

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma „Paměť varuje:Vzpomínky zabíjí“

Andrea Volná

Bakalářská práce
2012



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovizie

akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Andrea VOLNÁ**
Osobní číslo: **K09013**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma „Paměť varuje: Vzpomínky zabíjí“.**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část bc. práce

Zadání: "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Paměť varuje:Vzpomínky zabíjí".

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

Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči

-2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

2. Praktická část bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma "Paměť varuje:Vzpomínky zabíjí"

Povinně odevzdat: -3 ks na nosiči DVD formát video DVD v pevném obalu s přebalem.

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

S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči:-1 ks kompletně vyplněna titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi) -1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi) -min. 10 ks foto z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu JPEG -min. 10 ks foto z vašeho bakalářského filmu ve formátu JPEG -1 ks technický scénář ve formátu PDF - výtvarné návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

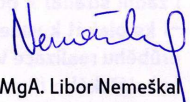
Rozsah bakalářské práce: **viz. Zásady pro vypracování**
Rozsah příloh: **viz. Zásady pro vypracování**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**
Seznam odborné literatury:
Edgar Dutka, Minimum z dějin světové animace

Vedoucí bakalářské práce: **Milan Šebesta**
Vyšší odborná škola filmová Zlín
Datum zadání bakalářské práce: **11. června 2012**
Termín odevzdání bakalářské práce: **17. září 2012**

Ve Zlíně dne 11. června 2012


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




MgA. Libor Nemeška
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně *P. S. Lope*

Andrea Wang, Jelu
.....
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ABSTRAKT

V této bakalářské práci popisuji tvorbu filmu ze dvou stran. V první části stránku teoretickou, jak jsem přišla na hlavní myšlenku a od té postupovala dál přes kompletní tvorbu námětu, scénáře, výtvarno a výběr žánru. A v té druhé popisuji samotné natáčení filmu i se všemi problémy, které mě při tvorbě filmu potkali přes výběr hudby až k titulům.

Klíčová slova:

Příběh: starý pán, samota, vzpomínky, smrt

Technika: papírková loutka

Umělecká technika: tužka, černý centropen, pastelka, barvení v počítači

Postprodukce: střih, zvuk, titulky, barvení

ABSTRACT

In this abbreviation work I describe the making of my movie from two perspectives. In the first part I describe the theoretical point of view, how I came to the main idea from which I then continued throughout the complete making of the theme, script, applied art and the choosing of my genre. In the other part I describe the filming of this movie, describing also all the problems it took, through problems with the music to making and right insertion of the subtitles.

Key words:

Story: old man, loneliness, memories, death

Technique: cut out animation

Art technique: pencil, black centropen, crayon, and the PC Paint program

Postproduction: editing, sound, subtitles, painting

Čestně prohlašuji, že na odevzdané bakalářské práci jsem pracovala samostatně bez cizí pomoci. Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Také bych chtěla poděkovat všem profesorům a vedení školy.

Andrea Volná

OBSAH

OBSAH	8
ÚVOD.....	9
I. TEORETICKÁ ČÁST	10
1 VÝBĚR ŽÁNRU	11
1.1 PŘÍBĚH.....	11
1.2 NÁMĚT.....	12
1.3 SCÉNÁŘ	13
2 VIZUÁLNÍ STRÁNKA	15
2.1 INSPIRACE VÝTVARNEM	15
2.2 VÝTVARNÉ NÁVRHY	15
2.1.1 Pozadí	15
2.2.2 Postavičky.....	16
2.3 DIVÁKOVA FANTAZIE	17
2.4 STORYBOARD.....	18
2.5 ANIMATIK	19
II. PRAKTICKÁ ČÁST	20
3 ANIMACE.....	21
3.1 VÝBĚR TECHNIKY.....	23
3.2 HUDBA	24
3.3 POSTPRODUKCE.....	24
ZÁVĚR	26
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	27
SEZNAM PŘÍLOH.....	28

ÚVOD

Animovaný film má podobnou historii jako film hraný. Tím, že jde o film animovaný, ne vždy to znamená, že je určen jen pro dětského diváka. Ano, většina diváků, si myslí, že v animaci jde o dítě, ale přece existuje mnoho podob animace. Animace může být zakomponovaná i v hraném filmu jako jeho součást a divák si toto ani nemusí uvědomovat. Animaci může být vytvořen i hororový film či film dalších podobných žánrů. Samozřejmě, když se řekne animace mnoho lidí si to hned spojí s večerníčky a jinými kreslenými pohádkami pro děti, ale může to být třeba i videoklip či reklamní spot. Tato bakalářská písemná práce pojednává o realizaci mého krátkého papírkového filmu. Jedná se o film zaměřený na animaci pocitů a vzpomínek, doplněn hudbou, z části videoklip, z části dějová linie. V textu se snažím vysvětlit svůj postoj ke klasické animaci, proč prosazují klasiku a ne počítačovou animaci. Jaké byly mé inspirační zdroje, proč zrovna papírková animace a ne jiná. Proč zrovna tento námět a o čem v námětu pojednávám, průběh vzniku filmu, pozadí, postaviček a samotnou realizaci díla.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 VÝBĚR ŽÁNRU

Svou bakalářskou písemnou práci jsem pojala stylem vyprávěním celého příběhu, jak to bylo od začátku až do konce. Nad svou prací jsem dlouze uvažovala, měl to být animovaný film v rozmezí 3 – 5 minut. Co ale v tak krátkém čase ve filmu vyjádřit, aby byl film srozumitelný a pochopitelný pro diváka? Toto byla první myšlenka a snažila jsem se jí dál rozebírat od celku až po detail. Snad by to mohl být nějaký reklamní spot či videoklip? Nebo snad nějaký gag? Je to složité si vybrat, u reklam potřebuji nějaký výrobek a práva od výrobce pro zakomponování do reklam. A co ten gag? Je těžké a náročné vymyslet vtipný gag, kterému se zasmějí všichni. Většina gagu už byla použita v němých filmech od Chaplina a jiných komiků, od té doby se tyto staré gagy jen obnovují a používají znovu. Nakonec jsem se rozhodla pro videoklip, ale co k jeho tvorbě všechno budu potřebovat? A čím začít? Existuje mnoho videoklipu hraných i animovaných, když je začneme sledovat a hlouběji se nad nimi zamyslíme, ne vždy je ve videoklipu hlubší myšlenka. U spousty videoklipu jde jen o věc pocitu bez nějakého dalšího zamyšlení, ale i přesto, že videoklip ze sebe divákovi nic neřekne jde o mnoho povedených videoklipu, kde hlavní roli hraje jen rytmus a tempo skladby. Samozřejmě, že jsou i videoklipy bez myšlenky i bez držení rytmu a bez animace pocitů. Tento videoklip už divákovi nemá vůbec co dát, doufám, že v mém filmu se toto nestane a bude tam aspoň minimální myšlenka.

1.1 Příběh

Jako první při tvorbě filmu nastane otázka o čem. Většinou začáteční práce tvoří scenárista, jelikož bez scénáře a příběhu by režisér neměl co natočit, pokud si ovšem příběhy nepíše sám jako scenárista – režisér v jedné osobě. Pokud režisér nemá dobrého scenáristu je těžké film natočit, ledaže by režisér použil nějakou literární předlohu. Já osobně, když se od obecnějších věcí dostanu k těm konkrétním, jsem chtěla v námětu použít svou myšlenku a svůj názor, tudíž jsem literární předlohu použít nechtěla. Nad svou konečnou bakalářskou prací jsem dlouze přemýšlela a příliš dlouho mi trvalo na nějaký ten námět přijít. Až jednou při procházení městem jsem se zamyslela nad chováním lidí různých věkových skupin. A při tom mě napadlo natočit film o jedné z těchto skupin. Ale kterou si vybrat? Nejlepší skupinou jsou mladí lidé, každý se chová úplně jinak a mají široký pás zájmu. Když jsem se nad tímto ale hlouběji zamyslela a zhlédla pár filmu o mladých, jsou si všechny tak podobné a většina námětu vyčerpaná a opakovat se po někom to bych si nedovolila. Pořád

jen holky, alkohol a drogy a toto mě v námětu stoplo. Začala jsem tedy uvažovat od začátku, s tím, že to vezmu z druhého konce a to z pohledu starých lidí. Tato věková kategorie se mi hodila nejvíce, můžu totiž v ni použít celý jejich život, jejich vzpomínky a hlavně jejich proměnu jak se mění chování lidí postupem času od mládí až ke stáří.

1.2 Námět

Ve filmu si myslím že jde hlavně o dobrou myšlenku a její hloubku a skrytou pointu filmu či poselství. Jednou z priorit při tvorbě námětu bylo dát filmu hlubší význam než jen vytvořit krásné výtvarno bez jakéhokoli příběhu, i když mělo jít původně o videoklip, i tak jsem chtěla do toho dát hlubší význam. A proto jsem se zamyslela nad otázkou jaký je rozdíl mezi starými a mladými a po dlouhém uvažování jsem přišla na to, že každý je si velmi podobný a má stejný život jako kdokoli jiný, jenže záleží jak kdo s nim naloží a každý si za svůj osud může sám. V barevnější části jde vidět jak je člověk v mládí spokojený, dokud nenastanou problémy s rodinou, s manželem, kde bydlet a kde na to vše vzít peníze, proto je tato část příběhu v barvách, dokud však nenastane chvíle temna. Tímto poetickým koloběhem jsem chtěla vyjádřit jak je život krátký, jak se lidí setkávají a rozcházejí, jak staří umírají a rodí se noví. Jak lidé mají tak podobné prožitky života se všemi starostmi, radostmi i chybami, a přece si to navzájem vyčítají. Nerada bych dělala rozdíly mezi staršími, mladšími, bílými či lidmi jiné rasy. Osobně si myslím, že každý má nějaké problémy, ať už v rodině, mezi přáteli či v práci nebo v době dnešní i té minulé. Tohle to většinou slyšíme u starších lidí, jaké to bylo za jejich času a jaké je to teď nebo jak oni to měli v životě těžké, tímto jsem, ale chtěla vyjádřit, že ať v době této nebo předtím, ať už je člověk mladý nebo starý, jde pořád o to samé a určitě bych neřekla, že v tomto čase to mladí lidé mají až tak jednoduché jak slyšíme dennodenně od těch starších. A teď k příběhu samotnému. Původně mělo jít ve videoklipu spíše o lyrické vyjádření pocitů z písně, kde by jsme v obraze viděli dvě postavičky, které si vyjadřují lásku a přátelství. Celý příběh měl začínat na čistém bílém pozadí, na kterém měl začínat celý život čili budování a pomalý růst prostředí, ve kterém postavičky žijí. Od kreslicích se mraku, vylétávajíc z nich ptáci, přes stavění se budov ve městě, ve kterém žijí. Pod těmito budovami by byla lavička, na které postavičky sedí a objímajíc se hledí do kaluže pod nimi. Přes kaluž by jsme se dostali do světa uvnitř, kde by plavali ryby, chobotnice a jiní živočichové, tím jsem chtěla vyjádřit, že i živočichové mají svůj svět a své pocity jako lidé a prožívají toto úplně stejně bez ohledu na druh či rasu ži-

vého tvora. V refrénu písni by se některé záběry opakovali podle textu písni. A v průběhu by se vše vracelo zpět na začátek příběhu, který by jsme se dostali pomocí autobusu, který vyjíždí z kaluže zpět do světa a v něm vidíme sedět postavičky jak se nám ztrácí v dáli. Kamera by se vracela zpět přes rozpadající se budovy, ztrácející se mraky a dolétání ptáku zpět na čisté pozadí. Celý koloběh života by mohl nastat znovu. Avšak po změně délky hudby musela přijít na řadu i změna obrazu. Proto jak už jsem se zmiňovala výše, jsem do filmu zakomponovala i starší postavu. Jde o postavu pána, který žije v domě sám, bez přátel i rodiny a zůstali mu pouze vzpomínky na dobu, kdy byl taky mladý a měl ještě ze života radost. Nebyl to ten starý, protivný pán s osamělého domu. V první části filmu vidíme místnost plnou prachu a pavučin, jde snad o místnost v podkroví kde prožíval kdysi život v mládí se svou manželkou? Kde se konali různé večírky a oslavy s přáteli? Nebo snad dětský pokoj starého pána nebo jeho dětí či později pracovna? Kdo ví, ale starý pan tuto místnost navštíví a prostředí v něm vyvolá vzpomínky na to jak byl mladý, první lásku a jiné okamžiky jeho života. Sedne si na křeslo u stolu, hledí z okna ven a začne mu v hlavě kolovat jeho známá oblíbená píseň z dob večírku a radovánek. Píseň v něm začne vyvolávat tehdejší vzpomínky, které ho po čase pohltní. Z této filmové reality se dostáváme do té lyričtější části, kterou jsem popisovala jako tu původní, samozřejmě z ní muselo být něco vypuštěno, ale základ zůstal stejný. Když přejdeme tuto část do budování až zase k rozpadu, ocitáme se znovu v místnosti, kde už vidíme pána, který při těchto vzpomínkách skončil. Zabíli ho snad opravdu vzpomínky? Či samota?

1.3 Scénář

Při tvorbě scénáře jsem měla největší problémy s kompletací záběru a rozzáběrování celého filmu, tak aby vše vypadalo jako jeden celek. Scénář jsem konzultovala s panem Šebesťou a několikrát po konzultaci jsem jej předělávala, proházela záběry, doplnila o jiné, jiné zas naopak vymazala. Když mi vše takto sedělo i v obrázkovém scénáři, doplnila jsem do technického scénáře hudbu i ruchy a zase nastal problém s timingem. Jak si naplánovat čas, tak aby seděl se záběry,? Takže nastala otázka, které záběry zkrátit a které prodloužit? Logicky je jasné, že ty méněcenné, nepodstatné jsem zkrátila a ty důležité, v kterých se odehrává ta hlavní myšlenka prodloužila, tak aby divákovi bylo vše jasné a dokázal to ze záběru rozpoznat o co tam jde. Celý scénář si můžete prohlídnout v příloze.

Po neúspěchu při zkoušce jsem se rozhodla film předělat, dostala jsem dvě možnosti, buďto film předělat a nebo začít úplně od nuly. Od nového námětu před scénář a spoustu jiných ještě nevyřešených a neviděných problémů. Rozhodla jsem se zachovat film a dodělat jen některé záběry nebo je jinak předělat. Ve filmu by měla barevná část zůstat zachovaná upravena jen o nějaké detaily. V části bez barvy by měl být čas zpomalen, tak ať se divák seznámí s prostředím a s postavou. Scéna zůstane zachována jen se v ní objeví více předmětu jako třeba koberec na podlaze, lampička na stole či fotografie jeho mrtvé ženy.

2 VIZUÁLNÍ STRÁNKA

V této části nastává otázka, zda je důležitější hlavní myšlenka a námět nebo vizuální stránka obrazu? Zda film diváka zaujme příběhem nebo barevností, gestikou postav či kresbou. Osobně si myslím, že obě tyto části dohromady tvoří film a nejlepší je tyto části skloubit dohromady, udělat si na každou z nich dostatek prostoru na práci a dokonale vše propracovat. Mě však vždy více přitahovala kresba, malba a tvorba vůbec než vymyšlení příběhu, co která postavička by mohla dělat. Proto jsem si přípravu výtvarna užívala od začátku až do konce..

2.1 Inspirace výtvarnem

V tuto chvíli jsem si musela uspořádat myšlenky jak bych chtěla, aby videoklip vypadal. Představovala jsem si něco jednoduchého, výstižného, v čistých barvách a výtvarnu. Něco jednoduchého a čistého, ale ať to zase nevypadá primitivně. Po zhlédnutí různých knížek z dějin umění mě zaujala malba Joana Miró či Vasilije Kandinského a později i umění fauvistů jako Henri Matisse či surrealistu a jejích snové malbě, která se hodí. Snažila jsem se od těchto umělců vycházet a použít prvky z jejich rukopisu a doplnit ho rukopisem svým. Své výtvarno a scény jsem pojala kresbou jen tak naskicovanou v části nebarevné je to snad proto, že jen tak narychlo naskicovaná scéna působí chaoticky, nepřehledně a tohohle jsem chtěla v těchto záběrech dosáhnout.

2.2 Výtvarné návrhy

2.1.1 Pozadí

V prvních záběrech vidíme místnost, v které se celý příběh odehrává. S jistotou však nedokážeme říct o jakou místnost jde. Vidíme jen, že je zchátrala, poloprázdna, plná prachu, špíny a pavučin. Pod oknem je jen stůl a křeslo, takže jde místnost strohou jakkoli jinak vybavenou, žádný nábytek ani jiná dekorace. Na stole je jen pár roztrhaných papírů, lampa a fotka zesnulé ženy. Může to být pracovna z minulosti či dětský pokoj starého pána nebo jeho snad děti? Ale co ho zde přitáhlo, že po tolika letech tuto místnost navštívil? Snad samota a vzpomínky. Ale zpět do místnosti, která má působit ponuře, proto tato část není

ani nějak barevně řešena. Zůstala jsem jen u odstínu černé a bílé. V další části, kdy si pán notuje a přitom se kreslí noty na starý arch papíru, se začíná tvořit barva ve filmu, kdy noty vylétávají a my se dostáváme do minulosti. Toto jsem řešila barvou jen proto, že vzpomínky na mládí, kdy měl ještě přátelé i ženu a rodinu, v něm vyvolávají radostné chvíle a jsou velmi pocitově silné, a ne tu osamělou ponurost stáří. Barevnost záběru je v čistých pastelových barvách. Výtvarno tohoto prostředí je spíše zjednodušenou kresbou, jak už jsem se zmiňovala, pro inspiraci mi posloužili fauvisté či malíři jako Joan Miró a jiní umělci podobného stylu. Při animaci mraku mi sloužila jednoduchá kresba dítěte, tak jak to učili ve školce každého z nás. Své vzpomínky na dětství jsem využila i při výtvarnu ptáku, kteří vylétávají z mraku. Jde o kresbu zjednodušené vlaštovky připomínající písmeno M s tím, že jsem jim dosadila oči, aby se na nich objevil aspoň nějaký detail. Dále mám kresbu autobusu a zase ty stejné vzpomínky a jednoduchost kresby. Nesnažila jsem se autobus propracovávat, proč taky? Jde sice o věc technickou, ale narušilo by to celé sjednocené výtvarno. V dalším záběru jsme měli vidět, jak už text napoví stavění paneláků. Ale jak toho docílit? Mělo to být snad do detailu zachycená stavba se všemi těmi stroji a technikou? To určitě ne, jak bych to taky v tak jednoduché kresbě, a tak krátkém čase chtěla zachytit? Nebo měli paneláky vyrůstat ze země jako rostliny? Tímto nápadem či myšlenkou jsem se začala zabývat více, ale pořád mi to nesesedělo. Jak ještě jiným způsobem zachytit stavbu? A jsme zase zpět u dětských let a vymoženosti legendárních lego kostek či jiných skládaček. To by mohlo snad být ono. Domy v podobě lega pomalu padají jako tetrisové kostky a zapadají do sebe. Většina je vymyšlena, už snad jen ten podvodní svět, pár stylizovaných rostlin a živočichu. Zde je zase vše v jednoduché kresbě, aby nic nevyčnívalo a vše tvořilo jeden celek.

2.2.2 Postavičky

Do svého filmu jsem zařadila tři postavy. Hlavní postavou je starý pán. Tuto postavičku jsem se rozhodla ztvárnit v odstínech černé a bílé, aby zapadal do okolního prostředí, které je ponuré a temné. Jako techniku jsem nejprve chtěla použít tuž. Tato technika by šla použít ve velkých rozměrech jako je pozadí, jenže když jsem přešla na samotného pána a jeho malé dílky, z kterých později sestavím kompletní loutku, tuž se začala rozpíjet, rozmazávat a zanechávat kaňky. Tuž jsem proto nahradila černým fixem, který plní stejný účel a nevznikají u něj takovéto problémy. Po dokreslení mi však v obraze něco chybělo, a proto

jsem se rozhodla do toho zakomponovat ještě tužku, kterou bych detailům dodala stíny. Starého pána, který žije sám osamělý, trochu protivný a utrápený životem, jsem si představovala jako hubeného, vyschlého člověka v ošuntělém oblečení, který na sebe moc nedbá. V kresbě hlavy, jsem chtěla, aby něčím zaujal už od prvního pohledu. Ale co udělat dominantní, aby si toho divák všiml? Snad každý člověk, když potká někoho neznámého, se mu prvně podívá do očí, z kterých dokážeme vyčíst většinu z člověka. Proto i já zvolila o něco větší, vykulenější oči, v kterých můžeme vidět ustrašenost, nejistotu, ale i překvapení z místnosti. Tvář je pohublá, pod očima pánovi jsou vidět vylézající lícni kosti. Tělo je též pohublé, ale oblečeno do starého oblečení. Na košili roztrhnutá kapsa i rukávy potřhané a ošuntělé. Kalhoty v podobném stylu. Na nohách má nazuté jen papuče. Druhou postavičkou objevující se v příběhu je mladý chlapec. Tato postavička je starý pán za mlada. Tvář nemá vůbec vyhublou, kulatý obličej s povystrčenou bradou. Oči o něco větší, v kterých naopak vidíme jeho radost a nadšení ze života. Na sobě má oblečeno tričko v barvě modré a kalhoty. Na hlavě mu stojí jen pár vlasů. Tato postavička je barevná díky tomu, že tato část se odehrává v pánových vzpomínkách na jeho mladý život. Tyto vzpomínky jsou radostné, proto ta barevnost záběru. A jako třetí a tudíž poslední postavičkou je mladá holka, možná pánova budoucí manželka nebo jen přítelkyně nebo kamarádka z dětství. Hlavu tato postava má tvarově stejnou jako její mladý přítel, akorát vlasy má o dost bohatší než on. Vlasy mají barvu blond, trochu delšího střihu, ale ne zas moc. Holka je oblečena do červených šatů. Proč má zrovna kluk modré tričko a holka červené šaty? Mohli je mít jakkoli barevné, ale chtěla jsem vše nechat v jednoduchosti, proto i barvy jsem vybrala v typických barvách.

V celém výtvarnu příběhu jsem vycházela z jedné jediné věci, a to z té co jsme se jako základní prvky naučili v dětství. Proč taky něco řešit složitě a dlouze nad tím přemýšlet, když můžeme vycházet z věci, které všichni známe, a proto i pro diváka to bude jednodušší rozpoznat.

2.3 Diváková fantazie

Ve filmu je mnoho věci nejasných. Snad proto, abych v divákovi vyvolala pár otázek ohledně filmu a nechala ho si film dotvořit samotného. Nenutila ho do příběhu, který je jasně daný a on jen seděl a tupě zíral na obrazovku své televize, jak to většina filmu a hlavně telenovel v této době dělá. Samotné se mi líbí filmy, kde si můžu věci domýšlet nebo čekat

napjatě co se bude dít dál a jak to vlastně vše dopadne. Líbí se mi proto i filmy s otevřeným koncem a přemýšlet a domýšlet jak bude vypadat další díl pokračování filmu a napjatě čekat na vydání tohoto pokračování, abych věděla zda mé úvahy byly správné či nikoli.

2.4 Storyboard

Když už máme postavičky, námět a další věci hotové mohli by jsme pomalu přejít k samotnému natáčení. Avšak ještě nenadešel ten správný okamžik. Byla by chyba přejít k natáčení bez storyboardu, na kterém dokážeme rychlosti určit jak jdou záběry po sobě, jaká je minutáž každého záběru a spoustu jiných důležitých věcí. A čím to, že se v něm dá tak rychle zorientovat? Storyboard je scénář v obrázcích. Každý z obrázků ve stručnosti naznačuje režisérovi vzhled záběru, který je součástí filmu. Chronologickým poskládáním těchto záběrů vznikne přehled scén a zároveň i jak bude film ve výsledku vypadat. Již ve výtvarných návrzích jsem musela uvažovat nad rozlišením výsledného obrazu filmu, který by měl být širokouhlý, tudíž rozlišení 16:9. Toto rozlišení je komplikovanější než dříve používané rozlišení 4:3, kvůli tomu, že se obraz roztáhne a vzniká širší pohled záběru. Tato kompozice mi dělala problémy, ale nakonec jsem se rozhodla schválně některé záběry nechat, jak by se zkušenému filmařovi zdáli být špatně zkomponované. Když jsem dokončený film pouštěla ke zhlédnutí, většina u koncového záběru byla překvapena, že film končí. Očekávali, že se bude dít něco dalšího a film bude dál pokračovat, ale ne. Tohle se mi líbí nejvíce, že divák i po skončení filmu může uvažovat co se bude dít dál, zda bude další díl pokračování nebo ne. Ve scénáři by měl být zapsán i zvuk či atmosféra nebo ruchy. S tímto mi nastal opravdový problém, jelikož jsem film chtěla nechat čistě jen podkreslený hudbou. Postupem jsem došla k tomu, že nějaké ruchy by se ve filmu objevit měli. Když jsem totiž do filmu doplnila hudbu, došlo k tomu, že temná část filmu je němá, proto po konzultaci jsme se shodli, že by stačil jen jeden pořádný zvuk, který by filmu dodával rytmus. Dlouze jsme nad tímto přemýšleli, až nás napadl nějaký zvuk tikotu, třeba hodin. Tento zvuk mi až tam moc neseseděl, díky tomu, že v žádném záběru nevidíme hodiny. Nakonec jsme se shodli na zvuku bušení lidského srdce. Tento zvuk do záběru okamžitě zapadl a dodal filmu napětí.

2.5 Animatik

Animatik je jakési video složené jen z hlavních fází animace. Animatik je dobrá věc při tvorbě animace kresleného filmu, kde se nakreslí hlavní fáze, zařadí se na časovou osu a pokud vše do sebe zapadá, stačí jen dokreslit vedlejší fáze. Jenže jak udělat animatik u animace tzv. stop - motion animation? Tento název do sebe zahrnuje animace, kde je potřeba animovat obrázek po obrázku chronologicky za sebou. Jde například o animaci loutek nebo i papírkové loutky. Proto jsem si animatik udělala tak, že jsem si ze storyboardu vystříhla obrázky a vložila je na časovou osu. Takto vše fungovalo jak má, ale po dokončení animace celého filmu mi v něm něco chybělo, proto jsem některé záběry doplnila, i když v animatiku nebyly zakresleny.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 ANIMACE

Jako první nastává otázka zda v ateliéru bude fungovat technika jak má. Toto je velký problém, většina mých školních filmů byla tvořena technikou papírkové animace, a skoro vždy mi nastaly nějaké tyto problémy. Ať už to bylo s osvětlením, kamerou nebo počítačem. Zavírovaný počítač nebo třeba plný disk. Dokonce jsem jednou přišla do ateliéru, který jsem měla mít pronajatý na týden a už po dvou dnech natáčení jsem nemohla najít kameru, která ještě večer byla upevněna na stativu. Asi si ji někdo jen půjčil a obrovská cedule : Prosím nesahat, natáčím! jej nezajímala. K natáčení bakalářského filmu jsem si ve škole pronajala ateliér Karla Zemana. Tento ateliér má název podle velkého českého filmového génia slavných filmů jako byla třeba Cesta do Pravěku nebo Vynález zkázy. Mnoho záběrů z těchto filmů bylo právě v tomto prostoru natočeno, a já jsem ráda, že můžu točit právě zde, kde velký mistr procházel a trápil se nad mnoha záběry, právě tak jako já. V tomto ateliéru je právě ten prostor, kde se dá točit jak klasická loutka, tak i ta papírková. Tento prostor tvoří prosklený animační stůl se stativem na kameru, která je propojena s počítačem a v něm animačním programem, který vše zaznamenává. V tomto programu se dá nastavit jak rozlišení filmu tak i mnoho jiných funkcí. A v nepodstatné řadě musí být ateliér dobře osvětlený. K osvětlení jsem použila dvě stojaté lampy. Svůj časový harmonogram jsem měla naplánovaný tak, že do čtrnácti dnů od začátku natáčení bych měla mít film dotočený a pak se jen věnovat postprodukci. Jenže mé plány nevycházeli jak jsem měla naplánované. V záběrech v místnosti se starým pánem jsem moc problémy neměla, až snad na dva záběry. První záběr byl, kdy pán sedí u stolu na židli a chtěla jsem použít nájezd kamery, kdy bych se z celku dostala až na detail oka starého pána. Jenže tohle mě zklamalo. Čím více jsem se z kamerou přibližovala, tím více se obraz rozostřoval. V tuto chvíli jsem nevěděla co dál, nezbývalo mi nic jiného než použít nájezd jen do té doby, dokud se snímek nebude až tolik rozmazávat. Ten druhý záběr byl, když jsem chtěla nájezd znovu na detail pánovy ruky jak kreslí na papír noty. V tento okamžik se nečekaně stalo znova to co v záběru předchozím. Ruka byla rozmazaná, až tak, že se s přesností nedalo určit o co jde, a už vůbec ne, že na papíře je vůbec nějaká nota. V tomto záběru se nedalo dělat nic jiného, než to, že ruka i s papírem se musela překreslit znova do větších rozměrů. Tento záběr jsem překreslovala až nakonec, kdy už ostatní záběry byly dokončeny a já se mohla věnovat problémům naplno. Pozadí jsem si znovu nakomponovala, přiložila ruku s tužkou animace mohla pokračovat. V programu se mi taky zdálo, že je záběr podexponovaný, ale říkala jsem

si, že to snad dělá to malé měřítko. Snad ve větším to uvidím líp. Záběr jsem doanimovala. Než jsem však snímky z počítače postahovala na flash disk, chtěla jsem se ujistit, že vše je jak má být. A ono nebylo, na větší obrazovce to bylo ještě horší. Znovu jsem si celý záběr připravila, kameru nastavila do nastavení stejného jako byly ty záběry minulé a přece to bylo podexponované. Čas mě tlačil a já neměla čas čekat až se uvolní jiná kamera. Potřebovala jsem film dokončit a to přede mnou byla ještě postprodukce a do odevzdání filmu zbývalo čtrnáct dní. V té barevné části to bylo o něco složitější. Noty létají přes bílé pozadí, na kterém se měl přímo pod kamerou kreslit autobus. Animovala jsem létající noty a po částech kreslila autobus, když byl tužkou v obrysech nakreslen, začala jsem ho pastelkami dobarvovat. Všechno probíhalo bez problémů. Záběr jsem dodělala, nachystala jsem si další záběr, kde se vše odehrává v moři, ryby plují, chobotnice občas mávne chapadlem znovu se v pozadí kreslí autobus. Vše jsem nakreslila, dobarvila, a protože byl večer, vše jsem sbalila a chtěla jsem si záběry stáhnout z počítače na flash disk. V tom přišla chvíle zklamání, když jsem otevřela složku, ve které měli být fáze uloženy a tam nic. Byla jsem hodně v šoku, zoufalá a zklamaná. Po celodenní práci žádný výsledek. Co se však dalo dělat, všechny záběry jsem přetočila bez kreslení autobusu, který už jsem měla na papíře nakreslený. Napadlo mě, že bude možná lepší v počítači autobus postupně odmazávat, než ho znovu kreslit pod kamerou. To však jsem nevěděla co mě čeká. Než jsem vůbec přišla na to, v kterém programu to bude nejlepší. Nakonec mi nejvíc vyhovovala práce v Adobe Photoshop. Jenže klasickou funkcí gumy mi to bralo i pozadí, až do čistě bílé barvy a vše šlo vidět. Napadlo mě ještě použít funkci zesvětlování, bylo to o dost lepší, ale musela jsem si správně nastavit hustotu rozmazávané plochy. Práce šla velmi pomalu, a přede mnou bylo ještě více než tři sta fází. Když jsem se s tímto poprala, čekalo mě ještě dobarvení autobusu. Barvení ve Photoshopu šlo velmi rychle, ale největší obavy mě ještě čekali. Když z barvení v počítači autobusu musí přejít barevnost na barevnost pastelek. Když jsem vše dobarvila a záběr zkompletovala, nevypadal přechod, až tak násilně. A tak jsem nechala aji nějaký ten průběh náhodě. Po těchto problémech, šlo už vše skoro bez problému a práce se vyvíjela den ode dne rychleji. Záběr s padajícími kostkami, které tvoří paneláky a postavičkami pod nimi sedící na lavičce, létající ptáci mezi mraky, dokonce i jízda kamerou pod lavičkou s postavičkami, kde byla kaluž a já se potřebovala přes ní dostat do světa pod vodou vyšel nad moje očekávání. Snad to bylo tou kamerou, u které jsem se předtím rozčilovala, že nezaostřuje, mi v této scéně velmi pomohla. Už jsem se pomalu blížila ke konci, když jsem zjistila, že jsem zapoměla vytvořit předposlední záběr. Toto mě zase zpomali-

lo, musela jsem se opět vrátit ke stolu s pastelkami a vše dokreslit a dotvořit. Až tak moc mě to nezastavila, ale čím více se blížil termín odevzdání, tím více je člověk ve stresu. Sama přiznávám, že kdybych točila tento film znovu, nebo v budoucnu jiný, udělám si lepší časový harmonogram. Většinu času jsem nechala na přípravu a méně na animaci samotnou. Myslela jsem, že když budu mít vše přichystáno v té literární přípravě i ve výrobě loutek a pozadí, animace přijde sama. Ale kdo mohl tušit, že dokonalá technika zklame. Aspoň jsem do budoucna poučena, že i věci, které se zdají být jasné, nejsou až tak jednoduché. Po neúspěchu s prezentací tohoto filmu, jsem film musela přetočit, doplnit o jiné záběry, pohrát si s časem hudby. Tohle jsem si rozplánovala už lépe, avšak i to zdržení přišlo. u animace první nebarevné části, scén u starého pána v domě jsem nepoužila žádnou detailní animaci. Rozhodla jsem se, že i nájezdy kamery, roztmívačky, zatmívačky, tohle vše je součástí animace, proto nás se supervizorem napadlo nechat film v jednoduchosti. Film je o pár záběru doplněn například v původním filmu jsem měla záběr, kdy postavičky odjíždí v autobuse v objetí spolu. Tenhle záběr jsem ponechala, ale doplnila jej záběrem kdy sice odjíždí spolu, ale v zápětí autobus zastaví a holčička vystoupí s autobusu a zůstane sedět na zastávce a kluk odjíždí sám. Tímto záběrem jsem se chtěla vrátit zpět do té samoty stáří. V konečném záběru nevidíme už mrtvého pána na židli, ale pouze v symbolu jeho fotky vedle fotky jeho zesnulé. Jinak většina záběru v barvě zůstala zachovaná jen se v časové ose více natáhla, tak aby hudba podkreslovala celou tuto část až do konce. Celou druhou animaci filmu jsem tvořila doma dalo by se říct, že na koleni. Pán Šebesta mi půjčil část ze zvětšovačku, kdy ta část má pohyb směrem dolů a nahoru a mohla by mi posloužit při nájezdech. Od kamaráda jsem si půjčila kvalitní fotoaparát a přítel mi vše sestavil dohromady a část ze zvětšovačku více propracoval, že jsem mohla točit i jízdu kamery jak horizontálně tak vertikálně i si měnit sklon fotoaparátu. Jen jsem musela animovat na slepo, jelikož jsem už neměla program, který mi by ukazoval předchozí fáze, tak jak tomu bylo v programu Animator DV.

3.1 Výběr techniky

Už máme jasno v příběhu i hudbě, teď snad jen výběr techniky animace filmu. Měla by to být snad animace v počítači nebo stará dobrá klasika? Jak už obor, který studuji napovídá je jen jediná možnost výběru. A to klasická animace. Takže loutka, kreslená animace či papírková animace? Nebo snad pixilace, koláž či jinou experimentální animaci? Vybrala

jsem si pro svůj film animaci papírku z toho důvodu, že už se tak moc nevidí, a ráda bych oživila tuto klasiku. Některé části jsou sice dokreslované, ale vše přímo pod kamerou.

3. 2 Hudba

Nyní se dostáváme k věci u videoklipu k nejpotřebnější, a to je výběr hudby a text písně. Opět nastává další otázka a tou je, měla být hudba česká či zahraniční? Snad česká, možná díky českému textu a jeho i snadnějšímu porozumění. Tím nechci říct, že zahraniční písně mají hlubší podtext, to určitě i ty české, ale může se stát, že bude špatný překlad textu a obraz by rázem vypovídal něco jiného než autor zamýšlel. Teď když mám jasno nad jazykem textu, jakou kapelu si vybrat? A podle čeho ji vybírat? Po myšlenkách s výtvarnem, hudbou i textem stačilo jen najít tu správnou kapelu či interpreta a píseň, která by do toho všeho zapadala. Po několika hodinách poslechu různé hudby od rockové přes pop i disko mě zaujala hudba kapely Mňága a Žďorp. Jednoduché texty, rytmické a chytlavá hudba, která v člověku v okamžiku ulpí. Ale jakou píseň z jejich repertoáru? Poslouchala jsem snad všechny možné několikrát dokola, ale v paměti mi ulpěla jen jedna a to píseň z názvem Písnička pro tebe. Už i ten název, v kterém není jasné pro koho je určena. A hlavně má jednoduchý text, který jasně vše vysvětluje a přesně zapadá do mé představy. Co ale dál? Jak mohu s hudbou cizího interpreta nadále pracovat? Zkoušela jsem psát na organizaci Ochrany svaz autorů a zažádat si o práva na hudbu, ale po domluvě s touto organizací bych mohla použít jen část hudby, proto jsem se rozhodla vše řešit rovnou s kapelou. Několikrát jsem je kontaktovala, ale odpověď žádná. Co teď? Měl by celý film ztroskotat jen na autorských právech na hudbu? Určitě ne. Po konzultaci se svým supervizorem filmu panem Šebestou jsme se rozhodli, že v takovém stavu rozpracovanosti práce je nemožné film stopnout a začínat od nuly, proto jsem se rozhodli, že zachováme hlavní myšlenku filmu, ale pozměníme dějovou linku filmu a z videoklipu se rázem stal film s doprovodnou hudbou, která dodává filmu atmosféru a tu část hudby, kterou použijeme je pouze určena pro školní účely a tudíž se vyhneme všem komplikacím s právy.

3. 3 Postprodukce

Jakmile jsem doanimovala poslední fázi, vše jsem si v počítači uspořádala podle záběru. Následně tyto záběry jsem si importovala do Aury, kde jsem si snímky dokopírovala, ty nepovedené vymazala a utvořila jeden sloučený záběr. Když jsem měla toto hotové, impor-

tovala jsem si tyto záběry do After Effects a pospojovala záběry v jeden ucelený film. Mezi záběry jsem doplnila roztmívačkami a zatmívačkami, které jsem pomocí funkce opacity dotvořila. Když jsem byla z filmem spokojena, doplnila jsem ho o titulky. Jak by se u titulku zdálo, že bude vše jednoduché, těžké bylo vybrat fond písma. Písmo jsem vybírala, tak aby mi nenarušovalo celek filmu. Když jsem měla takto film dokončený, přišel na řadu zvuk. Vložila jsem do temnější části filmu ruch skřípání dveří, atmosféru zvenčí, která jde slyšet přes okno. Do barevné vzpomínkové části jsem vložila píseň Písnička pro tebe od kapely Mňága a Žďorp a nechala tuto píseň dohrát až do konce přes závěrečné titulky. V záběru, kdy starý pán skončil na stole jsem pod hudbu vložila ruch krácející vrány. Po přehrání však jsem nebyla s výsledkem spokojena. Do temnější části filmu ruchy vůbec nepasovali, a rozhodli mi celý celek filmu. Po konzultaci s panem Šebestou jsme se shodli dát do pozadí jeden určitý zvuk, který bude filmu udávat rytmus. Byl to zvuk tlukotu srdce, který mi v mnohem velmi pomohl. S takto zkompletovaným filmem jsem byla spokojená, a hlavně jsem stihla vše přesně včas. Do odevzdání zbývali dva dny a já se předčasně radovala z hotového filmu. To jsem však netušila, že bude problém při exportování videa z programu. Poprvé mi nešlo vyexportovat video díky zvukům, které tento program nechtěl přehrát, proto jsem musela zvuky z filmu odstranit a nechala jen tlukot srdce a hudbu. Sice mě to dost mrzelo, ale zbývali mi dva dny a já jsem nad hledáním problémů strávila půl dne. Po tomhleto jsem dala znovu video vyexportovat, ale hlásila se mi chyba v nedostatku paměti na disku. V zoufalství jsem vymazala všechny nepodstatné věci z disku, ale chyba se pořád hlásila dál. V zoufalství a nejistotě jak vše dopadne jsem třískla s počítačem a nechala ho odpočinout. V noci jsem tento marný pokus zkusila znovu a ono to fungovalo. Do rána se mi vytvořilo video a já mohla s chladnou hlavou film odvést do Zlína. Po druhé kompletaci záběru do jednoho filmu, už jsem věděla co jak, jen jsem zvětšila písmo v titulcích, bylo mi řečeno, že tento fond v tak malé velikosti jde špatně přečíst. Doplnila hudbu a vyexportovala, vypálila na cd nosič, dotiskla obaly a vše podruhé odevzdat.

ZÁVĚR

Ať už jde o výběr animace, příběhu či hudby, chtěla jsem do toho dát vše ze sebe, jelikož jde o můj absolventský film, myslím, že by to mělo vypovídat o autorovi samotném. Při konzultacích se svým supervizorem jsem sice chtěla znát i jeho názor nebo názor ostatních lidí. Něco jsem si z těchto názorů vzala, ale jen tolik, aby to neublížilo mému rukopisu, a aby to pořád vyjadřovalo můj názor a mohla jsem se s filmem ztotožnit, a říct si, že jde pořád o můj film a můj námět, a ne práci jiných lidí. Nerada bych totiž brala myšlenky jiných a prokazovala je ze své. Určitě je na filmu co zlepšovat, ale jsem ráda, že mi Filmová škola umožnila spolu s Univerzitou Tomáše Bati tady studovat a přiučit se něčemu novému.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Edgar Dutka, Minimum z dějin světové animace,

ISBN 80-7331-012-0, vydala Akademie múzických umění v Praze, filmová a TV fakulta,

katedra animované tvorby, 1. vydání, Praha 2004

SEZNAM PŘÍLOH

P1 – Technický scénář

P2 – Výtvarné návrhy – Postavy

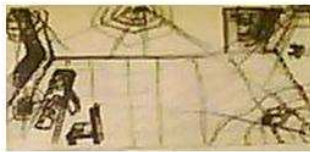
P3 – Výtvarné návrhy – Prostředí

P4 – Fotky z natáčení

P5 – Literární scénář

PŘÍLOHA P I: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

Technický scénář



Záběr 1.

- Prázdná místnost plná pavučin, pod oknem stůl a židli a na stole hromada papíru. Seznámení s prostředím
- 15 sekund, celek



Záběr 2.

- Detail na dveře. Klika se pomalu dává dolů a dveře se pomalu se skříplavým zvukem otevírají.
- 20 sekund, detail



Záběr 3.

- Polocelek na místnost s dveřmi. Pán prochází dveřmi do místnosti, rozhlíží se kolem, dveře nechá otevřené a vchází do místnosti směrem ke stolu.
- 10 sekund, polocelek

Technický scénář



Záběr 4.

- Celek na místnost. Muž sedí u stolu, přisouvá se na židli ke stolu a vzadu vidíme jak se pomalu zabouchávají dveře. Pán se ani nelekne.
- 10 sekund, celek



Záběr 5.

- Polocelek na stůl se sedícím pánem. Dívá se z okna ven (přemýšlí). Pak se podívá na kapsu košile vytáhne s ní pero, přisouvá si jeden z papírů k sobě blíž. Pero drží v ruce, dívá se z okna a pobrukuje si známou melodii jeho oblíbené písně a ta v něm vyvolává vzpomínky.
- 25 sekund, polocelek



Záběr 6.

- Detail na stůl s papíry. Ruka si kreslí jen tak noty na papír za pobrukování muže.
- 15 sekund, detail

Technický scénář



- **Záběr 7A.**
- Detail na papír s notama. Noty vylétávají nahoru z papíru a na bílém pozadí se objevuje jako by někdo kreslil autobus. Kamera pokračuje v jízdě nahoru
- 8 sekund, detail



- **Záběr 7B.**
- Noty létají nahoru a zmenšují se až se úplně ztratí z obrazu. Tvoří se mraky a létají mezi nimi ptáci. Kamera sestupuje dolů.
- 4 sekundy, detail



- **Záběr 7C.**
- Kreslí se paneláky.
- 3 sekundy, detail

Technický scénář



- **Záběr 8.**
- Pod paneláky sedí dvě postavičky na lavičce a drží se za ruce a kluk ukazuje prstem na chodník.
- 6 sekund, polocelek



- **Záběr 9A.**
- Detail pod lavičku, vidíme jejich nohy a kaluž ve které se odráží jejich obrysy. Kamerou se přibližujeme jako bychom chtěli vniknout do kaluže.
- 5 sekund, polocelek



- **Záběr 9B.**
- Vidíme plující ryby a jiné živočichy a zvířata jsou k sobě přátelská. Mezi zvířaty se pomalu kreslí autobus.
- 20 sekund, detail

Technický scénář



- **Záběr 9C.**
- Autobus vyjíždí z kaluže ven.
- 8 sekund, polocelek



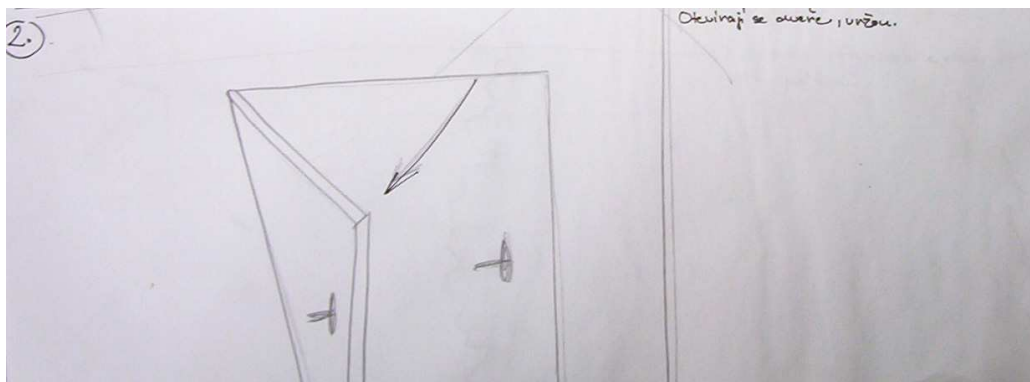
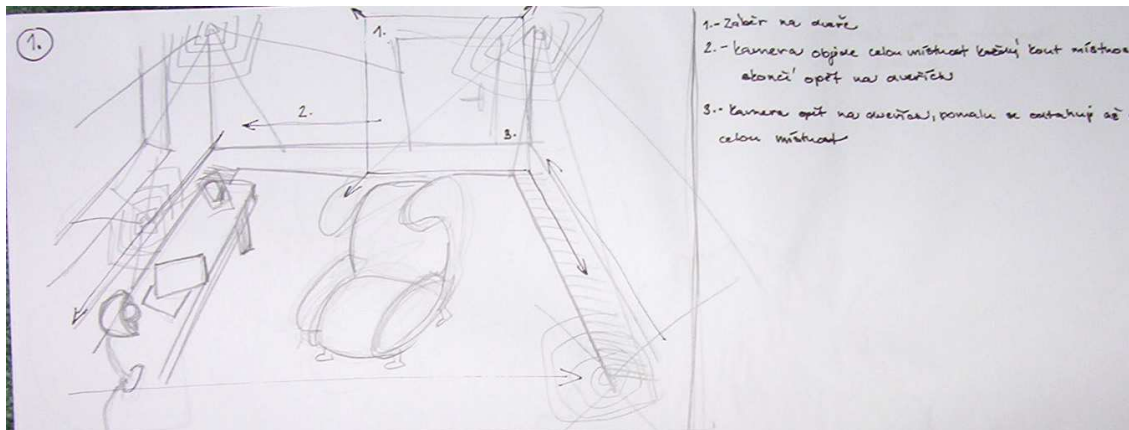
- **Záběr 10A.**
- V autobuse vidíme siluety postavíček. Autobus jede po cestě mezi paneláky a ztrácí se v dáli. Kamera jede nahoru.
- 10 sekund, celek



- **Záběr 10B.**
- Kreslí se mraky a mezi nimi létají ptáci. Kamera stoupá nahoru bílé nebe a přes něj se dostáváme zpět do místnosti starého pána.
- 20 sekund, detail



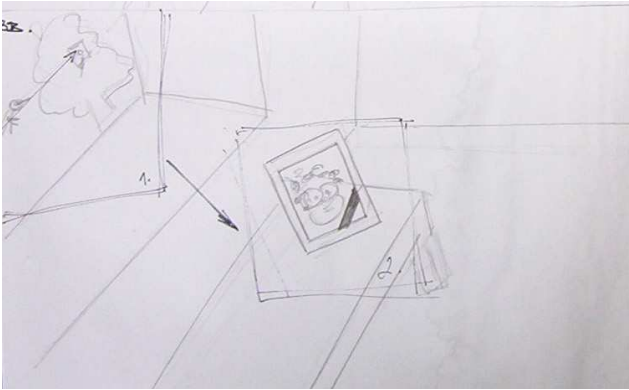
- **Záběr 10C.**
- Pán leží na stole v ruce pero a nedopsané noty.
- 10 sekund, polocelek



3A.



Starý pav se rozhlíží po místnosti.
Zůstane hledět z okna.



1, Kamera se zadívala z okna; možná přiblíží na okno
2, Oči se mu přeměnou z okna po ní; ušití, ale
ústa fteku své činy.

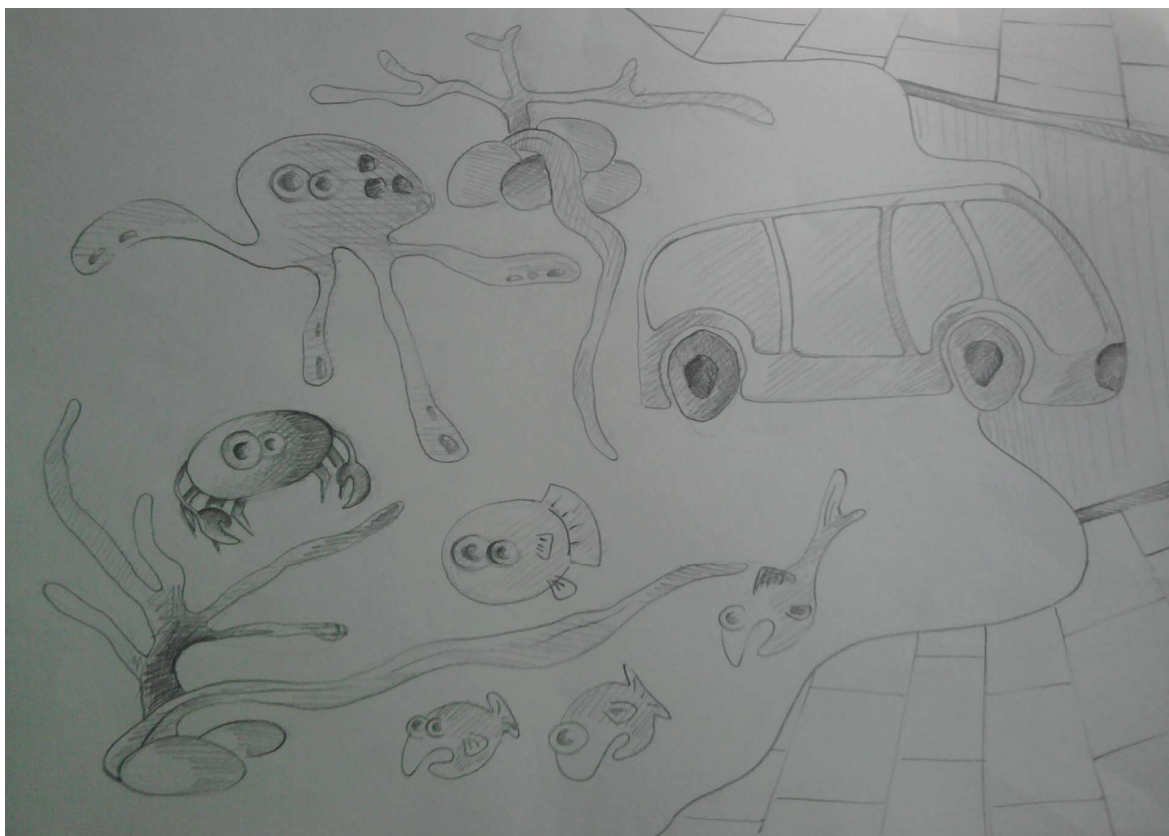
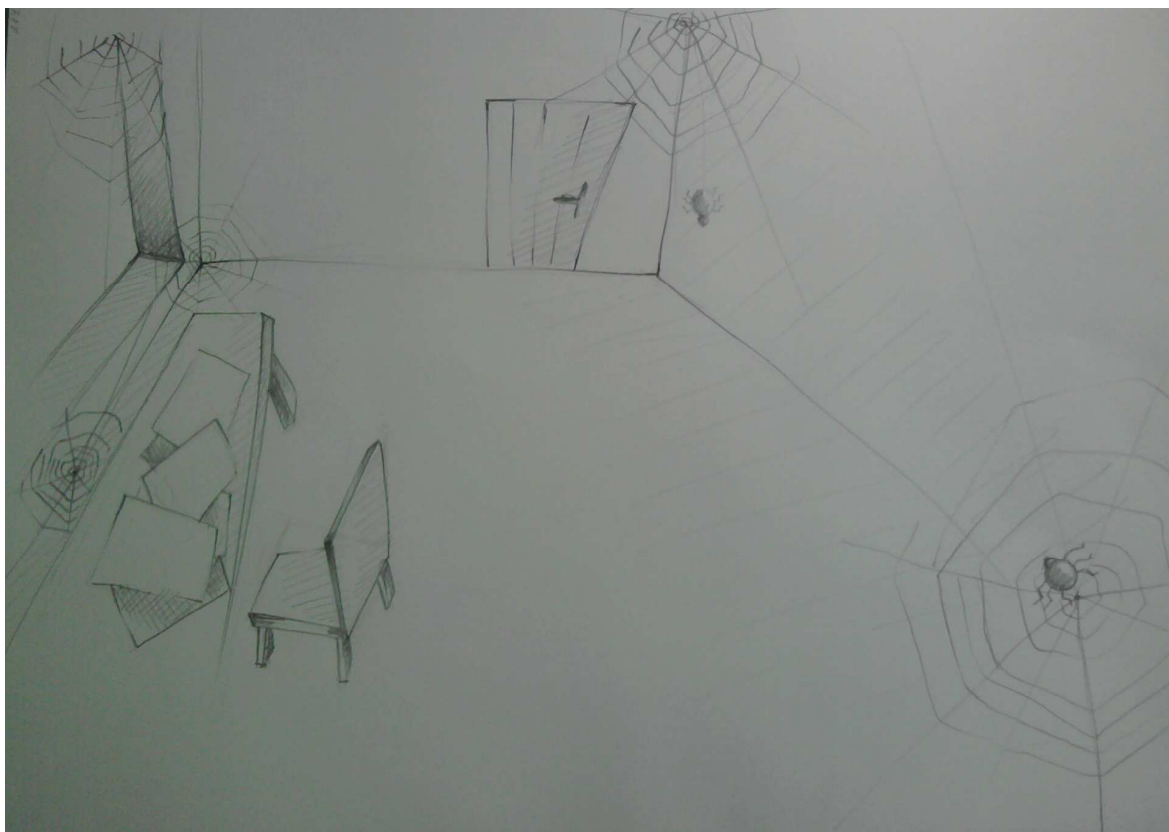


1. Kamera bude u detailu papíru ležící na
stole a bude se postupně vzdalovat až na
úplný úlet.
2. Celá místnost; kamera potřebuje něco
zafixovat a upozornit na extrémní
detaily
3. Detail u fotky; po čase se obraz
rozestřel zvlášť.

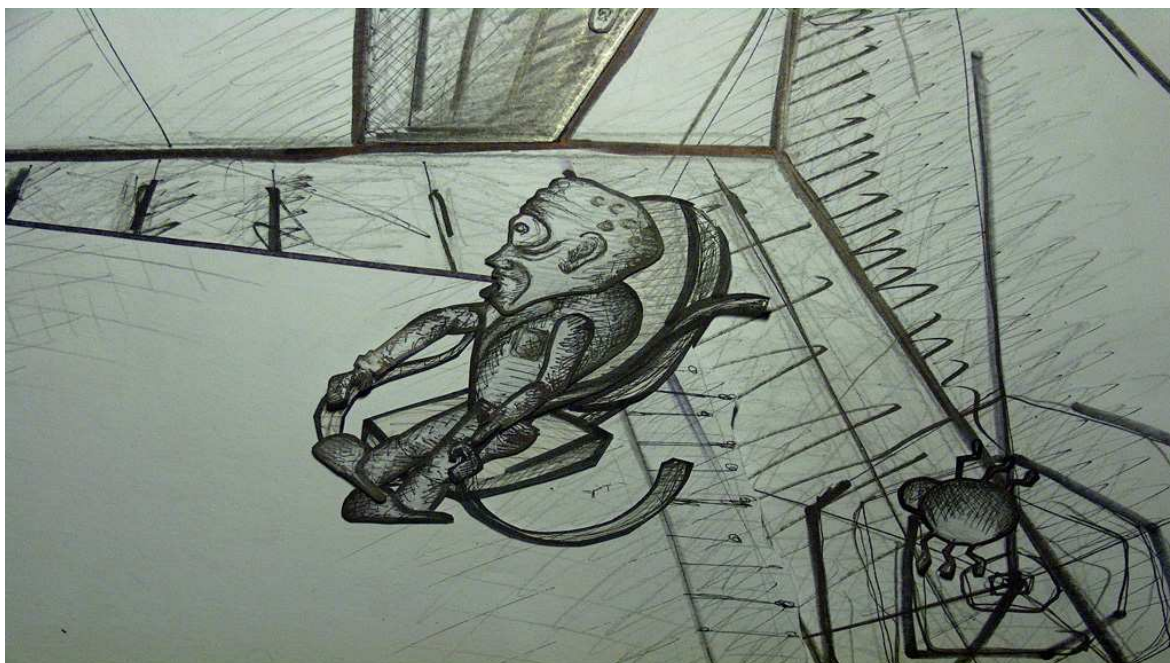
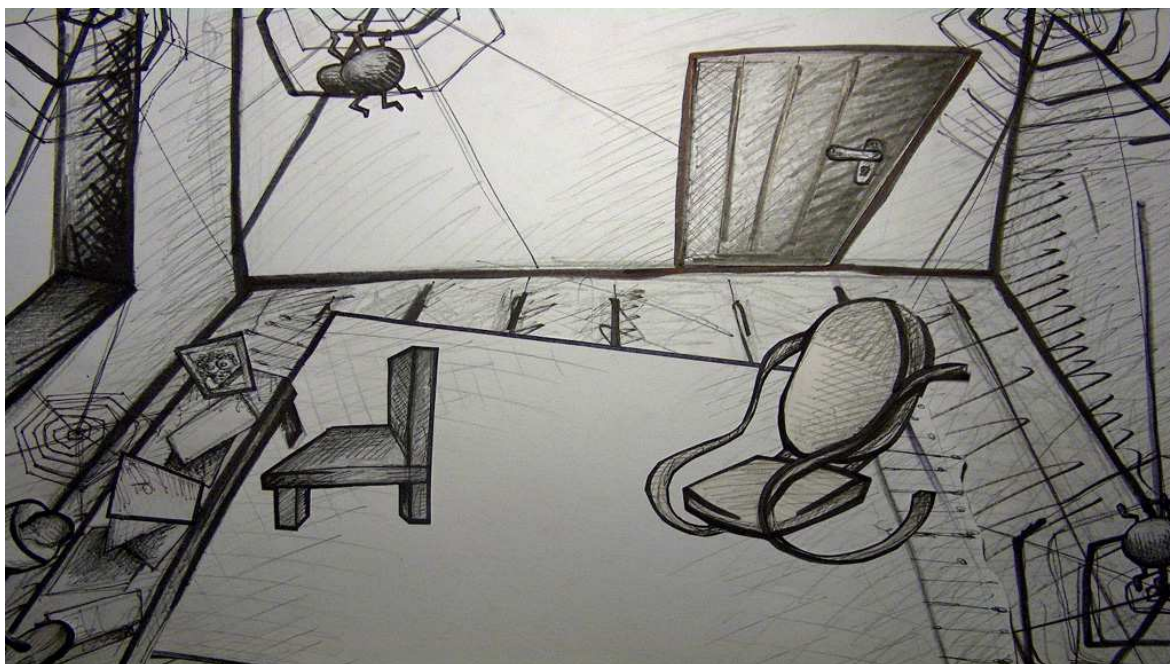
PŘÍLOHA P2: VÝTVARNÉ NÁVRHY - POSTAVY

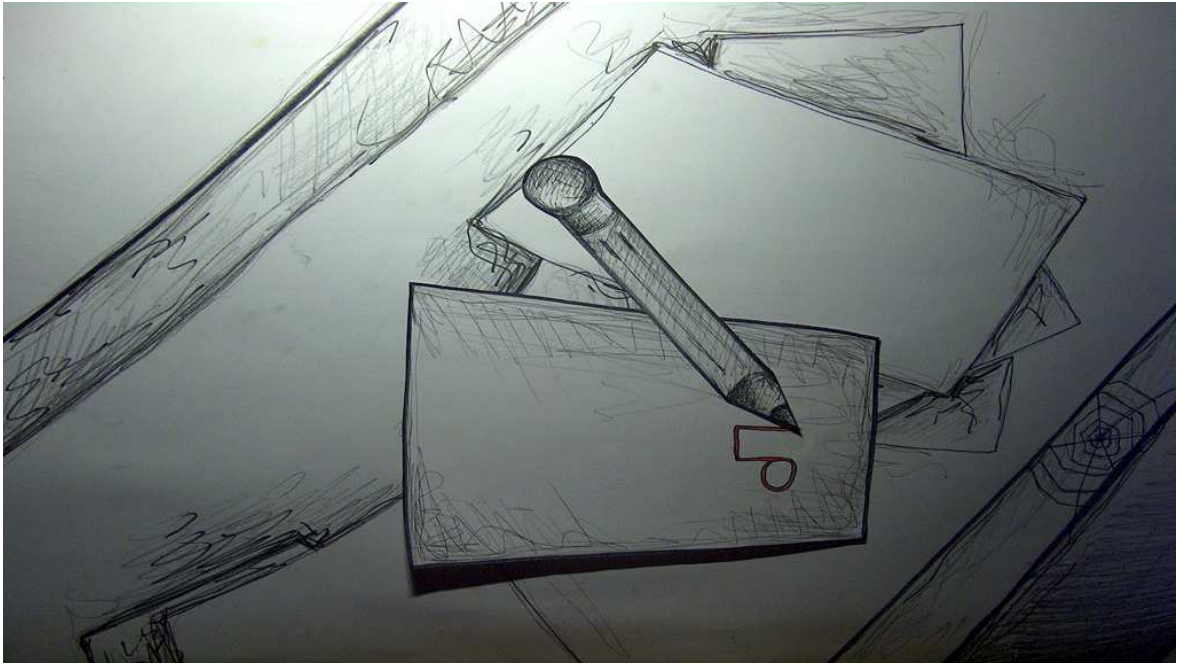


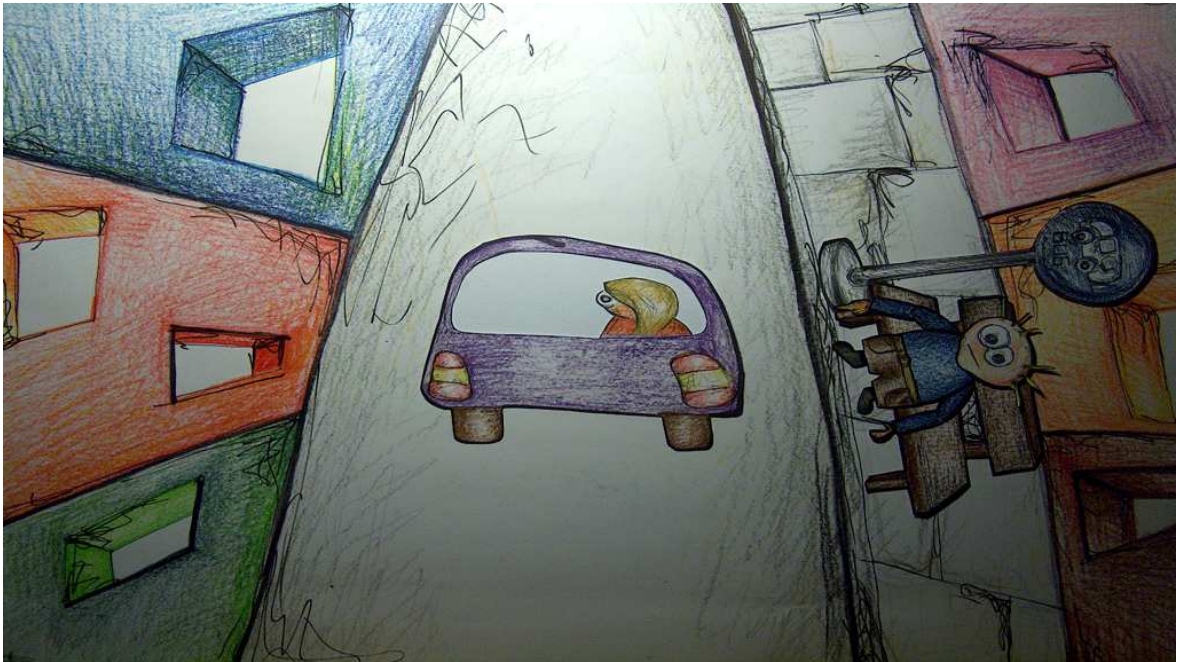
PŘÍLOHA P3: VÝTVARNÉ NÁVRHY – PROSTŘEDÍ



PŘÍLOHA P4:FOTKY Z NATÁČENÍ









PŘÍLOHA P5: LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ

Literární scénář

1. Kamera se dívá po místnosti, najíždí na detaily, odjíždí, pozoruje každou věc.
2. Otevírají se dveře pomalu, vržou, otevřou se a nic se neděje.
3. Starý pán sedí v křesle a hlavou se rozhlíží po místnosti, zadívá se z okna a oči mu spadnou pod okno na stůl, kde stojí fotka jeho ženy.
4. Detail na stůl a na papír na něm položený, u papíru se objeví tužka a sama začne kreslit noty. Kamera se přibližuje až se papír roztáhne přes celou obrazovku.
5. Noty vylétávají a přes ně se kreslí autobus, který odlétá s nimi.
6. Kreslí se mraky a z nich vylétávají ptáci.
7. Vidíme chodník, na který dopadají kostky a z nich se staví budovy
8. na chodníku se objeví lavička a na ni dvě postavičky, chvíli se objímají a zahledí se do kaluže.
9. Detail na kaluž přes kterou se rozostřením dostaneme do podvodního světa.
10. Ryby si tam plují, a do toho se kreslí autobus.
11. Autobus odjíždí z kaluže.
12. V autobuse vidíme sedět dvě postavičky objímající se, po chvíli autobus zastaví, kluk vystoupí a autobus s holkou odjíždí pryč.
13. Znovu se kreslí mraky a z nich vylétávají ptáci.
14. Ptáci odletěli a mraky se gumují.
15. Kamerou znovu projíždíme po pokoji, pokoj více schátral a na stole u fotky jeho ženy přibila fotka starého pána.