

Babi Mary
**Dokumentace přípravy, realizace magisterské
práce a rešerše**

Kateřina Pražáková

Kateřina Pražáková
2020



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Kateřina Pražáková**
Osobní číslo: **K17347**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. teoretická část:**
Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a rešerše

2. praktická část:
Babi Mary – pilotní díl kresleného animovaného seriálu

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi magisterského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkováznosti („historkám z natáčení“). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi, rešerše podkladů pro přípravu a realizaci filmu. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Diplomová práce musí obsahovat alespoň 8 knižních titulů a 6 odborných článků, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 30 normostran, doporučené maximum 50 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 90 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže kromě nabytého řemesla animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), osobité výtvarné uchopení, a to vše v korespondenci se zvoleným tématem filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

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

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

Seznam doporučené literatury:

DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.
DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4.
KLEON, Austin. Krad' jako umělec: 10 věcí, které ti nikdo neřekl o kreativitě. V Brně: Jan Melvil, 2012. Briquet. ISBN 978-80-87270-36-3.
THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. Dějiny filmu: přehled světové kinematografie. 2., opr. vyd. Přeložil Helena BENDOVIÁ. V Praze: Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-207-7.

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

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

Datum zadání diplomové práce: **2. prosince 2019**

Termín odevzdání diplomové práce: **10. srpna 2020**



doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 2. prosince 2019

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

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;
- podle § 60 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 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;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 30. 6. 2020

Jméno a příjmení studenta: Kateřina Pražáková


.....
podpis studenta

ABSTRAKT

V této teoretické práci se zaměřuji na svůj magisterský animovaný film. První část obsahuje magisterskou práci z pohledu teoretického, zabývám se zde pre-produkcí filmu, literární, výtvarnou přípravou a inspiračními zdroji. V druhé části se zabývám produkcí a postprodukcí filmu.

Klíčová slova: animace, kreslený film, večerníček, Babi Mary

ABSTRACT

In this masters thesis I focus on my short animated film Granny Mary. The first part contains theoretic part - literary part, art part, pre-production and sources of inspiration. The second part contains production and post-production of film.

Keywords: animation, hand-drawn animation, bedtime story, Granny Mary

Poděkování, motto a čestné prohlášení, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická, nahraná do IS/STAG jsou totožné ve znění:

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

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA	11
1.1 NÁMĚT	11
1.2 LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ	12
2 INSPIRAČNÍ ZDROJE	15
2.1 LITERÁRNÍ.....	15
2.2 VÝTVARNÉ.....	17
3 MIZANSCÉNA.....	20
4 CHARAKTERY POSTAV.....	22
5 VEČERNÍČKY.....	23
5.1 VZNIK VEČERNÍČKOVÉ TVORBY	23
5.2 MACOUREK+DOUBRAVA+DORN, J. HAVETTOVÁ,V. BEDŘICH.....	25
5.3 KONKRÉTNÍ POSTŘEHY Z VEČERNÍČKŮ.....	27
5.4 JAK VEČERNÍČKY VNÍMAJÍ DĚTI.....	29
6 FINANČNÍ, PROFESNÍ ZAJIŠTĚNÍ DĚTSKÝCH SERIÁLŮ V ČR.....	33
7 POUŽITÉ TECHNIKY NAPŘÍČ PŘÍPRAVOU A REALIZACÍ.....	38
8 KOMENTÁŘ - HLEDÁNÍ HLASU	40
II PRAKTICKÁ ČÁST	42
9 PRODUKCE	43
9.1 OD TECHNICKÉHO SCÉNÁŘE K FINÁLNÍ ANIMACI.....	43
9.2 KAMERA.....	44
9.3 PRODUKCE-FINANCE	45
10 POST-PRODUKCE	47
10.1 HUDBA.....	47
10.2 ZVUK.....	47
10.3 PLAKÁT.....	47
ZÁVĚR	49
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	51
SEZNAM OBRÁZKŮ	53
SEZNAM PŘÍLOH.....	55

ÚVOD

Cílem mé magisterské práce bylo vytvořit animovaný příběh, který by dával smysl, měl hlavu a patu. Byla to pro mě výzva, protože jsem ještě žádnou příběhovou animaci s tak dlouhou stopáží nedělala. V posledních šesti letech se mi narodily čtyři neteře. Ráda s nimi trávím hodně času, poznávám jejich dětský svět, bavím se jejich osobitými výroky, chtěla jsem udělat příběh hlavně pro ně. Přes hodiny sezení a přemýšlení, jsem na konec došla k postavě babi Mary, která žije ve vesnici, která je inspirovaná mou rodnou obcí Petřkovic v době první půlky minulého století. Svým prostředím, dějem a hlavně dialogy tak může nastínit časy minulých let, samozřejmě ve své pohádkové nereálné podobě. Také jsem si chtěla na tomto projektu zkusit spolupráci s lidmi ze specializovaných oborů, dřív jsem spolupracovala pouze se zvukařem. Nyní jsem už od počátku hledala odbornou pomoc, jak v oblasti scenáristiky, dialektu, tak později střihu, hudby a zvuku. Díky dotacím jsem si vyzkoušela, samozřejmě v malém měřítku, jak to chodí s velkými dotovanými projekty.

Myslím si, že regionálních večerníčků moc není, i když náznaky by se určitě někde našly. Např. Krkonošské pohádky - je zde oslovení Anče, hajnej, vaří se zde kvásková polévka nazývaná kyselo, typická pro tento kraj. I já jsem se inspirovala regionem a použila jsem prostředí, inspirované dobovými fotografiemi z oblasti Petřkovic, jména, která se v oblasti Hlučínska běžně užívala (např. Antek, pan Kotzur). Kladla jsem si také za cíl zjistit možnosti financování potencionálního seriálu a co k tomu je vše potřeba, myšleno tím i vnitřní zázemí, tým. Našla jsem skvělou studii z roku 2016, kde byla situace české animaci přehledně zmapovaná, srovnána s ostatními zeměmi.

V první části mé magisterské práce se rozepisuji o námětu, scénáři, charakterech, mizanscéně, věnuji se inspiracím - literárním, výtvarným, filmovým, a s psychologickým náhledem zkoumám děti a jejich vnímání večerníčku, studuji, jaké jsou možnosti, vyhlídky, podmínky na to, zrealizovat seriál pro děti. V druhé části se věnuji praktické výrobě animované pohádky - od technického scénáře, přes animatik, animaci, až k závěrečným pracím, jako je vymyšlení hudby, dělání střihu a ozvučení pohádky. V závěru je malá rekapitulace a zamyšlení nad mými budoucími vyhlídkami.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA

1.1 Námět

Má cesta k hledání námětu byla krkolomná. Z počátku jsem chtěla zadaptovat milé příběhy z knížky od Bety MacDonaldové "Paní Láry Fáry" které jsem si pamatovala z dětství. Jelikož jsem ale knížku shledala pro animaci nevhodnou, a také po dějové stránce jsem k ní již necítila takový vtaž jako v dětství, pozměnila jsem charakter hlavní postavy, prostředí, přidala personifikované zvířata a zcela změnila dějovou linii. Zkoumala jsem své oblíbené české večerníčky a snažila si povšimnout jejich kouzla, pro které jsou pro české divácké oko tak poutavé.

Původně zamyšlená hlavní postava, paní Láry Fáry, léčí dětské nemoci, jako je lenost, hádanka a mlátílka, nechut' se koupat, nimravka a srkavka atd. Také já jsem laškovala s myšlenkou, že má hlavní postava Babi Mary bude obklopena dětmi a zaměří se na jejich nemoci z pohledu celostní medicíny. Po delší úvaze jsem tuto myšlenku zavrhl. Stále jsem viděla babi Mary jako nespoutanou vtipnou babi, která se svou motorkou a slepicí může být v "cukuletu" kdekoli na světě a zažívat neuvěřitelné příběhy a nechtěla jsem se omezovat na konkrétní nemoci, nemoci a svazovat se tím, že by v každém díle musela nějaká konkrétní nemoc být. Ovšem nějakou pomoc, ať od nebezpečí, v nemoci nebo mravní poučení bude babi Máry poskytovat v každém díle.

Také jsem zavrhl babku kořenářku, léčitelku, zdravotnici, která jen léčí, destiluje... U této zamýšlené osoby mi chyběla hravost, nespoutanost, větší volnost.

Právě pro větší žánrovou volnost se z babi Mary stala postava, kterou všichni z vesnice znají, za kterou zajdou třeba jen pro radu, nebo když se jim nechce jít za doktorem a mají naléhavý zdravotní problém, která je také všímavá k okolí ve kterém žije, je rázná, hravá a ničeho se nebojí, když jde o to, někomu pomoci. Má ráda děti a děti mají rádi ji.

Příběhy babi Máry a slepice Božky se odehrávají na českém předměstí kolem 20. let 20. století. Inspirací mi byly vzpomínky, fotky, s nádechem dětské nostalgie z mých raných let, na rodnou ves.

Představu babi Mary jsem hledala zpočátku u herečky Dany Medřické, pro její temperament, později se ale charakter babi odklonil do starší verze babičky, s nohama do o a s hezky kulatým bříškem. Ve své stylizaci jsem se inspirovala paní halabábou z pohádky

Edudant a Francimór. Pro postavu Božky mi byl inspirací mim Jaroslav Čejka, pro kterého role slepice byla osudová.

1.2 Literární scénář

Austin Kleon v jedné kapitole z knihy *Krad'* jako umělec, píše, že cesta umělce spočívá ve škrtní. Vymyslet ucelený příběh, se kterým bych byla spokojena, měl by jednu dějovou linii být poutavý a zároveň řekl o hlavních hrdinech vše, co potřebuji, bylo pro mě náročné. I já jsem zkracovala, vypustila další tři postavy v akci, hledala jsem svoji představu, zároveň ale nebyla hluchá k poznámkám ostatních. Dozajista mi pomohla spolupráce s paní Koci, pedagožkou scenáristiky, která mě v průběhu vymýšlení upozorňovala na nedostatky a podporovala mě, rozvíjela v mých nápadech.

Cesta k finálnímu scénáři mi trvala téměř rok a ještě při tvorbě animatiku jsem doladřovala scénáristické detaily. Hlavní postavy, babi Mary, Božka a motorka, byly známé od počátku. Jak ale vytvořit poutavý příběh, který by diváka seznámil s postavami, to už byl těžší oříšek. Na radu p. Hejcmana jsem si hlavní postavy kreslila v různých příležitostech a tak odkrývala jejich charakter, na kterém jsem mohla později stavět. Nakreslila jsem např. hlavní postavy lyžující v alpách se psem bernardýnem, který také lyžuje a zachraňuje lidi, Babi Mary v Káhiře při hledání zloděje šperků. Postupně mi ale docházelo, že v pilotním díle by mělo být základní seznámení s postavami, nalezení motorky v jejich domácím prostředí. Že bych se měla zaobírat charakterem postav, jak to je např. u Macha a Šebestové, kde v prvním díle najdou sluchátko. Anebo U Aji a maxipsa Fíka je první díl ryze o vztahu Aji a Fíka a o rodině. Proto jsem i já chtěla příběh situovat co nejvíce do domácího prostředí vesnice, a v dalších potenciálních dílech vyrazet do větších dálek.

Podrobněji v několika následujících řádcích se budu snažit popsat svou cestu z původních scénářů až k nynějšímu. Z počátku jsem uvažovala spojit pohřeb dědečka, a následně cestu do Himalájí, kde by babi pomohla psu Bernardýnovi znovu najít lásku k práci v horské službě. Postupně, jak už jsem psala, jsem si ale uvědomovala, že první pilotní díl by měl dávat ucelený přehled o tom, kdo jsou hlavní postavy, co dělají. Himalajské téma jsem nechala na pozdější díl. Samotný pohřeb mi připadal brutální, do pohádky se nehodící. Zaměřila jsem se na postavy, jejich obydlí, charakter. Z toho vznikl delší scénář s vícero postavami, než je v nynější verzi. V původním scénáři vystupoval pan Dřistula, strojvedoucí, který provokoval a laškoval s Božkou a babi, sousedka Anka Podhodková, která šla

kolem, ptala se na radu a pan Chromáček, hypochondrický pacient, který by k babi chodil s každým i sebemenším zraněním či neduhem. Tyto postavy jsem ale nakonec vynechala, kvůli přehnané délce scénáře. Vystavěla jsem příběh na ukázce, jak vypadá den vesnické babi Mary, bylinkářky, která chce např. vyléčit bylinkami pocuchané nervy pana Kotzura, a záhy pomáhá pacientům se zubními problémy, je ale také obklopena nejrůznějšími vynálezy, které vytvořil její nebožtík muž. I když jsem ve scénáři neměla v úmyslu věnovat se dědovi, nakonec pro lepší pochopení jsem uznala, že je potřeba i o něm a kůlně, kde najdou motorku, říct pár slov.

Při pohledu na scénář Aristotelovými základními principy dramatu, bychom ho mohli rozdělit na jednotlivé body/části.

V první části, v expozici (- uvedení do děje, kde se vytváří nezbytné předpoklady k porozumění děje) se vyskytuje babi s Božkou, je řečeno, že bydlí ve vesnici Černo hut', mluví se o jejich povolání, kdy babi je místní léčitelka, Božka její pomocnice, mají touhu pomáhat a vnímat láskyplně své okolí. Je zde v expozici také řečeno o krátkodobé absenci dědy a jeho zálibě k vytváření nové skvělé nadčasové technice, kterou jsou hlavní postavy obklopené. Také je zde představen pan Kotzur a Antek, který je za trest zahrán do podkroví sousedovy kůlny.

V druhé části v kolizi (= zařazení dramatického prvku, rozpor nebo konflikt, který vyvolává dramatické napětí a potřebu jej vyřešit) je potřeba vyřešit náhlé nefungování vysavače, kdy je zjištěno, že ve stroji chybí benzín, jakožto poháněcí prvek motorového vysavače. Proto jdou hlavní postavy do kůlny, kde hledají v naprostém nepořádku ampulku s potřebnou tekutinou, díky tomu ale objeví motorku, o kterou obě projeví zájem. Vidí ji poprvé v životě. Zkusí si na ni sednout, dělají že řídí. Nakonec se ale motorka vznese do vzduchu.

V třetí části, v krizi, kdy dochází k vyvrcholení dramatu, babi Mary sedí na létající motorce ve vzduchu s Božkou, babi neví jak to řídit, bojí se, jak to s nimi dopadne. Stromy je nakonec zastaví a oni skončí, otlučené, ale naživu, na zemi. Babi je naštvaná, chce motorku nechat v lese a jít domů pěšky, ale něco se stane, co změní její smýšlení.

Ve čtvrté části, peripetii (obrat a možnosti řešení) se babi rozhodne, poté co uvidí visícího Antka na trámu stodoly, navrátit se k motorce, opět pokoušet štěstí i neštěstí s počínáním s ní za účelem zachránit Antkovi život.

V páté části katastrofě (rozuzlení a katarze (očista)) vše dobře dopadne. Antek je zachráněn, všichni jsou šťastni.¹

Na závěr vypravěč větičkou "uvidíme, kam se podíváme zase příště" láká ke shlédnutí dalšího dílu.

¹ EICHLEROVÁ, Barbora. *Jak napsat filmový scénář* [online]. Praha, 2013 [cit. 2020-08-06]. Ročníková práce. Střední škola – Waldorfské lyceum Křejského 1501/12 149 00, Praha 4. Vedoucí práce Jitka Ferencová.

2 INSPIRAČNÍ ZDROJE

2.1 Literární

Uprostřed, v srdci Hlučínska

jsem se narodila

a většina předků mých

zde spokojeně žila.

že do toho kraje patřím,

přiznat se nestydím,

hanlivý podtón "Prajzáku!"

z duše nenávidím.

Řeč naši, ten měkký šátek

utkaly dějiny

z klubiček příze moravské,

němčiny, polštiny.

Řeč živá, jako zdejší lid,

ráda jí naslouchám,

že se nějak vytrácí,

nepřipadá vám?²

Tady tou básní začíná Jana Šlosárkové svou knihu "Co na prajzске se stalo a co povědalo..." V básni je zachycen autorčino vnímání svého bydliště. Díky knihám p. Schlossarkové jsem blíže pochopila svébytný svérázný kraj Prajzáků , kraj kde mají trochu černější humor, kraj ve kterém se nalézá má hlavní postava babi Máry.

² SCHLOSSARKOVÁ, Jana. *Co na prajzске se stalo a co povědalo...* Ratibořská 177, 747 05, Opava 5.; Márfy Slezsko, 1998.

V povídkách jsem si také všimla jmen, které se běžně používaly, jako např. Antek, Franček. Příjmení jsem vybírala na webové stránce se seznamem příjmení, která se na "prajzku" vyskytovala, pro větší autenticitu.

V několika následujících řádcích přiblížím příběhy, básně z knih Jany Schlossarkové. Ukazují, jakým způsobem se lidé bavili, jaký měli humor a čím žili zhruba v první polovině 20. století.

V básni *Vdovec* je smrt manželky popisována z pohledu manžela jako velmi nešťastná událost, v posledních verších je ale řečeno, že za měsíc už se vdovec vodil s "jinší babou".³

V básni *Pohřib* je líčeno, jak muž se chystá na pohřeb, akorát přibral a proto je potřeba posunout knoflík. Muž si kalhoty oblékne, ale je mu řečeno, že se nesmí ohýbat. Při ukládání do hrobu naneštěstí kalhoty prasknou.⁴

Paní Schlossarková také sepsala povídky ze své sesterské služby v Petřkovické nemocnici z pozdější doby. Píše o dětech, u jejichž léčby s praktickým lékařem asistovala. I to je inspirující, zachycuje zde dětskou bezprostřednost a bezelstnou upřímnost. Např. povídka "Honzík" je o chlapci, kterého otec celého barevného od červené barvy donesl v pantoflích k lékaři pro radu, jak má z Honzíčka barvu smýt, tak aby mu neublížil. Všichni ostatní přihlížející byli při pohledu na "zakrváceného" chlapce v šoku. Povídka "Marta" vypovídá o hypochondrické pacientce, která navštěvuje doktora kvůli sebemenším neduhům, úzkosti a která už v šestnácti absolvovala tolik odborných a laboratorních vyšetření, že by mohla konkurovat stoletému důchodci.

V průběhu přípravy scénáře, jsem požádala paní Schossárkovou o pomoc s dialogy. Dva-krát jsme se sešli a spolu jsme doladily dialogy do větší autentičnosti prajzského nářečí. Měla jsem v úmyslu nabídnout nahrané dialogy k dispozici herci, který by komentář načítal, konkrétně panu Goldflamovi. Nahrávky ale nebyly v patřičné kvalitě, pan Goldflam znal polský jazyk blízko hranic, který má k prajzskému nářečí blízko a navíc jsem chtěla,

³ SCHLOSSARKOVÁ, Jana. *Co na prajzské se stalo a co povědalo...* Ratibořská 177, 747 05, Opava 5.; Máfry Slezsko, 1998.

⁴ SCHLOSSARKOVÁ, Jana. *Co na prajzské se stalo a co povědalo...* Ratibořská 177, 747 05, Opava 5.; Máfry Slezsko, 1998.

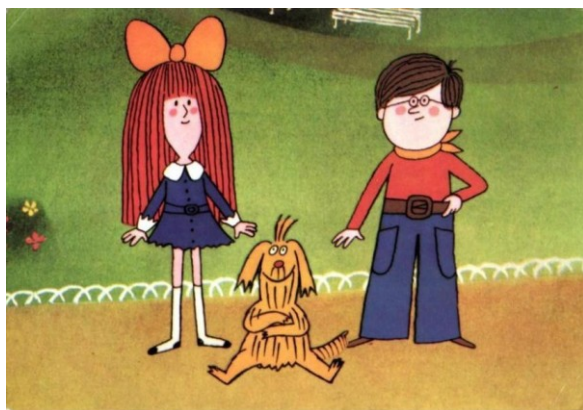
aby tomu rozuměla širší veřejnost a ne jenom zasvěcenci tohoto nářečí, tudíž jsem na předání nahrávky tolik netrvala.

2.2 Výtvarné

Výtvarnou inspiraci jsem hledala u Adolfa Borna, Paula Driessena a Vratislava Hlavatého. Adolf Born mě okouznil svým eterickým stylem, jakým kreslil postavy. Jeho styl inspirovaný vídeňskou smetánkou z období rakouska-uherska, produchovnělé vznešené postavy a jemnost jeho stylu obdivuji.



Obr. č. 1. A. Born, "Toulouse Lautrec sbírá inspiraci" Obr. č. 2. A. Born, "Holandští cyklisté"



Obr.č. 3. A. Born, "Mach a Šebestová"

Také jsem se inspirovala výraznějšími postavami a pozadím v monochromním stylu v potlačené barevnosti.

Paul Driessen je holandský animátor. Pracoval mimo jiné v Londýně na filmu kapely Beatles slavném snímku *The Yellow Submarine*. Po té se odstěhoval do Kanady kde vytvořil řadu autorských krátkometrážních animovaných snímků, jako je např. *Oh What a Knight* (1982) o záchraně princezny netradičními způsoby, či film *The Water People* (1992) o životě lidí, žijících v podvodním světě a o dvou narušovatelích. Na Driessenově výtvarnu obdivuji styl, jakým tvaruje postavy, kde se nenechá rozptylovat přemírou detailu, ale naopak hodně věcí zachycuje skrz siluetu postav. Obdivuji také jeho živou linku a vynalézavé použití rámu.



Obr. č. 4. Paul Driessen, "3 Misses" obr. č.5 . Paul Driessen, " Oh What a Knight"



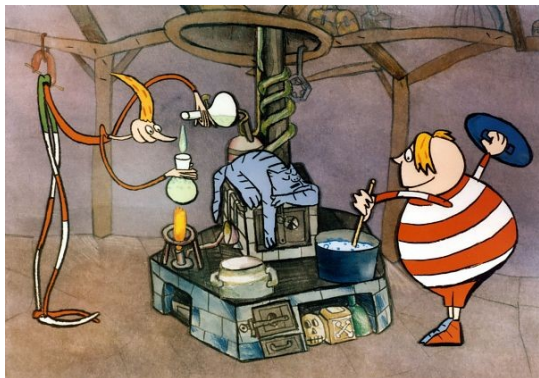
obr. č. 6. Paul Driessen "Home on the Rails"

Vratislav Hlavatý je český grafik a ilustrátor. Jeho karikatury či kreslený humor se objevovaly v časopisech Plamen, Mladý svět, Host do domu, či v dětských časopisech Mateřídoušce, Sluníčku či Ohníčku.

Podílel se na vzniku řady animovaných filmů, např. Tucet mých tatínek (1959), Můj miláček Clementina, nebo Edudant a Francimór (2000). Ilustroval publikace Karla Kondráda-Epigramy, nebo publikace Christiana Morgensterna- Všelíjaká zvířata pro kluky a děvčata či Saturnina (1964) od Zdeňka Jirotky. Samostatně vystavoval na mnoha místech, např. v Brně na Bienále užité grafiky v roce 1984 či na kolektivních výstavách v zahraničí (ve Finsku, v USA, v Polsku).

Na snímku z večerníčku Edudant a Francimór můžeme vidět perspektivní ulítllost, hravost, ve stylizaci postav téměř určitou ošklivost, která perfektně ale doplňuje komentář a scénář celé pohádky.⁵

⁵ Vratislav Hlavatý. *FDb.cz Filmová databáze* [online]. [cit. 2020-08-06].



obr. č. 7., obr. č. 8. Vratislav Hlavatý, "Eduďant a Francimór - Mezi trpaslíky"

3 MIZANSCÉNA

Mizanscena, ve které se příběh odehrává, není v seriálu přímo řečená. Pro diváka přesná poloha a doba není důležitá. Ale pro svou výtvarnou i dějovou inspiraci jsem si vybrala svou rodnou obec Petřkovice, jelikož mě fascinovalo moje pohádkové vidění této obce v dětství, především staré oprýskané domy, mohutné stromy, cihlové šopy, kolonie "Mexico" - část obce, s cihlovými havířskými obydlími, která byla zbudována koncem 19. století vedením dolů pro důlní pracovníky. Některé domy stojí ještě v nezměněné podobě, jiné jsou již zrekonstruované. Velký obrat k lepším zítřkům Petřkovic právě přišel s objevením dolů a také díky vídeňskému bankéři baronu Rotschildovi, pozdějšímu majiteli petřkovických těžebních dolů, vlastníkem panství v Petřkovicích, v Hlučíně, Hošťálkovích a Šilheřovicích. Byl to muž, který v druhé půlce 19. století koupil do dolů nové těžební stroje a dal lidem práci. Ve školách a na úřadech se mluvilo německy, mezi lidmi se užívala prajzština - jazyk ze spojení polštiny, moravštiny a němčiny.

Boje, které se vedly na tomto území od 11. do 13. století mezi polskými a českými panovníky mohou pravděpodobně za mísení polského jazyka s češtinou. V 14. stol. bylo Slezsko navráceno pod vládu českých králů a od 20. let 15. století byla úředním jazykem čeština. Sotva se kraj vzpamatoval z 30.leté války (1618-1648) přišly války o habsburské dědictví a skončily oderváním valné části Slezska Bedřichem II., pruským panovníkem v roce 1742. Hlučínsko se tak ocitlo na okraji pruských hranic, němčina se uplatňovala čím dál tím víc, v 70. letech 19. století to byla již vyučovací řeč ve školách a po roce 1905 byla němčina vnucována jakožto ráz jazykově říšský. V tomto více než stoletém pruském období Slezska byly přerušeny pracovní styky s Opavskem a lidé si hledali práci v Rakousku nebo v Německu. Na druhou stranu v druhé pol. 19. století zažívalo Slezsko, včetně Petřkovic, rozkvět. Do vesnice se stěhovalo stále víc lidí, především kvůli práci v dolech. Byla zde měšťanka, postavila se kaple, dřevěný most přes řeku Odru, dřív zde byl v provozu převoz. Vznikla také učňovská škola. V roce 1907 byla zbudována škola průmyslová pokračovací (druhý stupeň), která je monumentem petřkovického náměstí dodnes. V budově byl mimo to obecní úřad, lidové lázně, dílna pro ruční práce chlepecké, kuchyně pro vyučování domácí nauky pro dívky, mateřská škola a útulek pro mládež. O rok později byla postavena Hornická nemocnice s 60 lůžky, budova pro infekční nemoci a pohřební síň. Přes Petřkovice začaly jezdit vlaky a roku 1926 je evidovaná zpráva, o tom co v obci bylo:

2 autodrožkaři, 2 prodavači cukrovinek, 1 obch. s dobyt看, 1 elektromechanik, 1 hodinář, 3 holiči, 2 hokynáři, 8 hostinců, 1 mechanik, 1 kino, 1 klempír, 1 kolář, 1 kovář, 3 krejčí, 6 švadlen, 1 malíř, 7 majitelů pískoven, 3 sklady piva, 1 pokrývač, 1 porod. asistent, 1 povozník, 3 řezníci, 2 stolaři, 2 stavitelé, 5 trafik, 4 obuvníci, 12 obchodníků se smíšeným zbožím, 2 konzumy a 3 pekaři.

V tom roce také obec měla kolem 3 tis obyvatel, stejně jako je tomu doposud.⁶

Ve své diplomové práci vycházím z tohoto prostředí. Vzpomínám si na procházky k zahradnímu domku, kde si tátové v doprovodu svých dětí "dávali po šampri" a vykládali. V mém příběhu stojí tato bouda na zahradě babi Mary, stojí tam také cihlová šopa a cihlový dům, ve kterém žije. U chalupy ji projíždí vlak nad korunami stromu, jelikož tehdy vlakové koleje byly postaveny na desetimetrových kamenných panelech nad hlavní cestou, které tam stále jsou, již bez kolejí, ty byly za druhé světové války zničeny. Vycházím z dobových fotografií, kdy neexistovaly supermarkety, průmyslová komerční výroba aut, téměř v každém domě chovali drůbež, králíky či prasata. Tuto dobu si představuji klidnější a pohádkovější, i když ve skutečnosti toto období válek muselo být v některých chvílích daleko víc tragičtější než dnes.

⁶ GEBAUER, Kristián, ed. *Zpravodaj městského obvodu Petřkovice: Okénko do historie* [online]. 1999 [cit. 2019-01-02].

4 CHARAKTERY POSTAV

Babi Mary

Prvotní inspirace výtvarna Babi Máry, jakožto zamýšlené postavy podle Láry Fáry, jsem viděla u herečky Dany Medřické. Jelikož jsem ale později usoudila, že chci dělat spíše vesnickou babi, než městskou paničku, rozhodla jsem se hledat ve své fantazii a inspirovat se Bornovskými a Driessenovými postavami. Babi Mary je trochu nemotorná kvůli své baculaté postavě, občas nepozorná a pomalá, vždy má u sebe ale Božku, která ji doplňuje a eliminuje potencionální nebezpečí. Jinak je babi klidná a jen tak něco ji nerozhodí. Má hravou povahu a s ničím se nepáře. Umí být rázná, když jde o pomoc v nouzi či spravedlnost. Zemské barvy symbolizují stálost, přirozený řád, uzemněnost, teplo, zázemí, domov.

Slepice Božka

Božka je štíhlá, ohebná a rychlá. Umí rychle reagovat, je bystrá, hravá, spontánní, ráda babi pomáhá, také zažívá nejrůznější dobrodružství, když ale není po jejím, tak umí být pěkně paličatá a nevrlá. Jasně žlutá barva u ní zdůrazňuje její veselost, dětskost, zářivost, i když je malá, jde dobře vidět.

Pan Kotzur a syn Antek

Pan kotzur je ve své podstatě citlivý muž, i když ve svém hranatém hřmotném těle by to do něj nikdo neřekl a možná ona citlivost může za to, že má občas výbušnou povahu. Umí se pořádně naštvat a jeho rezavé vousy a knír mu propůjčují vzhled divokého zbojníka, leč papuče a krátké kratasy z něj dělají možná spíše "burana" prostého vzezření. Antka má ale i tak velice rád. Ten je oproti otci malý, drobný, ale rychlý.

Pacienti

Jaký pán, takový pes. Pan Hubáček se svým psem jsou si nápadně podobní. Jejich břichatá postava naznačuje, že to budou milé, pohodové postavy, kterým se člověk zavděčí.

Pan učitel a děti

Pan učitel má vous a vlasy podle rakouského stylu. Děti jsou buclaté, veselé, hravé.

Prostředí vesnice je oproti hlavním postavám v tlumenějších barvách bez tmavé kontury. Hravost můžeme vidět v domě babi Máry a nepravidelnosti některých tvarů, skříně, kamen. Prostředí hraje sekundární roli a více je zaměřena pozornost na hlavní postavy.

5 VEČERNÍČKY

5.1 Vznik večerníčkové tvorby

Večerníčky jsou nedílnou součástí našeho dětství. Jsou nám blízké a vycházejí z českého prostředí s českým humorem. Všichni čeští malí i velcí diváci je znají a řekla bych, že jsou skvostem naší české kinematografie, na což můžeme být právem hrdí. Proto jsem také já zkoumala, učila se od našich velikánů dětské animované tvorby, dozvídala se obšírněji o jejich začátcích, o spolupráci proto, abych ve své animaci neobjevovala objevené či se poučila z tvorby plné životní zkušenosti režisérů, výtvarníků, animátorů. Abych porozuměla jejich kreativní mysli, zkoumala jsem jejich životní styl, ve kterém díla vytvářeli, politický systém ve kterém žili, či filmové zázemí a jejich cestu do filmového světa.

Večerníčková tvorba sahá do dob komunistických, kdy se paradoxně filmové animované tvorbě dařilo. V totalitní době, kdy každý filmový scénář musel procházet přísnou cenzurou, se animovanému filmu nevěnovalo tolik pozornosti. I tak byly podmínky práce zatíženy nelogickými osnovami. Museli vykazovat kolik metrů filmu natočili a za to dostávali zapláceno. Nebo byla vytvořena řada scénářů, které byly napsány pouze pro zisk scénáristy, ředitele Pixy, nikdy však nebyly natočené.⁷

Česká republika byla v době po roce 1968 velmoc animace díky pokrokovému Jiřímu Trnkovi a Břetislavu Pojarovi. Studio bratři v triku, jehož ředitel se stal na krátký čas Jiří Trnka, vyprodukovalo mnoho českých večerníčků. Samotný vznik tohoto studia se odehrál v bouřlivých časech posledních let Hitlerovi moci. Právě studio AFIT (ateliér Filmových triků) v čele s Eduardem Hofmanem dalo podnět pro vznik studia Bratři v triku. Ateliéry AFIT, patřící za války pod okupační správu Pragfilm, byly v posledním nacistickém tažení roku 1944 zlikvidovány a zaměstnancům hrozilo totálním nasazením ve válce. E. Hofman si uvědomoval, že zde stále byl slušně vybavený ateliér a lidé se zkušenostmi, a začal rychle jednat. Spojil své studio se studiem Jiřího Trnky a tak vznikli Bratři v triku. Vzniklo tak

⁷ *Těžká léta československého filmu 1969-89*. Animák a animáci [epizoda televizního pořadu]. ČT2. 6.4.2013

filmové zázemí animované tvorby, střed skvělých animátorů, výtvarníků, režisérů, dramaturgů a scénáristů.⁸

Při svém studiu jsem si všimla nápadné podobnosti fantazijního uvolněného stylu UPY (United Productions of America) a českých večerníčků. Zvláště mě zaujal snímek od Gene Deitcha *Juggle of our lady* svou nosatou stylizací, připomínající Jiránkův či Bornův styl. Další složky, jak práce s hravým jednoduchým pozadím, kde je zobrazeno v lince to nejdůležitější, tak i děj s komentářem postaveném na jednom hrdinovi, jsou mi také z českých večerníčků povědomé. Není se čemu divit. Americký producent, animátor, režisér G. Dietch přijel v roce 1956 do Prahy zaučit české animátory, kvůli spolupráci se studiem Bratři v triku. Jejich úkolem bylo vytvořit jednu sérii Toma a Jerryho. Místo zamýšleného dvou-týdenního pobytu se ale G. Dietche usadil v české zemi natrvalo a z velké části za to může producentka studia Zdenka Najmanová, do které se zamiloval a později oženil i přesto, že již měl v Americe ženu a děti. Myslím, že díky němu se v českých animovaných filmech zrychlilo tempo, i když je potřeba zmínit Trnkův Dárek, kterým předběhl dokonce i samotného Dietcheho a všechny jeho kolegy z UPY. Dietche si pochvaloval zejména skvělou spolupráci s Václavem Bedřichem. S úctou se také zmiňuje o českých přátelích, jako byl např. Jiří Brdečka. Zasadil se dokonce o kvalitnější přístroje, které převážel ze zahraničí a mnohdy to byly první a jediné exempláře v české republice.⁹

Z českých večerníčků mě nejvíce zaujaly tři. Maxipes fik, pro Bornovské výtvarno a vtipný styl vyprávění. Mach a Šebestová, rovněž kvůli výtvarnu a příběhům plným fantazie. Poláčkova adaptace *Eduant a Francimór*, pro svůj osobitý styl animace a harmonii všech složek, působících expresivně (komentář, výtvarno, animace, hudba).

S trojicí M+D+B (Macourek, Doubrava a Born) jsem se rozhodla seznámit detailněji, jelikož jsou mi svou tvorbou, fantazií a výtvarným zpracováním bližší. Věnovali se především večerníčkům. Tato zakázková tvorba byla pro A. Borna a Doubravu zdroj obživy. M. Ma-

⁸ DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.

⁹ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4.,

⁹ CINGER, František. Americký animátor Gene Deitch o Praze: Je to nejzajímavější místo na světě. *Právo* [online]. 15. 3. 2018, , 3 [cit. 2020-08-06]

courek psal scénáře také k hraným filmům. Vedle dětské animované tvorby se trio věnovalo animované tvorbě pro dospělé. Vznikly tak filmy, které byly ve stejném vtipném a fantazijním duchu, excelovali na festivalech a přinesli řadu ocenění.

5.2 Macourek+Dobrava+Dorn, J. Havetová, V. Bedřich

U tvorby Miloše Macourka se můžeme setkat s dávkou vtipů postavených na netypických řešeních prostých situací, a to jak v animovaných, tak hraných snímcích. V kresleném krátkometrážním filmu pro dospělé, Hugo a Bobo, lidský hrdina Hugo používá ocas svého oddaného přítele psa jako kartáček na zuby. Hugo se v mrazech obléká do Bobova těla. Při krádeži v bance pes Bobo předá bankéři své blechy, ten se začne škrábat a tím zloděj Bobo docílí svého, všechny bankovky postupně mizí v jeho kožichu. Peníze pes předá svému společníkovi, to má ale na Huga špatný morální dopad. Vtipně a bez násilí film ukazuje, jak může skončit člověk, který podlehl moci peněz. Hugo vyžene od sebe svého oddaného přítele, kvůli tomu ale později zažívá životní kolaps. (ČT2, Mistři českého animovaného filmu, 2011)

V Macourkových animovaných filmech jsou nositelé negativních vlastností lidé, nikoliv zvířata, i když mají i ona často lidský charakter. V tomto pojetí se shoduje se svým kolegou Adolfem Bornem, který taktéž vnímá zvířata jako bezúhonná, nevinná, přátelská stvoření, oproti lidem. Přiznává se k tomu v pořadu Na Plovárně u Marka Ebena. Můžeme se s tímto názorem setkat ve večerníčku Mach a Šebestová. Nejvýrazněji snad v dílu Páni tvorstva, kde se hlavní hrdinové ocitnou na psí planetě, psi vystupují jako lidé, ale jsou daleko ohleduplnější k jiným druhům než lidé a závěrem je řečeno, že lidé jsou pánem tvorstva, ale to neznamená, že se mohou chovat nemorálně a neeticky vůči zvířatům a přírodě, ale naopak, mají vše chránit. V celovečerním filmu Adéla ještě nevečeřela je obětí vraždy pes, je sněden masožravou rostlinou, která ale není zlá, pouze zvrhlým člověkem vycvičená k zabíjení.

Mezi velké osobnosti se kterými Miloš Macourek spolupracoval patří i jeden z prvních zakladatelů české animace, Jiří Trnka. Také se podílel na řadě českých významných filmech s režisérem a scénáristou Jiřím Brdečkou. K nejznámějším patří Adéla ještě nevečeřela, či Kdo chce zabít Jessi. I zde vidíme nezpochybnitelný fantazijní Macourkův rukopis plný neotřelých nápadů a překvapujících zápletek a dějů. Ve snímku Adéla ještě nevečeřela má anglický detektiv mnoho novátorských obranných pomůcek, např. klobouk s pěstí,

nebo bezgravitační oblek. Pohřešovaným není člověk, jak se na začátku mylně divák domnívá, ale je to pes. A velmi záhy se dozvídáme, že je zabit rostlinou Adélou, která je vyvíčena ke žraní za Mozartovy ukolébavky.

Večerníček Mach a Šebestová mě už od dětství fascinoval. Tvůrci vytvořili svět dvou školáků třetí B, kteří se svým sluchátkem mohou docílit všeho a ocitnout se v minulosti, v budoucnosti, kdekoli na světě, třeba i ve vesmíru. V prvním díle jsou představeny všechny hlavní postavy - Mach a Šebestová, paní Kadrnožková s Jonatánem a paní Cibulková s kočkou Mickou, paní učitelka a problémový žák Pažout. Vedlejší postavy tam jsou ukázané (třída) nebo se tam občas vyskytují, ale o jejich přítomnosti podvědomě víme (zaměstnanci školy, rodiče). Královskou korunu tomu nasazuje komentář Petra Nárožného, který se velkou částí podílí na vtipném a milém vyznění celé pohádky.

Jaroslav Doubrava, animátor a režisér, se s dvojicí seznámil v AFITU (ateliér filmových triků), později rozšířeného a přejmenovaného studia Bratři v triku. Při vzniku tria už měl J. Doubrava řadu zkušeností jak s animací, tak s animační režii. U některých filmů, např. O Matyldě s náhradní hlavou kromě režie a animace zastával post scénáristy společně s M. Macourkem. J. Doubrava byl zcela určitě nepostradatelnou součástí týmu, uměl se skvěle vypořádat s detailním Bornovým výtvarným stylem a přizpůsobit tomu animaci.

Adolf Born je jeden z nejznámějších českých ilustrátorů, který se proslavil u nás i ve světě. Inspiraci hledal v dobách mládí svých rodičů - rakouské monarchie a o Turecku tvrdil, že s českým státem má mnoho podobného. Myslím že ladné, protáhlé éterické a vznešené postavy mají za následek onen Rakouský vliv a živelný, pestrobarevný styl zase vliv Turecký. K jeho profesi výtvarníka ho přivedly ilustrace Lud'ka Marolda a Zdeňka Buriana. Adolf Born má na kontě přes dvě stě ilustrovaných knih. K jeho nejznámější patří Pipi Dlouhá punčocha od Astrid Lingrenové či Muž s dýmku a houslemi od Arthura Conana Doylea. Pozoruhodná je Bornova schopnost vcítit se do tématu a zachovat atmosféru příběhu. Zároveň v ilustracích rozvíjí další motivy, často humoristické, tak že si divák může domýšlet osud a charakter hlavního hrdiny. Obraz si tak často žije vlastním životem. Vždy se také věnoval volné grafice. Z počátku tvořil dřevoryty a linoryty, později si oblíbil barevnou litografii. Je autorem řady plakátů. Kromě výtvarné složky animovaných filmů, se podílel na hrané tvorbě ilustrovanými titulky. Mezi takové filmy patří Macourkův a Vorlíčkův film Jak utopit doktora Mráčka aneb konec vodníků v Čechách nebo Jak básníci přicházejí o iluze a Konec básníků v Čechách. Mach a Šebestová a kouzelné sluchátko byl Bornův poslední film. Po smrti Miloše Macourka se s filmovým světem nadobro rozloučil.

Podílel se tak dohromady na 62 filmech.(ČT2-Na plovárně s Markem Ebenem, Adolf Born,2002)

Obdivuji tuto proslulou trojici také v její praktičnosti, kdy si skvěle pomohli vším, čím mohli (vtipný, nápaditý komentář, hezké výtvarno, minimální animace), aby vytvořili poměrně rychle udělatelné díly. Stejně jako u řady jiných večerníčku, jako je např. Maxipes Fík od V. Bedřicha.

Večerníček dle Poláčkovy předlohy Edudant a Francimór si vybrala režisérka Jaroslava Havettová. Ve své předešlé tvorbě se věnovala vážnějším a filozofičtějším tématům. Typický je pro ní živelný drsný neuhlazený styl, na pomezí ošklivosti. Na Poláčkově adaptaci se podílel výtvarník Vratislav Hlavatý. Tento ročník Adolfa Borna měl již zkušenosti z jiných animovaných snímků, např. Tucet mých tatínku (1959), nebo Můj miláček Clementína. Zabývá se také ilustracemi a grafikou. Pro jeho výtvarný styl je typická neuhlazenost, barevná pestrost, expresivní nadsázka, perspektivní "ulítlost".¹⁰

5.3 Konkrétní postřehy z večerníčků

V této kapitole bych ráda shrnula znaky zmíněných večerníčků, kterých jsem si všimla a kterými jsem se také inspirovala.

Hudba, výtvarno a vyprávěč jsou v souladu. To je všeobecně známé u všech dobrých děl.

Chůze, pohyby jsou netypické, každý charakter se pohybuje jinak. Gestikulace je schválně přehnaná a zkarikurována. S tím skvěle pracuje především večerníček J. Havettové, kdy Edudant se při chůzi kutálí a Francimór dělá obrovské kroky. Pedantský ředitel, při svém poučení a rozhořčení ze zanedbané školní docházky obou bratří vypadá, že zrovna prožívá elektrický šok. Ježibaba lítá na koštěti, nebo při chůzi šoupe nohama.

Všechny večerníčky doprovází vtipný vyprávěč. Díky komentáři nepotřebuje být animace tak popisná, můžou zde být výdrže a divákovi to přijde přirozené. Komentář posouvá děj.

¹⁰ DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.

I neživé věci jsou v pohybu. Domek, poté co do něho ježibaba přiletí komínem splaskne a opět se narovná. Když je babi nemocná dům kýchá s ní. Muchomůrka znovu po zničení vyroste.

Děj se odehrává kolem jednoho až tří hrdinů. U tria M+D+B je to Mach a Šebestová se psem Jonatánem, u V. Bedřicha Maxipes fík a Ája, u J. Hlavattové je to Edudant a Francimór, u dalších večerníčků Bob a Bobek, Křemílek a Vochomůrka atd.

Je zde popuštěná úzda fantazie, dělají se zde věci netypicky, s nadsázkou v každé scéně. Maxipes Fík má hlad, tak sní boty. Ježibaba lítá na koštěti a vchází do domu komínem. Fík v tělocviku cvičí úplně opačně. Hugo a Bobo jdou vyloupit obchod, ukradnou i budovu a šaty prodavačky. Netypické inovátorské myšlenky, jak věci použít jinak, k tomu, čemu nejsou určené prvotně. Pes jako kožich. Ocas jako kartáček. Kouzelné sluchátko jako nástroj všemocnosti - proměňování lidí ve věci, zvířata v lidi, ocitání se kdekoliv na světě v jakémkoliv období.

Úvodní večerníčkový motiv je stejný, v některých případech rozehraný jako samostatná pohádka, či prvotní vtípek, dál už v příběhu nepoužit, ale udává charakter celého večerníčku. V Maxipsovi fíkovi myslivec chce chytnout zajíce, zajíc se ale nikdy nenechá. U pohádky Edudant a Francimór Myš potkává stále muchomůrku, která ji vždy přináší pouze komplikace. Ranní rituál Boba a Bobka či monolog dědy Lebedy a pozdější skákání z postele do kalhot Jáji a Páji.

Není použit lipsink, postavy ukazují vše tělem a gesty. Mají otevřenou pusou. Díky hlasové stylizaci víme kdo zrovna mluví.

S každou scénou si hrají. Je promyšlená a udělána vtipně, netypicky, s nápadem.

Objevuje se zde vztahová kultivovanost. Např. noví sousedé Šebestů a Machů se museli omluvit za své necitlivé a nadřazené jednání s novými spolubydlícími. Do té doby byli za trest na mraku. Charaktery nejsou dokonalé, ale vidíme jejich charakterní vývoj. Jejich neduhy často neškodí, jsou neuvědomělé. Hlavní hrdinové jsou nositeli ohleduplnosti, morální slušnosti a každá lumpárna, konflikt se řeší kultivovaně, tak že jsou všichni nakonec šťastní a spokojení. (Drzí nájemníci se hezky omluví, a nadobro jsou polepšeni.) I když jejich nátura zůstává. (Paní Kadrnožková je v prvním díle postrachem známé dvojice, po postupném uvědomění si svého hloupého chování se změní i její stylizace, ale stále má stejnou výbušnou povahu.)

5.4 Jak večerníčky vnímají děti

"Pro děti jen veselo, to znamená bohatství nápadů, vždy pokud možno nových a gagově upravených. Čím víc drobnokresby, tím větší zájem u dítěte vzbudíte. Dítě postřehne všechny jemnosti příběhu, zaznamená i jeho morální, ale ta si vyžaduje konkrétní podobu. Autor musí vyloučit věci nepotřebné a druhořadé, utlumit pozadí, vyhranit jednu nebo více nosných figur. Vše co rozptyluje soustředění dítěte je potřeba v pravý čas eliminovat."¹¹

Toto jsou slova slovenského spisovatele J.C. Hronského z knihy *Animovaný film*, autora čítanek pro děti, či různých pohádek pro děti z dob 20. až 40. let minulého století. Myslím, že k tomuto odstavci by se určitě hlásily také autoři a scénáristi mnohých večerníčků. V této kapitole se budu věnovat jakým způsobem děti vnímají pohádky, večerníčky z pohledu psychologie, jaké by tudíž měly pohádky být, co by si měly klást za cíl a zda-li jsou určeny pouze pro dětského diváka, nebo také pro dospělé.

Nejmladší divák, který už umí vnímat večerníčky s jednoduchým dějem, se nachází mezi druhým až třetím rokem. V tomto stádiu vývoje, dítě upřednostňuje zejména haptické vnímání, pamatuje si především citové a emoční vjemy, pozitivní a negativní náboj zážitků. Učí se rozlišovat tvary, barvy, začínají se u něj rozvíjet fantazijní představy. Příkladem pohádky pro dítě v tomto stádiu by mohl být *Krteček Zdeňka Millera*. Postavy jsou hezky barevné, tvarově jednoduché a svým vzezřením připomínají batolata, která tu a tam řeknou nějaké slůvko. Dle mé zkušenosti s dvou a půlletou neteří tyto fakta mohu potvrdit. Při zhlédnutí pohádky *Babi Mary*, nemohla udržet pozornost, např. zeptala se, kam jede vlak (který je na začátku), já ji řekla že jenom tak projíždí a dál už jí to moc nezajímalo. Pouze občas, když slyšela něco zajímavého nebo viděla něco známého, (scéna, kterou jsem jim nakreslila jako obraz, a který mají doma), zvedla hlavu a dávala na chvíli pozor. I když neteř nemá problém formulovat své myšlenky v souvětích, a čtenou pohádku vyslechne v klidu celou, u animovaných filmů si vybírá jednoduché pohádky, snímky o barvách, autech, kde se mluví stroze a které slouží jako výukové pořady pro nejmenší, ne však pohádky se složitějším dějem či prokreslenějším výtvarnem.

¹¹ Urc R., *Animovaný film*, 2. vydání, Osveta n.p., 1984, 162 stran, ISBN 70-015-84.

Děti v předškolním věku ovšem už pohádky se složitějším dějem vyhledávají. Umí je vstřebat. V běžném životě se jim zlepšuje motorika, manipulace s tužkou, zdokonaluje se pohybová koordinace. Rozlišují také bohatší paletu barev. V mladším věku mají paměť a pozornost ještě samovolně selektivní, nestálou. Postupně se jim ale paměť a pozornost rozvíjí, učí se nová slova, lépe dokážou vnímat děj pohádky, popisovat prožité události. Rozvíjí se jim fantazie, v myšlení se zaměřují na to co viděly, prožily. V tomto stádiu je také rozvíjen smysl pro humor, dítě má radost ze spontánní hry. Rozvíjejí se city sociální (školka), intelektuální (radost z poznávání), estetické (krásno, hudba, pohádky, výtvarná činnost). Důležitá je hra a pochvala, děti vše prožívají naplno, mají čisté emoce. Když mají radost, smějí se, když smutek, pláčou. V tomto věku jsou obzvlášť důležité pohádky, mají význam pro rozvoj řečových, intelektuálních schopností, fantazie.

Děti k vnímání děje potřebují čtyři charakteristické hodnoty. Jednotu hrdiny (charakterově čistého hrdinu), jednotu prostředí (pár jednoduchých prostředí) a jednotu celého děje. Děj nemusí být složitý či poučný, stačí pocitově správně nabitý (ukázka kamarádství či pomoci). Měl by být nastaven na emoční stránku, nezahlcovat spoustou vjemů, nešokovat či netraumatizovat, výtvarnost by neměla být příliš složitá. Mým dvěma starším neteřím, v rozmezí čtyř až šesti let, se snímek Babi Mary líbil, dokonce ho chtěly vidět několikrát za sebou. Smáli se vynálezům (jak babi Mary s Božkou jezdí na vysavači a při tom vysávají), prajzskému nářečí, děj filmu pochopily bez problému, ač při mé otázce, zda všemu co babi Mary říkala, rozuměly, byly odpovědi různorodé. Starší odvětila že ne, a mladší že ano, protože umí anglicky. (Film jsem jim pouštěla bez titulků.)

Co mají pohádky za úkol? Poučit, pobavit nebo léčit? Ze zkušenosti s večerníčky v Česku, bychom mohli usuzovat, že všechny tři faktory jsou důležité. Ač v dnešní době stále víc přibývá pohádek emočně a citově chudých, které jsou často postavené pouze na vtipném genu. Podle Z. Převrátilové, studentky UTB, se večerníčky a animované pohádky nemůžou dělat jenom z ekonomického hlediska, tvorba pohádek je poslání, ne povolání. Tři faktory, které české večerníčky ve většině případech mají a které by měly mít všechny večerníčky, je poučení, zábava a "lčba duše" (zklidnění, pozitivní emoce, dobré naladění před spaním.)

V pohádkách se vyskytuje archetyp tří základních světů. První svět hrdiny, subjektivní nebo vyprávěčský pohled na formu dobra. Dítě se s hrdinou ztotožňuje, vnímá jeho až přehnaně kladné chování, laskavé, až poučné. Druhým světem je svět zla. V pohádkách funguje jako prostředník k příkladu, co je dobré a co zlé. Vyskytuje se zde postava antihrdiny.

Důležité je, aby dítě cítilo, že s postavou není něco v pořádku. (Chová se, jak by neměl.) V třetím světě jsou kouzelné bytosti či předměty, které rozvíjí pohádkovost, fantazii a dávají příběhu nadpřirozený efekt. Jsou to prostředky k dosažení cílů. (Princ se zeptá na radu kouzelného dědečka, drakobíjec přemůže draka kouzelným mečem, babi Mary zachrání Antka díky své létající motorce.)

Čtení pohádek dětem je také velice důležitá činnost a nabízí, oproti digitálním večerníčkům v televizi, další pozitivní hodnoty. Jsou to intimní chvíle před spaním, kdy se dítě cítí bezpečně, pociťuje přímo lásku předčítajícího a z tohoto důvodu roli rodičů, tet, strejdů, prarodičů nejde úplně nahradit. Čtené pohádky rozvíjí imaginaci, estetické cítění, představivost, logiku návaznosti, auditivní paměť. Večerníček může mít tu funkci, že zklidní dítě na cestě do postýlky, před poslechem čtené pohádky. Výtvarno večerníčku může podpořit imaginaci dítěte, představivost čtených příběhů.

Jsou večerníčky také pro dospělé? Článek, který vyšel před patnácti lety, informoval, že většina dospělých se na večerníčky v těch letech dívala. Paní Klevisová napsala ve svém článku "Jak se stát menším a ještě menším" o průzkumu, který Česká televize zveřejnila, a ze kterého vyplývalo, že osmdesát pět procent z víc než dvou tisíc pěti set dospělých respondentů se dívá na večerníček. Dívají se z vnitřní potřeby, sami, bez dětí. Jen tři procenta se nedívají vůbec, zbylí sedí před televizní obrazovkou s dětmi. Nejspíš jim pohádky připomínaly domov, dětství, klid a mír v hektickém světě plném informací. Docent filozofické fakulty, klinický psycholog Jiří Šípek se v článku svěřoval "Když jsem zrovna u televize, na večerníček se rád podívám. Naposledy jsem se díval zrovna včera večer. Teď je moc pěkný seriál o vláčcích. Nejsem žádný škarohlíd, ale přiznejme si, že svět je dnes pořádně tvrdý a nepřehledný. Lidé chtějí vypnout, a tak se aspoň na chvíli noří do světa, kde je všechno přehledné a pozitivní." Radil i svým pacientům, ať se dívají a čtou pohádky, ve kterých jsou moudra a pěkně srovnaný pohled na svět.¹² Jsou ale stále večerníčky aktuální a pro koho? Idnes. cz píše v článku z roku 2019 že si večerníček na nezájem diváků nemůže stěžovat. Karolína Blinková, mluvčí České televize řekla, že v roce 2019 více než

¹² PŘEVŘÁTILOVÁ, Zdenka. *Analýza české večerníkové tvorby (z pohledu psychologie malého diváka)* [online]. Zlín, 2010 [cit. 2020-08-06].

třetina všech dětských diváků, kteří seděli u televizních obrazovek, sledovali pravidelně večerníček. Je zde řeč o dětech ve věku od čtyř do dvanácti let. Česká televize připravuje dalších osm večerníčků, z nich můžeme vyjmenovat Chaloupku na vršku (O pejskovi a kočičce), O Honzovi (pohádky s výtvarným stylem Josefa Lady) a pohádku Nejmenší slon na světě od režiséra Libora Pixy. Navíc se článek pochlubil i zahraniční distribucí, konkrétně se zmiňuje o večerníčku Bob a Bobek, Králicí z klobouku, na který se dívají děti už ve více než dvaceti cizích zemích, např. ve Švédsku, Maďarsku, Finsku či Rusku.¹³ Z tohoto průzkumu se zdá, že v dnešní době večerníčky zajímají především mladší diváky, ale jelikož je invence dělat stále nové, nejspíš jsou stále ve velké oblibě. Zda-li je to pravda a jak moc intenzivní je obliba, potenciál večerníčků, dětských seriálu, probereme v následující kapitole.

¹³ Večerníček se stále líbí, podle ČT je nejsledovanějším dětským pořadem. *IDnes.cz: Zpravodajství* [online]. 2019, 11. prosince 2019, , 2 [cit. 2020-08-06].

6 FINANČNÍ, PROFESNÍ ZAJIŠTĚNÍ DĚTSKÝCH SERIÁLŮ V ČR

Studie "Mapování oboru animované tvorby v České Republice", vydané Kanceláří kreativní Evropa - MEDIA ve spolupráci s Asociací animovaného filmu, z roku 2016, se zabývá tvorbou audiovizuálních animačních děl v České republice, zda-li je dostatečně finančně podporovaná, a v jaké je kvalitě ve srovnání se zahraniční tvorbou. Srovnává rovněž financování animačních audiovizuálních děl v jiných zemích. Studie se zabývá předešlými pěti lety a budoucími pěti lety - různými plány producentů, animačních studií, nezávislých tvůrců, tudíž v rozmezí zhruba od roku 2011 - 2020. Do projektu se zapojilo devět animačních studií (s průměrně 14 let tou praxí), třináct producentů (s 16 let tou praxí), pět vysokých škol, mimo jiné i Univerzita Tomáše Bati, ateliér Animované tvorby, a padesát šest tvůrců (s průměrně 10 let tou praxí.)

Studie prokázala, že zájem o celovečerní animované filmy, seriály pro televizi, internetové vysílání je u nás i v zahraničí velký. Bohužel tvorba v České republice oproti západním zemím (Anglie, Francie, USA) zaostává, není ani zdaleka tak dobře financovaná, jako v jiných prosperujících zemích. Proto by se, podle studie, čeští tvůrci měli orientovat na export do zahraničí, trh s animačními díly u nás není tak velký. Bohužel české animační studia často nejsou připravena (tvůrčí kapacita, zkušenost s velkými projekty) nabídnout v zahraničí výrobní servisní služby v požadované kvalitě. Ze studie vyplývá, že Česká republika po stránce tvorby animačních děl, není pro zahraniční tvůrce, studia, zajímavá. Jiné země na seriálech koprodukčně spolupracují, Česká republika minimálně. Celovečerní filmy v České republice nejsou konkurenceschopné. Je to proto, že nemají cíl oslovit světového diváka, často si dělají "svůj" film, po obsahové a dějové stránce není film dostatečný, doplácí na to slabé obchodní dovednosti českých producentů, díla jsou finančně podhodnocená. Producenti nenabízí atraktivní projekty, které by se finančně vrátily.

Česká republika produkovala velké množství animované seriálové tvorby, která ovšem kvůli své stopáži a hlavně množstvím epizod byla v zahraničí často neuplatnitelná, dodnes je to důvod, proč nejsou české seriálové projekty pro zahraniční sponzory lukrativní. Ti upřednostňují více dílů (např. 26) v délce 10 -13 minut nebo víc (půlroční vysílání). Slabé tuzemské finanční zajištění řemeslné práce, kreativních tvůrců neumožňuje vytvářet díla se světovou kvalitou. Státní fond kinematografie financuje pouze celovečerní a krátkometrážní filmy, zákon o audiovizu jim neumožňuje financovat také televizní seriály. Tvůrci a specialisti nejsou kvalitně vyškolení, školy se často ve výuce specializují na vývoj příběhu,

žáci umí všechno, ale často se nespécializují na jednotlivé tvůrčí obory (scénárista, art desinger, 3D animátor..).

Animované filmy se dobře uplatňují na mezinárodním trhu. Evropa vyprodukuje až 50 celovečerních filmů za rok. V zahraničí se animovaná tvorba prodává snadněji, než hraná, protože není omezená herci, kteří jsou pro zahraniční publikum neznámí. V zahraničí se animované tvorbě věnuje velká pozornost, klade se důraz na její rozvoj, právě proto, že je zde potenciál nejen kulturní, ale také ekonomický, jak v distribuci, tak v nabídkách zaměstnání mladých tvůrců.

Každé animované audiovizuální dílo musí projít nejdřív vývojem a potom výrobou. 10% rozpočtu z celkových nákladů připadne na vývoj, ovšem kreativita je zde zastoupena 85% z celého projektu. S filmem v konečné fázi vývoje se už dá obchodovat, získávat prostředky k realizaci. Za finální vývoj se pokládá dílo, které je v takové podobě, aby na něm mohli v následujících krocích pracovat další tvůrčí - má dobrý scénář, výtvarné předlohy, testy animace, technologické testy, storybordy, pilot.. Výroba animovaného audiovizuálního díla zabere 90% rozpočtu projektu a 15% kreativní práce. Ne každé dílo dojde od vývoje k realizaci. Sponzoři, producenti raději ztratí 10% financí za nekvalitní pilot ve vývoji, než 100% za nepoužitelný film.

Produkcí seriálové animované tvorby v Evropě se daří. Zejména na tom je dobře Anglie, která podle Mapping the Animation Industry in Europe z roku 2014 vyprodukovala ročně 1446 hodin animovaných seriálů, Francie pak 260 hodin, ostatní země už tak velký výdej filmů nezaznamenávají. V Itálii se ročně vytvoří 12 seriálů, ve Španělsku 5 a v Německu 50 hod. Finanční rozpočty za minutu animace v seriálu v zahraničí a u nás se liší. Zatímco v zahraničí se částka pohybuje od 135 - 450 tis./kč za minutu, u nás je to 70 - 140 tis./kč za min.

Velikost produkčních týmů vybraných zahraničních seriálů dostupných v ČT distribuci

Titul	Produkce	Velikost týmu	Technika	Formát
Ruff Ruff Tweet and Dave	USA	93	3D	54 epizod x 15 min
Garfieldova show	Francie, USA	175	3D	107 epizod x 22 min
kamarád Timm	UK	62	Stop motion - loutka	82 epizod x 10 min

Kit a Kate	Rusko	28	kreslenka 2D	32 epizod x 5 min
Chirp	Kanada	91	kreslenka 2D	52 epizod x 11 min

Česká produkce animovaných seriálů byla v půl dekadě před rokem 2016 podle studie čím dál tím víc klesající. Dřív se produkovalo velké množství večerníčků - seriálů pro děti, které ale měly špatnou stopáž a málo epizod pro zařazení do zahraničního vysílání. I když od roku 2013 začalo vysílat ČT děčko, produkce animovaného seriálu i tak podle studie rok od roku klesala. ČT děčko kupuje především americké seriály, které jsou levnější, než realizace nových v tuzemsku.

Přehled animovaných pořadů vyrobeno českou televizí v letech 2010-2015

Zakázková tvoba	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Počet seriálů	7	4	3	3	0	2
počet epizod	89	68	45	26	0	70
průměrná délka 1 epizody/min	6	4	4:4	5:69	0	7:50
počet min.	523	286	198	148	0	40
počet hodin	8:43	4:46	3:18	2:28	0	1:30

Vlastní výroba						
Počet seriálů	1	4	3	3	1	2
počet epizod	5	23	33	18	13	12
průměrná délka 1 epizody/min	3	7:26	7:79	5:50	7:00	7:50
počet min.	15	167	257	99	91	90
počet hodin	0:15	2:47	4:17	1:39	1:31	1:30

Dále se studie zaměřuje na producenty animovaného filmu v České republice. Zkoumá, na co se producenti zaměřují a jak jsou spokojeni s finanční podporou fondů. Producenti mají konečnou zodpovědnost za všechny aspekty od vývoje až k výrobě, dále pak za finance. Čeští producenti v letech 2011-2016 produkovali především krátkometrážní filmy, ně-

kteří celovečerní. Tv seriály téměř neprodukovali, videohry ještě méně. Stagnace seriálové tvorby vysvětlují producenti malou finanční podporou ze strany fondů, kdy Státní fond kinematografie seriály nepodporuje vůbec, a Kreativní Evropa MEDIA je sice podporuje, ale má náročné podmínky, kdy producent musí na tvorbě seriálu spolupracovat s třemi dalšími členskými zeměmi MEDIA. Od roku 2005 - 2016 nebyla žádná úspěšná žádost. Vývoj Tv seriálů v Česku trvá průměrně 2 (2D,3D) až 3 roky (loutka), stejně jako později výroba. Finanční rozmezí seriálu se pohybuje od 10 mil. Kč (loutka), 25 mil. Kč (2D) až k 50 mil Kč (3D). Za největší bariéry tvorby animovaných děl vidí tvůrci konkrétně v těchto bodech: v nedostatečné spolupráci ČT s producenty a animačními studii na vzniku seriálu (protože si produkuje, nebo spolu produkuje svoje), dále nezájem soukromých investorů, a v neposlední řadě nízká podpora ČT a Státního fondu kinematografie všeobecně.

Animační studia mají často za úkol samou výrobu filmu. Je jim dán k dispozici scénář, storybordy, výtvarné řešení a vše co patří k vývoji. V České republice studia produkují převážně komerční zakázky, zejména reklamy, méně pak krátkých a celovečerních filmů, ještě méně seriály a videohry téměř vůbec. U krátkých filmů/ reklam pracuje 8 zaměstnanců na hlavní poměr a 11 externistů. U seriálu je zaměstnáno 11 lidí na hlavní poměr a 12 pracovníků mimo HPP a na celovečerním filmu pracují 4 stálí zaměstnanci a 14 externistů. Animační studia si stěžují za nedostatek specialistů, zejména scénáristů (17%), dramaturgů, 3D charakterových animátorů (15%), produkce-vedení projektu, rigging (9%), storybordysti (7%), ostatní (6%). Animační studia kladou důraz na školení, které buď z části a nebo celé proplácejí. Příliš se zahraničními studii nespolečně pracují, ze studie vyplývá, že mají spíše negativní zkušenosti, zvláště se špatnou organizací zahraničních studií.

Samostatní tvůrci (scenáristi, výtvarníci, storybordysti, 2D/3D animátoři, specialisté) pracují převážně na seriálové tvorbě (61%). Pracují přímo pro ČT, ta produkuje seriály sama nebo částečně na zakázku. Dále nezávislí tvůrci pracují na krátkých filmech (59%), celovečerních filmech (44%), počítačových hrách (28%) a na TV filmech (14%). Třicet pět procent nezávislých animátorů v hrubém příjmu měsíčně vydělává méně než 20 tis., 18% animátorů vydělává 35 - 50 tis., 14% animátorů vydělává víc než 50tis. Jako důležitý aspekt vidí ve svém doškolování větší množství kvalitních zakázek. Dvě třetiny samostatných tvůrců se zúčastnilo aspoň jednou zahraničního projektu. Tuto zkušenost hodnotí kladně, oceňují připravenost a kvalitu projektu, dochází ke kladnému ohodnocení jejich práce ze strany zahraničních producentů.

Plány, které měli producenti pro budoucích pět let (2016-2021), bylo posílit celovečerní a krátkometrážní výrobu filmů o dva projekty, seriálovou tvorbu nechat na 12 filmech, stejně jako v uplynulých pěti letech předešlých. Animační studia si kladly za cíl rozšířit množství celovečerních filmů o tři, TV seriálů o pět, stejně tak jako krátkých filmů.

V závěru by se dalo říct, že ze studie vyplývají především dvě fakta. První je vytvářet vlastní originální animované projekty, o které je zájem na mezinárodním trhu a za druhé poskytovat servisní služby zahraničním projektům. Kdybych se měla vžít do producenta a za svůj cíl bych si kladla najít co nejvíce investorů pro seriál Babi Mary, vidím možnost využití finanční podpory ze strany Kreativní Evropy MEDIA, kdy bych ale musela spolupracovat ještě s minimálně dvěma zahraničními zeměmi a Českou televizí. Také bych mohla hledat investory a částečnou podporu zafinancování na festivalech. Abych uspěla v zahraničí, musela bych udělat 26 dílů (samozřejmě s početným týmem) a k tomu bych měla rozpočet nejméně (v rozmezí kolem 100tis Kč/min) 20mil 800tis Kč, to by vycházelo zhruba na 7 mil Kč na jednu zemi. Výroba by trvala 3 roky, zaměstnanců by bylo minimálně 15 s rozpočtem 21 mil by každý měl průměrně 38 tis Kč/měsíc, a každý měsíc bychom museli vyprodukovat průměrně 7 min. animace.

7 POUŽITÉ TECHNIKY NAPŘÍČ PŘÍPRAVOU A REALIZACÍ

V první fázi přípravy jsem používala tužku, tuž, popřípadě fix či průpisku a kreslila jsem na balicí papír. Byly to buď velké archy, kde jsem kreslila příběh a prostředí, anebo jsem si vytvořila z balicího papíru knížечku, kterou jsem měla vždy po ruce, a kde jsem si kreslila inspirační obrázky z okolí Petřkovic, kde se děj příběhu babi Mary odehrává, z doby, která je ve filmu vystižena. Také jsem si zde kreslila charaktery filmu v různých akcích, psala a kreslila znaky večerníčků, které se mi líbí.

Obr. č. 9. Skicy z okolí Petřkovic v 1. polovině 20.st.



Obr. č. 10. Hledání charakteru hl. postavy (od Láry Fáry k babi Mary)



Obr. č. 11. Znaký večerníků



Program, ve které jsem převážně vytvářela film, TvPaint Animation, mi nabízel mnoho možností, jak výtvarno pojmout, díky svojí škále nástrojů a štětců. Já si vybrala tužku, kterou jsem kreslila prostředí a kontury postav, ty jsem následně vybarvila. Moje první výtvarno bylo složitější, prokreslenější. Jelikož jsem ale usoudila, že použít tuto kresbu pro tak dlouhou stopáž filmu by bylo náročné, vše, zvláště postavy, jsem zjednodušila, nepřidávala jsem k nim žádné stínování, pouze barvu.

Obr. č. 12. Zjednodušení výtvarna



8 KOMENTÁŘ - HLEDÁNÍ HLASU

O užití komentáře jsem dlouho uvažovala. Dle mého názoru výhoda dobrého komentáře je, že se z půlky podílí na celém seriálu, animace nemusí být tak popisná, statictější scény či opakované v elipse s komentářem nevadí, naopak jsou vítány a celá práce animátora se tímto způsobem může zjednodušit, jak je tomu například u Macha a Šebestové, nebo u Maxipsa fika, kdy v dialogu vidíme víceméně statické postavy, které třeba jen kývnou hlavou a udělají gesto rukou.

Obr. č. 13. A. Born "Mach a Šebestová" - gesta



V Edudantu a Francimórovi se v některých scénách ležerní komentář s divokou animací doplňuje, když se pan ředitel rozčiluje, nad tím, že neumějí chlapci číst, zatímco v komentáři je to ležerně řečeno jednou větou, v animaci vidíme, jak je celý bez sebe.

obr. č. 14. Edudant a Francimór - jdou ven - gesta



Nevýhodu komentáře vidím v případné distribuci do zahraničí, v pomalejší - delší stopáži a v tom, aby animace spolupracovala vhodně s komentářem, aby ani jedno nepřevažovalo, tak že by to působilo rušivým dojmem a aby komentář byl kvalitní. Zároveň jsem neměla mnoho zkušeností s touto alternativou, nevěděla jsem jestli by mě komentář spíš nesvazoval. Jelikož jsem se ale nechtěla zamotat do myšlenkových šňůr a stále něco zpochybňovat, rozhodla jsem se nakonec pro komentář a šla formou hry, zkoušky a omylu.

Před třemi roky jsem byla na besedě Arnošta Golflama v Absintovém klubu Les v Ostravě. Předčítal tehdy své pohádky. Obdivovala jsem moderní styl jeho pohádek, velkou lidskost a ironický humor, zároveň přiznání, že dospělí jsou omylní a děti jsou ti zodpovědní, s nadhledem, kteří často situaci zachraňují. Při úvaze nad výběrem herce, jsem měla čím dál tím víc pocit, že pan Goldflam je jasná volba.

Nahrávání proběhlo bez komplikací, pan Goldflam se skvěle vcítil do role a velice rychle a bystře pochopil můj záměr.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

9 PRODUKCE

9.1 Od technického scénáře k finální animaci

Z počátku jsem nakreslila prostředí i technický scénář na velký papír, poté jsem ho dala na časovou osu, ledabyle vybarvila, vše v jedné vrstvě.

Obr. č. 15. Skicové pozadí domku uvnitř a města



Obr. č. 16. Skicy z velkého archu papíru (Babi pere - původní scénář, pan Chromáček - původní scénář, pan Hubáček pije medicínu.)



Obr. č. 17. Skicy z animatiku v jedné vrstvě



Sama jsem si namluvila dialogy a dala prozatímní hudbu. Zjistila jsem, že seriál je moc dlouhý, měl kolem 10 minut, tudíž jsem některé akce, postavy vynechala a soustředila se na hlavní dějovou linii. Sepsala si celý seriál do šesti menších epizod a tak jsem to rozdělila i do programu, ve kterém jsem animovala. Po konečném a schváleném technickém animatiku, jsem kreslila nejdřív prostředí a potom postavy v hlavních pózách ve vrstvách, jenom v lince. Po dokončení celého animatiku tímto způsobem, jsem zase od první části až do poslední proanimovala a vybarvovala celou animaci. Jednotlivé záběry jsem posílala střihači, v té době jsem měla již verzi hudebního podkresu, který je ve finální animaci. S některými záběry, zvláště se závěrem jsem měla potíže. Některé záběry byly moc zdlou-

havé, jiné zase rychlé, nebyl tam stejný rytmus. S tím mi hodně pomohl střihač, Juraj Ondruš, student doktorského programu na Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně, se kterým jsem již spolupracovala v dřívějších letech. Celý příběh, zvláště závěr, upravil do větší plynulosti, do stejného rytmu, posunoval i komentáře, tam kde se více hodily, že jsem byla s konečným střihem až nad očekávání spokojená. Jeden záběr jsem po zhlednutí střihu musela ještě dodělat. V situaci, kdy babi vzlétne a letí na motorce poprvé. Později zvukař doplnil do finálního střihu zvuk, upravil hudbu a já jsem přidala anglické titulky, které jsem měla přeložené rodilým Angličanem. Díky tomu jsou anglické titulky pohádkovější, zvukomalebnější a v dialozích je použit slangový jazyk.

9.2 Kamera

Kamera je převážně statická, v některých záběrech je pohyb rámu po vertikální ose, převážně když babi Mary lítá na motorce nad korunami stromu. Celek se objevuje ojediněle, například v situaci, kdy jsem potřebovala, aby se do obrazu vešly děti i babi v pozadí, a nebo když jsem chtěla ukázat, jak je dědova kůlna neuklizená, kdy vzadu je babi s Božkou ve dveřích.

Obr. č. 18. Snímky z filmu - ukázka pohybu rámu, celku



Celek používám také na začátku a na konci, kdy vlak přijíždí do vesnice a když pohádka končí.

Obr. č. 19. Snímky z filmu - ukázka celku



Polocelik se objevuje častěji. Převážně když jsou na obraze dvě postavy, které spolu nějakým způsobem kooperují.

Obr. č. 20. Snímky z filmu - ukázka polocelku



Polodetail a detail jsem použila v dialozích, či při zdůraznění nějaké akce, či rekvizity (například dávání injekce pacientovi, či nabízení umělých zubů na ruce).

Obr. č. 21. Snímky z filmu - ukázka polodetailu



V jedné části, když babi lítá na motorce, využívám ptačí perspektivu, ve většině případech je ale běžný přímý úhel záběrů.

Obr. č. 22. Snímky z filmu - ukázka ptačí perspektivy, běžného úhlu



Ve filmu je použit střih zcela běžně - přímý střih, pouze na začátku a na konci je prolínáčka. Celý film má dohromady 112 záběrů.

9.3 Produkce-finance

Mladí filmaři mají každoroční možnost požádat nadační fond Filmtalent Zlín o finanční podporu pro náklady na výrobu svého filmu. Tento fond je organizován v rámci Zlínského

filmového festivalu pro děti a mládež. Finanční prostředky jsou získávány z výtěžků dražby filmových klapků výtvarně zpracovaných umělci, výtvarníky. Já jsem žádala peníze zejména pro práci střihače, zvukaře, hudebního skladatele, zvukovou místnost, herce a programové náklady.

Když jsem vypisovala žádost o finanční prostředky pro svůj film, psychicky jsem se připravovala na takzvaný pitching. Byla jsem překvapena, že tento rok pitching neproběhl, potřebné finanční prostředky nadační fond poskytl na základě žádosti a popisu projektu, což jsem shledala přínosné a potěšující. Pro zaúčtování jednotlivých položek a pro bezproblémový chod účetnictví jsem požádala o pomoc svoji maminku, která se na poli účetnictví a ekonomiky pohybuje již 30 let. Připravila mi smlouvy a dohlédla, aby bylo vše v pořádku.

10 POST-PRODUKCE

10.1 Hudba

Jako hudební podkres jsem si představovala zvuky akordeonu, inspirací mi byly hudební doprovody v českých filmech (Bylo nás pět) či večerníčcích (Edudant a Francimór) Petra Hapky. Hudební podkres jsem začala řešit již v březnu roku 2020. Setkala jsem se se svou sestrou, studentkou prvního ročníku vyššího odborného vzdělání na konzervatoři v Ostravě, oboru klavír, kde měla v pětiletém studiu i hodiny skladby. Na naší první schůzce jsem ji popsala moji představu. Za příklad jsem ji dávala již zmiňovanou hudbu P. Hapky nebo večerníček Maxipes Fík, kdy v situacích, kde se nemluví je hudba barevnější, je zde více nástrojů, v komentáři či dialozích je hudba skromnější. Popsala jsem ji šest motivů, které se zde objevují a které svou hudbou může podpořit v jejím duchu - úvod, pan Kotzur a jeho syn, pacienti, děti, objevení motorky a závěr. Hned po prvním poslechu nahrávky na další schůzce, jsem byla nadšena. Byly tam opakující se varianty podobného hudebního motivu ale třeba i dramatická hudba při záchraně Antka. Nejdřív to byla nahrávka pouze klavírní, později se přidaly další nástroje. Hudba byla dělána v počítačovém programu, tudíž zněla uměle, zvukař ji ale později upravil do přirozenější podoby.

10.2 Zvuk

Ozvučení celé práce, úprava hudby a komentáře, trvalo zhruba týden. Požádala jsem svého bratra, pracujícího jako zvukař v divadle Jiřího Myrona v Ostravě, jestli by se toho mohl ujmout. Seznámila jsem ho s projektem, předala komentář a zvukovou banku, kterou nahrál pan Arnošt Goldflam. Prošli jsme si celý film a já řekla svoji představu. Některé zvuky už tam pro lepší rytmus přidal střihač, některé z nich se daly použít. Bratr musel doupravit hudbu do větší přirozenosti, zkrátit delší verzi skladby, tak aby odpovídala již finálnímu střihu. Upravit komentář, (v některých částech byly věty o pár sekund useknuté) a najít zvuky a vložit je do filmu.

10.3 Plakát

Při tvorbě plakátu jsem si nejdřív snažila vizualizovat svoji představu v mysli. Ze začátku mi tanul na mysl výjev, kdy babi Mary letí nad městem na motorce se zděšeným výrazem, a před ní, neméně zděšeně se tvářící, Božka. Jelikož jsem ale nechtěla prozradit hlavní

pointu před zhlédnutím filmu, hledala jsem jiný námět, který by vystihoval jak postavy, tak charakter filmu. Inspiraci jsem hledala opět u hravých a vtipných ilustrací Adolfa Borna. Nakonec jsem se rozhodla vyobrazit babi jak stojí na vysavači, jednou rukou vysává, druhou utírá prach, ještě si k tomu prozpěvuje a Božku s kovbojským kloboukem a lasem nad hlavou, jak ji sedí na šíji. Chtěla jsem zachytit pohodovou, hravou povahu babi a Božky, dát tam i vysavač z minulého století, zkonstruovaný po domácku, a retro prachovku, abych tak zachytila dobu, kdy se příběh odehrává. Nad samotnou realizací plakátu jsem strávila jedno dopoledne.

ZÁVĚR

Tuto magisterskou práci jsem dělala dva roky. Vzdáleně tomu předcházely mé dva roky studia na magisterském programu, zvláště potom pobyt ve Voldě v Norsku na Erasmu. Týmová práce mě velice naplňovala, kdy jeden člověk nemusel dělat vše, ale práce se rozdělila mezi více lidí, a tak se každý jednotlivec mohl soustředit na to své, což se ve výsledku ukázalo na lepší kvalitě. Samozřejmě má to i své nevýhody, kdy je těžké docílit stejného výtvarného stylu, pokud více lidí pracuje se stejným charakterem na různých záběrech. Na výukových metodách Univerzity ve Voldě se mi také líbilo, že všechny projekty se týkaly buď přímo samotné Voldy či okolních měst. Dělali jsme znělku k Festivalu dokumentárního filmu ve Voldě, počítačovou hru pro muzeum na ostrově Runda a nebo videa na web sousedního města Hornindal. Možná díky tomu jsem ve své magisterské práci chtěla také vycházet z něčeho co znám, z místa, kde jsem už byla a které by mě mohlo také více zajímat. Proto jsem si zvolila za inspiraci mizanscény svou rodnou obec Petřkovice. V Norsku to také vypadá, jako by se tam zastavil čas - tak o 100 let zpět, díky převažující přírodě a malým městečkům, které připomínají chatové oblasti. Tak se i děj filmu odehrává v začátcích 20. století.

První rok mé magisterské práce jsem hledala charakter, vizuál, dávala scénář do smyslné podoby a také se o filmu bavila jak s vedoucími práce, tak se svými kamarády, profesionály v oblasti historie, prajzského nářečí či scénáristiky. Dozvěděla jsem se více o kraji odkud pocházím, o jazyku, kterým se zde mluvilo před 100 lety a v některých oblastech mluví dodnes. Potkala zajímavé lidi a zažila nevšední zážitky. Druhý rok byl o realizaci, kterou jsem dělala převážně z domu.

Potíže, které mě při práci potkaly, byly hlavně ve dvou oblastech. V přípravě, kdy jsem vymýšlela scénář. Počáteční scénáře byly zdlouhavé a nudné. Trvalo mi asi půl roku, než jsem přišla na to, o čem vlastně bude první díl seriálu a další půl rok jsem motiv upravovala, některé scény ubírala, jiné přidávala, po konzultacích pak ještě detaily upravovala. Vymyslet dobrý scénář pro mě byla výzva, kterou jsem si ale chtěla vyzkoušet, jelikož v bakalářském studiu jsem dělala nenarativní videoklip. Věděla jsem, že vymyslet dobrý scénář chce čas. Druhá potíž byla v oblasti realizace, a to technického rázu. Měla jsem špatnou baterku v počítači, bez napájení do elektřiny počítač nevydržel ani chvíli. To bylo příčinou vypínání počítače v přímo rozdělané práci a posléze několikanásobné neotevření programu s již udělanou prací. Tu jsem musela udělat znova. Kvůli tomu jsem si koupila novou ba-

terku a nový animační program, který jsem dostala, díky kontaktům naší univerzity s firmou, se slevou. Od té doby, už vše fungovalo bez problému.

Do budoucna uvažuji, že v příbězích Babi Mary budu pokračovat formou komiksu. Již mám nějaké náměty sepsány. Například výlet babi Máry s dětmi na Petřkovickou horu Landek, kde by potkali mamuta Lojzu. (Landek byl osídlen pravěkými lidmi, našla se zde Landecká venuše.) Další díly bych situovala také v Petřkovicích a okolí - o zatopené důlní šachtě, o Rotchildech. A v pozdějších dílech by mohla létat do větších dálek. Například přimět v Alpách psa bernardýna, aby nepil "Radikální Univerzální Medicínu", probudit v něm znovu lásku ke své profesi záchranáře. S motorkou by se tak mohla potom dostat všude na světě. V každém díle by někomu pomohla či poradila. Můj sen by byl, po nákresu minimálně deseti dílů, zjistit možnosti jak spolupráce s jinými nezávislými specialisty, tvůrci, animátory, tak jestli by byl zájem o seriálovou formu Babi Mary a zda-li bych na to dostala z fondů finanční podporu, popřípadě i ze zahraničí, kde bych to také distribuovala a v příbězích Babi Mary tak mohla dále pokračovat i v animované podobě.

Jestli se sen promění ve skutečnost, toť otázka.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

KNIHY:

- [1] DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.
- [2] DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4.,
- [3] KLEON, Austin. *Krad' jako umělec: 10 věcí, které ti nikdo neřekl o kreativitě*. V Brně: Jan Melvil, 2012. Briquet. ISBN 978-80-87270-36-3.
- [4] MACDONALD, Betty. *Paní Láryfáry*. Vydání v tomto souboru třetí. Přeložil Jana MERTINOVÁ, ilustroval Lucie ŠTAMFESTOVÁ. Praha: Lika klub, 2001. ISBN 978-80-86069-95-1.
- [5] PUBLIKACE ČESKÉHO STUDIJNÍHO ÚSTAVU, FICEK, Viktor ad., Hlučínsko, příroda - lid- kultura, fotografie Arnošt Pustka, Krajské nakladatelství v Ostravě, 1958
- [6] BORDWELL, David a Kristin Thompson. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademi múzických umění, 2011. ISBN978-80-7331-217-6.
- [7] URC, Rudolf. *Animovaný film*. 2. vyd. Martin: Osveta, 1984.
- [8] MRÁZEK, Daniel, ed. *Mapování oboru animované tvorby v České republice* [online]. 2017. Kancelář Kreativní Evropa - MEDIA ve spolupráci s Asociací animovaného filmu, 2017 [cit. 2020-08-06]. ISBN 978 - 80 - 7004 - 178 - 9.
- [9] SCHLOSSARKOVÁ, Jana. *Co na prajzské se stalo a co povědalo...* Ratibořská 177, 747 05, Opava 5, : Márfy Slezsko, 1998.

ODBORNÉ ČLÁNKY:

- [2] CINGER, František. Americký animátor Gene Deitch o Praze: Je to nejzajímavější místo na světě. *Novinky.cz: Americký animátor Gene Deitch o Praze: Je to nejzajímavější místo na světě* [online]. 15. března 2018 [cit. 2019-01-02]. Dostupné z: <https://www.novinky.cz/kultura/466247-americky-animator-gene-deitch-o-praze-je-to-nejzajimavejsi-misto-na-svete.html>
- [2] GEBAUER, Kristián, ed. *Zpravodaj městského obvodu Petřkovice: Okénko do historie* [online]. 1999 [cit. 2019-01-02]. Dostupné z: <https://petrkovice.ostrava.cz/cs/o-petrkovicich/hitorie/podrobnejsi-historie>
- [3] PŘEVŘATILOVÁ, Zdenka. *Analýza české večerníkové tvorby (z pohledu psychologie malého diváka)* [online]. Zlín, 2010 [cit. 2020-08-06]. Dostupné z: https://digilib.k.utb.cz/bitstream/handle/10563/13965/p%C5%99evr%C3%A1tilov%C3%A11_

2010_bp.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati, fakulta multimediálních komunikací, Animovaná tvorba.

[4] KLEVISOVÁ, Nad'a. Jak se stát menším a ještě menším. *Hospodářské noviny* [online]. 2005 [cit. 2020-08-06]. Dostupné z: <https://archiv.ihned.cz/c1-16838520-jak-se-stat-mensim-a-jeste-mensim>

[5] Večerníček se stále líbí, podle ČT je nejsledovanějším dětským pořadem. *IDnes.cz: Zpravodajství* [online]. 2019, 11. prosince 2019, , 2 [cit. 2020-08-06]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/zpravy/mediahub/ceska-televize-vecernicek-sledovanost.A191211_104832_mediahub_jpl

[6] EICHLEROVÁ, Barbora. *Jak napsat filmový scénář* [online]. Praha, 2013 [cit. 2020-08-06]. Dostupné z: <https://www.wlyceum.cz/web/soubory/eichlerova.pdf>. Ročníková práce. Střední škola – Waldorfské lyceum Křejského 1501/12 149 00, Praha 4. Vedoucí práce Jitka Ferencová.

[7] Vratislav Hlavatý. *FDb.cz Filmová databáze* [online]. [cit. 2020-08-06]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/lidi-zivotopis-biografie/101023-vratislav-hlavaty.html>

[8] CINGER, František. Americký animátor Gene Deitch o Praze: Je to nejzajímavější místo na světě. *Právo* [online]. 15. 3. 2018, , 3 [cit. 2020-08-06]. Dostupné z: <https://www.novinky.cz/kultura/clanek/americky-animator-gene-deitch-o-praze-je-to-nejzajimavejsi-misto-na-svete-40063567>

ODBORNÉ POŘADY:

[3] *Těžká léta československého filmu 1969-89*. Animák a animáči [epizoda televizního pořadu]. ČT2. 6.4.2013, Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10523691056-tezka-leta-ceskoslovenskeho-filmu-1969-89/21256226289-animak-a-animaci/titulky>

[2] *Na plovárně s Markem Ebenem*, Adolf Born [epizoda televizního pořadu]. ČT2. 10. 9. 2002

[3] *Mistři českého animovaného filmu*, Macourek-Born-Doubrava [epizoda dokumentárního pořadu]. ČT2. 2003

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. č. 1. Obr. č. 1. A. Born, "Tolouse Lautrec sbírá inspiraci", dostupné z:

http://www.fineart.cz/artist_page.aspx?langId=1&artist=7&artwork=1985

Obr. č. 2. A. Born, "Holandští cyklisté", dostupné z:

http://www.cojeco.cz/index.php?detail=1&s_lang=2&id_desc=11117&title=Born

Obr. č. 3. A. Born, "Mach a Šebestová", dostupné z:

<http://cz.pinterest.com/pin/572309065137879886/>

Obr. č. 4. Paul Driessen, "3 Misses", dostupné z:

<https://www.cartoonbrew.com/shorts/paul-driessen-qa-i-dont-look-back-110779.html>

Obr. č. 5. Paul Driessen, " Oh What a Knight", dostupné z:

<https://mubi.com/films/oh-what-a-knight>

Obr. č. 6. Paul Driessen "Home on the Rails", dostupné z:

<https://drgrobsanimationreview.com/2013/09/16/het-treinhuisje-home-on-the-rails/>

Obr. č. 7., obr.č. 8. Vratislav Hlavatý, "Edudant a Francimór - Mezi trpaslíky", dostupné z:

<https://www.ceskatelevize.cz/porady/901264-z-deniku-zaka-iii-b-aneb-edudant-a-francimor/200366950580016/>

Obr. č. 9. . Skicy z okolí Petřkovic v 1. polovině 20.st., dostupné z vlastních zdrojů

Obr. č.10. Hledání charakteru hl. postavy (od Lány Fáry k babi Mary), dostupné z vlastních zdrojů

Obr.č. 11. Znaky večerníčků, dostupné z vlastních zdrojů

Obr.č. 12. Zjednodušení výtvarna, dostupné z vlastních zdrojů

Obr.č. 13. A. Born "Mach a Šebestová" - gesta, dostupné z:

<https://www.ceskatelevize.cz/porady/871835-mach-a-sebestova/282350993581003-clovek-neandrtalsky/>

<https://www.csfd.cz/film/147527-mach-a-sebestova-na-prazdninach/galerie/?type=1>

<https://www.bambuletv.cz/porady/mach-a-sebestova/mach-a-sebestova-na-prazdninach-03-jak-mach-a-sebestova-udelali-/>

Obr.č. 14. Edudant a Francimór - jdou ven - gesta, dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=LLbAqz2UNX8>

Obr.č. 15. Skicové pozadí domku uvnitř a města, dostupné z vlastních zdrojů

Obr. č. 16. Skicy z velkého archu papíru, dostupné z vlastních zdrojů

Obr. č. 17. Skicy z animatiku v jedné vrstvě, dostupné z vlastních zdrojů

Obr. č. 18. Snímky z filmu - ukázka pohybu rámu, celku, dostupné z vlastních zdrojů

Obr. č. 19. Snímky z filmu - ukázka celku, dostupné z vlastních zdrojů

Obr. č. 20. Snímky z filmu - ukázka polocelku, dostupné z vlastních zdrojů

Obr. č. 21. Snímky z filmu - ukázka polodetailu, dostupné z vlastních zdrojů

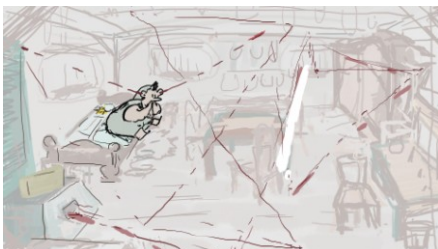
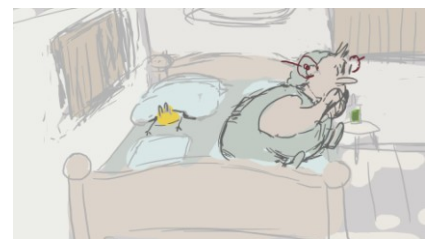
Obr. č. 22. Snímky z filmu - ukázka ptačí perspektivy a běžného úhlu, dostupné z vlastních zdrojů

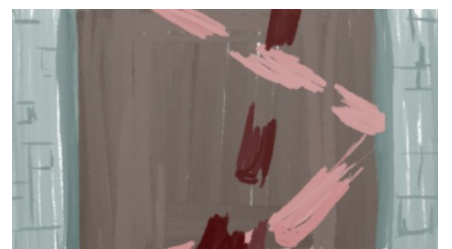
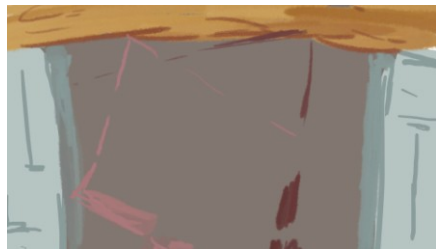
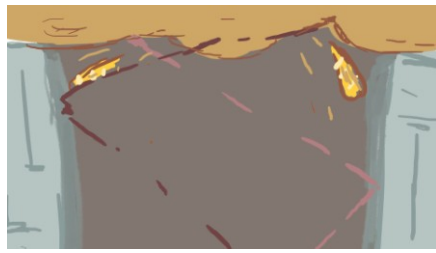
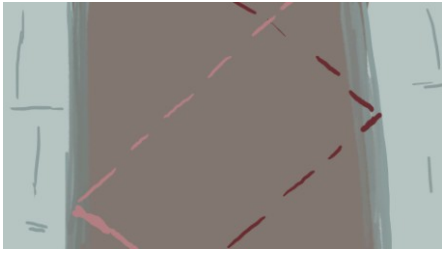
SEZNAM PŘÍLOH

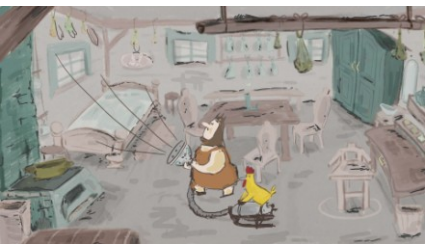
- P1 Původní technický scénář
- P2 Ukázka jedné z předešlých výtvarných podob
- P3 Ukázka storyboardu

PŘÍLOHA P1:

Do vesnice přijíždí vlak, pan Dřístula volá na babi a Božku, schválně je svými slovy provokuje.



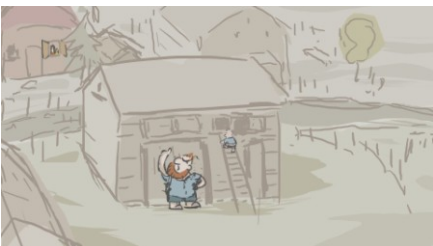


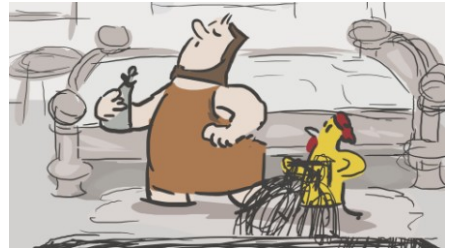


Pan Kotzur se rozčiluje na svého syny, který nechtěně rozbil rádio.

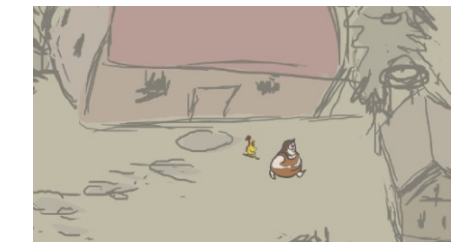
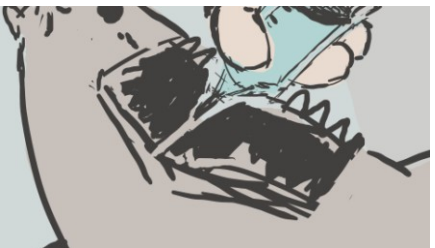


Babi chce dát panu Kotzurovi bylinky na zklidnění.





Náhodou ale ve dveřích stojí pan Hubáček se svým psem s bolavými zuby.



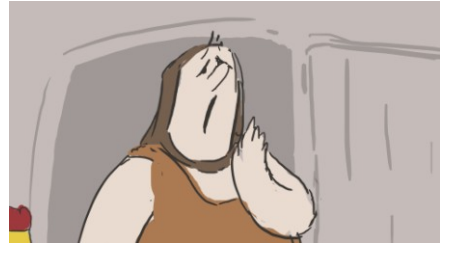
Babi jde do kůlny pro kleště. Chce vytáhnout psovi špatný zub.





Božce se nově objevená motorka líbí, chce v kůlně zůstat. Babi ji ale vezme, potřebuje aby jí pomáhala při léčení.

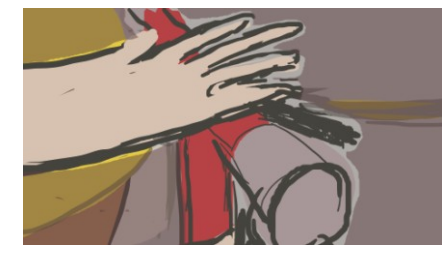


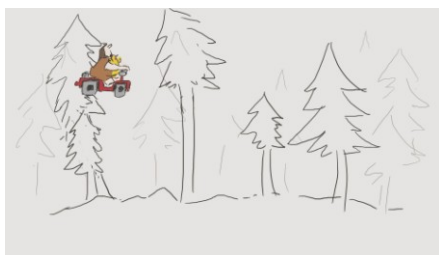
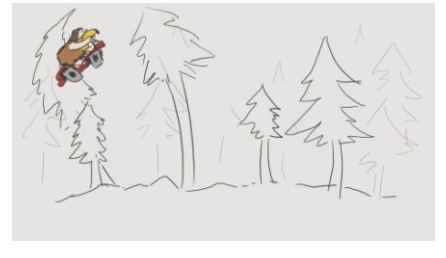
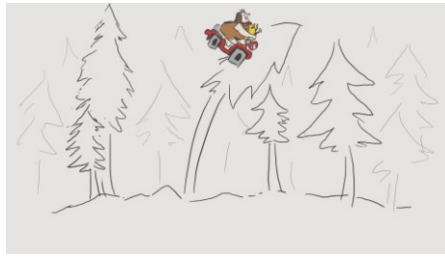


Kolem jdou děti, dobře babi znají, mají ji rádi. Babi jim řekne, ať se zastaví později k ní na nějakou dobrotu. Ty nadšeně slíbí, že přijdou.



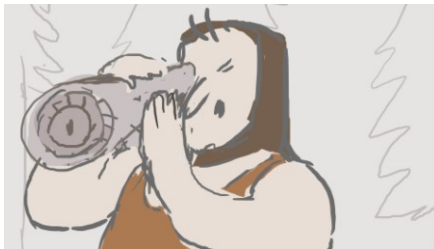
Nikdo k babi nejde, babi navrhuje, že tak by se s Božkou mohli kouknout na motorku v kůlně.





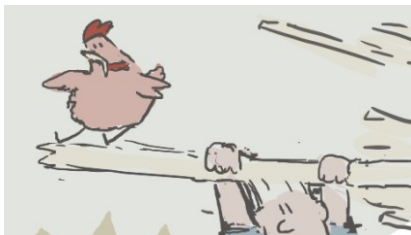
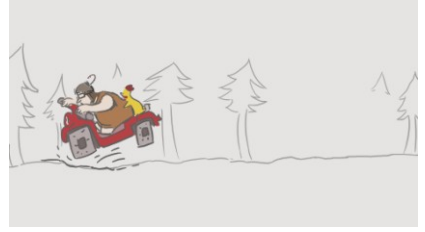


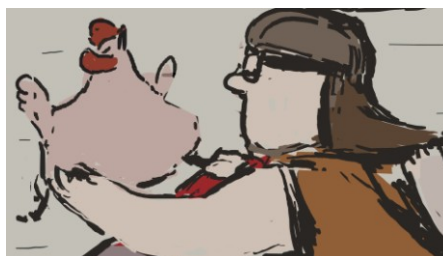
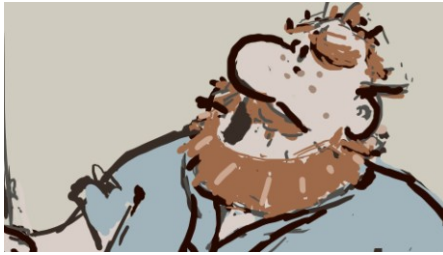
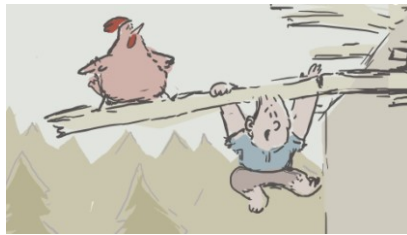
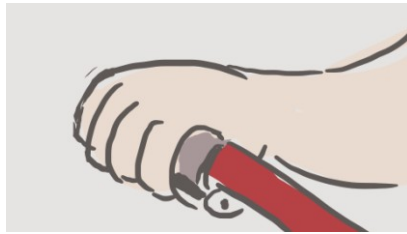
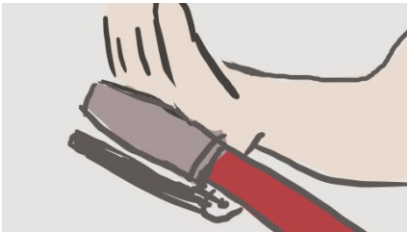
Babi protestuje jet na motorce dál, chce jít domů pěšky.



Náhlá změna, když uvidí ubohého Antka - chce ho pomocí motorky zachránit.

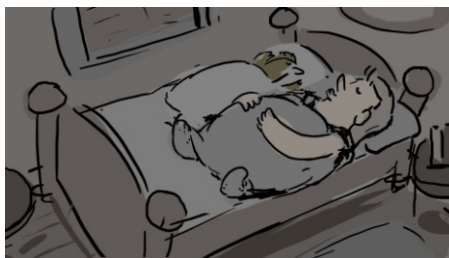
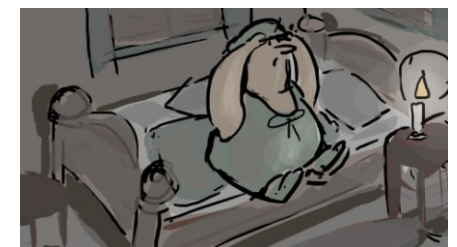






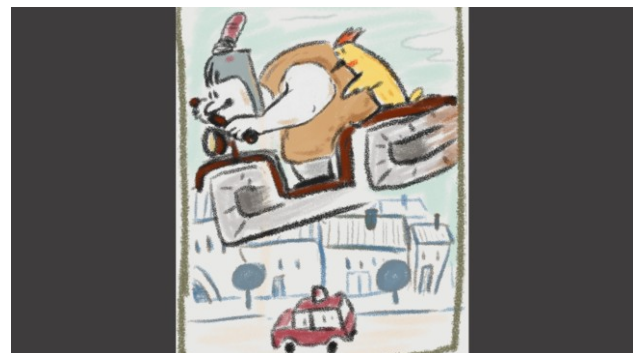
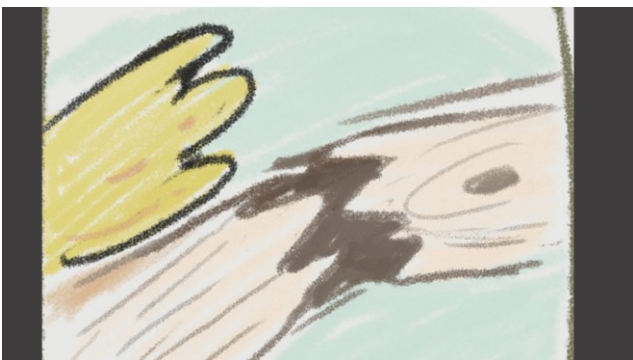
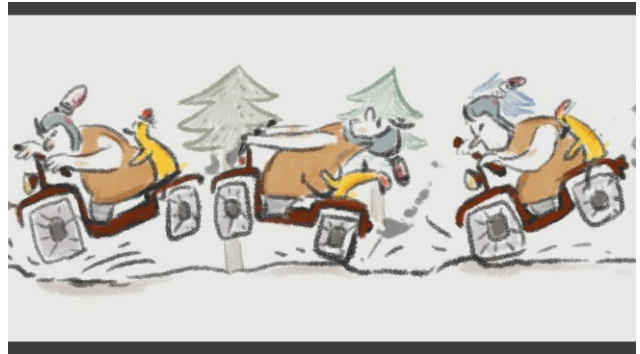


Všichni jásají, tleskají záchraně Antka. Pan Kotzur je šťastím celý bez sebe.



PŘÍLOHA P2:

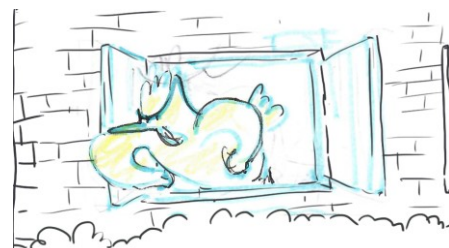




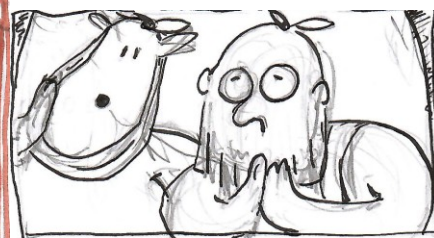


PŘÍLOHA P3:

Vlak přijíždí do vesnice.



Pan Kotzur se rozčiluje, babi hudruje nad rozčilením pana Kotzura.

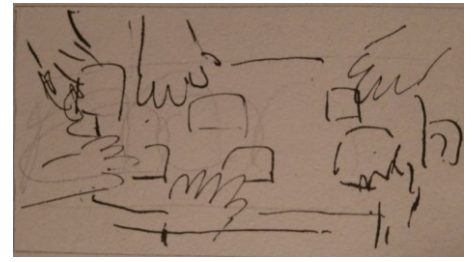


Babi navrhuje, aby všichni šli k ní do-

Babi přilítá se zachráněným Antkem a slepicí.

mů na buchtu.





Babi panu Kotzurovi uvaří čaj.

