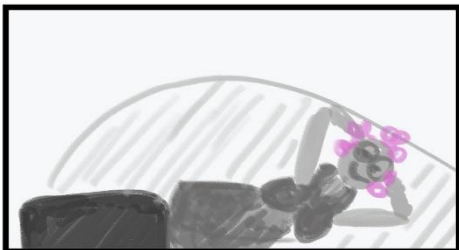
- na stůl opět dopadá
jídlo, pivo, ovčáci

118 D



- prst přeplina program
- cvaknutí tlačítka

119 PC

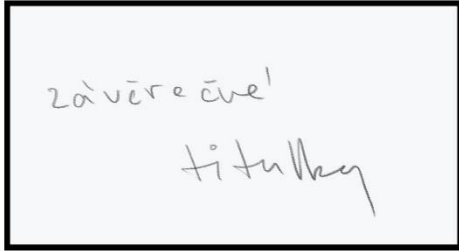


- žena si zdává
a spokojená uléhá
na pohovku

120 PC



-muž vykoná z kuchyně
vaří stejně, jako se vaří
v TV



-hudba

