

JOHOHO

**Dokumentace průběhu přípravy a
realizace bakalářské práce**

Martin Živocký

Bakalářská práce
2009



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2008/2009

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Martin ŽIVOCKÝ**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design – Animovaná tvorba**

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

**2. Praktická práce:
"Piráti", animovaná kreslená groteska**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická práce:

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

2. Praktická práce:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. a odevzdejte na 1 ks DVD výstup komprimovaný soubor avi ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: DV PAL, 720x576, 25fps, pixel aspect ratio – dle formátu obrazu – D1/DV PAL (1.067). tj.4:3 nebo 16:9, audio: uncompressed, 48000 Hz + 1 ks CD-R ve formátu mpeg. 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.

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

Seznam odborné literatury:

Animace a doba 1955–2000 Sdružení přátel odborného filmového tisku, FILM A DOBA, Praha 2004, ISSN 0015–1068 Animovaný film Dutka Edgar, AMU, Praha 2002 Úvod do estetiky animace Kubíček Jiří, AMU, Praha 2004, ISBN 80–7331–019–8 Animation Now! Anima Mundi, editor: Wiedemann Julius, Taschen 2004, ISBN 3–8228–2588–3 The Animator's Survival Kit Williams Richard, 1999 Jak napsat dobrý scénář, Field Syd, ISBN 80–87067–65–7 Jak číst film Monaco James, Albatros Plus, Praha 2004, ISBN 80–00–01410–6 Rozhovory Hitchcock – Truffaut, Čs. Filmový ústav, Praha 1987

Vedoucí bakalářské práce: prof. Ondrej Slivka, ArtD.
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: 12. ledna 2009
Termín odevzdání bakalářské práce: 11. května 2009

Ve Zlíně dne 10. března 2009


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
pověřená děkanka




doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
ředitel ústavu



ABSTRAKT

Tato práce se zabývá průběhem vzniku bakalářského filmu. Jedná se o krátkou animovanou grotesku nazvanou „Johoho“, která byla vytvořena v počítači technikou kreslené animace. Práce popisuje proces hledání námětu a výtvarného řešení, vývoj scénáře a následnou realizaci včetně výčtu použitého softwaru. Součástí práce je obrázkový scénář a výtvarné návrhy.

ABSTRACT

This work deals with the process of making the bachelor movie. It is a short cartoon called „Johoho“, which was made by drawing in a computer. The work describes searching for the theme and art design of the film, making of the story and the whole realisation including the software specification. The work contains storyboard and designs.

„Kdysi dávno řádili na moři piráti, kteří hrozně vyváděli, kradli jako straky, hlavně zlato a všelijaké drahokamy..“

(Mach a Šebestová, 1982)

Obsah

ÚVOD.....	7
1 VZNIK NÁMĚTU.....	9
2 INSPIRACE V HRANÝCH A ANIMOVANÝCH DÍLECH.....	10
2.1 Pirátské téma v hraných dílech.....	10
2.2 Pirátské téma v animovaných dílech	10
2.3 Krátká animovaná etuda.....	12
3 SCÉNÁŘ.....	14
3.1 Od prvotního scénáře k finálnímu.....	14
3.2 Pointa.....	15
3.3 Storyboard.....	15
3.4 Využití specifík animovaného filmu.....	15
4 ANIMATIK.....	17
4.1 Výroba animatiku.....	17
4.2 Práce s animatikem v průběhu samotné tvorby filmu.....	17
5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ.....	18
5.1 Tělesná stavba hlavní postavy.....	18
5.2 Pirátské atributy.....	20
5.3 Pozadí, prostředí.....	21
6 TECHNICKÉ PARAMETRY.....	23
6.1 Rozhodování se mezi formáty 4:3 a 16:9.....	23
7 ANIMACE.....	25
7.1 Animace v počítači v programu Aura 2.....	25
7.2 Klíčové fáze a framerate.....	25
7.3 Zpracování v programu Adobe After Effects.....	26
7.4 Srozumitelnost příběhu v očích nezávislých diváků.....	26
8 FINÁLNÍ STŘIH A ZVUK.....	27
8.1 Střih.....	27
8.2 Zvuk.....	27
ZÁVĚR.....	28
SEZNAM PŘÍLOH.....	29

ÚVOD

Má praktická bakalářská práce vznikla jako třiminutová kreslená groteska vytvořená v počítači. Žánr i technika zpracování vychází z mého dosavadního studia v oboru animace. Již od prvního ročníku se má tvorba ubírala převážně tímto směrem a proto jsem bakalářský film pojal jako takové shrnutí mých dosavadních zkušeností a dovedností.

Žánr animované grotesky je mi blízký a pro začínajícího animátora se mi zdá poměrně vhodný. Je to žánr postavený na humoru, který vychází z vtipných situačních gagů. Jelikož groteska pochází již z éry němého filmu, její skeče byly vždy založeny hlavně na pohybu a mimice postav. A umět dobře pracovat právě s těmito prostředky je pro animátora zásadní.

Můj bakalářský film svou délkou výrazně nepřesahuje mé předchozí práce, to však ani nebylo mým hlavním cílem. Veškeré mé snahy směřovaly k vytvoření co nejvíce uceleného, žánrově a animačně čistého díla v rámci mých dosavadních schopností.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 VZNIK NÁMĚTU

Námět na můj bakalářský film se mi zrodil v hlavě již před rokem, když jsem přemýšlel nad zadáním semestrální práce na téma „souboj“. Na nápad vytvořit příběh z pirátského prostředí jsem přišel poměrně neobvyklým způsobem, a sice ve spánku. Ne však že by se mi zdál sen o pirátech, zdálo se mi jednoduše o tom, jak jsem myslel a vymyslel námět pro svou semestrální práci. Tehdy jsem byl totiž už tak zoufalý ze své neschopnosti přijít na kloudné téma, že jsem tento problém řešil i ve spánku. K mému velkému překvapení mi můj vysněný nápad dával smysl dokonce i ráno po probuzení, kdy se většinou podobné snové geniální nápady ukazují jako nesmyslné. A tak vznikl základ příběhu o třech pirátech, kteří se v přístavu předhánějí, kdo má hrozivější tetování a vyprávějí si dobrodružné příběhy ze svých nebezpečných plaveb na oceánu. Nakonec jsem tento příběh sice opustil a vytvořil zcela odlišný scénář (viz. kapitola o scénáři), nicméně pirátského prostředí jsem se již nevzdal.

2 INSPIRACE V HRANÝCH A ANIMOVANÝCH DÍLECH

2.1 Pirátské téma v hraných dílech

Pirátské téma jak jej vnímáme dnes, má podle mého soudu dva základní mezníky. Prvním je kniha **Ostrov pokladů** od Roberta Louise Stevensona z roku 1883, která je dodnes nejznámějším literárním dílem zabývajícím se tímto námětem. Dočkala se mnoha filmových zpracování, kde se v roli legendárního Johna Silvera vystřídala řada hvězd jako Orson Welles nebo Charlton Heston a dá se říci, že tato kniha na dlouhou dobu stanovila obecnou představu dobrodružného pirátského světa. I pro mě byly až donedávna adaptace tohoto díla poměrně zásadní v utváření mé představy pirátského světa, přestože žádný z filmů výraznějším způsobem nevyčuhuje nad ostatní.

Druhým mezníkem je bezpochyby filmová trilogie **Piráti z Karibiku**, jež započala v roce 2003 a stala se obrovským hitem, čímž zároveň znovuoživila pirátské téma. Do té doby sice vzniklo několik filmů s touto tematikou, avšak buď jde o dnes již zapomenuté klasiky první poloviny 20. století s romantickými, mladými a krásnými piráty, nebo o výše zmíněné adaptace Ostrova pokladů. Až do příchodu Pirátů z Karibiku nikdy neměli piráti ve filmovém světě výraznější zastoupení a samotný žánr se (na rozdíl třeba od westernu) příliš nevyvíjel. Ať už jsou názory na tuto filmovou sérii jakékoliv, jedná se jednoznačně o nejvýraznější filmové zpracování pirátské látky a z vizuálního hlediska přináší obrovské množství materiálu pro inspiraci k tomuto žánru.



Obr. 1: Piráti z Karibiku (2003, režie Gore Verbinsky)

2.2 Pirátské téma v animovaných dílech

Kdykoliv, když se řekne pirát v animovaném filmu, okamžitě se mi vybaví díl z Večerníčku o Machovi a Šebestové (1982), když se pomocí kouzelného sluchátka dostali na pirátskou loď, převážející uloupený poklad. Piráti **Adolfa Borna** naprosto

přesně vystihují mou představu nebezpečných zarostlých hrdlořezů, co neustále loupí, pijí rum a hlasitě klejí. Proto pro mě bylo jeho výtvarné zpracování pirátského námětu velmi inspirativní.



Obr. 2: Piráti od Adolfa Borna

Hned potom si vzpomenu na legendární počítačovou adventuru **Monkey Island**. Jde o kreslenou hru z pirátského prostředí, která má dnes již čtyři díly (ovšem poslední díl už je vytvořen pomocí techniky 3D). Hlavním hrdinou je zde mladý muž jménem Guybrush Threepwood, který touží stát se pirátem (na rozdíl od klasického námětu mnoha pirátských románů a filmů, kde se mladík dostane mezi piráty proti své vůli). Hra se nese ve veselém duchu a s pirátskou tematikou si úžasným způsobem pohrává. Kromě toho jde ale také o skvěle vizuálně zpracované dílo s množstvím rozmanitých lokací, které vytváří jedinečnou a pro tuto herní sérii typickou atmosféru.



Obr. 3: Monkey Island (1997)

2.3 Krátká animovaná etuda

Svou bakalářskou práci jsem pojal ve stylu krátké dynamické grotesky, proto jsem hledal inspiraci u autorů, které považuji za mistry krátkých a úderných gagů a dynamikou nabitě animace.

Prvním z nich je **Bill Plympton**. Jeho krešebný i animační rukopis je na první pohled jasně čitelný, každé okénko svých filmů kreslí sám a využívá poměrně nízký framerate ovšem s dokonale vystiženými klíčovými fázemi a tím jeho postavy dostávají neuvěřitelnou dynamiku. Velmi dobře lze jeho styl pozorovat například ve filmu *Mutant Alien*, ale i v jeho krátkých filmech jako třeba *25 Ways to Quit Smoking*.



Obr. 4: *25 Ways to Quit Smoking* (1989)

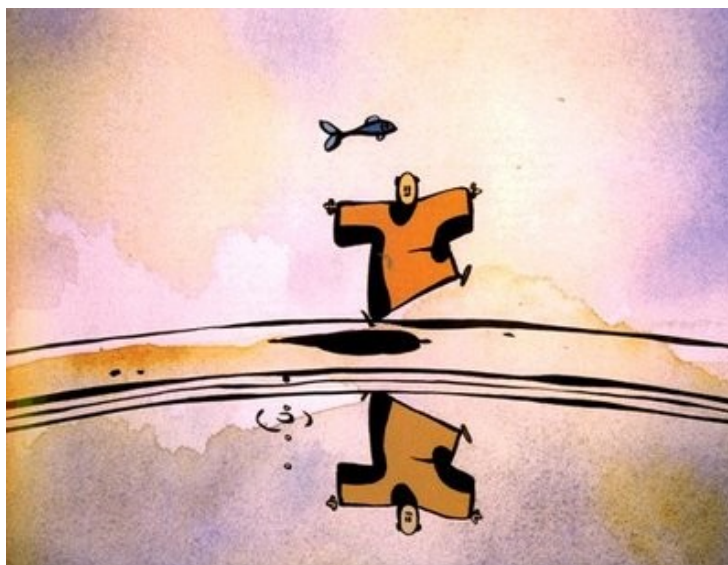
Dalším velmi výrazným autorem je **Cordell Barker**, jehož *The Cat Came Back* bylo nominováno na Oscara. Tento sedmiminutový film staví na poměrně jednoduché zápletky. Muž se snaží zbavit se kočky, jež mu postupně demoluje dům. Barkerovi ovšem slouží tato primitivní zápletky pro rozehrání úžasné dynamické a vtipné etudy završené navíc geniální pointou.



Obr. 5: *The Cat Came Back* (1988)

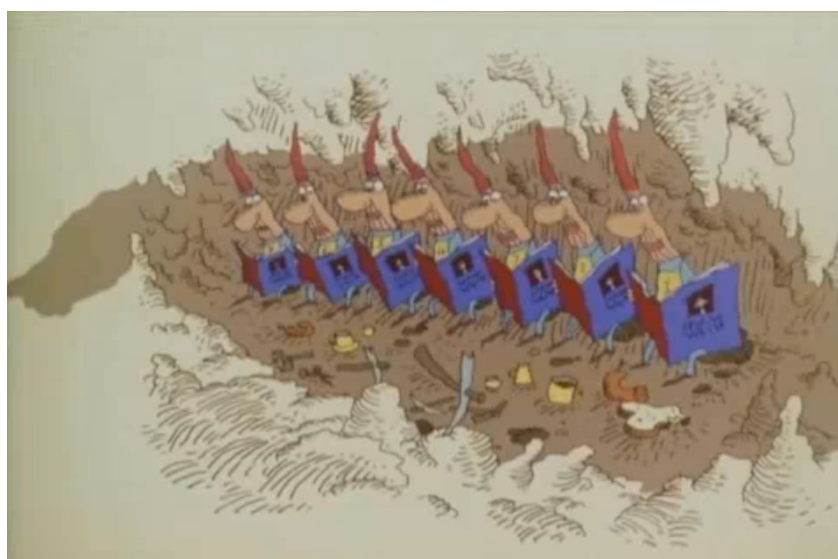
Michael Dudok de Wit, autor filmů *The Monk and the Fish* (*Le Moine et Le Poisson*) nebo *Father & Daughter*, mě rovněž velmi zaujal a inspiroval. Geniálně jednoduché a jednoduše geniální pozadí zejména v prvním jmenovaném filmu mě naprosto okouzlo. Navíc je animace dokonale podpořena hudbou, která dodává

dynamiku akčním sekvencím a zároveň poklidnou atmosféru kláštera.



Obr. 6: Le Moine et Le Poisson (1994)

Rovněž nesmím opomenout **Paula Driessena**, autora filmů jako *Three Misses* nebo *The Killing of an Egg*, který je pro mě velmi inspirativní zejména ve způsobu, jakým si hraje s postavami a pozadím a vše si dokáže dokonale přizpůsobit potřebám animace. Geometrii prostoru ohýbá do extrémních úhlů a rozměrů, postavy mají téměř neomezené možnosti pohybu a deformace, přesto vše stále působí pevně a funkčně, nic se nerozpadá. Kdykoliv mi během práce tzv. ztuhla ruka a nedokázal jsem svou kresbu uvolnit, pustil jsem si část filmu *Three Misses* a rázem se mi v mozku cosi uvolnilo a já se dokázal více osvobodit od reálných tvarů a vše mnohem více stylizovat a „přehánět“.



Obr. 7: Three Misses (1998)

3 SCÉNÁŘ

3.1 Od prvotního scénáře k finálnímu

Jak jsem již psal v úvodu, prvotní verze scénáře se značně lišila od té finální. A to jak počtem postav, tak samotným dějem. Původně byli piráti tři (viz. Příloha dva na str. 63). Soutěžili, kdo má hrozivější tetování a kdo zažil nebezpečnější dobrodružství na moři. Toto předhánění a vychloubání mělo probíhat v přístavu, kde tito mořští vlci kotvili, a prostřednictvím tetování se měl děj vždy přesunout na místo, o kterém daný hrdlořez zrovna vyprávěl. Film se měl tedy zakládat na obsahu jejich vyprávění a vše mělo jasně směřovat k překvapivé pointě. Ve scénáři se však stále objevovaly mezery a nedostatky a já jsem nebyl schopen příběh dovést k vlastní spokojenosti. Po mnoha více či méně odlišných variantách jsem na původní verzi se třemi hlavními postavami rezignoval a byl jsem odhodlán vzdát se celého námětu a vydat se zcela jiným směrem. Ovšem dané téma mě na druhou stranu stále lákalo. Proto jsem si tedy sedl a začal kreslit všechno, co mě pro svět mořských lupičů a námořníků přišlo typické. Tak vzniklo množství rychlých skic, ze kterých se nakonec vyloupl motiv, který se mi zdál ze všech nejvýstižnější. A sice hledání pokladu podle velmi ošoupané a staré mapy s velkým X velmi ošoupaným a opilý mořským hrubiánem s páskou přes oko.

A tak se počet postav scvrkl na jednu jedinou, ovšem o to více opilou a ve svém konání urputnější. Tak vznikl příběh o pirátovi, který se vydá hledat legendami obestřenou, zlatem dozajista přeplněnou a v mapě zaznačenou truhlici, jež se má nacházet na pustém ostrově někde uprostřed Karibiku. Zápletkou však nemělo být ono hledání pokladu, ale problém, jak se do nalezené truhly dostat. Zde vzniklo několik verzí, co bude hlavnímu hrdinovi v otevření truhly bránit. V první řadě to mohl být prostý zámek, ke kterému postrádá klíč a tedy se snaží truhlu otevřít násilím. To však nebyl příliš originální nápad. Mohl by tedy klíč vlastnit, ale po otevření truhly by zjistil, že uvnitř se nachází další o něco menší truhla a že tedy narazil na jakousi truhlářskou matřjošku, jež mu stojí v cestě za jeho vysněným pokladem. Ovšem pak by tedy bylo v rámci scénáře vhodné, aby postupné otevírání menších a menších truhlic bylo něčím zbrzděno a zkomplikováno. Pirát by tedy mohl mít klíčů hromadu a netušil by, do kterého zámku který patří. Po této úvaze jsem nakonec došel k závěru, že je zbytečné si děj komplikovat více truhlicemi ve stylu matřjošky, když samotné hledání správného klíče, který by padl do jediného zámku, v hromadě nesprávných, samo bez problému vystačí na zápletku krátkého filmu.

3.2 Pointa

Dlouho jsem přemýšlel nad pointou, tedy nad tím, co bude nakonec truhla ukrývat. Od začátku se nabízelo obrovské množství variant. Hrdina mohl v truhle nalézt další láhev s rumem zrovna ve chvíli, kdy by mu první láhev došla a tak by byl nakonec spokojen i bez zlatého pokladu. Mohl tam nalézt zlatý klíč a při pohledu na něj by se definitivně zbláznil a utekl do džungle. Mohl se do otevřené truhly nahýbat a podpořen rumem do ní spadnout, truhla by se za ním zaklapla a byl by konec. Také mohl nalézt skutečný poklad nebo další mapu, menší truhlu (tedy návrat k nápadu s matřoškou) nebo další lebku, prsten, díky kterému by zmizel nebo se teleportoval někam jinam a mnoho dalších a dalších možností. Avšak množství možností, jaké se mi nabízelo, mě nakonec dovedlo k přesvědčení, že samotný obsah truhly vůbec není důležitý, přestože k jeho odhalení příběh směřuje. Příběh popisuje proces pirátova dobývání onoho obsahu a po celou dobu truhla skrývá své tajemství a každá byť sebelepší pointa by toto tajemství zrušila. Proto jsem se rozhodl obsah truhly neukázat. Zoufalý dobyvatel truhlu s hromadou klíčů a půlkou ostrova na konci vyhodí do vzduchu, déšť padajících klíčů jej omráčí a padající truhla ho zamáčkne do písku. Jediný správný klíč nakonec spadne do klíčové dírky a tím film skončí. Truhla je odemčena, její obsah zůstává tajemstvím.

3.3 Storyboard

Po dokončení příběhu jsem začal kreslit skici jednotlivých záběrů a skládat je za sebe do obrázkového scénáře. Řešil jsem kompozice a velikosti jednotlivých záběrů, případné jízdy kamery.

Storyboard lze zhlédnout v Příloze 1 na straně 30.

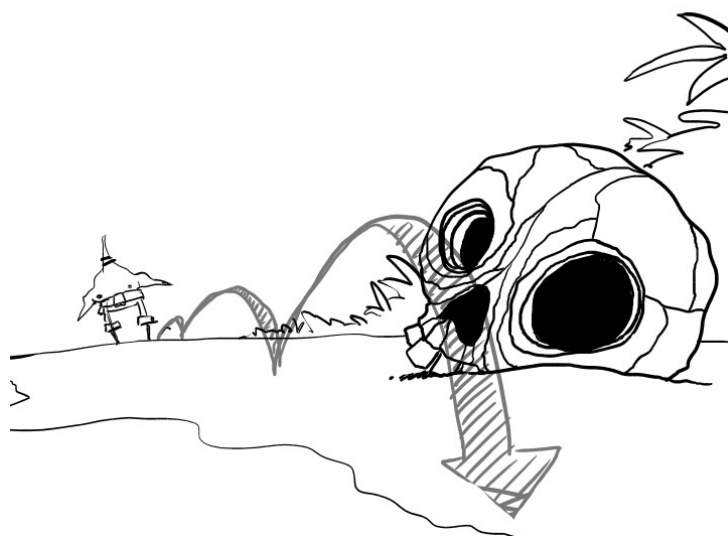
3.4 Využití specifík animovaného filmu

Přesto, že se dnes mnoho animovaných filmů točí podle pravidel hraných filmů, ať už se jedná o záběrování, úhly kamery, hloubku ostrosti apod., animovaný film má svá vlastní pravidla a nepřeberné množství možností a postupů filmové řeči.

V kresleném filmu je možné překračovat hranice reality tak daleko, kam sahá fantazie autora. Jakožto animátor si mohu dovolit extrémní úhly kamery, záběr může přejet doslova z pirátova ucha na palec u nohy během okamžiku rychlou dynamickou jízdou kamery a díky tomu není nutné tak často stříhat.

Velikost předmětů je relativní, z menších věcí lze vytáhnout předměty daleko větších rozměrů a diváci to v rámci animovaného filmu bez problému přijmou, je-li celý film takto nastaven.

Tyto možnosti jsem měl na paměti při tvorbě scénáře a následného animatiku a snažil se je aktivně zapojit do způsobu vyprávění. Bylo třeba již od začátku ukázat divákovi jakási pravidla, stanovit, co je pro svět tohoto filmu normální. Proto jsem nechal na začátku piráta vytáhnout lopatu z boty, ze které navíc vypadla spousta dalších předmětů včetně rozměrné kotvy. Pokud divák toto přijme, neměl by mít později problém se scénou, kdy pirát vysype z nalezené lebky tisíce klíčů, které vytvoří na pláži gigantickou hromadu několikanásobně větší, než je samotný pirát. Na konci pirát zuje druhou botu a zasype nedobytnou truhlu i horu klíčů výbušninami.



Obr. 8, 9: Skici, na základě kterých vznikl finální scénář

4 ANIMATIK

4.1 Výroba animatiku

Jakmile byl hotový storyboard, mohl jsem začít skládat okénka v počítači za sebe a vytvářet tzv. animatik. Prakticky jde o obrázkový scénář na časové ose, kde je možno si již přesněji stanovit délku záběrů a načasovat klíčové fáze. V animatiku lze velmi jednoduše poznat, jestli na sebe dané záběry dobře navazují, zda má sled záběrů správné tempo a kde použít např. jízdy kamery. Mnoho důležitých věcí v rámci scénáře mi došlo právě až s animatikem. Napadlo mě například zakomponování úvodních titulků do prvního záběru filmu. Všiml jsem si některých chyb, které nebyly v technickém scénáři viditelné, naopak určité scény, o jejichž použití jsem pochyboval, se v animatiku ukázaly jako dokonale funkční. Některé záběry jsem úplně vypustil, protože se již ukázaly jako zbytečné a naopak jinde jsem musel záběry přidat kvůli lepší srozumitelnosti děje.

4.2 Práce s animatikem v průběhu samotné tvorby filmu

Do připraveného animatiku jsem pak postupně vkládal hotové záběry a postupně jej tak přeměňoval na samotný film. Díky tomuto postupu jsem měl neustále kontrolu nad návazností hotových záběrů na zbytek filmu. Jinak by se mohlo stát, že bych vytvořil množství samostatně fungujících záběrů, které pak ale nebudou fungovat vzájemně.

5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

5.1 Tělesná stavba hlavní postavy

Při tvorbě hlavní postavy jsem se soustředil na několik základních věcí vztahujících se k danému typu filmu. Postava je ve filmu jediná a veškeré dění je založeno na jejím pohybu a konání. Proto musí být jak vizuálně zajímavá, tak animačně funkční. Dostat tyto dva požadavky do ideální rovnováhy vůbec není snadné. Postava příliš složitá, ať vizuální sebestavětější, nebude vhodná pro výraznou animaci a bude mě jakožto animátora značně omezovat. Je proto nutné ji maximálně zjednodušit, aby však stále plnila charakterový a estetický účel.

Zde jsem opět po inspiraci sáhl k čtveřici autorů zmíněné v úvodu, především ke Cordellu Barkerovi a jeho hlavním hrdinům z filmů *The Cat Came Back* a *Strange Invaders*. Nešlo mi pochopitelně o kopírování jeho figury, ale chtěl jsem zjistit, do jaké míry se dá postava zjednodušit, aby stále plnila účel jak technický tak estetický.

Postava nešťastného majitele domečku z *The Cat Came Back* je maximálně zjednodušena. Figura postrádá veškeré detaily či prvky, které nejsou pro animaci, děj nebo charakterové vykreslení postavy nezbytné. Končetiny jsou zcela bez kloubů, ruce mají pouze tři baculaté prsty. Hlavu tvoří bramborovitý útvar, z něhož trčí dva výrostky po stranách představující uši, baňatý nos, ústa a oči, stylizované do dvou koulí s víčky. Vzhůru trčí jediný vlas, který ve filmu sehraje svoji roli. Tělo je oblečené do jednoduchého trička a širokých kalhot. V případě postav ze *Strange Invaders* postupoval Barker trochu jinak. Figury působí jako z kubistického obrazu. Na rozdíl od *The Cat Came Back*, kde nelze najít na figuře jedinou rovnou čáru, manželský pár ze *Strange Invaders* je více geometrický, rovné hůlkovité končetiny se ostře ohýbají v kloubech. Postavy musely být o něco více detailní, jelikož jich je ve filmu více a zastávají různé charakterové role. Jejich tělesná stavba je pevnější bez možnosti výraznější deformace, avšak silná stylizace opět poskytuje velkou svobodu pro animaci.



Obr. 10: The Cat Came Back (1988)



Obr. 11: Strange Invaders (2002)

Můj pirát se tedy více blíží prvnímu případu (rovněž má postava je ve filmu sama). Končetiny nemají jasně dané klouby a nad ostrými geometrickými tvary převládají spíše oblé křivky. Části těla je možno částečně deformovat. Hlava je bez vlasů, nos má hruškovitý tvar a jediné zdravé oko je kulovité a vypouklé.

Co se týče charakterové stylizace, mým cílem bylo vytvořit typ robustního, rumem prosáklého piráta, se kterým na první pohled není radno si zahrávat. Proto má figura mohutné paže, silný krk a a silueta připomíná čtverec. Ústa jsou většinu času rozšklebená a odkrývají nepravidelnou řadu křivých zubů.

Snažil jsem se také poučit ze svých vlastních předchozích filmů, zejména z kresleného filmu Čoud z roku 2008, který se žánrově mé bakalářské práci podobá. Rovněž se jedná o příběh soustředěný výhradně na jednu postavu, na její pohyb

a mimiku. Právě pro potřebu mimiky nebyla figura z Čoudu dobře vystavěna, měla příliš úzkou hlavu, kde zkrátka chyběl prostor pro expresivnější výraz a obličej byl často kvůli tomu špatně čitelný. Tělesná stavba už fungovala lépe. Nicméně jsem před začátkem animace opomenul vytvořit si referenční obrázek figury ze všech stran, čímž bych předešel tomu, že vzhled figury se v jednotlivých záběrech liší.

U postavy piráta jsem se již poučil a referenční nákres udělal, avšak podcenil jsem jinou velmi podstatnou věc, a sice provedení animačního testu postavy, jak celé figury, tak detailu hlavy a mimiky. Jak se totiž v průběhu animace později ukázalo, hlava piráta opět nebyla zcela ideálně vystavěna. Při pohledu zepředu už je sice obličej čitelnější než u postavy z Čoudu, avšak při natočení z profilu se s mimikou pracuje poměrně obtížně a animace tak zabere více času.

Výtvarné návrhy piráta viz. Příloha 2 na straně 63.

5.2 Pirátské atributy

Postavu bylo třeba dobově obléknout a opatřit znaky, které ji charakterizují jakožto námořníka a piráta. Pro seznámení se s pirátskou módou jsem si vyhledal mnoho obrázků a fotografií z pirátských románů, filmů a her (viz. Druhá kapitola). Pro pirátské oblečení jsou typické široké kalhoty přepásané opaskem a různými šátky, vysoké boty, plandavá košile, dlouhý kabát, pokrývka hlavy klobouk nebo šátek, množství všelijakých řemenů a spon. Celkově jsem pirátské oblečení shledal příliš pestrým a složitým pro účely animace a proto jsem postavu oblékl pouze do kalhot s opaskem a obul do vysokých bot. Bylo tedy třeba figuře dát nějaký jasný pirátský znak, který ji jakožto piráta charakterizuje. Obecně vnímané znaky pro piráta jsou kromě oblečení páska přes oko, hák místo ruky, dřevěná noha, tetování, náušnice, případně papoušek na rameni. Přemýšlel jsem, který z těchto prvků použít. Dřevěná noha nebo hák místo ruky by značně komplikovaly pohyb piráta, respektive příběh by od začátku musel s tímto handicapem počítat. Tudíž jsem je vyloučil. Oproti tomu páska přes oko by neměla komplikovat animaci a práci s mimikou a zároveň dobře charakterizuje piráta. Tetování mělo mít pro původní verzi scénáře klíčovou úlohu. Ve finální verzi již pro děj nebylo důležité, avšak pro polosvlečenou postavu se jeho použití přímo nabízí. Z řady motivů, jež měly původně zdobit trojici pirátů z prvotního scénáře, jsem nakonec vybral klasickou kotvu na paži a mořskou pannu na pirátova záda.

Ve finální verzi má tedy pirát všechny končetiny zdravé, je bez pokrývky hlavy, má pásku přes levé oko, v obou uších kruhové náušnice, je do půl těla svlečen a

potetován a na sobě má pouze hnědé kalhoty přepásané opaskem. Jedním z nápadů také bylo pokrýt celého piráta zrzavými chlupy a vousy, avšak z důvodu snadnější animace nakonec zůstalo pouze u chlupatého předloktí.

5.3 Pozadí, prostředí

Po zpracování hlavní postavy bylo rovněž potřeba dobře promyslet výtvarné zpracování pozadí a prostředí, v němž se bude figura pohybovat. Děj se odehrává na ostrově uprostřed Karibiku. Představa opuštěného ostrova s pokladem, jakožto prosluněné krajiny s žlutým pískem, azurovým mořem a šťavnatou zelení džungle, je obecně poměrně zažitá a nebyl důvod ji nějak výrazně modifikovat.

Snažil jsem se, aby džungle působila neprostupně a hustě. Proto jsem palmy stylizoval a směrem k zemi jsem jejich kmeny značně rozšířil, tak aby zabíraly větší prostor a lépe vyplňovaly masu džungle. Moře většinu času není ve filmu vidět, ale je stylizováno ve zvuku a pomocí vln, které omývají pláž (viz první záběr filmu). Jinak by samotná pláž působila spíše jako poušť.

Přemýšlel jsem, zda pocit krásného slunečného počasí dosáhnu lépe pomocí čistého nebe bez mraků, ale nakonec jsem přišel na to, že modrá obloha sem tam porušená čistě bílým mrakem působí mnohem více idylicky. Prázdná obloha je navíc jednotvárná a tak by spousta záběrů měla za pozadí jen jednolitou modrou. Místo toho jsem oblohou protáhl několika vodorovnými bílými pruhy s lehce potřhanými okraji, čímž jsem dosáhl dojmu lehkých nedešťových mraků a obloha tak navíc vzdáleně připomíná námořnické pruhované tričko.

Bylo nezbytné přizpůsobit poměrně pestré pozadí postavě, která musí být stále jasně viditelná. Zde jsem se inspiroval postupem, jež lze například vidět ve filmu **Kojiho Yamamury** *Mt. Head* z roku 2002. Předměty, jež stojí blízko ke kameře, jsou kresleny silnou konturou s prokreslenými detaily a sytými barvami. Čím dále stojí od kamery, tím je kontura tenčí, má méně detailů a barva postupně ztrácí sytost a bledne, takže věci velmi vzdálené jsou tvořeny jen pomocí vlasové kontury a téměř postrádají barvu. Díky tomu tedy postava, která se po většinu času pohybuje blíže ke kameře, jasně vystupuje na vzdálenějším méně výrazném pozadí. Jako reference při tvorbě výtvarných návrhů pozadí mi posloužily fotky skutečných karibských pláží a ostrovů.



Obr. 12, 13: Referenční fotografie ostrovů v Karibiku



Obr. 14: Návrh ostrova

6 TECHNICKÉ PARAMETRY

6.1 Rozhodování se mezi formáty 4:3 a 16:9

V poslední době se stále více tvoří animované filmy v širokoúhlém formátu. V jistých případech to má svá opodstatnění. Například filmy z dílen Disneyho či DreamWorks již získaly podobu celovečerních filmových trháků, jež musí konkurovat svým hraným hollywoodským rivalům, a tak se jim jak vizuálně tak narativně snaží přiblížit a zároveň je parodovat.

U hraných filmů je již použití širokoúhlého formátu naprosto běžné. Do jisté míry to může být dáno tím, že lidé si film, který má formát 4:3, automaticky spojují s televizí a nepůsobí na ně jednoduše jako opravdový film, ale spíše jako televizní inscenace. Pro spoustu diváků i tvůrců to stejně platí i u animovaného filmu, já s tím však zcela nesouhlasím.

Co se týče animovaných filmů celovečerních, zde se autoři chtě nechtě přibližují jakémusi standardu ve vyprávění i stylu, jelikož film delší metráže by byl ve formě výrazněji alternativní pro diváka těžce stravitelný. A za standardní formát celovečerních filmů se dnes už považuje widescreen. Z tohoto důvodu se mi zdá širokoúhlý formát pro celovečerní animované filmy poměrně přirozený.

Avšak pokud se jedná o film, který trvá pouze několik minut, jednoznačně preferuji neširokoúhlý formát, pokud tedy vyloženě nejde o žánr, kde by měl widescreen svůj konkrétní účel. Výjimku pro mě částečně tvoří filmy 3D, které svým vizuálním zpracováním často vycházejí z hraného filmu.

Propojení neširokoúhlého formátu s krátkým animovaným filmem je u mě pravděpodobně dáno z velké části tím, že jsem byl ve světě krátkých animovaných filmů odkojen Večerníčky, kreslenými seriály typu Jen počkej, zajíci! nebo krátkými českými animovanými filmy od Vladimíra Jiránka nebo trojice Macourek - Doubrava - Born, kde jsem se s širokoúhlým formátem téměř nesetkal. Konkrétně kreslený film mám také částečně spojený s komiksem a tam širokoúhlá okénka žádným výrazným způsobem nedominují.

Zkrátka se mi pro animovaný film stále zdá typičtější klasický formát 4:3, ve kterém jsem jako dítě zhlédl téměř všechna pro mne zásadní díla a formát širokoúhlý mi evokuje více film hraný. Proto jsem se rozhodl i u svého bakalářského filmu (stejně jako u mých filmů předchozích) zvolit formát 4:3.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

7 ANIMACE

7.1 Animace v počítači v programu Aura 2

Samotnou animaci jsem prováděl v programu Aura 2 US. Tento software je pro kreslenou animaci velmi vhodný, protože umožňuje práci s vrstvami, „prosvětlování“ předchozích i následujících políček a především přehlednou práci s časovou osou. Kdykoli je možno si požadovaný záběr či sekvenci přehrát a tak průběžně kontrolovat, zda animace funguje nebo je třeba ji nějak upravit.

Na každém záběru jsem pracoval v několika vrstvách. Figuru jsem animoval v jedné vrstvě a pozadí mělo svou vlastní vrstvu. Kolorování rovněž probíhalo v jiné vrstvě než kontury, díky tomu bylo možno barvy v průběhu upravovat a měnit bez zásahu do již hotové animace v lince.

Pro samotnou animaci jsem používal dva postupy. U dynamických pohybů (jako je například běh, chůze či výrazná, prudká změna pózy nebo výrazu), kde jsem chtěl dosáhnout výrazných dotážených póz, se mi osvědčilo kreslit jednotlivé fáze vedle sebe do jednoho formátu a až následně je rozdělit do jednotlivých políček. Díky tomu jsem klíčové fáze tvořil s větší svobodou a vyhnul jsem se tak tendenci obkreslovat předchozí políčka, jako je tomu u animace pomocí „prosvětlováku“.

Tento druhý postup, tedy animace pomocí prosvětlování sousedních políček, se však zase více hodil v případě, že bylo mým cílem vytvořit velmi plynulý pohyb v menším rozsahu (často při animaci neživých předmětů jako třeba padání klíčů či letící lebka). K tomuto účelu by byl první postup příliš nepřesný a nedosáhl bych potřebné plynulosti.

Protože se často stává, že animace kreslená v počítači působí výtvarně příliš studeně a strojově, snažil jsem se kresbu i kolorování stylizovat tak, aby aspoň vzdáleně budily dojem kresby na papír. Aura umožňuje nastavení přítlaku tabletu na šířku tahu i na intenzitu barvy. V případě kontur jsem nastavil přítlak pouze na změnu šířky tahu, díky čemuž měla čára stále jednolitou černou barvu a lehce připomínala kresbu tuší. Pro vybarvování jsem zapnul kromě přítlaku na šířku tahu také přítlak na intenzitu barvy, což mi umožnilo jemně stínovat a částečně tak dosáhnout dojmu akvarelových barev.

7.2 Klíčové fáze a framerate

Hned od prvního záběru jsem zkusil animovat v poměrně nízkém počtu okének za vteřinu. Mé předešlé filmy měly zpravidla framerate 12 fps, pro animaci piráta jsem se rozhodl pro poloviční framerate 6 fps. K mému překvapení se i s takto nízkým počtem obrázku za sekundu dalo poměrně dobře animovat, avšak bylo třeba si dát o to

více záleží s jednotlivými políčky a každou fází důkladně promýšlet, jelikož při takto nízkém frameratu se žádná špatná fáze „neschová“. Tento postup mi pomohl zdokonalit mou animaci a pohyby tím často získaly na dynamice, i když někdy za cenu menší plynulosti.

7.3 Zpracování v programu Adobe After Effects

Mnohé „jízdy kamery“ jsou kresleny ručně okénko po okénku, avšak některé jízdy jsem řešil pomocí multiplánů. K tomuto účelu mi posloužil program Adobe After Effects, který je ideální zejména k ploškové počítačové animaci a k postprodukci jak animovaných, tak hraných filmů.

7.4 Srozumitelnost příběhu v očích nezávislých diváků

Již během tvorby animatiku a pak následně při samotné animaci jsem se snažil průběžně svou rozdělanou práci předvádět lidem, jež dosud neznali děj mého filmu. Tím jsem se snažil zajistit si jakousi zpětnou vazbu a kontrolovat, zda jsou jednotlivé sekvence srozumitelné a jestli je nezávislý divák schopen pouze na základě jejich zhlédnutí pochopit příběh a jednotlivé situace.

8 FINÁLNÍ STŘIH A ZVUK

Finální střih a ozvučení filmu jsem provedl v programu Adobe Premiere, jež umožňuje poměrně přehlednou práci s časovou osou a se zvukovými stopami.

8.1 Střih

Za začátku jsem převedl hotový animatik na časovou osu tohoto programu a během animace postupně importoval hotové záběry z Aury, než postupně nahradily celý animatik. Tím jsem nakonec získal celý film v hrubém střihu a následně jej musel postříhat do finální podoby. Vystříhal jsem přesahy záběrů a také jsem se zaměřil na tempo filmu. Když byl střih hotov, nasadil jsem na konec filmu závěrečné titulky.

8.2 Zvuk

Na hotovou obrazovou stopu jsem začal přidávat ruchy. Některé jsem vzal ze zvukové banky, jiné vznikly pomocí mikrofonu (takto byl vytvořen kompletní hlasový projev hlavního hrdiny).

Zaměřil jsem se na podpoření atmosféry tropického ostrova použitím zvuku šumění moře a typického křiku racků a ptáků obývajících džungli. Pro postavu piráta jsem použil převážně zvuky reálné. Stylizované ruchy byly použity minimálně.

ZÁVĚR

Má bakalářská práce je završením tříletého studia animace. Snažil jsem se, aby to bylo důstojné zakončení a aby se v mém bakalářském filmu odrazily zkušenosti a dovednosti nabyté během mého studia. Díky tomu, že jsem se po celé tři roky držel víceméně jednoho žánru, můžu teď s odstupem času svá díla srovnávat a pozorovat svůj tvůrčí vývoj.

Uvědomuji si, že jsem jako animátor a autor stále teprve na začátku a s každým filmem se snažím něco dalšího se naučit a něco nového si vyzkoušet a také se poučit z předchozích chyb. Tento proces, myslím, u žádného tvůrce nikdy nekončí a to je právě na umění a konkrétně na animaci krásné.

SEZNAM PŘÍLOH


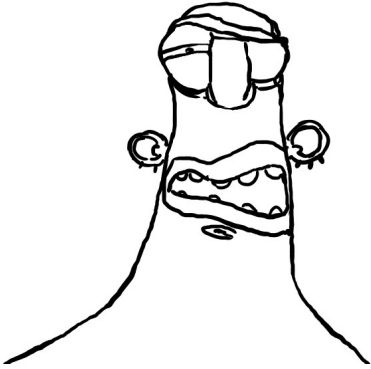
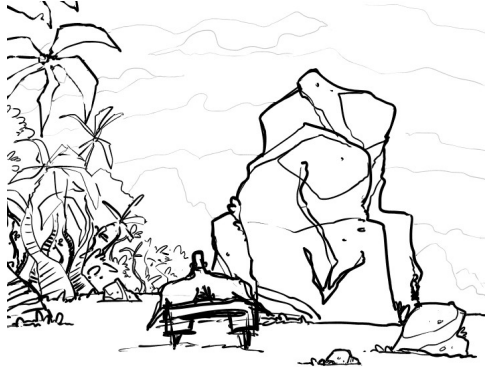
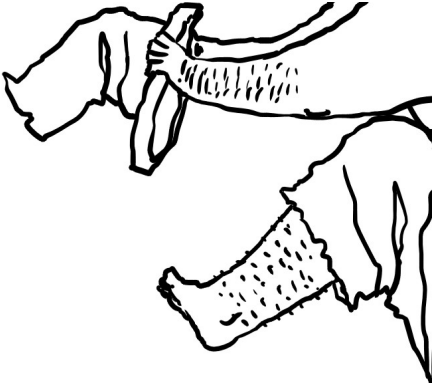
Příloha 1 – Storyboard.....	30
Příloha 2 – Výtvarné návrhy.....	63

PŘÍLOHA 1 – Storyboard

	<p>Záběr na prosluněnou pláž tropického ostrova. Kamera je nízko u země, blízko ke kameře leží v písku lebka. Břeh omývají vlny. Na pláž přirazí loďka, ze které vypadne postava piráta.</p>
	<p>Jakmile dopadne pirát na zem, objeví se úvodní titulky: UNIVERZITA TOMÁŠE BATI FAKULTA MULTIMEDIÁLNÍCH KOMUNIKACÍ</p>
	<p>Po chvíli se pirát zvedne a titulky zmizí. Pirát si přihne z flašky a za občasného pohledu do mapy se potácí doprava.</p>
	<p>Piráta se v našem pohledu během potácení na chvíli schová za lebku, ozve se zapraskání stromů a poplašný křik ptáků, kteří zpoza lebky vyletí směrem vzhůru. Zároveň s jejich startem se na několik vteřin objeví titulek: UVÁDÍ</p>

	<p>Zpoza lebky se vypotácí pirát již blíže ke kameře a klátivým krokem přejde přes formát na levou stranu a vyjde ze záběru.</p>
 <p>PIRÁTSKOU KOPII ANIMOVANÉHO FILMU</p>	<p>Jakmile vyjde pirát ze záběru, objeví se titulek: PIRÁTSKOU KOPII ANIMOVANÉHO FILMU Po několika vteřinách titulek opět zmizí.</p>
	<p>V záběru se mihne nejdříve flaška rumu v ruce piráta a poté pirátova noha.</p>
	<p>Piráta na nohu došlápne a druhou nohou prudce odkopne lebku.</p>

	<p>Po směru letící lebky se postupně zjeví titulek: JOHOHO Lebka zmizí v džungli.</p>
	<p>Detail na obličej piráta, který se pobaveně dívá směrem za odkopnutou lebku.</p>
	<p>Piráta se škytnutím skloní hlavu k mapě.</p>
	<p>Subjektivní pohled piráta na mapu.</p>

	<p>Prudký nájezd na velký detail části mapy s velkým X.</p>
	<p>Piráta zvedne pohled od mapy, podívá se před sebe a přimhouří oči.</p>
	<p>Velký celek, kde vidíme zezadu piráta, stojícího před velkým kamenem s šipkou.</p>
	<p>Detail, kde si pirát zouvá botu.</p>



Z boty se začne sypat všelijaké haraburdí.



Detail na předměty padající na zem.



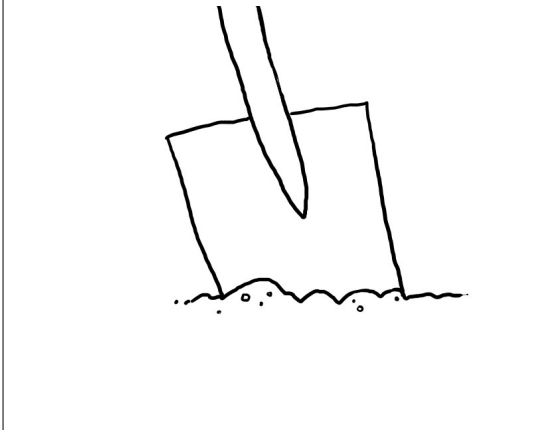
Záběr na piráta, který se dívá do zdánlivě prázdné boty.



Piráť šmátrá rukou v botě.



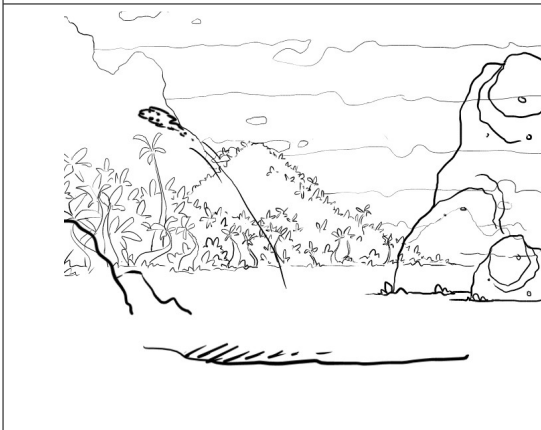
Piráť z boty nakonec vítězoslavně vytahuje lopatu



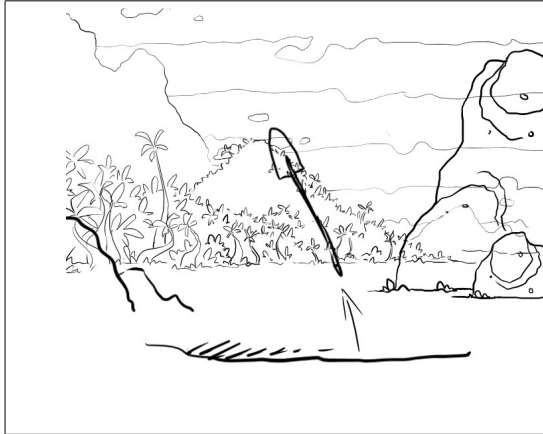
Detail na lopatu, která se zaboří do písku.



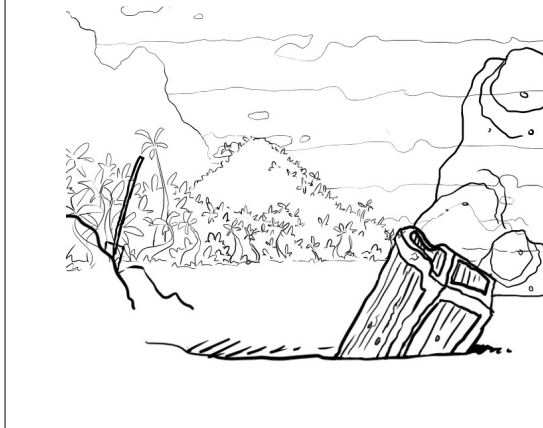
Záběr na urputně kopajícího piráta s lopatou.



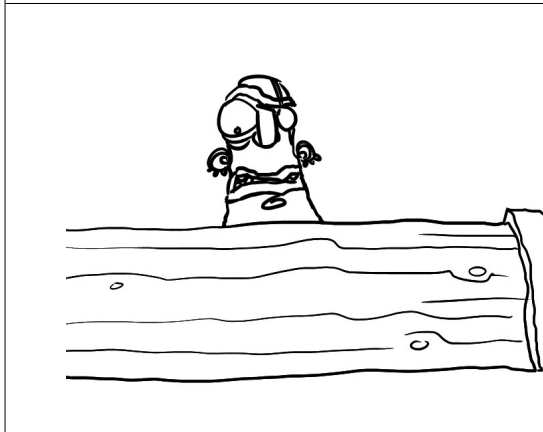
Záběr na vykopanou díru, ze které za sebou vylétávají hromádky písku.



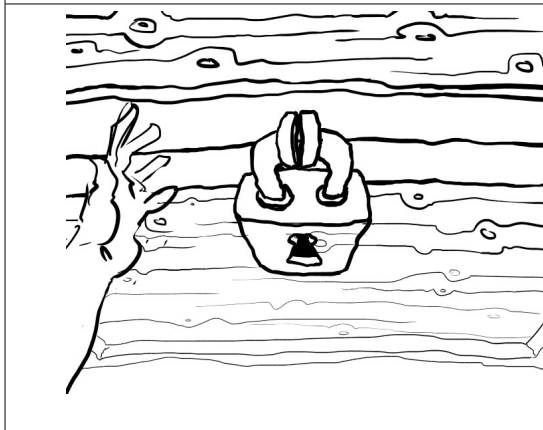
Z díry vylétá lopata a zapichuje se do hromady písku.



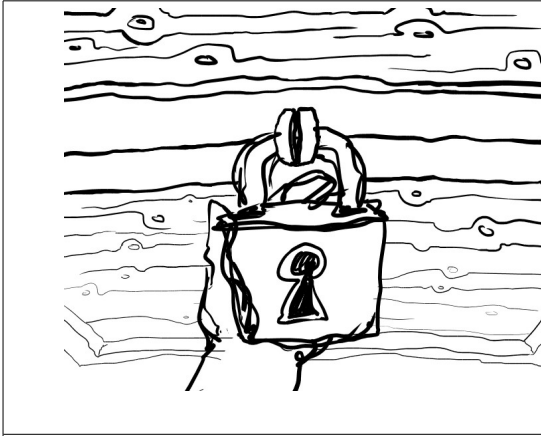
Z díry se pomalu vysouvá velká dřevěná truhla.



Truhla se přisune v detailu do záběru, zpoza ní vystrčí hlavu pirát.



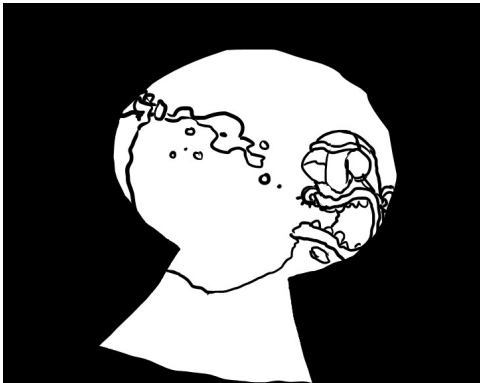
Subjektivní pohled piráta na zámek visící na truhle.



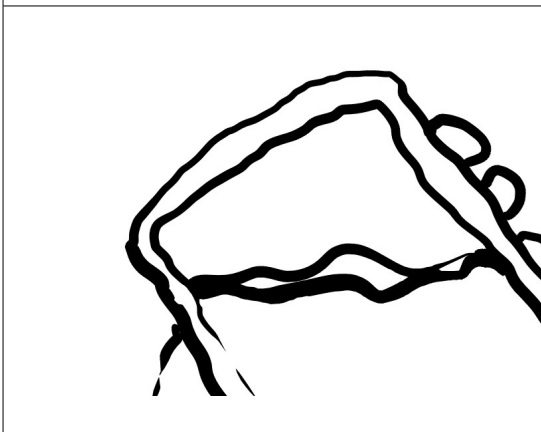
Piráť zámek prudce uchopí.



Pohled na piráta ze zámku skrz klíčovou díрку.
Piráť se tváří rozladěně.



Piráť do sebe začne lít rum z flašky.



Detail na flašku, kde ubývá rum.

 A line drawing of a pirate wearing a headscarf and a belt, drinking from a bottle. The bottle is tilted, and liquid is being poured into his mouth.	<p>Záběr zpět na pijícího piráta. (již ne skrz zámek)</p>
 A line drawing of a pirate looking down at a map. The map is held in front of him, and he is looking at it with a focused expression.	<p>Piráť přestane pít a potácivě se opět skloní k mapě.</p>
 A line drawing of a map. The map shows a large island with a skull in the center and a key to the right. The map is tilted and appears to be held by someone.	<p>Záběr na mapu přes pirátovo rameno</p>
 A line drawing of a pirate holding a map. The map is tilted, and the pirate is looking at it. The map shows a skull and a key.	<p>Záběr na piráta, který si posune mapu blíž k obličejí, takže se divákovi odhalí obsah druhé strany mapy.</p>



Záběr na piráta, který si mapu oddaluje a přibližuje a různě ji otáčí.



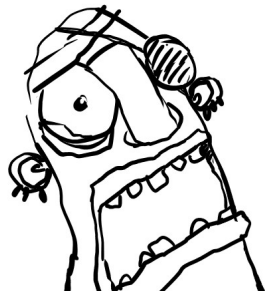
Piráta obrátí mapu k sobě druhou stranou.



Pohled na mapu přes pirátovo rameno. (nyní je vidět druhá strana mapy než u předchozího záběru přes pirátovo rameno)



Záběr na nakreslenou lebku se otočí po směru hodinových ručiček a zároveň se prolne do záběru, kde skutečná lebka, kterou na začátku pirát odkopl, leží uprostřed tmavé džungle. Kolem lebky ve tmě mrkají zvířecí oči.



Záběr na pirátův zoufalý obličej.



Pohled na džungli, do záběru se nasune hlava piráta zezadu.



Piráť vrávoravě odhopká směrem od kamery do džungle, záběr se zvedá k nebi, kam z džungle vyletí ptáci.



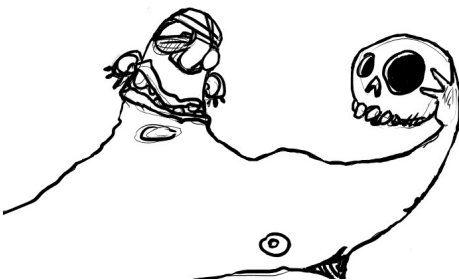
Idylický záběr na pláž s truhlou, z džungle se sem tam ozve řev piráta a zvuky rozzlobené zvěře.



Piráta vybíhá s džungle obsypán zvěří. V ruce drží lebku a vrávorá přes formát doleva za vykopanou hromadu písku.



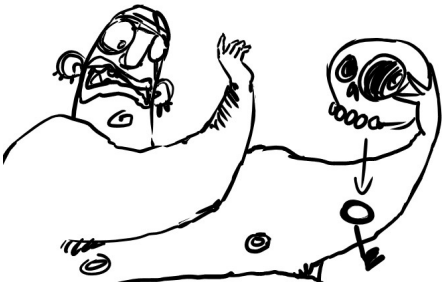
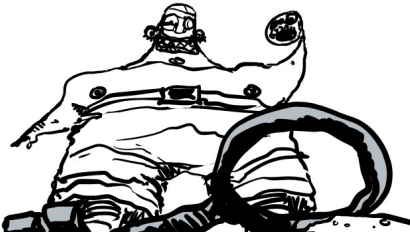
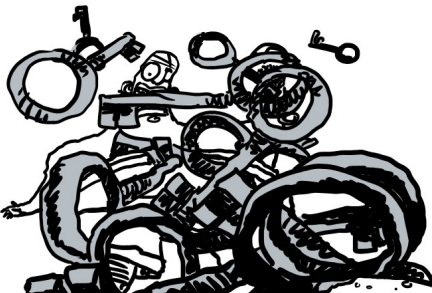

Piráta v našem pohledu zakrývá hromada písku. Zpoza hromady vylétávají zvířata, které měl pirát na sobě.



Do užšího záběru se zvedá pirát (setřese poslední zvíře) a v hamletovském gestu drží lebku.

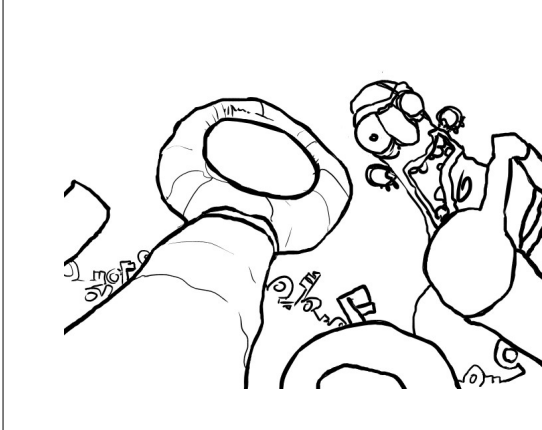


Zatřese s lebkou a pak na ni poklepe.

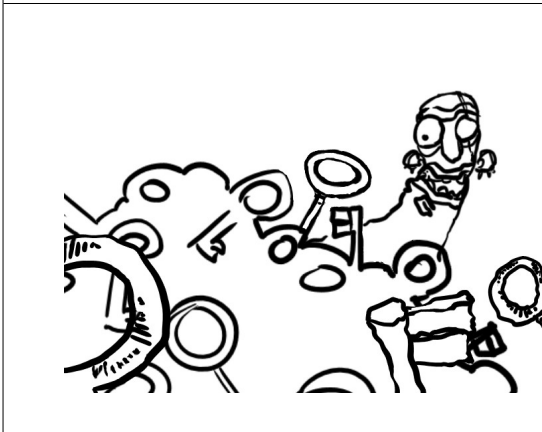
	<p>Z lebky vypadne klíč.</p>
	<p>Během pádu klíče se kamera přesune do pohledu. Pirát se nadšeně dívá na klíč.</p>
	<p>Pak se z lebky začnou sypat další klíče. Pirát se zatváří překvapeně.</p>
	<p>Klíče se stále sypou, pirát se tváří zoufale. Nakonec klíče zasypávají celý obraz do černé.</p>



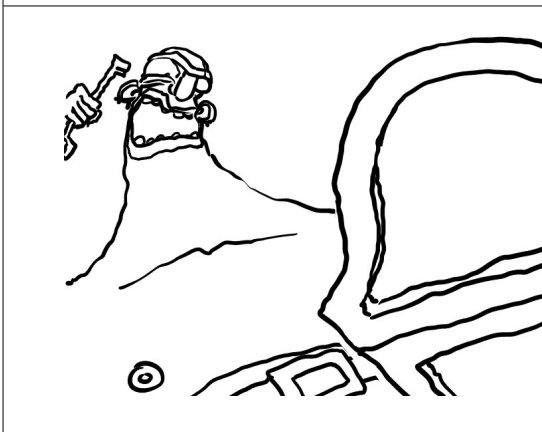
Roztmívačka, vyjevený pirát stojí před gigantickou hromadou klíčů. Z ruky mu vypadne lebka.



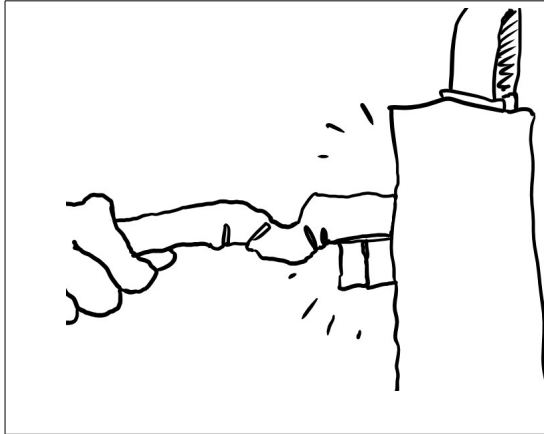
Pohled z hromady klíčů. Do záběru se zvedne hlava piráta s nechápavým výrazem.



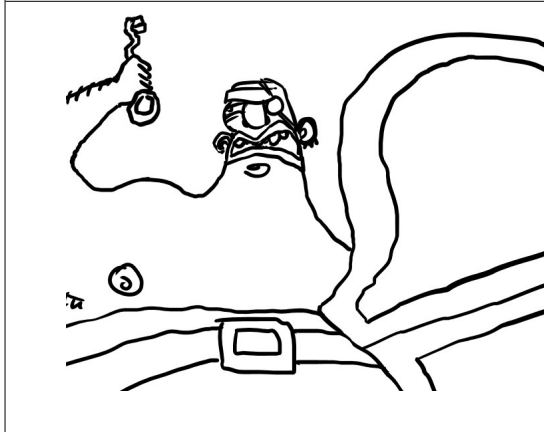
Jízda kamery sleduje pirátovu hlavu, přesouvající se od jednoho klíče ke druhému. Pirát si všimne výrazně se lesknoucího klíče, trčícího z hromady.



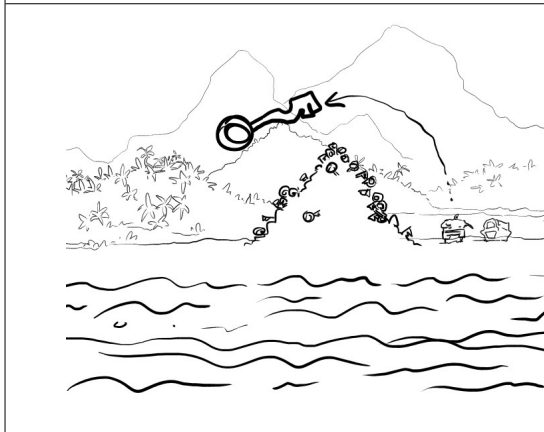
Piráť klíč nadšeně popadá a rozmachuje se.



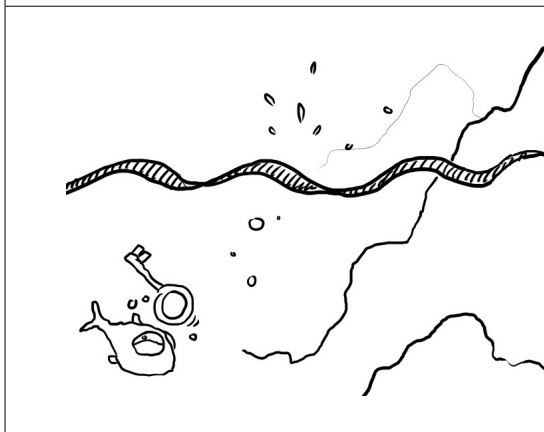
Detail na klíč, který nepasuje do zámku a při nárazu se zkříví.



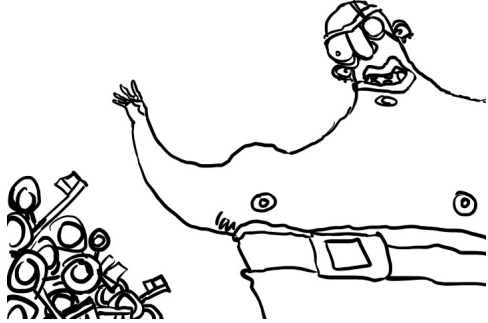
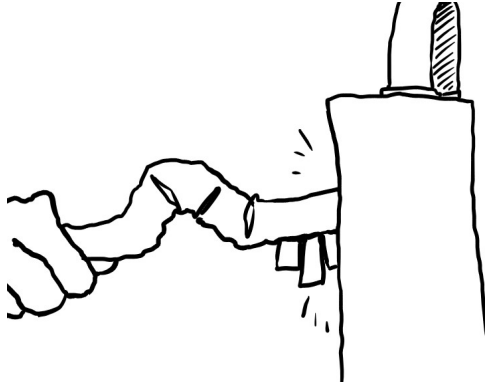
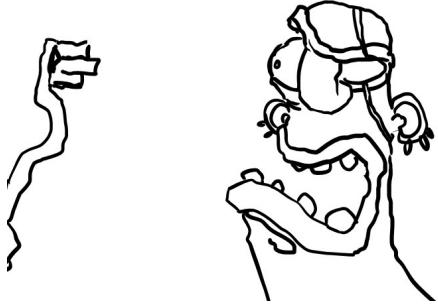

Rozzlobený pirát se dívá na pokřivený klíč.



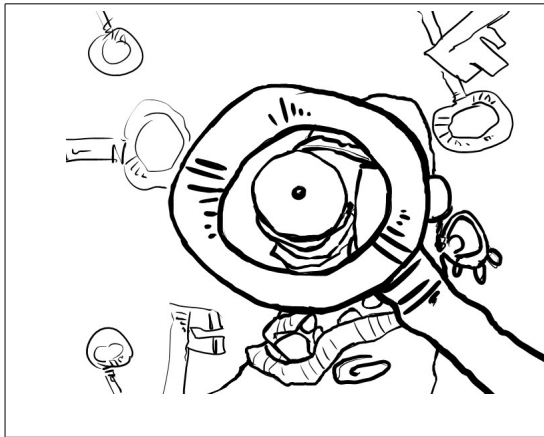
Záběr zdálky na pláž. Pirát zahazuje klíč do moře směrem ke kameře.



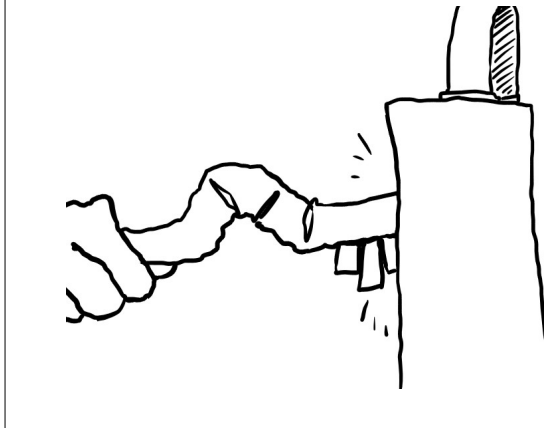
Kamera sleduje letící klíč, který padá do vody a trefuje rybu.

	<p>Piráť hrábne do hromady pro další klíč.</p>
	<p>Znovu záběr nepasujícího klíče, který se ohýbá.</p>
	<p>Piráť si rozzlobeně ohnutý klíč prohlíží.</p>
	<p>Pod vodou rybu trefuje druhý klíč.</p>

	<p>Piráť energicky hrábne do hromady pro další klíč.</p>
	<p>Záběr s dalším ohýbajícím se klíčem</p>
	<p>Piráť se zlostně dívá na další zkřivený klíč. (tempo záběrů se zrychluje)</p>
	<p>Další klíč trefuje rybu.</p>



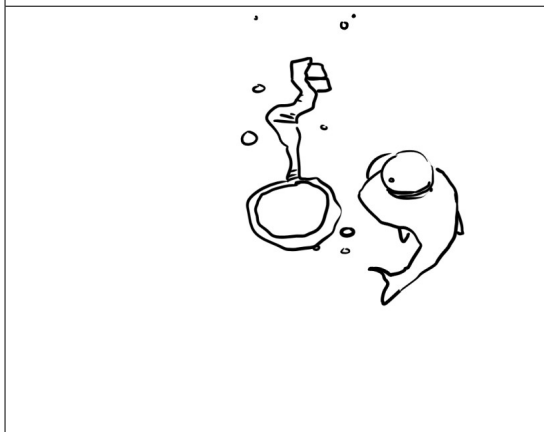
Záběr na pirátovo mrkající oko skrz klíč.




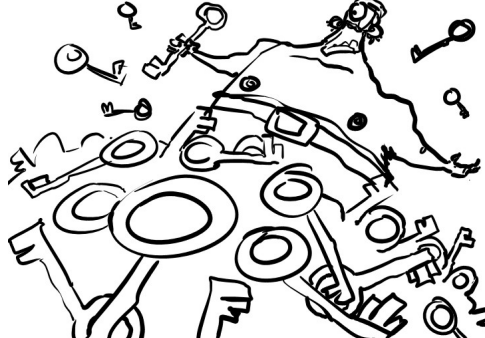
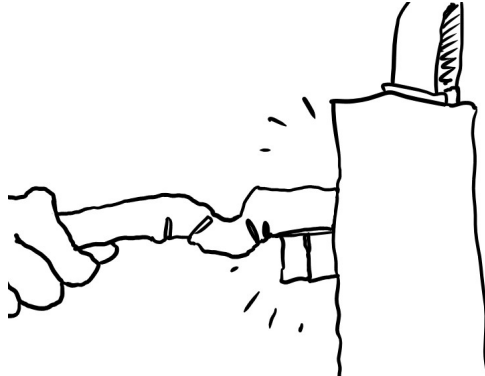
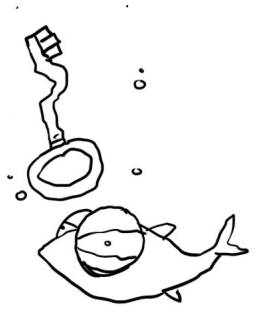
Další klíč nepasuje do zámku a ohýbá se.



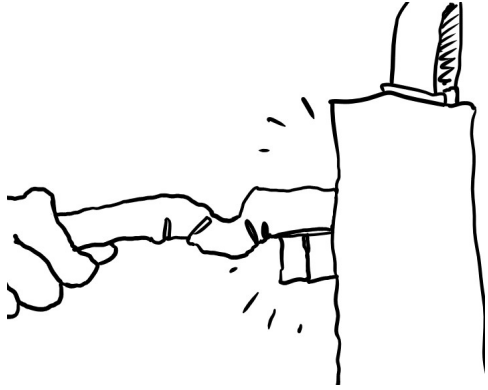


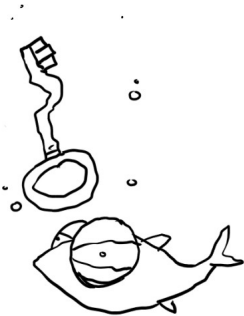
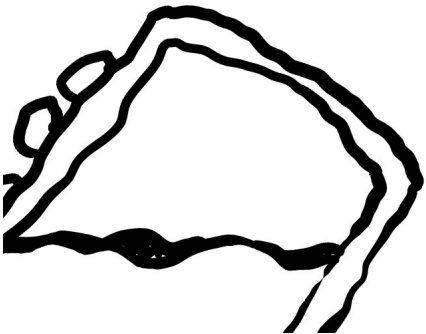
Piráť klíč odhazuje a sahá pro další.

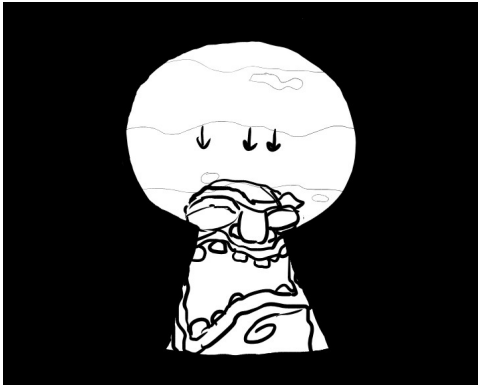


Ryba uhýbá před padajícím klíčem.

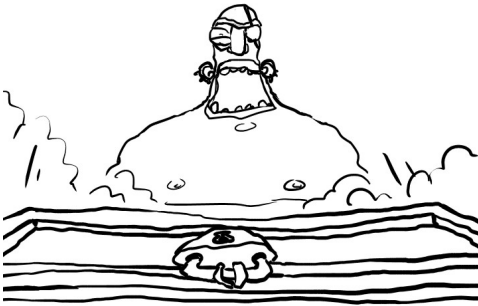
	<p>Piráť do sebe lije rum. (záběry se velmi rychle střídají)</p>
	<p>Piráť vyskakuje z hromady klíčů a jeden drží v ruce.</p>
	<p>Další klíč nepasuje.</p>
	<p>Ryba dostává další ránu klíčem.</p>

	<p>Další nepasující klíč.</p>
	<p>Klíč trefuje rybu.</p>
	<p>Detail na flašku s ubývajícím rumem.</p>
	<p>Další klíč nepasuje do zámku.</p>

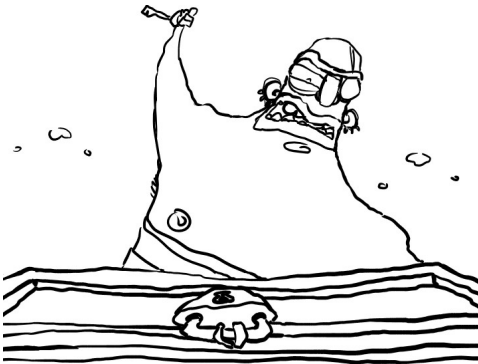
	<p>Klíč trefuje rybu.</p>
	<p>Detail na flašku. Hladina rumu stále více klesá.</p>
	<p>Záběr skrz klíč na piráta.</p>
	<p>Nepasující klíč.</p>



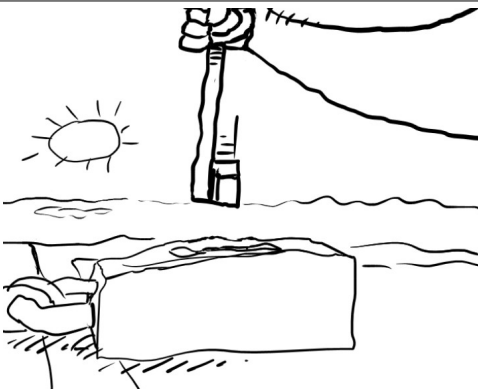
Záběr na řvoucího piráta ze zámku skrz klíčovou dírkou. Výhled z klíčové dírky se posunuje směrem dolů.



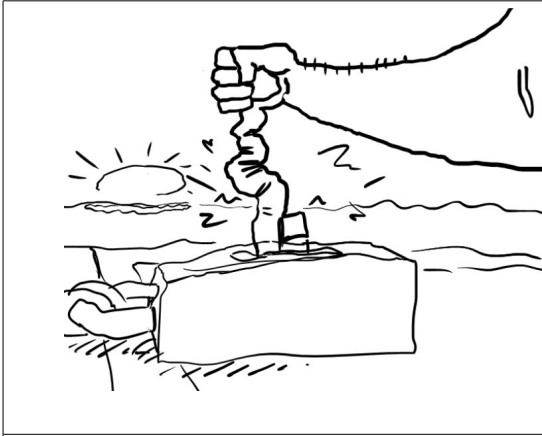
Piráta převrhne truhlu.



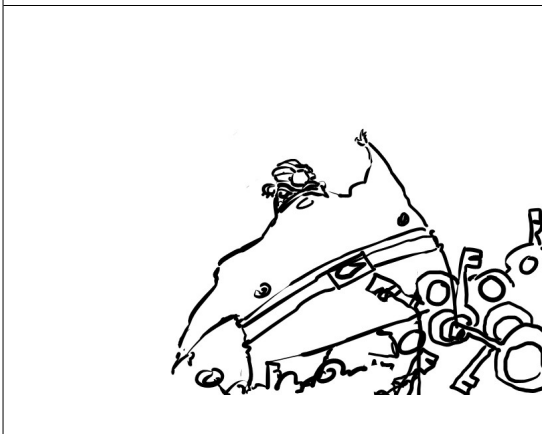
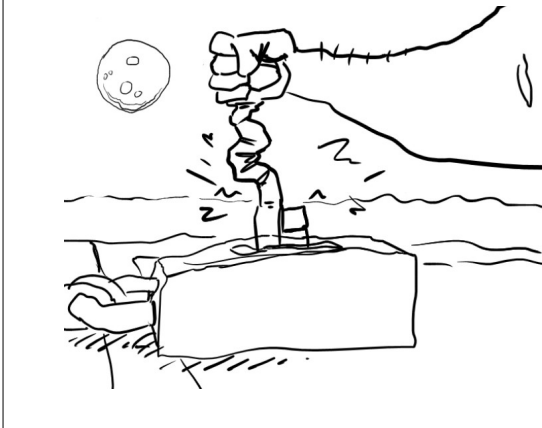
Prudce se rozmachuje s dalším klíčem.



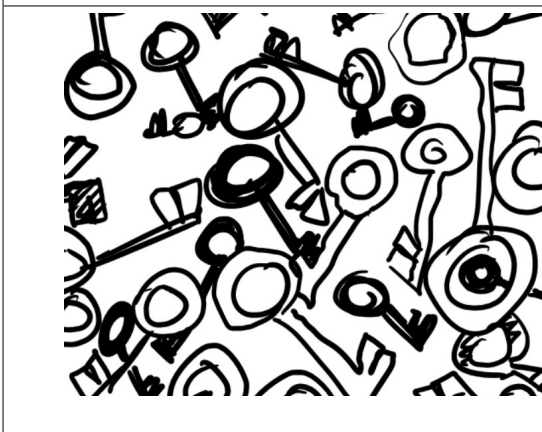
Detail na klíč narážející na zámek.



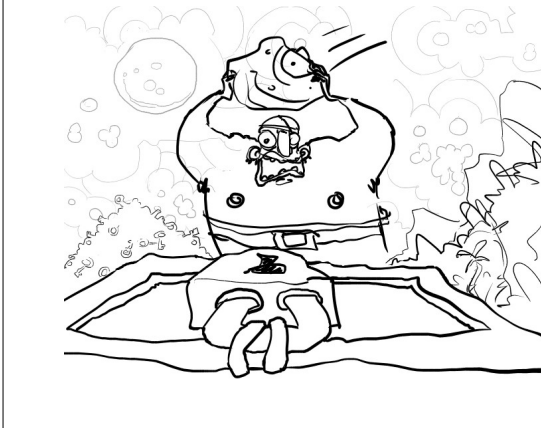
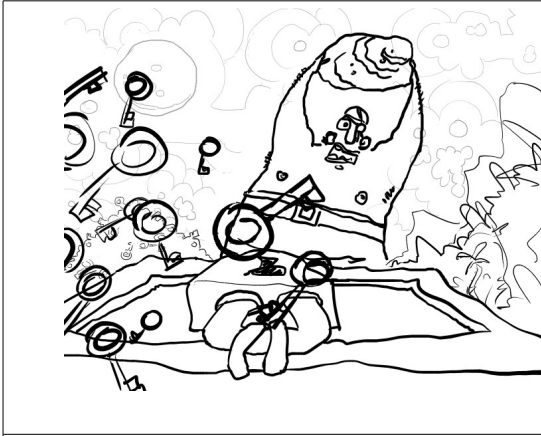
Klíč se opět zkříví. Během úderu klíče slunko na denní obloze prudce zajde za horizont a na již noční oblohu se rychle vyhoupne měsíc.



Piráť rozzuřeně hrábne do hromady klíčů.



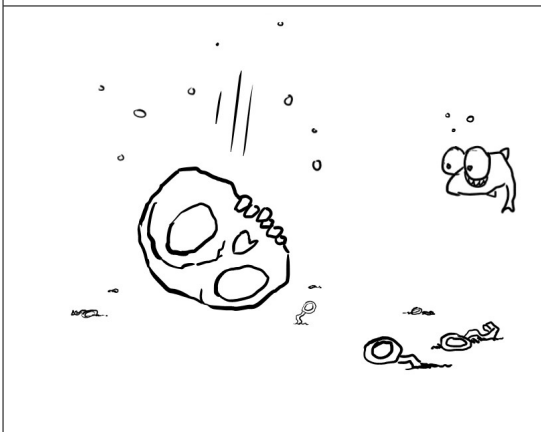
Rozražená hromada klíčů zakryje obraz a jako stíračka odkryje nový záběr



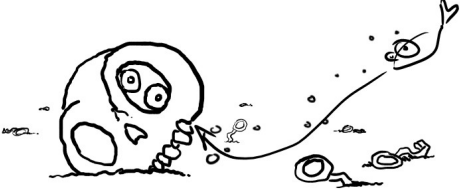



Piráť tluče veľkým kamenem do zámku.



Piráť tluče do zámku lebkou.



Lebka padá do vody vedľa ryby.

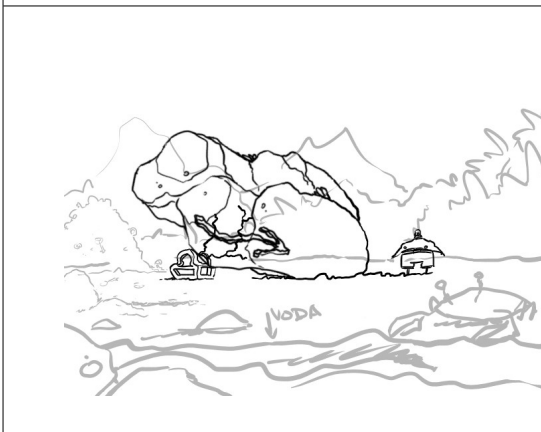
	<p>Ryba vykulí oči a pak se rychle do lebky schová.</p>
	<p>Záběr na palmu tyčící se nad ostatní stromy.</p>
	<p>S palmou to prudce škubne směrem vzhůru a pak mizí ze záběru šikmo dolů.</p>
	<p>Piráta o truhlu přeráží palmu.</p>



Piráť se opírá do velkého balvanu.



Piráť převrhne balvan na truhlu.



Balvan se o truhlu zarazí a pak popraská a rozsype se.

	
	<p>Kamera prudce najíždí na obličej ječícího piráta.</p>
	<p>Piráta zvedá flašku od rumu, ale ta je prázdná.</p>
	<p>Piráta v dálce zahazuje flašku směrem ke kameře.</p>



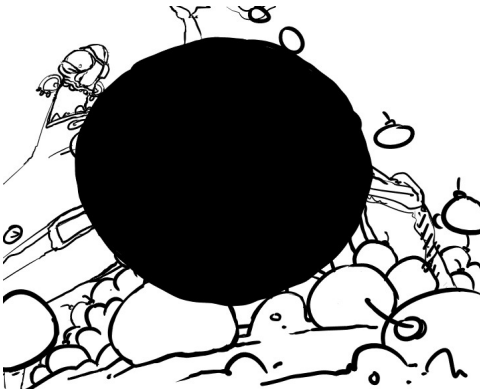
Flaška dopadne do písku a jako lupa zvětší obraz řvoucího piráta.



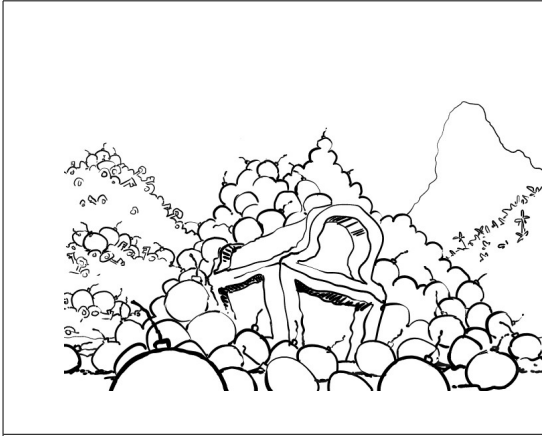
Piráta s šíleným výrazem zouvá druhou botu a zasypává truhlu výbušninami.



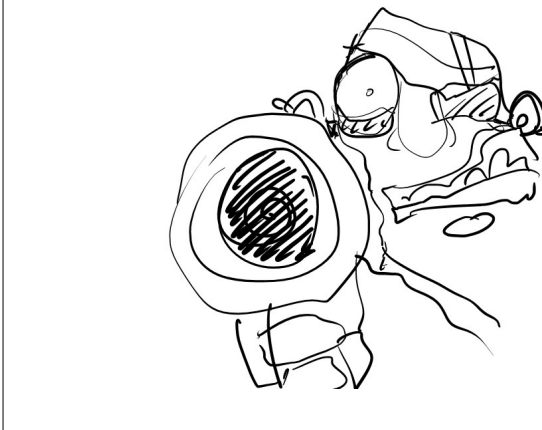
Kamera se přesune do pohledu.



Jedna z bomb se odrazí od země a padá rovnou do kamery – zatmíváčka.



Roztmívačka na hromadu bomb, ze které vyčnívá truhla a v pozadí trčí kopa klíčů.




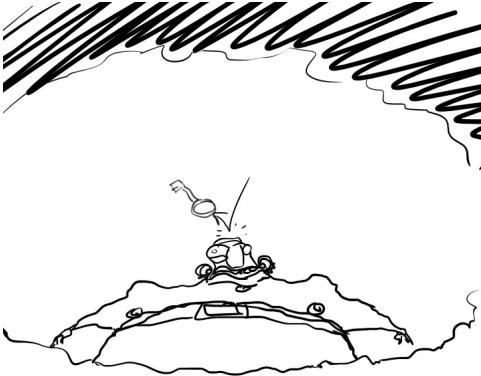

Pohled do hlavně bambitky, kterou pirát míří na výbušniny.



Silný výbuch.


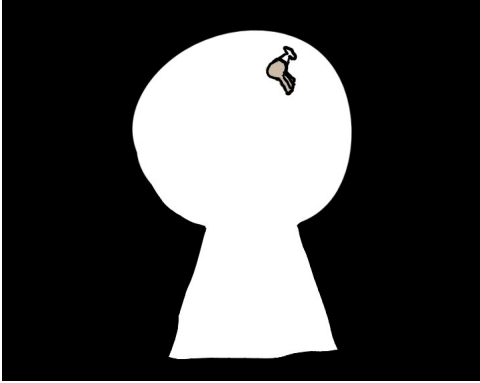




Zpoza ohořelého keře pirát vystrkuje hlavu.

	<p>Piráť přiskakuje k díře po výbuchu, ze které se ještě lehce kouří.</p>
	<p>Pohled na piráta z díry. Z nebe spadne pirátovi na hlavu klíč.</p>
	<p>Pohled z ptačí perspektivy, na pláž padají klíče z nebe. Po pláži se potácí pirát.</p>
	<p>Piráť se potácí směrem od kamery. Všude kolem padají klíče.</p>

	<p>Krátký prostřih na klíč který ve vodě narazí na lebku, ve které je schovaná ryba. Ryba zamrká.</p>
	<p>Piráta se potácí po pláži v dešti klíčů.</p>
	<p>Užší záběr na napůl omráčeného piráta.</p>
	<p>Pohled na ostrov z velké výšky. Kamera sleduje padající truhlu.</p>

	<p>Piráta z pohledu, nad ním se na nebi rychle zvětšuje silueta padající truhly.</p>
	<p>Truhla spadne přímo na piráta a spolu s ním zmizí ze záběru.</p>
	<p>Záběr na piráta zamáčklého do písku, na něm leží truhla, otočená zámkem vzhůru k nebi.</p>
	<p>Detail na zámek.</p>

	<p>Záběr na ostrov z výšky, kamera sleduje padající klíč.</p>
	<p>Pohled ze zámku klíčovou dírkou. Na nebi se zvětšuje silueta klíče. Klíč zapadne do klíčové dírky a tím zakryje obraz do černé.</p>
	
	<p>Konec, závěrečné titulky.</p>

PŘÍLOHA 2 – Výtvarné návrhy

