

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma „Mrkvičky“

Pavla Votavová

Bakalářská práce
2012

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Pavla VOTAVOVÁ**
Osobní číslo: **K09014**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Mrkvičky"**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část bc. práce

Zadání: "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Mrkvičky".

Rozsah práce: min. 25 normostran textu mimo příloh podle zadání.

Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči
-2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

2. Praktická část bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma "Mrkvičky".

Povinně odevzdat: -3 ks na nosiči DVD-formát video DVD v pevném obalu s přebalem.
Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a celé jméno autora /autorů. -1 ks ve formátu nekomprimované.avi se zvukem na nosiči DVD v pevném obalu. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a "nekomprimované .avi"

S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči: -1 ks kompletně vyplněná titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi)

-1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi) -min. 10 ks foto z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu JPEG -min. 10 ks foto z vašeho bakalářského filmu ve formátu JPEG -1 ks technický scénář ve formátu PDF - výtvarné návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

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

Seznam odborné literatury:

Edgar Dutka: Scenáristika animovaného filmu. AMU, Praha, 2006,
Edgar Dutka: Minimum z dějin světové animace. AMU, 2006,
B. Dovnikovič: Škola kresleného filmu,
R. Williams: The Animators survival,
Harold Whitaker a John Halas: Timing for animation. 2002, Blair Preston: Animation.
ČSFÚ, 1989

Vedoucí bakalářské práce: doc. Vladimír Malík, ArtD.
Vyšší odborná škola filmová Zlín
Datum zadání bakalářské práce: 11. června 2012
Termín odevzdání bakalářské práce: 17. září 2012

Ve Zlíně dne 11. června 2012


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




MgA. Libor Nemeškal
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 24.8.2012

PAVLA VOTAVOVÁ Votavová

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

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

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

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či 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). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

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

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělků 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 výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Tématem mé písemné práce je výroba krátkého animovaného filmu Mrkvičky. Zabývám se zde tím, co a jak mě k němu inspirovalo a jak vznikl samotný nápad. Práce obsahuje i úvahy o žánrech, které by se k tomuto filmu mohly vztahovat. Následně zde popisuji výrobu s jejími jednotlivými aspekty a problémy, se kterými jsem se potýkala během celé realizace.

Klíčová slova: mrkvičky, sýr, klišé, klasická kreslená animace, malba, kresba, barvení, pohádka, horor, dobrodružný film, groteska

ABSTRACT

The theme of my graduation work is the production of a short animation movie Little Carrots. I describe what I was inspired by and how the idea came about. The work also contains some considerations about genres, which could be applied to the film. Then I continue to describe the production of the movie with its individual parts/aspects and problems, which I had to handle during its making.

Keywords: little carrots, cheese, cliché, classical draw animation, painting, drawing, color, fairy tale, horror, adventure movie, slapstick

Ráda bych zde poděkovala panu Hejzmanovi za jeho skvělé vedení a konzultace, také pak panu Malíkovi, který si na poslední chvíli udělal čas a přispěl pár dobrými radami k projektu.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Práci jsem vypracovala samostatně za využití zkušeností získaných studiem na SŠUD v Brně, VOŠFZ a UTB ve Zlíně a odborné literatury uvedené v seznamu.

OBSAH

| | |
|---|-----------|
| ÚVOD | 9 |
| I TEORETICKÁ ČÁST | 10 |
| 1 INSPIRACE A ZROD PŘÍBĚHU | 11 |
| 1.1 HLEDÁNÍ PŘÍBĚHU | 11 |
| 1.2 INSPIRACE Z FILMŮ | 11 |
| 2 VÝBĚR TECHNIKY ZPRACOVÁNÍ | 13 |
| 2.1 PŮVODNÍ ZÁMĚR POLOPLASTU | 13 |
| 2.2 ROZHODNUTÍ PRO KRESLENOU ANIMACI | 15 |
| 3 ŽÁNŘ PŘÍBĚHU | 17 |
| 3.1 POHÁDKA | 17 |
| 3.2 DOBRODRUŽNÝ FILM | 19 |
| 3.3 HOROR | 19 |
| 3.4 GROTESKA | 20 |
| II PRAKTICKÁ ČÁST | 22 |
| 4 PŘÍPRAVA | 23 |
| 4.1 APROXIMATIV | 23 |
| 4.2 NÁMĚT | 23 |
| 4.3 SCÉNÁŘ | 25 |
| 4.4 KALENDÁŘNÍ (NATÁČECÍ) PLÁN | 25 |
| 4.5 PITCHING | 26 |
| 5 REALIZACE | 28 |
| 5.1 VÝTVARNÉ NÁVRHY | 28 |
| 5.2 STORYBOARD, NEBOLI TECHNICKÝ SCÉNÁŘ | 28 |
| 5.3 ANIMATIK | 31 |
| 5.4 ANIMACE | 31 |
| 5.5 COLOR | 32 |
| 5.6 KOMPOZICE | 34 |
| 6 POSTPRODUKCE | 35 |
| 6.1 STŘIH | 36 |
| 6.2 HUDBA | 36 |
| 6.3 ZVUK | 37 |
| ZÁVĚR | 38 |

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY..... | 39 |
| SEZNAM OBRÁZKŮ..... | 40 |
| SEZNAM PŘÍLOH..... | 41 |

ÚVOD

V této práci je popsána realizace bakalářského filmu Mrkvičky z hlediska autora námětu, výtvarných návrhů, animace i celého výrobního procesu. Věnuji se zde jednotlivým částem postupu výroby a úvahám o možných žánrech souvisejících s tímto krátkým filmem. Tuto práci jsem pojala spíše jako dokumentaci a vývoj jednotlivých částí příběhu a realizace s ohledem na to, jak se postupem času formovaly ve výsledný film.

V odehrávajícím se ději jsem si chtěla vyzkoušet lehkou nadsázku i absurdní situaci, do které se může dostat kterýkoli zachránce. Také jsem si chtěla pohrát s několika zažitými klišé, které jsem využila pro vytvoření základu příběhu, a posunout je někam dál.

Pro ztvárnění tohoto nápadu jsem nakonec zvolila techniku kreslené animace, která se mi v poslední době stala nejbližší i díky tomu, že jsem si ji mohla vyzkoušet v předchozích pracích. Ve své podstatě se jedná o vylepšení techniky pro moji momentálně oblíbenou výtvarnou polohu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 INSPIRACE A ZROD PŘÍBĚHU

1.1 Hledání příběhu

V době kdy jsem hledala námět ke svému bakalářskému filmu jsem se vlastně vrátila k jednomu svému dřívějšímu motivu. Ačkoli nápadů bylo více, tento se mi zdál jako nejzajímavější.

Na úplném začátku byla myšlenka, nebo spíše představa – v temné noře bílá packa králíka bere z mísy malou vyděšenou mrkvičku, zvedá ji k děsivé tlamě plné špičatých zubů s dvěma velkými uprostřed a požívá ji. Tomu přihlížejí ostatní malé mrkvičky a jen tichounce piští.

Tento nápad (děsivého králíka požívajícího mrkvičky) mě napadl už ve druhém ročníku při chystaném cvičení Triková kamera, kdy jsme si mohli vybrat mezi technikou loutky nebo technikou poloplastu, a proto jsem na začátku o příběhu přemýšlela jako o provedení v poloplastu. Ovšem vývoj příběhu byl zdoluhavější, proto jsem se rozhodla v té době tento nápad zatím nerealizovat. Jak z důvodu krátkého času na celkovou přípravu, tak rovněž proto, že příběh potřeboval ještě domyslet. Zpočátku jeho mnohem jednodušší forma byla přece jen více prvoplánová a chtělo to najít k téhle představě ten správný příběh. Jelikož mě samotný obraz králíka a osud mrkviček pořád ležel v hlavě, nechtěla jsem ho jen tak snadno opustit.

Nakonec když jsem pak vybírala námět na bakalářský film, rozhodla jsem se na tuto představu znovu navázat a dále ji rozvíjet.

1.2 Inspirace z filmů

Občas mám pocit, že mě ovlivňuje snad úplně všechno, od lidí počínaje až po věci co jsem kdy viděla či četla. Možná proto se nedá přesně specifikovat a dohledat všechno, co mohlo být pro mě inspirací. Spíše se mohu pokusit jít alespoň po stopách, které toho mohly být příčinou. Myslím si ale, že v tomhle ohledu na mě nejvíce působily různé animované filmy, které jsem kdy viděla.

Podvědomě jsem asi hlavní inspirační zdroj čerpala z filmu *Wallace a Gromit, Prokletí králíkodlaka*, kde se v jedné z hlavních rolích objevuje děsivý přerostlý králík

(králíkodlak), co požírá všechnu zeleninu ve městě. Proto, když jsem tehdy hledala námět, se mi nejspíš objevila ta představa králíka žeroucího bezbranné mrkve ječící strachy.

Když jsem pak pátrala, čím příběh oživit a vnuknout mu myšlenku, napadlo mě, že to chce jejich záchranu a nějakého hrdinu. Měl by být typický pro tohle prostředí, ale ne další králík. Chtělo to hrdinu a tím se stala myška. To přesně nevím odkud jsem čerpala, ale myš je dalším z oblíbených postav různých animovaných seriálů, pohádek i bajek.

V jisté míře také zafungovala moje fascinace skrytým nebezpečím v něčem nenápadném jako se objevuje například v horrorech *Ptáci*, *Slimáci*, *Piraně*, *Mravenci*... Chtěla jsem proto vytvořit taktéž nějakou skrytou hrozbu v nenápadné formě a tou se staly zachráněné mrkvičky. Avšak od jejich prapůvodního záměru pouhé, zcela netušené, ďábelské povahy jsem nakonec upustila. Ovšem vnuknutí pro hororový nádech filmu mi zůstal. Pro představu atmosféry mě zaujal i film *Fantastický pan Lišák* a prostředí nor, ve kterém se jeho obyvatelé pohybovali.

Jedním z mých oblíbených seriálů je i *Oggy a škodíci* (někdy překládáno jako *Oggy a švábi*). Zde mi byla blízká povaha vyprávění a plynutí děje. Zajímavé jsou tady pak situační gagy, vzniklé absurdním spojením postav a jejich osudy. Snažila jsem se alespoň vzdáleně dostat do svého příběhu tu stejnou lehkou linku přirozenosti v neobvyklých situacích.

Jako další důležitý inspirační zdroj bych uvedla francouzský snímek *Lascars*. Tady mě uchvátila technika zpracování kreslené animace a stylizace jeho postav a prostředí. To jakým způsobem zachází s kamerou, používají světlo a jak z 2D prostoru vytvořili zcela přirozené prostředí „normálního“ a uvěřitelného světa, dalo by se říct 3D prostoru. Tenhle snímek byl jeden ze stěžejních při mém rozhodování, kterou techniku nakonec použít.

Ve své podstatě bych mohla ještě pokračovat, ale pravděpodobně by se to zvrhlo v pouhý delší výpis animovaných filmů a seriálů, co jsem kdy měla možnost shlédnout a v mnoha bodech by se to začalo opakovat stále dokola. Tohle jsou myslím v zásadě nejdůležitější filmy, které byly podstatnou inspirací pro tento krátký snímek.

2 VÝBĚR TECHNIKY ZPRACOVÁNÍ

2.1 Původní záměr poloplastu

Jedním z důvodů proč jsem se tak nadchla zrovna pro poloplast, byly mé zkušenosti ještě z doby kdy jsem studovala animaci na VOŠFZ a měla jsem možnost si tuto techniku vyzkoušet v několika cvičeních. Tyto cvičení ale většinou probíhaly s větším štábem lidí a moje hlavní zodpovědnost byla většinou za výrobu loutek (někdy i jejich návrhy), animaci s nimi, popřípadě i námět nebo výroba storyboardu. Oslovil mě do té doby neobvyklý způsob vytváření pohybu ve vrstvách a možnost užití skoro jakýchkoli materiálů. Oproti loutce není poloplast omezen gravitací a nutností jistit loutku zesponu animačními šrouby, a proto se mi tato zvolená technika zdála jako ideální pro můj záměr.

Když bych tuto techniku měla stručně popsat, je podobná z velké části loutce, jedená se však o tzv. „poloviční“ loutky spíše vypadající jako reliéf, něco mezi loutkou a papírkem. Snímá se shora a je rozdělena na několik vrstev/plánů rozložených na sklech pod sebou. Tuto techniku použil třeba Břetislav Pojar v krátkometrážní filmové sérii pro děti *Potkali se u Kolína* ve spolupráci s výtvarníkem Miroslavem Štěpánkem, a dále pak v ní pracoval i v dětském televizním seriálu *Zahrada*.

Nejbližší mi ale pro původní záměr poloplastu bylo poučení z bravurně provedeného filmu *Fantastický pan Lišák*. Výtvarná stránka tohoto filmu dokonale promyšlená do každého detailu. Kombinace loutky a poloplastu byla vytvořena s lehkostí a nijak nerušila celkový dojem z filmu. Co mě ovšem mnohem více zaujalo, byly materiály ze kterých byly vyrobeny loutky, řešení prostředí a taktéž kompozice záběrů, jenž vycházejí z teorie zlatého řezu a zcela se jí podřizují. Dokonce si tam hrají s touto formou velmi okatým způsobem. To mě přivedlo k myšlence, že je třeba více přemýšlet i nad samotnou kompozicí. Ovšem použitý materiál na loutkách - imitace zvířecích chlupů, mě naopak vedla k tomu že by králík i myška měli být pěkně chlupatí, nejlépe z materiálu nějakého plyše. Mrkvičky jsem plánovala z plastelíny, pro její velmi jednoduché tvarování. Pozadí mělo být vytvořeno ze styroduru, či polystyrénu s využitím dřeva, různých textilií, hlíny, barev... Ovšem řešení technických problémů s výrobou, by se protáhlo na delší dobu a projekt by byl rozhodně finančně nákladnější. Rozhodně by bylo potřeba i většího štábu lidí. Nakonec mě však od této techniky odradily především první zkoušky v materiálu. Na to, abych byla

spokojená s výsledným obrazem, byla až příliš dlouhá cesta kvůli celkové stylizaci a potřeba vyrobit větší množství fází k loutce myšky. Pak mě ještě trápila myšlenka, co s následnými odrazy skla. Či by se to dalo řešit přes nějaké klíčovací pozadí a vrstvy snímat jednotlivě? To by se pak všechny musely dávat v počítači dohromady, i když tím se snad dalo vyhnout odleskům. Nebo snímat klasicky celou scénu a odlesky skla ponechat jako součást obrazu? Skládání vrstev v počítači totiž zabere také spoustu času a je třeba všechno pečlivě sjednotit do jednoho obrazu. Dalším problémem bylo jakou použít snímací techniku, jestli fotoaparát nebo kameru. V tom případě mi byl bližší fotoaparát, ale jaký typ, jakou značku? Samozřejmě potom by bylo potřeba jeho následné sehnání či zapůjčení. V poloplastu je dále velmi důležité nasvětlení scény a pro můj záměr bych musela mít mnohem více času a odborného vedení, aby se povedlo v obrazu vytvořit dostatečnou hloubku a tajemnou atmosféru, které jsem chtěla dosáhnout. Přece jen práce ve vrstvách skleněných ploch s plány prostředí a postav si vyžaduje nasvětlení pro každou z nich zvlášť. Chtělo by to více praxe a to nejen se samotným světlem, ale i s nastavením citlivosti fotoaparátu, délky expozice a dalších technických detailů, které mi zatím nejsou moc blízké. Avšak i přes to jsem se o to chtěla pokusit.

Nakonec mě odradily první zkoušky v materiálu, které vůbec nevypadaly podle mých představ. Jako první jsem vyrobila tři plastelínové mrkvičky, ty se zdály pro můj záměr v pořádku. Pak jsem se pustila do pilotní verze myšky. Tam nastala potíž už ve zvoleném materiálu plyše a jeho bílé barvy, který jsem sice nabarvila na požadovanou šed', ale tím tento materiál přišel o svoji charakteristickou jemnost a uvěřitelnou strukturu chlupů. Ostatní části, očí a čumáku, vypadaly na loutce poněkud cize a tak jsem zavrhlá možnost vytvoření reálné loutky. Další návrh jsem ještě provedla v počítači, kdy jsem plánované materiály nascanovala a pokusila se vytvořit poloplastickou loutku tam. To sice vzniklo docela roztomilé stvoření, ale pořád to nebylo přesně ono. Také začaly vyvstávat otázky dalšího zpracování. Pokud bych se totiž rozhodla "vyrobit" postavy v počítači, mělo by cenu vyrábět scény reálně nebo se je pokusit vytvořit také tam? Potíž byla v tom, že by se stejně musely sehnat ve většině všechny plánované materiály. Jelikož jsem stále nebyla spokojená s výslednou stylizací, rozhodla jsem se pro cestu nejmenšího odporu a tím se stala kreslenka.

2.2 Rozhodnutí pro kreslenou animaci

Delší dobu jsem se tomu bránila, poněvadž jsem měla stále před očima představu světa plyšové myšky s králíkem a plastelínových mrkviček. Jakmile se ale můj výběr techniky poloplastu začal setkávat s nezdarem při prvních zkouškách realizace loutek, musela jsem dát šanci i jinému uvažování. Sice mě mrzí, že se k této technice už tak snadno nedostanu, jako na ateliérech, které jsou k tomu prostorově nejvhodnější, ale člověk nemůže mít všechno.

S technikou kreslené animace jsem tak získala další možnost pokusit se o dosažení požadované atmosféry. Díky předchozím pracím v této technice mám už i více zkušeností a nejlépe se v ní orientuji ze všech dostupných technik, ke kterým jsem se měla možnost dostat během studií Filmové školy Zlín (jak VOŠFZ, tak bakalářského programu). Samotná kresba je mi však nejbližší, a proto jsem ji nakonec zvolila jako tu nejvhodnější techniku. Po vyřešení problému s výběrem techniky jsem se mohla zase opět vrhnout do představ o tajemném prostředí nor a neobvyklého příběhu mrkviček.

Menšími zdroji inspirace a poučení se mi stalo hned několik mých oblíbených tvůrců pracujících v této technice. Například uvolněná tužková kresba Billa Plymptona kombinovaná s pastelkami. Sice pracuje ve velké většině svých filmů na principu totální animace, ale dělí obraz na vrstvy a pokud se tam neděje nějaký pohyb, nechává je přehrávat pouze ve smyčkách. Nebo potom také Andreas Hykade a jeho filmy plné pastelových barev. Jejich zářivá barevnost a přitom teskná atmosféra dosahovaná jednoduchou stylizací a samotným naladěním příběhu. Hykade také pracuje ve vrstvách a nebojí se ani větších experimentů různých kresebných ale i malebných technik, které kombinuje dohromady třeba i během jediného filmu.

Co mě však nejvíce nadchlo v této technice kreslené animace byl francouzský snímek *Lascars* – v první řadě je to kvůli jeho jednoduché, osobité výtvarné stránce a pak také ve způsobu práce s prostorem. Fenomenální film, který zde využívá i modernější technologie 3D animace (především co se týče vytvoření prostoru města), ale přitom zůstává věrný způsobu kreslené animace. Skvěle si hraje s formou kreslených postav a s jejich charakterem, kde se nevyhýbá ani lepší charakterizaci pomocí různých decentních odstínů barvy pleti. Co mě velmi zaujalo, byly i možnosti kamery a jejího komponování prostoru. Nasvětlení různých prostředí je prováděné s originálním míšením „přirozeného“

světla a stínu, avšak nebrání se ani barevnému světlu v nočních scénách podle potřeby příběhu. Ani animace jako taková nezůstala pouze u tradičního disneyovského pojetí. Je podřízena charakteru postavy, ale přesto někdy využívá i stylizovanějšího pohybu. Grimasy postav a jejich ztvárnění vyjadřovaných pocitů... Našlo by se toho opravdu hodně, dokonce jen po jediném shlédnutí.

Jak už jsem se zmínila, byl proto pro mě jedním z hlavních filmů, díky kterému jsem se rozhodla ve finále k technice kreslené animace. To jakým způsobem se autorům filmu podařilo dosáhnout velké kvality po stránce obrazové ale i obsahové, mě nesmírně zaujalo. Proto jsem se chtěla aspoň pokusit z nabyté inspirace vzdáleně čerpat a dosáhnout přirozeného světa pro své postavy.

3 ŽÁNROVÝ PŘÍBĚHU

Každý film by se dal nebo měl dát zařadit do nějakého žánru, v dnešní době to ovšem není úplně snadné. Netvoří se filmy podřízené pouze jednomu, ale je to většinou směsice většího žánrového rozpětí. Je to možná i proto, že se divák stal náročnějším od dob kdy vznikla kinematografie. Ačkoliv i v té době se autoři prvních filmových pokusů snažili najít pro své dílo odpovídající a čitelné rozdělení, aby se divák lépe mohl orientovat v tom, co by chtěl shlédnout. Vycházeli především z žánrů známých z divadla a literatury. To ale neznamená, že by se dnes nedaly najít filmy zařaditelné do jednoho hlavního žánru, avšak většinou se v něm objevují i prvky některých dalších. Možná je to proto, že svět není černobílý ve svém smýšlení a potřebuje více pohledů a rozmanitosti také do vymyšlených světů.

Když jsem uvažovala do jakého žánru by mohl spadat můj bakalářský film, nebyla jsem si zcela jistá. Vím jakých nálad jsem v něm chtěla dosáhnout, ale to ho neřadí jednoznačně pouze do jednoho. Proto jsem se zde pokusila najít ho v těchto čtyřech: pohádce, dobrodružném příběhu, hororu a grotesce. Pro lepší orientaci jsem popsala jejich základní rysy, abych zjistila, jakým způsobem jim odpovídá film Mrkvičky a nakolik by se v nich dal najít.

3.1 Pohádka

Žánr pohádky je poněkud specifický. V dnešní době je vžitý především jako žánr vyhraněný hlavně dětem, což je myslím škoda, a také že je tato kategorizace trochu mylná. Už jen když se podíváme na základní pilíře pohádky, zjistíme, že by se tímto žánrem dalo označit mnohem více příběhů (jak literárních, tak filmových). Pohádky nemusí být jenom kladné a o princích a princeznách, které jsou poslední dobou až žalostně povrchní a hloupé. Myslím si, že ani budoucnost žánru pohádek v nich nespočívá, protože pokud by se pohádka měla překlasifikovat podle některých novodobých děl (především filmových), co se pod ní schovávají, nebylo by možné do tohoto žánru zařadit snad žádné ze starších kusů, označovaných tímto termínem.

Když bych ji měla trochu přiblížit, pojem pohádka se objevuje už v lidové slovesnosti, kdy se ještě příběhy předávaly ústně. Zde také dostala své základní rysy, které se postupem času vyvíjely a přetvářely podle představ vypravěče nebo později jejich autora

v psané formě. Zpočátku pohádka nebyla ani tak moc určena dětem. Její charakteristické rysy spočívaly ve fiktivnosti příběhu, mohly se zde vyskytovat nadpřirozené bytosti nebo se dít neobyčejné úkazy, ale mohlo se jednat i jen o neobvyklý příběh. Ve většině se vžilo i pravidlo šťastného konce, čehož se však na druhou stranu mnozí autoři přespříliš nedrželi. Objevovaly se dokonce pohádky s erotickým podtextem, nebo rovnou s erotickým jevem. Pak je tu i velká spousta pohádek brutální a násilnické povahy, ve kterých musí hrdina svého protivníka třeba rozřezat, aby se dostal ke šťastnému konci. To vše se v pohádce mohlo vyskytovat, ale důležitým prvkem pohádky se stalo morální poučení a poukazování na rozdíly mezi dobrem a zlem. Když se nad tím zamyslím, žánr pohádky má mnohem širší záběr, než se jí v dnešní době přikládá, a přitom by se tyhle prvky dali najít v tolika filmových a literárních dílech, které takto ve své podstatě označeny nejsou.

Zprvu jsem myslela, že by se Mrkvičky nedaly zařadit k tomuto žánru, jenže když jsem nad tím začala víc uvažovat, postupně jsem musela tento postoj přehodnotit. Příběh mrkviček mi totiž nepřípadal nijak vyloženě dětský, i když ani ne zvlášť pro normální dospělé publikum. Příběh je docela naivní a snažila jsem se v něm o jednoduchou přímou linii vyprávění. Postavy zvířat připomínají spíše nějakou bajku a i přes to myslím, že by se zde dalo najít pár shodných rysů, jako by mohlo být například morální poučení.

Myška, která se stane po náhodné záchraně mrkviček hrdinou, se za odměnu o mrkvičky musí postarat. Ty jí na oplátku zničí její noru v domnění, že by je také mohla chtít sežrat jako králík. A to si jenom chtěla ukousnout kousek svého sýra. Proto je potom myška vyhodí ze svého zdemolovaného příbytku. Tady bych viděla malé poučení v tom, že ne vše si zaslouží něčí pomoc, anebo také „každý dobrý skutek, musí být po zásluze potrestán“. Jenomže myška je kladná hrdinka a i po tomto incidentu mrkvičkám odpustí a znovu je pozve k sobě – znovu je zachrání od nebezpečí okolního světa. Menší nepoučitelnost myšky je v zápětí opět odměněna, mrkvičky se totiž pustí do jejího sýra. Tu dojde k zásadnímu zvratu a myška prohlédne, nebo spíše dojde její trpělivost. Tohle již překročilo únosnou mez. Nejenže její domov byl zničen, ale že by neměla ani co jíst... rozhodne se s nimi skoncovat a vrátit je králíkovi k jejich původnímu osudu. Dalo by se říct „šťastný konec“.

Jednoduché ladění děje a nastínění otázky co je správně, také přispívá k zařazení k žánru pohádky. Sice jsem zprvu nechtěla příliš moralizovat, ale vývoj příběhu k tomu začal směřovat nějak přirozenou cestou sám. Další prvek, který může podle mého názoru

přispět k zařazení do toto žánru, je fantaskní prostředí nor. Jsou sice poněkud potemnělé, avšak doufám naivním způsobem. A také jakési pomyslné charakteristické rozdělení rolí pro tento žánr (dobrá – myška a zla – králík) k tomu přispívá, i když tyto prvky byly v příběhu využity velmi volně.

3.2 Dobrodružný film

Jako další mi k příběhu malých mrkviček přišel blízký žánr dobrodružného filmu. Mým záměrem totiž nebylo, aby se jednalo pouze o zasněnou pohádku.

Termínem dobrodružný je často označován příběh, ve kterém hrdina směřuje k nějakému cíli, mnohdy situovaném v exotickém prostředí. Děj je dynamický a objevuje se v něm napětí, na rozdíl od akčního filmu nemusí být napěchovaný bojovými scénami a nutně neuhání ve zběsilém tempu.

Tady se dají také vysledovat podobné prvky s dějovou linkou tohoto příběhu. Ne že by byl přímo pojat dobrodružně, ale šlo mi o vyvolání mírného napětí z očekávání, kam běží myš v temných tunelech a co se tam stane dál. Pocit dobrodružství jsem se pokusila dosáhnout především v úvodní pasáži filmu s použitím dynamiky skládaných záběrů za sebou a rytmickým pohybem běžící myšky. Dál by se atmosféra dobrodružství dala ještě najít už jen v lehkých náznacích. Za dobrodružný film by se tedy mohly Mrkvičky označit spíše vzdáleně, jenom jako jemně naladěné tímto směrem.

3.3 Horor

Atmosféra temných tunelů a nor už přímo svádí k tomu, že i příběh samotný by se mohl vydat tímto směrem. Přece jen každá „pohádka“ může mít svou temnou stránku. Horor je u tvůrců velmi oblíbený a u mě tomu není jinak, někdy ovšem bývá považován za pokleslý žánr.

Zabývá se vyvoláváním strachu a děsivého napětí. Často se v něm objevují různé monstra a příšery, které ohrožují město nebo hlavní hrdiny. Využívá prvku nejistoty z neznámého a snaží se působit na základní pud sebezáchovy, tudíž přehnané ostražitosti. Občas jen soucítíme s hrdinou, který se dostane do nebezpečné – strašidelné situace. Někdy je scéna přímo vystavěná z napětí a už se jen očekává moment „leknutí“, kdy se něco

hrozivého stane, nebo vyskočí ze tmy. Tohoto se také někdy užívá i jako momentu překvapení a diváka tato scéna může vyděsit mnohem intenzivněji.

Mrkvičky nejsou typickým hororem, mají jen vyvolat jemný pocit strachu a obavu z místa králíkovi nory. Je naznačeno nebezpečí ze „sežrání“, které se tam skrývá. Myška, jenž se tam omylem ocitne, hned od začátku zjistí, že to není příjemné místo. Na zemi se válí natě z mrkvi a vedle leží velký děsivý bílý králík a chrápe. Blízko něj stojí stolec se skleněnou dózou a v ní se strachy klepou uvězněné mrkvičky - tímto jsem chtěla dotvořit atmosféru zvláštního svíravého pocitu z temné neznámé nory. Jako důležitý prvek hrůzy zde především vystupuje postava strašlivého králíka, který jako drak v jeskyni spí u své bezbranné kořisti.

Další hororový prvek jsem se pokusila ukrýt do mrkviček, které se nakonec podařilo zachránit od nebezpečného králíka. Jak už jsem zmínila v předešlé kapitole, vždy mě fascinovaly horory typu *Ptáci* a jiné pohromy přicházející ve větším počtu jedinců. Proto když myška vzala ubohé mrkvičky k sobě do nory, naskytla se vhodná příležitost, aby se mohly obdobně projevit. Mrkvičky díky nedávným zážitkům u králíka totiž podlehnou iluzi, že místo myšky, která se chystala ukousnout si kousek sýru, se objevuje opět králík požírající mrkev. To u nich vyvolá ohromné zděšení a při jejich následné panické reakci myšce zdemolují celou noru. Podpořit hororovou atmosféru jsem se pokusila pomocí přímých pohledů a rychlejšího střihu.

Na konci filmu, kdy se myška nad mrkvičkami opět smiluje a pozve je zpět k sobě, nastane poslední děsivá scéna. Spíše noční můra pro myšku – mrkvičky požírající její sýr. Není to svým způsobem strašidelné, ale po psychologické stránce absolutně nepřijatelné a otřesné pro hlavní hrdinku.

V duchu tohoto žánru jsem si chtěla pohrát s atmosférou, kterou horor nabízí, ozvláštnit příběh a vytvořit děsivě tajemnější prostředí.

3.4 Groteska

Posledním z žánrů, kterému jsem se chtěla přiblížit ve svém filmu, je groteska. Pokusila jsem se o náznaky humoru vycházející přirozeně z neobvyklých situací.

Charakteristické znaky pro grotesku je záliba v komických situacích, v humoru, bohužel díky kterému může někdy děj ustoupit do pozadí. Tento žánr je typický pro období

začátku kinematografie, pro jeho zábavnou formu a snazší zaujetí širšího publika v novém médiu. Zde mu dominoval především Charlie Chaplin, ale ani vznikající animovaný film nezůstával pozadu. Je to spíše způsob humorného ztvárnění děje, který se nevyhýbá též absurdním situacím. Jedním z oblíbených prvků je využívání gagů.

Odlehčenou linku humoru jsem se snažila decentně dostat do celého filmu, do chování postav a jejich charakterů. V některých scénách samozřejmě bylo třeba využít pečlivěji komické situace a vygradovat je pro lepší uvěřitelnost a plynulost příběhu. Přece jen kdybych některé scény chtěla znázornit přespříliš vážně, děj by nejspíš začal tíhnout k těžkopádnosti.

Tím samozřejmě vznikla směsice žánrů, které které mají podle mého názoru k sobě velmi blízko a skvěle se mohou doplňovat, proto aby příběh a vyprávění děje nebylo ploché a mělo nějaký spád. Snažila jsem se z nich inspirovat a čerpat informace, pro lepší ztvárnění svých představ.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 PŘÍPRAVA

Je nedílnou součástí pro vznik jakéhokoli filmu - pro to, jak bude vypadat po obsahové stránce, ale i vizuální. Příprava je také podstatná z hlediska promyšlení náročnosti plánovaného projektu a jeho případných ambicí. Skládá se z několika částí, které bych ráda v téhle kapitole představila a přiblížila, jak se vyvíjely v případě mého bakalářského filmu.

4.1 Aproximativ

Pro začátek je důležité přiblížit tento termín, co vlastně znamená aproximativ. Jedná se o část literární přípravy filmu a ve zkratce se v něm představí jeho námět, hlavní myšlenka a také technika zpracování. Může se to zdát jako nejjednodušší fáze přípravy, ale autorovi může pomoci při srovnávání si hlavní myšlenky, kterou tím chce sdělit.

Po delší době hledání a formování námětu jsem pro svůj film nakonec našla jeho hlavní smysl a tím se stalo „jídlo“. Po snad ještě delším promyšlení techniky, kdy jsem zpočátku počítala s realizací v poloplastu, jsem tedy nakonec zvolila techniku kreslené animace.

4.2 Námět

Dalším důležitým krokem je námět. Tento útvar zachycuje nápad na film v psaném textu, například formou příběhu. Nemusí být ani příliš dlouhý, ale musí zachycovat děj ve své podstatě, aby bylo možné si vznikající film představit.

Jak už jsem zmínila, v mém případě hledání výsledné představy celého děje bylo podobně zdlouhavé jako hledání finální animační techniky. Proto bych zde ráda přiblížila námět Mrkviček, jak se postupem času měnil, než jsem dospěla k jeho konečné verzi.

Jelikož příběh byl na začátku velice jednoduchý, musela jsem základní myšlenku králíka a jeho mrkviček něčím obohatit, a tím se sem právě dostala postava myšky. Poté se ale obsah náhle začal bortit. Už nestačil pouze motiv hrůzného králíka, co požívá malé mrkvičky, protože byly vzápětí zachráněny myškou. Tehdy se také příběh začal větvit do mnoha alternativních osudů postav a nesmyslných závěrů.

V jedné z prvních delších verzí měla myška mrkvičky pouze zachránit a vypustit je na svobodu. Tam měl nastat zádrhel, protože mrkvičky chtěly raději zůstat se svou zachránkyní v bezpečí. Myška je pak měla vzít k sobě. Jenomže díky své nově nabyté svobodě se mrkvičky neuměly chovat a raději vyváděly jako nezřízené malé děti. Přitom měly zdemolovat myšce celou noru. Tu se opět počalo nabízet spousty variant, co se s nimi mohlo dít dál, ovšem pořád to celé nějak nefungovalo. Ve svém základu se příběh jakoby stále motal dokola v začarovaném kruhu beze smyslu. Neneslo to žádnou hlubší myšlenku, co a proč by se mohlo stát, a tak jsem se musela vrátit opět na začátek. Samozřejmě jsem se chtěla zaměřit hlavně na zachráněné mrkvičky a jejich následný osud, ale bylo potřeba najít v tom nějaký vyšší smysl. Jako základ jsem však zachovala nastíněné hlavní body - myška zachrání mrkvičky, ty se s ní dostanou do její nory, kterou ji nakonec zdemolují.

Zde mě začala zajímat i jiná rovina příběhu a směr, kterým by se mohl vydat. Nosná myšlenka se totiž nakonec zjevila jakoby sama od sebe, a tím bylo uvědomění si vztahu králíka a mrkvi. Tak jsem našla hlavní téma a tím se stalo jídlo. Už samo o sobě je fascinující a pro mě jednou z oblastí, která mě zajímá. Náhle se to zdálo jasné a mohla jsem se pustit do promýšlení příběhu do větších detailů.

Jsou známé tradiční klišé z literatury a filmu, že postava jako králík obvykle žere mrkev a k postavě myšky patří neodmyslitelně sýr. Neměla jsem ale v úmyslu vytvořit pouze tyto klasické postavy - miloučkého králíčka co žere mrkev a myšku s jejím sýrem, ale chtěla jsem to posunout někam dál. Přece už jen to, že jsem mrkvičkám dala život, je odlišuje od jejich tradiční zažité formy. Z králíka byl tak od začátku predátor nebo šelma v jeho vztahu k mrkvičkám a ty zase stály v pozici jeho kořisti. U myšky jsem tolik nechtěla zdůrazňovat sýr a problém toho, jestli je nebo není taktéž obživlý. Ten zůstal ve své základní podobě neživé formy. Poté jsem řešila otázku mrkviček a jejich potravy. Když už totiž dostaly svoji šanci projevit se jako živí tvorové, musela jsem i pro ně zvolit vhodné jídlo, kterým se budou živit. U nich jsem se rozhodla pro přirozený zdroj a tím je voda. Tím bylo vyřešené prvotní rozdělení potravního řetězce tohoto světa. Ovšem zápletku jsem zakomponovala především do strachu a následného objevování.

Myšce se totiž podařilo mrkvičky zachránit před sežráním. Sama však také měla hlad a když mrkvičky uviděly myšku chystající se sníst svůj sýr, promítla se jim nedávná představa, jak králík požírá je samotné. To u nich způsobilo paniku a nechtě při tom myšce zničily celou její noru. Po následném vyhození mrkviček a jejich opětovném návratu,

kdy se myška nad nimi slituje, se pustí do objevování. A tím není nic jiného než objevování chutě sýru. To je samozřejmě poslední kapkou pro myšku, která se po tomto s nimi rozhodne definitivně skoncovat. Tato dohra je poté nastíněna obrázky v závěrečných titulcích.

Tím se mi podařilo dospět ke konečné verzi, se kterou jsem byla spokojená. Příběh se začal možná ubírat trochu netypickým směrem, ale nechtěla jsem vytvořit něco s lehce předvídatelným dějem. Jednu chvíli jsem sice ještě zvažovala náhlý vpád králíka do myší nory, avšak to mi přišlo docela prvoplánové, a proto jsem jeho postavu nechala více v pozadí, jen jako jakousi nebezpečnou a děsivou hrozbu.

4.3 Scénář

Scénář je další podstatnou složkou literární přípravy filmu. Detailněji přibližuje celý děj a postavy, případné dialogy, jejich postoje i atmosféry scén, kde se vše odehrává. Obvykle se scénář píše formou rozdělení strany na dvě části. V jedné se popisuje děj a chování postav, do druhé části jsou zařazeny příslušné dialogy. V dnešní době se ale začíná dostávat do popředí psaní scénáře způsobem souvisle psaného textu pod sebou, různě oddělováno mezerami a části dialogů ještě zvýrazněné apostrofy či například kurzívou.

Z hlediska tohoto filmu jsem vycházela především z námětu a postupně jsem přešla do obrázkového scénáře nebo-li technického scénáře. To i z důvodu, že se mi lépe přemýšlí nad obrazovou stránkou a tu poté doplňuji textem. U tohoto způsobu hned vidím, jestli bude například vymyšlená scéna fungovat podle plánované představy, nebo bude potřeba něco změnit. Ovšem pro lepší orientaci v námětu jsem si vypsala tzv. bodový scénář, ze kterého se mi posléze mnohem lépe přecházelo do obrazového materiálu. Tam jsem se pak věnovala také podrobnějšímu popisu záběrů.

4.4 Kalendářní (natáčecí) plán

Pro časové rozložení projektu je důležité vytvořit si kalendářní (natáčecí) plán. Měly by se do něj zanezt důležité body jednotlivých fází přípravy, realizace a postprodukce. Pak různé termíny pro kontrolu projektu a deadline odevzdání. Samozřejmě pak i jakékoli podstatné poznámky, které považujeme za nutné tam uvést. Většinou je dobré začít s plánováním od konce, aby časový odhad práce byl co nejpřesnější a vše se stihlo

do konečného termínu. V nejlepším případě bychom se měli snažit tento časový plán dodržovat, což zdaleka ale nebývá tak jednoduché. Z vlastní zkušenosti vím, že není snadné hned napoprvé vytvořit správný časový plán. Jednotlivé fáze práce se totiž často nečekaně protahují nebo odkládají z různých důvodů. Je proto nutné počítat i s časovou rezervou.

U projektu Mrkviček jsem na začátku rozepisovala plán pro provedení v poloplastu, ale po prvním nezdaru se zkouškou v materiálu jsem musela přehodnotit i časový plán. Zjistila jsem, že aby loutky a prostředí vypadaly podle mých představ, musela bych mít víc času pro jejich vytváření a trvalo by to mnohem déle. Když jsem potom dospěla k volbě klasicky kreslené animace, předělávala jsem plán podle této techniky a pro ni charakteristické body výroby. Na začátku třetího ročníku jsem ovšem dodělávala ještě jeden starší projekt, díky kterému jsem se zdržela a posunula se mi celková realizace Mrkviček. Proto jsem byla ráda, že můžu počítat s druhým podzimním termínem odevzdání, abych vše v klidu stihla. Bohužel jsem se pak dozvěděla, že to není možné, protože škola na ateliérech končí a pro zbývající ročníky se výuka přesouvá dolů na fakultu UTB. Tak jsem se v rámci možností musela pokusit projekt stihnout do prvního termínu. Ve zbývajícím časovém období jsem se tedy snažila co nejlépe dotáhnout původní představu.

4.5 Pitching

Pitching nebo-li schvalování projektů do výroby se stal v tomto roce součástí bakalářských filmů. Představovaly se zde všechny budoucí bakalářské projekty i připravované filmy z VOŠFZ dohromady. Bylo to i jakési první větší představení projektů před více lidmi a porotou sestavenou z vyučujících na škole. Šlo především o finanční podporu projektů a poskytnutí zázemí ze strany školy. Pak se mělo vybrat pár filmů, které se budou vyrábět. Nebylo ovšem moc jasné, co se stane s filmy, které se do tohoto výběru nedostanou. Jestli se poté budou či nebudou vyrábět, nebo nebudou jen podpořeny. Nebylo to jasné především z důvodu, že se bakalářské filmy musely realizovat všechny. Některé projekty samozřejmě potřebovali větší finanční podporu, jiné neměli skoro žádné požadavky.

V té době, kdy pitching probíhal, jsem projekt Mrkvičky představovala ještě se záměrem provedení v poloplastu. Měla jsem k němu připravený předběžný rozpočet, který musel být součástí podkladů a u mě také potřebný kvůli zvolené technologii, proto

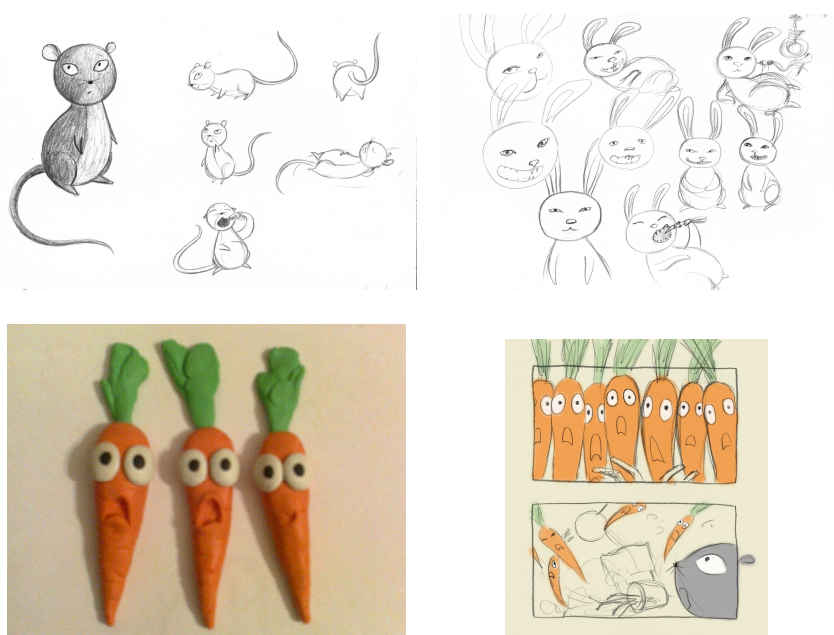
mě výsledek schvalování i více zajímal. Nakonec můj projekt nebyl vybrán, a tak jsem řešila otázku, zdali budu moci alespoň využívat prostory školy k natáčení a případně k tomu používat i techniku školy. Potom se ukázalo, že práce ve škole s využitím techniky bude možná, ovšem ostatní náklady na film bych musela hradit sama. Když jsem poté zvažovala své možnosti k výrobě loutek a prostředí, musela jsem to také brát v potaz. Pak se tento důvod přidal už jenom k dalším a proto jsem se nakonec rozhodla realizovat projekt v jiné technice, než kterou jsem původně plánovala.

5 REALIZACE

Po dokončení literární přípravy nastala fáze realizace filmu. V první kapitole, v části Výběr techniky zpracování, jsem zmiňovala svůj původní záměr poloplastu a proč jsem se nakonec rozhodla jinak. Proto se budu v téhle kapitole věnovat především kreslené animaci, kterou jsem vybrala jako vhodnější způsob pro záměr a ztvárnění mého bakalářského filmu Mrkvičky.

5.1 Výtvarné návrhy

Ještě v době kdy jsem chystala podklady a návrhy postav pro poloplast, dělala jsem si kresebnou přípravu před realizací v materiálu. Z ní jsem potom čerpala inspiraci pro jednoduchou stylizaci i v pozdějších návrzích pro techniku kreslené animace (viz Obr.1). Avšak bylo zapotřebí vyřešit nejen finální vizuální podobu postav ale také prostředí. V této fázi je nedílnou součástí promyšlení technologického postupu, aby i výtvarné návrhy byly nějakým způsobem použitelné pro animaci. V dnešní době techniky je možné vytvořit snad úplně všechno, je to jen limitované našimi schopnostmi, časem a samozřejmě finanční stránkou. U možností, které jsem měla a chtěla si vyzkoušet, jsem musela především zvážit, nakolik by byla náročná stylizace obrazu časově. V animovaném filmu a předně v kresleném by totiž výtvarné návrhy měly nakonec odpovídat výsledné podobě, a tak jsem s tím musela počítat při jejich vytváření.



Obrázek 1: Návrhy ještě pro techniku poloplastu

V mém rozhodnutí pro klasicky kreslenou animaci na papírech, jsem protentokrát chtěla více života. Měkká kresba tužky působí jemně a křehce a nechtěla jsem tak pro vytváření pozadí a barvení postav použít opět a pouze počítač, ale ani zůstat u černobílé verze. Poslední dobou jsem se dostala znovu k malbě a ta mě inspirovala pro menší experiment s ní. Spojení tužkové kresby a malby se příjemným způsobem doplňuje a to mi dalo možnost zajímavě oživit tento malý prostor oproti pouhému chladnému barvení v počítači. Toto spojení jsem si vyzkoušela i na předchozím projektu klipu, který měl podmalbou vyrobené pozadí. Tam jsem ale využívala i tvrdší kontury tužky a postavy se barvily jednodušším způsobem, nebo-li čistě v počítači vytvořenými barvami a bez stínování uvnitř postavy. To jsem tentokrát chtěla trochu změnit a proto jsem na to myslela i při tvorbě následných výtvarných návrhů.

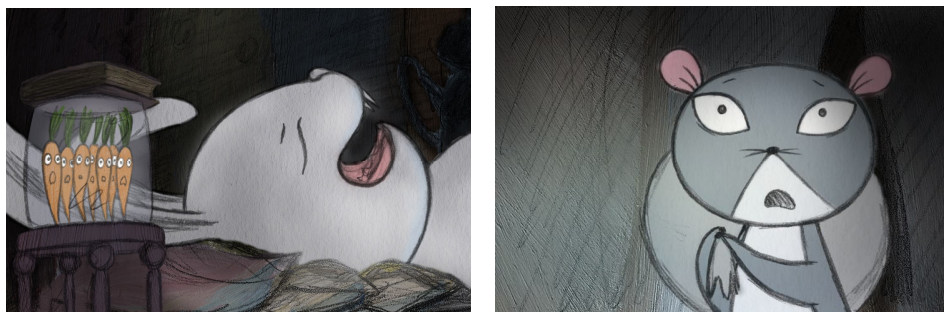
Především jsem přemýšlela, jak využít více malbu. V pozadí to bylo jasné. Základ jsem nejdříve nakreslila v tužce a poté pomocí prosvětlovacího pultíku provedla i v malbě. Pak jsem obě vrstvy nascanovala a v počítači dala dohromady. Pro docílení správné atmosféry jsem ještě jemně ladila obraz pomocí barev znázorňujících světlo a stín. (viz Obr.3)



Obrázek 2: *Kombinace malby a kresleného pozadí*

U postav jsem nyní chtěla dosáhnout také lehké struktury stejně jako v malovaném pozadí a jakési plastičnosti, aby nepůsobily tolik cize. Prvně jsem zkoušela pod všechny postavy dát strukturu malby, ale u králíka a myšky to působilo poněkud tvrdě a nesourodě. Proto jsem chtěla pro ně najít nějaký jemnější materiál. Bohužel materiál plyše, který jsem chtěla použít ještě v technice poloplastu se také moc nehodil. Tak jsem hledala nějakou

podobnou strukturu, co by nepůsobila tolik rušivě. Nakonec mě zaujal klasický tvrdý papír. Po jeho nasnímání scannerem se i více projevila jeho zvláštní struktura, a tak jsem s ním pracovala jednotlivě pro postavu myšky i králíka. Posléze jsem jejich postavy v počítači ještě zlehka doplnila stínem jako dodatek k jejich vlastní barevnosti. Mrkvičky tedy zůstaly u malby jako hlavní struktury, jinak jsem je v počítači upravovala obdobným způsobem jako králíka a myšku. (viz Obr.3)



Obrázek 3: Ukázka postav se strukturami

Nesmím jistě opomenout napsat také něco o stylizaci postav a co mě vedlo k některým jejich charakterovým rysům. V první řadě jsem se snažila o jejich jednoduchou stylizaci vycházející z mého kresebného rukopisu.

Už při návrzích v poloplastu jsem pracovala s tvarem myšky a odstíny barev pro její kožich. Předně jsem hledala správné proporce pro tělo, hlavu i pro výraz, jaký by měla mít. Když jsem pak došla k výsledné podobě, načrtla jsem si jí i v dalších polohách, ve kterých by se měla vyskytnout v klíčovějších okamžicích. Její rysy se potom ještě jemně dotvářely při tvorbě storyboardu do výsledné podoby. Nejdůležitější okamžik pro její konečnou vizuální stránku však nastal při kreslení hlavních fází animací, kde jsem se snažila požadovaný tvar a proporce udržet.

U mrkviček jsem vycházela z jejich reálné předlohy, kterou jsem zjednodušila pro výslednou podobu. Chtěla jsem zdůraznit jejich naivitu i celkovým vzhledem. Oválný tvar jejich vykulených očí jsem zvolila záměrně, aby ve výrazu strachu vypadaly více vyděšeně a lépe znázorňovaly jejich momentální pocity. Celkový dojem jsem doplnila tvarem úst tvořených linkou (přirozeně bez zubů) a bezbranným výrazem.

Králík byl pro mě od začátku monstrózním stvořením a to jsem chtěla dostat lehce i do jeho vzhledu. Nechtěla jsem, aby přímo jako nějaké monstrum vypadal, ale spíš nenápadnějšími rysy. Jinak děsivá měla být jeho postava především jeho přítomností. Práce

na jeho vzhledu trvala však déle, protože zpočátku byla jeho stylizace velmi podobná myšce. Kvůli úhlu z profilu, v jakém se ve filmu vyskytoval, to bylo o to obtížnější. Nakonec jsem dospěla do podoby králíka, se kterou jsem byla spokojená. Takto možná mohl vypadat i jako nějaký miloučký bílý králíček, proto jsem chtěla jeho charakter dotvořit správným děsivějším směrem a udělala mu velké špičaté přední zuby. Mým záměrem bylo vytvořit dojem predátora, nebezpečného bílého monstra, které jen odpočívá, ale když se vzbudí, všechny a všechno sežere.

5.2 Storyboard, neboli technický scénář

Tvorba storyboardu nebo-li technického scénáře je dalším krokem pro snazší realizaci filmu a nutností v dnešní době snad pro většinu animovaných. Storyboard je chápán jako obrázkový scénář hlavně s popisem děje, zatímco technický scénář by se dal označit za jeho rozvinutější formu, která obsahuje mnohem více technických informací i pro ostatní členy štábu (hudba, zvuk, velikost záběru, atd.).

S jeho výrobou jsem začala velmi volně bez ohledu na techniku zpracování, protože jsem jí nechtěla obraz podřizovat hned od začátku. Nenastal tudíž žádný větší problém při přechodu ke kreslence. Zde jsem pracovala především na rozvíjení příběhu a promyšlení detailů scén. Formovaly se tu ve velké míře charaktery postav a jejich chování v určitých situacích. Záběry jsem si kreslila tužkou a pak je scanovala do počítače, tam jsem je následně skládala do vlastního připraveného vzoru technického scénáře a doplňovala potřebnými popisky a poznámkami. (viz Příloha P1: Technický scénář)

5.3 Animatik

Animatik je jedna z ověřených technik při vytváření animovaného filmu, občas využívána i v hraném. Je to první náhled na vznikající snímek v celku a jeho časové rovině. Jedná se v něm o seřazené záběry za sebou, většinou již s hlavními fázemi a titulky. Může sloužit už jako podklad pro hudebníka a pro ozvučení filmu.

U mého projektu jsem ho tvořila v několika vývojových fázích až nakonec přecházel do hotových animací. Ty se následně barvily a sesazovali s malovaným pozadím. V první řadě jsem začínala seskládáním obrázků ze storyboardu za sebe na časovou osu, abych si vyzkoušela jejich návaznost. Zde probíhalo i první časování záběrů a hledání hudebního

motivů pro doplnění atmosféry. Pak jsem v potřebných záběrech do této verze animatiku doplňovala důležité fáze pohybu, pro lepší představu děje. To jsem ale kombinovala i s nahazením těchto fází v počítači a občas i na papíru. Vypadalo to trochu nejednotně, ale účel to plnilo, jelikož jsem si to potřebovala ověřit pro původní techniku poloplastu. Problém pak nastal, když jsem techniku změnila na kreslenou. Zejména protože jsem před tím rozpracovávala především obrázky ze storyboardu, nedalo se v nich nadále pokračovat jako se základem pro normální záběry, ze kterých by se dalo vycházet. Bylo to předně kvůli jejich nevhodně malým rozměrům. Také jsem nemohla navázat na záběry rozpracované v počítači, jelikož jsem se rozhodla kreslit na papírech. Z tohoto důvodu jsem se musela pustit do překreslování záběrů již použitelné velikosti zcela od začátku. Ty jsem postupem času opět doplňovala hlavními fázemi, občas jsem i záběr více proanimovala.

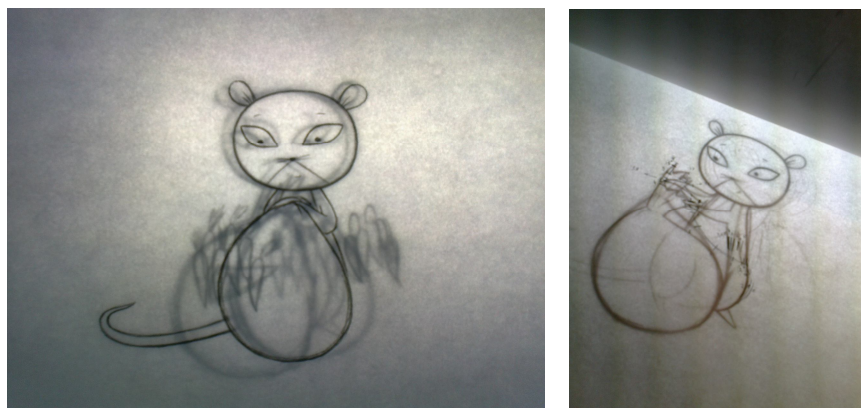
Tak jsem dospěla, dá se říct, k použitelnější verzi finálního animatiku. V něm jsem poté mohla i nadále dokreslovat zbývající animace.

5.4 Animace

Animaci jsem pojala tradičnějším způsobem pohybu. Nepoužívám zde ale přehnané deformování postav při rychlejších akcích, jak můžeme vidět třeba u Disneyho filmů. Ze začátku jsem si načrtla postavu v neklíčovějších fázích a poté dodělala zbývajícími hlavními fázemi. Ty jsem potom překreslovala do čistší formy a doplňovala potřebnými mezifázemi pro lepší plynulost. Statické části pohybu jsem se tentokrát rozhodla dát do smyčky po čtyřech framech, aby byl zachován pocit chvění z kresby i v těchto částech a aby postava náhle nezamrzla. Jinak každou z postav jsem dělala do vlastní vrstvy a ta se potom mohla dělit ještě na další a další podvrstvy. V některých scénách jsem se totiž snažila o vyprávění příběhu jen pomocí jemných gest a mimiky. V takovýchto případech jsem pak tedy postavu rozdělila i na těch několik potřebných podvrstev, nebo-li na ty, které byly ve statické poloze a na ty, které se hýbaly. Všechny jsem je potom dávala dohromady a časovala je.

Tímto způsobem jsem pracovala třeba s postavou myšky a jejího ocásku, který v některých záběrech potřeboval více oživit. Už jen kvůli jeho odlišnému časování jsem ho většinou kreslila do zvláštní vrstvy. Animace myšky jinak zabrala spoustu času také díky tomu, že filmem provází ve velké části záběrů, ale též z důvodu mnohem větší rozmanitosti

jejího pohybu a „náročnější“ postavy oproti ostatním. V různých záběrech jsem potom dělila i jiné části jejího těla (kromě již zmíněného ocásku) na vrstvy, například ještě packy, oči či pusu/tlamičku. To už potom záleželo podle potřeby odlišného pohybu těchto částí oproti většímu celku. Nemusela jsem proto při těchto malých pohybech překreslovat celou postavu, která byla kromě tohoto neměnná. Důležitý úsek práce potom spočíval v tom, aby se tyto vrstvy daly správně dohromady a načasovaly se. (viz Obr.4)



Obrázek 4: Ukázky z fázování myšky

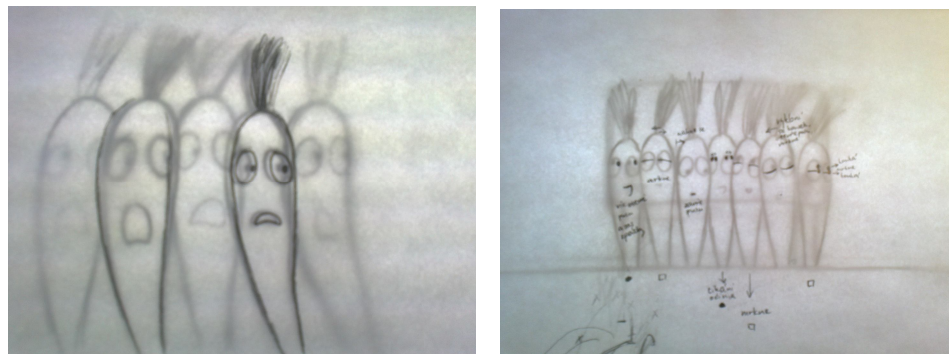
Králíka jsem animovala obdobným způsobem jako myšku. U něj šlo především o pohyb chrápání, který jsem nechala opakovat ve smyčce. Ve velkém celku, kde je vidět celá jeho postava, jsem potom tyto fáze doplnila o oddělenou vrstvu packy s ukousnutou mrkvičkou, kterou upustí na zem. (viz Obr.5)



Obrázek 5: Ukázka z fázování chrápajícího králíka bez packy

U animování mrkviček jsem ale musela promyslet trochu jinak rozložení vrstev. Totiž animovat sedm mrkviček a pokaždé je dělit do sedmi základních vrstev, by zas takový problém nebyl, kdybych je dělala v počítači. Ovšem pokaždé všech sedm rozkreslovat na papíry, které se následně musí ještě naskanovat, mi přišlo trochu neekonomické a hlavně

časově zdlouhavější. Proto jsem se v záběrech, ve kterých to bylo možné, pokoušela animovat mrkvičky po dvou či po třech s tím, že je pak od sebe oddělím v počítači. Někdy bylo možné spojit i všech sedm mrkví do jedné vrstvy, například když zůstávali všechny v jedné poloze, a bylo třeba nakreslit jen statickou část.



Obrázek 6: Ukázka z fázování mrkviček

5.5 Color

Toto téma jsem už lehce otevřela v části Výtvarné návrhy, proto bych zde ráda přiblížila celý postup zpracování kreseb až po jejich finální barevnou podobu.

Postavy mám tedy pojaté ozkoušeným způsobem tužkové kontury kreslené na papíře, tentokrát se zaměřením na větší jemnost kresby. Ty jsem scanovala do Photoshopu v závislosti na zvolené velikosti záběru a potřeby pozdějšího přiblížení kresby buď v rozlišení 300dpi nebo v případě většího detailu 600dpi. Dále jsem tam upravovala jas a kontrast tužkové kresby a retušovala. Takto upravené obrázky jsem ukládala do formátu tiff. Ovšem pro následné zpracovávání v Afterech jsem obrázky vyklíčovala do pouhé kontury kresby a požadované průhlednosti a přeuložila do formátu png. Takto upravené obrázky jsem natáhla do programu Adobe After Effects, kde jsem je načasovala tak, aby byly připraveny pro následné barvení.

Jako základ podbarvení jsem zvolila nascanované struktury (malba, čistý tvrdý papír) a použila je jako první podkladovou vrstvu. Pro dodržení pocitu chvění jsem ji vytvořila ve čtyřech verzích, které jsem nechala přehrávat ve smyčce. S barvením jsem ale začala vytvořením barevné vrstvy, která odpovídala odstínu barvené části, a tu jsem upravila do potřebného tvaru pomocí funkce masky. Klíče masky jsem poté přenesla i na základní vrstvu struktury. Pak už jsem si jen hrála s intenzitami prosvítání barevné vrstvy. Pro lepší

zasazení postav do prostředí a vyvolání dojmu plastičnosti jsem je ještě lehce stínovala také za pomocí masek.

Nakreslené a namalované pozadí jsem také nascanovala přes Photoshop, upravila jsem ho zde a uložila do formátu tiff. Pak jsem ho dosadila do záběru v Afterech s připravenou animovanou sekvencí a doladila případnými světly a stíny decentním způsobem.

5.6 Kompozice

Už při natahování materiálů do Afterů, jako sekvence animací a pozadí, jsem musela zároveň uvažovat i nad zamýšlenou kompozicí záběru. Jestli je v něm obsažena jízda kamerou, či je sekvence seskládána z většího počtu záběrů, atd., a podle toho se k němu tak chovat.

Nad základní kompozicí jsem ale musela přemýšlet už při tvorbě storyboardu. Vždy se musí nejdříve vyřešit rozestavení postav ve scéně a jejich pohyb (tzv. mizanscéna), velikost záběrů, naplánovat jízdy kamerou, použití podhledů a nadhledů... Vše by se to mělo pečlivě zvážit už kvůli jejich dramatické skladbě a aby se splnil plánovaný záměr filmu, kterého chceme dosáhnout. Proto jsem se v něm záběry snažila komponovat podle potřebné atmosféry, abych je tím co nejvíce podpořila. Například střídáním přímých záběrů pro větší napětí, když se myška chystá sníst sýr, nebo první představení králíkovy nory pomocí jízdy kamery, které mělo podpořit tajemnost a děsivost toho místa z pohledu myšky.

Kompozice záběrů jsem tvořila především intuitivně a na základě předchozích zkušeností na jiných projektech. Snažila jsem se je pojmout rozmanitěji a podpořit i barevností, která si myslím, je toho nedílnou součástí.

6 POSTPRODUKCE

Poslední částí výroby filmu je samozřejmě postprodukce. V mém případě jsem obrazovou část dělala už při realizaci samotných záběrů a tudíž se zde budu zabývat tématem střihu, hudby a zvuku. Tím jak jsem řešila jejich přípravu a pozdější realizaci.

6.1 Střih

Střih je velmi podstatným úsekem ve výrobě filmu a jeho výsledné podoby, a proto by se jistě neměl podceňovat. Často díky němu získáváme celkový dojem z toho, co jsme právě viděli. Dá se s ním proto film určitě zlepšit, částečně změnit nebo úplně pokazit.

Střihem jsem se zabývala už při skládání první verze animatiku vytvořené ze storyboardu, v němž jsem si mohla ověřit základní fungování děje. V této verzi jsem postupně záběry měnila za jejich aktuálnější překreslované části, které už byly v použitelné velikosti pro budoucí animované sekvence. Pak jsem je opět upravovala na časové ose, aby fungovaly ve vznikajícím celku. Jak jsem začala rozkreslovat první animace, dělala jsem i jejich zkoušky v lince bez barvy a ty jsem vyměňovala za předešlé záběry animatiku. Poté jsem fungující animace barvila a dávala místo černobílých verzí. Takto vznikla verze hrubého střihu filmu. Ve své podstatě jsem se k němu dostávala postupnou prací a úpravami během vyměňování záběrů za hotovější. Následoval čistý střih, který už nepotřeboval mnoho úprav. Snažila jsem se v něm hlavně dosáhnout přirozené plynulosti filmu a gradování určitých jeho částí, které bylo třeba ještě trochu vylepšit.

Pak přišla fáze exportu a volby vhodného formátu, do kterého ho je možné uložit, aby se zachovala co největší kvalita obrazu a při tom byl film běžně přehrávatelný. Nakonec jsem jako nižší kvalitu, ale přitom velmi dobrou, zvolila formát MP4 v HD a jako druhou verzi v lepší kvalitě formát MPEG2.

6.2 Hudba

Hudbou jsem chtěla dotvořit hlavně temnou a tajemnou atmosféru filmu. Když jsem přemýšlela, jestli zvolit možnost komponované hudby nebo archivní, byla jsem spíše pro komponovanou. Bylo to nejdříve z důvodu, že hudba bude mnohem lépe sedět k příběhu a jednotlivým scénám. U archivní hudby byla nevýhoda v objevení té správnou,

co by se mohla použít. Avšak na druhou stranu jsem velmi dlouhou dobu nemohla najít hudebníka, a tak jsem nezavrhovala ani možnost použití archivní hudby.

Původní podkres, který jsem si k Mrkvičkám zkoušela byla skladba ze soundtracku z filmu *Batman* s názvem „First Confrontation“. V tomto duchu jsem chtěla nechat vytvořit lehce potemnělou atmosféru hudby a to především pro začátek filmu a k úvodním titulům, kde by bylo vhodné, aby byla i více dynamická. S největším důrazem pak měla gradovat u hlavního titulku. Zamýšlela jsem také nechat připodobnit atmosféru tak, aby byla trošku na způsob béčkových hororů. Další hudební motiv jsem plánovala především v klíčových scénách, kdy se myška chystá sníst sýr. Mělo to být něco na způsob jako je například hudební podkres v *Psychu*, když jí tam vraždí ve sprše. Poté měl motiv pozvolna přecházet do části při řádění mrkviček a pomoci s rytmizací záběrů „zkázy“. Na konci, když myška zavírá dveře a náhle zjistí, že jí mrkvičky jí sýr, jsem to chtěla s hudebním motivem řešit obdobně jako část s požíváním sýru. Tato část se následně měla začít přelívat do závěrečných titulků, kde je pak už jen v obrázcích naznačená dohra příběhu a konec. To byly tak hlavní části kde jsem chtěla hudbu, i když možná by se hodila ještě do jiných úseků.

Z časových důvodů jsem potom nachystané podklady s hudební představou svěřila v první řadě zvukaři, aby se pokusil najít nějakou vhodnou archivní hudbu. Nechala jsem si ovšem ještě možnost hudebníka, které ho se mi podařilo najít na poslední chvíli, že kdyby mi vybraný podkres nevyhovoval, vytvořil by k Mrkvičkám komponovanou hudbu.

6.3 Zvuk

Tuhle část jsem začala chystat už při tvorbě storyboardu. Byl to jeden z bodů, nad kterým jsem musela začít přemýšlet hned od začátku. Přišlo mi důležité abych měla představu, v kterých místech budou důležité zvuky a ruchy.

Držela se mě totiž stále ještě stará představa krásně pištících mrkviček a bylo nezbytné promyslet tyto scény, jak se moc budou vyjadřovat a kdy. Pak taky vypsát všechny ostatní zvuky co by se tam měly objevit a jak je popřípadě řešit s hudbou. Všechny tyto body jsem tedy zaznamenala do storyboardu a společně se stříhlým materiálem filmu předala zvukaři.

Když jsem pak od něj dostala hotovou zvukovou stopu, spojila jsem ji s kvalitnějším obrazem a vyexportovala.

ZÁVĚR

Na to jak byl pro mě začátek školního roku časově krkolomný a konec ještě více hektický, mě práce na Mrkvičkách opravdu bavila. Zpočátku jsem projekt Mrkvičky zamýšlela realizovat technikou poloplastu, což jsem se nakonec rozhodla změnit hned z několika důvodů. Jako lepší alternativu jsem zvolila kreslenou animaci na papírech, se kterou jsem měla do té doby i větší zkušenosti. Dokonce se to ukázalo jako mnohem lepší varianta, zvláště pak z vizuální stránky, se kterou jsem si mohla pohrát kreativnějším způsobem a dovolit si větší uvolněnost ve své představivosti.

Nejvíce v tomto byla pro mě inspirativní malba, kterou jsem využívala pro tvorbu pozadí v kombinaci s tužkou. Předně mě fascinovala její hrubší struktura, která tak příjemně oživovala smyšlený prostor. Proto jsem pak chtěla dosáhnout nějaké struktury i v animovaných postavičkách. S nimi jsem se jinak ještě snažila pracovat i více režijně pro čitelnější vyprávění děje, a aby měly větší možnost projevit svůj charakter.

Naučila jsem se zde pak lépe pracovat s pohybem jednotlivých postav, hrát si s jejich časováním a flexibilněji vytvářet oddělené vrstvy animovaného pohybu. Měla jsem opět možnost pracovat s Photoshopem, přes který jsem scanovala sekvence obrázků a upravovala je tam. Dále jsem získala příležitost prohloubit si znalosti v Adobe After Effects u následného zpracovávání animací. Pokusila jsem se tu posunout svojí techniku klasicky kreslené animace a najít novější cestu pro dosažení výsledného obrazu. Především šlo o podbarvování animovaných sekvencí, které jsem tentokrát pojala jiným a snad efektivnějším způsobem práce.

Realizování projektu Mrkvičky pro mě byla skvělá zkušenost. Jediné co mě nejvíc trápilo, byl především nedostatek času. Už jen díky zdržením na začátku roku a změně techniky se mi posunul časový plán a nešlo to tak jednoduše dohnat, jak bych si představovala. I tak jsem se pokusila dodělat projekt v co nejlepší podobě, která byla možná v tomto časovém období stihnout.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Edgar Dutka: Scénáristika animovaného filmu - Minimum z historie české animace

ISBN 80-7331-069-4

Edgar Dutka: Minimum z dějin světové animace ISBN 80-7331-012-0

Borivoj Dovniković: Škola kresleného filmu ISBN 978-80-7331-087-5

Richard Williams: The Animator's Survival Kit ISBN 0-571-20228-4, ISBN 0-571-21268-9

Herold Whitaker a John Halas: Timing For Animation ISBN 0240517148

Blair Presto: Animation ISBN 10: 0929261518 / ISBN 13: 9780929261515

James Monaco: Jak číst film ISBN 80-00-01410-6

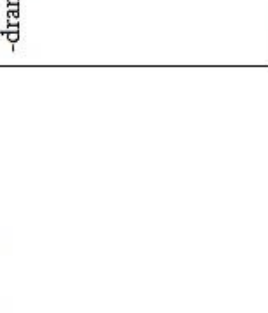

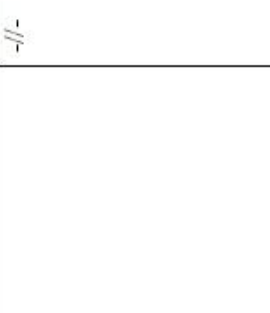
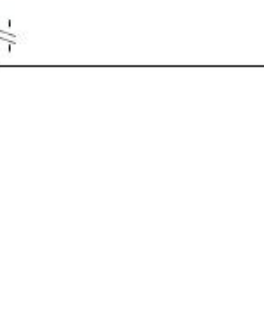
SEZNAM OBRÁZKŮ

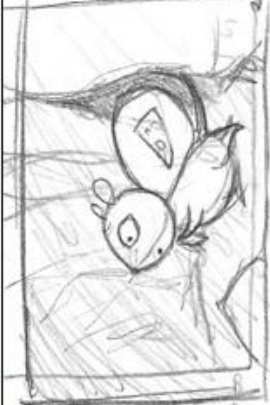

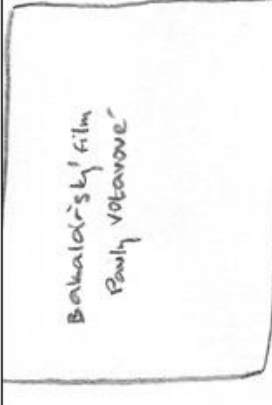

| | |
|--|----|
| Obrázek 1: <i>Návrhy ještě pro techniku poloplastu</i> | 28 |
| Obrázek 2: <i>Kombinace malby a kresleného pozadí</i> | 29 |
| Obrázek 3: <i>Ukázka postav se strukturami</i> | 30 |
| Obrázek 4: <i>Ukázky z fázování myšky</i> | 33 |
| Obrázek 5: <i>Ukázka z fázování chrápajícího králíka bez packy</i> | 33 |
| Obrázek 6: <i>Ukázka z fázování mrkviček</i> | 34 |





SEZNAM PŘÍLOH





Příloha P1: Technický scénář



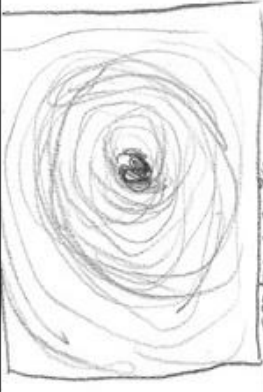
PŘÍLOHA P I: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

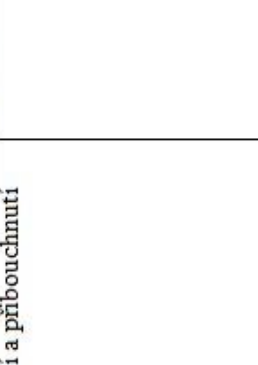
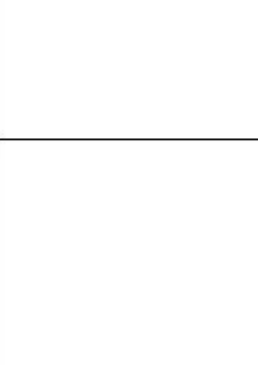
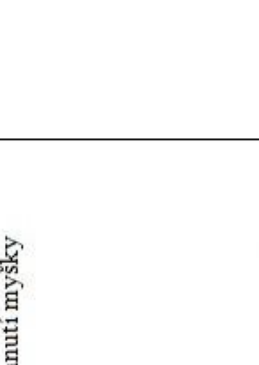
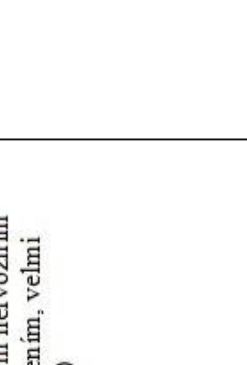
| č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|-----------|---|-----------------------------|--------------|-------------------|
| 1_1 |  | -mysl běží tunely | | -dramatická hudba |
| 1_2 |  | -proběhne kolem rozcestníku | | -//- |
| 1_3 |  | -běží dál tunelem | | -//- |
| tit. 1 |  | -úvodní titulky | | -//- |

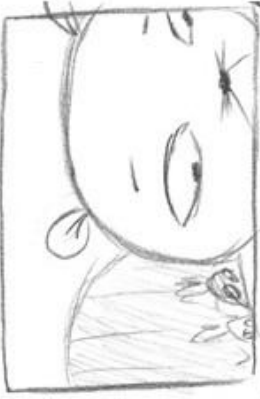



| Č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|-----------|---|---|--------------|-------|
| 2 |  | -vběhne do jakési nory, překvapeně kouká a pak mrkne | | -//- |
| 3 |  | -jízda po králičí noře: •šumící televize •zbytky okousaných mrkvi •chrápající králik •vyděšené mrkvičky ve sklenici | | -//- |
| tit. 2 |  | -úvodní titulky | | -//- |
| 4_1 |  | -myska vyjeveně kouká | | -//- |





| Č.z. záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|------------|--|--------------|-------|
| 5 |  <p data-bbox="311 952 438 1366">-mrkvičky na ni překvapeně hledí a pak se sklouznou pohledem na děšivě chrápajícího králíka vedle (malá jízda →) a začnou se třást</p> | | -//- |
| 4_2 |  <p data-bbox="606 952 654 1366">-myška nerozhodně uhne pohledem stranou</p> | | -//- |
| 6_1 |  <p data-bbox="893 940 1045 1366">-velký králík spí a mrkvičky se chvějí strachy... chvíli se nic neděje a pak myška natáhne packy pro mrkvičky a začne je sundávat ze stolečku -celek</p> | | -//- |
| 7_1 |  <p data-bbox="1173 1176 1204 1366">-králík chrápe...</p> | | -//- |

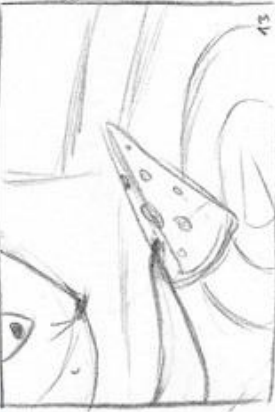


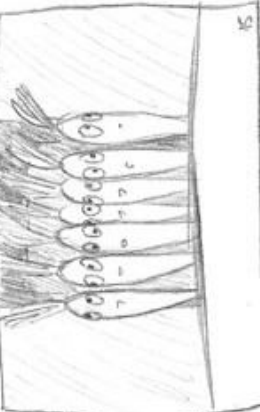
| č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|------|---|--|--|-------|
| 6_2 |  | -pomalu a opatrně sundává dózu s mrkvičkami ze stolku -velký detail | -posouvání dózy na stolečku -zvuk pacek jak přichytávají dózu na jiném místě | -//- |
| 6_3 |  | -jenže jakmile dózu zvedne a lehce nakloní, sjede z ní knížka a praští myšku do hlavy. Ta tím nechtěně upustí dózu a se rozbije -polodetail | -stáhnutí dózy ze stolečku -praštění knížkou do hlavy -lehké vyjeknutí myšky, když jí ta knížka praští | -//- |
| 7_2 |  | -náhlé rozbití dózy probudí králíka (otevře oko) | -zvuk rozbití skleněné dózy | -//- |
| 8 |  | -myška rychle proběhne dírou, kterou se sem dostala (je vidět jen mizující ocas a zachvění látky kolem) | -zvuk jak myška proběhne „zavěsem“ | -//- |




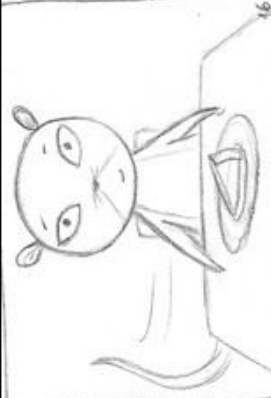
| č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|-----------|---|---|----------------------|-----------------------|
| 9_1 |  | -myška běží dírou pryč... (pomalejší jízda směrem za ní) | | -//- |
| 9_2 |  | ...a ztrácí se v zadu (zatmívačka) | | -//- |
| tit. 3 | • MRKVIČKY. (PRACOVNÍ NÁZEV) | -hlavní titulček | | -vyvrcholení hudby |
| 10 |  | -vidíme na konci díry se rozevře pruh světla (otevření dveří) a tam proklouzne jakýsi stín dovnitř (myška) | -vzdálený zvuk dveří | -dohra z úvodní hudby |


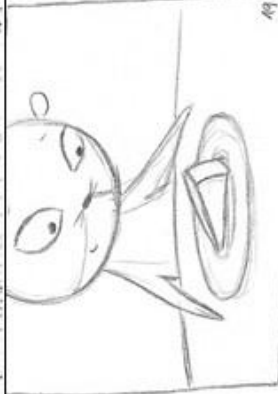
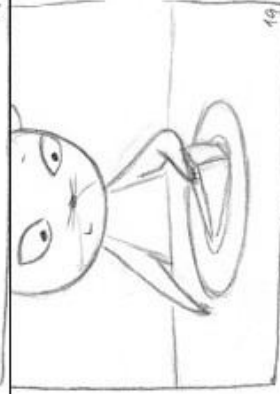
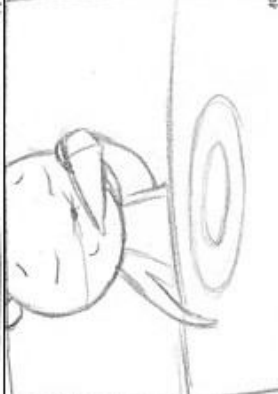
| č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|------|---|--|---|-------|
| 11_1 |  | <p>popis děje</p> <ul style="list-style-type: none"> -konečně je doma, detail zavírání dveří -mrskne o cáskem, kopne nožkou a přibouchne dveře | <p>zvuky, ruchy</p> <ul style="list-style-type: none"> -kopnutí a přibouchnutí dveří | |
| 11_2 |  | | | |
| 12_1 |  | <p>-otře si čelo a vydechne si...</p> | <p>-oddechnutí myšky</p> | |
| 12_2 |  | <p>...nervózní pohled ke dveřím...</p> | <p>(s lehkým nervózním zamručením, velmi lehkým)</p> | |

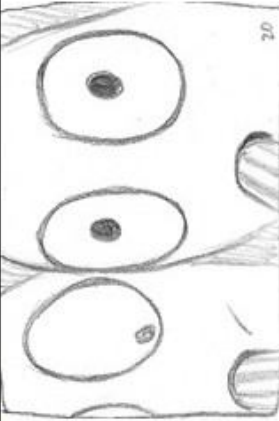

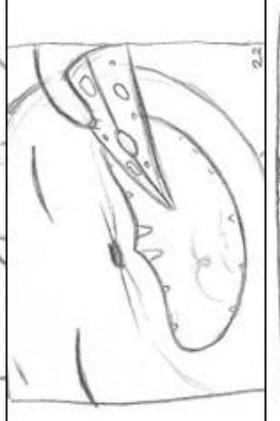

| č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|------|---|--|--|-------|
| 12_3 |  | ...sklopí hlavu a pomalu pokládá pytel, co má na zádech na zem | | |
| 12_4 |  | -položil pytel na zem a z něj seskáčou mrkvičky | -seskávání mrkviček z pytle na zem | |
| 13 |  | -už nevyjadají tak vyděšeně | -seskávání mrkviček z pytle na zem -úžas mrkviček | |
| 14_1 |  | -myška se na ně spokojeně podívá... | | |

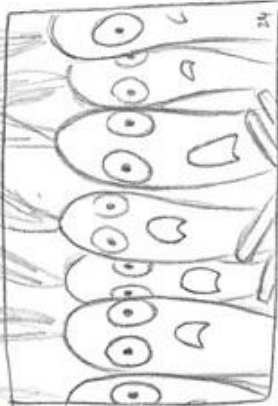



| č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|------|---|---|---|-------|
| 14_2 |  | ...a potom z pytle vytáhne krásný kus sýra... | -rozevření pytle, „šramocení“ v pytle packou, vytažení sýra | |
| 14_3 |  | ...slastně si přivoní... | -přičichnutí k sýru | |
| 14_4 |  | ...a odnáší ho vedle | -kroky | |
| 15 |  | -přijde ke „kuchyňské lince“ a vytáhne jeden z talířů | -kroky -zvednutí talíře | |

| č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|------|---|--|------------------------------|-------|
| 16 |  | -s láskou jej na něj položí | -položení sýra na talíř | |
| 17_1 |  | -ale napadne jí, že by měla dát něco i mrkvičkám... | | |
| 17_2 |  | -a tak ze skříňky vytáhne jednu ze sklenic | -otevření skříňky | |
| 18_1 |  | -mrkvičky se zatím usadili ke stolu a koukají kolem sebe (je slyšet napouštění vody) | (je slyšet napouštění vody?) | |




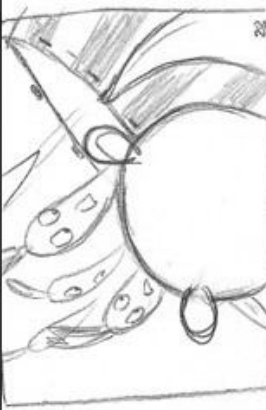
| č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|------|---|--|--|---|
| 18_2 |  | -mýška jim podá sklenici vody s brčky | -položení sklenky s vodou -mrkvičky a jejich radostná odezva na to | -nenápadný lehký klidový motiv hudby |
| 19_1 |  | -sama si na stůl položí talířek se sýrem | -položení talířku | -//- |
| 19_2 |  | -odsune židli | -odsunutí židle | -//- |
| 19_3 |  | -a posadí se | -dosednutí na židli | -//- |

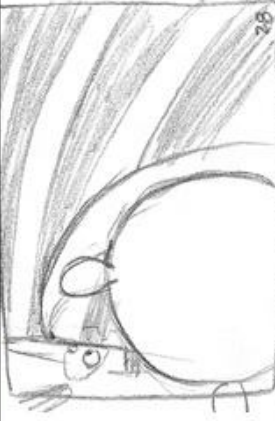



| č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|------|---|--|-------------------|-------|
| 18_3 |  | -mrkvičky spokojeně usrkují vodu | -srkáni | -//- |
| 20_1 |  | -zálibně se myška na kousek zahledí... | | -//- |
| 20_2 |  | ...vezme sýr do packy... | | -//- |
| 20_3 |  | ...znovu přivoní | -přivonění k sýru | -//- |





| č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|------------|---|--|--------------|---|
| 21 |  | -toho si všimne jedna z mrkviček | | |
| 22_1 |  | -záběr jak v hororu“ myška pomalu dává sýr k tlamičce a už už si ukousnout -záběr se skokově přibližuje (0,1,2,3-králík) | | -ostře stupňující se hororová hudba s každým dalším přiblížením záběru -menší důraz“ |
| 22_2, 3 |  | (za myškou tmavé pozadí) | | -větší důraz“ |
| 22_4 |  | -v tom se její podoba promění v králíka a ten drží mrkvičku a chystá se jí sežrat | | -největší důraz“ a chvílku jeho děsivá dohra |

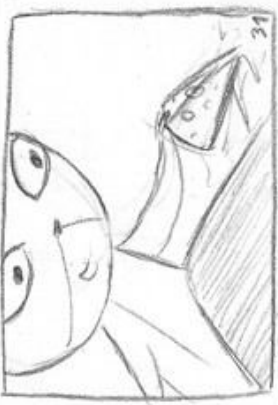


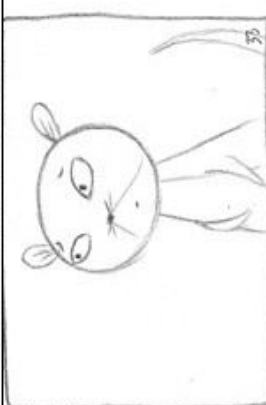
| č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|--------------|---|---|--|---|
| 23_1 (18) |  | -mrkvičky chvíli jen vyděšeně koukají | -mrkvičky lehký udivený nádech | -zděšení mrkviček (tíšší motiv) |
| 23_2 (18) |  | -pak začnou ječet a skákat a demolovat noru -myška to jen zpočátku nechápavě sleduje | -ječení mrkviček | -pokračování hudby v ničení nor, dynamičtější a rytmičtější (mrkvičky poskakují jak divé) |
| 23_3 (18) |  | -mrkev skočí na myšku a ta upustí sýr | -atmosféra demolování nor: rozbíjení, cinkání, ječení mrkviček... | -/- |
| 23_4 (18) |  | -detail padání sýru | | -ztišení hudby (padání sýru) |

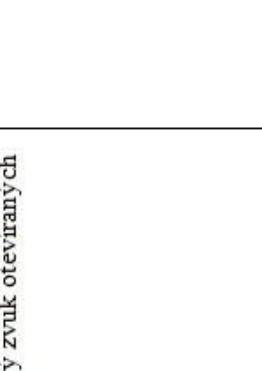


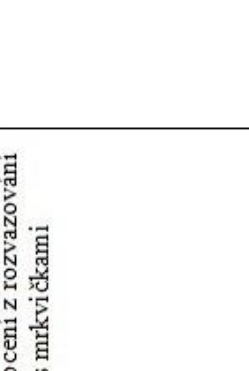
| č.z. | záběr | Popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|------|-------|---|--|--|
| 24 | | -demolování nory | -různé poskakování, občas křik mrkvičky (která proletí blíže ke kaměře atd.) | -pokračování hudby v ničení nory, dynamičtější a rytmičtější (mrkvičky poskakují jak divě) |
| 25 | | | -//- | -//- |
| 26 | | -ovšem čeho je moc toho je příliš, mrkvičky pořád vyvádí jak zběsilé... | | -//- |
| 27 | | ...tak popadne skoro prázdnou povlák na peřinu | -//- | -//- |

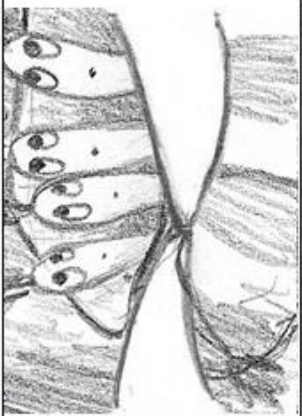



| č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|------|---|---|---------------------|-----------------------|
| 28 |  | -a jedním tahem všechny mrkvičky pochytá | -//- | -//- |
| 29_1 |  | -zatemnívačka? | -//- | -//- |
| 29_2 |  | -zavázaný pytel s mrkvičkami naštvane hodi za dveře... | -//- | -vyvrcholení hudby |
| 30_1 |  | -a jedním tahem všechny mrkvičky pochytá | -3-ječení mrkviček“ | (-shrábnutí mrkviček) |



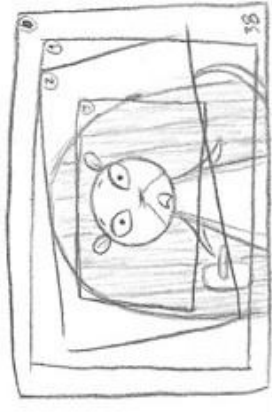

| č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|------|---|---|------------------------|---|
| 30_2 |  | -zatměvačka? | | -//- |
| 31_1 |  | -zavázaný pytel s mrkvičkami naštvaně hodí za dveře... | | -závěrečné (nastraně) vyhození a zklidnění hudby |
| 31_2 |  | | -spadnutí pytle na zem | -//- |
| 31_3 |  | ...poslední opovrhlivý a naštvaný pohled... | | -//- |

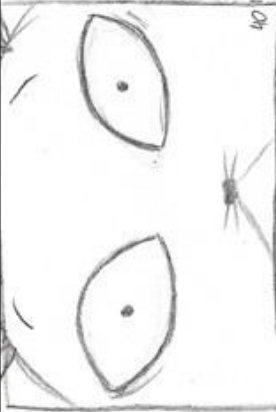



| č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|------|---|---|--|---|
| 31_4 |  | ...a zabouchne dveře | -zabouchnutí dveří | -// - |
| 32 |  | -velký celek -pohled na zdemolovanou noru a zničenou myšku, kolem létají jen peříčka -myška se dívá chvíli vzhůru a pak pohledně posmutněle dolů, v tom ale kdesi v tom nepořádku něco zahlédne | -ticho a smutno -chmurné vydechnutí myšky | -klidnější a lehké doznívání |
| 33 |  | -cosi zahlédla | | |
| 34_1 |  | -je to sýr a dokonce přežil to šílené řádění | | (- možná lehký podkřes k objevení sýru, par tónu „nadšení“) |





| č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|------|---|--|-----------------------------------|-------|
| 34_2 |  | -přiskočí a vezme ho do packy | -přiskočení a zvednutí sýru | |
| 35 |  | -položí ho na rozlomený stůl na jeden střípek z rozbitého talíře | -poležení sýru na talířek | |
| 36_1 |  | -dojate se na něj zahledí... | -vydechnutí a spokojené zamručení | |
| 36_2 |  | ... v tom ji ale přepadne obava, jestli to s mrkvičkami přece jen nepřehnala -packou se jemně poškrábe na břiše | -poškrabání | |

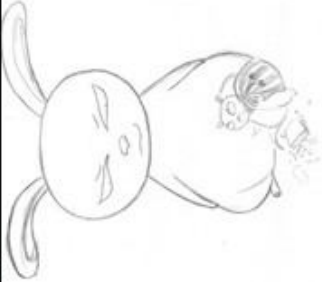
| č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|------|---|---|--|--------------|
| 37_1 |  | <p>popis děje -v tmavém tunelu pytel pořád je, pomalu se na něm rozevírá pruh světla od otevíraných dveří</p> | <p>zvuky, ruchy -vrzavý zvuk otevíraných dveří</p> | <p>hudba</p> |
| 37_2 |  | <p>(pruh světla na „pytli“)</p> | | |
| 38_1 |  | <p>-myška chvíli váhá a jen se kouká</p> | | |
| 39_1 |  | <p>-rozvazuje pytel a ten se začne rozevírat</p> | <p>-šramocení z rozvazování pytle s mrkvičkami</p> | |

| č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|------|---|---|---------------------------|-------|
| 39_2 |  | -vykouknou mrkvičky, myška oddělá packy | | |
| 39_3 |  | -z rozvěřeného pytle na ni koukají provinile mrkvičky - dívají se na myšku smutně a dělají „psí oči“ | -ve zvuku mrkání mrkviček | |
| 38_2 |  | -myška na ně ještě chvílku jen hledí... | | |
| 38_3 |  | ...a pak se lehce usměje | | |

| č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|------|---|---|--------------|---|
| 40 |  | -gestem je pozve opět dovnitř a mrkvičky radostně skákají zpátky | | |
| 41_1 |  | -s dobrým pocitem zavře dveře... | | |
| 41_2 |  |ale co to? „horrorový záběr“ -skokové přiblížování záběru na zděšenou myšku | | - „lekavý začátek“ a doprovod skokových přibližujících se záběrů, absolutně katastrofická hudba.... |
| 42 |  | -mrkvičky jí její sýr! | | ...pokračuje u mrkviček, které si vychutnávají její sýr (pro myšku zdrcující) |

| č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|-----------|---|---|--------------|--|
| 43_1 |  | -nemůže uvěřit... | | -dramatické rozehrávání a přechod do dohry v titulcích |
| 43_2 |  | ...je to jasné... | | -//- |
| tít. 4 |  | -závěrečné titulky jsou prokládané statickými obrázky dohry děje | | -//- |
| obr. 1 |  | -opětovné chycení Námět a scénář STORY BY/ Výtvarné zpracování ART DESIGN BY/ Animace ANIMATION BY/ Pavla Votavová | | -//- |

| č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|-----------|---|---|--------------|-------|
| obr. 2 |  | -vítězoslavné držení zavazaného pytle Hudba MUSIC BY/ ... Zvuk SOUND BY/ David Kaláč ... | | -//- |
| obr. 3 |  | -vybíhá ze své nory Střih EDITED BY/ (Paula Votavová/Tomáš Polenský) Spolupracovali COOPERATION | | -//- |
| obr. 4 |  | -opatrně nahlíží ke králikovi Supervize PROJECT SUPERVISOR/ Ivo Hejzman Pedagogické vedení CONSULTANTS/ Iraňčík, Storch | | -//- |
| obr. 5 |  | -uvnitř už překračuje střepy dózy s knížkou Producent PRODUCTION MANAGER/ David Škauníc Vedoucí výroby ASSOCIATE PRODUCER/ Veronika Domincová | | -//- |

| č.z. | záběr | popis děje | zvuky, ruchy | hudba |
|-----------|---|--|--------------|-------|
| obr. 6 |  | <p>-avšak se při tom nad ní objeví králik</p> <p>Poděkování THANKS TO/ ...jmenný seznam...</p> | | -//- |
| obr. 7 | <p>UTB a VOŠFZ©2012</p> | | | -//- |
| obr. 8 | <p>LOGA</p> | | | -//- |
| | | | | |