

„Cestou lesní“

Dokumentace průběhu přípravy a realizace bakalářské práce a rešerše

Jakub Kouřil

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2008/2009

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

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

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

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

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická práce:

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

2. Praktická práce:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. a odevzdejte na 1 ks DVD výstup komprimovaný soubor avi ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: DV PAL, 720x576, 25fps, pixel aspect ratio – dle formátu obrazu – D1/DV PAL (1.067). tj.4:3 nebo 16:9, audio: uncompressed, 48000 Hz + 1 ks CD-R ve formátu mpeg. Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm, v digitální podobě PDF (příprava pro tisk-rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

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

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

Seznam odborné literatury:

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

Vedoucí bakalářské práce: ak. mal. Michal Zeman
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: 4. prosince 2008
Termín odevzdání bakalářské práce: 11. května 2009

Ve Zlíně dne 10. března 2009


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
pověřená děkanka




doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
ředitel ústavu



ABSTRAKT

Bakalářská práce se věnuje popisu přípravy a průběhu práce při tvorbě filmu Cestou lesní. Jedná se o krátkou animovanou grotesku vytvořenou technologií 2D počítačové animace. Práce se věnuje inspiračním zdrojům, řešení stavby příběhu, výtvarnému pojednání a technologii digitálního zpracování 2D animace. Součástí práce je také obrázkový scénář. Animovaný film společně s plakátem je přiložen na datovém nosiči.

Klíčová slova: animace, kreslený film, 2D animovaný film, mykologie

ABSTRACT

Bachelor's thesis deals with arrangement and making the animated movie Cestou lesní. The film is a short cartoon created completely by digital technologies using computer. The theoretical work consist of inspirational sources, making the storyboard, art-designing, technology of animation and postproduction.

The part of bachelor's thesis is also the screenplay.

The movie and official poster is included on the compact disc.

Keywords: aniamation, cartoon, 2D animated fim, mycology

*“Slyš velký zákon! Ten at' krok tvůj řídí.
Bud' bratrem květů, stromů, zvířat, lidí
a netkni se jich nešetrnou dlaní,
jež z neznalosti někdy krutě raní!”*

-Rolf-

OBSAH

ÚVOD	7
I TEORETICKÁ ČÁST	8
1 NÁMĚT, SCÉNÁŘ	9
1.1 HLEDÁNÍ TÉMATU	9
1.2 VÝVOJ PŘÍBĚHU.....	10
1.2.1 První literární scénář	13
1.2.2 Finální scénář (storyboard)	15
II PRAKTICKÁ ČÁST	16
2 VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ	17
2.1 HLEDÁNÍ VÝTVARNÉHO ŘEŠENÍ FILMU	17
2.2 HLEDÁNÍ INSPIRACE	19
2.3 VÝTVARNÉ POSTUPY	21
2.3.1 Typizace hlavní postavy.....	23
2.3.2 Charakterizace prostředí.....	25
2.4 TECHNIKA VÝTVARNÉHO ZPRACOVÁNÍ	27
3 ANIMACE	29
3.1 HLEDÁNÍ TECHNIKY ZPRACOVÁNÍ, POPIS ANIMAČNÍHO POSTUPU	29
3.2 2D KRESLENÁ ANIMACE	30
3.2.1 Animační principy.....	33
3.2.2 Další inspirace	36
3.2.3 Technické parametry filmu	38
ZÁVĚR	40
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	41
SEZNAM OBRÁZKŮ	42
III PŘÍLOHA P I: OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ	43
IV PŘÍLOHA P II: VÝTVARNÉ NÁVRHY	67

ÚVOD

Bakalářská práce se věnuje dokumentaci průběhu přípravy a realizace praktické části práce podle zadání. Jejím výstupem je krátký animovaný film Cestou lesní. Celý film je zpracován digitálně, v počítači, za pomoci tabletu a příslušného animačního softwaru.

V jednotlivých kapitolách se seznámíte s výchozími podněty pro tvorbu animovaného filmu, tvůrčím postupem i vlastním zhotovením práce. Mezi inspiračními zdroji se objevují jak odkazy na reálný svět, jež nás obklopuje, tak i na tvorbu jiných autorů. Bakalářská práce se opírá také o průběžnou práci během studia animované tvorby v oblasti digitálních médií, využívá dosažených znalostí a dovedností, a dále je rozvíjí. Důležitou součástí práce je celý tvůrčí proces a výrobní postup, který vedl k výslednému animovanému filmu.

K práci je přiložen obrázkový scénář, výtvarné návrhy a datový nosič s filmem a plakátem.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMĚT, SCÉNÁŘ

1.1 Hledání tématu

Náměty na animovaný film nepřicházejí k člověku ve chvíli, kdy si to zrovna usmyslí. Nápady se objevují nečekaně a jen zřídka. Mým zvykem je si každou novou ideu ihned poznamenat, pro pozdější možné použití. Nápad na animaci věnující se tématu houbaření jsem dostal již v době, kdy jsem usilovně hledal námět pro semestrální animované cvičení na téma „souboj“. Tehdy jsem přemýšlel nad příběhem o dvou houbařích, kteří mezi sebou tvrdě zápasí o krásný hřib. Měl jsem v úmyslu zobrazit člověka, kterého chtíč dovede k naprosté bezohlednosti vůči okolní přírodě i vůči člověku samému.

Pokud hledám nový příběh, takřka první věc, nad kterou se zamýšlím, je prostředí, ve kterém by se mohl odehrávat. Jedním z kritérií je, zda-li je mi toto prostředí blízké a mám k němu nějaký vztah (stejně tak k celému příběhu) a v neposlední řadě se zamýšlím nad tím, kolik prostoru pro výtvarné vyjádření mi zvolený subjekt poskytuje. Již když jsem jako malý s rodiči chodil do přírody na hřiby, uvažoval jsem o lese jako o vhodném pozadí pro animovaný film. Najde se v něm totiž téměř vše, ohromné množství detailů a tím se stává výborným tématem pro výtvarníka. Ten tak může vykreslit panenskou přírodu plnou květin, statných stromů a zvíře nebo naopak příměstský les plný výdobytků lidské společnosti, který se pomalu stává odpadní skládkou.

Toužil jsem také v chystané animaci zobrazit něco z mých vzpomínek na dětství, kdy jsem jako vzorný člen turistického oddílu dovedl rozeznat veškeré známé turistické a topografické značky. Dokázal jsem poznat čas podle polohy slunce na obloze, uměl jsem z paměti vyjmenovat všechny hrady a zámky České republiky a dovedl jsem určit světové strany podle mechu rostoucího na stromech. Tehdy mě obklopovali lidé, pro něž byl a pro mnohé stále je skauting a turistika tím jediným a pravým smyslem života. Jsou to někteří mí známí a kamarádi, kteří se raději než do společnosti, vydají večer se spacákem do lesa. Právě takového člověka jsem v prvotní fázi tvorby příběhu chtěl zobrazit. Tak postupně vznikala představa o postavě skautky - houbařky.

V neposlední řadě mě pro výběr příběhu s „mykologickou“ tematikou také nadchlo zjištění, že filmů s podobným zaměřením je velmi málo a v oblasti kresleného filmu se nevyskytují téměř vůbec. Problém tkví možná v tom, že houbaření jako koníček je specifikum především pro Českou republiku a pár okolních států. V jiných zemích je sběr hřibů většinou zakázán, neboť jsou tam houby chráněny státem (např. Francie, Švýcarsko,...).

Při práci jsem narazil pouze na jediný český snímek, který se navíc houbařením zabývá jen okrajově a je tvořen formou pixilace. Film se jmenuje *Víkend* (rež. *Michaela Pavlátová*, 2005) a vznikl v rámci projektu *Letters from Czech* pro výstavu *EXPO 2005 AICHI*.



Obr. 1. Z filmu *Víkend* (*Michaela Pavlátová*, 2005)

1.2 Vývoj příběhu

Tato fáze mé tvorby byla tou nejkomplikovanější. Během několika měsíců vzniklo velké množství scénářů a výtvarných návrhů, které však neměly žádnou jinou úlohu, než že posloužily jen jako cesta k finální verzi příběhu a daly mi pocítit jak komplikované je zhotovit vlastní námět. Takřka ze dne na den jsem v zoufalé touze vymyslet bezchybný scénář přepisoval děj a měnil úlohu hlavní postavy. Dalo mnoho práce a úsilí odpoutat se od počáteční verze příběhu (viz. Odst. 1.2.1) a vydat se cestou novou, méně trnitou.

Nejvíce času jsem paradoxně strávil nad prvním scénářem, jehož námětu jsem se nedokázal vzdát. Ústřední roli v příběhu měl kromě houbařky hrát také „teleportační“ hřib. Hřib, jenž se umí přemisťovat pouhou vůlí mysli.

Původní myšlenka týkající se teleportace se objevila zřejmě v době, kdy jsem shlédl několik dílů amerického hraného sci-fi seriálu *Hrdinové* (rež. *Greg Beeman, Allan Arkush, John Badham, Paul A. Edwards* a další). Seriál pojednává o skupině lidí roztroušených po všech koutech Země, kteří postupně přicházejí na to, že mají různé nadpřirozené schopnosti. Snaží se je dostat pod kontrolu, zjistit jejich sílu a záměr. Jedním z hrdinů je mladý japonský programátor *Hiro Nakamura*, který je obdařen právě schopností ovládat časoprostorové kontinuum (zpomalování času, teleportace, cestování časem). Pouhou myšlenkou se přemisťuje napříč státy i světadíly.

Představa situací, kdy se nic netušící česká houbařka v teplácích a šušťákové bundě díky hříbku během mrknutí oka ocitne tu na Manhattanu, tu mezi pyramidami v Gíze, mi připadala jako geniální. Jednak mne lákal prostor pro různé obrazové hříčky a pak také neustále se měnící prostředí, které by velmi napomohlo udržet divákovu pozornost.

Začal jsem tvořit první výtvarné návrhy, zacelovat díry ve scénáři a pustil jsem se do storyboardu. Avšak postupně jak vznikal obrázkový scénář, narůstaly i mé obavy, zda-li je v mých silách vytvořit snímek tolik dějově obsáhlý a tudíž i více náročný na animaci, střih a další složky filmu.

Později ze mě také vyprchalo počáteční nadšení z celého příběhu. Naráz jsem si uvědomoval veškeré nesrovnalosti a nesmyslnosti v ději. Nejvíc mě trápilo, že scénář nestojí na pevných základech. Neustále nebyl ujasněný základní smysl putování hříbu s houbařkou. Jistě, cílem hříbu bylo se houbařky zbavit, ale jaké ponaučení by si odnesla houbařka a jaké divák?

Když jsem pak v televizi shlédl krátkou animovanou etudu *No Time for Nuts* od americké společnosti *BlueSky Studios* (známá díky filmům *Ice Age, Robots, ...*), která přesně ilustrovala mou ideu o prostorem putujícím hlavním hrdinovi, definitivně jsem od scénáře s teleportací upustil.



Obr. 2. Z filmu *No Time for Nuts* (Chris Renaud, Mike Thurmeier, 2006)

Tak se stalo, že jsem se po několika měsících práce ocitl opět na začátku. Umínil jsem si, že se tentokrát nebudu tolik věnovat hledání originálního děje a překvapivé pointy, ale budu se více soustředit na postavu skautky a hříbku a budu hledat a promýšlet vztahy mezi oběma subjekty. Opět jsem si kladl základní otázky. Jak se bude houbačka chovat k hříbům a jak k ostatním obyvatelům lesa? Co je jejím cílem?

Znovu jsem si prohlédl výtvarný návrh hlavní hrdinky (viz. příloha) a opět jsem se pousmál nad absurditou, že skautka, která má přírodu ochraňovat, ji v tomto případě devastuje. To mi vniklo myšlenku, proč tedy nevystavět celý příběh na tomto paradoxu. Brzy jsem vymyslel nový výtvarný vizuál skautky-houbačky a soustředil jsem se především na to, aby nová postava byla natolik tvárná, abych s ní ze začátku příběhu mohl hrát jako s milou ochránkyní přírody, která je ovšem schopná se ve vteřině změnit v krvelačnou bestii.

Jakmile jsem vystavěl několik základních krátkých situací, v nichž by se měla má hlavní hrdinka v průběhu vyprávění ocitnout, jako například mazlení se zvířátky nebo bezmyšlenkovité sekání hříbů, pointa příběhu vyplynula sama, naprosto jasně a samozřejmě.

1.2.1 První literární scénář

Past na houbařku

Smíšený les. Mezi stromy prosvítá nádherný prosluněný palouček obsypaný hříby. Všechny hříbky se usmívají a pobrukují do rytmu písně ze šedesátých let (hit *Karla Gotta Sáně* z roku 1963). Kamera „švenkuje“ po několika hříbcích (různé charaktery). Zastaví se u mohutného choroše, který roste vysoko na stromě a má výhled do krajiny. Choroš se zarazí a přestane zpívat. Něco vidí. Otočí se směrem k paloučku a zahvízdá na ostatní hříbky. Ty spustí poplach. Lesem se nese zvuk alarmu. Všechny hříby se schovávají do děr a dutin stromů.

Do lesa vstoupí houbařka. Jde po pěšině, na zádech má velkou krosnu a v ruce malou lupu, jíž zkoumá vše, co se jí připlete do cesty. Náhle před sebou uvidí malý žampion (ten zůstal stát uprostřed cesty jako návnada). Houbařka se usměje, vytáhne lexikon (atlas hub), zkoumá hřib lupou a čichá k němu. Po chvíli vytasí kudličku a hodlá žampion zaříznout. Švihne nožikem, ale hřib netrefí, neboť ten vyskočí a po jedné nožičce odskakuje po lesní pěšině směrem k velkému šípkovému keři. Houbařka prudce vyrazí za ním. Honička. Hrdinka po hřibu nakonec skočí, chytne jej ve vzduchu. Oba proletí šípkovým keřem. Za ním roste, sám, v březovém háječku, nádherný velký hříbek (pracovně nazvaný Teleportikus). Houbařka ho uvidí, ihned zahodí žampion, který stále svírá v rukou a běží k Telepotikusovi (pozn. Jako předzvěst špatného konce je celý prostor okolo Telepotikuse posetý koši na hříby a různým oblečením, které tu zbyly po jiných houbařích. Hlavní hrdinka tomu ale nevěnuje pozornost). Houbařka je naprosto uchválena nádherou nově objeveného hřibu. Jelikož o něm nenalezne záznam ve svém lexikonu, její touha hřib získat se ještě umocní. Teleportikus se na ni mezitím vesele směje. Houbařce se sbíhají sliny. Vytahuje opět nožik a zaměřuje svůj cíl. Než stačí říznout, hřib zmizí (záblesk). Hřib se párkrát přemístí po lese. Houbařka to vidí a neustále za ním běhá ve snaze ho dopadnout. Hřib hlavní hrdinku provokuje pohvizdováním a posměchem. Nakonec se objeví hlavní hrdince na hlavě (na baretu) a vysmívá se jí. Ona však po něm bleskurychle chňapne a sevře ho pevně v rukou. Oba se teleportují.

V novém záběru stojí překvapená houbařka, která svírá hříbek a netuší, co se stalo. V pozadí je stále vidět les. Náhle se ozve zvuk troubícího nákladního auta. Houbařka se otočí za zvukem a začne zděšeně křičet. Teleportikus jí mezitím vyskočí z rukou. Teprve nyní se oddálí kamera a divák vidí, že oba hrdinové již dávno nejsou v lese, ale nacházejí se uprostřed čtyřproudé dálnice. Na houbařku se řítí obrovský nákladník. Les je pouze obrázkem na billboardu u cesty.

Hříbek se chce teleportovat. Jeho cílem je se zbavit houbařky. Než se mu to však podaří, houbařka jej opět chytne a znovu se oba přemístí do jiného prostředí. Takto procestují okolo patnácti míst a navštíví všechny světové kontinenty. Houbařka se ocitne například zamrzlá v antarktickém ledu, zavřená ve lví kleci, ve spáru chobotnice nebo na světovém šampionátu v atletice.

Naposled se hřib s hlavní hrdinkou objeví na Manhattanu. To ale divák ještě netuší. V záběru z profilu leží houbařka na břiše. Před ní stojí hříbek a usmívá se. Ti dva na sebe chvíli civí. V tom je vyruší zakrákání vrány, která ovšem, k překvapení diváka, letí směrem vzhůru (tedy k horní části obrazu). Náhle se celý záběr otočí o 90° a odhalí se tak, že houbařka a hřib neleží na zemi, nýbrž na svislé stěně mrakodrapu. Než se hlavní hrdinka zřítí střemhlav na manhattanskou ulici, stačí se ještě chytnou hříbu za klobouček. Ten však nevydrží takový nápor a oddělí se od Teleportikusovy nožičky, která je zaklíněná mezi spárami betonu stěny mrakodrapu. Houbařka s kloboučkem mizí v hluboké propasti. Teleportikus (nyní už jen „nožička“) si posmutní nad ztrátou čepičky, avšak zaraduje se, že se zbavil nepřítele a vrátí se zpět do lesa.

Tam již na něj čekají ostatní hříbky. Když vidí, že se vrací bez houbařky zaradují se. Všichni obyvatelé lesa se usmívají. V tom na Teleportikuse odněkud dopadne jeho ztracený klobouček. Hřib se zaraduje, ale náhle znejistí a podívá se směr vzhůru. Dopadne na něj houbařka. Prásk!

Ostatní hříbky se zděsí a opět se schovají do skrýší. Houbařka, (která se teleportovala do lesa díky kloboučku) vstane a opráší se. Teprve nyní si všimne, že po celém lese se válí opuštěné houbařské košíky, atlasy hub a různé další mykologické pomůcky. Dostane strach a tryskem běží pryč z lesa.

Poslední záběr ukazuje pozadí utíkající houbařky. Mezi půlkami zadnice se tísní hřib Teleportikus. Usměje se do kamery a zmizí i s houbařkou. Konec.

1.2.2 Finální scénář (storyboard)

Vypracovaný scénář je součástí této práce jako příloha *P I: Obrázkový scénář* na straně 43.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ

2.1 Hledání výtvarného řešení filmu

Tuto část animačního procesu osobně považuji za nejpodstatnější, proto jí také věnuji nejvíce prostoru. Jednou z nejsložitějších věcí je najít takové výtvarné řešení, aby bylo zároveň praktické (co se týče následného animování) a zároveň aby splňovalo určitá estetická kritéria.

V této fázi je nezbytné mít již určenou techniku výroby chystaného animovaného filmu. Předejde se tak situacím, kdy jsou „na stole“ hotové nádherné výtvarné návrhy, ale režisér naráz zjistí, že pro zvolený postup kreslené animace jsou naprosto nepoužitelné, příliš složité a málo tvárné (mám na mysli možnosti pohybu).

To, že se pustím do filmu kresleného, jsem věděl ihned. S 3D animací teprve začínám, technika loutkového filmu je náročná na prostor a čas a plošková a poloplastická animace, které silně podporují výtvarnou stránku (z současných filmů např. vizuálně úchvatný snímek slovenského autora *Borise Šimy* „*Chyťte ho!*“, který jsem shlédl při premiérovém uvedení na Bienále animace v Bratislavě), ale v jistém smyslu omezují pohyb, mi nesešly k mému příběhu. V některých sekvencích mého filmu se hlavní hrdinka nejruzněji potácí po lese a otáčí se do všech světových stran v mnoha perspektivních zkratkách. Pro animátora v ploškové animaci tedy nikterak snadný úkol.



Obr. 3. Z filmu *Borise Šimy Chyťte ho!* (2008)

Obrátil jsem se k postupu ozkoušenému již na mých dřívějších animovaných filmech, jako např. snímek *Napoleonek*. Jedná se o animaci kreslenou, tvořenou v počítači. Stejně jako v *Napoleonkovi* jsem se rozhodl oddělit pozadí a věci, které jsou vždy statické, od animovaných částí. Nemluvím o oddělení, ke kterému dochází při pracovním postupu, mám na mysli použití odlišné výtvarné techniky (mohu-li výtvarnými technikami nazývat také různé postupy vytváření obrázků v počítači). Nehybné části (pozadí) byly tvořeny v jiném softwaru než samotná animace. Zatímco animované části filmu vytvářené v softwaru *Aura 2* a *TvPaint* jsem ponechal v co nejjednodušší formě a tvaru (také vzhledem k časové náročnosti zpracování) a nijak jsem je dále neupravoval, pozadí a statické části jsem se naopak snažil prokreslit do všech detailů (viz. Odstavec). Tento postup (detailně prokreslené pozadí), který je patrný například u kreslených filmů *Studia Walta Disneye* nebo jej najdeme ve filmu *Trio z Belleville* (rež. *Sylvain Chomet, 2003*), nemusí však být přínosem pro celkové vyznění filmu. Může se snadno stát, že forma předčí obsah a divák nevnímá film víc než jen jako sled krásných obrázků. Z děje, jenž byl pro režiséra nejpodstatnější si nepamatuje nic. Nad touto myšlenkou jsem se v začátcích také zamýšlel, přesto jsem se právě pro „disneyovské“ zpracování rozhodl.



Obr. 4. Z filmu *Trio z Belleville* (*Sylvain Chomet, 2003*)

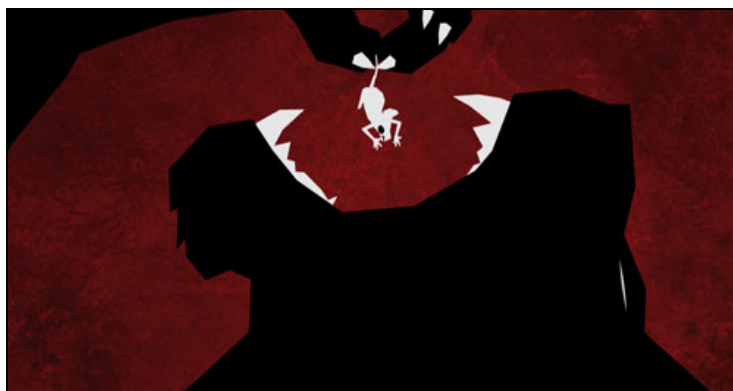
Zároveň s prvními výtvarnými návrhy bylo nutné určit si cíl a postup práce (viz. Kapitola 3). Námět a následně scénář jsem koncipoval jako hravé vyprávění

s lechtivými scénami. Již od začátku tedy bylo jasné, že cílovou skupinou mého filmu nebudou děti. Proto jsem zejména v závěrečných scénách nemusel nikterak omezovat svou fantazii, jak v případě narace tak i z hlediska výtvarné stránky animace.

2.2 Hledání inspirace

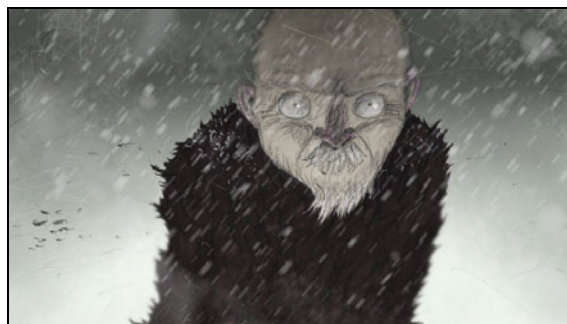
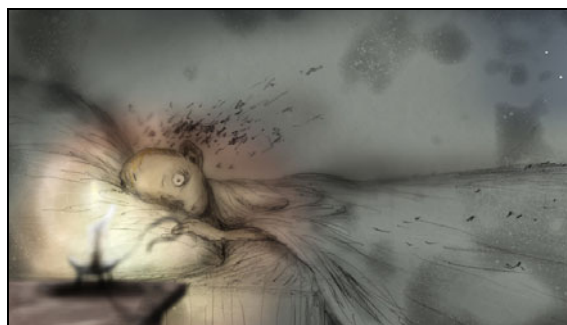
Poté, co jsem se rozhodl, že budu pracovat na animaci kreslené, tvořené za pomoci tabletu a softwaru *AURA 2* a *Adobe Photoshop* (viz. Kapitola 3), jsem hledal především obrázky a animace tvořené podobnou technikou (2D počítačová animace).

Spoustu zkušeností a inspirace jsem nasbíral na festivalech animovaného filmu (např. Mezinárodní festival animovaných filmu Anifest, konaný každoročně v Třeboni, a Bienále animace v Bratislavě). Mezi velká plus festivalů patří možnost shlédnout obsáhlá množství animovaných filmů ze zahraničí. Krátké snímky z jiných států nejsou jinak u nás (v České republice) většinou nikde k vidění. Na festivalech mě nejvíce přitahují promítání studentských filmů zahraničních škol, neboť mě zajímá nejen, jakým způsobem se vyučuje animace jinde ve světě, ale především jsou tyto filmy bohatým zdrojem animačních nápadů a netradičních postupů a technik. Zejména se vždy těším, až shlédnu nové animace z francouzských filmových škol *La Poudrière* a *École Émile Cohl*, neboť jejich produkce patří k tomu nejlepšímu, co v Evropě vzniká. Stačí se podívat třeba na krátký film *Benamina Rennera Myší příběh* a ihned je jasné, že studentský animovaný film z této části Evropy nemá ve světě příliš mnoho konkurence.



Obr. 5. Z francouzského filmu *Myší příběh* (Benjamin Renner, 2008)

Výrazným přínosem pro mou tvorbu, byla také účast na Bienále animace v Bratislavě. V roce 2008 zavítal do Bratislavy japonský animátor *Koji Yamamura* a já jsem se zúčastnil jeho přednášky. Získal jsem cenné informace jak zefektivnit práci na tvorbě 2D kreslené animace a také jsem si z besedy odnesl několik rad týkajících se finálních výtvarných úprav animovaného filmu. Zajímavým nápadem, který kreslenému filmu pomůže jednoduše vytvořit větší hloubku prostoru, je práce s ostroty jednotlivých předmětů. Pojem „hloubka ostroty“ se přirozeně u kresleného filmu neobjevuje, avšak například při práci ve *Photoshopu* můžeme rozostřením jednotlivých vrstev docílit výrazného efektu, kdy má divák dojem jakoby sledoval film natáčený na normální filmovou kameru a celý příběh mu tak podvědomě připadá reálnější. Vlastností klasické filmové optiky nevyužívá jen *Yamamura*, objevuje se dnes téměř u všech 3D animovaných filmů. Příkladem je film *WALL-E* studia *Pixar* (rež. *Andrew Stanton*, 2008), který napodobení reálné kamery dovedl k dokonalosti.

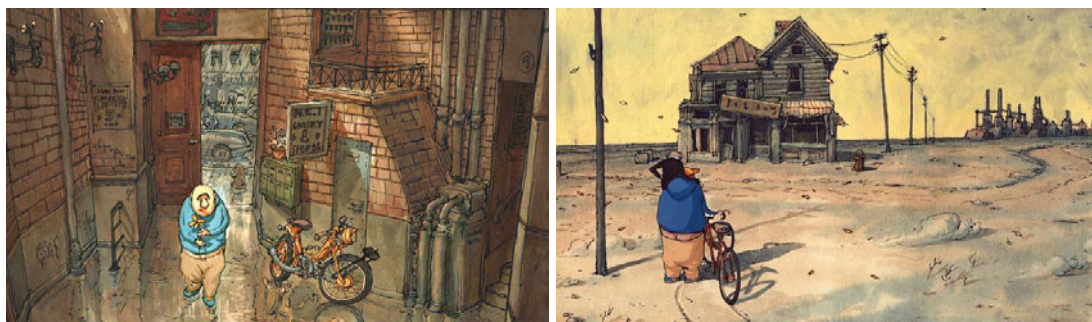


Obr. 6. Z filmu *Venkovský lékař* (*Koji Yamamura*, 2008)

Dalším silným zdrojem výtvarných nápadů jsou pro mne ilustrace a světová komiksová tvorba. Mám na mysli komiksové kreslíře a výtvarníky. Za všechny bych

zmínil zejména francouzského výtvarníka *Nicolase De Crécyho*. Je to současný ilustrátor, jehož obrázky považuji za jedny z nejosobitějších a zároveň umělecky nejhodnotnějších. Je autorem několika komiksových knih, například *Bibendum Céleste*, *Salvatore*, *Prosopopus*, *Pan Ovocňák* nebo *Doba ledová* a na nespočtu dalších knih se podílel jako ilustrátor. *De Crécy* má velmi blízko také k animovanému filmu. Jako výtvarník se podílel na krátkometrážním filmu *Sylvaina Chometa Stará dáma a holubi* a poté na jeho celovečerním debutu *Trio z Belleville*, jako tvůrce pozadí.

De Crécyho ilustrace se někomu mohou zdát příliš popisné až přeplácené, avšak právě tato forma zpracování je mi nejbližší. Proto také obdivuji například výtvarné práce amerického ilustrátora *Edwarda Goreye*. *Nicolas De Crécy* je osobností, která je pro mne svou tvorbou v současné době tím nejsilnějším zdrojem inspirace.



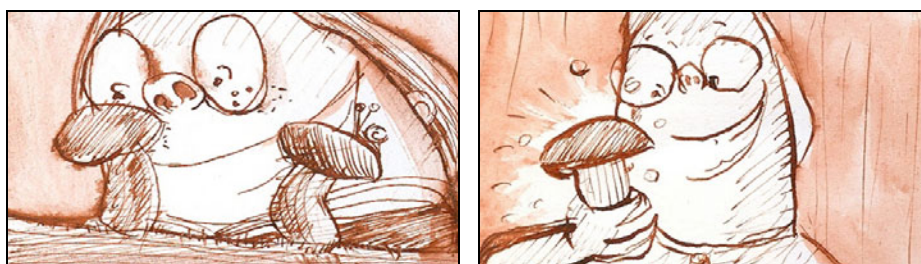
Obr. 7. Z chystaného animovaného filmu *Nicolase De Crécyho L'Orgue de Barbarie*

2.3 Výtvarné postupy

První výtvarné návrhy vznikly v době, kdy jsem ještě přesvědčeně pracoval na příběhu o hříbu, který se dokáže silou mysli přemísťovat z jednoho prostředí do jiného a do jehož osidel padne zlá houbačka. V této fázi vývoje vznikl již definitivní vizuál houbačky-skautky (viz. Odstavec 3.2.1). Kromě něj jsem vytvořil ještě nesčetné množství návrhů různých prostředí a postav, které jsem byl nucen po přepsání scénáře vyškrtnout. Než jsem dospěl k finální verzi scénáře, měl jsem již to nejpodstatnější, co se týká návrhu postav a pozadí, za sebou.

Během práce na výtvarné stránce filmu jsem se potýkal s řadou problémů. Jedním z nejsložitějších byla otázka, zda-li kreslit a malovat pozadí ručně na papír nebo si vypomoci počítačem a tabletem.

První kroky tvorby pozadí mne zavedly ke kresbě perem a tuší a jejímu lavírování. Výhodou této techniky je rychlost provedení. Z pevně načrtnutých obrysů se po zásahů zředěnou tuší ve chvílce stane ucelený obrázek. Pomocí lavírování se rychle ujasní stíny a hloubka prostoru daného pozadí.



Obr. 8. Ukázka z první verze storyboardu filmu *Cestou lesní*

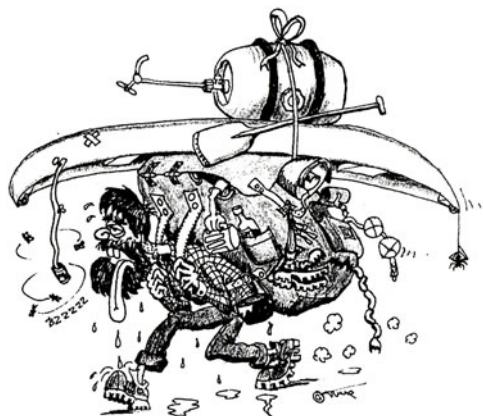
Překvapení ovšem nastalo, když jsem hotový výtvarník naskenoval do počítače. Digitalizovaný obraz působil ploše a neživě. Nezbyvalo by tedy než výtvarník nakonec výrazně upravit ve *Photoshopu*, což by zabralo přibližně stejné množství času jako kdybych obraz kreslil přímo do počítače pomocí tabletu.

Ve snaze zanechat ve filmu alespoň trochu ruční práce, jsem po chvíli bádání vyzkoušel metodu podobnou předchozí. Celý obrázek jsem načrtl pouze v obrysech a následně ho naskenoval. V programu *Adobe Photoshop* jsem jej vykoloroval a přidal stíny a světlo. Výsledek se mi sice zamlouval, ale zpracování bylo náročné. Neměl jsem již čas hledat nové cesty zpracování, proto jsem zakotvil opět na začátku – u *Napoleonka*. Rozhodl jsem se vytvořit veškeré výtvarné práce v počítači. Jedná se sice o metodu náročnou na udržení určité estetické hodnoty výtvarníku, ovšem její výhodou je efektivnost. Obraz, jenž by ruční prací trval zhotovit i několik dní (vzhledem k vysychání barevných vrstev, lazur), máte možnost v počítači nejen vytvořit během několika hodin, ale také ho můžete neustále dle libosti upravovat.

2.3.1 Typizace hlavní postavy

Hlavní postava skautky vznikala během půlroční práce na tvorbě scénáře. Jednou z prvotních inspirací pro mou tvorbu je téměř vždy hudba. Ve fázi, kdy jsem byl již pevně rozhodnut, že příběh se bude odehrávat v lese a hlavní roli v něm bude hrát houbařka a hříbky, jsem hledal vhodnou muziku. Potřeboval jsem píseň, či skladbu, která by nejlépe vykreslila atmosféru příběhu. Vycházel jsem také z představy, že houbařka bude již od začátku vyprávění postavou silně zápornou (což ale byla později jedna z hlavních věcí, které byly změněny). Nejprve jsem k houbařce přiřadil českou disko-hudbu osmdesátých let. Představa starší ženy ve skautském stejnokroji, jež si vykračuje lesem a na batohu má rádio, z něhož se linou hity *Michala Davida* nebo *Lucie Bílé*, mě natolik fascinovala, že jsem se okamžitě pustil do prvních návrhů.

Chtěl jsem, aby houbařka působila sebejistým dojmem a aby nevypadala, že je v lese poprvé. Vzpomněl jsem si na kresbu neznámého autora na mém diplomu z turistického tábora. Je na ní zobrazen vodák, který se prohýbá pod mohutným batohem, v němž má vše potřebné pro přežití v divoké přírodě (Obr. 9). Ihned jsem houbařce nakreslil mohutnou nůši na hříby, na níž má také zavěšeny nejrůznější „nezbytnosti“ (rádio, ešus, hrneček,...). Zbýval vyřešit oděv houbařky. Nakonec jsem ji oblékl do starých tepláků na gumu a skautské košile, která měla poukazovat na to, že se v lese vyzná a na nohy jsem jí přikreslil boty značky „*Prestige*“, které jsou pro nás Čechy tolik typické. Tak vnikl první stěžejní návrh (viz. Příloha PII).



Obr. 9. Obrázek vodáka ze starého diplomu

Po několika měsících jsem ovšem stál před úplně novým scénářem. Ten se sice od původního příběhu příliš nelišil místem ani časem, ale výrazně se změnila úloha hlavní postavy. Pro nový příběh bylo důležité, aby houbařka (skautka) působila milým bezbranným dojmem. Nejvíce to bylo podstatné pro úvodní část příběhu, měla-li pak přijít výrazná změna v jejím chování. Jedná se o pasáž, v níž se hlavní hrdinka po podříznutí prvních žampionů mění v krvelačné monstrum, které v cestě za sběrem hřibů nic nezastaví. Nezbývalo, než podstatně změnit vzezření hlavní postavy, neboť na původním návrhu působila jako moc silný charakter, který nekorespondoval s dějem, jenž jsem zamýšlel vykreslit.

Bylo tak nutné výrazně zasáhnout do stavby a geometrie jejího těla. Z původní kostnaté starší skautky s přísným výrazem a velkýmnosem, zbyla jen košile a nůše. Začal jsem od morfologie postavy. Z mých úvah vyplynulo, že by mělo být tělo více objemnější. Silní lidé jsou totiž většinou méně obratnější a pomalejší a tím působí více zranitelně. Chtěl jsem také zároveň zobrazit starší ženu, která ale svým vzezřením působí jako malá bezbranná holčička. Namísto původních hranatých tvarů jsem se nyní pokusil více soustředit na ovál a kruh. Na hlavu jsem místo výrazného nosu, který je znakem většiny záporných postav, dosadil malý, takřka prasečí rypáček. Přibyly brýle a červený baret. Baret jsem použil jednak jako barvený akcent k málo výraznému oděni houbařky a také ho lze chápat jako odkaz na pohádkovou *Červenou Karkulku* ztracenou v lese, neboť ta mi byla také inspirací. Brýle mají charakterizovat nevinnost a zranitelnost. Zaměřil jsem se také na oči. Potřeboval jsem, aby působily jako slepé, a proto jsem je ponechal pouze ve formě černého bodu. Záhy jsem zjistil, že jsem se tak připravil o důležitý komunikační kanál mezi divákem a filmem, neboť oči jsou jedním z nejsilnějších výrazových prostředků. Nicméně v tomto bodě nakonec zvítězil výtvarný záměr. Další změny se týkaly postavy od pasu dolů. Jelikož původní skautka působila tvrdým mužským dojmem, musel jsem novou hlavní hrdinku více poženštit, a tak jsem jí přimaloval sukni. Poté jsem namísto bot „*Prestige*“ zvolil vysoké pohorky, více vhodné pro pohyb v lese a nakonec jsem se kvůli snadnější animaci vzdal i výbavy připevněné na její nůši.



Obr. 10. Finální podoba houbářky

2.3.2 Charakterizace prostředí

První verze scénáře pojednávající o putujícím hříbu byla vystavěna na principu neustále se měnícího prostředí a to byl také jeden z důvodů, proč jsem od scénáře upustil. Finální podoba příběhu, kdy se děj odehrává na jednom místě, mi dovolila více se soustředit na prostředí lesa samotného a ještě jsem získal možnost věnovat se i jiným výtvarným složkám filmu.

Otázku, v jaké zeměpisné oblasti se bude film odehrávat, jsem měl již dávno zodpovězenou. Umístil jsem houbářku-skautku do českých luhů a hájů. Naše smíšené lesy se od jiných evropských sice příliš neliší, ale já jsem si vypomohl turistickými značkami, nejrůznějšími výstrahami a zákazy na cedulích, mysliveckými posedy a v neposlední řadě i turistickým rozcestníkem, který se objevuje hned v úvodu filmu.

Ze začátku mi přišlo jako výborný nápad, že se vše odehrává pouze v jednom prostředí, neboť zákonitě nebude tolik práce s tvorbou pozadí. Opak byl pravdou. Objevilo se hned několik komplikací.

Zásadním problémem byla otázka jak stylizovat les. Člověk musí nakreslit víc než jen hromadu čar a hromadu barevně odlišených kmenů. Les je ohromné barvité společenství rostlin, živočichů a nejrůznějších mikroorganismů a pokud jsem chtěl tohle zobrazit v mém filmu, nezbyvalo, než se kresbě pozadí důkladně věnovat.

Nejdříve jsem hledal ilustrace a kreslené filmy, které by mi mohly být vhodnou inspirací při tvorbě pozadí. Nádherné, detailní ilustrace *De Crécycho* mě však jen utvrdili v přesvědčení, že si žádnou stylizací příliš nepomohu. I když jsem v mnohých záběrech převedl krajinu do oblých kopcovitých tvarů a snažil se co nejvíce zestylizovat geometrii stromů, stále zůstávala místa, která se zkrátka příliš kresebně zjednodušit nedala.



Obr. 11. Ukázky z filmu *Cestou lesní*

Po dokončení prvních obrázků také vyvstala otázka, zda-li nebude neustále stejné prostředí diváka nudit. Dospěl jsem k závěru, že zřejmě ano, a tak jsem se rozhodl výtvarnou stránku mé animace zpestřit. Jednotlivé dějové pasáže filmu jsem jemně barevně odlišil. Zatímco na úvodní sekvenci, kdy se skautka vesele laská se zvířátky, jsem barevností nešetřil a pokoušel jsem se až o kýčovitě

vyznění, v dalších částech filmu jsem byl v kolorování střídmější. Naprosto odděleně pak stojí snová sekvence houbačky, kde jsem neváhal použít i ostře růžových barevných tónů.

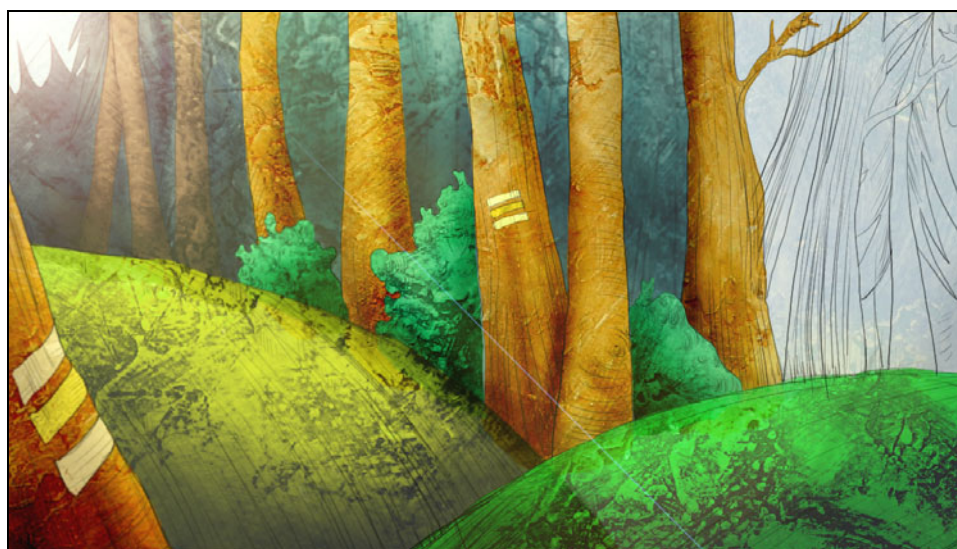
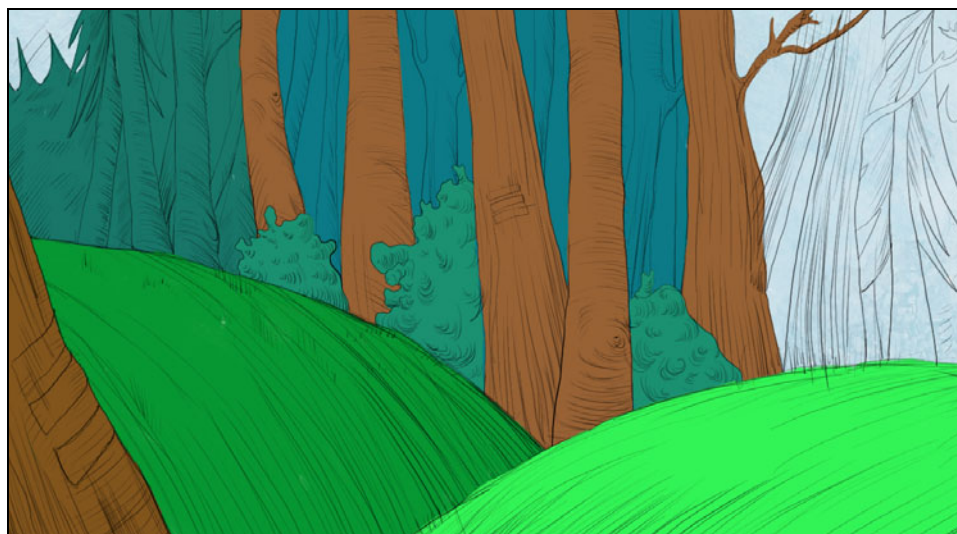
2.4 Technika výtvarného zpracování

Během práce se mi dostala do rukou kniha *Digital character painting in Photoshop CS3*, díky níž jsem si osvojil několik tipů a triků pro kreslení postav a prostředí digitální metodou. [1]

Má-li obraz vznikat kompletně v počítači, tedy za pomoci tabletu a příslušného softwaru, je výtvarník nucen přemýšlet poněkud jiným způsobem, než při tradiční kresbě či malbě. Osobně využívám počítač pro výtvarnou tvorbu pouze proto, že výrazně usnadňuje a urychluje práci. Ovšem nemyslím si, že by digitální zpracování dokázalo nyní nebo v blízké budoucnosti zastínit klasické výtvarné techniky. Dokáže je ale velmi věrně napodobit. Pro výtvarníka tvořícího v nejrůznějších grafických softwarech, je tedy dle mého názoru nejpodstatnější, aby znal cestu, jak právě onoho napodobení docílit. Jinak budou jeho výtvary neustále působit uměle a nerealisticky.

Výše zmiňovaná kniha, kterou napsal ilustrátor *Don Segmiller*, je plná cenných rad, které člověku mohou pomoci k tomu, aby jeho obrázky neoznačil divák jen za „počítačové čmárání“, ale považoval je za plnohodnotná umělecká díla.

Jednou z cest, jak docílit toho, aby vytvářený digitální obraz působil více jako ruční práce, je používání textur. Tuto metodu jsem si vyzkoušel již u návrhů pro mou nerealizovanou animaci *Bílá ryba* (mělo se jednat o videoklip k písni *Bílá ryba* skupiny *Sto zvířat*). Technika texturování spočívá v překrývání vytvořeného obrazu nebo jeho částí vrstvou (při práci v *Photoshopu*), která je tvořena fotografií nebo obrazem zvolené výrazné struktury. Například hotové vykolorované pozadí překryji fotografií, na níž je zachycena struktura sádrové zdi (viz. Obr. 12). Po menších úpravách se na daném obrázku podaří pomocí textury zamaskovat technicky přesné jednolitě digitální kolorování a obraz tak získá určitou patinu.



Obr. 12. Pozadí bez použití textury a výsledný upravený obraz s texturou

Používání textur je ale velmi zrádná metoda. Jedním z mých cílů bylo rychle a efektivně vytvořit obrázek, který na první pohled poukazuje na velmi náročné a zdlouhavé zpracování. Ovšem jen ztěž se odhaduje hranice, za kterou již není možno vkročit, neboť by divák ihned rozpoznal, jakou technikou byl obrázek vytvořen.

3 ANIMACE

3.1 Hledání techniky zpracování, popis animačního postupu

Proč jsem zvolil animaci kreslenou, o tom jsem se zmiňoval již v předchozích odstavcích. Vedla mne k tomu především volnost a rychlost jakou nabízí právě kresba.

V závěrečné pasáži filmu například dochází k situaci, kdy houbařka obrostle stovkami hříbků a následně je „pohlčena“ lesem. Pokud bych se rozhodl pro animaci loutkovou, či 3D a měl tedy dané objekty modelovat, stál bych před nelehkým úkolem. Ani plošková technika by mi v tomto případě nenabídla takové možnosti vyjádření jako právě animace kreslená.

Váhal jsem při volbě mezi klasickou a digitální metodou 2D animace. Lákal mě způsob, při němž bych využil možností tradiční animace a zároveň si práci urychlil počítačem. Takto vznikl například film *Father And Daughter* nizozemského animátora *Michaela Dudoka de Wita*. Sám autor se o práci na tomto snímku zmiňuje v rozhovoru, jenž je uveden v knize *Secrets Of Oscar-winning Animation*.

„...The animation was drawn on animation paper using quite a thick 3B pencil. The format used was 12 field. These drawings were scanned and converted to Animo software, which we used to give the animation its colors and textures from databases. We employed this software to create the cleaned-up images and the final compositing. We clearly saved a lot of time this way.

...

The backgrounds were drawn on paper using charcoal and pencil. The charcoal was applied with my fingers and the palm of my hand. The result was then scanned and converted into Photoshop, so that contrasts could be adjusted, corrections could be made, the drawings could be cleaned up and black and white could be converted into color. All this was done with the help of graphics tablet...“



Obr. 13. Z filmu *Father and Daughter* (Michael Dudok De Wit, 2000)

Nakonec jsem ovšem zvolil cestu úplně digitální. A to z důvodu urychlení práce a částečně mě k tomu přinutilo i výtvarné zpracování (viz. Odst. 2.3) Použil jsem tedy následující postup:

1) Veškeré animované části projektu jsem zhotovil v programu *Aura* a *TvPaint*. Tento software mi posloužil také jako rychlý pomocník při tvorbě animatiku.

2) Pozadí a statické subjekty mého filmu jsem nakreslil v softwaru *Adobe Photoshop* (viz. Odst. 2.4). Program nabízí množství různých způsobů barvení, stínování či osvětlování objektů.

3) Pro propojení animovaných částí se statickými jsem využil software *Adobe After Effects*. Snažil jsem se o co nejvěrnější začlenění postav do prostředí. K tomu mi často pomohly efekty světla a stínů nebo mírné rozostření či přidání šumu do jednotlivých vrstev.

4) Poté jsem využil možnosti *Adobe Premiere* a jednotlivé záběry seskládal dohromady. Následovalo sestřihání a ozvučení celého projektu.

3.2 2D kreslená animace

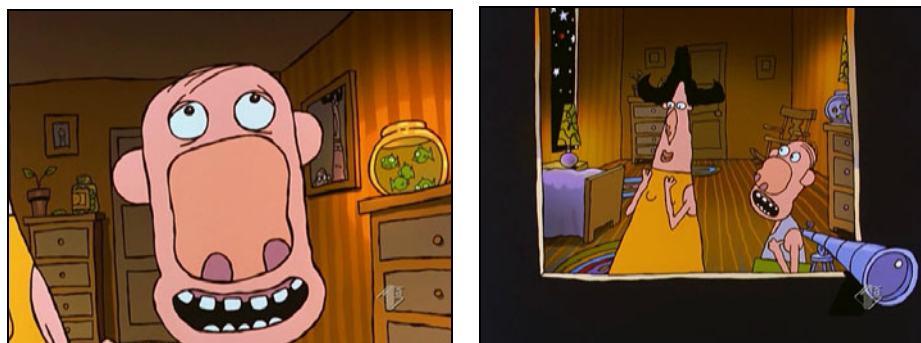
Při práci na filmu jsem se soustředil především na to, abych co nejvíce a nejlépe využil možností, které mi mnou zvolená technika animace nabízí.

Kreslený film dává animátorovi v jeho tvorbě naprostou volnost a svobodu. To ale nemusí být vždy výhodou. Člověk potřebuje předem znát určité hranice, mezníky, od nichž se může při tvorbě odrazit. To mu velmi ulehčí práci. Nadmíra volnosti může animátora paradoxně svazovat a brzdit. Tvůrců, kteří dokáží naplno a osobitě využít všech výhod 2D animace není mnoho. Za všechny bych jmenoval dva mé oblíbené animátory *Paula Driessena* (Holandsko) a *Cordella Barkera* (Kanada). První jmenovaný diváka o svém mistrovství přesvědčí například příběhem *3 Misses* (Obr. 14 a 16). Je to film s nepřeborným množstvím animačních nápadů, který upoutá pozornost zejména originálním zpracováním pohybu postav. Srozumitelnost příběhu a jednoduchost s jakou je vyprávěn, to jsou velká plus, jež sama o sobě již dělají s *Driessenových* animací světově uznávaná a oceňovaná díla. Jeho snímky jsou navíc obohaceny o výborně zvládnutou animaci a příjemné výtvarné zpracování. Zvlněná obrysová linka, kterou používá, jednak napomáhá animaci a je také osobitým prvkem jeho výtvarného vyjadřování.



Obr. 14. Z filmu Paula Driessena *3 Misses* (1998)

Filmy *Cordella Barkera* (např. *Cat Came Back*, *Starng Invaders*) zase zaujmou drzou strohostí kresby (linky), která ovšem dokonale slouží animátorovi. Obrysy postav jsou zredukovány téměř na základní geometrické tvary (Obr. 15), avšak stále si uchovávají dostatek estetické přitažlivosti pro diváka. Není snad lepší ukázky v oblasti animovaného filmu, kdy se podařilo vyváženě skloubit funkčnost s uměleckou hodnotou, než jsou právě postavičky *Cordella Barkera*.



Obr. 15. Z filmu Cordella Barkera *Strange Invaders* (2002)

Oba tito tvůrci jsou neustálým zdrojem mé inspirace. Myslím, že je snem většiny režisérů animovaných snímků, vytvořit něco tak zdánlivě jednoduchého, výtvarně estetického, výstižného a nápaditého jako je například krátký příběh o nezvaném hostu *Cat Came Back* (1988). Tento pětiminutový film v plné míře využívá mnoha triků a způsobů kreslené animace a dovádí je k dokonalosti. Stěžejním stavebním prvkem vyprávěného příběhu je animace na hudbu. Píseň *Cat Came Back* (autor *Harry S. Miller*, 1893), jež dala jméno celému snímku, je tak precizně propojena s příběhem, že má divák pocit jakoby hudba a obraz tohoto snímku k sobě patřily od nepaměti. Ovšem oba subjekty propojily teprve šikovné ruce animátora.

Jiným výrazným prvkem *Cordellovy* filmové tvorby je stejně jako u *Driessena* práce s prostorem. Přehnané perspektivní zkratky nebo nečekané animované otočky kamerou až o 360° oživují vnímání filmového prostoru divákem a nenásilně udržují a zesilují jeho pozornost.

Z dalších tvůrců, kteří „vládnou“ současné světové 2D animaci bych rád jmenoval ještě *Billa Plymptona* (viz. Odst. 3.2.3) nebo anglickou režisérku *Joannu Quinn* (viz. Odst. 3.2.1)

Všichni tito autoři, a nejen oni, jsou důkazem, že 2D kreslená animace není na ústupu, jak by se mohlo zdát zejména z neustále narůstajícího množství 3D animovaných filmů, které se objevují v kinech. Důvodem, proč často nevidáme kreslené celovečerní filmy, je zejména náročnost této techniky. Avšak na poli krátkého animovaného filmu drží 2D tvorba stále prim.

3.2.1 Animační principy

Inspirován světovými mistry animace, jsem si určil několik základních bodů, které jsem hodlal ve své animaci co nejvíce využít.

Především jsem věnoval pozornost práci s prostorem uvnitř filmového dění. Stejně jako *Paul Driessen* ve filmu *3 Misses* jsem se snažil, aby se mé postavy ocitaly ve velkých perspektivních zkratkách a při pohybu se vzdalovaly od kamery, aby se k ní záhy mohly vrátit, a to třeba i v makro-detailu. Nejedná se vlastně o nic jiného, než o střídání detailů s celky bez použití stříhu, což dle mého názoru silně upoutává divákovu pozornost.

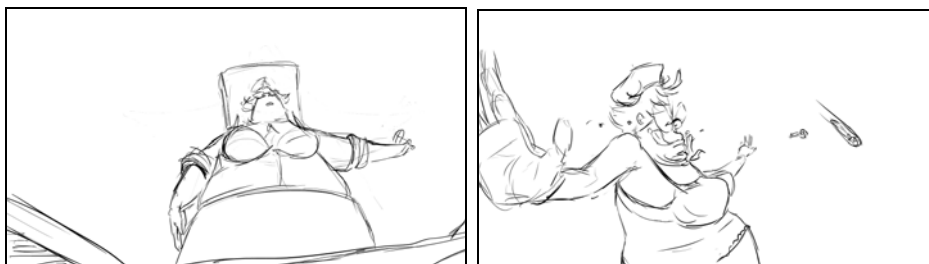


Obr. 16. Z filmu Paula Driessena *3 Misses* (1998)

S perspektivními zkratkami jsem pracoval již u své starší kreslené práce s názvem *Hop*. Jedná se o krátké animované cvičení na téma „atlet“. I v tomto případě jsem se soustředil na to, abych hlavní postavu (skokana do dálky) vykreslil v nejrůznějších, pro diváka nepřírodných, úhlech záběrů. U této animace ale nedošlo k tak silnému efektu, jaký jsem zamýšlel. Přišel jsem však na to, že čím větší perspektivní zkrácení použiji, tím snadněji se pak daná věc animuje a výsledek je mnohem divácky přitažlivější. A to jsem se rozhodl využít u filmu „Cestou lesní“.

Uvedu příklad, kdy animuji záběr, v němž vystupuje postava skautky-houbačky v polodetailu. Není nutné se obávat toho, že bych snad v určitých fázích pohybu nakreslil její ruku pod špatným perspektivním úhlem. Z hlediska času a

náročnosti není ani v mém zájmu tomu věnovat přílišnou pozornost. V tomto záběru hraje důležitou roli hlava a výraz houbačky. Pokud chci, aby se divák soustředil právě na obličej, věnuji se v animaci především této oblasti. U dalších částí těla už je pak důležitá pouze rychlost a směr pohybu a správnost perspektivního zobrazení není tolik podstatná. Používání velkých perspektivních zkratk tak mnohdy není nikterak náročné a animátorovi může dokonce i ulehčit práci.



Obr. 17. Využití perspektivní zkratky ve filmu *Cestou lesní*

U pohybu houbačky, zvířat a hřibů jsem také využil tzv. principy disneyovské animace. Názorně je popisuje například *Jiří Kubíček* v knize *Úvod do estetiky animace*. [3] Těchto principů je celkem 12. Já jsem použil jen některé z nich:

- 1) Zplošťování a natahování (*Squash and Stretch*)
- 2) Příprava neboli předjímání (*Anticipation*)
- 3) Scéničnost (*Staging*)
- 4) Hlavní fáze a fázovaný pohyb (*Key Frames*)
- 5) Změkčení začátku a konce pohybu (*Slow in – Slow out*)
- 6) Oblouky (*Arcs*)
- 9) Časování (*Timing*)

Při práci mi také výrazně pomohla kniha *The Animator's Survival Kit*, kterou napsal *Richard Williams*, známý především jako animátor králíka Rogera

z filmu *Falešná hra s králíkem Rogerem* (rež. Robert Zemeckis, 1988). [4] V knize jsem našel užitečné rady ohledně timingu a užití pohybu po obloucích.

Ovšem vůbec nejdůležitějším bodem je pro mě výše zmiňovaný princip hlavních fází a fázovaného pohybu. Svou animaci se snažím navíc vylepšit tím, že hlavní fáze kreslím samostatně, tedy tvořím jednotlivé základní obrázky pohybu bez toho, aniž bych se díval na hlavní fáze předešlé. Tím docílím efektu, že stěžejní části pohybu jsou naprosto odlišné a animace je tak mnohem živější. Dříve jsem každý klíčový obrázek (*Keyframe*) ve snaze zachovat charakter a vizuál animovaného objektu, obkresloval z předcházejících fází pomocí prosvětlovacího stolu (v programu *Aura* pomocí funkce *Lighttable*). Vše ale vedlo k tomu, že výsledný pohyb byl jakoby neustále svazován určitými hranicemi a objekt se v prostoru pohyboval jen omezeně.

Tento postup výstižně popisuje anglická animátorka *Joanna Quinn* v jednom z článků v časopise *IMAGINE (The magazine for animation professionals)*:

„...To keep the animation alive and interesting, I deliberately tried to make my keys significantly different to each other because if the keys are opposite to each other, the inbetween drawings have to change direction and this makes the animation so much better – and much less boring to do! My inbetweens are very often quite rough and very fluid but because the keys are strong the eye makes up the rest!...“ [5]



Obr. 18. Z filmu *Joanny Quinn Body Beautiful* (1990)

3.2.2 Další inspirace

Kromě již zmiňovaných animací *Paula Driessena* a *Cordella Barkera* mi bylo inspirací také několik jiných současných kreslených filmů. Jedním z nich je například *Jurannessic*. Jedná se o půlminutovou animaci vytvořenou pěti studenty školy *GOBELINS Animation School*, která byla určena jako znělka pro festival animovaného filmu *Annecy 2002*. *Jurannessic* mě oslovil nejen svou nápaditostí, ale především svým dokonalým technickým a animačním řešením. Zpracování mimiky hlavního hrdiny (pračlověka) považuji za nejlepší, jaké jsem měl doposud v oblasti animovaného filmu možnost zhlédnout. Přemýšlel jsem, co je tou věcí, která tento krátký snímek tolik ozvláštňuje. Nakonec jsem zjistil, že to, co od začátku považuji za nevýznamný, i když zábavný animovaný prvek, je jedním ze stěžejních trumfů této grotesky. Mám na mysli pračlověkovu slintání. Na první pohled se zdá, že tato zdánlivě nepodstatná věc nemá na celkové vyznění příběhu žádný vliv. Ovšem tento prvek celému snímku silně pomohl. Jednak dokázal dotvořit charakter postavy, která se nám tedy jeví zběsilá až šílená a zároveň výrazně oživil animaci.



Obr. 19. Z filmu *Jurranessic* (2002)

Jelikož charakter houbačky se velmi blíží jednání pračlověka z filmu *Jurranessic*, rozhodl jsem se využít nápad jeho tvůrců a byl jsem velmi překvapen, jak velkou změnu provedlo s výrazem mé hlavní postavy pouhé dokreslení a doanimování slin okolo jejích úst (viz. Obr. 20). Avšak nepovažoval bych to za laciné kopírování, neboť stejně tak bychom mohli za plagiátory označit všechny

animátory, kteří se hlásí například k animačním principům *Walta Disneye* a používají je při své tvorbě.



Obr. 20. Houbařka - inspirace filmem *Jurannessic*

Později jsem si uvědomil, že toto „animování částic“ používá více tvůrců. Ponechám-li stranou *Paula Driessena* je výborným příkladem například film *The Tourist* amerického animátora a ilustrátora *Malcolma Sutherlanda*. Postavy se v tomto příběhu jen tak ledabyle povalují po pláži a vystavují se prudkému slunci. Nápor silných slunečních paprsků je podpořen zvukem praskání páleného dřeva. To samo o sobě by stačilo, abychom navodili dojem slunné pláže. Ale hříčka, s kterou přišel animátor, totiž že doplní animaci postav o krátké vlnovité čárky stoupající z jejich těl, vytváří iluzi natolik dokonalou, že divák má pocit, jakoby se společně s hlavními hrdiny ocitl na vyhřáté pláži. Tento trik, jenž je známý a používaný především v komiksovém světě, je velmi silnou zbraní několika tvůrců animovaného filmu.



Obr. 21. Z filmu *The Tourists* (*Malcolm Sutherland*, 2007)

3.2.3 Technické parametry filmu

Před tím než jsem se pustil do animování, zbývalo už jen určit základní technické parametry filmu.

První věcí, kterou bylo nutno vyřešit, byl poměr stran. Z hlediska klasického filmu tedy filmový formát. Zpočátku jsem všechny výtvarné návrhy a obrázky ze storyboardu rozkresloval do poměru 4:3. Tento tzv. televizní formát jsem používal u většiny svých předešlých animací. U snímku o houbařce jsem se však později vydal cestou širokoúhlého provedení. Důvodem byla především touha dosáhnout filmovějšího vzezření celého snímku, dalším hlediskem pak bylo snazší hledání kompozic záběrů.

Jiným stěžejním problémem, kterým jsem se zabýval, byl počet promítaných oken za vteřinu (fps – frames per second). Jedna vteřina klasického filmu je tvořena pětadvaceti okny (framy). V animaci se většinou z úsporných důvodů používá oken 12, které se později zdvojí. I dvanáct oken je pro mě jako jediného animátora mého filmu příliš mnoho. Můžeme lehce spočítat, že má-li můj film přibližnou délku 5 minut, měl bych nakreslit okolo 3600 obrázků. Vzal jsem si tedy příklad z amerického animátora *Billa Plymptona*. Jednu sekundu jeho filmu, například snímku *Guard Dog*, mnohdy netvoří více než tři nebo čtyři filmová okna. Přesto jsou jeho animace funkční a jsou divákovi srozumitelné. Je to dáno především *Plymptonovou* vysokou kresebnou zručností, neboť mu stačí i pouhý statický obrázek na to, aby plně vyjádřil emoce, charakter a pohyb postavy. Právě tyto kresebné a výtvarné schopnosti mu dovolily, aby si sám naanimoval několik celovečerních filmů (např. *Mutant Aliens*,...).



Obr. 22. Film nominovaný na Oscara, *Guard Dog* (B.Plympton, 2004)

Zkoušel jsem tedy nejdříve animovat na 3 až 4 fáze. Záhy jsem zjistil, že tento styl nekoresponduje se zamýšlenou výtvarnou stránkou mého filmu, zejména s popisností pozadí. Nakonec se mi přeci jen podařilo animaci zredukovat na 6 oken za vteřinu. V mém případě tedy nedošlo ke zdvojení, ale až ztrojení filmových oken pouhým nakopírováním, což mi výrazně usnadnilo práci s animací a mohl jsem se stejnou měrou věnovat i výtvarné stránce snímku.

ZÁVĚR

Bakalářská práce vychází ze zadání a prochází kroky potřebnými k vypracování animovaného filmu ve zvolené technologii.

Práci jsem průběžně konzultoval - tímto bych rád poděkoval vedoucímu práce, dalším pedagogům a spolužákům za věcné připomínky a postřehy, jež mi nemalou měrou pomohly ujasnit můj tvůrčí záměr. I když jsem s výslednou prací v podstatě spokojen, vím, že by se dalo mnohé vylepšit. Důležité však je, že práce na filmu Cestou lesní rozšířila můj rozhled v oboru a obohatila mne o nové zkušenosti a výtvarné a animační postupy.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY







- [1] Don Seegmiller, Digital Character Painting Using Photoshop CS3; Charles River Media, 2007, 2.vydání; ISBN 978-1-58450-533-4
- [2] Olivier Cotte, Secrets of Oscar-winning Animation; Focal Press, 2006; ISBN 978-0240-52070-0, s. 238-239
- [3] Jiří Kubíček, Úvod do estetiky animace; Praha, Akademie múzických umění, Filmová a televizní fakulta, katedra animované tvorby, 2004; ISBN 80-7331-019-8, s. 77-84
- [4] Richard Williams, The Animator's Survival Kit; Faber & Faber, 1999, ISBN 978-0571202287
- [5] Joanna Quinn, Slice of Life, Imagine: The Magazine for Animation Professionals 18, 2008, s. 58


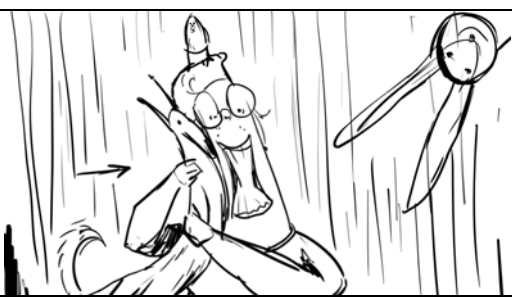

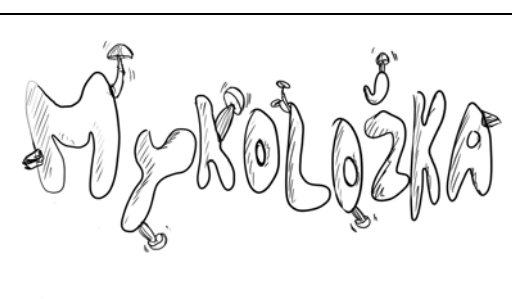
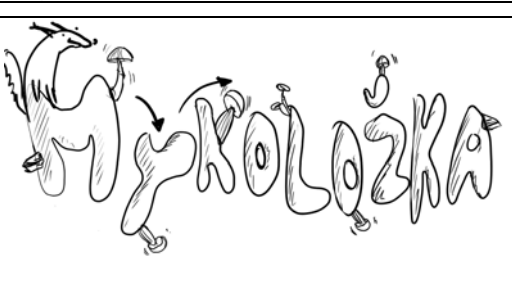

SEZNAM OBRÁZKŮ

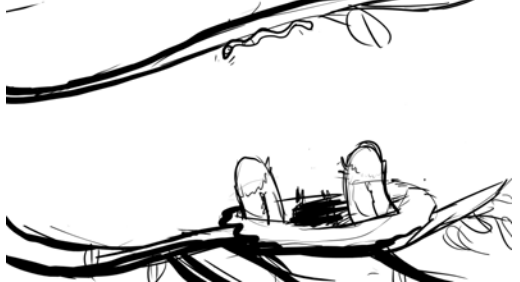
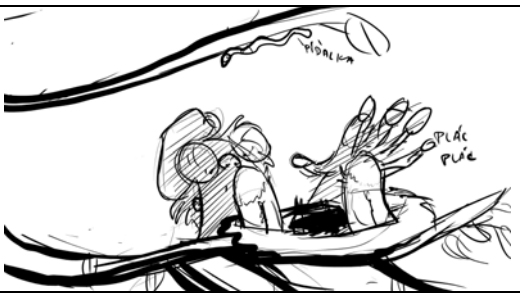

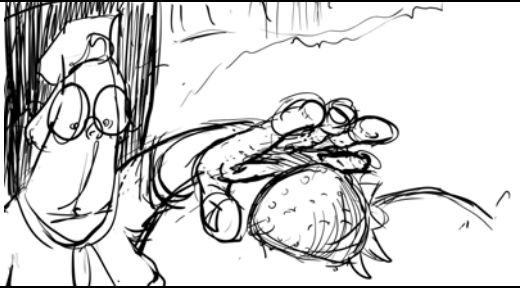


<i>Obr. 1. Z filmu Víkend (Michaela Pavlátová, 2005)</i>	10
<i>Obr. 2. Z filmu No Time for Nuts (Chris Renaud, Mike Thurmeier, 2006)</i>	12
<i>Obr. 3. Z filmu Borise Šimy Chyťte ho! (2008)</i>	17
<i>Obr. 4. Z filmu Trio z Belleville (Sylvain Chomet, 2003)</i>	18
<i>Obr. 5. Z francouzského filmu Myši příběh (Benjamin Renner, 2008)</i>	19
<i>Obr. 6. Z filmu Venkovský lékař (Koji Yamamura, 2008)</i>	20
<i>Obr. 7. Z chystaného animovaného filmu Nicolase De Crécyho L'Orgue de Barbarie</i>	21
<i>Obr. 8. Ukázka z první verze storyboardu filmu Cestou lesní</i>	22
<i>Obr. 9. Obrázek vodáka ze starého diplomu</i>	23
<i>Obr. 10. Finální podoba houbařky</i>	25
<i>Obr. 11. Ukázky z filmu Cestou lesní</i>	26
<i>Obr. 12. Pozadí bez použití textury a výsledný upravený obraz s texturou</i>	28
<i>Obr. 13. Z filmu Father and Daughter (Michael Dudok De Wit, 2000)</i>	30
<i>Obr. 14. Z filmu Paula Driessena 3 Misses (1998)</i>	31
<i>Obr. 15. Z filmu Cordella Barkera Strange Invaders (2002)</i>	32
<i>Obr. 16. Z filmu Paula Driessena 3 Misses (1998)</i>	33
<i>Obr. 17. Využití perspektivní zkratky ve filmu Cestou lesní</i>	34
<i>Obr. 18. Z filmu Joanny Quinn Body Beautiful (1990)</i>	35
<i>Obr. 19. Z filmu Jurransic (2002)</i>	36
<i>Obr. 20. Houbařka - inspirace filmem Jurannessic</i>	37
<i>Obr. 21. Z filmu The Tourists (Malcolm Sutherland, 2007)</i>	37
<i>Obr. 22. Film nominovaný na Oscara, Guard Dog (B.Plympton, 2004)</i>	38

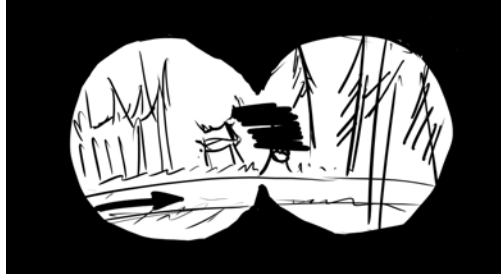
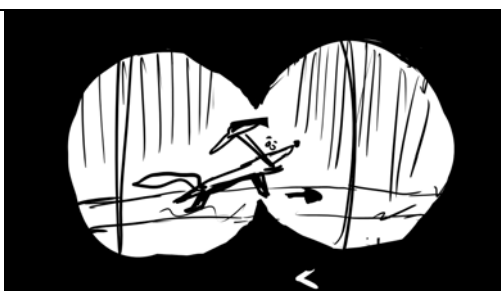
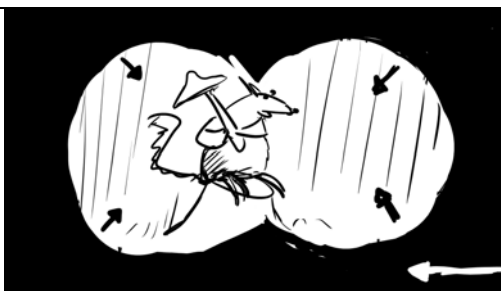
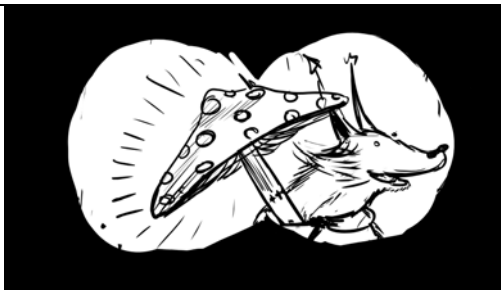


PŘÍLOHA P I: OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ




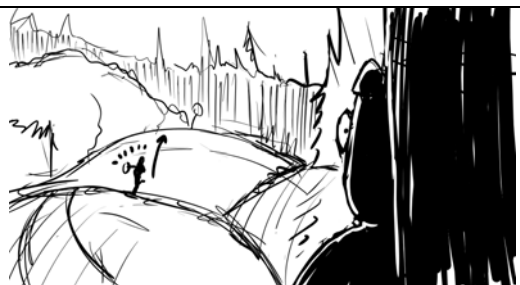
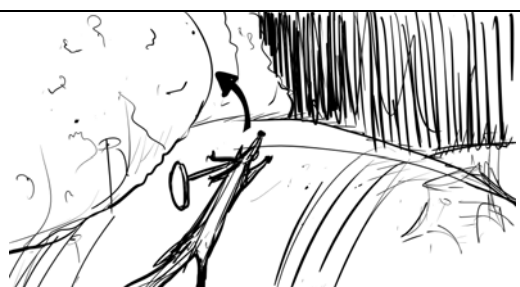
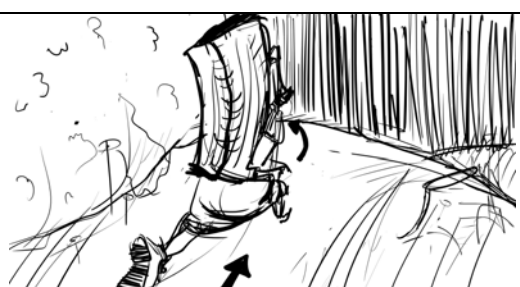
1.	<p>SLYŠ VELKÝ ZÁKON! TEN AŽ KROKUTUJÍ ŘÍŠÍ BUĎ BRATREM KVĚTŮ, STROMŮ, A NE TKNI SE JICH NEŠET JE Ž Z NEZNALOSTI.....</p>		<ul style="list-style-type: none"> • skautská básnička o ochraně přírody 	
1.	<p>SLYŠ VELKÝ ZÁKON! TEN AŽ KROKUTUJÍ ŘÍŠÍ BUĎ BRATREM KVĚTŮ, STROMŮ, A NE TKNI SE JICH NEŠET JE Ž Z NEZNALOSTI.....</p> 		<ul style="list-style-type: none"> • do záběru nakoukne hřib (pak zatmívačka) 	
2.		VC	<ul style="list-style-type: none"> • na obloze páli žhavé slunce (pozn. zvuk) 	
2.		VC	<ul style="list-style-type: none"> • pohled kamery sjede dolů na les (prolínačka s dalším záběrem) 	
3.		C	<ul style="list-style-type: none"> • zpoza mohutného stromu vykoukne veverka • chvíli se jen dívá směrem do kamery, pak po stromě seskáče dolů 	
4.		PC	<ul style="list-style-type: none"> • do záběru vletne veverka • odrazí se od větve a zmizí v levé dolní kantně 	

5.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • veverka dopadne na rozcestník • kamera švenkuje směrem dolů • veverka skáče dolů společně s pojezdem kamery
5.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • na rozcestníku jsou napsány úvodní titulky filmu
5.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • veverka se zastaví a ohryzává žalud
5.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • kamera sjede na titulky s nápisem „uvádí“ • následuje máznutý švenk do dalšího záběru
6.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • kamera se zastaví (po švenku) na kameni, na němž je vytesán titulek • záběr se začne oddalovat - nájezd do velkého celku
6.		VC	<ul style="list-style-type: none"> • na kameni s titulkem sedí hlavní hrdinka • listuje si v Atlasu hub • všude okolo vykukují zvířátka a sledují ji







7.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka zaklapne Atlas hub, hodí ho do nůše, kterou má na zádech, chytne veverka (rychlý pohyb) a přitiskne si ji k sobě
7.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • hrdinka se tulí k veverce • do záběru nakouknou ostatní zvířátka (zajíc, koloušek, šnek a ptáček, který dosedne na hlavu houbařky)
8.			<ul style="list-style-type: none"> • úvodní titulek (animovaný) • změnit název na Cestou lesní
8.			<ul style="list-style-type: none"> • písmena obrostou hříby
8.			<ul style="list-style-type: none"> • objeví se veverka, která utrhne s písmene „M“ jeden hříb
8.			<ul style="list-style-type: none"> • veverka uteče mimo záběr

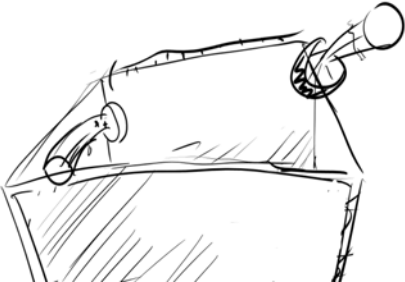
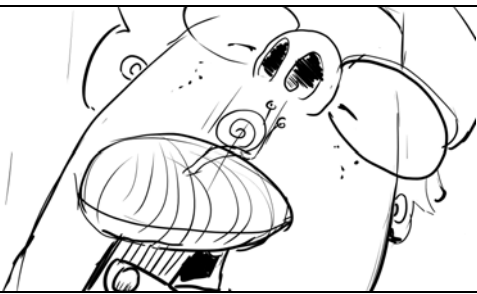

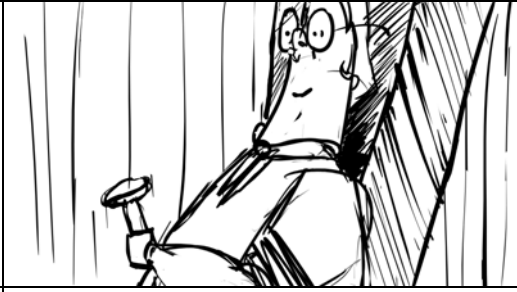


9.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • dvě ptačí mláďata se natahují pro žížalku 	
9.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • v záběru se objeví houbařka a podá ptáčkům žížalku 	
10.		PC	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka sbírá jahody a hází si je do pusy 	
10.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • hrdinka utrhne jahodu, která je nejbliže u kamery 	
11.		D	<ul style="list-style-type: none"> • záběr na palouk obrostlý žlutými květy 	
11.		C	<ul style="list-style-type: none"> • náhle se z květů vynoří houbařka • v ruce svírá dalekohled • pátrá dalekohledem po krajině 	

12.		VC	<ul style="list-style-type: none"> • subjektivní pohled hrdinky • kamera švenkuje po krajině (různá lesní zákoutí) • sem tam se v záběru objeví nějaké zvíře (jelen, ...) 	
12.		C	<ul style="list-style-type: none"> • náhle dalekohled zaostří veverku • ta utíká po lesní pěšině • v záběru se objeví strom (stíračka) 	
13.		PC	<ul style="list-style-type: none"> • subjektivní pohled hrdinky • veverka sedí na pařezu • zhluboka oddechuje a rozhlíží se okolo sebe 	
13.		D	<ul style="list-style-type: none"> • dalekohled přiblíží na houbu , kterou svírá veverka 	
14.		C	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka strhne dalekohled z očí a usměje se 	
15.		PC	<ul style="list-style-type: none"> • veverka utíká směrem do kamery • velká perspektivní zkratka • v pracičce svírá velkou houbu 	

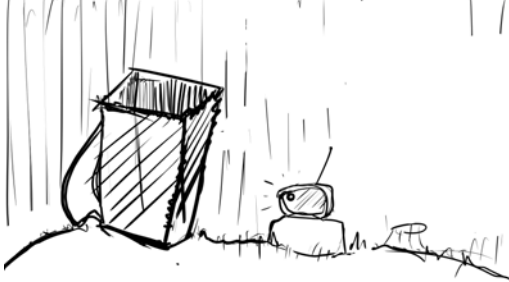

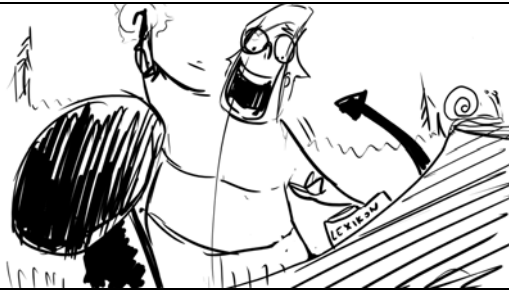

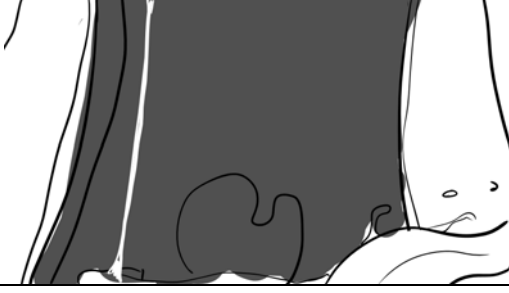

16.		C	<ul style="list-style-type: none"> • po lesní pěšině proběhne veverka • zpoza stromů vykoukne houbařka • ze křoví vykoukne zajíc
16.		D	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka vykoukne zpoza stromu těsně u kamery a sleduje veverku • vytáhne z kapsy jahodu a sní ji
16.		C	<ul style="list-style-type: none"> • panorama ve směru běžící veverky • v krajině se pase jelen
16.		C	<ul style="list-style-type: none"> • kamera se zastaví • v dáli je vidět běžící veverka • do záběru se v detailu nakloní houbařka
17.		PC	<ul style="list-style-type: none"> • veverka běží do mírného kopce podél křoví • veverka se zastaví, ohlédne a skočí do křovisek
17.		PC	<ul style="list-style-type: none"> • za veverkou pospíchá houbařka • zastaví se u křoví na vrcholu kopečku a oddechuje




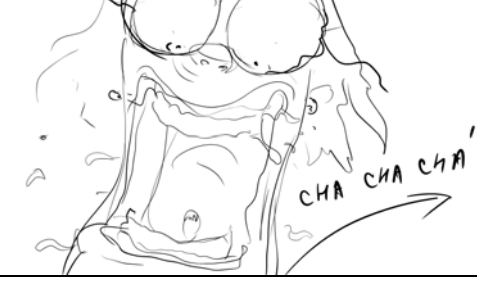
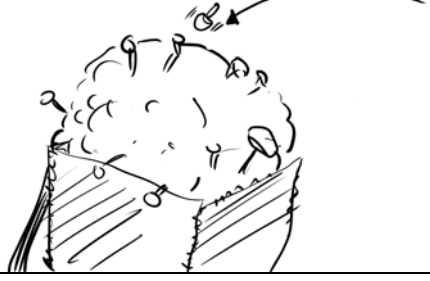

18.		D	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka rozhrne křoví
18.		D	<ul style="list-style-type: none"> • za křovím se ukrývají dva hříbkové • ti se vášnivě líbají
19.		PC	<ul style="list-style-type: none"> • záběr přes rameno houbařky • vytahuje atlas hub
20.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka se snese na kolena a rychle listuje atlasem, přitom střídavě se zaujetím sleduje líbající se hříbky
21.		D	<ul style="list-style-type: none"> • pohled do atlasu • je rozevřen na stránce pojednávající o rozmnožování hub
22.		D	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka se zaujetím čte v atlasu, pak náhle prudce zdvihne oči směrem k hříbkům

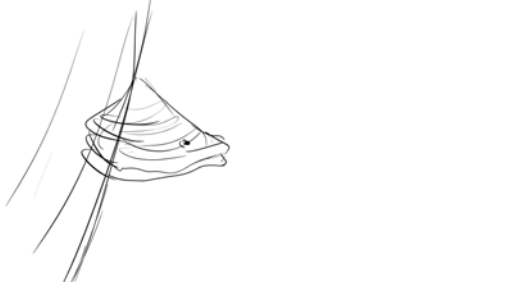
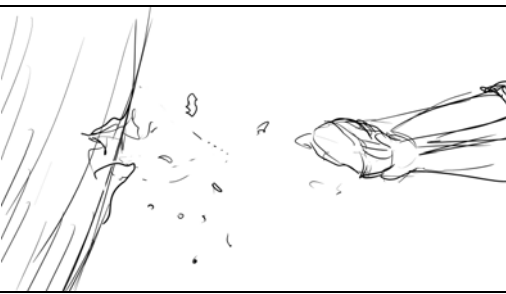
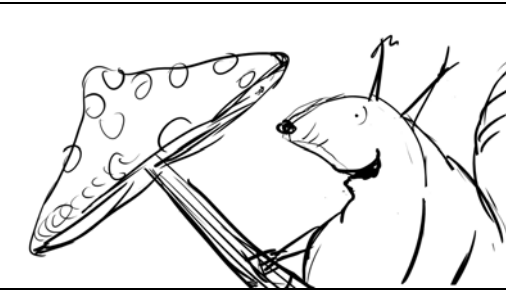

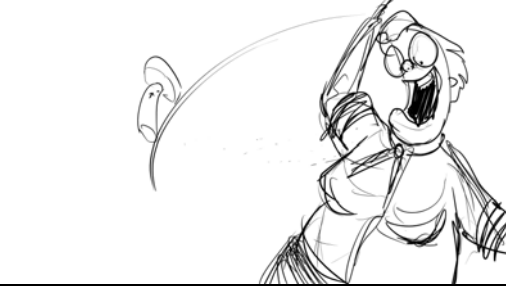

23.		PC	<ul style="list-style-type: none"> • líbání hříbků se stupňuje • oba rudnou
23.		PC	<ul style="list-style-type: none"> • náhle se hříbký začnou třást • po chvíli z nich odlétávají obláčky výtrusnic • (následuje rychlý animovaný střih - přiblížení)
24.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • v prostoru mezi oběma hříbký vyroste jeden nový • nový malý hříbek otevře oči a hned se zděsí
25.		C	<ul style="list-style-type: none"> • nad houbami klečí houbařka a dojetím téměř pláče • otře si slzu, sáhne do kapsy a vytáhne velký křivák
26.		PC	<ul style="list-style-type: none"> • velká perspektivní zkratka • nad hříbký se tyčí houbařka s nožem
27.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka švihne a usekne všechny tři houby naráz



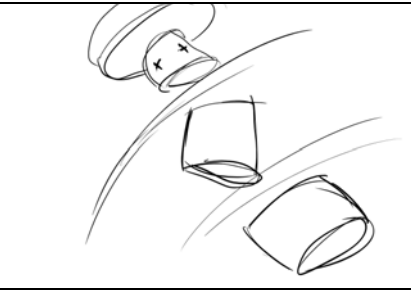
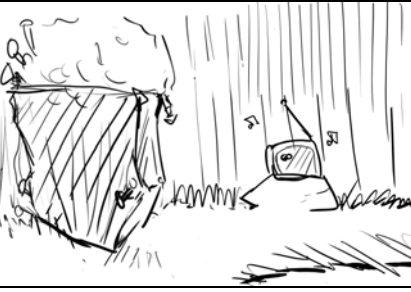
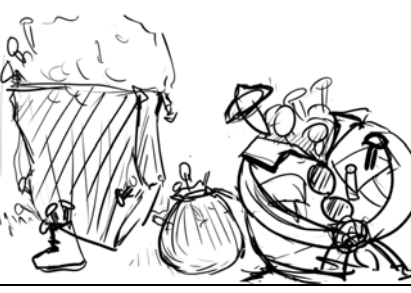

28.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • hříby odlétají do koše • jeden padne přímo, druhý se před tím ještě odrazí od vnitřní stěny nůše
29.		D	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka nasává vůni hříbků • šnek, který se plazí po klobouku houby je sáním vtahován do nosní dírky
30.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka šneka nevědomky nasaje • usměje se a spustí ruku s houbou podél těla
30.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • náhle houbařka před sebou cosi uvidí • udivením vytřeští oči
31.		VC	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka ve stínu • před ní rozkládá palouk plný nádherných statných hříbů (pozn. barvu ladit do zlatavé)
32.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • houby zděšeně zírají směrem k houbařce

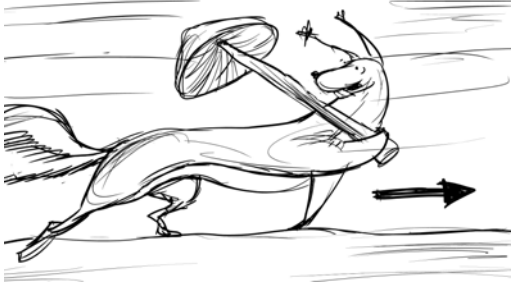
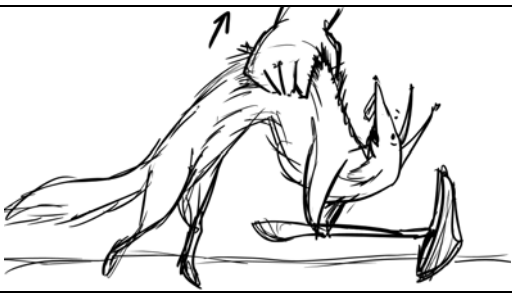




33.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • houby zděšeně zírají směrem k houbaře 	
34.		VC	<ul style="list-style-type: none"> • pohled zpoza hub směrem k houbaře • kamera se k ní rychle přiblíží 	
34.		PC	<ul style="list-style-type: none"> • kamera najíždí na obličej houbačky 	
34.		D	<ul style="list-style-type: none"> • houbačka má tupý výraz, svěšenou pusou • v její nosní dírce se hýbe šnek, kterého předtím nasála 	
35.		D	<ul style="list-style-type: none"> • houbačka se usměje • z nosu jí vylétne šnek (pozn. zvuk) 	
36.		VC	<ul style="list-style-type: none"> • z lesa odlétají ptáci směrem ke kameře (pozn. zvuk) 	

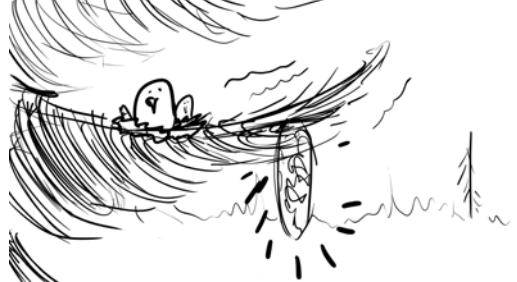

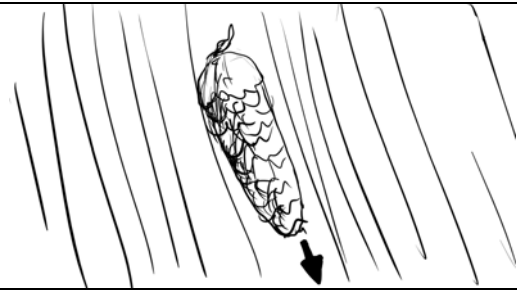



37.		C	<ul style="list-style-type: none"> • prosluněná mýtinka mezi stromy • v trávě stojí nůše • na pařezu je položeno zapnuté rádio (pozn. zvuk)
38.		D	<ul style="list-style-type: none"> • hříbek rostoucí u pařezu se sluní • náhle na něj padne stín houbařky • hřib se začne třást strachy
39.		PC	<ul style="list-style-type: none"> • pohled zpoza hříbu • houbařka se usmívá a napřahuje se k seknutí
39.		D	<ul style="list-style-type: none"> • kamera najíždí houbařce do chřtánu
39.		VD	<ul style="list-style-type: none"> • obraz pohltí tma (černá barva) • následuje rotmívačka
40.		C	<ul style="list-style-type: none"> • do nůše na mýtince přilétají ze všech stran mrtvolky hřibů

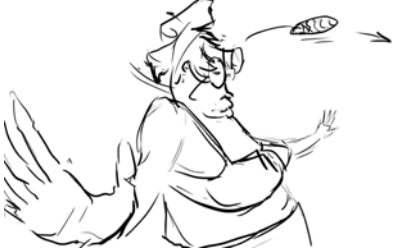
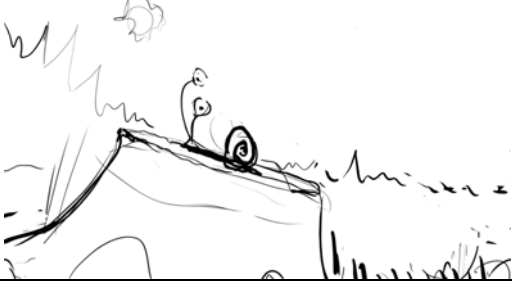
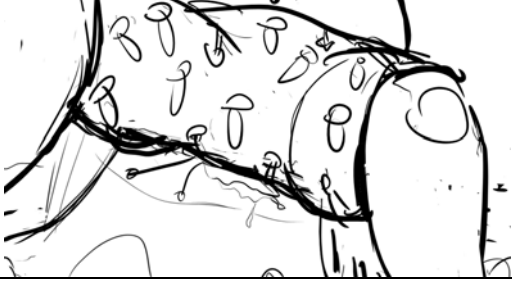



41.		D	<ul style="list-style-type: none"> • dva hříbky se k sobě tulí • za nimi se objeví tmavý obrys houbařky
41.		D	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka oba nic netušící hříbky zařízne
42.		D	<ul style="list-style-type: none"> • subjektivní pohled houbařky • ruka proletí obrazem a usekne hřib (možno použít více takovýchto záběrů těsně za sebou)
43.		D	<ul style="list-style-type: none"> • detail slintajícího obličje hlavní hrdinky
44.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • koš se plní hříbkama • v záběru do něj dopadnou dvě nebo tři houby
45.		D	<ul style="list-style-type: none"> • za dvěma malými hříbkami se objeví hlava houbařky • houbařka se olízne

46.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • na stromě roste velký choroš • mrkne do kamery
46.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • z pravé kantny přiletí houbačka a ladným pohybem choroš utrhne
47.		D	<ul style="list-style-type: none"> • veverka se chystá kousnout do muchomůrky
47.		D	<ul style="list-style-type: none"> • houbačka veverce houbu sebere
48.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • houba letí směrem k horní části obrazu • houbačka napřahuje ruku s nožičkem
49.		D	<ul style="list-style-type: none"> • nůž rozkrojí letící hříb na dvě části

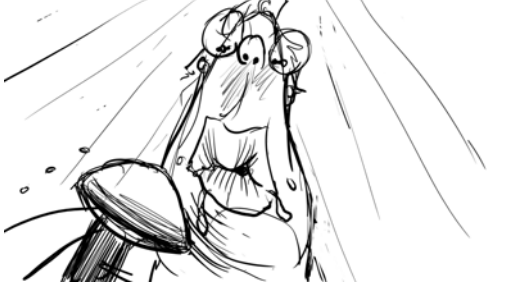
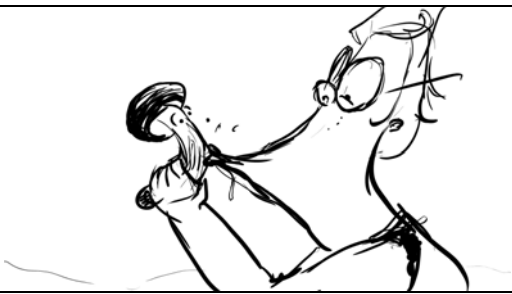




50.		D	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka překousne bedli ve dvě
51.		PC	<ul style="list-style-type: none"> • zpomalený záběr useknutého hříbu, který letí vzduchem • jazyk mu lítá ze strany na stranu
51.		PC	<ul style="list-style-type: none"> • nůž houbařky přepůlí hříbek ve vzduch na 3 části • jedna část letí do obrazovky (zatemnívačka)
52.		C	<ul style="list-style-type: none"> • nůše na mýtince je přeplněná nasekanými hříby
52.		C	<ul style="list-style-type: none"> • stop-trikem se vedle nůše objeví houbařčina bota plná hub • poté se objeví plná sukně, naposled pak hříby přečpaná skautská košile
52.		C	<ul style="list-style-type: none"> • zpoza košile vykoukne veverka • obhlídne terén a uloupí houbu, která výrazně trčí z košile



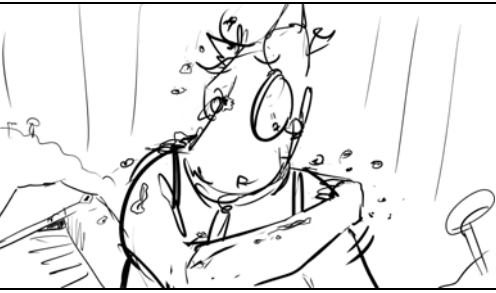



53.		PC	<ul style="list-style-type: none"> • veverka s houbou utíká • ohlíží se za sebe 	
53.		PC	<ul style="list-style-type: none"> • v tom ji lapí ruka houbačky • vytáhne veverku pryč z obrazu (zmizí v horní kantně) 	
54.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • houbačka veverce hřib sebere • POZOR! od tohoto záběru je houbačka jen ve spodním prádle 	
54.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • houbačka odmrští veverku do levé kantny 	
55.		PC	<ul style="list-style-type: none"> • veverka narazí do stromu 	
55.		PC	<ul style="list-style-type: none"> • kmen stromu se roztřese • kamera švenkne (máznutý švenk) směrem vzhůru 	


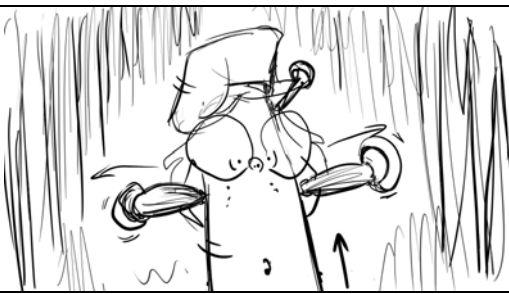
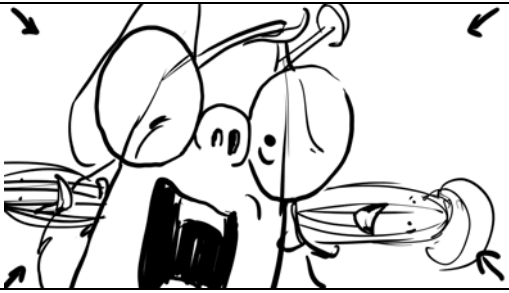



56.		PC	<ul style="list-style-type: none"> • kamera se zastaví na větvi s ptačím hnízdem a šiškou • větev se třese • uvolní se šiška
56.		PC	<ul style="list-style-type: none"> • po uvolnění šišky větev vymrští ptáky sedící v hnízdě směrem nahoru
57.		D	<ul style="list-style-type: none"> • šiška letí k zemi
58.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka přičichá k hříbu, jenž sebrala veverce
58.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • náhle se hrdinka podívá směrem vzhůru
59.		C	<ul style="list-style-type: none"> • pohled směrem od šišky • kamera se prudce přibližuje k obličejí houbařky







60.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • šiška trefí hrdinku do čela
61.		D	<ul style="list-style-type: none"> • na pařezu se vyhřívá šnek • několikrát mrkne do kamery
61.		D	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka dosedne na šneka (pozn. zvuk)
62.		C	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka sedí na pařezu, omdlela • nad její hlavou se objeví houby, které utvoří točivý kruh
62.		D	<ul style="list-style-type: none"> • kamera najíždí blíž k otáčejícím se houbám • pozadí se postupně zabarvuje do ostře růžového tónu
63.		D	<ul style="list-style-type: none"> • detail otáčejících se hub • houby se zataví • z levé strany vběhne do záběru houbařka (skáče po kloboučcích)




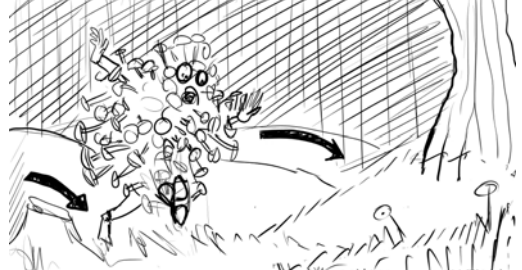
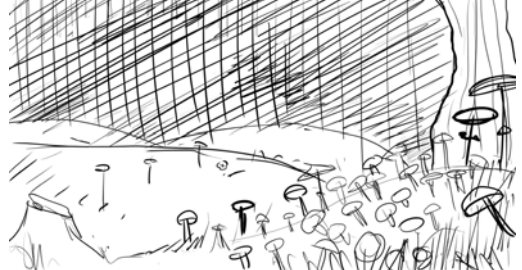
64.		PC	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka skáče po kloboučcích hub • má výraz šílence, jazyk jí lítá ze strany na stranu a od úst jí lítají sliny
65.		C	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka poskakuje po hříbcích směrem vzhůru
66.		C	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka skáče po hříbcích • z poslední houby skočí šipku a zmizí v levé dolní kantně
67.		C	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka dopadne do ohromné kupy hřibů a plave v nich jako strýček Skrblík v hromadě peněz • houbařka se vynoří těsně u kamery
67.		C	<ul style="list-style-type: none"> • začne se s hříby laskat • potírá se houbami, zastrkává si je za podprsenku a olizuje je
68.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • jeden hřib ji zvláště zaujme a chystá se ho políbit

69.		VD	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka špulí pusu a chystá se hřib políbit • z úst jí odkapávají sliny • z hříbu odlítají kapičky potu
70.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • políbí hřib
71.		D	<ul style="list-style-type: none"> • hřib se zakucká
71.		D	<ul style="list-style-type: none"> • náhle začne červenat
71.		D	<ul style="list-style-type: none"> • z hříbu odlétají obláčky výtrusnic
71.			<ul style="list-style-type: none"> • výtrusy kompletně vykryjí obrazovku • konec snu

72.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • oblaka výtrusnic se rozptýlí a za nimi se objeví kuckající houbařka
72.		C	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka sedí na mýtince • všude okolo jsou rozházeny hromady hřibů • vypadá to jako po výbuchu
73.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • tělo houbařky je pokryto popraškem hřibových výtrusnic • začne se oprašovat
73.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • náhle si všimne velkého hrboleku na zápěstí • hrbolek se hýbe (jako když se klube ptáček z vajíčka)
73.		D	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka výrůstek zkoumá • otočka kamery
73.		D	<ul style="list-style-type: none"> • z výrůstku se vyklube malý hříbek

74.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • pohled • houbačka se zděšeně dívá na hříbek • kamera švenkne výš na detail jejího obličeje
74.		D	<ul style="list-style-type: none"> • z uší jí vystřelí dva další hříbky
74.		D	<ul style="list-style-type: none"> • houbačka ječí strachy • kamera najíždí na detail oka
74.		VD	<ul style="list-style-type: none"> • oko (černý bod)
75.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • po otočení kamery zjistíme černý bod je klobouček hříbu, který houbačce vyrašil z pupku
75.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • houbačka se podívá na svá záda • z jednotlivých páteřních obratlů vyrostou nové hříbky

76.		D	<ul style="list-style-type: none"> • detail rašení hříbku 	
77.		D	<ul style="list-style-type: none"> • detail rašení hříbku 	
78.		D	<ul style="list-style-type: none"> • detail rašení hříbku 	
79.		D	<ul style="list-style-type: none"> • z levé kantny přiletí do obrazu houbařka v detailu • křičí bolestí 	
79.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • náhle jí z úst vyroste velký hříb • hlava se otočí směrem do kamery 	
79.		PD	<ul style="list-style-type: none"> • odevzdaná houbařka stojí bez hnutí na místě • kamera se oddaluje 	

79.		C	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka stojí uprostřed mýtiny • v pozadí žhne slunce
79.		C	<ul style="list-style-type: none"> • v jedné vteřině z houbařky bleskurychle vypučí stovky dalších hub
80.		C	<ul style="list-style-type: none"> • vše sledují zvířátka ,která jsou zmrzačená předešlým bezohledným počináním houbařky
81.		C	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka se pod nánosem huba nemůže téměř pohnout • udělá dva vrávoravé kroky směrem k pravé části obrazu
81.		VC	<ul style="list-style-type: none"> • houbařka padne k zemi • tělo obsypané houbami se začlení do krajiny (vznikne hříbový palouček)
	KONEC		

PŘÍLOHA P II: VÝTVARNÉ NÁVRHY





