

Ty se máš!

**Dokumentace přípravy, realizace
bakalářské práce a rešerše**

Zuzana Brachaczková



ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Zuzana BRACHACZKOVÁ**
Osobní číslo: **K10184**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

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

2. Praktická část:
Ty se máš! – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 15 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD, výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio, dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2, 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm,

v digitální podobě PDF (příprava pro tisk: rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA 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 v tiskovém rozlišení.

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

Seznam odborné literatury:

**Minimum z dějin světové animace Dutka Edgar, AMU Praha 2004, ISBN
80-7331-012-0160**

The Animator's Survival Kit Williams Richard, 1999

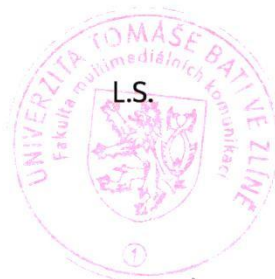
Úvod do estetiky animace Kubíče Jiří, AMU Praha 2004, ISBN 80-7331-019-8

Výtvarníci animovaného filmu Poš Jan, Odeon, Praha 1990

Vedoucí bakalářské práce: **Ivo Hejzman**
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: **3. prosince 2012**
Termín odevzdání bakalářské práce: **17. května 2013**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2012

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka



Nemeškal
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 10. 12. 2012

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

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

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

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

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

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

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

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

ABSTRAKT

Bakalářská práce popisuje přípravu a realizaci krátkého animovaného filmu „*Ty se máš!*“. Mapuje průběh vzniku filmu od literárního a obrazového scénáře, animatiku, výtvarných návrhů, animace, postprodukce, až k uzavřenému hotovému celku.

Klíčová slova: animace, kreslený film, TVPaint, slepice, pes, výměna, buď rád tím, kým jsi!

ABSTRACT

This thesis describes the preparation and implementation of a short animated film „*You are so lucky!*“. It charts the course of the film from the literary and pictorial script, animatic, visual design, animation, post-production, up to a closed finished whole.

Keywords: animation, cartoon, TVPaint, hen, dog, exchange, be like who you are!

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně a použila jsem odbornou literaturu z pramenů, které cituji a uvádím v příloženém seznamu použité literatury.

Datum 17. 5. 2013

Zuzana Brachaczková

V animovaném filmu se může stát cokoli!

OBSAH

ÚVOD.....	9
1 INSPIRAČNÍ ZDROJE.....	10
1.1 ŽIVOT SE PSEM	10
1.2 ANIMAČNÍ CVIČENÍ	10
1.3 DOBROU NOC!	10
2 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE.....	11
2.1 BŘETISLAV POJAR	11
2.2 ZDENĚK SMETANA	12
2.3 VLADIMÍR JIRÁNEK	12
2.4 UPA.....	13
2.5 JAROSLAV ČEJKA	13
3 VÝVOJ PŘÍBĚHU	14
3.1 NÁMĚT	14
3.2 TÉMA	14
3.3 STORYBOARD A TECHNICKÝ SCÉNÁŘ	15
4 VÝVOJ POSTAV	17
4.1 SLEPICE	17
4.2 PES	17
4.3 VEDLEJŠÍ POSTAVY	17
5 ANIMATIK.....	19
6 TECHNOLOGIE.....	20
6.1 ANIMAČNÍ TECHNIKA	20
6.2 TECHNICKÉ PARAMETRY	21
6.3 SOFTWARE	21
7 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ	23
7.1 BAREVNÉ ŘEŠENÍ	23
7.2 POZADÍ.....	25
7.3 TITULKY.....	25
8 HUDBA A ZVUK	27
8.1 MELODIE.....	27
8.2 ZVUKOVÁ STRÁNKA	27
ZÁVĚR	29
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	30
SEZNAM OBRÁZKŮ	31
SEZNAM PŘÍLOH.....	32

ÚVOD

Teoretická část práce dokumentuje přípravu, průběh a realizaci praktické části bakalářské práce. Mapuje mé myšlenkové pochody při hledání dějové linky, inspirace a výtvarného řešení.

Výstupem je krátký animovaný film „*Ty se máš!*“ – příběh o povinnostech, touze po odpočinku, naivní závisti, pohrdání a absurditě. Tento digitálně zpracovaný ručně kreslený animovaný film je prvotně určen pro dětského diváka, avšak věřím, že se v něm najdou i dospělí. Snad každý měl pocit, že právě on se má nejhůř, že je zavalen prací a povinnostmi a nejraději by se vším praštil a byl někým jiným. Všichni kolem se přeci mají lépe než on.

1 INSPIRAČNÍ ZDROJE

1.1 Život se psem

Inspirací je život sám a jinak tomu nebylo ani u mě. Už odmala jsem vyrůstala ve společnosti svého věrného čtyřnohého přítele jezevčíka. Je velmi překvapivé, že zvíře dokáže tak samostatně uvažovat, využívat všechny dostupné prostředky k tomu, aby dosáhlo toho, po čem touží. Uvědomila jsem si, že zvířata nejsou jen primitivní oživlá stvoření, ale dovedou být například vychytralá, stydlivá, naštvaná, veselá, smutná, ale umí se dokonce urážet. Proto jsem zatoužila ztvárnit zvířata jako hlavní hrdiny svého animovaného filmu. Každodenní pozorování chování a dalších specifických znaků pohybu mého psa mi navíc usnadnilo práci.

1.2 Animační cvičení

Již při tvorbě animačních cvičení v předchozích letech mi došlo, že animace není nic jiného než metafora reálného světa s notnou dávkou nadsázky a humoru. Proč tedy realisticky obkreslovat svět? To nechme hraným filmům. Popusťme uzdu fantazii, vždyť v animovaném filmu se může stát cokoli! Tuto větu jsem od pedagogů slýchávala poměrně často, a proto jsem si ji zvolila jako své motto a zařadila jsem ji mezi své osobní poučky.

Další, pro mě velmi podstatnou, inspirací bylo animační cvičení na téma změna charakteru zvířete, které bylo zadáno ve druhém ročníku mého studia animace. Bylo už pozdě večer a já jsem se rychle snažila vymyslet něco geniálního. Nápad však stále nepřicházel, a tak jsem se rozhodla hledat inspiraci ve zvucích. Pištění netopýrů a podivný řev lva působily poměrně uměle. Vybrala jsem tedy kvokání evidentně naštvané slepice a štěkot psa. Načrtla jsem jednoduchou slepici a snažila se na lince jejího těla zachytit grafickou podobu zvuku společně s použitím deformace. Ve chvílce bylo cvičení hotovo a já jsem ani netušila, že se z této primitivní animace štěkající slepice jednou vyklube námět na film.

1.3 Dobrou noc!

Česká republika se může pyšnit tradicí večerníčků, nespočtým množstvím nejružnějších epizod krátkých, mnohdy sedmiminutových animovaných příběhů pro děti. Proč byly a jsou tak oblíbené? Snad každé dítě miluje vyprávění pohádek nejen před spaním. Já osobně jsem na večerníčcích vyrůstala, a když se mi naskytla možnost vyzkoušet si řemeslo animace, zatoužila jsem jít ve stopách českých mistrů a vytvořit taky pohádku pro děti.

2 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE

2.1 Břetislav Pojar

Jak jsem již zmínila, od dětství jsem milovala večerníčkové seriály na dobrou noc. Hlavní inspiraci jsem tedy čerpala právě z jejich poetiky a filmové řeči. Asi nejpodstatnější část svého filmového vyprávění – metamorfozní přeměny hlavních hrdinů, jsem čerpala z cyklu „Medvědi“ od Břetislava Pojara. Přiznám se, že tato pohádka nepatřila zrovna mezi mé oblíbené, neoslovila mě barevnost ani poloplastické výtvarné řešení. Ale při studiu animace jsem se tolik nevěnovala výtvarné stránce, ale soustředila jsem se více na příběh a samotnou filmovou řeč a na to, jak režisér komunikuje s dětským divákem.

Dospěla jsem k názoru, že využití přeměn a metamorfóz (obr. 1) značně usnadňuje vyprávění, ozvláštňuje příběh, působí humorně a bude mým velkým pomocníkem při realizaci filmu bez použití mluveného slova a lidské řeči. Břetislav Pojar navíc tímto způsobem vizuální komunikace vyjadřuje fantazijní myšlenky, se kterými si ději hrají, čímž se značně přibližuje malému divákovi.¹



Obr. 1: Medvědi²

¹ BENEŠOVÁ, Marie. *Břetislav Pojar: věnováno jednomu z největších mužů Českého animovaného filmu*. Praha: Animation People, 2008. ISBN 978-80-254-1189-6.

Film a doba: čtvrtletník pro filmovou a televizní kulturu. 1. vyd. Brno: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2005, s. 345-346. ISBN 0015-1068.

² Reprofoto. [online]. ©2005 [2013-04-24]. http://i.lidovsky.cz/10/053/Ingal/GLU335da0_medved.jpg.

2.2 Zdeněk Smetana

Mezi Smetanovy nejznámější večerníckové seriály bez pochyby patří Křemílek a Vochoomůrka nebo Rákosníček, které si děti také velmi oblíbily díky režijnímu i výtvarnému zpracování. Smetana uměl dětem předat základní nosnou myšlenku příběhu s lehkostí, hravou a zároveň komickou formou. Zde cituji skvěle vystižený popis Smetanovy poetiky vyprávění, z něhož jsem rovněž čerpala inspiraci a který uvádí publikace Film a doba: *„I když mnohé problémy, jež Smetana zobrazuje, jsou vážné, poloha jeho moralit je lyrická, humorná a groteskní. Umocňuje ji výtvarná a animační složka. Humor a grotesknost jsou specifickými prvky animovaného filmu a v této rovině se pohybuje i Smetana. Groteskně-lyrická poloha jeho moralit nemá základ v pouhém sledu gagů, ale ve směsi vážného (tragického) a komického, kdy vážné je projevem tématu, komické je obsaženo ve výrazu a v situaci. Na tomto principu založil Smetana poetiku svých moralit i většiny ostatních filmů. Záměr sdělit vážnou myšlenku nebo upozornit na důležitý problém mu nebrání, aby to udělal s humorem, nenásilnou formou. V situacích, do nichž staví svého hrdinu, i v něm samotném, vyhledává absurdnost a komické prvky, jejichž účelem není oživit děj – jsou přímou součástí akce, nesou vývoj situace. Nejsou samoučelným zpestřením filmu, ale Smetana je důsledně podřizuje tématu, aby umocňovaly soustředěné zobrazení problému a nenarušovaly sevřený tvar žánru.“*³

2.3 Vladimír Jiránek

Odjakživa mi byl sympatický výtvarný projev karikaturisty, ilustrátora a kreslíře Vladimíra Jiráňka. Obdivovala jsem nejen jednoduchost a pevnost jeho lineární kresby, ale také charaktery Jiráňkových postavíček, jako například Pat a Mat nebo Bob a Bobek – králíci z klobouku. Největší inspirací mi byl jeho režijní snímek „Co jsme udělali slepicím“ (obr. 2), kde bravurně využil své karikaturní schopnosti a ztvárnil psychologa Sigmunda Freuda a udřenou slepici. Oslovila mě jeho výtvarná stylizace, nadsázka zjednodušeného pohybu i zvuková stránka filmu, díky níž budou animovanému příběhu rozumět kdekoliv na světě i beze slov.

³ Film a doba: čtvrtletník pro filmovou a televizní kulturu. 1. vyd. Brno: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2005, s. 232. ISBN 0015-1068.

Obr. 2: Co jsme udělali slepicím⁴

2.4 UPA

Při studiu dějin animovaného filmu mě velmi oslovila skupina amerických filmařů, kteří po odchodu od Walta Disneyho založili v čele s Johnem Hubleyem roku 1944 studio United Production of America (zkráceně UPA). K hlavním charakteristickým znakům jejich tvorby patří takzvaná limitovaná animace, která je patrná ve snímcích, jako jsou Gerald McBoing-Boing či série Mr. Magoo. Tato technika je naprosto odlišná od přístupu Walta Disneyho. Je mnohem rychlejší, jednodušší a mnohdy komičtější. Je založena na principu pohybu pouze některých částí těla. Například při chůzi využívá posouvání statického těla, animován je pouze pohybem nohou.

2.5 Jaroslav Čejka

Ve výtvarném a animovaném projevu může člověk někdy dospět do fáze, kdy si není jist, jak správně a srozumitelně stylizovat reálný objekt. Uvažuje nad tím, zda si všiml všech základních výrazných rysů, případně gest. Proto jsem nemohla při hledání inspirace a studiu pohybu a celkového chování slepice opomenout českého tanečníka a mima Jaroslava Čejku, kterého proslavilo jeho komické „slepičí představení“. Umělec skvěle stylizovaně napodobuje typickou chůzi doprovázenou těkavými pohyby hlavy, rozpačitý běh, pohrabávání nožkou nebo například charakteristické nahlížení a zamrkání okem slepice. Přitom celé vystoupení navíc doplňuje vtipným kvokáním a kdákáním.

Soukromá poznámka: Divák by snadno uvěřil, že Čejka byl slepicí v minulém životě. Nebo jej snad ovlivnilo příjmení jeho maminky Marie Kohoutové?

⁴ Krátký film Praha a.s. [online]. ©2012 [2013-05-12]. http://oidnes.cz/12/111/cl5/JB470c7d_slepice.jpg

3 VÝVOJ PŘÍBĚHU

3.1 Námět

Pojem námět zahrnuje nějakou hlavní inspirační myšlenku. Pro mě jím bylo animační cvičení změny charakteru zvířete, které bylo zadáno ve druhém ročníku mého studia animace, při jehož tvorbě mi pod rukama vznikla štěkající slepice. Tato jednoduchá animace mě přivedla na nápad natočit film pro děti o dvou zvířatech – slepici a psovi, kteří si vymění své role, neboť jsou svými dosavadními životními stereotypy tak unavení a zničení, že už nemohou a nechtějí dále pokračovat.

3.2 Téma

Každý film, ať už animovaný, či hraný, by měl obsahovat téma. Tedy nějakou hlavní myšlenku, názor, či postoj k určité problematice. Pokud příběh postrádá ústřední téma, tedy předmět pozornosti, bude ve filmu divákovi něco chybět a odejde s pocitem prázdnoty a nepochopení.

Vzhledem k povaze námětu mého filmu, můžeme říci, že se jedná o bajku. Základem bajky je alegorie, neboli jinotaj, kdy personifikujeme faunu, popřípadě flóru. Zvířata zastupují výrazné lidské vlastnosti. Cílem bajky je kriticky poukázat na nějaký společenský nešvar a výchovně zapůsobit na člověka, který si svou chybu uvědomí a bude jí chtít napravit. Bajka rovněž využívá humor, ironii a satiru. V závěru bajky obvykle bývá formulováno poučení, tedy téma.

Ústředním tématem mého filmu „Ty se máš!“ je poučení „Buď rád tím, kým jsi“, jež postupně vyplyne z příběhu o slepici a psovi. Snímek předává divákovi stěžejní myšlenku, že nezáleží na tom, jestli je muž, nebo žena, ani na tom, jakou roli v životě sehrává, nebo jakou vykonává práci, ale aby si uvědomil, že všechny role s sebou přinášejí negativa a potíže. Každý řeší nějaké problémy, a proto by se člověk neměl zatěžovat závistivými myšlenkami ani opovrhovat prací druhých, ale najít si na svém, být nelehkém životě a své práci něco hezkého, pozitivního.

3.3 Storyboard a technický scénář

Storyboard zachycuje příběh v několika obrázcích. Je prvotní vizualizací filmu. Je důležité, aby z obrázků byl jasně čitelný příběh.

Technický scénář je literární předloha doplněná o obrazovou složku, podle níž se postupuje při samotné produkci filmu. Technický scénář má obvykle podobu dvou sloupců, z nichž levý obsahuje ilustrační náčrtek záběru a pravý slovní popisek zahrnující:

- a) označení záběru,
- b) informaci o ději ve scéně,
- c) velikost záběru a případný pohyb kamery,
- d) časový údaj o délce záběru,
- e) zvuky a ruchy či případné dialogy, které se v dané sekvenci objeví.

V podstatě se jedná o formu komiksu doplněnou o technické údaje. Technický scénář je pro vznik filmu velmi důležitý, neboť se v něm stanovují základní pracovní postupy a informace pro všechny členy výrobního štábu. Má však velký význam i pro jednotlivce při tvorbě autorského filmu. Režisér si díky němu může lépe představit, jak bude hotové dílo vypadat, a opravit nežádoucí chyby. Rovněž má kontrolu nad celkovým průběhem filmu a může snáze eliminovat případné odklony od dějové linie či časové prodlevy naborávající dramaturgii příběhu.

V mém případě došlo ke značným změnám scénáře až po jeho převedení do podoby animatiku. Finální technický scénář je uveden v příloze. Mapuje celý příběh od úvodních titulků, přes peripetie obou postav až po závěrečné titulky. Příběh začíná uvedením diváka do prostředí, následuje pohled do kurníku a seznámení s hlavním hrdinou filmu - slepicí, která má problém s kohoutem a odchází rozzlobeně z kurníku. Setkává se s druhým hrdinou – psem. Vysvětluje mu svoje trápení, ale neshledává se s pochopením. V domnění, že hravě zvládne roli psa, vymění atributy a odstřelí psa do kurníku. V prvních chvílích to vypadá, že být psem je hračka, ale později se ukáže, že úděl čtyřnohého chlupáče není tak růžový, jak se zdálo. I pes zažívá trable spojené s výměnou rolí. Zjišťuje, že jeho představy o slepicích byly značně zkreslené. Přes drobné karamboly si oba vydrží hrát na psa a slepici až do doby, než se setmí. Strach a osamocení v psí boudě není nic pro slepici, a tak na smrt vyděšená prchá zpátky k milovanému kohoutovi. Naopak pes po setkání s naruživým kohoutem zatouží opět po své milované boudě. Na cestě zpět ke svým původ-

ním rolím se oba protagonisté srazí a uvědomí si, jak byli naivní. Najdou k sobě vzájemnou úctu, pochopení i odvahu pokorně snášet svůj úděl.

4 VÝVOJ POSTAV

4.1 Slepice

Ústřední postavou celého příběhu je slepice, sedřená a unavená svým neblahým životním údělem – snášet vejce. Má už jen sílu vzepřít se kohoutovi a naprosto zdeptaná odejít z kurníku. V naivní představě, že pes se má lépe, zatouží po výměně. Domnívá se, že roli psa zvládne, jak se říká, levou zadní. Pes se přeci celé dny jen válí v boudě a cpe se. Nebo ne?

Mnozí možná podotknou, že slepice jsou tak trochu klišé postavy. Můžeme je najít ve spoustě filmů. Například snímky: „Slepičí úlet“ Nicka Parka, „Co jsme udělali slepicím“ Vladimíra Jiráňka nebo „Špatně namalovaná slepice“ Jiřího Brdečky. Ale já jsem je vždycky milovala. Jsou to neuvěřitelně vtipná stvoření a pro mou bakalářskou práci se mi kvočna zdála jako ideální postava. Pohled na slepice člověku vždy vykouzlí minimálně úsměv na tváři už pro jejich komické pohyby těla a ty úžasné legrační zvuky, které vydávají. Slepice se dá krásně stylizovat, napodobovat a parafrázovat.

4.2 Pes

Původní ideou byl pes jezevčík, avšak kvůli prostředí, v němž se příběh odehrává, bylo vhodnější vybrat větší plemeno psa, který by se více hodil na pozici hlídače. Proto je druhou hlavní postavou bílý dobrácký kříženec, který se snaží zachovat bezpečnost na dvorku plněním funkce hlídacího psa. Bývá však občas neúspěšný, a proto jej čeká výprask. Rovněž má naivní představu o roli slepice. Kvočny nemusí nic dělat, zobají po dvorku, povalují se v hnízdě a laškují s kohoutem.

4.3 Vedlejší postavy

Vzhledem k délce snímku nebylo vhodné přeplnit příběh přílišným počtem vedlejších postav, které by mohly odvádět pozornost od hlavních aktérů a zneřehlednit naraci. Proto ve filmu vystupuje dále jen kohout, žížala a ostatní slepice, které sehrávají důležitou roli - napomáhají charakterizovat vlastnosti hlavních postav.

Kohout zastupuje roli neústupného a přísného šéfa, který dohlíží na snášení vajec a nic mu neunikne. Na druhou stranu má na všechny stejný metr. Nikomu nenadržuje, všichni musí bez výjimky plnit své povinnosti.

Ostatní slepice mají za úkol dokreslovat prostředí a zdůraznit úděl, pracovní morálku a masovost snášení vajec.

Žížala komicky doplňuje gag a poukazuje na to, že slepice není schopna potlačit své pudy a zvládat roli psa.

5 ANIMATIK

Animatik je audiovizuální útvar předcházející samotnému animovanému dílu. Můžeme také říci, že se jedná o audiovizuálně zpracovaný technický scénář, který je zasazen do časové osy. Před samotným začátkem animace je důležité rozvrhnout si všechny scény, předznačit pohyb postav, načasovat záběry podle technického scénáře a doplnit je o základní ruchy, zvuky, dialogy i případný hudební doprovod, který usnadní představivost a napomůže rytmizaci v prvotních fázích výroby. Díky animatiku si tak můžeme ověřit, zda bude film jako celek fungovat a zda bude pro diváka srozumitelný.

Při výrobě animatiku mého filmu došlo ke značným změnám a úpravám technického scénáře. Neboť až při realizaci scénáře vypluly na povrch chyby, nesrovnalosti a nesrozumitelnosti v naraci a filmové řeči. Například došlo k zásadní změně záběrování. Hlavním důvodem byla výtvarná stylizace postav a orientace diváka v prostoru. Z původní podoby dialogových oken s převážným využitím polocelků a detailů se tak stal celek až polocelek, jelikož pro oko dětského diváka je mnohem zajímavější vidět konflikt dvou postav v širokém záběru, ne pouhé kusy značně stylizovaných kreseb přes celou obrazovku. Navíc přílišný počet detailních záběrů znesnadňoval orientaci diváka v prostoru, proto byl na začátek přidán pojezd kamerou po scéně a byly stanoveny základní orientační body – kurník se slepicí vpravo a pes s boudou vlevo. Dále se příběh celkově zjednodušil odstraněním některých zbytečných pasáží, nelogických gagů nebo nesrozumitelných hereckých akcí. Následkem toho se zlepšila dramaturgická složka filmu.

6 TECHNOLOGIE

6.1 Animační technika

Vyzkoušela jsem si různé animační techniky – klasickou kreslenou animaci na pauzovací papíry, klasickou ploškovou animaci snímanou pod kamerou okénko po okénku, animaci loutky z plastelíny, pixilaci s živým člověkem a v neposlední řadě počítačovou 2D i 3D animaci.

Každá technika má své výhody, ale zvolila jsem 2D kreslenou animaci, která má prapůvod u kreseb Jamese Stuarta Blacktona, newyorského autora patřícího mezi první animátory na světě, kteří použili nově vynalezenou kameru, jež uměla snímat okénko po okénku dvacet čtyři fází za jednu vteřinu. Tehdy se takové animaci říkalo americký pohyb, později se přešlo na označení kreslená animace. Pár let nato zmíněnou techniku dovedl k dokonalejší podobě Walt Disney, který se soustředil na proanimování i toho nejmenšího detailu. Tento způsob animace mi však přijde velmi složitý, zdlouhavý, a navíc v některých momentech vytváří až příliš rozvláčný pohyb. Proto jsem hledala inspiraci u Johna Hubleyho, na jehož tvorbě je nejpatrnější mně velmi sympatická limitovaná animace, technika, která se oprostuje od hladkého pohybu a kombinuje výdrže s rychlými zacyklenými sekvencemi lokomoce. Díky tomu lze snáze vykonstruovat některé gagy a vtipy.

Kreslenou animaci jsem zvolila i z toho důvodu, že můžu libovolně deformovat tvary, mohu si graficky pohrávat s linkou, a navíc mi tato technika umožňuje volně používat metamorfózu. Celkově je „kreslenka“ vzhledem k pohybu svobodnější.

Určitě jsem se rovněž nechtěla pouštět do tzv. totální animace, tedy animování postavy společně s pozadím. Proto jsem si vybrala animaci počítačovou, která mi umožňuje rozdělení obrazu na vrstvy – postava a pozadí zvlášť. Je samozřejmě složitě digitálně napodobit krásu a jemnost linky klasické tužky a celkově vyladit výtvarnou podobu jednotlivých obrázků tak, aby se podobaly přípravným skicám na papíře, nicméně v počítači jsou mnohem snazší postprodukční úpravy, animovanou sekvenci si mohu rychle přehrát a od-

stranit nežádoucí chyby nebo tato technika rovněž umožňuje kopírování jednotlivých fází a rychlé vytvoření zacyklené sekvence pohybu – smyčky.⁵

6.2 Technické parametry

U filmu je použit obrazový formát 16:9, 1280 x 720 pixelů, který je modernější než původní formát 4:3, a navíc se v něm lépe pracuje s kompozicí prostředí a postav.

Snímková frekvence animace je dvacet čtyři oken za vteřinu s klasickým použitím duplikace dvanácti oken, což značně usnadňuje a urychluje animaci.

Při exportu finálního videa byla použita komprese MPEG 4 Codec. Zvuková stopa filmu je nekomprimovaná a při exportu bylo použito nastavení: 48 000kHz, 16 Bit a formát stereo.

6.3 Software

I přesto, že má vektorová grafika své přednosti, především usnadňuje postprodukční úpravy (obraz můžeme libovolně zvětšovat nebo zmenšovat bez ztráty kvality), zvolila jsem bitmapovou grafiku a animační program TVPaint, se kterým mám za dobu studia animace pozitivní zkušenosti. Především je v tomto softwaru mnohem jednodušší napodobit krásu a jemnost linky klasické tužky a celkově výtvarně imitovat jednotlivé obrázky tak, aby se podobaly přípravným skicám na papíře. Další velkou výhodou je funkce prosvětlovacího pultu (umožňuje zobrazení přechozí a následující fáze animace), který má volně nastavitelné parametry (například intenzitu – opacitu, i barvu linky). TVPaint je celkově velmi intuitivní a jednoduchý program, věrně napodobující prostředí při tvorbě klasické animace. Avšak má jednu velkou nevýhodu – kromě sekvence obrázků neumožňuje jiný kvalitní export finálního videa. Je tedy nutné využít ještě jiný software.

Proto jsem pro postprodukční úpravy, kompletaci naanimovaných záběrů, tvorbu titulkové sekvence a závěrečného exportu finálního filmu zvolila program Adobe After Effect, který rovněž usnadní práci při pojezdech kamerou či chůzi postavy v panoramě. Kromě toho program umožňuje rychlé, jednoduché a plynulé stříhové efekty, jako jsou nájezdy, prolínačky a zatmívačky. Nejednou byla využita i funkce masky na vrstvě, díky

⁵ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, s. 142-144. ISBN 80-7331-012-0.

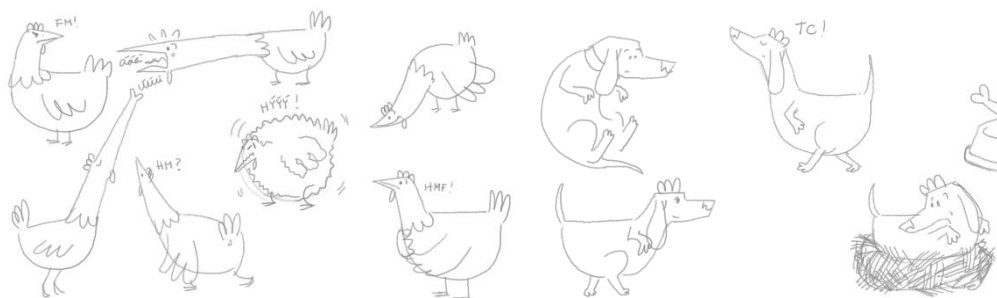
níž nebylo například nutné umazávat části postavy při pohybu mezi interiérem a exteriérem. V Adobe After Effect je možné si jednotlivé části filmu rozdělit do dílčích kompozic, což zpřehlední pracovní plochu a usnadní manipulaci s natočenými sekvencemi.

7 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

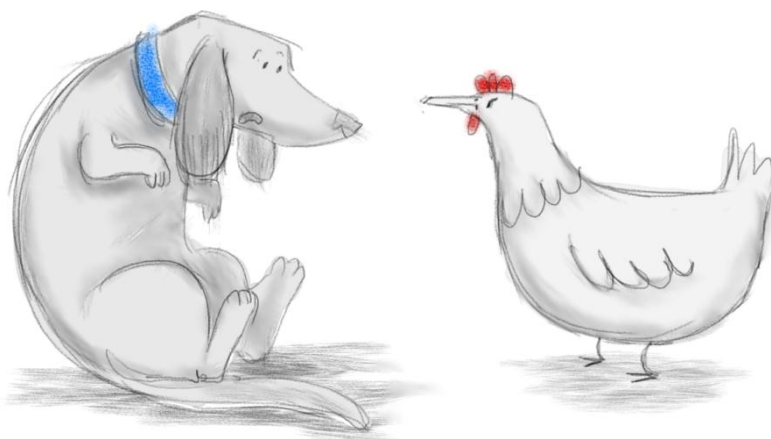
7.1 Barevné řešení

Vždy jsem tíhla spíš ke stylizované lineární kresbě. Bavilo mě pohrávat si s linkou samotnou, například s její pomocí vizuálně zachycovat zvuk. Linka mi rovněž pomáhá udržet tvar a formu animovaného objektu, proto jsem ji zachovala i ve svém bakalářském filmu.

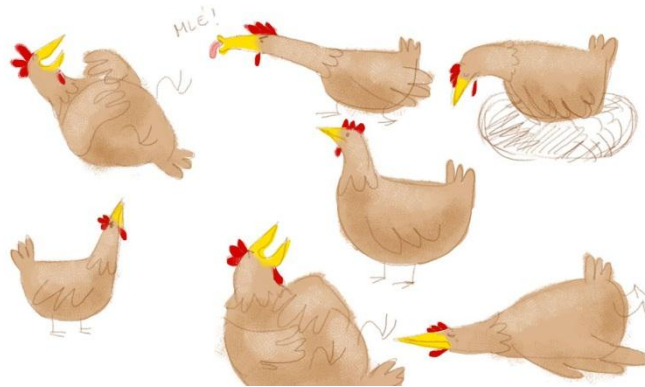
Začala jsem tedy skicovat hlavní charaktery – psa a slepici, v různých situacích, pozicích a náladách a snažila jsem se expresivně zachytit jejich všemožné výrazy (obr. 3). Pouhá černá linka doplněná byť šedým podbarvením (obr. 4) se mi však zdála příliš smutná a celkově by film působil fádně. S ohledem na příběh a na cílovou skupinu diváků – dětí, jsem se po hledání výtvarného řešení rozhodla pro barevnou verzi filmu. Následně jsem tedy skici různě vybarvovala, i s použitím textur, a vybírala nejvhodnější kreslicí softwarové nástroje v programu TVPaint.



Obr. 3: Přípravné skici

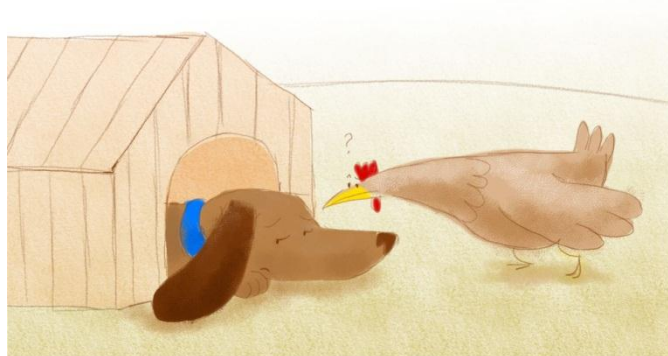


Obr. 4: Šedé podbarvení



Obr. 5: Hnědé podbarvení

Pro jasné odlišení hlavních aktérů jsem zvolila dvě primární barvy: červenou pro slepici, zástupkyni ženského rodu, a modrou pro psa jako zástupce rodu mužského. Zvažovala jsem možnost, že by slepice byla celá v červeném tónu a pes v modrém. Nakonec jsem tuto možnost zavrhla, neboť se mi zdála až příliš šílená a postavy by, vzhledem k prostředí, kde se příběh odehrává, pravděpodobně lehce evokovaly vesmírný původ. Jednou z dalších možných variant bylo hnědé podbarvení s barevně zvýrazněným charakteristickým znakem dané postavy – červený slepičí hřebínek a modrý psí obojek. Tento výběr mi však paradoxně zkomplikoval tvorbu pozadí. Zelený dvorek s modrou oblohou nepřicházel v úvahu, protože obraz byl ucpaný a působil těžce. Ani jemný gradient se mi nezdál dost vhodný (obr. 6). Navíc jsem zjistila, že na tmavých postavách se ztrácí obrysová linka očí i úst, a tudíž zaniká jejich výraz. Ke všemu jsem potřebovala, aby charaktery byly dobře čitelné i v noci, kdy jsem je překryla průhlednou vrstvou modrého gradientu. Hledala jsem tedy inspiraci u večerníčku Boba a Bobka a dospěla jsem k závěru, že nejlepší bude podbarvit slepici i psa bílou barvou (obr. 7), na které budou dobře vynikat jak modrý obojek, tak červený hřebínek, a postavy budou přehledné na denní i noční scéně.



Obr. 6: Pes a slepice

7.2 Pozadí

Pro můj příběh bylo důležité vybrat jednoduché pozadí, na kterém by byly postavy dobře čitelné - nesplývaly by s pozadím a zároveň by nepůsobily odlišně svým výtvarným řešením. Rovněž je při tvorbě pozadí nutné klást důraz na srozumitelnost a orientaci diváka v prostoru. Navíc bylo nutné vytvořit prostředí jak pro denní, tak i noční scénu. Proto jsem zvolila metodu pozitivu a negativu, tedy jednoduchou tmavou lineární kresbu doplněnou o hnědý gradient, na kterém budou hlavní aktéři přehledně vystupovat na denní scéně (obr. 7). Naopak noční scéna je tvořena tmavě modrým přechodem a světlou lineární kresbou (obr. 8). Nakonec byly ještě použity vrhané stíny postav, aby charaktery lépe zapadaly do prostředí a nepůsobily v obraze odtrženě.



Obr. 7: Denní scéna



Obr. 8: Noční scéna

7.3 Titulky

Filmové titulky mají pro film i diváka patřičný význam. Jednak ohraničují celek, udávají začátek a konec filmového díla a mají informativní charakter. V minulosti byly rovněž používány filmové mezititulky především v éře němé kinematografie, které měly

za úkol vysvětlit divákovi, oč ve filmu jde. Často v nich byly napsány dialogy společně se jmény postav, nebo dějové popisy scény. Byly zkrátka nezbytnou součástí narace.

V dnešní době se však titulky užívají pouze na začátku a na konci filmu, případně můžeme ještě hovořit o titulcích, které v průběhu filmu překládají dialogy. Vzhledem k tomu, že v mém bakalářském filmu není použito jediné mluvené slovo, nebylo třeba vytvářet titulky překladové, ale pouze úvodní a závěrečné.

Úvodní titulky seznamují diváka s názvem filmu a dále uvádějí místo výroby snímku. Pro název titulu jsem zvolila jednoduché bezserifové písmo s výrazným tučným řezem a text jsem navíc doplnila o lineární ilustraci prostředí na hnědém gradinetu. Ostatní titulky jsou tvořeny rovněž bezserifovým fontem a doplňující anglický překlad je napsán kurzívou. V závěrečných titulcích jsem využila některé animované sekvence z filmu, jež vtípně doplňují uvedená jména jednotlivých profesí, které se na vzniku a výrobě filmu podílely. Hlavním důvodem pro umístění ilustračního materiálu do závěrečných titulků byl ten, aby divák vydržel sledovat film až do konce.

8 HUDBA A ZVUK

8.1 Melodie

Večerníčkové seriály bývají zpravidla uváděny, ale i doprovázeny v průběhu příběhu, charakteristickou a nezaměnitelnou znělkou, která se divákovi vryje do paměti natolik, že je posléze po jejím poslechu schopen přiřadit k ní audiovizuální dílo spolu s hlavními postavami. Melodie ve spojení s charaktery může získat silný význam a vzbuzovat v divákovi jisté asociace, které si pak spojí s určitou situací v reálném životě a aplikuje je. Jako příklad uvádím hudbu k seriálu Pat a Mat od Petra Skoumala, která bývá často používána jako satirické podkreslení nezdaru či nešikovnosti. Můžeme se s ní setkat v nejrůznějších parodujících videích na internetu, či v televizi, nebo ji někomu provokativně zanotovat. Avšak existuje i spousta dalších úvodních znělek, mezi nejznámější patří líbezná kolíbová melodie Pohádek z mechu a kapradí či hudba Štaflíka a Špagetky od skladatele Jaroslava Celby.

Protože jsem se snažila večerníčkům do značné míry přiblížit, oslovila jsem hudebního skladatele Filipa Rácze s požadavkem veselé, rytmické znělky v rychlém tempu. Hudba by měla odpovídat žánru film, v mém případě animované grotesce pro děti. Avšak aplikací pouhé úvodní znělky nevyužijeme všechny přednosti použití hudby ve filmu. Nechtěla jsem příběh ochudit o hudbu. Rytmická nediegetická složka pomáhá naraci, tedy vyprávění, dále dramaturgii a navození atmosféry příběhu. Proto jsem rovněž požadovala podkres veselé hudby do částí filmu, ve kterých jsou gagy a v závěrečném happy endu - při návratu hlavních postav zpět do svých rolí. Naopak i takzvané hudební ticho může mít svůj význam. Rozhodla jsem je jej použít v nočních pasážích, kdy slepice i pes zažívají nepříjemné chvílky napětí a strachu.

8.2 Zvuková stránka

Většina českých pohádek na dobrou noc je doprovázena komentářem vypravěče, který zároveň dabuje všechny postavy různou výškou a zabarvením hlasu. Existují i večerníčky, kde vypravěč chybí. Tyto příběhy mají nevýhodu v tom, že jsou plně odkázány na vizuální komunikaci s divákem. Je mnohem těžší vyjádřit slova a pocity řečí těla, avšak velké pozitivum je, že takové filmy získávají mezinárodní charakter – rozumí mu dětští a dospělí diváci po celém světě. Navíc odpadá finančně náročné a mnohdy film degradující

předabování. Z toho důvodu jsem se chtěla vyhnout mluvenému slovu a maximálně se soustředit na řeč těla a využít všechny možnosti neverbální komunikace.

Mým vzorem v oblasti zvukové postprodukce je animovaný loutkový seriál Pingu z dílny korejských a švédských filmařů. Diváka pobaví nejen bravurní zpracování příběhu režisérem Otmarem Gutmannem, ale hlavním důvodem mezinárodní oblíbenosti a úspěšnosti je dabér Carlo Bonomi, jež jazykem tučňáků přidal celému seriálu na komičnosti. Dialogy se skládají z hlasitého troubení, všemožných skřeků, ale příležitostně také z mluvených anglických či švédských slov.

ZÁVĚR

Realizace mého bakalářského filmu a psaní teoretické práce mě donutily překonávat všemožné překážky a nástrahy, což mě obohatilo o spoustu profesních zkušeností. Nabyla jsem mnoho nových teoretických i praktických poznatků a informací a celkově mě tato práce posunula kupředu. Těším se na tvorbu dalších animačních cvičení a diplomového filmu.

Svým filmem „Ty se máš!“ jsem se snažila poukázat nenásilnou formou s použitím nadsázky a humoru na sociální problematiku náhledu na roli ženy a muže v životě, na závist, mnohdy naivní, litování sebe samotného a opovrhování práce druhého. Cílem je, aby se divák zamyslel a našel si na své profesi i životní roli něco pozitivního, není třeba se trumfovat, kdo se má hůř. Všichni se máme stejně!

Nezbývá než popřát šest minut příjemné zábavy. A buďte rádi tím, kým jste!

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

BENEŠOVÁ, Marie. *Břetislav Pojar: věnováno jednomu z největších mužů Českého animovaného filmu*. Praha: Animation People, 2008. ISBN 978-80-254-1189-6.

Film a doba: čtvrtletník pro filmovou a televizní kulturu. 1. vyd. Brno: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2005, s. 345-346. ISBN 0015-1068.

Film a doba: čtvrtletník pro filmovou a televizní kulturu. 1. vyd. Brno: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2005, s. 232. ISBN 0015-1068.

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, s. 142-144. ISBN 80-7331-012-0.

DUTKA, Edgar. *Animovaný film - úvod do scenáristiky animovaného filmu*. 1.vyd. V Praze: Akademie múzických umění Praha 2002, ISBN 80-85883-94-5.

WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. 1999.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1: Medvědi	11
Obr. 2: Co jsme udělali slepicím	13
Obr. 3: Přípravné skici	23
Obr. 4: Šedé podbarvení	23
Obr. 5: Hnědé podbarvení.....	24
Obr. 6: Pes a slepice.....	24
Obr. 7: Denní scéna	25
Obr. 8: Noční scéna	25

SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA P I: OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ

PŘÍLOHA P I: OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ – TY SE MÁŠ!

1A

00:00 - 00:14

**Úvodní titulky
(FMK, ateliér animované tvorby; uvádí; Ty se máš!)**

Zvuk: úvodní znělka



2A

00:14 - 00:25

VC

Jízda kamerou po dvorku od psí boudy ke kurníku.

Zvuk: pískání, postupně se zesilují.



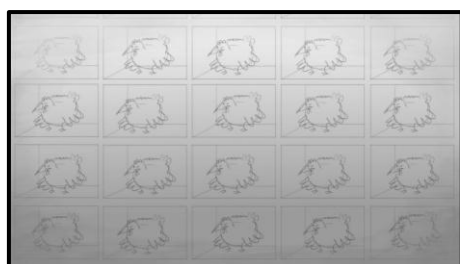
2B

00:14 - 00:15

VC

Kamera dojde ke kurníku. Ostrý střih dovnitř.

Zvuk: pískání postupně se zesilují.



3A

00:25 - 00:37

VC

**Slepice v bedýnkách snášejí vajíčka do rytmu pískání.
Jedna slepice už nemůže, vypadne z rytmu a spadne na zem a rozplácne se.**

Zvuk: pískání, snesení vejce, hluboké dýchání, ruch pádu slepice, rána do podlahy

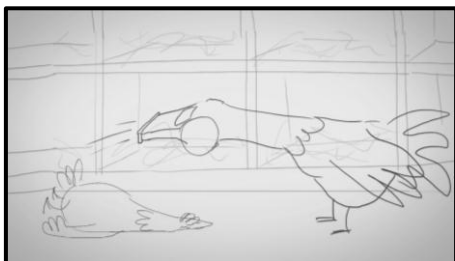


4A

00:37 - 00:39

C

Odjezd od slípký a vidíme, že leží kohoutovi u nohou.

5A
C

00:39 - 00:45

Kohout zapíská (hlava se mu změnila v píšťalku), ale slepice leží nehybně na zemi. Kohout zuří.

Zvuk: pískání, zuření

5B
C

00:45 - 00:47

Kohout se změnil v tlampač a zatroubí na slípku. Ta se lekne a vyskočí. Zatřesení obrazu při troubení.

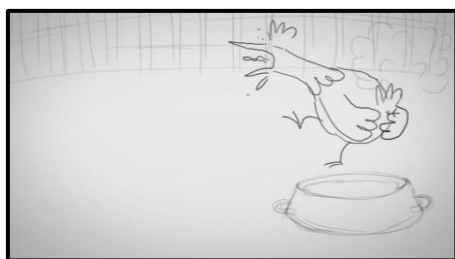
Zvuk: troubení, kvok (leknutí)

5C
C

00:47 - 00:55

Slepice se naštvě, zakváká křídlem, zaťuká si na čelo a vyplázne na kohouta jazyk, dupne nohou, otočí se a odchází. Kohout jen nevěřičně kouká.

Zvuk: kohout mluví, slepice mluví, kvákání, ťukání, vyplazení jazyka, dupnutí, rána do podlahy.

6A
C

00:55 - 01:04

Kamera sleduje naštvanou slepici, jak jde pryč od kurníku a zlostně kvoká. Dojde k hrnci a sedne si, ale vyskočí a zařve bolestí.

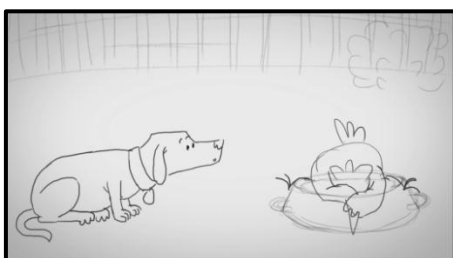
Zvuk: naštvané kvokání, bolestné zařvání,

6B
C

01:04 - 01:13

Podívá se na svůj bolavý červený zadeček. Opatrně si sedá, sklesne a rozbřečí se.

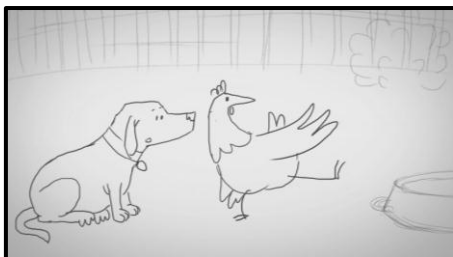
Zvuk: slepičí pláč

6C
C

01:13 – 01:22

Slepice pláče. Objeví se psí čumák, začene. Vyleze pes, vrtí ocáskem, vyplazuje jazyk, ale slepice nereaguje. Pes se udiveně posadí a tázavě štěkne.

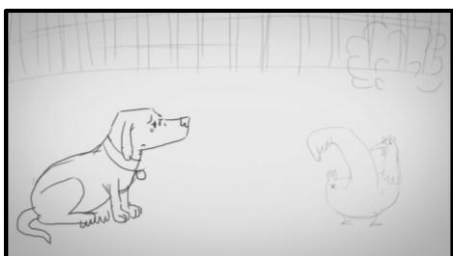
Zvuk: slepičí pláč, čmuhání, dýchání s vyplazeným jazykem, tázavé štěknutí

6D
C

01:22 – 01:32

Slepice přestane brečet, trochu se lekne psa, seskočí a odkopne hrnec.

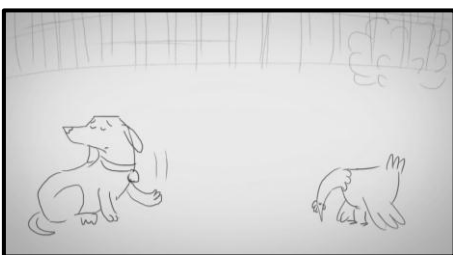
Zvuk: lekavé kvok, seskok, odkopnutí hrnce

6E
C

01:25 – 01:22

Slepice vysvětluje psovi, ukazuje za sebe a svůj červený zadek a nakonec sebou plácne na zem.

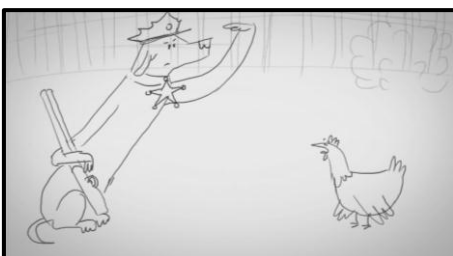
Zvuk: kvokání, rozplácnutí

6F
C

01:25 – 01:35

Pes mávne tlapou, že to nic není a začne vysvětlovat své problémy. Slípka zvedne hlavu a pozoruje ho.

Zvuk: štěkání

6G
C

01:35 – 01:47

Ukáže na sebe, změní se v šerifa s puškou a rozhlíží se. Objeví se zloduch prchající s vakem. Pes běží a štěká. Zloduch běží a rozplyne se. Pes ukazuje a sklesne.

Zvuk: štěkání

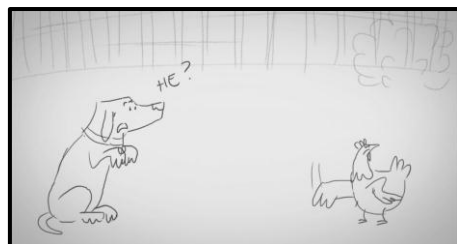


6H
C

01:47 – 01:54

Psa bije koště. Pes se rozbřečí.

Zvuk: švihání, psí pláč



6I
C

01:54 – 01:56

Slepice kvokne, aby se uklidil, a mávne křídlem, že to nic není.

Zvuk: kvoknutí

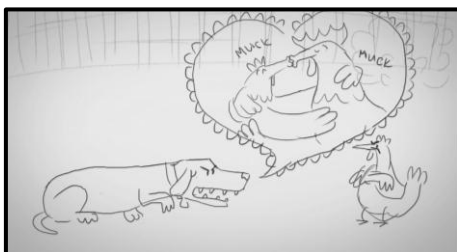


6J
C

01:56 – 02:04

Začne na psa řvát a postupně se zvětšuje, že se jen válí, nechá se drbat a žere. To vše se objeví v bublině nad slepicí.

Zvuk: slepičí řev, pukání bublin

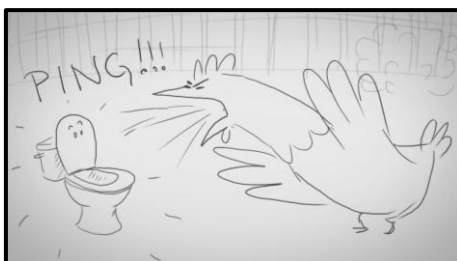


6K
C

02:04 – 02:10

Pes zuří a řve na slepici, že ona si jen zobe, sedí si jak královna v hnízdě a mucká se s kohoutem.

Zvuk: zlostné štěkání, pukání bublin



6L
C

02:10 – 02:14

Slepice se maximálně naštve, nadává psovi do sudu, jitrnice a posílá ho do... a zvětšuje se při tom. Pes se podle toho mění.

Zvuk: naštvané kvokání, cinkání

6M
C

02:14 – 02:17

Slepice popadne psa za obojek, strhne ho na zem a táhne pryč.

Zvuk: švihnutí o zem, šustění kamínků

7A
C

02:17 – 02:21

Zastaví se, sundá mu obojek a nasadí si ho. Sobě sundá hřebínek a dá ho psovi.

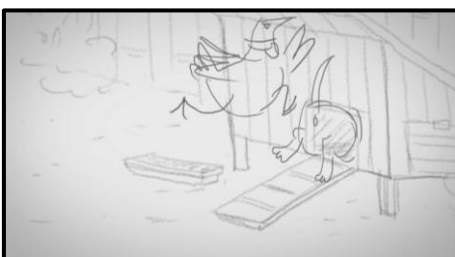
Zvuk: pinkání

7B
C

02:21 – 02:24

Slepice zvedne psa, změní se v katapult a odstřelí ho. Kamera sleduje psa, jak letí vzduchem a zabodne se do kurníku.

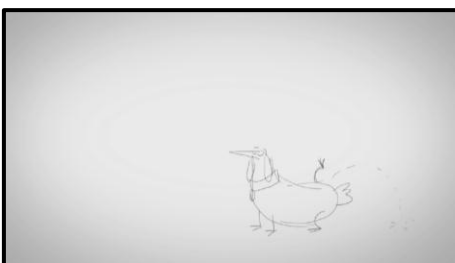
Zvuk: pinknutí, švihnutí, svištění, rána do dřeva

7C
PC

02:24 – 02:27

Slepice přiběhne a kopne psa do zadku, ten prosviští dovnitř.

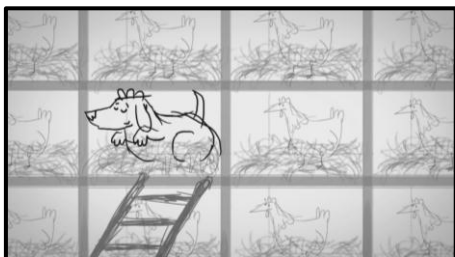
Zvuk: pinknutí, kopnutí, rána

8A
C

02:27 – 02:40

Slípka se protáhne, zavrtí ocáskem, vyčurá se, zahrabe a jde po čtyřech pryč. Kamera sleduje slípku až k boudě, kde si slípka lehne.

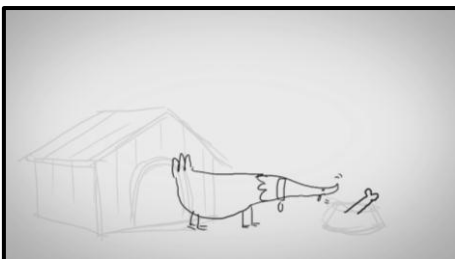
Zvuk: čůrání

9A
C

02:40– 02:50

Pes vyskáče po žebříku do bedýnky a zaujme stejný postoj jako snášející slepice kolem a odpočívá.

Zvuk: skákání, pískání, snášení vajec

10A
C

02:50 – 03:00

Slepice vyleze z boudy k misce, čmouchá, 2x klovne do kosti...nic...klovne pořádně. Kost vyletí do vzduchu a majzne slípku do hlavy. Ta sebou bříkne o zem.

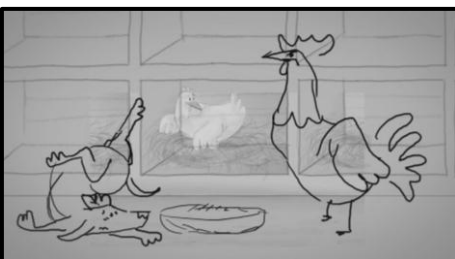
Zvuk: čmuchání, klování, svištění, bříkne, rána o zem

11A
C

03:00 – 03:09

Pes si spokojeně hová v bedýnce mezi slepicemi. Objeví se hlava našťvaného kohouta. 2x zapíská, ale pes nic. Kohout se změní v budík a zazvoní. Pes se lekne a spadne dolů.

Zvuk: pískání, snášení vajec, zvonění budíku, rána o zem

12A
C

03:09 – 03:23

Kohout přisune před psa ošatku a přikáže snášet. Pes se postaví, tlačí, ale nic.

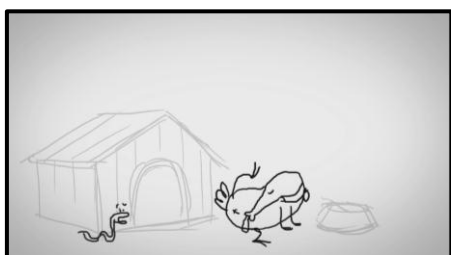
Zvuk: přisunutí, kvokání, tlačení

12A
C

03:09 – 03:23

Kohout znovu ukáže a zatlačí. Pes tlačí, tlačí a snese černé vajíčko, které se rozteče. Kohout našťvaně nadává.

Zvuk: snesení vajíčka, roztečení – prdnutí, našťvané kdákání

13A
C

03:23 – 03:28

Slepice se drbe, olizuje si zadek. Zpoza boudy přileze žížala, udiveně kouká a směje se slepici.

Zvuk: drbání, olizování, smích

13B
C

03:28 – 03:37

Slepice se mlsně olízne a začne honit žížalu kolem boudy. Počká si na žížalu a schlamstne ji.

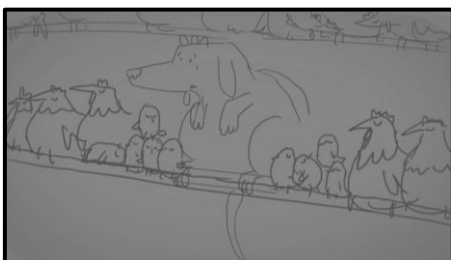
Zvuk: olíznutí, jekot žížaly, schlamstnutí, polknutí

13C
C

03:37 – 03:44

Slepice se zastydí, podívá se kolem sebe a sklesle se odšourá do boudy. Pomalu se stmívá.

Zvuk: ťapkání

14A
C

03:44 – 03:57

Pes sedí na bidýlku mezi slepicemi a kuřaty. Poklimbává. Protočí se kolem bidýlka. Spadne a zavyje.

Zvuk: dýchání, svištivé protočení, rána

15A
C

03:57 – 04:08

Slepice vyleze, ustrašeně se rozhlédne a zavyje na měsíc. Ozve se zahoukání sovy. Slípka se lekne a schová se zpět. Párkrát vykoukne a schová se.

Zvuk: šumění noci, zavytí, houkání sovy.

16A
C

04:08 – 04:13

Pes má kolem hlavy hvězdičky. Vzpamatovává se, rozhlíží se kolem. Najednou ho ruka štípne do zadku. Pes odskočí. Ruka se k němu laškovně přibližuje.

Zvuk: cinkání hvězdiček

16B
C

04:13 – 04:20

Vyskočí kohout a začne psa objímat. Přehazuje si psa z ruky na ruku, pusinkuje. Pes se mu vysmekne a uteče. Kohout ještě chvíli pusinkuje prázdnou náruč a pak utíká za ním.

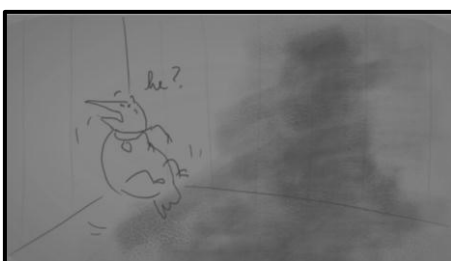
Zvuk: pusinkování, udivené kvoknutí, laškovná hudba

17A
C

04:20 – 04:27

Kohout běží za psem po dvorku.

Zvuk: rachot, kvičení psa a kohouta

18A
C

04:27 – 04:33

Nájezd na boudu a prolnutí dovnitř. Vystrašená slepice sedí uvnitř. Kolem ní se míhají stíny a zvenku se ozývají strašidelné zvuky.

Zvuk: rachot, kvičení psa a kohouta

19A
PC

04:33 – 04:34

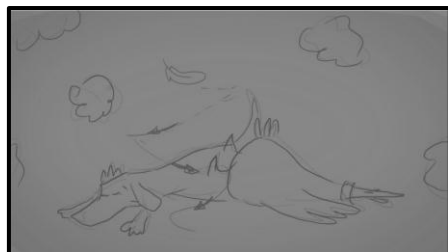
Vyděšená vybíhá z boudy a utíká pryč...



20A
PC

04:34– 04:35

Pes taky prchá



21A
C

04:35 – 04:45

Pes a slepice se sráží. Oblaka prachu se rozplynou. Pes a slepice leží nehybně vedle sebe.

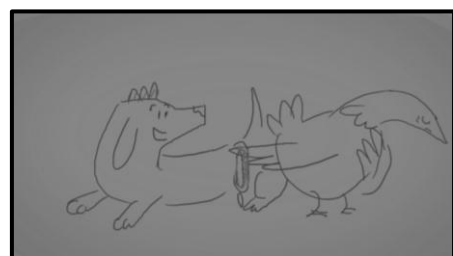
Zvuk: velká rána



22A
C

04:35 – 04:45

Pes a slepice se na sebe podívají.

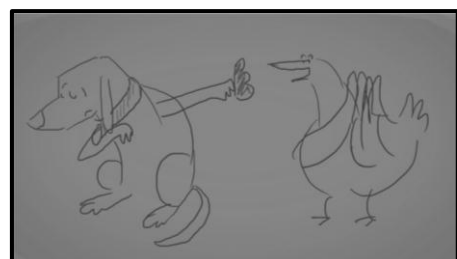


22B
C

04:45 – 04:49

Slepice dává s pokorou zpět jeho obojek.

Zvuk: jé psa



22C
C

04:49 – 04:51

Pes dává s pokorou slepici zpět její hřebínek.

Zvuk: jé slepice

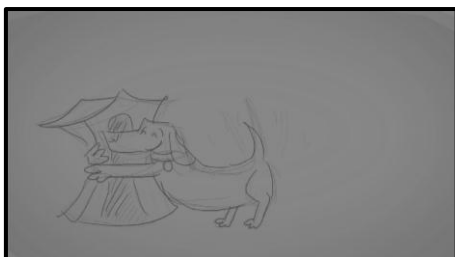


22D
C

04:49 – 04:53

Ukloní se a utíkají radostně ke svým domovům.

Zvuk: frnk



23A
C

04:53– 05:01

Pes obejmě boudu a spokojeně ulehne.

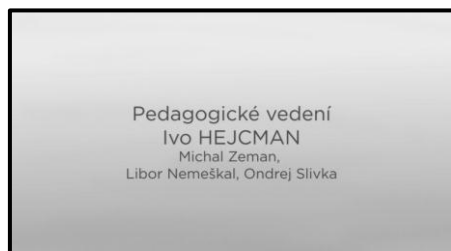


24A
PC

05:01– 05:05

Slepice obejmě kohouta. Nájezd na hlavu kohouta, který laškovně zamrká a zatáhne roletku.

Zvuk: tichý potutelný smích

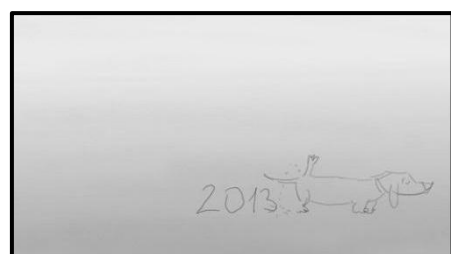


25A

05:05– 05:24

Závěrečné titulky.

Zvuk: znělka



26A

05:24– 05:40

**Pes vyčurá 2013, slepice snese ©.
Zatmívačka. KONEC**