

**Eva a Adam**

**Dokumentácia príprav a realizácie**

**magisterskej práce a rešerše**

Bc.A Veronika Čáčová



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2016/2017

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Veronika Čáčová**  
Osobní číslo: **K15292**  
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a rešerše**

**2. praktická část: Eva a Adam – kreslený animovaný film**

Zásady pro vypracování:

### 1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi magisterského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi, rešerše podkladů pro přípravu a realizaci filmu. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Diplomová práce musí obsahovat alespoň 8 knižních titulů a 6 odborných článků, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie). Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 30 normostran, doporučené maximum 50 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

## 2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 210 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 480 sekund. Absolvent prokáže kromě nabytého řemesla animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), osobitě výtvarné uchopení, a to vše v korespondenci se zvoleným tématem filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu.

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

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

V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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



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

Seznam odborné literatury:

GRAY, John. Muži jsou z Marsu, ženy z Venuše: Praktický návod, jak zlepšit vzájemné porozumění a dosáhnout v partnerských vztazích toho, co od nich očekáváme. Přeložil Václav ČERNÝ. Praha: Práh, 1994. ISBN 80-85809-18-4.  
HALL, Calvin S. Psychológia osobnosti: úvod do teórií osobnosti. 1. vyd. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1997. ISBN 80-00994-26-7.  
KRÖSCHLOVÁ, Eva. Jevištní pohyb: herecká pohybová výchova. 5. doplněné vydání. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2015. ISBN 978-80-7331-343-2.  
BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.  
KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8.  
DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4.  
THOMPSONOVÁ, Kristin a David BORDWELL. Dějiny filmu: přehled světové kinematografie. 1. vyd. Přeložil Helena BENDOVI. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2007. ISBN 978-80-7106-898-3.  
SLIVKA, Ondrej. Teória výtvarného zobrazovania. VYDALA: Vysoká škola múzických umení, Ventúrska 3, Bratislava Filmová a televízna fakulta VŠMU, Svoradova 2, Bratislava, 2013. ISBN 978-80-89439-17-1

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
Ateliér Animovaná tvorba  
Datum zadání diplomové práce: 1. prosince 2016  
Termín odevzdání diplomové práce: 12. května 2017

Ve Zlíně dne 1. prosince 2016

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
*děkanka*



*Lukáš Gregor*  
Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
*vedoucí ateliéru*



## 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<sup>1)</sup>;
- беру на вѣдомі, же бакалѣрскѣ/дипломовѣ прѣце будѣ уложѣна в ѣлектроникѣ подобѣ в университетнѣм информѣционѣм систѣму а будѣ доступнѣ к нѣхлѣднѣтѣ;
- 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<sup>2)</sup>;
- podle § 60<sup>3)</sup> 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<sup>3)</sup> 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 2.05.2017.....

VERONIKA ČADOVÁ.....  
Jméno, příjmení, podpis

<sup>1)</sup> 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 nevýdělečně zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační 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. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

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

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

(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich části, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, již se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výstisk práce k uchování ministerstvu

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní vnitřní 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).

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

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

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

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

## **ABSTRAKT**

Teoretická časť magisterskej práce sa zaoberá vznikom krátkeho animovaného filmu, Eva a Adam. Popisuje kompletný proces tvorby filmu vrátane inšpirácií a podnetov, ktoré nás počas tvorby ovplyvnili a dali filmu súčasnú podobu. V rámci tejto práce môže čitateľ i čitateľka nahliadnuť do rozdielov v zmýšľaní medzi mužmi a ženami. Spomenuté rozdielnosti sú v práci podložené odbornou literatúrou a vedeckými výskumami. Vo filme sú tieto odlišnosti podané vtipne a účelom je pobaviť, ale i poučiť diváka či diváčku.

Kľúčové slová: groteska, kreslená animácia, 2D digitálna animácia, animovaný film Eva a Adam

## **ABSTRACT**

The theoretical part of the diploma thesis deals with the production of the film Eva and Adam. It describes the complete process of the film production including inspiration and impulses that influenced us during the production and gave film the current form. The thesis enables the readers to see the differences between men's and women's thinking. The mentioned differences are supported with the reference books and academic research. The film offers a humorous view on the given differences with the aim to amuse as well as to educate the audience.

Key words: grotesque, cartoon animation, digital 2D animation, animated film Eva a Adam

Prehlasujem, že odovzdaná verzia magisterskej práce a verzia elektronická nahraná do IS/STAG sú totožné. Magisterskú prácu som vypracovala samostatne a použila som odbornú literatúru z prameňov, ktoré citujem a uvádzam v priloženom zozname použitej literatúry.

Dátum:

Veronika Čáčová

# OBSAH

<b>ÚVOD .....</b>	<b>10</b>
<b>I. TEORETICKÁ ČASŤ.....</b>	<b>11</b>
<b>1 PRÍPRAVNÁ FÁZA .....</b>	<b>12</b>
1.1 Hľadanie námetu.....	12
1.2 Téma .....	13
1.3 Inšpiračné zdroje.....	15
1.3.1 Knihy .....	15
1.3.2 Divadlo .....	16
1.3.3 Film .....	18
1.3.4 Výtvarno.....	19
1.4 Scenár.....	21
1.4.1 Myšlienková mapa .....	21
1.4.2 Storyboard .....	22
1.4.3 Technický scenár.....	22
<b>II. PRAKTICKÁ ČASŤ.....</b>	<b>23</b>
<b>2 VÝTVARNÉ NÁVRHY.....</b>	<b>24</b>
2.1 Charakter postáv .....	24
2.2 Prostredie .....	26
2.3 Farebnosť .....	29
2.4 Prepojenie výtvarna .....	31
<b>3 NATÁČANIE.....</b>	<b>33</b>
3.1 Rotoskopia.....	33
3.2 Konzultácie .....	34
<b>4 ANIMÁCIA.....</b>	<b>36</b>



4.1	Animatik .....	36
<b>5</b>	<b>POSTPRODUKCIA A ZVUK .....</b>	<b>37</b>
5.2	Strih .....	37
5.3	Titulky .....	41
5.4	Zvuková zložka.....	42
5.4.1	Ruchy .....	42
5.4.2	Hudba.....	43
5.5	Grafické práce.....	44
5.5.1	Plagát.....	44
<b>ZÁVER.....</b>		<b>47</b>
<b>ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY .....</b>		<b>48</b>
<b>ZOZNAM OBRÁZKOV.....</b>		<b>50</b>
<b>ZOZNAM PRÍLOH .....</b>		<b>51</b>

## ÚVOD

Film, o ktorom sa práve chystáte čítať, je výsledkom magisterskej práce dvoch veľmi dobrých kamarátok a spolužiakov. Je záverom piatich najlepších a najkrajších rokov strávených na UTB v Zlíne, no pevne verím, že to nie je posledný autorský projekt.

Od magisterského stupňa štúdia som očakávala okrem vytvorenia ďalšieho autorského filmu predovšetkým možnosť profesijného rastu, obohatenia doterajších skúseností i osobnostný posun. Preto sme sa rozhodli s Mirkou vyskúšať Erazmus a tiež spolupracovať na magisterskom filme. Vyskúšať tvoriť vo dvojici. Práca v tíme zvykne byť náročnejšia, ale myslím, že sme ju hravo a s humorom zvládli.

Nejeden z nás počul výrok – oči sú zrkadlom našej duše. Pri filme to platí podobne. Nahliadnuť do autorovho sveta nám umožní už len samotný výber žánru. Pri vzhladnutí viacerých filmov jedného autora dokážeme vypovedať z jeho vnútra mnoho, spoznať rukopis a priblížiť sa jeho mysleniu. Svojim rukopisom sa filmy do určitej miery môžu líšiť, pretože tvorca by sa mal neustále vyvíjať a prijímať inšpirácie, no jeho názory, postoje, humor, cit pre dramaturgiu sú zakorenené hlboko v ňom. Tvorila jeho osobnosť. S Mirkou sme počas štúdia vždy volili žáner komédiu a vo filmoch využívali i iróniu či sarkazmus. V magisterskom ročníku sme rozhodne nechceli vybočiť z cesty. V tomto žánri sa cítime dobre, a tak nás tvorba baví. Ako hovoril Charlie Chaplin: „Deň bez smiechu je stratený.“ A mal pravdu.

Film, *Eva a Adam*, môžeme chápať ako paródiu na partnerské vzťahy, v ktorých dominujú dva odlišné uhly pohľadov - ženy a muža. Nepochopenie a „patenty na pravdu“ u každého z nich zvyknú vyústiť do nezhody a hádky. Film ponúka obe *zveličené* verzie „pravdy“. V teoretickej práci sú tieto *červené a modré* zmýšľania a konania podložené odbornou literatúrou týkajúcou sa štúdie mozgu či samotných *aktérov*.

Teoretická časť práce nie je retrospektívny pohľad na tvorbu magisterského filmu. Obe časti projektu som riešila súčasne. V určitých momentoch môže čitateľovi prísť, že text je nadbytočný. Je to z dôvodu mojej zainteresovanosti a tým, že každú novú kapitolu som riešila komplexne – od prvotných návrhov až po ich finalizáciu, v čase ich vzniku. Zamerala som sa čisto len na vznik filmu.

Ved' prečítajte si samy.

## **I. TEORETICKÁ ČASŤ**



## 1 PRÍPRAVNÁ FÁZA

### 1.1 Hľadanie námetu

Prvým krokom k realizácii a vytvoreniu akéhokoľvek diela, či už literárneho, výtvarného alebo v našom prípade audiovizuálneho, je námet. Tvorí základný pilier, na ktorom postupne stavíme, a ktorý ohraničuje našu fantáziu. Vytvoriť dobrý námet nie je jednoduché. Pri jeho kreovaní treba dbať tak na vlastnú spokojnosť s ním, ako aj na názor okolia zastávajúceho malú vzorku budúcich diváčok a divákov. Jestvuje nespočetne veľa možností, tém, literárnych predlôh, filmov, ktoré nás môžu inšpirovať pri hľadaní našej idey, ale i využitie žánrov môže byť jednou z ciest. Rovnako máme príležitosť pokúsiť sa vymyslieť niečo nové, čo tu ešte nebolo, tým prekvapiť a snád' i vzbudiť pozornosť a záujem o film.

Aj napriek náročnosti, s ktorou sa spája fáza hľadania námetu, ju mám najradšej. Na jednej strane z dôvodu absolútnej slobody. Neohraničená škála tém a výber podľa ľubovôle sú dostatočnými motivátormi pre chuť pracovať na novom filme. Ďalším dôvodom je vytvorenie svojho vlastného sveta, v ktorom budete istý čas žiť. S tým súvisí i tvorba hlavných hrdinov v príbehu ich charakter, motivácie, postoje, a pod. Preto považujem za nesmierne dôležité neuspokojiť sa s prvotným nápadom, ale hľadať, pátrať a snažiť sa zdokonaľiť už vymyslené. Môj prvotný námet na magisterský projekt som si vytvorila už v bakalárskom ročníku. Inšpirovala som sa tradíciou zúbkovej víly a film mal byť prevažne určený deťom. S odstupom času, som ale od tejto témy upustila. Nepodarilo sa mi totižto vymyslieť koniec, s ktorým by som bola dostatočne spokojná, no rovnako som nevedela ako mám rolu zúbkovej víly poňať. Načrtalo sa tu vytvorenie sveta víl, kde sa víla len omylom dostala k mliečnym zúbkom alebo pokračovať a vysvetliť divákovi a diváčkam, čo tieto víly s mliečnymi zubkami ďalej stvárajú, s akým zámerom ich vymieňajú za peniaze. Obe formy hodnotím ako zaujímavé a veľmi otvorené pre fantáziu. Bolo teda ťažké rozhodnúť sa pre jednu z nich, pre tú správnu a vymyslieť celú líniu príbehu až po koniec, ktorý by mal niesť určitú myšlienku. Z tohto dôvodu som nechcela s daným nápadom ďalej pokračovať. Je riskantné pustiť sa do niečoho, s čím nie ste absolútne spokojní alebo stotožnení. V tom prípade by mohla nastať situácia, že by som s odstupom času alebo pri samotnej tvorbe filmu, razom zmenila názor a rozhodla sa pre druhú verziu príbehu, prípadne kompletne zmenila celkový námet.

Tému zúbkovej víly nevidím ako nevhodnú pre tvorbu filmu. Z vyššie spomínaných príčin sa zúbková víla nestala ústredným motívom môjho magisterského filmu. Možno sa k jej stvárneniu dostanem neskôr.

Narábala som s princípom, že ak má tvorca pri hľadaní námetu úplnú voľnosť, zvykne byť tento proces pomalší. V dôsledku toho som si striktne oddelila žánre, ktorým sa nebudem venovať a za svoj si vybrala komédiu, grotesku. Humor mi je blízky, rovnako aj tento žáner. Práve s ním pracujem už od prvého ročníka bakalárskeho stupňa.

Veľa zábavných a dobrých spomienok mám z Erazmu v Španielsku, kde som strávila spolu s mojou spolužiačkou, Mirkou, letný semester. Tu sa zrodil nápad spolupráce na tvorbe magisterského filmu. Samozrejme, že i my sme prešli cez niekoľko rôznych návrhov a variantov, až kým sme sa dopracovali k tomu finálnemu s názvom *Eva a Adam*. Zväčša sme kooperovali s využitím dvoch rôznych líní príbehu, čím sme dokázali efektívnejšie a flexibilnejšie pracovať vo dvojici. Rozdielny výtvarný prejav podčiarkol kvalitu filmu, jeho spracovanie a vypovedanie príbehu, prispel k tomu, aby sa divák počas deja nestratil.

Výhodou sa stalo tiež rovnaké nastavenie a inklinovanie ku žánru grotesky, k filmom založeným na vtipe, zveličení a skrytým vyšším významom. Dôvod voľby tohto žánru sa tak stal jasným – nielen preto, že máme obe rady humor, tiež preto, že aspekty ako zveličenie, vtíp, či využitie metamorfózy sú neodmysliteľným predpokladom pre animované médium.

## 1.2 Téma

Proces hľadania, vymýšľania a prehodnocovania našich nápadov nás plynulo priviedol k finálnemu námetu s názvom *Eva a Adam*. Pomenovanie filmu napovedá, že dominanciu v deji získala dvojica ženy a muža. Žena menom Eva je v tomto páre nadradená. Aby sme spomenutú myšlienku podtrhli, zvolili sme v názve mená známej biblickej dvojice Adam a Eva s významovým uprednostnením ženy Evy pred mužom Adamom, a to práve pre jej charakteristické vzťahové črty.

Manželia v stredných rokoch sa chystajú na jednodňový výlet plavby loďou. V expozícii sa nám predstavia charaktery postáv formou činnosti. Žena ukladá oblečenie do kufra a chystá potrebné veci na zájazd, muž sedí v kresle, čaká a číta si noviny. Bežné zadelenie povinností takmer v každej domácnosti. Vo filme sme vytvorili protipóly dvoch

svetov ženy a muža. Pre zvýraznenie ich odlišnosti a jedinečnosti nám poslúžilo odlíšenie farbou. Pohľad ženy je znázornený červenou farbou, pohľad muža modrou. Nachádza sa tu aj objektívna zložka v podobe žltej farby.

Muž vo filme rozmýšľa racionálne a prakticky, žena naopak emocionálne a impulzívne. Ich vzájomná konfrontácia teda väčšinou dospeje k nepochopeniu a k hádke. Dôvod možno hľadať v odlišnom uvažovaní. Nezhody sú napriek tomu podávané vtipne a jemne. Modely súčasnej reality zachytené v povahách hlavných hrdinov, v prezentovaných situáciách a ich riešeníach poskytujú divákovi a diváčkam možnosť aplikovať videné do vlastného života a premýšľať, čo z toho dobre poznajú, čo zažili. Realita sa vo filme *Eva a Adam* nevyskytuje iba v tejto súvislosti, je prítomná aj vo zvolenej technike rotoskopie – prekresľovanie hraného záberu. Aby sme využili možnosti animácie, zobrazujú sa tu tiež metamorfózy, zväčša zastupujúce prívlastky, ktorými by sa partneri inak oslovili. Nie sú využité len vo vyostrených situáciách, tieto prívlastky vyjadrujú akúsi formu komunikácie.

Krátky film, *Eva a Adam*, je groteskou na partnerské súžitie. V hĺbke tejto témy, ale poukazuje na život, kedy sme aj napriek určitým nezhodám či nedokonalostiam vo vzťahu stále verní a oddaní jeden druhému. Taktiež na rôzne druhy konfliktov, za ktoré si môžeme častokrát samy svojím neprimeraným správaním, podozrievaním, zveličovaním i domýšľaním. Všetky podobné úvahy, u ženy alebo u muža, sú vo filme stvárnené a postupne graduujú.

Z romantického výletu plavby loďou nakoniec vznikne deň plný hnevu, ignorovania a čas, ktorý mali stráviť spoločne, trávi každý sám a v zlosti. V závere sa síce udočia a odpustia si navzájom, no čas zášti medzi nimi sa už nedá vrátiť späť. Záverečné titulky sú doplnené o obrázky z ich minulých dovolení. Divák alebo diváčka vidí ich usmiate, zaľúbené tváre, zároveň si však môže položiť otázku, do akej miery zachytené pocity naozaj Eva a Adam prežívali, zároveň nadviazať na úvahu, ako je to vlastne s nami v reálnom živote.



## 1.3 Inšpiračné zdroje

### 1.3.1 Knihy

Kniha autora *Johna Graya* – *Muži sú z Marsu, ženy z Venuše* v niekoľkých kapitolách opisuje základné odlišnosti v chápaní u žien a u mužov. Pokúsím sa načrtnúť zopár rozdielov, ktoré nás upútali a využili sme ich pri tvorbe na našom magisterskom filme.

Prvý najzásadnejší rozdiel môžeme pozorovať medzi mužskými a ženskými hodnotami. Tie odrážajú dva najväčšie omyly často sa vyskytujúce vo vzťahoch. Muži zvyknú ponúkať riešenia, pričom zanevierajú na city alebo ich podceňujú, naopak ženy kladú na city dôraz, ponúkajú rady a pokyny. Ďalšou odlišnosťou medzi pohlaviami je spôsob zvládania stresu. Muži majú sklon stiahnuť sa a v pokoji rozmýšľať o problémoch, ženy o problémoch rady diskutujú. Muža motivuje pocit, že sa cíti užitočný, ženu pocit, že sa cíti milovaná. (Gray, 2012). Načrtla som len zopár príkladov, ktoré svedčia o našom diametrálnom nastavení. Keď si však pripustíme tieto nerovnosti a pochopíme ich, môžeme chyby jednoduchšie napraviť a zvoliť produktívnejšiu metódu. Tá už nebude smerovať k hádkam a rozchodom, ale mala by užitočnejším spôsobom reagovať na opačné pohlavie.

Naopak kniha *Prečo muži nepočúvajú a ženy sa nevyznajú v mapách* od *Allana a Barbary Peasových* je založená najmä na vedeckých poznatkoch. Kniha je však napísaná prístupnou, ale i vtipnou formou. „Výsledky výskumov uvádzané v tejto knihe pochádzajú z výskumu prírodovedných, medicínskych, psychologických a sociologických štúdií a sú pretavené do čitateľnej podoby, pričom sa vyhýbajú priveľkému zjednodušeniu. Všetky vedecké fakty uvádzané v tomto diele celkom jasne poukazujú na to, že nie sme rovnakí, že medzi ženami a mužmi sú rozdiely. Takmer celé 20. storočie sa tieto zmeny vysvetľovali odlišnými spoločenskými podmienkami, čiže tak, že sme tým, čím sme, vďaka postoju našich rodičov a učiteľov, ktorých správanie zasa odrážalo postoje okolia. Dievčatám obliekali ružové šatočky a na hranie im dávali bábiky; chlapcov obliekali do modrého, a na hranie im dávali vojačikov a futbalové dresy. Donedávna prevládal názor, že dieťa sa narodí s myslou čistou ako nepopísaná tabuľka, na ktorú píše jeho učiteľia, čo sa má a čo sa patrí. Dôkazy, ktoré máme k dispozícii dnes, však svedčia o inom. Svedčia o tom, že za to, ako sa správame a ako reagujeme, môžu naše hormóny a naprogramovanie mozgu. To znamená, že aj keby dievčatá a chlapci vyrastali na opustenom ostrove, kde by nebola organizovaná spoločnosť,

*kde by neboli rodičia a nevychovávali ich, dievčatá by sa napriek tomu maznali a hrali s bábikami, kým chlapci by súťažili a vytvárali skupiny s jasnou hierarchiou.*

*Fakt, že muži boli lovci a ženy sa starali o deti, dokonca ešte aj dnes diktuje, ako sa správame, čomu veríme a čomu dávame prednosť.*

*V súčasnosti však prežitie rodiny už nezávisí len od mužov a od žien sa neočakáva, že zostanú doma a budú sa starať o deti a domácnosť, nemajú teda jasne zadefinovanú náplň práce. Preto prvý raz v dejinách ľudstva hľadáme u svojich partnerov lásku, vášeň a naplnenie, pretože už nemusíme bojovať o prežitie.“ (Peasovci, 2003, s. 15, 16, 20, 24, 25)*

Ako rýchlo pochopíte, hlavné postavy nášho animovaného filmu, *Eva a Adam*, tieto knihy rozhodne čítať nemohli. Eva vo filme zastupuje klasický prototyp citovo založenej ženy. Znervózňujú ju situácie, v ktorých sa jej dlhoročný partner, Adam, nedokáže nadchnúť pre rovnaké okamihy ako ona. Často ju pohoršuje, že nevie čítať jej myšlienky. A ešte častejšie ju rozčuluje, keď sa medzi nich votrie hádka, v ktorej majú odlišný pohľad na vec – ona moment vníma ako vtipný a milý, on je vecou pohoršený. To môžeme vidieť v scéne, keď Adamovi pristane na hlave vtáčik a Eva si ho s radosťou odfoťí. Mužovi však táto situácia príde potupná a necíti sa komfortne, dokonca ho jej reakcia, výbuch smiechu, uráža.

Adam je naopak typ racionálny a technický. Podčiarkujú to viaceré scény. Keď prídu na loď, postavu muža zaujíma iba to, aby našiel voľné miesto na sedenie pre seba i pre svoju polovičku. Až potom sa môže kochať výhľadom a tešiť sa z výletu. Svoju technickú črtu nám odhalí v časti, keď sa s obdivom pozerá za okno na pána kapitána, ktorý práve kormidluje. Vzhľadom na to, že sme ženy, s Mirkou nám nerobil problém vystihnúť potreby a motivácie prislúchajúce postave Evy. Kniha nám poslúžila najmä v častiach pre ženy, kde sa môžu dozvedieť viac o svojom partnerovi. Vďaka tejto knihe sme bližšie nazreli do mužského sveta a myslím, že postavu Adama sme vykreslili celkom vierohodne.

### 1.3.2 Divadlo

*„Ľudský pohyb je prirodzený jav, ktorý má svoje zákonitosti. S nimi sa bezprostredne riadi málokto, snád' primitívna populácia a deti v predškolskom veku. Škola a zamestnanie potlačujú spontánny pohyb, telocvik a šport vyžadujú napínanie vôle a uprednostňujú oklieštené pohybové dráhy a zjednodušené rytmy.“ (Kröschlová, 2015, s. 8)*

Herecký pohyb sa odvíja od charakteru danej postavy a situácie, ktorú chce herec / herečka stvárať. Líši sa i v jeho využití. Vo filme je nevýraznejší a prirodzenejší než v divadle, kde musí spĺňať určitú dynamiku, rytmus, tempo i výraznosť tzv. teatrálnosť. Rovnako sa odlišuje v animovanom médiu, v ktorom animátori využívajú zväčša štylizovaný pohyb. *„Ak ľudia nazvú výkon nerealistickým, často ho automaticky hodnotia ako zlý. Nie všetky filmy sa ale realizmu snažia dosiahnuť. Výkon herca je súčasťou celkovej mizanscény, a preto môžeme vo filmoch nájsť širokú škálu hereckých štýlov. Miesto toho, aby sme predpokladali, že herectvo musí byť realistické, mali by sme sa snažiť porozumieť tomu, aký štýl herectva odpovedá danému filmu. Pokiaľ s pojatím filmu ladí skôr nerealistické herectvo, bude sa schopný herec snažiť predviesť práve takýto výkon. Jasné príklady nerealistického herectva môžeme vidieť vo filme Čarodej zo zeme Oz, pretože ide o fantastický príbeh.“* (Bordwell, 2007, s. 182, 183)

Pri tvorbe magisterského filmu sme sa s Mirkou rozhodli využiť animáciu v podobe rotoskopie, ktorú sme si zvykli nahrávať samé. Pohyb v konečnom dôsledku vyzerá reálnejšie, avšak našim zámerom bolo pokúsiť sa vytvoriť pohyb štylizovaný, ktorý je kompatibilnejší s minimalistickou formou nami zvoleného výtvarna.

Výsledok našej práce, v podobe nakrútených hraných záberov, ktoré sme mali chronologicky zoradené v technickom scenári, sme ďalej konzultovali so zlínskym divadelným hercom Josefom Kollerom. Každé dva týždne vyučuje na našom odbore gestiku a pohyb a jeho pripomienky k našim hraným záberom boli pre nás, ako amatérov, veľmi prínosné. Niektoré zo záberov sme nahrávali opakovane. Súviselo to s využívaním pohybu a gesta ako niečoho, čo sa riadi určitými pravidlami, čo zastupuje isté symboly, tzn. narábali sme so situáciami a emočnými nastaveniami, cez ktoré sme vyjadrili konkrétny postoj, s akciou, kde nám poslúžilo tempo a rytmus.

Tempo chápeme ako časť pohybu alebo rýchlosť. V rámci voľného rytmu môže tempo znamenať skrátka rýchlosť, ktorou jednotlivé fázy diania nasledujú za sebou. Premennivosť určitého tempa vnímane v pomere k základnému tempu danej činnosti, ktorá zvykne byť u jednotlivých ľudí rôzna za rôznych situácií.

Rytmus je striedanie kratších a dlhších, akcentovaných a neakcentovaných fáz. V rámci rytmu zahrňujeme pravidelné i nepravidelné striedanie fáz. Spomenuté definície si môžeme všimnúť i vo výtvarných dielach či vo výtvarnom umení (rytmus v architektúre – rytmické striedanie, opakovanie architektonických prvkov). (Kröschlová, 2015)



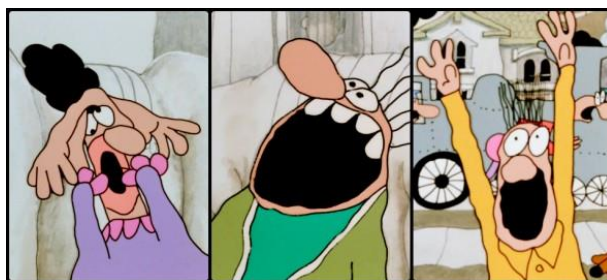
### 1.3.3. Film

V momente, kedy sme sa s Mirkou rozhodli pre spoluprácu na magisterskom projekte, bolo potrebné vyhľadávať inšpirácie, ktoré zefektívnia proces tvorby filmu. Pozreli sme si niekoľko filmov a tie nás priviedli k prvotnému námetu obsahujúceho tému osud.

Otázky v zmysle vopred určeného osudu ľudí priťahujú, otvárajú nové dimenzie pozemského života, často až do takej miery, že možno rozmýšľať, či naozaj existuje osud, či je predurčený alebo len pomenúva cestu nášho bytia. Možno sa týmto slovom len utešujeme, keď sa nám niečo nepodarí a vinu prisudzujeme niečomu nadprirodzenému, nie sebe samému. Táto téma ponúka veľa a vo filmoch je stvárnená v rôznych podobách. Jedným z inšpiračných zdrojov bol pre nás nemecký hraný film, *Lola beží o život*, ktorý obsahuje jednoduchý príbeh. Je zobrazený v troch dvadsaťminútových verziách zahrňujúcich rovnakú situáciu s rozdielnym riešením. Tiež sa tu zobrazujú ukážky osudu ľudí, do ktorých Lola v priebehu filmu narazí. Myšlienka, že akékoľvek naše rozhodnutie ovplyvní nasledujúce dianie, nás s Mirkou zaujala. Avšak spôsob odvyprávania filmu, v ktorom prebieha stále ten istý dej s malým množstvom meniacich sa prvkov, sme považovali za nadbytočný.

Vzhľadom nato, že na filme pracujeme spoločne, bolo lepšou variantov vytvoriť príbeh, ktorý sa odvíja v dvoch líniách a každá z nich je rozdielna. Prínosnou pohnútkou vo vypracovávaní nášho magisterského filmu bol hraný film *Srdcová sedma*. Téma, „čo by bolo keby...“ nás priviedla k inému návrhu, kde by v role hlavného hrdinu figuroval muž, ktorý ráno vstane a zažíva svoju bežnú rutinu. V druhej línii by však robil iné rozhodnutia, a tým by sa tieto línie líšili. Využili by sme paralelný strih, ktorý by sa v závere filmu prepojil. Pri tvorení tohto príbehu sme postupovali podľa dramaturgie spomenutého filmu. Avšak bolo ťažké ukorigovať okolité prvky i figúry, ktoré dochádzali k interakciám s hlavnou postavou tak, aby logicky súviseli v jednej i druhej časti príbehu. Na margo toho sme došli k záveru, že príbeh, ani hlavný hrdina sa nijako nevyvíja. Preto sme námet zavrhlí a inšpirovali sa v ďalších filmoch.

Krátky animovaný film od *Richarda Condieho*, *Big snit* je dôkazom toho, že i jednoduchá téma, ako napr. manželská hádka pri hre scrabble, dokáže upútať i pobaviť. Preto sme upustili od vážnej myšlienky osudu a do popredia sme postavili manželský pár muža a ženy v stredných rokoch. Námet bol schválený, v nasledujúcom kroku bolo potrebné postavy zasadiť do deja.



Obr. č. 1 - Richard Condie: *Big snit*, 1985, Kanada



Obr. č. 2 - Tom Tykwer: *Lola beží o život*, 1998, Nemecko



Obr. č. 3 - Peter Howitt: *Srdcová sedma*, 1998, UK, USA

#### 1.3.4 Výtvarno

Proces hľadania vizuálnej stránky nášho filmu prebiehal pomerne dynamicky. Prvotné skice síce boli plnofarebné, dokonca detailné a vykreslené. Na pohľad vyzerali celkom dobre ako samotné ilustrácie. Obe sme však usúdili, že v animovanej podobe by sa proces tvorby premenil na zdĺhavý a náročný. Na základe toho sme začali hľadať jednoduchšie výtvarné vyjadrenie. Dôvodom bola snaha stvárať film v originálnejšom vizuále, ktorý by sa spojil s hlavnou myšlienkou snímku a podčiarkol jej význam. Keďže film hovorí o dvoch rôznych svetoch ženy a muža i výtvarno by malo byť uchopené v rovnakom duchu. Preto sme sa rozhodli ísť týmto smerom a začali sme navrhovať vizuál abstraktnejší a minimalistickejší.

Ako inšpirácie nám s Mirkou poslúžili výtvarné uchopenia krátkych animovaných filmov štúdia UPA.

Štúdio UPA vzniklo na protest proti zaoblenému realizmu štúdia Walta Disneyho. V priebehu roka 1950 boli UPA filmy nominované na dvanásť Academy Awards, z ktorých zvíťazili tri a ich vplyv môžeme vidieť kdekoľvek. „Štúdio bolo najviac pozoruhodné pre jeho rozvrhnutie pozadia. Projektant sa stal kľúčovým tvorivým prispievateľom. Hrubé grafické prvky, sploštené dizajny charakterov, stlačený priestor a nápadné farby kombinované nezameniteľným UPA štýlom. Tieto prvky splynuli dokonale vo filme *Gerald McBoing Boing* v réžii Roberta Cannona.“ (Abraham, n. d.)

Minimalistickú vizuálnu stránku sme vypožorovali i v ďalšom animovanom filme, tentokrát od japonského štúdia Ghibli pod režisérom Isaom Takahatom - *Naši susedia Jamadovi*. Autor tu pracuje s jemnými farebnými odtieňmi, častokrát až zemitými a okolie je vykreslené v náznakoch. Pre názornosť spomeniem príklad interiéru ich domu, kde vidíme veľakrát len jeden stolík, pretože za ním práve sedia, prípadne iba sporák, na ktorom práve varia kávu. Autor tak efektne využíva rekvizity, a to nielen pre estetickú funkciu, zároveň ako funkčný prvok v deji. Vo filme tento zámer funguje, čím sa kladie väčší dôraz na hlavných hrdinov a ich akciu.



Obr. č. 4 - Robert Cannon: *Gerald Mcboing Boing*, 1950, USA



Obr. č. 5 - Isao Takahata: *Naši susedia Jamadovi*, 1999, Japonsko

## 1.2 Scenár

### 1.4.1 Myšlienková mapa

*„Scenár je prvou fázou filmového diela. Obsahuje príbeh – tak ako sa v priebehu filmového vyprávania rozvíja a graduje, charakterizuje ale i špecifickou filmovou formou, ktorá je príbehu (obsahu) adekvátna.“* (Dohnal, 1970, s. 43).

Samotná tvorba filmu spadá pod praktickú časť príprav, ktorú pri animovanom filme tvorí kreslenie. Avšak i v tejto fáze je dôležité vytvoriť si určité body a oprieť sa o literárnu časť, ktorá musí byť, pred začatím praktickej časti, vyriešená. Obvykle pod literárnu prípravu spadá tvorba námetu, literárny a bodový scenár. Následne sa dostaneme k tvorbe storyboardu a technického scenára. Tieto dva kroky sú zložené z literárnej i praktickej časti, vzhľadom k tomu, že ich tvoria zábery z filmu doplnené o text, ktorý popisuje akciu.

Pri vzniku nášho filmu sme sa rozhodli, že namiesto literárneho či bodového scenára vytvoríme myšlienkovú mapu. Svojím spôsobom ju môžeme radiť pod bodový scenár, avšak grafická úprava myšlienkovej mapy je z môjho pohľadu oveľa viac prehľadná. Keďže náš film tvoria dve línie príbehu. Schopnosť správne sa zorientovať v tomto prípravnom kroku bola viac než podstatná. Myšlienkovú mapu sme tvorili v programe XMind. Dej filmu sme rozčlenili podľa Aristotelovej schémy na: expozíciu, kolíziu, krízu, peripetiu a katastrofu.

**Expozícia:** úvodná časť filmu, v ktorej sa divák oboznámi s postavami, prostredím, časom; má za úlohu naznačiť dramatické východisko daného deja a nalákať i úpútať diváka.

**Kolízia:** prvý konflikt, zápleтка; hlavná postava prichádza do kontaktu s prvými problémami; kolízia by mala stupňovať divákov záujem.

**Kríza:** vyvrcholenie konfliktu, neshoda protichodných záujmov.

**Peripetia:** neočakávaná zmena, posledná šanca pre hlavnú postavu zmeniť, napraviť situáciu.

**Katastrofa:** posledná zmena v deji blížiac sa k uzavretiu konfliktu.

Rozčlenením príbehu do spomenutých bodov, následne doplnených zodpovedajúcimi akciami či motívami v deji, sme uzavreli prípravnú fázu literárnej časti. Tá obsahuje literárny a bodový scenár.

### 1.4.2 Storyboard

*„Storyboard je obrazovou reprezentáciou scenára, ktorý môže byť doplnený poznámkami o použitých materiáloch v danej scéne, o vizuálnych či hudobných efektoch a o časovaní. Má byť skôr na úrovni rýchlych skíc a nevadí u neho ani bezfarebnosť jednotlivých obrázkov.“* (Plass, 2010)

K tvorbe storyboardu sme s Mirkou pristúpili osobitne. Obe sme na základe myšlienkovvej mapy vytvorili obrázkový scenár, ktorý sme si následne navzájom porovnali. Pri niektorých záberoch, ktoré sa nám líšili, bolo potrebné pristúpiť ku kompromisom a dohodnúť sa na jednotnom uhle kamery, či nadväznosti záberov. Nevyhnutné bolo tiež pamätať na farebnosť, aby prvky v záberoch nesplývali, a aby boli dostatočne čitateľné. Pre lepšie zorientovanie sme pre svoje účely rozkreslili dispozíciu lode, na ktorej sa príbeh odohráva. Určili sme si, kde a v akých miestach na lodi bude reštaurácia, kajuta, toaleta a všetky miestnosti, v ktorých sa hlavní hrdinovia príbehu majú vyskytovať.

### 1.4.3 Technický scenár

Storyboard doplnený o technické poznámky, ako sú pohyb kamery, veľkosť záberov, popřípade stmievačky či zmienky venované hudbe a zvuku, nazývame technickým scenárom. Na rozdiel od storyboardu, technický scenár je dobré previesť i do farby a zábery čo najviac pripodobniť predstave, ktorá bude prezentovaná vo filme, samozrejme, ak ide o film animovaný. V našom prípade bola farebnosť viac než nutná, keďže na nej stojí celý príbeh. Po završení práce na technickom scenári, ktorý bol vypracovaný po vzore pre technický scenár, sme pokračovali ďalej. V ďalšom kroku bolo dôležité zistiť, akú minútáž bude film približne mať.

Preto sme s Mirkou postupne prečítali scenár v našom tempe, ako film vidíme a cítime a toto čítanie sme si stopli. Obom nám vyšla stopáž na približne 6 minút. Tento čas je pochopiteľne orientačný, no i napriek tomu je to dobrá známka toho, že film nebude zbytočne zdĺhavý, tak sa vyhneme tomu, že by mohol pozorovateľa začať kvôli rozsahu nudiť.

## **II. PRAKTICKÁ ČASŤ**



## 2 VÝTVARNÉ NÁVRHY

### 2.1 Charakter postáv

V kapitole o *inšpiračných zdrojoch*, konkrétne v časti *knihy*, som sa venovala charakteru hlavných postáv nášho magisterského filmu, *Eva a Adam*. V spomenutej časti mi ako inšpirácia poslúžila kniha od *Johna Graya* – *Muži sú z Marsu, ženy z Venuše*. Táto kniha síce hovorí o rozdielnych nastaveniach medzi mužom a ženou, no skôr sú to fakty získané odpozorovaním a poznaním týchto dvoch svetov a nie vedeckým skúmaním.

Okrem spomenutej beletristickej predstavy o fungovaní ženy a muža, ponúknem i názory odbornej skupiny ľudí, ktorí sa špecializujú najmä na funkcie mozgu, na dosah pohlavia v rôznych častiach života človeka. Pokúsim sa prostredníctvom týchto názorov a postrehov predostrieť pohľad na odlišnosti v mozgu, zároveň nastoliť otázku, do akej miery má tento orgán vplyv na existenciu človeka. V dôsledku toho by sme mohli vytvoriť komplexnú vedecko-beletristickú, do značnej miery laickú ideu o tom, čo spôsobuje mozog, prečo a či sú žena a muž odlišnými.

*„Mužský mozog je v priemere o niečo väčší, ale dochádza u neho k strate mozgového tkaniva trikrát rýchlejšie (Cowel, 1994). Nevie sa prečo tomu tak je, ale rast nového tkaniva (napr. v starobe) súvisí s tým, či mozgu ponúkame dostatok nových impulzov. Ženský mozog sa pri poškodení rýchlejšie uzdravuje a pri poškodení mozgu dochádza u žien k menej poruchám. Dôvodom je väčšia lateralizácia mozgu u mužov: jednotlivé hemisféry sú u muža viac špecializované, zatiaľ čo u žien fungujú viac synchronne. Corpus callosum, zväzok nervových vlákien spájajúci obe hemisféry, je u žien silnejší. V správaní sa to môže prejavovať ako schopnosť mužov intenzívnejšie preniknúť k nejakému problému, byť v úzkom smere koncentrovanejší, zatiaľ čo u žien ako schopnosť v nejakej situácii vnímať problém z viacerých pohľadov súčasne. Napríklad uvedomovať si význam reči a jej emocionálneho podtextu naraz, zatiaľ čo muž by mal tendenciu vnímať tieto veci oddelene: buď sa sústreďí na význam oznámenia – alebo na jeho emocionálnu zložku.“ (Franče, 2008)*

Na spomenuté reaguje i Mark Gungor, ktorý vtipnou formou vysvetľuje divákovi i diváčkam, ako to v skutočnosti „vyzerá“ v mozgu muža a ženy. Jeho tvrdenia sú trefné a vtipné nie len pre mužov, ale rovnako vystihol i myslenie väčšej časti nás žien.

Muži majú mozog ako keby rozdelený na škatuľky. Jedna je špeciálne len na auto, ďalšia na šport, kamarátov alebo len na prácu. Najdôležitejšie z tohto zistenia je, že obsah týchto škatuliek sa neprepája. Preto sa muži dokážu sústrediť v danej chvíli len na jednu úlohu. Taktiež to súvisí aj s hádkou. Muži nevytáhajú iné veci súvisiace s problémom, sústreďujú sa na túto konkrétnu hádku a na nič iné, čo sa jej okrajovo dotýka. Ženský mozog má všetko so všetkým prepojené navyše poháňané energiou zvanou emócie. Preto si ženy pamätajú i maličkosti, lebo sa im spájajú s emóciami. Muž si maličkosti - ako napríklad, čo mala na sebe jeho manželka oblečené, keď ju prvýkrát uvidel, nepamätá.

Mužský mozog je jedinečný aj v tom, že dokáže nemyslieť na nič. Muži majú jednu špeciálnu škatuľku a tú môžeme volať „nothing box“. Do nej idú vtedy, keď chcú relaxovať, pozeráť futbal, prepínať kanály či ísť na ryby. Ženy nedokážu zastaviť svoje myšlienky. Vytáča ich, ak sa spýtajú muža na čo myslí a on povie - na nič. Žena to nedokáže pochopiť.

Rozdiel v správaní oboch pohlaví je pomerne vďačnou témou a do istej miery i prínosnou pre nás. Vďaka nej sa môžeme dozvedieť ako sme „naprogramovaní“, prečo sú nám isté veci tak prirodzené. Táto téma inšpiruje mnohých tvorcov. Vychádzajú rôzne knihy, točia sa dokumenty či vtipné videá o našom rozdielnom fungovaní a rozmyšľaní. I touto formou sa môžeme o sebe dozvedieť viac a možno i pochopiť našu polovičku.

Pri riešení motívov a hodnôt muža, v našej praktickej časti, sme s Mirkou v podstate ani nesiahli po nejakej špeciálnej odbornej literatúre, ktorá by nás mala priblížiť a zasvätiť do tajov mužského sveta a odôvodniť ich zmýšľanie. Nedá sa ani povedať, žeby sme túto tému riešili s našimi priateľmi, ktorí by nás mohli nasmerovať k tomu, ako by sa v tej a tej situácii zachoval muž. Jednoducho a plynule sme vytvorili obraz muža, ktorý by mal byť do istej miery vierohodný. Na konzultáciách nám naši pedagógovia nevyvrátili našu predstavu o hlavných hrdinoch v príbehu, ani nenamietali, ako sme vykreslili postavu Adama. Myslím, že ani akýkoľvek muž by nemal problém vymyslieť charakter ženy, keby všeobecne platné veci trochu zveličí. Nešlo nám o nejaké škatuľkovanie pohlaví v zmysle – žena je citlivá, muž nie. To si ani nemyslíme. Každý sme iní a určite jestvujú muži, ktorí sú viac emočne založení ako ženy a naopak. Išlo nám o vytvorenie páru, manželskej dvojice, ktorá si i napriek svojim rozmarom nechá poukaziť spoločné chvíle a dokonca ani len nepremýšľa o tom, čo v danom momente prežíva druhý, čo si myslí, aký je jeho alebo jej pohľad, predstava. To je jedna zo zásadných vecí a vyplýva i z nášho filmu. Skúsiť sa pozrieť na situáciu, problém i pohľadom nášho partnera či našej partnerky. I keď je to častokrát ťažké a niekedy i nemožné. Pochopiť

svoju polovičku a veriť, že pochopenie príde i z druhej strany. V našom filme však k ničomu takému nedôjde. Žiadne vzájomné porozumenie či vysvetlenie si nejakých nezhôd.

V závere si muž, Adam, svoje správanie „vyžehlí“ piesňou, ktorú venuje svojej žene, Eve. Realita je samozrejme iná, ale my sme chceli príbehu dodať vtip a v závere i štipku romantiky, predsa len ide o animovaný film.

## 2.2 Prostredie

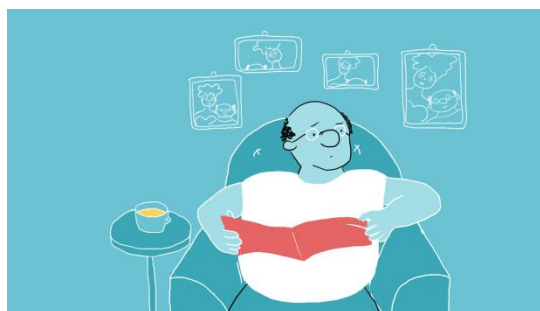
*„Prostredie výrazným spôsobom ovplyvňuje správanie postáv, zasahuje do deja, zohráva funkciu, ktorá môže dať kľúč k interpretácii. Filmové umenie má tú vlastnosť, že môže hovoriť bez toho, aby k tomu potrebovalo postavy (čo by sa napríklad nedalo dobre praktizovať na divadelnom javisku). Animovaný film nie je výnimkou, ale naopak – existujú snímky, ktoré využívajú pre oznámenie informácií naozaj len obrazy prostredí – hrajúce mizanscény, v ktorých sa nepohybujú žiadne postavy.“* (Gregor, 2011, s. 56)

Za prostredie, v ktorom sa odvíjal dej nášho magisterského filmu, *Eva a Adam*, sme zvolili výletnú loď. Dôvodom bolo dosiahnuť určitý minimalizmus. K tomu nám poslúžilo výtvarné prevedenie prostredia tvoreného najmä v linkách na veľkej farebnej ploche. Rovnako samotné prostredie lode, ktorá sa plaví po otvorenom mori, kde vôkol vidíme len horizont a čajku na nebi.

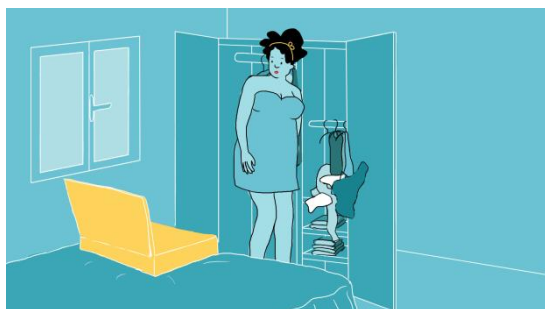
Či už prostredie v exteriéri, ale i v interiéri sme sa snažili voliť čo najjednoduchšie a vytvoriť tak prázdne priestory obsahujúce len to najpodstatnejšie. Jediná miestnosť v byte manželov, ktorá je vyobrazená, je spáľňa. Práve tam sa v expozícii obaja nachádzajú. Vypĺňa ju len mužovo kreslo, za ním zopár spoločných fotografií. Na stene je polička s hodinami, modelom lode a kvetmi, ďalej tu nesmie chýbať manželská posteľ, okno a skriňa s oblečením.



Obr. č. 6 - hodiny, loď, kvety na poličke



Obr. č. 7 - prostredie v spálni, muž

*Obr. č. 8 - prostredie v spálni, žena**Obr. č. 9 - výletná loď*

K prostrediu sa neodmysliteľne viažu i rekvizity, ktoré postavy vo filme využívajú. V súvislosti s postavou muža sme vsadili na obyčajné noviny. Tie číta už v expozícii filmu, kde majú pomôcť vykresliť jeho charakter – muža, ktorý často číta na pohovke, zatiaľ čo sa žena stará o celý chod domácnosti. Zásadným momentom využitia novín je aj scéna na lodi. Na nej si Adam uvedomuje, že si neúmyselným spôsobom rozhneval svoju ženu. Aby nečelil ešte väčším rozbrojom, utiahne sa do zaužívaného, rokmi fungujúceho stereotypu – otvorí svoje obľúbené noviny.

Už v expozícii si môžeme všimnúť ďalšiu rekvizitu, na ktorú muž odkazuje v priebehu filmu. Sú ňou hodiny. Každú chvíľu sa na ne pozerá, predovšetkým za účelom toho, aby zistil, koľko žene trvá pripraviť všetko potrebné na spoločný výlet, alebo v momentoch, keď na ňu pridlho čaká. Je to predsa správny chlap a snaží sa mať všetko pod kontrolou. Na poličke vedľa hodín je situovaný i model lode, ktorý má za úlohu predznamenať situáciu a pripraviť diváka. Keďže si tento dekoračný kúsok dokážu vystaviť na poličku, zrejme majú k nemu cit či záľubu. Diváka skrátka neprekvapí, že sa spolu chystajú na výlet práve loďou.

Kvet, ktorý muž kúpi od babičky na lodi, tiež môžeme považovať za rekvizitu. Má vo filme svoju funkciu a zobrazuje sa v deji viackrát. Jeho úlohou je potešiť ženu Evu, avšak bezvýsledne. Pri tak vysokom stupni hnevu, v akom sa Eva ocitla, Adamovi nepomôže ani celá kytica kvetov.

Adamom poskladané kuriatko v scéne - reštaurácia, má vo filme rovnaký zámer – potešiť. Avšak vďaka Evinej pokazenej nálade si túto milú drobnosť ani nestihne všimnúť. Pôvodne bola v hre labuť, no do záberu sa „pýtala“ žltá farba. Preto z pôvodnej myšlienky vytvoriť labuť vzniklo kuriatko. Na druhej strane, charakter muža je vykreslený takým spôsobom, že poskladané kura oveľa viac vystihuje mužove schopnosti. Typ muža ako je náš

Adam, by nevytvoril krásnu, romantickú labuť, ale svojou prehnanou snahou opäť sa priblížiť k svojej žene, by z jeho origami schopností vzišlo kura.



*Obr. č. 10 - muž v reštaurácii*

Rekvizita fotoaparátu vo filme prislúcha Eve. Ona má na starosti dokumentovať zážitky a krásy z ich dovolení a výletov. Preto fotí. Všetko. Často to isté aj viackrát. Najradšej by však od fotila seba a ešte lepšie v spoločnosti svojho muža. Avšak on v tom čase nikdy nie je v jej blízkosti a radšej sleduje zákutia lode a kormidelníka v pracovnej činnosti. Pri hľadaní vhodných rekvizít sme v prípade ženy uvažovali i nad chytrým mobilným telefónom. Predsa len v súčasnosti má mobilný telefón nespočetne veľa funkcií, no výtvarne by neponúkol toľko, čo klasický fotoaparát. Okrem toho kvalitný fotoaparát patrí k poriadnym cestovateľom, a takými náš manželský pár rozhodne je.

Medzi rekvizity, ktoré prislúchajú im obom, radieme napríklad spoločné fotografie z dovolení, kde sú obaja šťastní a veselí. Veselou stránkou týchto fotiek je skutočnosť, že muž Adam je asi o šesť hláv menší od svojej ženy, a tak sa na fotografiách málokedy zobrazí celý. Touto vtipnou formou sme chceli poukázať na ich výškový rozdiel. Najdôležitejšie čo by si však divák mal na fotkách všimnúť, je ich nálada, bezstarostnosť a možno i zamilovanosť. Pozorovateľ teda môže mať spočiatku pocit, že ich manželstvo je takmer dokonalé.

## 2.3 Farebnosť

Farebnosť filmu i obrazu je jedna z jeho najvýraznejších zložiek. Môže upokojsovať, podnecovať alebo pôsobiť prirodzene, tiež odpudzovať až znechucovať. Pri výbere koloritu pre náš magisterský film sme dbali na to, aby jednotlivé prvky vo filme boli farebne zladené. To znamená, že každá použitá farba, ktorá sa má nachádzať v prostredí alebo na postavách musí tvoriť harmóniu so zvolenou farebnosťou pozadia – modrá, červená. Rovnako dôležitá bola aj symbolika koloritu a skutočnosť, že ich výber je v súlade s našim zámerom.

Dve hlavné farby v našom filme sú červená a modrá. Červená farba sa vo všeobecnosti spája so srdcom ako symbolom pre city, emócie, lásku i vášeň. Táto farba je veľmi dynamická, vyniká, upozorňuje na seba, môže vyjadrovať tiež napätie a nebezpečenstvo. Často ju chápeme ako protiklad modrej. Veľakrát je spájaná so ženským pohlavím.

Modrá farba je vnímaná ako chladná. Len ťažko k nej priradíme kladné emócie, no na druhej strane dáva obrazu seriózny, zodpovedný a racionálny charakter. Je to farba pokoja a stability. Spája sa nám s oblohou, vodnými plochami, ale v spojitosti s ňou sa stretávame aj s abstraktnými konotáciami ako je idealizmus. Preto si túto farbu často vyberajú počítačové spoločnosti či banky. Prestavuje spoľahlivosť a zodpovednosť.

Každý pozorovateľ sa dovŕti, že tieto farby sme zvolili v spojitosti s hlavnými postavami. Viazu sa teda k pohlaviu. Žene patrí červená a mužovi modrá. Na jednej strane sa môže javiť, že výber koloritu je prvoplánový a tieto dve farby sú skôr akýmsi kliše. Žena ako taká sa predsa nemusí spájať s červenou farbou, môže jej prislúchať akákoľvek iná, napríklad i modrá. Napriek tomu nám toto „kliše“ vyšlo v prospech. Film je zostavený z dvoch uhl'ov pohľadu, našich hlavných hrdinov, a tieto zábery sú radené paralelne za sebou. Aby sa divák počas filmu nestrasil, ale naopak ho pochopil, bolo dôležité pracovať práve s týmito dvomi zaužívanými farbami. Vytvorili sme tak opakujúci sa vzorec, ktorý divák vo filme dekóduje a pomôže mu zorientovať sa v deji.

Spomínané farby sme využívali v podobe celých plôch na pozadí rotoskopovaných scén. Rovnako dôležité bolo zosynchronizovať farebnosť okolitého prostredia a postáv s farbou pozadia. Proces skicovania, skúšania či kombinovania rôznych farieb na rôznych odtieňoch modrej a červenej, nás priviedol k zisteniu, že najlepšou možnosťou pre docielenie farebného súladu je využitie piatich farieb, t.j. biela, čierna, červená, modrá a žltá. Týchto päť farieb sa premenlivo zobrazuje vo filme vo väčších či menších plochách.



K vytvoreniu práve tohto výtvarného štýlu, nás priviedli ilustrácie od argentínskej ilustrátorky, Xoana Herrera, náhodne nájdené na stránke *illustrationserved.com*. Boli prostoduché, čisté, grafické a všetky prvky na obraze tvorili harmóniu a súlad. Pozadie spočívalo v jednoliatej ploche. Jednoduchosť podporila i stredová kompozícia, v ktorej boli graficky znázornení ľudia v určitej akcii, napr. na zápase či v sprievode za sebou. Kresba bola geometrická a obsahovala farebné plochy a plochy ohraničené linkou. Tieto ilustrácie sa nám veľmi páčili a dali nám podnet nárábať s myšlienkou farebnej plochy práve v našom filme. Pre podčiarknutie našej témy – dvoch odlišných svetov, to bol myslím dobrý smer, ktorým sme sa mali uberať. Ďalším dôvodom, prečo sme chceli jednoduché a čisté výtvarné prevedenie, bola skutočnosť využitia techniky rotoskopie. Tá pôsobí niekedy ťažkopádne svojou realističnosťou, a preto sme nechceli sklúzať do priveľkej opisnosti.



Obr. č. 11 - X. Herrera- inšpirácia červená



Obr. č. 12 – X. Herrera – inšpirácia modrá



Obr. č. 13 – Xoana Herrera - inšpirácia žltá

Prvý pokus vizuálu v našom podaní len sčasti niesol spomínanú päťicu farieb. S Mirkou sme si určili, s ktorými farbami budeme pracovať, ale samotné spracovanie prebiehalo osobitne. Vytvorili sme teda pár skíc hlavných postáv a navzájom si ich skonzultovali.

Rozdiel v našich vytvorených ilustráciách spočíval v tom, že ja som pracovala s bielou, čiernou, žltou a s linkami v neutrálnych farbách, ktoré sa s modrým pozadím nijako „nebili“. Pre docielenie vzdušnosti v obraze som v spojitosti s odevom hlavných postáv pracovala najmä s obrysom, a teda farba odevu sa rovnala farbe pozadia. V mojom prípade modrá.

V Mirkinom prevedení pôsobila ilustrácia veľmi hravo, sviežo a súvisela i s naším výberom žánru - komédie. Použila totižto širší kolorit a vo svojom zábere pracovala i s farbou modrou, ktorá v spojitosti s červeným pozadím obraz rozjasnila. Jej spracovanie som vnímala ako zaujímavé, no váhala som predovšetkým nad kombináciou toľkého množstva farieb. Kľúčová farba pozadia strácala svoju dominanciu, prechádzala do úzadia. Do popredia sa tak dostávala otázka, či kľúčovej farbe ne/venovať viac pozornosti. Na druhej strane som si uvedomovala, že väčšia farebnosť je taktiež dobrá cesta a vo filme je veľa príležitostí, kde by sa s farbami dalo vyhrať. Preto sme sa rozhodli, že budeme pracovať s neutrálnymi farbami t.j. čierna a biela. Červenú, modrú a žltú využijeme v metamorfózach, rekvizitách či ako dôraz v prostredí.

Žltú farbu sme navyše ponechali i ako farbu pleti. Svojou výraznosťou obraz pekne spestrila. Pridala do obrázkov príjemný akcent. Zo strany pedagógov sme však boli upozornení, že práve táto žltá farba podnecuje k realističnosti a pôsobí ťažkopádne v spojitosti so zvolenou technikou animácie. Lepšou variantou je využiť ako farbu pleti i našu farbu pozadia, samozrejme v odlišnom odtieni. Spočiatku sa mi tento nápad nepozdával, ale nakoniec sme s Mirkou usúdili, že to bude oveľa lepšia cesta a obraz bude pôsobiť viac graficky.

V projekte, na ktorom človek nepracuje sám, ale podieľa sa na ňom viacero ľudí, je veľmi dôležité vedieť robiť kompromisy. Ja sa veľmi teším, že sme sa s Mirkou vždy vedeli dohodnúť a obe sme boli s výsledkom spokojné.

## 2.4 Prepojenie výtvarna

V prípade, že na jednom projekte spolupracujete s viacerými ľuďmi, je otázka udržania jednotného štýlu viac než dôležitá. Len ťažko sa dá napodobniť štýl niekoho iného a najmä pri väčšom a náročnejšom projekte. V súvislosti s týmto faktom treba podotknúť, že nemožno

hovoríť o absolútnej nezlučiteľnosti štýlov zaangažovaných ľudí, ale brať do úvahy túto odlišnosť už v počiatočnej tvorbe. Naše výtvarné prejavy sú značne odlišné.

Mirka vo svojich ilustráciách i animáciách často využíva rôzne textúry. Mnohokrát ich i sama maľuje. Jej výtvarný štýl je príjemný, malebný a niekedy až grafický. Vzdďaľuje sa klasickej komercii a niekedy jej výtvarný prejav na mňa pôsobí lyricky. V obrazoch sa hrá s kompozíciou i perspektívou a jej zámerným prehnaním. Tento prvok často využíva i Bill Plympton vo svojich nezameniteľných filmoch. Práve jej cit pre kompozíciu sa nám zišiel i v našom filme, *Eva a Adam*.

Môj výtvarný štýl sa prirodzene líši. Viac pracujem s linkou a môj vizuálny prejav by som charakterizovala ako kresebný, svieži. Podobá sa na oživené kresbičky z náčrtníka. Prácu s farbou mám taktiež veľmi rada a inklinujem skôr k pastelovému koloritu. Rovnako rada kreslím rôzne charaktery postáv, a aj na ich tvorbu som sa veľmi tešila i v rámci magisterského projektu.

Bolo teda potrebné nájsť akúsi strednú cestu, niečo čo by sa dobre kreslilo a zároveň i animovalo nám obom. Od začiatku sme si boli vedomé faktu, že i keď si spoločne vytvoríme vizuálnu stránku filmu a budeme s ňou obe spokojné, i tak ju každá z nás spracuje po svojom a určité odlišnosti tam budú badateľné. To, ale v našom prípade filmu nemohlo uškodiť. Spoločne sme do nášho magisterského projektu pridali nejaké svoje prvky a tým ho zveľadili, obohatili.

V priebehu premýšľania nad vizuálnou stránkou filmu, sme stále mali na pamäti otázku, akou formou si budeme rozdeľovať hrané zábery pre následné zanimovanie. V štúdiách produkujúcich animované, kreslené filmy, napr. večerníčky je animácia rozdelená medzi širokú skupinu ľudí - animátorov.

Sú animátori, ktorí sa venujú hlavným, teda kľúčovým fázam a ďalej fázari ktorí majú na starosti medzifáze, a teda preanimovávajú animáciu. S Mirkou sme si však nechceli prácu rozdeliť týmto spôsobom, i napriek tomu, že sme si uvedomovali rozdielnosť v našom výtvarnom pojmí. Z toho dôvodu sme z počiátku narábali s ideou – vytvoriť dve verzie príbehu s tým, že najprv sa premietne film jednej a za ním by nasledoval film druhej z nás. Tento nápad sa však viazal k prvotným námetom, v ktorých vystupovala len jedna hlavná postava. A ako som už v kapitole o inšpiračných zdrojoch, konkrétne v časti o filme spomínala, dej mal pozostávať z dvoch rôznych verzií. V tomto prípade by bolo rozdelenie animácie na dva samostatné filmy nasledujúce po sebe logické. Dôvody prečo sme sa

nevybrali týmto smerom v kapitole, o filme, taktiež uvádzam. Neostávalo teda nič iné, len pridať k hlavnému hrdinovi jeho družku a problém s rozdelením práce bol vyriešený.

Námet s manželskou dvojicou nám preto padol vhod a predošlá prekážka odlišnosti nášho výtvarného štýlu bola odrazu veľmi osožná.

### 3. NATÁČANIE

#### 3.1 Rotoskopia

Ako som už naznačila i v iných kapitolách, pre tvorbu tohto filmu sme využili techniku rotoskopie. Tá nám na jednej strane zefektívnila prácu tým, že sme nemuseli premýšľať nad proporciami hlavných hrdinov a ich správnu anatómiou v určitých pohyboch. Na druhej strane sme neobkresľovali seba ako postavu, ale pohyb sme aplikovali na postavu v príbehu, ktorá má odlišné proporcie. Obkresľovanie hranej akcie v konečnom dôsledku nebolo až také jednoduché. Pri animovaní muža, ktorého som v hraných sekvenciách zastupovala ja, som každý záber musela zmenšiť cca o 74%, z jednej strany samozrejme, aby som docielila disproporcie a aby sa mi na tieto zábery jednoduchšie aplikovala moletná a nízka postava muža. Z tohto dôvodu som zábery, v ktorých sa objavovali obaja, vyexportovala dvakrát. Raz so 100% veľkosťou, kvôli Mirkiným proporciám, ktorá bola v podobe Evy vysoká a moletná a druhý raz so spomínaným zmenšením, a teda zdeformovaním obrázku kvôli mužovi, Adamovi.

Natáčanie scén nám zabralo približne dva mesiace. Stanovili sme si termín do decembra. Do tohto termínu sme chceli mať všetky zábery prevedené do hranej akcie, aby sme sa už v novom roku mohli pustiť do animovania. Hlavným dôvodom, prečo sme si zvolili tento termín, bol fakt, že obe sme sa nachádzali, bývali v Zlíne. Od letného semestra som do Zlína chodila len sporadicky, v dôsledku toho by prípravy a celkové natáčanie nebolo tak efektívne. Plán sme nakoniec splnili.

Vždy sme si s Mirkou stanovili určitú časť zo storyboardu, ktorej sa chceme v daný deň venovať, a ktorú nakrútime. Nezačali sme však prvým záberom, ale manželskou hádkou na lodi. Z toho dôvodu, že sa v tejto scéne objavovali spolu. Viedli dialóg a nachádzala sa tu i

metamorfóza ženy. Najzásadnejším dôvodom pre výber tohto záberu, bolo i vyjadrenie ich charakteru. Záber teda ponúkal naozaj veľa.

Samotné natáčanie bolo zábavné a vždy sme sa naň tešili. V začiatkoch sme natáčali dve – tri hodiny a posledné tri natáčania, ktorými sme mali túto fázu prípravy filmu uzavrieť, zabrali i pol dňa. Boli to náročnejšie scény, v ktorých sa často menilo prostredie – reštaurácia, kajuta, loď. Usúdili sme, že najvhodnejšie miesto pre natáčanie bude spoločenská miestnosť na vysokoškolských internátoch. Zariadenie bolo veľmi obmedzené, no úplne vyhovovalo našim požiadavkám. Mali sme tam dostatok priestoru pre natáčanie. Všetky veci, ktoré by nám pomohli naznačiť a lepšie si predstaviť prostredie vo filme, miestnosť obsahovala. Gauč, stôl, stolička a lavica. Miestnosť obsahovala i stolík s televíziou. Poslúžila nám na zobrazenie zábradlia v scéne s kuriatkom, ktoré sa premení na ženu. Televízia bola presne v takej výške, v akej sme si predstavovali zábradlie. Rôznorodé veci nám pri tvorbe pomohli a uľahčili sme si nimi prácu, či už to bolo vyjadrenie perspektívy, alebo naznačenie rekvizít vo filme.

### 3.2 Konzultácie

Konzultácie sú pre tvorcov veľmi potrebné, priam nevyhnutné. Je dôležité, najmä obohacujúce sa po určitej dobe, v rámci ktorej vymýšľate, či tvoríte nejaký film, dielo, poradiť s ďalšími nezainteresovanými alebo menej zainteresovanými ľuďmi. Tí môžu, a väčšinou i majú, veľmi trefné poznámky, otázky, ktoré ste si nepoložili. Pozerať sa na výsledok umeleckej činnosti z pohľadu nezúčastnenej osoby, objektívneho a konštruktívneho kritika je nemožné. Vsadenie osobných prvkov, ktoré tvorca alebo tvorkyňa do diela spontánne dostane, neobsiahne vlastnými očami alebo tak urobí len v malej miere, rovnako sa mení celkový prístup k jednotlivým prvkom a dielu ako celku. To, čo sa jednému zdá prirodzené, iní považujú za hodné opomenutia alebo aspoň upozornenia. I toto sú dôvody, prečo vnímam konzultácie ako šancu k novým impulzom, zároveň ako obohacujúci moment pri tvorbe animovaného filmu. Často sa na svoju prácu pozriem z iného uhľa pohľadu. Buď mi konzultant potvrdí moju mienku alebo ju vyvráti a ponúkne iný, lepší variant. Niekedy sa snažím svoj názor obhájiť, presvedčiť opačnú stranu o svojej pravde. Najčastejšie konzultácie realizujeme so svojimi pedagógmi. Sú naozaj prínosné a motivujúce. Za konzultácie však môžeme rátať i názory ďalších ľudí, ako sú naši priatelia, rodina, kamaráti a podobne. Čím

viac osôb sa vyjadrí k vašej práci, tým lepšie, pretože film je vždy určený širokej skupine ľudí. Na druhej strane považujem za najdôležitejší názor tvorca. Ten by mal vedieť predstavy ostatných filtrovať a nenechať sa veľmi ovplyvniť. Každý máme iný vkus a neznamená, že dielo je zlé, keď nevyhovuje práve nám.

Na konzultácii s pánom Hejzmanom náš film prišiel niekoľkými zmenami. V úvode, kedy žena Eva, balí do kufra potrebné veci, mal pôvodne nasledovať záber rozdelený na tri časti. Prvá časť by obsahovala zatvorenie kufra, ďalšia zatvorenie dverí a posledná detail na nohy manželov a ich chôdzu po móle. Všetky tieto časti sa mali zobrazit' a odohrať v rytme. Pán Hejzman nám však ponúkol jednoduchší, efektívnejší, rýchlejší a najmä výtvárne zaujímavejší spôsob, ako môžeme divákovi v rýchlosti naservírovať informáciu, že Eva pobalila potrebné veci do kufra a spolu sa ocitli na móle a čakajú na loď. Momentálne spomenutý záber vyzerá nasledovne. Žena Eva balí potrebné veci do kufra a v tomto zábere sa vytvorí vír zo všetkých liniek a farebných plôch nábytku, ale i postavy Evy a spoločne sa miešajú až sa stratia v bielej ploche. Táto plocha v novom zábere symbolizuje krytku na fotoaparáte, ktorú Eva zloží a fotí okolie. Veľmi rýchlo sme sa teda z jedného záberu situovaného v manželskej spálni ocitli v prístave, na móle. To je výhoda animácie.

Ďalšou zmenou prešiel muž Adam, ktorý spočiatku svojim vzhľadom nebudil dojem muža „pod papučou“, a isté jeho reakcie by v spojitosti s jeho vizuálnou stránkou neprišli vtipné. Mal budiť dojem „ušlapánka“, ktorý keď sa rozhorčí, stále vyzerá veľmi milo.

I spôsob metamorfózy našich hlavných hrdinov do podoby iných predmetov či zvierat prešiel zmenou. Pôvodne bol podstatne rýchlejší a človek si tú premenu nemohol stihnúť vychutnať. Preto sme s Mirkou tieto metamorfózy začali animovať pomocou niekoľkých rôznych farebných krátkych čiar blúdiacich po celej miestnosti až spoločne vytvoria požadovaný predmet.

Konzultácie s pánom Gregorom boli rovnako prínosné a nášmu filmu pomohli v mnohých smeroch. Napríklad dramaturgicky vyriešiť scénu v reštaurácii, v ktorej sme nemali jasne definované, na aké metamorfózy sa budú postavy meniť. Takisto nás priviedol na ideu, že v závere nemá zmysel rozohrávať akciu s kapitánom a fotením, ale prenechať to čisto len na manželský pár. Rovnako v podobe babičky, ktorá na lodi predáva kvety. Jej úlohu nám pomohol podčiarknuť a predznačiť v scéne, kedy sa žena otáča na zamilovaný párík, v ktorom muž podáva žene kvet zakúpený práve u spomínanej babičky. Tým pádom situácia, kde muž Adam podá žene Eve kvet, rovnako zakúpený u babičky, nabera iný rozmer.



Konzultácie medzi mnou a Mirkou boli rovnako veľmi osožné. Vzhľadom k tomu, že obe sme pracovali na záberoch osve, mohlo dôjsť k určitým nezrovnalostiam v obraze. Častokrát i samotný detail je veľmi dôležitý a treba si ustrážiť jeho vzhľad, keď pracujete na projekte viacerí. V našom prípade to boli stoličky v reštaurácii. Každá z nás im ponúkla svoj dizajnerský štýl, ktorý sa navzájom rozchádzal. Preto sme museli vybrať jeden a ten aplikovať do filmu. Rovnaká situácia nastala v prípade kufra, ktorý sa nachádzal v expozícií. V mojom prípade bola jeho vrchná časť položená na posteli. V Mirkinom prevedení nie. Vzhľadom k nasledujúcim záberom sme usúdili, že bude praktickejšie, keď zmením vzhľad kufra v mojom zábere, a tým tiež Mirke ušetrím mnoho práce na zábere nasledujúcom.

Riešenie farebnosti odevov jednotlivých postáv vo filme muselo takisto prejsť spoločnou dohodou. Nemohli sme prácu riešiť samostatne, pretože vo výsledku by sme obe mali veľa práce s opravami. Preto sme si presne stanovili, že kapitán bude mať biele sako, bielu kapitánsku čapicu a telo bude v čiernej linke. Podobným štýlom sme postupovali u každého detailu na osobe či v prostredí.

Konzultácie sa však týkali i strihu a takisto zvuku či hudby. Tieto podrobnosti bližšie rozvediem v kapitole strih a zvuková zložka.

## 4. ANIMÁCIA

### 4.1 Animatik

Je to prvá fáza tvorby filmu, kedy sa obraz rozhýbe. Sú to za sebou poskladané obrázky zo storyboardu, kde je dodaný nájazd kamery, panoráma alebo nahodená zvuková zložka – v tomto prípade môžeme fázu animatiku považovať i za audiovizuálnu. Rozanimované zábery, ktoré idú chronologicky za sebou, sú v reálnom čase. To znamená, že stopáž animatiku by sa mala rovnať stopáži finálneho filmu. Zámerom animatiku je zrozumiteľne podať informáciu, aby divák či diváčka približne pochopili, o čo vo filme ide. Slúži najmä k nájdeniu chýb v strihu, v dramaturgii, taktiež môžeme vďaka nemu zistiť, ako a či vôbec jednotlivé zábery na seba nadväzujú, poprípade zhodnotiť či bude tempo vo filme vyhovujúce. Táto fáza tvorby ponúka i radu ďalších možností, ktoré film posúvajú správnym smerom.

Vyššie som spomínala zvukovú zložku, ktorú tiež môžeme zahrnúť do animatiku. Jej úlohou je vystihnúť či navodiť podobnú atmosféru, náladu, akú bude niesť budúci film. Ak

film bude obsahovať i hovorenú reč, v animatiku by mala byť už jeho finálna verzia, keďže sa podľa nej animuje lip-sing – teda pohyb úst. V našom prípade sme vo filme nepracovali s riadnou hovorenou rečou a tak sme lip-sing nepoužili.

Vo filme o manželskom páre, o Eve a Adamovi, sledujeme dvojicu v istej fáze spoločného života. Pozorujeme pohnútky konania, rozdielnosť pováh a s tým spojené i časté spory. Komunikácia medzi nimi neprebíha tradičným spôsobom, prostredníctvom sústavy slov konkrétného jazyka, dialógom. Dostáva sa k nám sčasti abstraktnou rečou nesúcou v sebe isté prejavy. Tie možno nazvať pazvukmi. Akýkoľvek spôsob prejavu musí niesť svoje tempo, primeraný čas pre postavu, ktorá by mala najprv porozmýšľať nad povedaným, a potom zareagovať. Spomínané aspekty ovplyvňujú celkovú dĺžku filmu.

Formu abstraktného prejavu mal do filmu vniesť a nahovoriť herec zo zlínskeho divadla, pán Koller, s ktorým sme sa vopred dohodli a konzultovali s ním i pohyb postáv. Nahrávanie takejto reči by sa praktizovalo už na samotný vytvorený film. Preto bolo potrebné, aby sme s Mirkou, do nami vytvoreného animatiku, nahrali provizórny dialóg, „rozhovor“ manželského páru. Potrebovali sme vedieť, v ktorých miestach máme pridať čas a priestor pre reakciu postavy, alebo naopak, v ktorých miestach je potrebné čas ubrať. Nebolo to jednoduché, pretože prvé verzie nášho animatiku obsahovali málo rozanimovaných scén, ktoré ešte neboli jasne čitateľné a často sme sa v nich strácali. Scéna s hádkou k nim rozhodne nepatrila. Táto časť sa nám „dabovala“ veľmi dobre. Možno práve preto, že je to scéna stavaná pre dialóg, postavy tu sú vo vzájomnej interakcii a komunikujú medzi sebou. Pri natáčaní tejto scény sme i my s Mirkou používali reč, aby sme sa do situácie vedeli čo najlepšie vžiť.

## 5. POSTPRODUKCIA A ZVUK

### 5.1 Strih

*„Strih je významný filmový prostriedok, môžeme ním rozumieť rozdelenie, resp. spojenie záberov.“* (Gregor, 2011, s. 87)

Sovietsky filmár, Lev Kulešov, predstavil v dvadsiatych rokoch 20. storočia nezvyčajné pokusy, spojením záberov určitých dramatických prvkov. Najväčšmi sa ujal experiment, ktorého podstatou bolo zostrihanie záberov hercovej neutrálnej tváre s inými nesúvisiacimi

zábermi (tie údajne obsahovali prírodné scény, mŕtvolu ženy, dieťa a polievku). Výsledok tohto experimentu ukázal, že hercova neutrálna tvár *reaguje* na nasledujúci záber. Ak ním bola polievka, publikum sa automaticky domnievalo, že herec reaguje inak, než v prípade záberu napr. s mŕtvolou ženy. Reakcia herca teda podliehala emotívnemu náboju daného záberu. V ďalšom experimente Kulešov pracoval s priestorom a akciou odohrávajúcou sa na rôznych miestach. Zostrihal zábery aktérov „pozerajúcich sa na seba,“ no v skutočnosti sa herci nachádzali na odlišných miestach v uliciach Moskvy. Neskôr sa stretli, prechádzali a spoločne pozerali na Biely dom vo Washingtone. Experiment tohto typu mal ozrejmiť divákovi, že akékoľvek série záberov, ktoré sú im podložené, ich podnecujú vytvoriť si celok a predstavu o priestore. Experiment nazývame *kulešov efekt*. I napriek tomu, že filmári s týmto typom strihu pracovali už dávno pred kulešovými pokusmi, sa pojem uchytil a naďalej používa. (Bordwell, 2007) Neutrálne reakcie Adama vo filme spočívajú v absencii zreničiek. Tým sme docielili akýsi prázdny pohľad, znudený, ktorý v určitých momentoch vo filme Adam zažíva. Na druhej strane toto rozhodnutie vyplýva z faktu, že kombináciou jeho okuliarov a zorníček Adam pôsobí miestami komicky. Diváci si však na základe následného záberu, či Evinej akcie, vedia odôvodniť reakciu alebo pocit Adama i bez jeho zapojenia.

Hoci sa strihová skladba riadi určitými pravidlami, vždy závisí na autorovi a jeho zámeru do akej miery im bude podliehať. Niekedy môže zájsť do takých extrémov, napr. v rámci priestorových vzťahov, ktoré sú zámerne nejasné. (Bordwell, 2007) Tohto aspektu sme sa snažili v našom magisterskom filme vyvarovať. Poctivo sme riešili každý záber a v ňom vsadené prostredie. Zámerom bolo vybudovať logické priestorové vzťahy a zabrániť tak nejasnosti a dezorientácii diváka či diváčky vo filme. Vzhľadom k tomu, akým spôsobom stvárňujeme prostredie vo filme, čiže minimalisticky a najmä pomocou liniek, bolo i vybudovanie priestorových vzťahov náročnejšie. Najdôležitejšie bolo pracovať so záchytnými prvkami, vďaka ktorým sa divák v priestore nestratí. Zábradlie bolo jedným z nich. Vzájomná interakcia manželov prebieha najčastejšie v prednej časti lode, pri zábradlí, tam Adam uvidí ako jeho žena Eva koketuje s námorníkom. Rovnako na tomto mieste predvedú spoločnú hádku. V zadnej časti lode, v ktorej sú umiestnené lavičky i pre ďalších pasažierov a spolucestujúcich, sa spoločne vyskytujú zriedka.

Pri tvorbe storyboardu a teda i pri voľbe záberov nasledujúcich po sebe, sme podliehali kontinuálnej strihovej skladbe. „*V prvých desaťročiach 20. storočia začínali filmári využívať strih a snažili sa zoradiť svoje zábery tak, aby jasne a súvisle vykladali príbeh. Strih za*

*podpory mizanscény a špecifickej práce kamery bol používaný predovšetkým k tomu, aby zaistil naratívnu kontinuitu. Ako napovedá označenie, hlavným cieľom kontinuálneho systému je umožniť hladké plynutie priestoru, času a akcie v rámci jednotlivých sérií záberov.“* (Bordwell, 2007, s. 304) Keďže v kontinuálnom strihu sa do popredia stavia príbeh, jeho naratívnu kontinuitu docielime pomocou správneho zachádzania s priestorom a časom. (Bordwell, 2007) Časové vzťahy medzi zábermi, sú v našom filme badateľné najmä vtedy, keď po nich nasleduje záber s plávajúcou loďou. Prestrih na loď signalizuje pokročenie v čase – časovú skratku. V expozícii je dokonca čas explicitne uvedený – na tabuli v prvom pláne vidíme čas 10:00 hod, loď odchádza z prístavu. Ďalej je čas naznačený v zábere, kedy za plávajúcou sa loďou zapadá slnko – zvečierieva sa. Čas na večeru - nasleduje scéna v reštaurácii. Spôsob akým môžeme do istej miery narábať s tempom vyprávania príbehu, je využiť i ďalšie možnosti, ktoré nám ponúkajú strihové postupy. Poznáme niekoľko rôznych foriem, ktorými je možné spojiť dva zábery. I v tomto prípade závisí predovšetkým na voľbe autora, ale takisto od situácie, ktorú sa chystáme zdôrazniť. Medzi strihové postupy patrí:

- **Zatmievanie** (zatmievачka) – obraz plynulo prejde do úplného čierneho, alebo do inej farby, ktorú si zvolíme.
- **Roztmievanie** (roztmievачka) – zafarbený obraz sa osvetľuje na nasledujúci záber
- **Prelínanie** (prelínachka) – koniec jedného záberu sa prelína so začiatkom druhého záberu
- **Stieranie** (stierachka) – zábery sa vytláčajú, a to rôznym grafickým prevedením
- **priamy strih** – zmena záberu je okamžitá, tento typ strihu je najpoužívanější

I vo filme sme s Mirkou využívali jedine priamy strih. Vzhľadom k nášmu grafickému vizuálnemu štýlu sme sa nevedeli stotožniť s využitím prelínania či zatmievania a považovali sme ich za nevhodné pre tento film. Naopak sa nám ponúkala možnosť vyhrať sa výtvarnými vzťahmi medzi zábermi. Okrem nich poznáme ďalšie tri spôsoby ako originálne prejsť z jedného záberu na ďalší a to - rytmické vzťahy medzi zábermi A a B, priestorové a časové vzťahy. Úvodná časť filmu mala pôvodne obsahovať práve rytmické prepojenie záberov, no neskôr sme túto časť pretvorili a na prepojenie dvoch záberov využili výtvarnú zložku. Môžeme ju vidieť v scéne - balenie kufrov a následné zloženie krytky na fotoaparáte. Rytmické vzťahy medzi zábermi sú najväčšmi viditeľné v scéne reštaurácia, kedy sa konflikt

medzi hlavnými hrdinami vyostří vďaka ich bujným predstavám. Tieto zábery sú krátke a svižné. Vo všeobecnosti platí, že zábery obsahujúce detaily (D) sú kratšie ako polocelky (PC) a tie sú zase kratšie ako celky (C). V našom filme prevládajú zväčša PC, to znamená, že rytmické vzťahy medzi dĺžkou záberov sú vo filme rovnomerné. Ďalší faktor, ktorý vplýva na ich kvantitu, je samotná situácia, s ktorou sa v zábere pracuje, s tým je spojený i spôsob a tempo hereckej akcie. Už výberom žánru, natáčaním, ale i rotoskopiou sme s Mirkou určili tempo filmu.

Finálny strih sme však prenechali strihačke, Sáře Tesfaye. Aj s ňou sme film konzultovali. Po vzhliadnutí nášho animatiku, nám poslala niekoľko pripomienok, strihových nesúládov. Chyby neboli až tak náročné na opravu. Išlo najmä o pridanie určitých prvkov, s ktorými sa v predošlých záberoch pracuje. Napríklad záber, kde sa žena zmení na hrniec a ten sa chystá vykypieť, musel obsahovať kvietok, ktorý v predošlom zábere muž daroval žene. Rovnako to bolo s tanierom plným špagiet v scéne reštaurácia. Nikde sme neukázali, že čašník jedlo donesie a zrazu sa v istom zábere objavilo. Preto sme tieto taniere umiestnili hneď na začiatok tejto scény. Ďalej bolo potrebné spojiť dva zábery – prípad ženy a muža, ktorí sú na lodi a sledujú spolucestujúcich sediacich na lavičkách. Strihovo správne malo byť ich umiestnenie v jednom zábere. Muselo byť evidentné, že sa nachádzajú vedľa seba. Vyriešili sme to švenkom – rýchlym pohybom kamery na ďalší pozorovaný predmet, v tomto prípade ním bol Adam.

Postrehy od nášho vedúceho práce sa týkali otočenia záberu – keď Eva fotí krajinu a následne si všimne zamilovanú dvojicu; doanimovania akcie zápasu muža s vtákom v modrom zábere; zábery na loď a ďalších pasažierov sediacich na lavičkách, boli príliš statické a neodzrkadľovali pohľady manželov. Tieto a ďalšie postrehy boli pre nás prínosné a film posunuli správnym smerom.

S Mirkou sme pri premýšľaní nad strihom filmu, ešte vo fáze storyboardu, okrem kontinuálnej skladby riešili najmä správnosť strihu z hľadiska pravidla osy. „*Predpokladá sa, že akcia v scéne – idúca postava, hovoriaca dvojica, auto jazdiace po ceste – sa odohráva pozdĺž jasne vymedzeného vektoru. Táto osa akcie určuje polkruh (teda 180°C), kde môže byť umiestnená kamera, ktorou bude akcia snímaná. Filmár preto bude plánovať, natáčať a strihať zábery tak, aby táto stredová línia bola rešpektovaná.*“ (Bordwell, 2007, s. 306)

Toto sa samozrejme týka hraného filmu, pretože v animovanom filme pracujeme s virtuálnou kamerou. Pravidlo osy, ale platí pre oba typy filmov rovnako.

### 5.3. Titulky

Titulky veľakrát nebývajú spracované záživne, kreatívne, sú podávané tradičným, niekedy až striedmym spôsobom s príznačným informačným charakterom. Názvom filmu, menami tvorcov a ľudí. Záverečné titulky prezentujú mená všetkých tvorcov filmu a ľudí zúčastňujúcich sa na jeho tvorbe. Nevyužitie potenciálu zaujať divákov a diváčky aj v absolútnom závere prostredníctvom titulkov sa odráža v reakcii obecnstva – z kín odchádzajú a titulky nesledujú. Existujú však aj výnimky. Pri mnohých hraných, tiež animovaných filmoch pracovali celé tímy tvorcov na tom, aby vizualizácia titulkov čo najadekvátnejšie vystihovala podstatu filmu a pôsobila kompaktne s jeho dejom a spracovaním. Môžeme spomenúť napríklad známy film od S. Spielberga – *Chyt' ma, ak to dokážeš*. Tieto animované titulky pútajú svojím geometrickým grafickým vizuálom a do istej miery predznamenávajú divákovi, čo ho vo filme čaká. Voľba zvučky je takisto skvelá. Podobných príkladov poznáme niekoľko.

U animovaného filmu sa takpovediac očakáva, že pri vzniku titulkov bude tvorca inovatívny. Prácu na titulkoch sme si s Mirkou rozdelili nasledovne. Mirka začína prvým objektívnym záberom ako Adam číta noviny a tvorí teda i úvodné titulky k filmu. Tie začínajú na pozadí lode, čakajúcej v prístave. Následne kamera túlajúca sa po obraze zamieri na informačnú tabulu s nápisom odchodu lode z prístavu. Detail tabule sa pretransformuje do Adamových otvorených novín.

Koncový objektívny záber vo filme, ako sa manželský pár poslednýkrát vo filme odfotí, som animovala ja, a preto som si vzala na zodpovednosť i tvorbu záverečných titulkov. Je to opodstatnené. Ich posledná fotka, na móle, sa v nasledujúcom zábere zobrazí ako fotografia visiaca na stene. Obklopuje ju niekoľko ich ďalších zarámovaných spomienok z rôznych ciest, kútov sveta, ktoré reprezentujú významné pamiatky. V podobe sôch – socha Slobody v New Yorku, historických stavieb – šikmá veža v Pise, Koloseum v Ríme, Karlov most v Prahe, či prírodných symbolov – Kriváň na Slovensku. Kamera blúdiaca po stene zakaždým zachytí určitú skupinu fotografií a vedľa nej sa zobrazí titulok. I tieto titulky sme volili farebne a významovo. Červené pre ženy a modré pre mužov. Dodatok ďalších fotografií podčiarkuje ich pestrý, akčný život plný rôznych dobrodružstiev, ktoré sú zachytené na fotkách. Otázne je, či aj ich samotná cesta bola v skutočnosti rovnako dobrodružná.



### 5.3. Zvuková zložka

*„Ide o zvukovú stopu filmu, do ktorej spadajú ruchy, reč a hudba. Často však nie každý zvuk môžeme jednoznačne zaradiť do tej ktorej kategórie. Ruchy môžu vytvárať i hudobný podkres, hudobné nástroje pre zmenu ruchy.“ (Gregor, 2011, s. 105)*

I ticho hrá vo filme svoju úlohu. Rovnako ako ďalšie zložky zvuku dokáže ovplyvniť vnímanie záberu či scény, a teda i celkové pochopenie či pocit z filmu. Nejedná sa len o samotné vysvetlenie a význam scén, ale najmä o divákovu pozornosť. Tú môže na seba strhnúť určitý objekt, napr. na úkor iného objektu. Zvuk však nemusí odkazovať iba na predmety či osoby nachádzajúce sa v obraze. Skupine zvukov, ktorých zdroj je umiestnený nie len mimo obraz, ale v príbehu sa nenachádza vôbec, hovoríme nediegetické zvuky a patrí k nim napr. sprievodná hudba, rozprávač, atď. Ďalšiu skupinu, ktorá na rozdiel od prvej je súčasťou sveta príbehu nazývame diegetickou. Okrem týchto dvoch kategórií zvuky delíme i na vnútrozáberové a mimozáberové. (Gregor, 2011)

#### 5.3.1. Ruchy

Rozdelenie ruchov podľa ich vzniku členíme medzi prirodzené a umelo vytvorené. Pôvod prirodzených ruchov môže pochádzať priamo z filmovej akcie (kroky, cinkanie príborov ...). Nahrávajú sa spolu s dialógmi a so zvukom prostredia do jednotného zvukového záznamu, no rovnako sa môžu nahrávať i samostatne (bez záznamu obrazu) so zámerom dosiahnuť čisté nahrávky jednotlivých ruchov. Ďalej môžeme ruchy rozlišovať podľa ich podoby a vzťahu k obrazu, a to na reálne a štylizované. Už samotné označenie ruchov reálnych nám napovedá, že budú odkazovať k určitému reálnemu zdroju zvuku. Ak sa vytvárajú umelo, ide o nápodobu ruchov prirodzených. Tieto ruchy môžu byť jednoznačné (určiteľné bez pomoci zraku) alebo viacznačné (určiteľné len za pomoci vizuálnej či inej informácie). Okrem reálnych ruchov sa uplatňujú ruchy v rôznej miere zvukovej štylizácie a to od podoby jemného ozvláštnenia reality až k podobe ruchov nereálnych, ktoré sa neopierajú o zvukovú realitu sveta, ale napr. spoluvytvárajú obraz sveta science fiction. (Blaha, 2006)

Rozdiel medzi animovaným a hraným filmom z hľadiska zvuku je ten, že v animovanom filme majster zvuku vytvára kompletnú zvukovú stopu, na rozdiel od filmu hraného, kde sa táto zvuková stopa nahráva už na mieste natáčania. U animovaného – kresleného filmu sa zvyčajne pracuje s ruchmi reálnymi, keďže prostredie v tomto type filmu je zväčša štylizované, niekedy abstraktné. Každopádne sa všetko odvíja od zámeru autora a tiež typu animácie. V rámci nášho magisterského projektu, sme sa s Mirkou zhodli na reálnych ruchoch vo filme, z dôvodu veľmi štylizovaného a minimalistického prostredia. Bolo nutné vytvoriť zvukovú stopu prirodzenú, ktorá je divákovi dobre známa a vďaka nej môžu jednoduchšie identifikovať prvky v prostredí. Tie sú samozrejme čitateľné, avšak v prípade ich kombinácie so štylizovanými nereálnymi ruchmi by mohlo dôjsť k chaosu.

Ruchovanie a ozvučenie nášho magisterského filmu mala na zodpovednosti zvukárka Zuzka Švancarová. Ruchy majú za úlohu dotvárať atmosféru prostredia, v ktorom sa hlavné postavy nachádzajú. V našom prípade dominoval ruch lode, fotoaparátu a žblnkanie mora.

### 5.3.2. Hudba

Predošlá skúsenosť plynúca z tvorby bakalárskeho filmu ma priviedla k rozhodnutiu, zaangažovať do procesu tvorby nášho filmu aj hudobnú kapelu. Problém získania autorských práv k piesňam sa stal v mojom bakalárskom filme kľúčovým. Mirka s využitím hudobnej kapely súhlasila. Výhodou je originalnosť hudby, jej priame napasovanie na náš film, zároveň možnosť vyhnúť sa zdĺhavému a náročnému procesu, ktorý sa k získaniu autorských práv zväčša vzťahuje.

Zvukárka, Zuzka Švancarová, pre nás našla kapelu Jazzcake. Po vypočutí ich tvorby sme s Mirkou rozhodli, že budú pre náš magisterský projekt prínosný a dokážu vytvoriť adekvátnu hudbu. Kapelu sme oslovili a dohodli sa s nimi na spolupráci. Keďže členovia kapely nepochádzajú a ani necestujú do Zlína, poslali sme im písomnú predstavu hudby – aká by mala byť, v ktorých miestach si ju predstavujeme. Našli sme si tiež dve skladby, ktoré by nám svojou atmosférou, štýlom a melódiou pasovali do filmu. Kapele sme ich zaslali ako inšpiráciu. Prvá z nich je *1920's Charleston - Enoch Light & Charleston City All-Stars*. Veľmi veselá, živá melódia, pre grotesku priam stvorená. Druhá skladba je z krátkeho animovaného

filmu *Leit Motif*, ktorého režisérom je *Remi Gamiette*. Je nostalgická. Film už svojim názvom divákovi napovedá, že pieseň bude mať vo filme kľúčový význam.

Vzhľadom k tomu, že sa nám kapela, resp. predstaviteľ kapely dlhší čas neozýval, neboli sme si isté, či môžeme s ich spoluprácou počítať. Čas plynul a my sme potrebovali riešiť i hudobnú zložku filmu. Našťastie sme mali možnosť spolupracovať s hudobníkom, ktorý taktiež spev i hudbu študuje. Šimon Bilina nám v krátkom čase zložil veľmi chytľavú pieseň, ktorá k nášmu filmu sadla ako uliata. Táto pieseň sa počas filmu objaví trikrát v rôznych variáciach. Úvodná pieseň svojou atmosférou pripomína dovolenkovú veselú náladu. V reštaurácii sa rovnaká melódia objaví v pomalšom jazzovom prevedení. V závere si melódiu môžeme vypočuť v štýle čardáš. Pieseň nesie charakter leitmotívu.

Prvýkrát bol termín leitmotív použitý v opere Richarda Wagnera. Toto pomenovanie opisuje opakujúcu sa melódiu, ktorá sa má spájať s určitými ľuďmi, charakterom, objektom, miestom či emóciou. Tento hudobný prvok bol populárny najmä v ére klasických hollywoodskych filmov v 40 - tých rokoch. Pre leitmotív je dôležité aby bol krátky, výrazný, dobre rozpoznateľný a stály. Leitmotív nemusí byť len v podobe zvukovej atmosféry či hudobného motívu, ale môže fungovať i v podobe ruchu. Všetko sa odvíja od predstavy autora a zvukového majstra. (Richards, 2012) Naše názory o hudbe a miestach, v ktorej by mala zaznieť, boli nasledovné.

Vo filme sa nachádzajú celkom tri miesta, ktoré by mala hudba reprezentovať. Expozícia, t.j. časť s úvodnými titulkami, melódiu tu vystrieda "hmkanie" ženy Evy. Ďalej v scéne - reštaurácia zaznie rovnaká melódia, no s malou obmenou. Taktiež v závere, melódia plynulo prejde do Adamovho spevu a trvá i počas záverečných titulkov. Rovnako by mala melódia zaznieť vo fáze metamorfóz v inej variante. Odlišnej pre ženu a muža, napríklad za využitia odlišných hudobných nástrojov.

## 5.4. Grafické práce

### 5.4.1 Plagát

K magisterskému projektu patrí okrem teoretickej a praktickej časti zastupujúcej film, i tvorba plagátu. Odzrkadľuje základné aspekty nami vytvoreného filmu Eva a Adam.

Pozornosť sme zamerali na charakteristické prvky nášho animovaného projektu. Okrem hlavných hrdinov je nimi najmä farebnosť a dva odlišné uhly pohľadov. Dohodli sme sa, že tieto elementy pri tvorbe plagátu využijeme.

Prvotné delenie práce na plagáte sa stretlo s otázkou, ako zakomponovať pri jeho vzniku zároveň mňa a Mirku, zároveň, ako rozložiť podiel práce na ňom rovnomerne. Ide o jeden grafický výstup, ktorého súčasťou sme chceli byť obe, rovnako zúčastnené. Úvod prípravy plagátu sa napokon niesol v samostatných návrhoch, svoju predstavu som tak predstavila ja aj Mirka. Mirkina prvá idea bola situovať manželský pár na loď. Nápad som hodnotila pozitívne, pretože odzrkadľuje prostredie, kde sa odohráva celý film a považovala ho za logickú voľbu. Na druhej strane som chcela plagátu dodať viac hĺbky a pohrávať sa s myšlienkou dvoch svetov ženy a muža. Hlavný motív filmu nejakým spôsobom zaobaliť a v takejto forme s ním narábať a umiestiť ho na plagát.

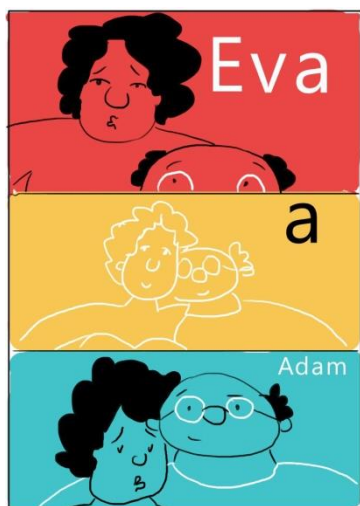
Prvý impulz, ktorý mi skrsol v hlave, vyjadroval známy optický klam zobrazujúci tvár a kalich. Inými slovami dva uhly pohľadov. Túto myšlienku som pretvorila s využitím troch hlavných farieb filmu. Je pravda, že optický klam bol menej čitateľný v kombinácii so spomenutým koloritom, no vzhľadom k tomu, aký je medzi ľuďmi tento klam známy, jednotlivé prvky sa z pretvoreného návrhu dali rozlúštiť. Môj úmysel bol z obrazu zrejmý. No nepokračovala som v tomto smere, ani som ho nijako nerozvíjala. Zdal sa mi zavádzajúci a celkom strohý. Film o manželskej dvojici obsahuje i nejaké humorné situácie, ktoré sú však podané nenútene. To isté malo byť cítiť i z plagátu.

Ako ďalší návrh som zobrazila Mirkinu myšlienku manželov na lodi. Eva sedela na zábradlí a Adam bol oň opretý. Tu mi vznikla asociácia na známu scénu z filmu Titanic, kedy obaja hlavní hrdinovia stoja pri zábradlí na cípe lode a užívajú si silu vetra. Odkaz na iný film by však o našej záverečnej práci nič nepovedal ani nenaznačil. Preto sa žiadalo byť osobitný. Námet, ktorý považujem za odrazový mostík, bol rozčlenený na tri horizontálne diely, rámce. V každom z nich bola fotografia nášho páru. Prvý som situovala najvyššie, patrila Eve, bol teda červený. Eva tu špúli pery a Adama pre jeho nižší vzrast takmer nie je vidno. Pod ním je umiestená fotografia v žltom – objektívnom prevedení. Obaja sa usmievajú a užívajú si jeden druhého. Posledná snímka je modrá a viaže sa k mužovi. Tu sa Adam môže cítiť ako pravý chlap - ochranca, pretože mu Eva siaha po pleciah. Mojim úmyslom bolo zobraziť konkrétny úkon na fotografii a podčiarknuť ho prislúchajúcou farebnosťou. Tým som predznamenovala okolnosti vzniku fotografie. Pre príklad - červená fotografia sa pripisuje Eve, ona je jej

tvorcom, preto je jej výsledok romantický, sladký a plný vášne. Modré, Adamove prevedenie, naopak podlieha jeho zmýšľaniu a jeho tvorivosti. On si vybral kedy a ako sa odfotia.

Po poslaní týchto námetov Mirke vznikla finálna verzia plagátu. Mirku inšpirovala skica s fotografiami v troch farbách. A tak navrhla, aby sme nakreslili niekoľko obrázkov – ich spoločných fotografií, z rôznych kútov sveta. Ja som dodala, že si môžeme stanoviť pár miest a obe to pojmem odlišne. Predstava ženy Evy o fotke bude určite rozdielna ako tá od Adama. Prvá pamiatka, ktorá nám prišla na um, bola Eiffelova veža. V Evinom prevedení sa na snímke pobožkajú. V modrej verzii, Adam zachytí Evu zaujatú svojou veľkou bagetou a tiež moment, ako sa do nej ide zahryznúť. V tomto duchu vzniklo niekoľko obrázkov zachytávajúcich manželov a známe pamiatky či miesta. K nim sme zaradili i Karlov most v Prahe a ako symbol Slovenska Kriváň. Pridali sme aj zopár nevydarených fotografií.

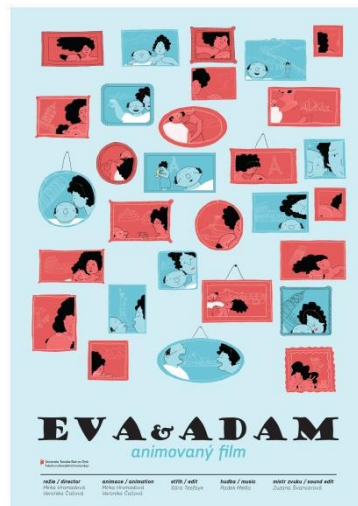
Zhodli sme sa, že ich umiestnenie na plagáte bude evokovať závesné obrazy. V spodnej časti plagátu sú vpísané informácie ako je názov filmu, školy a mená ľudí zo štábu. S výberom správneho fontu a farby pozadia nám pomohla Veronika Galovská, ktorá na UTB študuje grafický dizajn. S jej návrhom v blede – modrej farbe a voľbou písma, Goudy Stout (Regular), sme boli veľmi spokojné.



Obr. č. 14 – plagát, skica



Obr. č. 15 – prvá verzia



Obr. č. 16 – finalna verzia plagátu

## ZÁVER

V tomto momente má pre mňa slovo „záver“ oveľa väčší význam a hodnotu. Nekončí sa pre mňa len magisterský projekt, ale i jedna celá etapa štúdia na FMK UTB v Zlíne. Preto beriem ako povinnosť vyjadriť sa nielen k záverečnej práci, ktorou je film, ale i k štúdiu všeobecne. Neľahko sa odchádza z miesta, v ktorom sa cítite dobre. Vďaka ľuďom, kolektívu, ale i tvorbe animovaného filmu, ktorá ma naplňuje. FMK UTB nebola len škola, bol to iný svet. Miesto, kde vznikali a stále vznikajú výborné a kvalitné práce. Miesto, kde pedagógovia vedú svojich študentov a motivujú ich. Aby som však nebola príliš nostalgická, prejdem k nášmu magisterskému filmu.

Akýmsi pravidlom, ktoré sa počas tvorby vie dostaviť, je autorova neistota a pochybnosti. Tie prichádzajú najmä pri tvorbe väčších projektov. Fázy neistoty sa striedajú s fázami radosti a naplnenia. Počas tvorby filmu, *Eva a Adam*, si nepamätám deň, kedy by som bola neistá či zúfalá z filmu. Nepamätám si, že by som potrebovala „nakopnúť“ a namotivovať. Moju časť práce na filme, resp. zábery určené pre mňa, som si rozvrhla tak, aby som všetko stíhala podľa predstáv a potreby, no najmä aby som nepracovala pod tlakom. V porovnaní s bakalárskym projektom, magisterský sa vyvíjal pohodovo, v pokoji, plynulo a dokonca s humorom. Myslím, že je to i tou spoluprácou.

Teraz, keď je film dokončený a môžem si ho znovu pozrieť i vypočúť, som spokojná. Ak by sme mali tento film urobiť opäť, možno by sa líšil, ale nie o veľa. Film sme urobili podľa našich predstáv a nášho zámeru. Tak, ako sme to chceli a cítili.

S výsledkom i s jeho vývojom som úprimne spokojná.

## ZOZNAM POUŽITEJ LITERATURY

GRAY, John. Muži jsou z Marsu, ženy z Venuše: Praktický návod, jak zlepšit vzájemné porozumění a dosáhnout v partnerských vztazích toho, so od nich očekáváme. Přeložil Václav ČERNÝ. Praha: Práh, 1994. ISBN 80-85809-18-4.

PEASOVCI, Allan a Barbara. Prečo muži nepočúvajú a ženy sa nevyznajú v mapách. 2003. Bratislava: Ikar, 2003. ISBN 80-551-0484-0.

PLASS, Jiří. *Základy animace: Základní pravidla klasické a virtuální animace*. 2010. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4.

KRÖSCHLOVÁ, Eva. Jevištní pohyb: herecká pohybová výchova. 5. doplněné vydání. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2015. ISBN 978-80-7331-343-2.

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

PEASOVCI, Allan a Barbara. Prečo muži klamú a ženy plačú. Ikar, 2003. ISBN 80-551-0484-0.

GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*. první. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011. ISBN 978-80-7454-112-4.

DOHNAL, Lubor. *Scenáristika a dramaturgie: ÚVODEM DO SCENÁRISTIKY A DRAMATURGIE* [online]. [cit. 2017-04-26].

ABRAHAM, Adam. *A Brief History of UPA Pictures* [online]. 2005 [cit. 2017-04-26]. Dostupné z: <http://www.upapix.com/History.html>

RICHARDS, Mark. *Film Music Notes: What is a Leitmotif and How Does it Work in Films?* [online]. In: . 2012 [cit. 2017-04-26]. Dostupné z:

<http://www.filmmusicnotes.com/what-is-a-leitmotif-and-how-does-it-work-in-films/>

*Ružový a modrý svet* [online]. [cit. 2017-04-26]. Dostupné z:

<http://ruzovymodrysvet.sk/sk/hlavne-menu/citaren/knihy/ruzovy-a-modry-svet>

FRANČE, Vojtěch. *Gender: Rozdíly v chování mužů a žen* [online]. [cit. 2017-04-26].

Dostupné z: <http://ografologii.blogspot.sk/2008/04/gender-rozdily-v-chovani-muzu-zen.html>

*Zvuková dramaturgia: Spracované podľa: Prof. Ivo Bláha: Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla, AMU 2006* [online]. [cit. 2017-04-26]. Dostupné z:

[http://kt.uniza.sk/ktam/download/Studijne\\_materialy/Multimedia/Zvukova\\_tvorba/Zvukova\\_dramaturgia\\_2012.pdf](http://kt.uniza.sk/ktam/download/Studijne_materialy/Multimedia/Zvukova_tvorba/Zvukova_dramaturgia_2012.pdf)

*A Tale of Two Brains* [online]. [cit. 2017-04-26]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=3XjUFYxSxDk>

*BEZ JABLKA: O stereotypch mezi mužem a ženou* [online]. Praha [cit. 2017-04-26].

Dostupné z: <https://www.bezjablka.cz/>



## ZOZNAM OBRÁZKOV

Obr. č. 1 - CONDIE, Richard. *Big snit* [online]. In: . Kanada, 1985 [cit. 2017-05-03].

Dostupné z: <http://bit.ly/2qt1AQs>

Obr. č. 2 - TYKWER, Tom. *Lola beží o život* [online]. In: . Nemecko, 1998 [cit. 2017-05-03].

Dostupné z: <http://bit.ly/2pacIxm>

Obr. č. 3 - HOWITT, Peter. *Srdcová sedma* [online]. In: . UK, USA, 1998 [cit. 2017-05-03].

Dostupné z: <http://bit.ly/2pGbIIv>

Obr. č. 4 - CANNON, Robert. *Gerald Mcboing Boing* [online]. In: . USA, 1950 [cit. 2017-05-03]. Dostupné z: <http://bit.ly/2qtvjsn>

Obr. č. 5 - TAKAHATA, Isao. *Naši susedia Jamadovi* [online]. In: . Japonsko, 1999 [cit. 2017-05-03]. Dostupné z: <http://bit.ly/2qGuEjN>

Obr. č. 6 - hodiny, loď, kvety na poličke

Obr. č. 7 - prostredie v spálni, muž

Obr. č. 8 - prostredie v spálni, žena

Obr. č. 9 - výletná loď

Obr. č. 10 - muž v reštaurácii

Obr. č. 11 - Xoana Herrera- inšpirácia červená

Obr. č. 12 - Xoana Herrera – inšpirácia modrá

Obr. č. 13 - Xoana Herrera - inšpirácia žltá

Obr. č. 14 - plagát, skica

Obr. č. 15 - prvá verzia

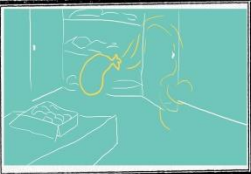



Obr. č. 16 - finalna verzia plagátu





## ZOZNAM PŘÍLOH

## Technický scénár




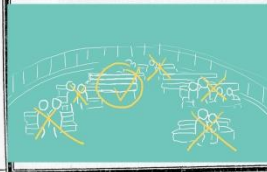
č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
1 C		Titulky	pomalá jízda zprava doleva			
1 C-D			přiblížení k informační tabuli			
2 PD		muž čte noviny	mírné oddálení			
3 C		žena systematicky ukládá oblečení do kufru				žena




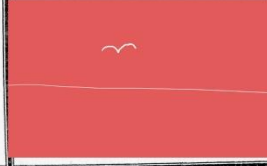
č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
4 PD		systematicky ukládá oblečení do kufru, podívá se na muže				žena
5 PC		muž se transformuje - metamorfózou do lenochoda, poté zpět v muže				žena
6 PD		tikající hodiny			tikání vteřin	muž
7 PC		muž se (ze směru kde byly hodiny) podívá na ženu				muž





č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
8 PC		žena hekticky pobíhá po pokoji, metamorfoza do balonku, který létá po pokoji ..metamorfoza zpět				muž
9 PC		obraz rozdělen na tři části, rytmicky přibývají části obrazu- zaklapnutí kufru bouchnutí dveří 2 páry nohou, kroky			zaklapnutí kufru bouchnutí dveří kroky - podpadky	objektivní
10		celá bílá brazovka, z bílé obrazovky rozoostření, zaostření na krajinu - sundání krytky z foťáku			kroky se zastaví, sundání krytky	žena
11 PC		žena udělá fotku krajiny, otočí se, namíří fotoaparát na svého muže, který má na hlavě racka	pohyb zleva doprava			žena





č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
12 PD		pohled na muže z hledáčku fotoaparátu, zaostřování, fotka-statický obraz	mírně se houpe, zaostřuje - jako pohyby focení z ruky		cvaknutí fotoaparátu	žena
13 PD		žena dává foťák dolů od očí, přitom se směje			ženský smích	muž
14 PD		zápasí s rackem, odežene jej, je naštvaný a rozejde se..				muž
15 D		cvaknutí palubního lístku na loď			cvaknutí	objektivní







č. z	OBRAZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
16 C		žena se rozhlíží po lodi, vidí zamilované páry...	zleva doprava zastaví se u zamilovaného páru			žena
17 PD		žena se nadšeně podívá na muže...				žena
18 PD		netečně se rozhlíží				žena
19 C		analýza hledání místa k sezení	pohyb podle analýzy - pohledu muže, na lidi a lavičky			muž



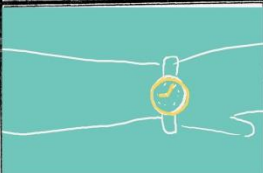

č. z	OBRAZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
20 PD		muž se těší z volného místa	pomalé oddalování			muž
21 C		lod' vyjíždí z přístavu				objektivní
22 PD		žena se dívá na krajinu, chystá se fotit				žena
23 C		sekvence přibývajících fotek - fotky po sobě (sekvence pohybu ptáka)			cvakání fotáku	žena





č. z	OBRAZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
24 PD		chce ukázat muži pořízené fotky, nakloní se (směrem ke kameře - přehnaná perspektiva)	oddálení kamery na PC			žena
24 PC		žena zjistí, že je na lavičce sama a hledá manžela, otáčí se (potom dozadu)				žena
25 C		rozhlíží se po lodi, sleduje zamilovaný pár naproti, muž na lavičce podává dívce růže	pomalý švenk, zastaví se na páru			žena
26 PD		zklamaně se otočí				žena





č. z	OBRAZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
27 PD		kormidelník pohodově řídí	posun zleva doprava, mírné oddálení			muž
28 PC		po posunutí kamery, vidíme muže, který kormidelníka pozoruje				muž
29 PC		muž sleduje kapitána do obrazu se nakloní postarší prodávačka s kytkami mává kytkou, muž se k ní otočí				muž
30 PD		muž podává kytku, žena mrkne na něj, na kytku, zahodí ji, je uražená				muž







č. z	OBRAZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
31 C		muž si představí ženu, jako vařící hrnec (poklička nadskakuje) - metamorfoza, pak zpět žena. On si vytáhne noviny.				muž
32 VC		plavící loď				objektivní
33 C		záběr na krajinu, do záběru se tlačí hlava ženy, chce si udělat selfie, záběr se zastaví - foto	pohyb fotáku z ruky, houpavé pohyby,		cvaknutí fotoaparátu	žena
34 C		žena se dívá do fotáku, sleduje fotky				žena






č. z	OBRAZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
36 C		(perspektivně) k ní přiskočí mladý námořník a nabídne, že jí vyfotí				žena
36 C		námořník jí chce vyfotit, nahne se k ní				žena
37 D		záběr na tikající hodinky				muž
38 PC		muž nervozně sedí, podívá se od hodinek před sebe				muž

č. z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
39 PD		představa na zdi - stin, silueta manželky s námořníkem, vzápětí se silueta změní na kaitána..				muž
40 C		muž se podezřívavě rozhlíží, zvedne se a vyjde ze záběru				muž
41 PD		manželka pózuje před námořníkem, co ji fotí				muž





č. z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
42 C		muž se nazlobí, květinářka mu v tom momentu znovu nabídne kytku				muž
43 PD		žena se nakrucuje, pózuje, muž se pro ni natáče, vytáhne ze záběru				muž
44 C		rychlá, rázná chůze - muž táhne ženu za ruku				muž
45 PD		stojí naproti sobě, žena trhne s rukou a otočí se, muž ji začne parodovat (pózy..) babka koukne do záběru a praští muže kyticí po hlavě žena se otočí a naštvane gestikuluje				muž












č. z	OBRAZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
46 C		žena jako bojovnice, muž je malinký, sleduje, jak bojovnice zuří			bojovné pokřikování	žena
47 C		manželka jako kuřátko - pohládí jej (kuřátko sedí na zábradlí a pípá, dupe nožičkami)			pípání	muž
47 PC		metamorfoza zpět do rozhněvané ženy				muž
48 PC		uražené vyjdou ze záběru - každý na jinou stranu				muž






č. z	OBRAZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
49 VC		plavící se loď, západ slunce				objektivní
50 D PC		záběr na rybu na zdi, po oddálení kamery vstoupí do jídelny žena, rozejde se směrem k muži	oddálení z D na PC		jídlna	žena 
51 PC		pozornost zacílena na muže, prostor jídelny rozostřený, muž sedí, vypráší ubrousek, dá jej na kolena, skloní hlavu				žena
52 D		muž skládá z ubrousku, manželka projde (jen ji slyšíme)			podpadky- kroky manželky a uražené hm	muž







č. z	OBRAZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
53 PC		vyndá vyrobenou labuť (celý šťastný) manželka nikde				muž
54 C		sedí naproti sobě s labutí, zády k sobě s manželkou			jídlna	muž
55 D		talíř špaget, nabírání vidličkou				žena
56 PD		žena jí špagety, je od nich ušpiněná, muž jí zaklepe na rameno, ona se chce utířit, natočí se k ubrousku				žena



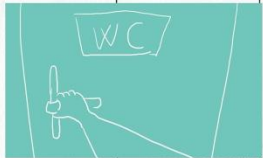


č. z	OBRAZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
57 PC		muž čeká, jestli se žena otočí, ta však nic				muž
58 PD		muž našťvané sedí naproti papírové labuti				muž
59 PD		utře se do ubrousku, otočí se				žena
60 PC		žena poklepe na muže, ten se našťvané neotáčí, žena nechápe, přisune si našťvané židli ke stolu				žena





č. z	OBRAZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
61 PC		on si hraje se špagetami na talíři, projde číšník, muž se podívá na číšníka, pak na papírovou labut naproti				muž
62 PD		metamorfoza- hlava labuti v ženu, hýbe se a směje podle zvuků, které slyšíme - ženské a mužské koketování			ženské a mužské koketování, smích..	muž
63 PC		naštvaně praští do stolu, (labut naskočí) opodál vidíme číšníka - je zády otočený k jiné, cizí ženě			bouchnutí do stolu	muž
64 PD		žena se lekne bouchnutím, otočí se (s ní jede i kamera) vidí muže jako zuřivého býka	rychlý švenk zleva doprava (od ženy k muži)			žena





č. z	OBRAZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
65 PD		metamorfoza zpět v muže, kamera znovu švenk na ženu, ona vypadá, jako nafrněná fillena	rychlý švenk zprava doleva			muž
66 PD		z ženy švenk na muže, u něj prátá servírka, muž se jí okatě dívá do výstřihu	rychlý švenk zleva doprava			žena
67 PD		švenk na ženu, která sedí námořníkovi na klíně, fotí si selfie	rychlý švenk zprava doleva		cvaknutí foťáku	muž
68 PD		muž v náručí ženy s velkým poprsím	rychlý švenk zleva doprava			žena







č. z	OBRAZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
69 PD		žena se lekne, vzápětí zakrouží hlavou, napije se a odchází odejde z obrazu - směr do levé strany				žena
70 PD		muž našťavaně ale i sklesle sedí, dívá se na labut, uslyší kroky, zaostří, ohledne se,	pomalé oddálení a švenk doleva			muž
71 PC		(pomalé oddálení a švenk doleva) vyděsí se, žena nikde, kmitají jen dveře				muž
72 PC		dveře WC, námořnická čepice se houe na klíče				muž




č. z	OBRAZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
73 D		naštvaný výraz, z nosu se mu valí pára..				muž
74 PD		muž utíká k záchodům				peripetie muž
75 PC		rozevře dveře dokořán... vidíme babičku na WC..			člup	muž
76 PC		muž vychází od WC kabiněk (ztrapněně)				muž

č. z	OBRAZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
80 VC		ráno, v dálce přístav, plavící a touhící loď, pluje k přístavu			loď troubí	objektivní
81 C		vychází z pokoje, v ruce kufřík (se kterým přišli)				žena
82 PD		kráčí po chodbě na lodi			kroky	žena
83 C		uvidí svého muže, spícího, obaleného toaletním papírem, na lavičce, kde včera sedeli			muž chrápe	žena

č. z	OBRAZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
84 PD		žena jej chce probudit, zacpe mu nos				žena
85 C		rozostří se záběr žena podupává..				muž
86 PD		žena sleduje muže, slyšíme vstávání muže, přípravu na jeho zpěv, začne zpívat..			podupávání, muž se chystá ke zpěvu, začne zpívat	muž
87 PD D		slyší zpěv, podupává do rytmu, je dojatá (slzička)	kamera se pomalu přibližuje		zpěv, rytmické podupávání	muž



č. z	OBRAZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
88 PD D		muž zpívá z toaletního papíru	pomalů se přibližuje		podupávání, zpěv	žena
89 PC		muž zpívá, oba se k sobě přibližují, zpívají spolu, (slunce je ozařuje)	pomalé přibližování		zpěv	žena
90 C		vychází z lodě, kráčí spolu po mole				objektivní
91 VC		loď v přístavu, cestující vycházejí z lodi			ruh přístavu	objektivní

č. z	OBRAZ	POPIS DĚJE	KAMERA	HUDBA	RUCHY	ZÁBĚR Z POHLEDU
92 PC		jdou spolu po mole, muž se zastaví				objektivní
93		foto manželského páru (konečně povedené)			zvuk foťáku	objektivní
94 C		oddálení kamery, nepovedené fotky okolo na zdi, z jiných výletů mezi nimi titulky	oddálení, pomalá jízda zleva doprava			objektivní
	