

Animovaný film versus hraný film

BcA. Jitka Svozilová

Diplomová práce
2010



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2009/2010

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Jitka SVOZILOVÁ**
Studijní program: **N 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**

Téma práce: **1. Teoretická část:
Animovaný film versus hraný film**

**2. Praktická část:
Kam s ním? – kreslený animovaný film**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická práce:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 30 normostran textu + přílohy, odevzdejte v elektronické 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 3 min a 30 vt. a práci odevzdejte:

1) 1x na médiu DVD – výstup 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

2) 1x na médiu CD-R ve formátu mpeg

3) 1x na médiu DVD – formát DVD – pro stolní DVD přehrávač.

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:

Rozsah příloh:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

Abrahámová, Boca: Kopec plný kouzel (Čs. filmový ústav 1988)

Bláha, Ivo: Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla (Praha, AMU 2004)

Bordwell, David, Thompson Kristin: Film Art

Dovnikovic, Borivoj: Škola kresleného filmu (Praha, AMU 2007)

Furniss, Maureen: Art in motion: Animation aesthetics

Cholodenko, Alan: The Illusion of Life 2: More essays on Animation

Jasný, Vojtěch: Život a film (Národní filmový ústav 1999)

Johnston, Ollie: The Illusion of Life: Disney Animation

Kališ, Jan: Problematika filmových dramatických forem, výběr z literatury (Praha, AMU 2004)

Kučera, Jan: Stříhová skladba ve filmu a v televizi (Praha, AMU 2002)

Kubiček, Jiří: Úvod do estetiky animace (Praha, AMU 2004)

Mišíková, Katarina: Mysl a příběh ve filmové fikci (Praha, AMU 2009)

Pilling, Jayne: A reader in Animation studies

Valušiak, Josef: Základy stříhové skladby (Praha, AMU 1992)

Well, Paul: Understanding Animation

Vedoucí teoretické části:

Mgr. Lukáš Gregor

Kabinet teoretických studií

Vedoucí praktické části:

doc. ak. mal. Michal Zeman

Ústav animace a audiovize

Datum zadání diplomové práce:

11. ledna 2010

Termín odevzdání diplomové práce:

17. května 2010

Ve Zlíně dne 11. ledna 2010

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka



doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3²⁾;
- podle § 60³⁾ 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 § 60³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit 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 13. 1. 2010

JITKA SVOZILOVÁ, Yraková Jitka
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

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

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

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

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit 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 jim 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 přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Postavení animovaného a hraného filmu proti sobě s cílem poukázat na jejich vzájemnou odlišnost, prolínání a vzájemné ovlivňování v jednotlivých fázích vzniku. Přístup a různorodost ve vnímání divákem každého z nich.

Klíčová slova: animovaný film, hraný film, postavy, vnímání, divák, zvuk.

ABSTRACT

Position and animated feature films against each other in order to point out their mutual differences, overlap and interaction in various stages of formation. Access and diversity in the perception of each viewer.

Keywords: cartoon, feature film, film actor, perception, viewer, sound

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem na diplomové práci „Animovaný film versus hraný film“ pracovala samostatně a bez cizí pomoci.

Ve Zlíně.....

.....

Podpis diplomanta

Poděkování

Děkuji vedoucímu práce panu Mgr. Lukáši Gregorovi a za odborné korekce, rady a připomínky.

OBSAH

OBSAH.....	8
ÚVOD.....	10
1 CHARAKTERISTIKA A ZPŮSOB VZNIKU ANIMOVANÉHO A HRANÉHO FILMU.....	11
1.1 FILM - OBECNĚ	11
1.2 VZNIK A SOUČASNÉ SMĚŘOVÁNÍ ANIMOVANÉHO A HRANÉHO FILMU.....	12
1.3 SPOLEČNÝ TECHNOLOGICKÝ START OBOU FILMOVÝCH SKUPIN.....	13
1.4 CHARAKTERISTIKA ANIMOVANÉHO FILMU	15
1.5 CHARAKTERISTIKA HRANÉHO FILMU	16
1.6 ZPŮSOBY VZNIKU ANIMOVANÉHO FILMU PO TECHNICKÉM SCÉNÁŘI.....	17
1.6.1 Technika kresleného filmu	17
1.6.2 Bezkamerová animace.....	17
1.6.3 Prosvícený písek.....	18
1.6.4 Ploška, silueta a koláž	18
1.6.5 Špendlíková technika	19
1.6.6 Loutková animace	20
1.6.7 Modelace	21
1.6.8 Animace poloplastické (reliéfní) loutky.....	21
1.6.9 Pixilace.....	22
1.6.10 3D animace.....	22
1.7 ZPŮSOB VZNIKU HRANÉHO FILMU PO TECHNICKÉM SCÉNÁŘI.....	23
2 ZVUK V ANIMOVANÉM A HRANÉM FILMU	24
2.1 ZVUKOVÁ SLOŽKA FILMU A JEJÍ FUNKCE.....	24
2.2 ANIMOVANÝ FILM.....	25
2.2.1 Ruchy.....	25
2.2.2 Hlas.....	27
2.2.3 Hudba	28
2.3 HRANÝ FILM	30

2.3.1	Ruchy.....	30
2.3.2	Hlas.....	31
2.3.3	Hudba	32
2.4	AUTORSKÉ PRÁVO A PRÁVA SOUVISEJÍCÍ	33
2.4.1	Autorské dílo	33
2.4.2	Práva výkonného umělce k uměleckému výkonu	33
3	POSTAVY A JEJICH PROSTŘEDÍ V ANIMOVANÉM A HRANÉM FILMU	35
3.1	POSTAVA.....	35
3.2	PROSTŘEDÍ	35
3.3	ANIMOVANÝ FILM.....	35
3.3.1	Postavy	35
3.3.2	Prostředí	37
3.4	HRANÝ FILM	38
3.4.1	Postavy	38
3.4.2	Prostředí	41
4	VNÍMÁNÍ DIVÁKA ANIMOVANÉHO A HRANÉHO FILMU	43
4.1	SEBEREFLEXIVITA V ANIMOVANÉM FILMU	43
4.2	SEBEREFLEXIVITA V HRANÉM FILMU	43
4.3	FIKCE A EMOCE.....	44
4.3.1	Emoce v animovaném filmu	45
4.3.2	Emoce v hraném filmu	46
4.4	ZTOTOŽNĚNÍ SE S POSTAVOU	46
4.4.1	Hraný film	46
4.4.2	Animovaný film	47
	ZÁVĚR.....	48
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	49
	SEZNAM ELEKTRONICKÝCH ZDROJŮ	51
	SEZNAM OBRÁZKŮ.....	54
	SEZNAM PŘÍLOH.....	55

ÚVOD

Animovaný a hraný film svým charakterem a zpracováním obvykle uvádí diváka do světa fantazie, her a snění. Obě formy audiovizuálních děl mohou stejně přesvědčivě vykreslit dějovou linii či oslnit technickým zpracováním obrazu. Nejen proto je velmi obtížné jednoznačně určit, který z nich je prioritní. Chci rozšířit povědomí o rozdílech, přednostech těchto dvou forem filmu.

Volba tématu teoretické části diplomové práce „Animovaný film versus hraný film“ pro mě znamenala jistou výzvu, viděnou v konfrontaci obou „druhů“, jakýsi boj mezi řádky, „předhazování“ důkazů, pojmů a faktů dokládajících, že přece „já jsem lepší“.

Jedním z hlavních bodů mé práce bude snaha změnit postavení filmu animovaného a filmu hraného v očích vnímajícího (laického) subjektu. Obecné povědomí o podobnosti obou forem filmu je překvapivé a v představách diváka může dokonce splynout v jeden celek. V tomto směru chci stanovit řád a vymezit hranice obou těchto audiovizuálních skupin. Chci poukázat na rozdíly mezi těmito dvěma „druhy“ filmu od počátečního nápadu, přes scénář, natáčení až po finální sestřih snímku. Je třeba upozornit na možnosti výrazových prostředků, charakteristiku a techniku vzniku jednotlivých skupin. Porovnáám také přístup a postoj vnímajícího diváka vůči animovanému a hranému filmu. Nezapomenutelnou součástí je i připomínka dědictví bratrů Lumiérů pro audiovizuální tvorbu.

Pozici animovaného filmu je třeba v očích diváka vyzdvihnout z dětského světa a povýšit jej do světa dospělých. V současnosti je mu stále přikládán menší význam, než je tomu u filmu hraného.

1 CHARAKTERISTIKA A ZPŮSOB VZNIKU ANIMOVANÉHO A HRANÉHO FILMU

1.1 Film - obecně

Již od samého vzniku přinášel film romantiku, napětí či pobavení milionům divákům na světě. Představoval (a stále tomu, tak je) únik od starostí všedního dne či chvilkové zapomenutí na těžkou životní situaci. Nesnaží se o věrnou rekonstrukci skutečnosti, ale mění ji ve významový znak. Nositelem informace a významu je filmový obraz. Ilustruje předměty a prostředí reálného světa a zároveň pomocí střihové skladby, osvětlení, změny rychlosti pohybu kamery atd. přidává reprodukováným věcem dodatečný význam – metaforický, symbolický, metonymický apod.

„Film se podobá malířství, hudbě, literatuře a v jistém ohledu i tanci: je to vyjadřovací prostředek, který může – ale nemusí – být užít k vyjádření uměleckých výsledků.“¹

Odráží vývoj a chování společnosti, způsoby jednání, morálku, myšlení, zvyků dané doby. Film má schopnost změnit zavedené konvence, inspirovat (módní trendy), vytvořit stejně smýšlející skupiny aj. čímž se dostává do funkce společenského činitele. Nejde však o věrnou rekonstrukci dobové „reality“, ale o prezentaci úhlu pohledu konkrétního režiséra na společnost, konceptu audiovizuálního díla a očekávání diváka. Na rozdíl od ostatních uměleckých médií, film spontánněji odráží mentalitu národa. Většinou jde totiž o produkt kolektivní práce, kde individualita a jedinečnost jednotlivce (bohužel) nehraje příliš velkou roli. Druhým faktorem je divák, který si „žádá“ své oblíbené filmové náměty.

Počátkem druhé poloviny devadesátých let, se do té doby stabilní identita filmu, začala rozšiřovat a zamotávat. Film může vzniknout v Hollywoodu, jako home video či různě montážně upravené starší snímky, může se stát součástí určitých komunit a plnit tak jistou společenskou funkci, sloužit k pobavení, k doplnění sbírky či jako součást uměleckého projevu.

¹ ARNHEIM, Rudolf. Film a skutečnost. In *Film je umění*. BROŽ J.-OLIVA L. 1. vydání. Praha: Orbis, 1963. s. 62.

Každé umělecké odvětví má vlastní specifický jazyk, pomocí kterého komunikuje se svými „spotřebiteli“. Také film má stanovené vyjadřovací prostředky, díky nimž divák rozumí viděnému. Není však jen zdrojem těchto nástrojů porozumění, ale také nástrojem samotným. Během vývoje od cirkusové atrakce se postupně stal jakýmsi jazykem umožňujícím umělci vyjádřit myšlenky či osobní svět, „promlouvat k ostatním“. Do opozice vůči této teorii se však staví například hnutí „Free Cinema“². Podle něj je nejdůležitější funkcí filmu sdělovat informace, zaznamenávat fakta a držet se skutečnosti. Věří, že žádný film nemůže být dost osobní a jeho úkolem je služba. Jazyk filmu se musí neustále měnit a kreativně rozvíjet, jen tak totiž může dosáhnou umělecké hodnoty a díky experimentům i pokroku. Hlavním cílem filmového průmyslu, podřízeného hospodářským zájmům, je prezentace filmu, co největšímu počtu diváků.

...film je přece nejrozšířenější a nejmocnější sdělovací prostředek na světě“.³

(BERGAN, 2008, 11-13; CASETTI, 2008, 107-109, 149-155, 340-345, 365-369;)

1.2 Vznik a současné směřování animovaného a hraného filmu

Již od pradávna se lidé snažili zachytit svět obrazech a především v pohybu. Důkazem jsou nám známé jeskynní malby (Altamira), egyptské sloupy např. v chrámu bohyně Isis či na řeckých vázách. Za obecně platící zrod kinematografie je považován rok 1895, kdy bratři Lumierové předvedli svůj vynález publiku v Grand Café na Bulváru Kapucínů v Paříži. Celá tato sláva by se však neobešla bez předchozích vynálezů jako byly např. camera obscura, laterna magica, stroboskop, fenakistiskop, thaumatop, mutoskop a další přístroje sloužící především k zachycení pohybu a pobavení. Georges Méliès, kterému bratři Lumiérové odmítli prodat jejich kinematograf, si pořídil vlastní kameru a začal s ní experimentovat. Filmovou řeč tak obohatil např. o stop-trik, dvoj-expozici či prolínačku. Zde se film začíná pomalu rozdělovat na dvě části podle zobrazovaného žánru. Na dokument (zaznamenání skutečnosti) a fikci (svět fantazie). Film postupně přestává být pouťovou atrakcí a přesouvá se do kaváren, ze kterých posléze vznikají první kamenná kina. S příchodem

² Free Cinema – je hnutí mladých nespokojených filmařů, především dokumentaristů z Velké Británie, vzniklo v roce 1956.

³ *Rozhovory : HITCHCOCK - TRUFFAUT*. Praha : Čs. filmový ústav, 1987 s. 177.

roku 1906 se zrodil i první kreslený film Humorné fáze směšných tváří od Jamese Stuarta Blaktona. Tímto se film nadobro rozdělil na animovaný a hraný. V minulém století byl hraný film synonymem pro film jako takový a dokumentární, experimentální a animovaný film stály v pozadí. S nástupem digitálních technologií se klasická forma fotografického filmu začíná měnit. Obraz lze snadno upravit pomocí počítačové grafiky a vytvořit, tak věrnou foto-realistickou iluzi. Mluvíme tedy o post-fotografickém/digitálním filmu, kde došlo ke kombinaci filmu a počítače. Základní princip hraného filmu se tak začal proměňovat a směřovat k samotné animaci. Typickým znakem animovaného a experimentálního filmu byl jakýkoliv zásah do obrazu, což bylo pro tradiční fotograficky zaznamenávaný hraný film nemyslitelné. Došlo by tím k narušení realistické věrohodnosti zobrazovaného. I animace se začala, díky digitální technologii, ubírat hlavně dvěma směry. V prvním případě přiznává svoji umělost a vykonstruovanost, nesnaží se o reálnou podobu (např. kreslené grotesky společnosti Warner Brothers). Divákovi je tak prezentováno samotné medium. Tento druh vizuálního stylu se označuje jako hypermediace. Druhým směrem je imediace, kdy jakýkoliv zásah do obrazů musí zůstat divákovi skryt a působit jako foto-realistický celek. Snaží se přesvědčit diváka, aby uvěřil viděnému a přestal vnímat samotné medium jako takové. Tímto stylem vizuální reprezentace se animovaný film přibližuje hranému filmu. V současné době digitálních technologií ustupuje narativní rovina do pozadí a nahrazují ji zážitky z nové vizuální podívané. Dnešní diváci prožívají podobné filmové očarování, jako přibližně před sto lety jejich předchůdci v Grand Café při promítání filmu Příjezdu vlaku (1895) od bratrů Lumierů. Klasický hraný film, tak ztratil své dominantní postavení a byl nahrazen tzv. grafickým filmem⁴ jehož hlavní součástí se stala animace. GRONEMEYER, 2004, 1-27; CINEPUR, 2003, 28-29; DUTKA, 2004, 12-13)

1.3 Společný technologický start obou filmových skupin

Hraný a animovaný film stojí na pomyslném startu vedle sebe, kde se liší jen málo nebo vůbec. Proto se začátkem vzniku obou filmových skupin zabývám pouze ve stručnosti. O markantnějších rozdílech se zmiňuji v kapitolách níže.

⁴ Grafický film – film s vizuálně upravovaným obrazem, termín byl dříve používán v souvislosti s avantgardními filmy

Pojem „postava“ používám ve své práci ve smyslu aktanta, nikoliv jako označení lidské postavy (tvaru).

„Ale v čem se snad shodnou lidé nejrůznějších světových názorů a konfesí je fakt, že na počátku každého uměleckého díla, ať už výtvarného, hudebního, dramatického či filmového byl Nápad, vycházející z prvotní inspirace (z lat. inspiro: vdechnouti, zadouti, roznítiti).“⁵

Naskytá se tedy otázka: Co s ním? Z jednoduchého nápadu se může vyklubat tučet nejrůznějších variant žánrů a příběhů. Proto, je třeba ho pevně „ukotvit“ jasně formulovaným tématem (námětem). Označuje hlavní ideovou myšlenku filmového scénáře a především odpovídá na otázku: O čem to je? (např. touha o moci, o lásce, náboženství, pomsta bližnímu apod.). Audiovizuální dílo se může skládat i z jednoho hlavního tématu a několika menších (vedlejších), k němu přidružených. Jejich vzájemné uspořádání a skladba se nazývá syžet, který zaujímá také složku dějovou. Jedná se o různé kombinace narace, kdy je příběh vyprávěn např. od konce, různě proplétá tři dějové linie spojující se na konci, pomocí retrospektivy může dojít na začátek apod. Při konstrukci scénáře (vývojových částí příběhu) je pro funkčnost děje, dodržení základní dramaturgické křivky nezbytné. Již v antické tragedii položil Aristoteles základ výstavby dramatického díla, který je platný dodnes. Skládá se z expozice, kolize, krize, peripetie a katastrofy. V dnešní době, jednotlivé části dramatu, splývají dohromady, přičemž se mluví o začátku, kde dominují expozice s kolizí, prostředku, zde se prolínají krize s peripetií a o konci v němž se zbývající peripetie (která se celá neprolnula s krizí) prolne s katastrofou. Po nastínění základní stavební křivky následuje první krok literární přípravy filmového scénáře, kterým je synopse (synopsis: z řečtiny – výtah). Jedná se o 10 až 15 stran textu autorského či adaptovaného díla, obsahujícího hlavní dramatickou zápletku, charakter a motivace postav. Po synopsi následuje treatment neboli filmová povídka. Její děj je již přesně propracovaný, obsahuje dialogy a ideově uměleckou představu autora. Obvykle se čítá 50 až 60 stran textu, může se jednat i o první variantu literárního scénáře. Předposledním krokem je právě zmíněný literární scénář. Obsahuje rozdělený děj do jednotlivých obrazů s kompletním popisem vizuální pod-

⁵ NOVOTNÝ, David, Jan. *Chcete psát scénář? 1. Základy dramaturgie. 2. Žánry v hraném filmu.* vydání. Praha: FAMU, 2000. s. 174. ISBN 80-85883-52-X.

by scény, všechny dialogy, zvuky a vedlejší postavy. Rozsah literárního scénáře se pohybuje přibližně od 90 do 100 stran, přičemž horní hranice se může libovolně zvyšovat. Poslední „společný“ krok hraného a animovaného filmu představuje technický scénář (scénář režijní či kniha režijní). Nejedná se již o čistě literární dílo, ale o kombinaci obrázků a textu. Obvykle na jedné polovině listu jsou rozkresleny jednotlivé záběry v daném poměru a na druhé půlce se nachází text k záběrům. Zpravidla obsahuje všechny důležité údaje, jaké jsou např. velikosti záběrů, jízdy, požadavky na trikovou techniku, snímání zvuku, užití hudby, dialogy postav apod. Technický scénář představuje důležitou pomůcku k dostatečné přípravě na natáčení pro všechny členy filmového štábu. (NOVOTNÝ, 2000, 7-23)

1.4 Charakteristika animovaného filmu

Pojem animace pochází z latinského slova anima (duše), z toho vyplývá, že samotné animování tedy znamená dávat něčemu duši, oživovat. Nejběžnější a nejrozšířenější definicí vystihující animovaný film je „snímání okénko po okénku“. Což vychází z předpokladu zaznamenávání na filmový pás, na hmatatelné medium, kde je možno vidět v jednotlivých oknech fáze pohybů. V dnešní době digitálních technologií, však výše zmíněně vysvětlení pojmu animovaný film, už nestačí, chybí jistá fyzická existence okénka. Končí totiž fotografické období kinematografie⁶. V osmdesátých letech 20. století tedy členové výkonného výboru ASIFA⁷ zformulovali novou, dnes oficiálně platnou definici pro animovaný film.

„Umění animace je vytváření pohyblivých obrazů všemi technikami s výjimkou živé akce.“⁸

Čímž stanovily hranice mezi animovaným a hraným filmem a zároveň se vyhnuli pojmu „okénko po okénku“. Americký teoretik Charles Salomon, rovněž se zabývající stanovením oné definice, přišel se zajímavou myšlenkou, která jasně odděluje animovaný film od hraného a dokumentárního filmu. Tedy že, iluze pohybu je vytvořena dříve, než je za-

⁶ Fotografické období kinematografie – představuje etapu zaznamenávání obrazů na klasický filmový pás opatřený citlivou fotografickou vrstvou

⁷ ASIFA – byla založena roku 1960, jde o mezinárodní organizaci pracovníků animovaného filmu, která sdružuje tvůrce animovaných filmů

⁸ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vydání. Praha: AMU, 2004. 108 s. ISBN 80-7331-019-8.

chycena na záznamový materiál. Jednotlivé fáze pohybů jsou nejprve např. nakresleny (kreslený film) a pak se snímají kamerou, fotoaparátem, scannerem apod. Platí to i pro techniku loutkového filmu, kdy je postava před zachycením kamerou vždy posunuta dle požadovaného polohy. Časová prodleva mezi vytvořením fáze a snímáním může být libovolná.

Podstata funkce animovaného filmu je ve filmovém triku. Využívá nedokonalosti lidského zraku. Každý viděný obraz zůstává na sítnici oka i v době, kdy už ho naradil jiný či úplně zmizel. Proto vidíme jednotný plynulý pohyb postav, přestože jsou rozděleny do fází. Animovaný film, tak jasně odkrývá svou vlastní iluzivní podstatu, jejíž základ je v samotné nemožnosti. Jeho největší předností je, že vytváří svůj vlastní fantaskní svět, který se vůbec nepodobá tomu reálnému, jak jej známe. Nicméně se o to ani nesnaží. Oživuje neživé předměty a dává nám možnost uvěřit nemožnému. Vizuální a výrazovou stránkou ho většina spojuje s dětským divákem. Ačkoliv recepce animovaného filmu je svým způsobem obtížnější, než u hraného filmu. Podle Jurije Michajloviče Lotmana, tkví jediný možný směr, kterým se může animovaný film ubírat že, se nebude slepě napodobovat poetiku hraného filmu a snažit se „zmenšovat“ rozdíly mezi ním a dalšími uměleckými druhy. Naopak by měl využívat své zvláštnosti a rozvíjet nezastupitelné přednosti, jako samostatný druh umění. Na rozdíl od hraného filmu má animovaný film tzv. dvojitě kódování (tedy kódování kódu), čímž se sdělení či „poselství“ filmu je vždy metaforické. Jeden zahrnuje všechny znaky a symboly převzaté z výtvarného umění. Druhým je kód hraného filmu, který téměř přeměňuje ucelené znaky animace výrazovými prostředky hraného filmu. (KUBÍČEK, 2004, 7-11; MICHALOVIČ-ZUSKA, 2009, 135-137; URC, 1980, 9-10)

1.5 Charakteristika hraného filmu

Hraný film vzniká přímo v době jeho snímání kamerou. Obraz je tedy skutečným záznamem v konkrétním fyzickém časoprostoru. Divákem je tak ještě často považován za pravdivý a věrohodný. Dominujícím prvkem je čas, naopak u animovaného filmu převládá prostor. Postavy prezentují živé bytosti pohybující se ve skutečném prostředí (pomineme-li prostředí vytvořené pomocí digitálních technologií). Stejně jako animovaný film i hraný zaznamenává narativní či nenarativní postup, který se odehrává v určitém čase, přičemž jeho typickým prvkem je pohyb. (KUBÍČEK, 2004, 15-19; CINEPUR, 2003, 28.29)

1.6 Způsoby vzniku animovaného filmu po technickém scénáři

Režisér animovaného filmu si dle techniky animace zvolí vhodného animátora a výtvarníka (u autorských snímků to bývá jedna a táž osoba). Po dokončení všech nutných úprav na technickém scénáři se může přejít k samotné animaci. Od počátků animovaného filmu až po současnost, s příchodem různých materiálů a technologií, vznikla celá řada technik tohoto media. Obecně je lze rozdělit na 2D (kreslená animace, plošková, bezkamerová apod.) a 3D (loutková, reliéfní apod.). Společným pojítkem všech technik animovaného filmu je timing⁹. Udává jednotlivým pohybům postav a celému audiovizuálnímu dílu správný rytmus a rychlost. Vše tedy závisí na citu animátora, který „hraje“ s hlavními protagonisty. Po naanimování celého filmu následuje postprodukce, jako u hraného filmu (viz. Způsob vzniku hraného filmu po technickém scénáři).

1.6.1 Technika kresleného filmu

Jedním z hlavních úkolů animátora kresleného filmu je udržení dané výtvarné stylizace autora. Vizuelní stránka postav, by tedy po celou dobu měla zůstat konstantní. Dalším předpokladem je dokonale zvládnutá figurální a především charakterová kresba. Samotná animace obnáší rozkreslení postav do jednotlivých fází pohybu se správným načasováním a za dodržení tzv. dvanácti pádů animace (obr. č.1). Jejich autorem je Walt Disney a jedná se o soubor technologických postupů, který umožňuje spojení rukopisů více animátorům. Fáze pohybů se kreslí na celuloidové listy (dnes méně používaná technika), průsvitný pauzovací papír nebo pomocí tabletu¹⁰ a příslušného softwaru přímo do počítače. Téměř okamžitě přehrání zaznamenaného pohybu je nespornou výhodou téhle techniky. Jedná-li se o animaci na papír či celuloid je třeba rozkreslené fáze nasnímat kamerou nebo nascannovat do počítače, kde se upraví a je-li potřeba vyčistí, rozpohybují a opatří potřebnými efekty.

1.6.2 Bezkamerová animace

Jedná se o techniku, kdy se animuje přímo na 35mm nebo 70mm filmový pás. Většinou jde o autorskou záležitost, kdy na tak malém poličku může pracovat jen jeden člověk.

⁹ Timing – znamená práci s časem, jeho rozplánování mezi jednotlivými fázemi pohybu či scénami

¹⁰ Tablet – obdélníková podložka s aktivní vrchní plochou, na kterou se „kreslí“ speciálním perem

Jelikož není možné přesně udržet kresbu na jedno místě, jsou animace velmi živé a rozřešené. Zakladatelem této techniky se stal Len Lye, daleko více je, ale spjata se jménem Norman McLaren.

1.6.3 Prosvícený písek

Obraz z písku se vytváří na jednom či více vodorovných skleněných plánech, které jsou ze spodu prosvětleny. Různě silné vrstvy písku propouští více nebo méně světla, čímž vzniká dokonalý monochromatický obraz s rovnoměrnými přechody světla a stínů (obr. č. 2). Různými barevnými fóliemi, transparentními gely a dalšími pomůckami, lze do obrazu přidat barvu. Nevýhodou této techniky je nemožnost uchování poslední a následující fáze pohybu. Animátor si tak musí pamatovat, jaký byl poslední postoj postavy a jaký má správně následovat. Tato technika často velmi připomíná monochromatickou malbu pod kamerou. Poprvé s ní přišli švýcarští animátoři Gisele a Ernest Ansorge.

1.6.4 Ploška, silueta a koláž

Vznik ploškové animace vychází z plošné loutky loutkového divadla. Postavičky jsou vystřižené z papíru (což je označováno jako tzv. papírková animace) nebo jiného plochého materiálu. Na rozdíl od siluetové animace jsou loutky nasvíceny zepředu. Možnost animovat pod kamerou rovnou s originálním „výtvarnem“ od autora bez dalšího rozkreslování animátorem, se řadí mezi nesporné výhody. Využívá se hlaně v případech, kde je výtvarníkův rukopis a styl kresebně složitě propracovaný a zaujímá ve filmu dominantní roli. Zde by provedení technikou kresleného filmu bylo velmi náročné. Plošné postavičky mohou mít jednotlivé části těla mechanicky spojené klouby nebo se při animaci skládají dohromady přímo pod kamerou, což umožňuje vyměňování za jiné v různých polohách. Vše by na konci mělo fungovat tak, aby divák neztratil dojem celistvosti postav během filmu. Plošková animace je ekonomicky nenáročná technika, čímž bývá označována jako levná alternativa dražší kreslené animace. U nás se jí věnoval např. Karel Zeman (obr. č. 3). Díky spolupráci na francouzském filmu režiséra Reného Lauze *Divoká planeta* (1973) vznikla u nás speciální metoda tzv. „prokresleného papírku“. Nejdříve se film animoval klasicky kresleným způsobem a pak se podle jednotlivých fází pohybu vytvořily ploškové figurky s daným „výtvarnem“ autora.

Technika siluetové animace původně vychází z japonského stínového divadla. Postavičky jsou taktéž vyrobeny z plochého materiálu jako u plošky, ale nejsou nasvíceny zepředu nýbrž zezadu. Vizualní stránka figur (myšleno kresebné zachycení obličeje, oblečení apod.) ustupuje do pozadí a nahrazuje jí dominanta obrysových linií. Při animaci je důraz kladen na správné profilové zobrazení figur, samotnou „hru“ a dostatečné vyjádření gest pomocí pohybů těla. Chybí zde totiž vizuální spojení diváka s obličejem postav a jejich mimiky. Siluetový film nejvíce proslavila před 2. světovou válkou režisérka Lote Reiniger s filmem *Dobrodružství prince Achmeda* (1926, obr. č. 4). Největší tradici má tato technika v Německu, avšak v českých zemích se nikdy neobjevila. Touto technologií se dále zabývali režiséři Kurt Weiler a Bruno J. Bötge ve studiu DEFA či francouzský tvůrce Michael Ocelot v celovečerním snímku *Princové a Princezny* (2000).

Pro kolážovou animaci je typická nenarativní rovina na rozdíl od siluetové a ploškové technologie. Dobrým příkladem užití této techniky představují filmy od Terryho Gilliana pro britskou televizi *Monty Python's Flying Circus* (1969, obr. č. 5). V 60. letech se kolážová animace objevuje i u nás, v té době totiž vrcholí její popularita především ve výtvarném umění a následně i ve filmech. Nejvíce se jí u nás věnoval Mojmir Jaroš (*Jedna z možných cest* – 1977).

1.6.5 Špendlíková technika

Poslední z 2D technik¹¹ je tzv. špendlíkové plátno. Autory této techniky jsou Alexander Alexejev a Blaire Parker (*Noc na Lysé hoře* – 1933). Vše je založeno asi na milionu špendlíků zabodaných do bílé desky o formátu 3:4. Následným zatlačováním a vytlačováním špendlíků (pomocí válečků či jiných nástrojů) a nasvícením ze strany vznikají stíny. Ty tvoří požadovaný obraz, který se následně horizontálně snímá kamerou. Výhoda špendlíkové techniky spočívá ve velmi bohatých výrazových možnostech. Zobrazení od abstraktní, figurální, realistické nebo stylizované typy, funguje. Jediným nedostatkem byla monotónní barva závislá na barvě osvětlení. Tento problém však vyřešil Břetislav Pojar při natáčení fil-

¹¹ Rudolf Urc však špendlíkovou animaci řadí mezi prostorovou 3D techniku.

mu Romance z temnot (1986, obr. č. 6) s Jacquesem Drouinem. Kde dosud černobílé špendlíky barevně nasvítíl a dosáhl tak pastelových odstínů.¹²

1.6.6 Loutková animace

Animace loutky se obecně řadí mezi 3D techniky, které jsou narušily od 2D technik (vyjma špendlíkového plátna) snímány kamerou horizontálně, jako je tomu u hraného filmu. Jedná se o technicky a ekonomicky nejnáročnější technologii animace. Tato technika animace je tradičním symbolem české kinematografie (obr. č. 8).

„Loutky, ať už se jedná o „skutečné loutky“ nebo o hračky, vstupují do filmu jako hotové artefakty, které jsou schopny takového pohybu, jaký jim dovolí jejich technologie“.¹³

Vizuální stránka postav a prostředí neprochází téměř žádnými změnami, jako se to může stát např. u kresleného filmu, kdy se figurky mnohokrát překreslují do různých pohybových fází. Autorská stylizace tedy zůstává zachována. Neustálé připevnění k podložce neumožňuje točit akční a dynamické scény. Hlavního aktéra představuje tedy zmiňovaná loutka, jejíž funkce může být chápána různými způsoby. V prvním případě loutkový film převzal některé znaky loutkového divadla. Tím se z loutky stává dramatická postava, které je možno přiřadit i náročnější charakterové role. Čímž se otevírají pomyslné dveře širšímu spektru publika. Ve zmíněném estetickém kánonu pracoval především Jiří Trnka (Špalíček 1947, Bajaja 1950, Staré pověsti české 1950 a další, obr. č. 9). Druhým způsobem nahlížení na loutku, jako objekt animace, představující předměty z našeho okolí, které byly původně vyrobeny za jiným účelem, než jako postavy do filmu. Tento styl u nás nejvíce proslavila Hermína Týrlová (Vzpouora hraček 1946, Příběhy kocoura modroočka – 1974 a další, obr. č. 10), která k animaci využívala různé textilní materiály, ale hlavně hračky, neboť právě ony se mění v dětské mysli v živé bytosti, stejně jako to dělá animovaný film. Cílovou skupinu tedy představují právě děti.

¹² KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vydání. Praha: AMU, 2004. 108 s. ISBN 80-7331-019-8.

¹³ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vydání. Praha: AMU, 2004. 108 s. ISBN 80-7331-019-8.

1.6.7 Modelace

Představuje jednu z nejlevnějších a zároveň nejdostupnějších technik animace. Princip spočívá v modelování hlíny, moduritu, plastelíny a dalších materiálů podobných vlastností přímo před kamerou. Předností animace modelováním je možnost dynamických tvarových proměn, čímž se přibližuje kreslenému filmu. Touto technikou se u nás zabýval pouze Jaroslav Zahradník ve filmech Hlíňák (1972), Špacír (1972) a další. Do zcela jiné roviny ji posunul Jan Švankmajer. Ve svých filmech jí dodal symbolický a surrealistický podtext. Významným světovým tvůrcem využívajícím techniku modelace představuje Will Vinton, který si vlastní techniku animace dokonce nechal patentovat. Jde o animaci postav, především jejich obličejové části, tedy mluvení (lip-sync) a veškeré mimiky (obr. č. 11). V abstraktních reliéfních či plošných filmech, taktéž animátoři využívají tvarových možností materiálu např. Vladimír Wimmer (Vření - 1986), Václav Mergl (Homunkulus - 1984) či Yusako Fusaki.

1.6.8 Animace poloplastické (reliéfní) loutky

Technika poloplastické loutky představuje jakousi mezifázi mezi ploškovou a loutkovou animací. Figurky jsou jakoby podélně rozřezány a následně položeny na pozadí. Snímány jsou kamerou vertikálně, čím vzniká dojem prostoru. Při vyšším reliéfu se výsledná trojrozměrná iluze zvyšuje. Animační a především pohybové možnosti postav této technologie jsou oproti klasické loutce téměř neomezené. Nepůsobí na ně gravitace a další fyzikální zákony s ní spojené, čímž odpadá připevňování k podložce a další zajištění loutky v prostoru. Mohou se jakkoliv pohybovat, měnit svůj tvar, objem, transformovat do jiných objektů apod. Jediným problémem skýtá otočení o 360 stupňů.

„Poloplastická loutka si částečně zachovává monumentalitu trojrozměrné loutky, ale přidává k ní akční a metamorfozní schopnosti kreslené nebo ploškové animace“.¹⁴

Velmi dobrým příkladem užití techniky poloplastické loutky jsou např. filmy Zahra-da (1974-1977) či Potkali se u Kolína (1965, obr. č. 12) od Břetislava Pojara.

¹⁴ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vydání. Praha: AMU, 2004. 108 s. ISBN 80-7331-019-8.

1.6.9 Pixilace

Jedná se o animaci živého člověka. Nejde však o herce v pravém slova smyslu, jako je tomu u hraného filmu. Jeho funkce se přesouvá do roviny jakési „živé“ loutky. Samotná animace působí jakoby trhaně, což způsobuje snímání jen některých pohybových fází. Tato technika se objevuje už v dílech Normana McLarena např. ve filmech *Neighbors* (1952, obr. č. 13) či *A Chairy Tale* (1957). Velmi důležitou roli zde hraje celková myšlenka filmu.

1.6.10 3D animace

S příchodem dokonalejší počítačové techniky se začíná měnit i vývoj animace přibližně od 90. let 20. století po začátek 21. století. Teoretik Marshall McLuhan označuje počítačovou animaci za nové medium, které podle něj samo o sobě nic neznamená.

„To, co je v novém médiu účinné, je starší médium, které se stane jeho obsahem.“¹⁵

Což znamená, že úspěšné 3D animované filmy jsou oblíbené díky používání např. disneyovské estetiky (obr. č. 16).

Prvním krokem této technologie je modelování postav a prostředí, dle výtvarných předloh autora, kde výsledkem je matematický trojrozměrný objekt, opatřený základní pohyblivou kostrou s klouby (obr. č. 14). Pro věrnější iluzi prostoru se přidává osvětlení. Po vymodelování požadovaných postav, následuje samotná animace. Nejdříve se určí základní klíčová okna s požadovanými polohami postav, pak se zadá počet oken, které budou tvořit mezifáze. O následné pro-animování se postará software. Posledním krokem je tzv. rendering, kdy se postavám dodává výsledná povrchová textura (obal, obr. č. 15). Pro počítačovou techniku se jedná o časově a výkonnostně nejnáročnější část. Obecný a nelichotivý názor na počítačovou animaci koncem 80.let změnil krátký 3D animovaný film *Luxo Jr.* (1986) od Johna Lassetera. Od té doby se filmy vytvořené touto technologií staly divácky velmi oblíbenými, což „žene“ autory a filmové společnosti k stále lepším výkonům. (KUBÍČEK, 2004, 76-107; DOVNIKOVIC, 2007, 19- 21; URC, 1980, 108-117; MARTÍNKOVÁ; DUTKA, 2002, 42-43)

¹⁵ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vydání. Praha: AMU, 2004. 108 s. ISBN 80-7331-019-8.

1.7 Způsob vzniku hraného filmu po technickém scénáři

Po dokončení technického scénáře producent osloví a najme režiséra. Společně pak vybírají herce do jednotlivých rolí filmu. Než je však obsadí, musejí projít konkurzem. Produkce dále zajišťuje místo natáčení, harmonogram práce, rozpočet, catering apod. Jednou z nejdůležitějších osob, podílející se na vzniku filmu, je hlavní kameraman. Jeho úkolem je zajištění správného nasvícení scény a především zachycení hereckých výkonů na kameru s využitím všech jeho technických a uměleckých znalostí z oboru. Ku pomoci je mu tým kameramanů a osvětlovačů. O volbu prostředí (exteriéry a interiéry) se stará vedoucí výroby, který spolupracuje s režisérem, kameramanem a návrhářem kostýmů. Je-li vše připraveno, může se začít natáčet. Při snímání kontaktního zvuku jsou na „place“ přítomni také zvukaři se svoji technikou (obr. č. 20). Jednotlivé scény jsou s herci natočeny několikrát a z různých úhlů, dle technického scénáře. Chronologický sled scén během filmování není nutné dodržovat. Všechny děj odehrávající se v jednom exteriéru či interiéru se tedy natočí najednou, čímž dojde ke snížení nákladů (pronájem prostor) a k úspoře času. Po dokončení všech fází filmování, přichází rozhodující část výroby filmu, kterou je post-produkce. Na „scénu“ tedy nastupuje střihač, jehož úkolem je správně seřadit všechny záběry za sebe, dle technického scénáře. Tato etapa sestavování filmu se nazývá montáž. Na první sestříhané pracovní kopii celého díla se podílí společně s režisérem. Finální verze filmu je již doplněna o vizuální efekty. Po nahrávání ústřední melodie hudby, ruchů a dialogů se zvuková stopa „nasadí“ na obraz. Posledním krokem je zkušební promítání divákům a dle jejich reakcí se dodatečně upraví závěrečný střih, čímž vznikne základní kopie filmu, ze které se vytvoří další. Právě o ně se stará distributor zajišťující dodání snímku do kin a následně k divákům. Obvykle jím bývá samotné studio, které financovalo celý projekt. (BERGAN, 2008, 91-111)

2 ZVUK V ANIMOVANÉM A HRANÉM FILMU

2.1 Zvuková složka filmu a její funkce

Příchod zvuku do filmu koncem dvacátých let 20. století se zpočátku setkal s mnoha odpůrci. Patřili k nim především filmoví tvůrci, které omezovala technická nedokonalost kamer a zařízení, nahrávajících dialogy. Byli nuceni natáčet více v interiérech s kulisami, zmenšit počet záběrů, zjednodušit střihovou skladbu a herecké výkony byly ovlivněny umístěním mikrofonů v dekoracích. Často byla zvuková stopa nahraná s vedlejšími nežádoucími ruchy, kazícími celkový umělecký dojem. Přesto byl zvukový film diváky přijat s nadšením. Vizualní vnímání obrazů, se tak změnilo na audiovizuální. S technickým pokrokem se zvuk stal rovnocennou stránkou obrazu.

Funkcí zvuku nemusí být vždy přesná ilustrace děje ani „záchrana“ a vylepšení obrazu, k tomu je ale třeba ho správně využít, aby celému dílu dodal vyšší význam a usnadnil divákovi správnou (re)konstrukci děje. Pomocí něj můžeme různé situace ve filmu emocionálně zintenzívnit, dodávat nové významy viděnému, správně doladit a podpořit atmosféru či zesílit účinek obrazu. Zvuk ve spojení s obrazem reprodukuje, někdy až vylepšuje skutečnost, pro diváka je tak jednodušší uvěřit viděnému a přijmout jej, jako opravdovou realitu. Dokonce nám umožňuje také dodávat do obrazu věci, které tam vůbec nevidíme např. šumění řeky v dáli. Naopak pokud k obrazu připojíme naprosto odlišnou zvukovou stopu, která mu podle našich zkušeností není vlastní, přenášíme tak význam a smysl obrazu do zcela jiné roviny. Například nahradíme-li zvuk davu, pobíhajícím po obchodním centru, zvukem rojení včel. Tento princip kontrastu často působí komicky, čehož využívá komedie či parodie. Avšak při nesprávném použití ztrácí na významu a spíše zhoršuje konečný dojem, popřípadě orientaci diváka.

Při sledování filmu vidíme vše z jednoho místa, načež zvuk k nám přichází ze všech stran, což lépe dotváří iluzi prostoru při vnímání viděného. Toho rádi využívají filmaři k tomu, aby nás náležitě vyděsili nebo napínali.

Zvukovou stopou ve filmu se míní hudba, hlas a ruchy. Každá z těchto složek má své specifické vlastnosti a funkce. O správné využití všech tří aspektů se stará mistr zvuku, který spolupracuje s ruchaři, herci a skladateli hudby, čímž dohlíží na výslednou zvukovou jednotu. Nahrává a bedlivě vybírá zvuky, které má divák slyšet a naopak vyřazuje nepod-

statné a rušivé. Divák je totiž jakýsi „filtr“, který okamžitě pozná, co je špatně a toho správného si ani nevšimne. Mistr zvuku také dohlíží na celkovou kvalitu záznamu, která by měla být na stále stejné úrovni. Nakonec smíchá všechny tyto složky a spolu se stříhačem je „nasadí“ na obraz a sladí celkový rytmus a spád audiovizuálního díla.

Stejně jako má svůj význam filmový zvuk, má ho i jeho opak - filmové ticho. Představuje oblast s minimální sytostí zvuku a je důležitým výrazovým prostředkem zvukové dramaturgie audiovizuálního díla. Nejedná se však o ticho absolutní, ale relativní.¹⁶ Své uplatnění nalézá v umělecky náročných dramatických filmech či v dokumentární tvorbě. Při správné kombinaci s obrazem dokáže výborně dokreslit atmosféru a sílu akce či prodloužit napětí.

Mnoho lidí považuje zvukovou složku jako automatickou součást filmu a nepřikládá jí takový význam, jako obrazu. Dobrý zvuk je základem úspěchu každého audiovizuálního díla (ale není to pravidlem). Pokud si divák pamatuje určité scény z filmu, bývají vždy ve spojení se zvukem. (ABRHÁMOVÁ, 1998, s. 71-81; BLÁHA, 2004, s. 46-49; KUČERA, 2002, s. 170-172; PIŠTORA, 2008, s. 254-255)

2.2 Animovaný film

2.2.1 Ruchy

Animovaný film sám o sobě není realita skutečná, ale smyšlená a režisérem upravená a stylizovaná do určité výtvarné podoby.

„Úloha ruchu v animovaném filmu vysoko převyšuje svou funkci ve všech ostatních filmových žánrech. Zkuste svůj film „neruchovat“ – nezažijete větší zklamání. Naopak: dejte si úlohu, že použijete ruch všude, kde je to jen trochu logické a funkční. Uvidíte, jakých radostných překvapení se dožijete. Ruch je kořením animovaného filmu.“¹⁷

¹⁶ Absolutní ticho – z akustického hlediska se ho praxi nedá dosáhnout, vždy jsou při nahrávání slyšet různé šumy okolí nebo samotné techniky, důležitou roli hraje akustika místnosti a divákův sluch.

Relativní ticho – tedy filmové ticho, je takové, kde slyší divák jemný vzdálený zvuk např. tikot hodinek.

¹⁷ URC, Rudolf. *Animovaný film*. 1. vyd. Martin: Osveta, 1980. 162 s.

Ruchy jsou zaznamenány už v technickém scénáři, ale vytvářejí se a nahrávají až po dokončení animace a hrubého střihu. Jelikož nemáme možnost snímat reálné ruchy z natáčecího místa tzv. synchrony, jako u hraného filmu, musíme je tedy vytvářet uměle (synteticky).

Ve studiu zvukových efektů pracuje tým odborníků např. tzv. „Brunclíci“¹⁸, kteří vytvářejí postsynchrony, tedy ruchy vytvořené jinak než nahráním z místa děje. Slouží jim k tomu spousta roztodivných nástrojů a pomůcek. Některé si dokonce i sami vyrábějí. Každý zvukový imitátor musí mít dobrou paměť na různé druhy zvuků, aby přesně věděl, kde najde nebo čím vytvoří ten pravý ruch pro daný pohyb. Nesmí postrádat cit pro rytmus a míru únosnosti zvuku. Ruchaři vytvářejí jednak ruchy umělé (syntetické), šramocením různých předmětů a ruchy hudební pomocí hudebních nástrojů. Vytvořené ruchy může ještě dodatečně upravovat v počítači. Při jejich následném „nasazování“ na obraz je třeba přistupovat s citem, aby jimi film nebyl přehlacen a naopak, aby divák neměl pocit „hluchých míst“. K tomu, aby se nemusel každý ruch znovu a znovu nahrávat, slouží databáze ruchů. Na rytmicky jednoduché akce se tedy používají zvuky právě z této „banky“. Animovaný film si dokonce vytvořil vlastní rejstřík stylizovaných ruchů tzv. „boingy“¹⁹.

Velmi důležitým aspektem ruchů je jejich povaha. Animovaný film pracuje s nadsázkou a s pozměněnou realitou, stejně tak přistupuje i ke zvukové stránce. Elektronicky deformované zvuky tzv. „stylizované ruchy“ výborně doplňují a zintenzivňují např. pády, údery, bitky apod. a dodávají akci na komičnosti. Kladou důraz na věci, kterých si má divák všimnout či posouvají význam obrazu do jiné roviny.

V dnešní době je jejich použití poměrně časté. Není to však pravidlo, existují i úspěšné snímky, kterým naopak více pomohl zvuk reálný, používaný spíše v hraném filmu. Tento případ dobře ilustruje animovaný film *Frédéricka Backa Muž, který sázel stromy* (1987, obr. č. 18) natočený na motivy příběhu Jeana Gionoa. Je třeba dodat, že zde míra stylizace obrazu odpovídá stylizaci zvuku, nejsou ve vzájemném kontrastu.

¹⁸ „Brunclíci“ – označení ruchařů v barrandovském studiu. Pojmenování vzniklo podle jejich zakladatele Bohumila Brunclíka.

¹⁹ Toto označení pochází z animovaného filmu *Gerald McBoing Boing* (1951) od režiséra Roberta Cannona.

„Je-li obraz větší měrou stylizovaný, dostává se s reálným ruchem do rozporu.“²⁰

Což dokládá již výše zmíněný snímek Claudia Cloutiera *Sleeping Betty* (2007), kde výsledný dojem působil velmi zmateně a komično tím nevyznělo. Ruchy se používají v různé míře v kombinaci s hudbou. Někde je dominantní složkou právě hudba a ruchů je tak méně a spíše jen doplňují celé vyznění. V tomto případě nebývají hlasité ani příliš nápadně stylizované, čímž hudbu neruší a dávají jí plně vyniknout.

V opačném případě jsou hlavní zvukovou složkou právě ruchy, kde velmi záleží na jejich správném výběru a míře stylizace. Hudba pouze v pozadí dotváří atmosféru. Zvláštním stylizovaným typem ruchu je lidský hlas. Zvuk se zde nevytváří zpěvem ale „ústně“ napodobováním zvuků např. motor auta, vrčení mixéru apod. Výborným příkladem je např. animovaný seriál *Edudant a Fraucimor* (1993) od Jaroslavy Havetové na motivy knihy Karla Poláčka.²¹ (ABRHÁMOVÁ, 1998, s. 77-80; BLÁHA, 2004, s. 86-97; KUBÍČEK, 2004, s. 70-71)

2.2.2 Hlas

Hlasový projev se v animovaném filmu nejčastěji objevuje v podobě dialogu nebo komentáře. Zřídka v podobě vnitřního hlasu, či jako zvuková kulisa. Animovaný film je úspěšný i s absencí hlasového projevu, což platí zejména u krátkometrážních snímků. V hraném filmu se této varianty neuzívá příliš často, divák si totiž chybějícího dialogu či komentáře ihned všimne a může to pokládat za chybu.

Stejně jako tomu bylo u ruchů i zde je zapotřebí hlas stylizovat. Míra deformace hlasu záleží na tom, zda jde o dialog či komentář. Při namlouvání dialogů hercem je velmi důležitá jeho intonace a zabarvení hlasu, kladení důrazu na určitá slova. Tím jim dodává významu, upozorňuje na ně a především dotváří charakter postavy. Text dialogů je jednoduchý, srozumitelný, neobsahuje nepodstatné informace, pokud jde o prezentaci lidové kultury, převádí se do nářečí. Celý text je zaznamenán v technickém scénáři. Dialogy se

²⁰ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2. dopl. vyd. Praha: AMU, 2004. 145 s. ISBN 80-7331-010-4.

²¹ Jako další příklad poslouží slavný film *Rubena Fedorenka Every Child* (1979), v němž dvojice Bernard Carez a Raymod Pollender veškerý zvuk (čili jak neartikulované mluvené slovo, zpívané slovo, ruchy) obstarávají sami svým hlasem.

většinou namlouvají ještě před samotnou animací postav. Herec se tak nemusí střefovat do úst postavy. Ulehčení práce platí také pro animátora, kterého může nahraný hlas inspirovat k různé gestikulaci a hře tělem postavy, aby vše působilo přirozeně. Zde se využívá metoda lip-sync, kdy umělec animuje ústa postav podle souhlásek a samohlásek s přihlédnutím na fonetiku slov. Jednu postavu v animovaném filmu, tak vytvářejí dva lidé, jeden jí dodá podobu a druhý ji propůjčí svůj stylizovaný hlas. Tuto metodu častěji využívá anglosaská kinematografie. Pro evropskou filmovou scénu je typický spíše komentář. Při jeho použití v animovaném filmu je třeba znát jeho délku a obsah ještě před sestavováním technického scénáře, přebírá na sebe totiž timing a skladbu obrazů. Tento druh hlasového doprovodu nemá jen funkci informační, jak ji známe z dokumentárních filmů, nýbrž také uměleckou. Vyprávěným textem jsou např. básně, pohádky, povídky, může mít i poučnou povahu přednášky, čímž může film posunout např. do epické roviny. Komentář doprovází film až do konce nebo obsahuje jen několik vět. Může zpestřit a usnadnit situace obtížně sdělitelné hrou postavy.

„Pro vzájemný vztah komentáře a obrazu platí jednoduchá zásada: v obraze by nikdy nemělo být to o čem se mluví v komentáři a naopak.“²² Zpravidla se nahrává ještě před samotnou animací, čímž určuje délku a dynamiku záběru. Využití hlasu jako zvukové kulis se častěji používá u loutkových filmů než 2D kreslených filmů. Hromadné hlasové projevy navozují atmosféru např. hospod, nádraží apod. Příkladem komentáře v animovaném filmu je *Fimfárum* (2002) režisérů Aurela Klimta a Vlasty Pospíšilové na motivy pohádek Jana Wericha. Méně často užívaný vnitřní monolog se v animovaném filmu zobrazuje pomocí grafického obláčku nad hlavou aktéra, kde objevují např. symboly přemýšlení (otazník), lásky (srdce) nebo nevyslovený text. Pokud se hlasová složka ve filmu nevyskytuje, komunikuje postava pomocí gestikulace, tedy jakési náznakové mluvy. (URC, 1980, s. 52; KUBÍČEK, 2004, s. 72-75)

2.2.3 Hudba

Hudba jako taková je samostatným oborem. V animovaném filmu hraje velmi důležitou roli. Pokud snímek neobsahuje dialogy a komentáře, je právě hudba jeho hlavním

²² KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: AMU, 2004. 108 s. ISBN 80-7331-019-8.

nositelem zvuku. Tento koncept nejlépe funguje u krátkometrážních filmů. Existují však i případy, kdy v audiovizuálním snímku není hudba žádná o čemž svědčí dílo Jana Švankmajera Otesánek (2000). Ve většině animovaných filmů souzní harmonie hudby s harmonií obrazu.

„Způsob, jakým hudba tvoří atmosféru (vyvolává emoce) je v podstatě dvojitý. Literatura pro to má termín kladný nebo záporný paralelismus.“

Kladný paralelismus, kdy atmosféra obrazu je v souladu s atmosférou hudby, respektive, kdy hudba emocionálně umocňuje obraz, je naprosto obvyklý a setkáváme se s ním ve většině animovaných filmů.

Méně časté bývá použití záporného paralelismu, kdy atmosféra hudby je v rozporu s atmosférou obrazu, kdy hudby a obraz tvoří vzájemný kontrapunkt.“²³

Dále hudba slouží především k dotvoření správné atmosféry, vedení napětí, pomáhá odlišit místa děje, k parafrázi díla či zesměšnění. V některých případech přebírá funkci dialogů. Zde je důležitá pantomimická hra postav, aby divák dobře pochopil, co se ve filmu děje. Dobrým příkladem jsou Staré pověsti české (1952) od Jiřího Trnky. Stylizace hudby odpovídá stylizaci obrazu. Charakter prezentuje typy kultury, folklor, ve kterých se děj odehrává. Celý koncept se tak dostává do lyrické roviny.

Stejně jako v předchozích bodech platí, že i hudbu je lepší mít nahranou před samotnou animací filmu. I ona totiž pracuje s časem a také dodává tempo a spád audiovizuálního díla. Podle hudebního rytmu se určuje stříhová skladba. Nejlepší způsob pořízení hudby je domluva režiséra a skladatele hudby. Je nutné, aby autor hudby byl dokonale seznámen s „výtvarnem“, scénářem a s povahou celkového ladění filmu. Hudba se rozdělí do jednotlivých částí určujících tempo a dramatickou křivku díla. Skladatel, pak podle svého citu složí hudební partituru. Vznikne tak původní (originální) komponovaná hudba k danému dílu. Na tvorbu skladatele dohlíží zvukař, předchází tak případným problémům s charakterem hudby. Tento způsob zvučení animovaného filmu je ideální, protože tím odpadají problémy s rytmem, harmonií a autorskými právy při následné propagaci snímku.

²³ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: AMU, 2004. 108 s. ISBN 80-7331-019-8.

Pokud již máme film hotový můžeme si nechat hudbu složit dodatečně. Práci skladatele komplikuje již daný rytmus stříhové skladby a animace. Vzniká tak hudba improvizovaná.

Posledním způsobem zvučením filmu, je jednoduše hudbu najít v archivu a „nasadit“ na film. Zde, ale nastávají problémy s rytmem, se silou hudby v jednotlivých částech, kdy je důraz kladen na situace, kde není třeba a naopak. Tento způsob je sice levný a rychlý, ale připadají k němu problémy s autorstvím hudby. (DOVNIKOVIČ, 2007, s. 168; KUBÍČEK, 2004, s. 68-70; VALUŠIAK, 1992, s. 95-99)

2.3 Hraný film

2.3.1 Ruchy

V hraném filmu se ruchy podstatně liší od ruchů v animovaném filmu. Jejich funkcí je doladit skutečnou atmosféru nebo ji ještě vylepšit, podtrhnout hereckou akci. Velmi dobře ilustrují dění na plátně, mají dramatickou funkci a zvukově spojují scény.

Většina ruchů se snímá přímo při natáčení filmu, jde o tzv. synchronní zvuky. Pokud nějaké chybí nebo není možné je pořídit na místě, nahrávají se dodatečně ve zvukovém studiu. Starají se o to již zmiňovaní ručníci. Vznikají tak postsynchrony. K doladění atmosféry pozadí se používají nesynchronní záznamy, tedy ruchové atmosféry, jako je např. zpěv ptáků, dav lidí, řeka apod. Jejich práce je stejná jako při tvorbě ruchů pro animovaný film. Liší se pouze v charakteru zvuku a místem nahrávání.

Ruchy pro hraný film, ve většině případů, nejsou nijak stylizované, jde o reálné zvukové stopy. Zde se dává přednost syntetickým reprodukcím reality před hudebními. Ty se výjimečně objevují v komediích či parodiích. Velmi důležitou vlastností vytvořeného ruchu je jeho uvěřitelnost pro diváka. Ten disponuje jistou zkušeností ze života a jakoukoliv chybu ve zvuku odhalí. Jednou z fungujících výjimek v použití stylizovaných ruchů (typických pro animovaný film) v hraném filmu představuje např. snímek *Maska* (1994) od režiséra Chucka Russella, kde je díky nim výborně podpořeno komično.

Další možností získání ruchů je jeho vyhledání v již zmiňované databázi. Odtud se používají zvuky, pokud není možné je získat předchozími způsoby nebo není už dostatek času je nahrát. Konkrétní ruchy např. chůze je jednodušší vytvořit nebo nahrát na místě.

Vyhledané kroky z archivu nemusejí totiž přesně „padnout“ na hercovu chůzi apod. (ABRHÁMOVÁ, 1988, s. 77-80; BLÁHA, 2004, s. 86-96; VALUŠIAK, 1992, s. 91-94)

2.3.2 Hlas

Použití mluveného slova, ve všech jeho formách, je v klasickém hraném filmu zcela běžné.²⁴ Nejčastěji se setkáváme s dialogem a komentářem. Další druhy jako monolog, výpověď či imaginární hlas se používají ve speciálních (sub)žánrech hraného filmu např. film noir či autobiografická životopisná díla. Vzhledem k časové délce a dramatickému složení filmů je nutno podat divákovi dostatek informací o dění na plátně, k čemuž může dopomoci jedna ze zmíněných forem mluveného slova.

K tomu nejlépe slouží dialog či komentář. Oba jsou zaznamenány v technickém scénáři či dialogové listině. Dialogy se snímají při natáčení filmu, herci dostanou mikrofony, aby kvalita zvuku byla co nejlepší. Jde o kontaktní snímání zvuku. Hluk okolí, mlaskání a jiné rušivé elementy se do dialogů dostávají také. Pokud jsou příliš rušivé nebo je nelze snímat kvůli hlučnému prostředí, je nutné je herci znovu namluvit ve zvukovém studiu, a pak se nazývají dialogové postsynchrony. Při nahrávání může herec pracovat s intenzitou svého hlasu, s kladením důrazu na určitá slova a tím ještě vylepšit konečný herecký výkon. Spojení hlasu a obrazu musí být dokonalé, aby divák nepoznal, že obě složky vznikly oddělené.

V hraném filmu tedy tvoří postavu pouze jeden člověk, jak po herecké, tak i po hlasové stránce. Výjimku tvoří dabing, kdy jiný člověk namlouvá hlas cizího herce zpravidla do jiného jazyka.

Komentář je typickým znakem dokumentárních snímků, kde podává divákovi přesné a objektivní informace. Tato forma neklade takový důraz na střihovou skladbu záběrů. V hraném filmu nabývá komentář podoby subjektivního pohledu jedné z postav. Hlas je přitom přirozený a nijak stylizovaný, text může být vtipný či ironizovat obrazový doprovod. Dobrým příkladem je film *Sin City – město hříchu* (2005) od režisérů Roberta Rodrigueze, Fran-

²⁴ Jen výjimečně se objevují filmy či filmaři, kteří s dialogy pracují odlišně, šetří jimi, nebo jejich roli přímo potlačují naprostou absencí mluveného slova. Mezi nejznámější představitele patří finský režisér Aki Kaurismäki.

ka Millera a Quentina Tarantina. Jistým způsobem jde o zkrácení filmu, kdy mluvené pasáže nahrazují ty hrané. (BLÁHA, 2004, s. 14-15, 80-85; KUBÍČEK, 2004, s. 72-73; VALUŠIAK, 1992, s. 89-91)

2.3.3 Hudba

Hudební složka v hraném filmu většinou dotváří atmosféru, charakterizuje situaci či postoj autorů díla. Běžně vystupuje v kombinaci s mluveným slovem, kde ustupuje do pozadí, aby nerušila srozumitelnost a významový účinek. Hudba by tedy neměla konkurovat mluvené řeči svými akustickými parametry. Intenzita hudební hlasitosti v hraném filmu se střídá se s hlasitostí dialogů. Proto je třeba volit hudbu transparentní se souvislým a dynamicky vyrovnaným průběhem. Naopak v muzikálech a podobných snímcích s hudební tématikou se její doprovodná role mění v dominantní prvek. Mluvené slovo nahradí zpívané slovo, které se podřizuje hudbě.²⁵ Rytmus se v souladu se střihem obrazu a pohybem kamery přizpůsobuje melodii. Hudba se jako samostatný prvek, bez jakékoliv formy hlasového projevu, u dlouhometrážních snímků téměř nevyskytuje.²⁶

Dělí se na hudbu diegetickou a nediegetickou. První z nich vychází ze zdroje, který vidíme ve filmu např. orchestr, kytarista, gramofon apod. Hudba nediegetická nevychází z obrazu, její zdroj tedy nikde nevidíme. K filmu se "připojuje" až po natočení a konečném sestříhání filmu, ale s jejími pasážemi je třeba počítat už v technickém scénáři.²⁷ Opačný postup komplikuje práci režiséra se střihovou skladbou a evokuje problémy s rytmizací.²⁸

Dalším způsobem je použití hudby archivní, takové která nevznikla spolu s konkrétním snímkem nebo hudby autonomní, určené původně jen k poslechu.²⁹ Chceme-li předejít problémům s autorskými právy, rytmem či kvalitou zvuku, je lepší hudbu znovu

²⁵ Příklad filmu, kdy se dialog dostává zcela do "područí" hudby, představují *Paraplíčka ze Cherbourgu* (1964) od Jacquese Demyho.

²⁶ Výjimku tvoří filmy, které vznikly v rané fázi kinematografie a které známe jako dodatečně ozvučené – doplněné o scénickou hudbu.

²⁷ Postup, kdy režisér natáčí scény již na hotovou (resp. téměř hotovou) hudbu, aplikoval například italský filmař Sergio Leone ve spolupráci se svým dvorním skladatelem Ennio Morriconem.

²⁸ Hnutí Dogma 95 s Larsem von Trierem včele si dalo jako jednu z podmínek (a bodů v manifestu) použití pouze diegetické hudby. Mezi tyto filmy patří například *Rodinná oslava* (1998), *Idioti* (1998) či *Mifune* (1999).

²⁹ Postup typický pro práci Quentina Tarrantina.

nahrát. Skladatel tak může rytmus a další složky přizpůsobit konkrétním požadavkům filmu.

Charakter nediegetické hudby je stylizovaný v závislosti na stylizaci obrazu a mění se podle dramatické křivky. Doplnuje atmosféru a prezentuje prvky daných kultur, lyrizuje či ilustruje. Může se měnit s měnícím se prostředím filmu. (ABRHÁMOVÁ, 1988, s. 80-81; BLÁHA, 2004, s. 19-21, 80-83)

2.4 Autorské právo a práva související

2.4.1 Autorské dílo

Autorským dílem je míněno dílo literární, vědecké a umělecké, které vzniklo tvůrčí činností autora a je spodobněno v jakékoli vnímatelné podobě dočasně nebo trvale. Patří sem dílo slovesné, hudební, dramatické, choreografické, pantomimické, fotografické, audiovizuální, výtvarné, architektonické, užitého umění a kartografické.

„Předmětem práva autorského je také dílo vzniklé tvůrčím zpracováním díla jiného, včetně překladu díla do jiného jazyka. Tím není dotčeno právo autora zpracovaného nebo přeloženého díla“³⁰.

Pokud tedy znovu nahrajeme hudbu podle jiné, nejsme povinni se autora původní verze dovolit o užití díla ani mu vyplatit odměnu.

2.4.2 Práva výkonného umělce k uměleckému výkonu

Za umělecký výkon se považuje taková činnost, kterou herec, zpěvák, hudebník, dirigent, sbormistr, režisér a jiné osoby vytvořily umělecké dílo. Výkonnému umělci tak nabývají práva osobnostní a majetková. Autor uměleckého výkonu (zvukového záznamu) má právo na odměnu při užití jeho díla k obchodním a jiným účelům. Uplatnit právo na odměnu může prostřednictvím kolektivního správce. V České republice chrání autorská práva k hudebním dílům a zhudebněným textům společnost OSA (ochranný svaz autorský pro

³⁰ Citováno ze zákona, správný odkaz na zákon bude doplněn později ☺

práva k dílům hudebním, o.s.). Rozhoduje o udělování souhlasu k užití děl, výši odměn autorům, dědicům a nakladatelům.

3 POSTAVY A JEJICH PROSTŘEDÍ V ANIMOVANÉM A HRANÉM FILMU

3.1 Postava

Hlavního filmového představitele vnímáme, jako skutečně existující reálnou osobu. S ní je spojená dramatická osoba, ta však není hmatatelná bytost. Vzniká a existuje pouze v našem vědomí, konstruováním fabule ze sujetu. Aktant je hlavním hýbatelem příběhu. Kromě hlavních protagonistů vystupují ve filmech i další osoby. Jejich úkolem je pouze dotvářet atmosféru, bez nich by např. ulice, nádraží a další veřejné prostory, kde se odehrává děj, byly zcela prázdné. (ABRHÁMOVÁ, 1988, s. 117-120; ZICH, 1986, s. 90-92)

3.2 Prostředí

Prostředí je místo, kde se odehrává dramatický děj. Vizuální vzhled prostředí by měl sám o sobě vypovídat příběh postav, jejich sociální zařazení ve společnosti, koníčky apod. Harmonie barev prostředí i postav dotváří celkovou atmosféru filmu a s ostatními výrazovými prostředky tvoří jednotu. Může symbolizovat různé nálady či upozornit diváka na nebezpečí. Barevná kompozice se pomocí stříhu může rozvíjet, rytmizovat či dramatičtější určitou situaci. Estetika filmového barevného obrazu je řízena jeho tvůrci a dobovými konvencemi, v závislosti na vkusu diváka. (ABRHÁMOVÁ, 1988, s. 64; BARAN, 1989, s. 152-174)

3.3 Animovaný film

3.3.1 Postavy

Aktantem v animovaném filmu nemusí být, jen stylizovaně ztvárněné lidské postavy, ale také různé věci, zvířata, dopravní prostředky apod. Právě tyto objekty, prezentující hlavního hrdinu a mění se v subjekty dramatických osob. Míra stylizace, by měla korespondovat se zvoleným žánrem filmu (drama-menší stylizace, groteska-větší) a zůstat stejná u všech objektů. Například snímek *Sleeping Betty* (2007, obr. č. 22) od Claudia Cloutiera, kde nedodržení výtvarné jednoty u všech protagonistů a jejich spíše reálné vizuální ztvárnění, ubírá celému dílu na komičnosti. Jejich následné rozpohybování vytváří iluzi něčeho „ži-

vého“ a divák je ochoten uvěřit, že je objekt reálný a skutečný. Výsledný dojem může být tajemný nebo komický. Pro větší přesvědčivost jsou obohaceny o lidský hlas, který je „polidšťuje“. Toto tvrzení však není pravidlem. Ztvárněné objekty prezentují jednak sami sebe (zvíře, věc apod.), materiál, ze kterého jsou vyrobeny (textil, papír, plastelína apod.) a jednotlivé lidské typy (přidáním lidských vlastností). Vzhled animovanému hrdinovi a jeho prostředí vytváří režisérem zvolený výtvarník. Rozkreslí postavy v různých pozicích, situacích a s množstvím výrazů ve tváři. Návrhy rovněž opatří barvou. Vybraná výtvarná složka dodává filmu styl a atmosféru. Nejdůležitějším aspektem při ztvárnění aktantu je zachycení charakteru po vizuální stránce (např. shrbený, hubený úředník, hloupý, tlustý bojovník s malou hlavou apod.). V animovaném filmu se tak během let vytvořily charakterové typy, jejichž původ je z němých grotesek. Animovaní hrdinové jsou potom lépe identifikovatelní a zbývá více prostoru pro samotnou hru.

„Jen taková postava, která má svůj ekvivalent ve skutečnosti, může u diváka vyvolat zájem, přestože ji bude konfrontovat s vlastními zkušenostmi a emocemi.“³¹

Vizuální podobu animovaných herců může, ale také nemusí ohraničovat kontura (obrysová linie), jedná-li se o kreslený či ploškový film. Nejčastěji se používá právě v kreslených groteskách s velkou stylizací (obr. č. 17). U výtvarných filmových experimentů se kontura mění v přerušovanou čáru, může také přejít od popisu k znaku. Její původní funkcí bylo ohraničit barvu, postupně se však „vymanila“ a dokonce „postavila“ do opozice vůči barvě.

Výtvarné návrhy hlavních hrdinů přebírají zkušení animátoři. Pro správnou hru a pohyby se řídí 12 principy animace (zplošťování-natahování, předebrání pohybu, časování atd.), kde o celou polovinu těchto pravidel se zasadil Walt Disney. Aby se dosáhlo efektivity práce a jednotného „rukopisu“ při animování (technika kresleného filmu), přišel už kdysi výše zmíněný „otec“ animace s nápadem kreslit do „vajíčka“. Nejdříve se načrtne kostra a na ni se „přípevní“ kulatá masa do tvaru noh, břicha atd. Tato metoda se vzhledem k její jednoduchosti provedení používá dodnes. Kolem roku 1945 však čeští animátoři tento způsob poněkud změnili. Zaměřili se na výtvarnou složku protagonistů a podřídili jí animaci.

³¹ URC, Rudolf. *Animovaný film*. 1. vyd. Martin: Osveta, 1980. 162 s.

Umělecké ztvárnění malíře a výtvarníka tak není ničím „svázáno“³². Samotné provedení je však pracnější. Animátor je herec, který se musí vcítit do nitra animované postavy a správně s ní zahrát. Náročnější pohyby si pro lepší představu si může prostudovat před zrcadlem. Pro loutkový film se dle výtvarné předlohy hrdinů vyrábějí (dřevo, plastelína apod.). Zpravidla jsou opatřeny speciální kostrou (obr. č. 7), která jim umožňuje pohyb se všemi částmi těla a stavění se do různých pozic. Důležité je, aby se při jejich „nastavení“ do požadované polohy, nepohnuly. Její pohyby omezují fyzikální zákony, není možno si dovolit vše, jako je tomu například u kresleného filmu. Akční a dynamické scény, tedy nejsou tomuto typu animovaného filmu vlastní.

„V loutkovém filmu jsou vrcholné scény dramatu statické.“³³

Při vytváření postav pro 3D animovaný film se taktéž vychází z navržené výtvarné stylizace. Všechna práce na aktérovi i jeho prostředí se dělá v počítači. Nejprve se vytvoří kostra pomocí zadaných souřadnic, se kterou se bude pohybovat a pak se na ni vymodeluje tělo a oblečení. Při animaci stačí objekt nastavit do klíčových poloh, ostatní mezifáze pohybu už dopočítá počítač. Softwar pro 3D animaci umožňuje i nastavení různých zdrojů a typů světla. Posledním krokem je rendering, kdy se dělá konečný výstup v podobě videa s požadovanými povrchovými texturami.

Všechny animované objekty bez ohledu na techniku vzniku, spojují dva lidé (nejde-li o skupinu více spolupracovníků). Výtvarník, který jim dodá vzhled a charakter a animátor-herec, který jim „vdechne“ život. (URC, 1980, s. 61-114; KUBÍČEK, 2004, s. 55-107)

3.3.2 Prostředí

Prostředí patří k souboru výtvarných návrhů postav. Sladění barev a stylu je samozřejmé. Inspiraci může výtvarník čerpat v rozličných městech, přírodě nebo se nechat unést vlastní fantazií. Pokud například tvoří návrhy dle skutečné předlohy, je třeba neopomenout hlavní prvky charakterizující zobrazovaný objekt. Pozadí spolu s postavami tvoří kompoziční celek záběru.

³² Myšleno technikou animace

³³ URC, Rudolf. *Animovaný film*. 1. vyd. Martin: Osveta, 1980. 162 s.

Nejběžnějším a technicky nejjednodušším typem je statické pozadí. Má orientační a informační funkci. Horizontálním pohybem pozadí se divákovi prezentuje místo příběhu nebo se postava pohybuje např. v panorámě.³⁴ Pokud se scéna skládá z několika vrstev pozadí, každá se pohybuje jinou rychlostí v závislosti na perspektivních pohybech. Scéna tak získá velkou hloubku a vzdálenost. Při animaci např. padajícího předmětu či postavy se naopak používá vertikálního pohybu pozadí. Diagonální pohyb vzniká sledováním skákající postavy v popředí apod. Podle velikosti záběrů (velký celek, polocelek, detail atd.) se mění i velikost pozadí, které taktéž připravuje výtvarník. U techniky kresleného filmu není jeho vytvoření, tak těžké. Pozadí pro loutkový či ploškový film, je vzhledem ke své prostorové trojrozměrnosti, daleko náročnější na zhotovení. Právě na nich pracují speciální týmy výtvarníků, dle návrhů architekta. Všechny části pozadí musejí být do detailu propracovány, neboť při následném snímání hlavně zblízka, by mohly být odhaleny nedostatky v provedení. Počet takto zhotovených kulis závisí na struktuře stříhové skladby. Různé úhly kamer si vyžadují další a další pozadí.

„Na různé techniky animovaného filmu existují různé základní vztahy k pozadí.“³⁵

Správné kompoziční začlenění postavy do jejího prostředí, je další z úkolů výtvarníka. Zde musí efektivně projevit svůj cit pro atmosféru a intelektuální a emocionální zvládnutí tématu filmu. Přestože je „jen“ výtvarníkem musí dbát i na správnou rovnováhu dynamiky akcí. (URC, 1980, s. 67-68)

3.4 Hraný film

3.4.1 Postavy

Postavy v hraném filmu prezentují (režisérem či produkční společností) vybraní herci. O jejich vizuální podobu a image se starají vizážista, vlasový specialista a návrhář kostýmů. Kostýmy musejí odpovídat způsobu odívání v době, ve které se film odehrává. Vizážista se stará o hercův obličej (hlavně make-up,), krk a ruce po předloktí, jejichž po-

³⁴ Pohyb v panorámě – postava např. běží, chodí na jednom místě, jde směrem doprava a pozadí se za ní pohybuje opačně směrem doleva.

³⁵ URC, Rudolf. *Animovaný film*. 1. vyd. Martin: Osveta, 1980. 162 s.

doba musí po celé natáčení stále stejná (obr. č. 19). Má-li např. historická postava složitý účes, je třeba zajistit odborného vlasového specialistu.

Herecké umění je dáno přirozeným talentem, určitým charisma, kostýmem či celkovou fyziognomií těla, čímž dokážou získat divákovu pozornost. Vzhled a chování herce předurčuje k určitému typu postav. Pokud se tedy proslaví v nějakém filmu např. jako romantický hrdina, je zpravidla obsazován do podobných rolí i nadále. Kdyby se však ve filmu objevil, jako záporný vraždící padouch, mohla by tato změna stylizace u diváka vyvolat zklamání či pobouření. Každý herec si svoji roli musí nejdříve dobře nastudovat ze scénáře. Při čtení se na svoji roli duševně připravuje a přehrává si jí v mysli. Po důkladné přípravě je schopen ztvárnit požadovanou postavu se všemi jejími typickými znaky. Během své role, by měl být herec duševně rozdvojený tak, aby mohl dokonale ovládat svoji postavu, kterou hraje a zároveň s ní být sblížen natolik, aby ho samotného uchvátila a on se s ní mohl plně ztotožnit. V dialogu musejí dbát na intonaci, správnou gestikulaci, na tón hlasu, rytmus či na dramatické pauzy v řeči, to vše je nezbytné pro přenášení emocí a významů filmovou postavou divákovi. K dotvoření charakteru hrdiny může dopomoci hercova přirozená řeč těla, typický způsob chůze, jeho chování před kamerou, zda utíká z obrazu nebo vždy zaujímá postoj v jeho středu. Dobrý herec je schopen zahrát jednu scénu několika způsoby dostatečně přesvědčivě, přestože situaci, ve které se nachází filmový hrdina, sám nikdy nezažil. Herec pro svůj umělecký výkon využívá své vlastní tělo, stává se jeho nástrojem k tvořivosti. Vnímá ztvárněnou postavu jako své dílo a to jak psychicky, tak i fyzicky zároveň. Způsob chování, jakým herec ztvárňuje svého hrdinu se může velmi podobat každodennímu jednání. Představitelem této koncepce jsou např. filmy Wima Wenderse. Naopak existuje mnoho snímků, kde herci zvučných jmen převádějí své umění a dovednosti. Divák je pak místo dějem filmu, ohromen sledováním onoho pověstného hereckého výkonu.

„...konečná podoba herecké postavy se v případě skutečně tvořivého hercova přístupu neživí jen hercovou vlastní „přirozeností“, tedy využitím vlastního lidského typu, ale rozvinutím tématu. Nejstručněji řečeno tam, kde herec při konfrontaci s postavou jako s někým jiným vstupuje s touto vlastní „přirozeností“ v tvořivý dialog.“³⁶

³⁶ VOSTRÝ, Jaroslav. *O hercích a herectví*. 1. vyd. Praha: Achát, 1998. 280 s. ISBN 80-902221-7-X.

Velmi důležitý je vztah herce s režisérem. Ten řídí jeho výkon před kamerou. Může se nechat nápady představitele filmové postavy inspirovat a pokud to vede k posílení výsledného dojmu, tak je i použit. V těchto situacích nechává režisér hercům relativně dost prostoru k rozvíjení jejich hereckému potenciálu. Odlišnou skupinou režisérů jsou ti, kteří se nekompromisně drží předlohy. „Modelují“ si své herce přesně tak, jak potřebují. Jakékoliv změny či návrhy ze strany herců, ve snaze přizpůsobit si postavu pro její jednodušší ztvárnění, jsou po konzultaci většinou zamítnuty. Někteří režiséři obsazují do svých filmů osobnosti zvučných jmen, přestože je mohli nahradit jinými, stejně kvalitními. Zvláštností je, že jim nedovolí žádnou tvůrčí spolupráci, hrají bez předem nastudovaného scénáře, nejsou informováni o příběhu filmu ani o postavě, kterou mají ztvárnit. Dostávají se tak do role loutek. I přesto pokládají za čest, účinkovat ve filmu pod vedením onoho režiséra.

Způsob herectví se dělí na realistické a stylizované. První případ prezentuje „vnitřní“ herectví, kdy představitel postavy spoluprožívá emoce zároveň s ní. Naopak při stylizovaném „vnějším“ herectví není nutné, aby herec do role zapojoval své osobní prožitky. Tyto dvě složky se však mění v závislosti na dobových konvencích, kultuře a výrazových prostředcích užívaných v dané době. Herectví prezentované, jako realistické se po určité době může divákovi zdát, jako stylizované. Herci se dále dělí dle stylu vystupování před kamerou a v civilním životě. Jedna skupina se chová stejně, jak v osobním životě, tak i na plátně. Druhá skupina herců však rozděluje styl svého chování. Jakmile se postaví před objektiv kamery, stanou se z nich úplně jiní lidé a naopak. Filmová literatura rozděluje herce do tří typů filmových postav. Za prvé, představitel hraje fikční postavu, jak jej normálně známe. Za druhé, prezentuje ve filmu svoji pravou civilní identitu a neztvárnjuje žádnou postavu.³⁷ Posledním typem je tzv. dokumentární evidence, kdy jsou natáčeni lidé „hrající“ sami sebe bez ohledu na to, zda si toho jsou či nejsou vědomi. Pohybové možnosti herce jsou do jisté míry omezeny jeho fyzickými schopnostmi a fyzikálními zákony. Zaměříme-li se na natáčení se skutečnými lidmi, nahrazují méně pohybově nadané herce, kaskadéry. Jejich vizuální podoba musí být pro diváka k nerozeznání od osoby, kterou zastupují. Veškeré rvačky, pády a další akce jsou předem pečlivě připraveny a nazkoušeny, aby výsledný výkon byl dostatečně přesvědčivý a přitom nedošlo ke zranění aktéra či ji-

³⁷ Herec vystupuje ve filmu jako civilní člověk, sám za sebe, neztvárnjuje žádnou postavu.

ných účastníků natáčení. Pokud však opustíme skutečné živé tělo herce a nahradíme jej postavou vytvořenou digitálně pomocí počítače, jsou jeho pohybové schopnosti téměř neomezené. V současné době se nejčastěji používá technologie motion capture (obr. č. 21), kdy jsou pohyby herce, pomocí speciálních čidel umístěných na jeho těle, převedeny do modelu počítačové grafiky. Nasnímané pohyby jsou následně upraveny do požadované podoby. V kombinaci s digitální animací, tak můžou vzniknout vizuálně realističtí lidé či tvorové např. gorila z filmu King Kong (2005) od režiséra Petera Jacksona.

Svoji podstatnou roli ve filmu hraje také kompars. Jedná se o „herce“, které najímá režisér, „hrají“ např. chodící osoby po ulicích apod. Není možné totiž natáčet film se skutečnými lidmi v té chvíli na daném místě, jejich chování v konfrontaci s kamerou je nevypočitatelné a nepřírozené. Můžou utíkat, koukat do objektivu, předvádět se či nemístně komentovat samotné filmování.

Filmovou postavu fyzicky prezentuje jedna osoba, avšak její pohyby a chování řídí režisér. Je-li herec v některých scénách nahrazen kaskadérem či animovanou postavou, počet lidí zúčastněných na „vzniku“ této postavy roste. (BENDOVÁ, VOSTRÝ, 1998, s. 22-72; ABRHÁMOVÁ, 1988, s. 100-120; PARKINSON, 1996, s. 140-141; BERGAN, 2008, s. 105)

3.4.2 Prostředí

Prostředí ve filmu prezentuje místo děje, pomáhá divákovi se orientovat, může podtrhnout styl a celkovou atmosféru. Při natáčení např. historických či sci-fi snímků je třeba veškeré prostředí, kde se bude odehrávat děj, uměle vytvořit. Už při vytváření technického scénáře spolupracuje s režisérem architekt filmu (vedoucím výroby). Navrhuje a rozkresluje jednotlivé scény, rekvizity, spolupracuje s návrhářem kostýmů, aby konečný dojem tvořil harmonickou jednotu stylu. Pod jeho vedením pracuje výtvarník, scénograf, stavební architekt a architekt pro exteriéry. Po schválení nákresů postaví řemeslníci dokonalé repliky dobové architektury či futuristické prostředí vzdálené budoucnosti. Z přední strany, kde je zabírá kamera, je uměle vytvořené prostředí k nerozeznání od skutečného. Avšak ze zadu, kam nemá přístup divákovy oko, stojí lešení podepírající ono pozadí. Čím více je potřeba vytvořit kulis tím je film časově a finančně nákladnější. Některé exteriéry jsou pro filmování nepřístupné či úplně zakázané. Proto režiséři raději volí natáčení v ateliérech studia za pomoci triků. K nejčastěji používaným vizuálním efektům se v dnešní době řadí počítačem

generovaná grafika (CGI)³⁸, digitální kompozice, clonění obrazu, zastavený pohyb, rotopskop a v neposlední řadě technologie zeleného plátna³⁹. Například film 300: Bitva u Thermopyl (2006) režiséra Zacka Snydera se celý odehrál před zeleným plátnem, které je po natočení všech scén vyklíčováno⁴⁰ a nahrazeno uměle vytvořeným pozadím. Kombinací živých herců spolu s animovanými modely a kresleným pozadím se v českých zemích proslavil především Karel Zeman. Znamé jsou snímky např. Vynález zkázy (1958), Baron Prášil (1961) a další. V tomto případě hraný film využívá „nástrojů“ filmu animovaného. Mnoho filmů také vzniklo v přirozeném prostředí i bez nutnosti použití kulís. (PARKINSON, 1996, s. 134-135; BERGAN, 2008, s. 121)

³⁸ CGI – Computer-generated imagery, pozadí herců je doplněno digitálně.

³⁹ Zelené plátno nahradilo dříve používané modré, protože zelená barva vytváří daleko jemnější obrysy.

⁴⁰ Klíčování: je metoda, kdy zvolená barva (v tomto případě zelená) je z obrazu odstraněna, zůstanou tak jen herci bez pozadí a pod ně se „podloží“ požadované prostředí.

4 VNÍMÁNÍ DIVÁKA ANIMOVANÉHO A HRANÉHO FILMU

4.1 Sebereflexivita v animovaném filmu

Sebereflexivita v animovaném filmu může být chápána jinak než v hraném filmu. Cílem nemusí být pohlcení diváka fikcí a příběhem. Jedním ze způsobů je prezentace jako by „reality“. Například po skončení filmu jsou závěrečné titulky doplněné jakoby nepovedenými animovanými záběry s přebrepty či špatným hereckým provedením protagonistů. Postavy, tak získávají novou identitu hollywoodských hvězd, jak je známe z hraných filmů. K dojmu zachycené reality může dopomoci i tzv. živá kamera, jako tomu bylo např. ve snímku Joanny Quinnové *Dreams and Desires – Family Ties* z roku 2006. Zmíněné příklady se ne snaží dosáhnout iluze reality, ale iluze hrané reality. Druhou variantou je přítomnost autora. Tyto tendence se objevovali hlavně v raných počátcích animovaného filmu. Tvůrci vystupovali ve snímcích spolu se svými postavami například Winsor McCay a jeho představení *Gertie the Dinosaur* (1914) nebo bratři Fleisherové *Koko the Clown* (1927) a ohromovali tím publikum. Dalším typem je přiznání animovaného filmu, jako media samotného. Postava komunikuje se svým tvůrcem, ten je ale skrytý divákovu oku. Z figurky si různě dělá legraci např. mu „vypne“ zvuk a my ho neslyšíme, vygumuje ho či ho přemístí do zcela odlišného prostředí. Vnímání takto pojatého filmu se přenáší do jiné roviny. Postava, tak získala „novou“ identitu nezávislou na prostředí, kde se nachází, a dalších součástí vizuální složky filmu. Prezentací popsaného typu je snímek *Duck Amuck* (1953) od Chucka Jonese. Něco jako osobní deníčky jsou dalším typem sebereflexivních animací. Autoři během filmu animují postavičky čímž prezentují samotný způsob vzniku filmu v přímém přenosu. Tyto snímky mohou být doplněny i komentářem. (CINEPUR, 2007, s. 11-12)

4.2 Sebereflexivita v hraném filmu

Vnímání fikce je proces, kdy divák nadobro opustí tezi „dobře vím, ale přece“, zapomene na okolní svět a plně přijme viděné. Pomocí pojmů „uvnitř“ a „venku“ jsme schopni popsat prožívané filmy. Poukazují na to, že divák nejprve plně přijme fikci (vstoupí „dovnitř“) a teprve pak se soustředí na vlastnosti, kvalitu či styl filmového obrazu. Tato tendence je tak silná, že pro uchování iluze „jiného“ světa, jsme ochotni přehlížet některé nedostatky nejen „vnějšího“ obrazu (stříhová skladba, ostrost apod.). Při kognivistickém zkoumání vnímání filmu bývají termíny „uvnitř“ a „venku“ nahrazovány pojmy „zdola –

nahoru“ a „shora – dolů“. V prvním případě je divák „pohlcen“ fikcí a bezprostředně reaguje na předkládané informace, ze kterých následně konstruuje vyšší významy. Spontánní reakce na nečekané audiovizuální stimuly jsou proto nevyhnutelné. Naopak procesy „shora – dolů“ umožňují vnímání viděného pomocí již známých a naučených schémat. Znalosti a zkušenosti nám někdy brání plně uvěřit fikci. Čím je divák zkušenější, tím je pro něj těžší sledovat film „zvenčí“. Pro ujasnění termínů „uvnitř“ a „venku“ se dále používají i pojmy distální a proximální. Při distálním vnímání filmu se divák plně percepčně „přesouvá“ do světa fikce, kde vše řeší a prožívá spolu s hlavním hrdinou. Přestává si uvědomovat proces sledování a vědomě zapomíná na okolní svět. Opačným pólem je proximální vnímání související s pojmem „venku“. Zde se těžiště vnímání přesouvá z hlavní postavy na samotného diváka. Nutí ho se zamýšlet nad viděným. Tzv. odstup od filmu může způsobit i nedostatečná věrohodnost vystupování postav, která nedovolí se s nimi plně ztotožnit. Další z iniciátorů obracející vnímání k samotnému divákovi jsou např. nedostatečné zmatené informace podávané narací či prezentací obrazu, který „vypadává“ z kontextu vyprávění a nutí ho hledat si k němu vztah a alternativní vysvětlení. Některé filmy záměrně užívají prostředků, které přivádějí diváka k sobě samému. Zvláštní skupinou jsou sebereflexivní filmy, kde dochází k „míchání“ rovin „uvnitř“ a „venku“. Divák je nucen „vystupovat“ ze světa fikce a fabulovat v jiném kontextu a jako problém mu je přiřazen jeho vlastní filmový prožitek. Během vnímání neustále balancuje na hranici „mezi“, nachází se ve velmi nestabilní pozici. (CINEPUR, 2007)

4.3 Fikce a emoce

„Fakt, že emoce vyvolané sledováním filmu jsou z fyziologického a psychologického hlediska autentické, je podmíněn technikami a mechanismy, jimiž film usměrňuje divákovu pozornost a vede jeho kognitivní a emocionální reakce.“⁴¹

Pro vyvolání požadované emoce musí film prostřednictvím narativních a stylistických prostředků vytvořit určitou atmosféru k navození správné nálady. Právě ona je předpokladem pro vyjádření emoce a následně vzpomínka na ni zpětně vyvolá onu náladu. Film

⁴¹ MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci*. 1. vydání. Praha: AMU, 2009. 270 s. ISBN 978-80-7331-126-1.

diváka postupně naladí a pak mu „předloží“ krátký nápor intenzivních emocí. Udržování správné nálady pomocí emočních impulsů pomáhá divákovi se lépe vcítit a přijmout diegetický svět. Důležitá je zde hlavní postava, prostřednictvím které se dostane do fiktivního světa příběhu. Všechny emocionální reakce diváka probíhají spontánně a bez vědomé kontroly. Jsou vyvolány sledováním fikce, ale nejsou totožné a tak intenzivní jako reakce na skutečné události. Jde o jiný způsob emočního prožívání. Skládá se z několika vrstev, z pocitů prožívaných s hlavní postavou a svých vlastních v reakci na viděné, které mohou být zcela opačné. Dostatečná informovanost diváka podporuje a zintenzivňuje vznikající emoce, které je třeba udržovat. Je-li film na nich vystavěn nejsou zapotřebí excelentní výkony herců.

„Tím podstatným je zapůsobit na diváky, a city vznikají z toho, jak se vypráví příběh, tedy z toho, jak se jednotlivé sekvence řadí za sebe.“⁴²

(MIŠÍKOVÁ, 2009, s. 154-165; ROZHOVORY: H.-T., 1987, s. 36-64)

4.3.1 Emoce v animovaném filmu

Animovaný film pracuje v pásmu slabých emocí. Divák totiž není schopen se plně ztotožnit s postavami a smyšleným světem. Nemůže se vcítit do děje filmu, a tak i prožít silné emoce. Vytvořit animovaný film v žánru typickém pro hraný film (thriller, drama), kde dominují silné emoce, by vedlo spíše k parodování celého díla. Na to, aby se divák emocionálně naladil je potřeba určitý čas, což u krátkých animovaných snímků není možné. Nefunguje to však ani u celovečerních kreslených filmů, dochází zde k parodování postupů a schémat užívaných u hraného filmu. Parodie je proto jedním z netypičtějších žánrů animace, kde dominují slabé emoce jako jsou například hanba, emoce zájmu, vzrušení, překvapení, provinění, lítost, smutek a pohrdání. Animovaný film proto nejlépe funguje v žárech dramatických, epických, lyrických v legendě, anekdotě, mýtu a dalších. Vnímání animovaného filmu divákem řídí převrácená hierarchie požitků. Jinými slovy, pozorovatele zaujme např. nejdříve výtvarná stránka a technika, jakou byl film vytvořen a až pak se zaměří na samotný příběh. (KUBÍČEK, 2004, s. 59-62; CINEPUR, 2003, s. 22-23)

⁴² Rozhovory : *HITCHCOCK - TRUFFAUT*. Praha : Čs. filmový ústav, 1987. 216 s.

4.3.2 Emoce v hraném filmu

Při sledování hraného filmu je pro diváka mnohem jednodušší ztotožnit se s postavou. Viděné považuje jakoby za „skutečné“, celková stopáž mu dovoluje se správně naladit a jeho emocionální prožitek je daleko silnější než při sledování animovaného snímku. Pomocí postavy se dostává do situací, které by normálně nezažil. Hraný film využívá silné žánry, kde dominují silné emoce, jako jsou například komedie – radost, tragédie – hoře, drama nebo thriller – vzrušení, akční film – strach, zuřivost či horror – děs, zhnusení. (KUBÍČEK, 2004, s. 58-59)

4.4 Ztotožnění se s postavou

Filmová postava je důležitým vodítkem při utváření postoje diváka vůči audiovizuálnímu dílu. Při formování hlavního hrdiny se nejdříve soustředí na její vzhled, reakce na určité situace, zájmy či cíle, kde odhaluje jeho vlastnosti a charakter dané strukturou vyprávění a žánrem. Po té následuje tzv. spojení s postavou pomocí subjektivního přístupu diváka. Zde záleží na způsobu narativního pohledu na filmového hrdinu. Zda umožňuje přístup k jeho vnitřním pocitům a myšlenkám (sledování jeho očima) nebo nabízí pohled („zvenčí“) skrze jiné protagonisty. Posledním krokem je emocionální „přijetí“ hrdiny. Na základě morálních hodnot, charakteru a informací o postavě, zaujme divák vůči ní sympatie nebo naopak antipatie. Postoj vnímajícího fikci vůči hlavnímu protagonistovi se s přibývajícím informacemi může měnit. Pokud divák „přijme“ (nebo naopak) hlavního hrdinu, bude v něm sledování filmu vyvolávat různé emoce např. strach o jeho život apod. Velkou roli hraje schopnost pochopení druhých lidí, která je spjata se spoluprožíváním událostí filmu. (MIŠÍKOVÁ, 2009, s. 165-183; ROZHOVORY: H.-T., 1987, s. 186)

4.4.1 Hraný film

Vzhled postavy, její chování, sociální postavení, jazyk, kterým mluví a další vlastnosti pomáhají divákovi ji poznat a plně se s ní ztotožnit nebo naopak. Snažíme se v postavě vidět sami sebe. Problémy a situace, které řeší hlavní hrdina „simulujeme“ na sobě a prožijeme je jakoby „nanečisto“. Reakce a umělecký výkon herců musejí být dostatečně uvěřitelné. V hraném filmu je divákovo spoluprožívání do jisté míry zjednodušeno minimální stylizací postav, protože lépe přijímá „reálnou“ podobu. (MIŠÍKOVÁ, 2009, s. 165-183)

4.4.2 Animovaný film

Proto, aby se divák mohl ztotožnit s postavou⁴³, musí být prezentována s určitým vztahem k lidským hrdinům a mít alespoň nějaké lidské vlastnosti. Tzv. schéma osoby je soubor vlastností charakterizujících lidskou bytost, což je základní způsob našeho sebepoznávání a představitosti. Tvoří rovinu v níž stavíme sami sebe vůči druhým což nám umožňuje přístup k jejich mysli. S tímto očekáváním divák vstupuje do světa fikce a k vnímání postav. Výtvarná stylizace postav může dopomoci k lepšímu spoluprožívání filmu.

„Navzdory stálému vědomí fikce animovaného těla je divák polymorfně perverzní identifikace s tímto tělem schopen.“⁴⁴

Což znamená, že i přes překážky, které animovaný film při jeho recepci klade, lze v divákovi vybudit úsilí k úplnému ztotožnění se s postavou. (MIŠÍKOVÁ, 2009, s. 165-183; CINEPUR, 2003, s. 22-23)

⁴³ Postavou je myšleno nejen spodobnění lidské bytosti např. O Koblížkovi (sladké pečivo), Tom a Jerry (kočka a pes), Roboti (roboti)

⁴⁴ CINEPUR: časopis pro moderní cinefily. Praha: FAMU, 1991-. Vychází měsíčně. ISSN 1213-516X.

ZÁVĚR

Od počátku představovala kina jakýsi zdroj zábavy, rozptýlení a odpočinku. Umožňovala divákům alespoň na chvíli zapomenout na strasti a těžkosti všedního života. Tento zavedený koncept se do dnešní doby (naštěstí pro film a jeho tvůrce) nezměnil. Na vzniku filmu se vždy podílí skupina odborníků. Jejich cílem je vytvořit dílo, jež zaujme stále náročnějšího diváka svou originalitou, snahou šokovat a ohromit.

Ve své práci se mi podařilo vymezit hranice a rozdíly odlišující hraný a animovaný film v jednotlivých stádiích jejich vzniku. Ukázalo se, že každý z nich disponuje určitými výhodami v jiné části vývoje. Například hraný film je „na koni“ zrovna v místě, kde animovaný film zrovna není a naopak. Oba sice užívají přívlastek „film“, ale jejich charaktery jsou naprosto odlišné. Stejně jako se projevil rozdílný postoj diváka při recepci jednotlivých „druhů“ audiovizuálních děl. Objevily se však i místa, kde obě filmové skupiny mají stejné nebo velmi podobné technologické postupy a to především v počátcích. Zajímavým zjištěním bylo, že ač jsem je na začátku postavila proti sobě, ukázala se jistá potřeba, že jeden paradoxně potřebuje toho druhého a opačně. Některé výrazové prostředky a filmovou řeč hraného filmu do sebe v poslední době jistým způsobem „absorboval“ animovaný film. Hraný film zase na oplátku využívá animace k dotvoření vizuálně působivých scénérií či vylepšení fyzických vlastností postav. Vzájemná spolupráce se neustále zvětšuje a můžeme se jen dohadovat, kam povede jejich společná cesta digitálním 21. stoletím.

Závěrem lze říci, že nelze jednoznačně určit, který „druh“ filmu je „lepší“, jedná se totiž o subjektivní názor. Každý z nich je totiž výjimečný svým vlastním originálním způsobem.

Můžeme jen doufat, že animovaný film si bude držet svoji vlastní tvář a cestu k němu najde více dospělých diváků než je tomu dnes, protože si to zaslouží nejen on, ale i samotní tvůrci.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] ABRHÁMOVÁ, Boca. *Kopec plný kouzel*. 66 publikace. Praha: Čs. filmový ústav, 1988. 125 s.
- [2] ARNHEIM, Rudolf. Film a skutečnost : Film. In BROŽ, Jaroslav; OLIVA, Ljubomír. *Film je umění*. 1.vydání. Praha : Orbis, 1963. s. 62.
- [3] BERGAN, Ronald. *Film*. Praha: Slovart s.r.o., 2008. 528 s. ISBN 978-807391-136-2.
- [4] BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2 doplněné vydání. Praha: AMU, 2004.134 s. ISBN 80-7331-010-4.
- [5] BOHÁČKOVÁ, Kamila. Animovaný film : Úvod k tématu. *Cinepur : časopis pro moderní cinefily*. Květen 2003, No. 27, s. 18. ISSN 1213-516X.
- [6] DĚCKÁ, Eliška. Když se animovaný film přizná : Sebereflexivita v animovaném filmu. *Cinepur : časopis pro moderní cinefily*. červenec-srpen 2007, No. 52, s. 11-12. ISSN 1213-516X.
- [7] DOVNIKOVIČ, Borivoj. *Škola kresleného filmu*.1. vydání. Praha: AMU, 2007.177 s. ISBN 978-80-7331-105-6.
- [8] DUTKA, Edgar. *Animovaný film. Úvod do scenáristiky anim. filmu, minimum z historie české animace*. 1. vydání. Praha: AMU, 2002. 96 s. ISBN 80-85883-94-5.
- [9] DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*.1. vydání. Praha: AMU, 2004. 158 s. ISBN 80-7331-012-0.
- [10] GRONEMEYER, Andrea. *Film*.1. vydání. Brno: Computer Press, 2004. 191 s. ISBN 80-251-0209-2.
- [11] HADRAVOVÁ, Tereza. Animovaný film a jeho divák. *Cinepur : časopis pro moderní cinefily*. Květen 2003, No. 27, s. 22-23. ISSN 1213-516X.
- [12] KOŠULICOVÁ, Ivana. Znovuvzkříšení animace: Grafický film post-fotografické éry. *Cinepur : časopis pro moderní cinefily*. Květen 2003, No. 27, s. 28-29. ISSN 1213-516X.
- [13] KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1.vydání. Praha: AMU, 2004. 110 s. ISBN 80-7331-019-8.

- [14] KUČERA, Jan. *Střihová skladba ve filmu a televizi*. 2. doplněné vydání. Praha: AMU, 2002. 230 s. ISBN 80-7331-896-2.
- [15] MICHALOVIČ, Peter; ZUSKA, Vlastimil. *Znaky, obrazy a stíny slov*. 1.vydání. Praha : AMU, 2009. 375 s. ISBN 978-80-7331-129-2. [17] CASETTI, Francesco. *Filmové teorie 1945-1990*. 1. vydání. Praha: AMU, 2008. 407 s. ISBN 978-80-7331-143-8.
- [16] MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci*. 1. vydání. Praha: AMU, 2009. 270 s. ISBN 978-80-7331-126-1.
- [17] PARKINSON, David. *Film*. 1.vydání. Praha : Svojtka a Vašut, 1996. 160 s. ISBN 80-7180-173-9.
- [18] *Rozhovory : HITCHCOCK - TRUFFAUT*. Praha : Čs. filmový ústav, 1987. 216 s.
- [19] URC, Rudolf. *Animovaný film*. 1. vydání. Martin: Osveta, 1980. 162 s.
- [20] VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. Praha, 1992. 111 s. Studijní materiály. Akademie múzických umění.
- [21] VOSTRÝ, Jaroslav. *O hercích a herectví (Osobnost a umění)*. 1. vydání. Praha: ACHÁT, 1998. 280 s. ISBN 80-902221-7-X.
- [22] ZICH, Otakar. *Estetika dramatického umění (teoretická dramaturgie)*. 2. vydání. Praha: Panorama, 1986. 416 s.

SEZNAM ELEKTRONICKÝCH ZDROJŮ

- [1] *Business.center.cz* [online]. 2010 [cit. 2010-05-03]. Autorský zákon. Dostupné z WWW: <<http://business.center.cz/business/pravo/zakony/autorsky/>>.
- [2]] KUČERA, Jakub. "Uvnitř", "vně" a monstrum / Způsoby prožitku filmové sebereflexivity : Sebereflexivita ve filmu. *Cinepur : časopis pro moderní cinefilly* [online]. červenec 2007, No. 52, [cit. 2010-05-03]. Dostupný z WWW: <<http://www.cinepur.cz/article.php?article=1262>>. ISSN 1213-516X.
- [3] MARTÍNKOVÁ, Simona. *Mgplzen.cz* [online]. 2003 [cit. 2010-01-22]. Počítačová versus klasická animace. Dostupné z WWW: <www.mgplzen.cz/download/ivt/ivt_animace.pdf>.
- [4] *Nfa.cz* [online]. 2010 [cit. 2009-12-04]. Free Cinema. Dostupné z WWW: <<http://www.nfa.cz/free-cinema.html>>.
- [5] Obrázek č. 1: *Behance.net* [online]. 2010 [cit. 2010-05-05]. Cartooning. Dostupné z WWW: <<http://www.behance.net/Gallery/Walt-Disney-drawings/252033>>.
- [6] Obrázek č. 2: HAGENDOORN, Ivar . *Varhagendoorn.com* [online]. 2010 [cit. 2010-05-05]. Sand Animation. Dostupné z WWW: <<http://www.ivarhagendoorn.com/blog/film/sand-animation>>.
- [7] Obrázek č. 3: *Hellshare.com* [online]. 2010 [cit. 2010-05-05]. Hellshare. Dostupné z WWW: <<http://download.cz.hellshare.com/carodejuv-ucen.avi/212087>>.
- [8] Obrázek č. 4: *Informacezbrna.cz* [online]. 2010 [cit. 2010-05-05]. Dobrodružství prince Achmeda. Dostupné z WWW: <<http://www.informacezbrna.cz/clanek.php?id=1149>>.
- [9] Obrázek č. 5: *Csfd.cz* [online]. 2010 [cit. 2010-05-05]. Uživatelé. Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/uzivatel/114273-allik/>>.
- [10] Obrázek č. 6: *Theauteurs.com* [online]. 2010 [cit. 2010-05-05]. Film Database Submission March 2010. Dostupné z WWW: <<http://www.theauteurs.com/topics/7928?page=13>>.
- [11] Obrázek č. 7: *Nikafilm.com* [online]. 2010 [cit. 2010-05-05]. Kostra. Dostupné z WWW: <<http://www.nikafilm.com/kostradetaily.html>>.

- [12] Obrázek č. 8: *Galeriehb.cz* [online]. 2010 [cit. 2010-05-05]. Animační loutky tvůrců Studia ZVON aneb loutkový KLIMT, VELÍŠEK, POŠ, KITZBERGER 20.5. - 26.7.2009. Dostupné z WWW: <<http://www.galeriehb.cz/vystavy/vystavy-vsechny/animacni-loutky-tvurcu-studia-zvon-aneb-loutkovy-k>>.
- [13] Obrázek č. 9: *Bigstar.tv* [online]. 2009 [cit. 2010-05-05]. The Great Cognito. Dostupné z WWW: <<http://www.bigstar.tv/movie/the-great-cognito>>.
- [14] Obrázek č. 10: NĚMEČEK, Jakub. *Mkuh.cz* [online]. 2009 [cit. 2010-05-05]. Jak se pejsek s kočičkou potkali u Kolína. Dostupné z WWW: <<http://www.mkuh.cz/index.php?id=kshow&kid=1113>>.
- [15] Obrázek č. 11: *Islandsinstitute.ning.com* [online]. 2010 [cit. 2010-05-05]. All Videos (84). Dostupné z WWW: <<http://islandsinstitute.ning.com/video>>.
- [16] Obrázek č. 12: *Xanadu.cz* [online]. 2010 [cit. 2010-05-05]. Autodesk 3ds Max a 3ds Max Design. Dostupné z WWW: <<http://www.xanadu.cz/3dsmax>>.
- [17] Obrázek č. 13: *Casuallyhardcore.com* [online]. 2010 [cit. 2010-05-05]. * Home "Revolutions" in texture mapping. Dostupné z WWW: <<http://casuallyhardcore.com/blog/2008/04/27/revolutions-in-texture-mapping/>>.
- [18] Obrázek č. 14: *Sestaci-b.blog.cz* [online]. 2010 [cit. 2010-05-05]. Naše třída. Dostupné z WWW: <<http://sestaci-b.blog.cz/0606/srek>>.
- [19] Obrázek č. 15: CHOW, Vincent. *Vincentchow.net* [online]. 2010 [cit. 2010-05-05]. Billy's Balloon by Don Hertzfeldt. Dostupné z WWW: <<http://www.vincentchow.net/1248/billys-balloon-by-don-hertzfeldt>>.
- [20] Obrázek č. 16: *Mustwatch.hztz.cz* [online]. 2008 [cit. 2010-05-05]. Dokumenty. Dostupné z WWW: <<http://mustwatch.hztz.cz/>>.
- [21] Obrázek č. 17: *Makeupmag.com* [online]. 2010 [cit. 2010-05-05]. Make-Up news. Dostupné z WWW: <<http://www.makeupmag.com/news/newsID/385/>>.
- [22] Obrázek č. 18: GARZA, Ryan. *Mlive.com* [online]. 2009 [cit. 2010-05-05]. A behind-the-scenes look at the first day of filming for "Alleged" in downtown Flint with stars Nathan West and Ashley Johnson. Dostupné z WWW: <http://www.mlive.com/news/flint/index.ssf/2009/09/a_behindthescenes_look_at_the.html>.

- [23] Obrázek č. 19: *Vizworld.com* [online]. 2009 [cit. 2010-05-05]. The Art of Motion Capture in Avatar. Dostupné z WWW: <<http://www.vizworld.com/2009/12/art-motion-capture-avatar/>>.
- [24] Obrázek č. 20: *Ct24.cz* [online]. 2010 [cit. 2010-05-05]. Jiří Trnka byl renesanční člověk se srdcem loutkáře. Dostupné z WWW: <<http://www.ct24.cz/kultura/76566-jiri-trnka-byl-renesancni-clovek-se-srdcem-loutkare/>>.
- [25] Obrázek č. 21: *Pribramsko.eu* [online]. 2009 [cit. 2010-05-05]. Hermína Týrlová - osobnost českého animovaného filmu . Dostupné z WWW: <<http://www.pribramsko.eu/detail.php?ID=496>>.
- [26] Obrázek č.22: *Hydrocephalicbunny.blogspot.com* [online]. 2010 [cit. 2010-05-06]. Hydrocephalicbunny . Dostupné z WWW: <<http://hydrocephalicbunny.blogspot.com/>>.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek č. 1: technika kreslené animace	57
Obrázek č. 2: technika prosvíceného písku	57
Obrázek č. 3: technika ploškové animace	57
Obrázek č. 4: technika siluetové animace	58
Obrázek č. 5: technika kolážové animace	58
Obrázek č. 6: kombinace techniky špendlíkové a loutkové animace	59
Obrázek č. 7: drátěná kostra pro loutku	59
Obrázek č. 8: technika loutkové animace	59
Obrázek č. 9: loutky Jiřího Trnky.....	60
Obrázek č. 10: loutky Hermíny Týrlové.....	60
Obrázek č. 11: technika modelace.....	61
Obrázek č. 12: technika poloplastické animace	61
Obrázek č. 13: technika pixilace	61
Obrázek č. 14: kostra 3D postavy.....	62
Obrázek č. 15: textura	62
Obrázek č. 16: technika 3D animace.....	63
Obrázek č. 17: velká výtvarná stylizace	63
Obrázek č. 18: malá výtvarná stylizace	64
Obrázek č. 19: práce vizážisty.....	64
Obrázek č. 20: natáčení hraného filmu.....	65
Obrázek č. 21: technika motion capture.....	65
Obrázek č. 22: různé výtvarné stylizace.....	65

SEZNAM PŘÍLOH

Obrazová příloha teoretické části diplomové práce

Obrazová příloha praktické části diplomové práce

OBRAZOVÁ PŘÍLOHA TEORETICKÉ ČÁSTI DIPLOMOVÉ PRÁCE



Obrázek č. 1: technika kreslené animace
ukázka kresby do „vajíčka“



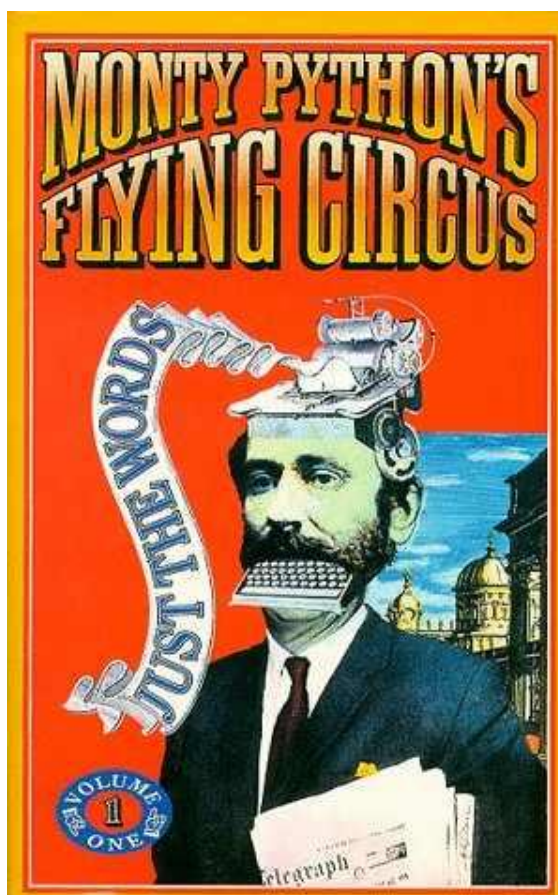
Obrázek č. 2: technika prosvíceného písku
Owl Who Married a Goose (1974)
režie Caroline Leaf



Obrázek č. 3: technika ploškové animace
Čarodějův učeň (1977)
režie Karel Zeman



Obrázek č. 4: technika siluetové animace
Dobrodružství prince Achmeda (1926)
režie Lotte Reiniger



Obrázek č. 5: technika kolážové animace
Monty Python's Flying Circus (1969)
režie Terry Gilliam



Obrázek č. 6: kombinace techniky špendlíkové a loutkové animace
Romance z temnot (1986)
režie Břetislav Pojar, Jacques Drouin



Obrázek č. 7: drátěná kostra pro loutku



Obrázek č. 8: technika loutkové animace
Fimfárum Jana Wericha (2002)
režie Aurel Klimt, Vlasta Pospíšilová



Obrázek č. 9: loutky Jiřího Trnky
Špalíček (1947)
režie Jiří Trnka



Obrázek č. 10: loutky Hermíny Týrlové
Z deníku kocoura Modročka (1974)
režie Hermína Týrlová



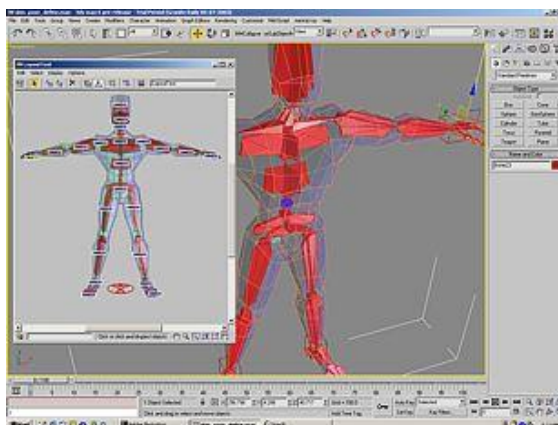
Obrázek č. 11: technika modelace
The Great Cognito (1982)
režie Will Vinton



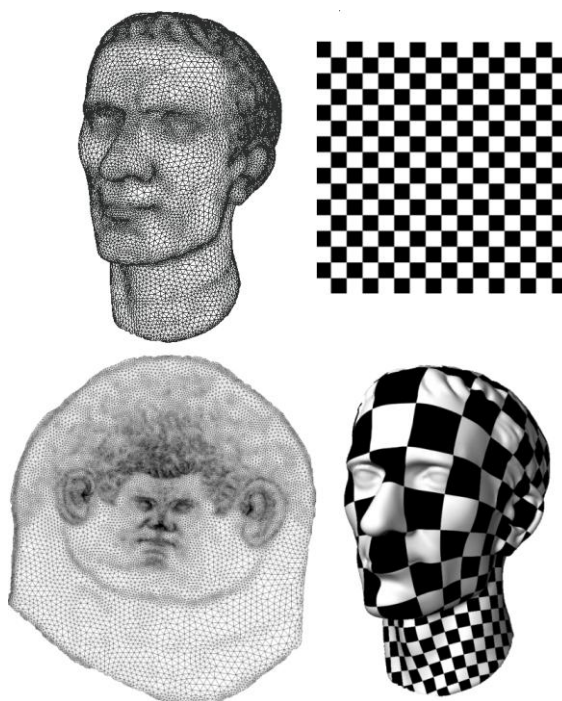
Obrázek č. 12: technika poloplastické animace
Potkali se u Kolína (1965)
režie Břetislav Pojar



Obrázek č. 13: technika pixilace
Neighbours (1952)
režie Norman McLaren



Obrázek č. 14: kostra 3D postavy



Obrázek č. 15: textura



Obrázek č. 16: technika 3D animace
Shrek (2001)
režie Vicky Jensen, Andrew Adamson



Obrázek č. 17: velká výtvarná stylizace
Billis Ballon (1998)
režie Don Hertzfeldt



Obrázek č. 18: malá výtvarná stylizace
Muž, který sázel stromy (1987)
režie Frédéric Back



Obrázek č. 19: práce vizážisty
Hellboy (2004)
režie Guillermo del Toro



Obrázek č. 20: natáčení hraného filmu



Obrázek č. 21: technika motion capture
Avatar (2009)
režie James Cameron

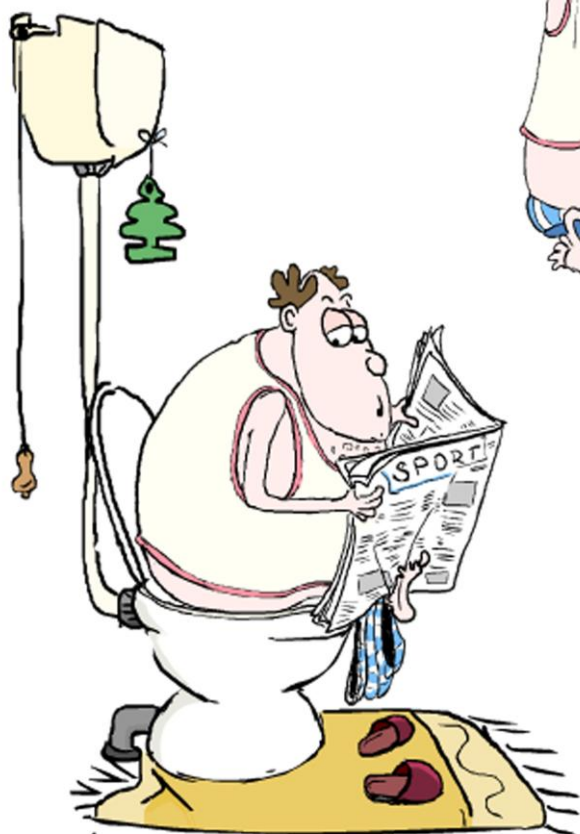


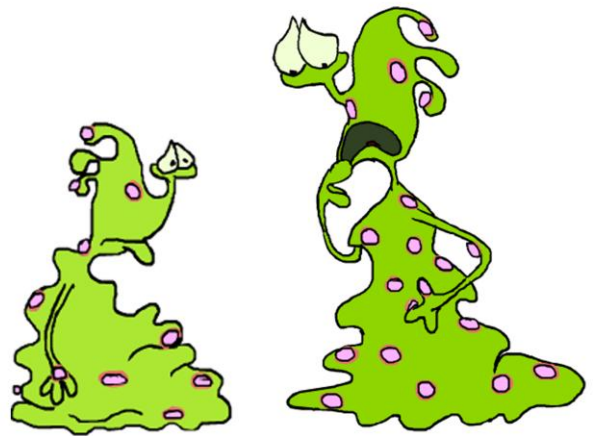
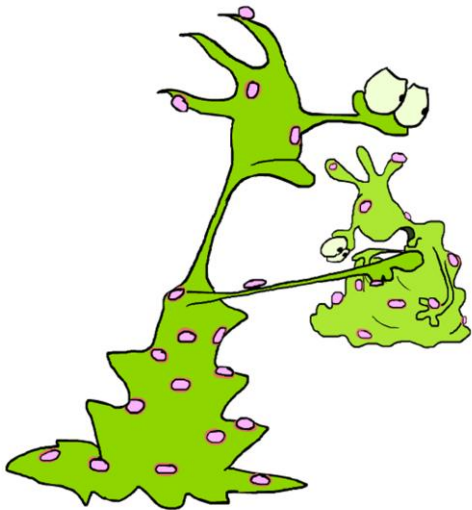
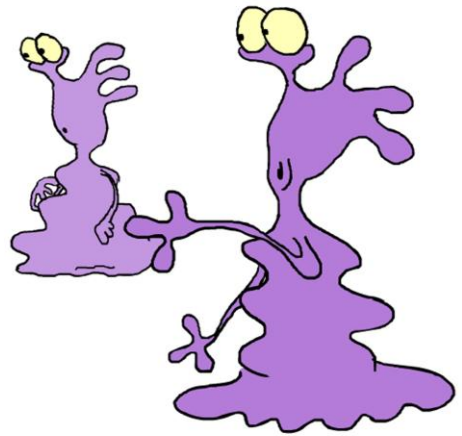
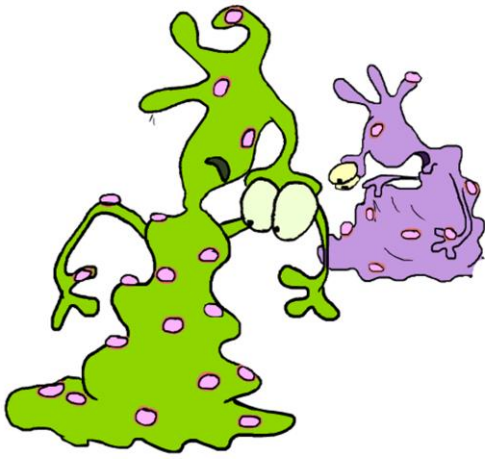
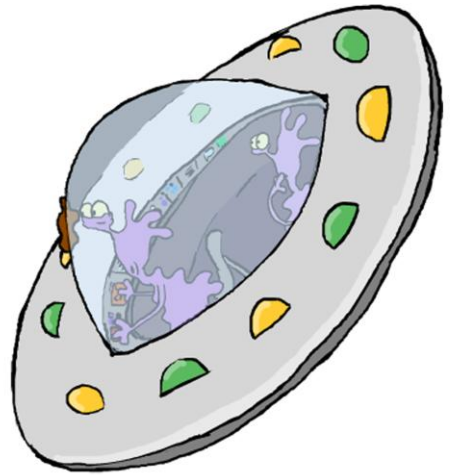
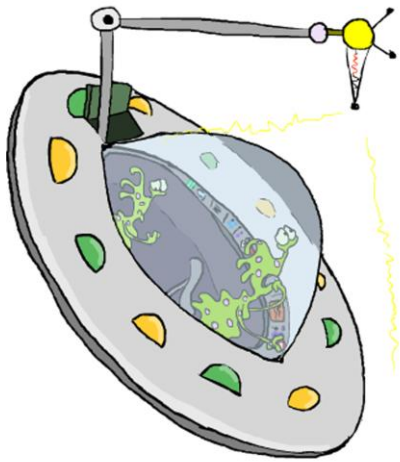
Obrázek č. 22: různé výtvarné stylizace
Sleeping Betty (2007)
režie Calude Coutier

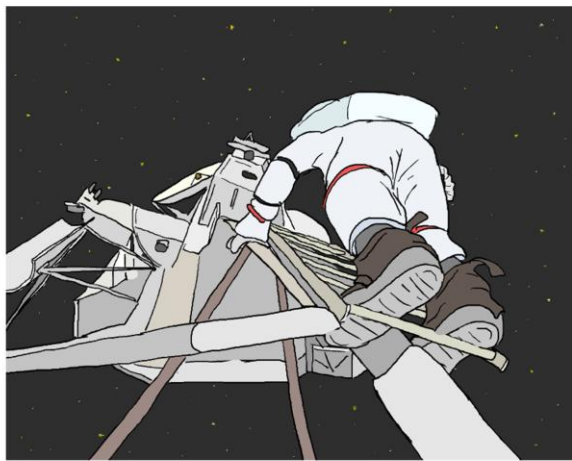
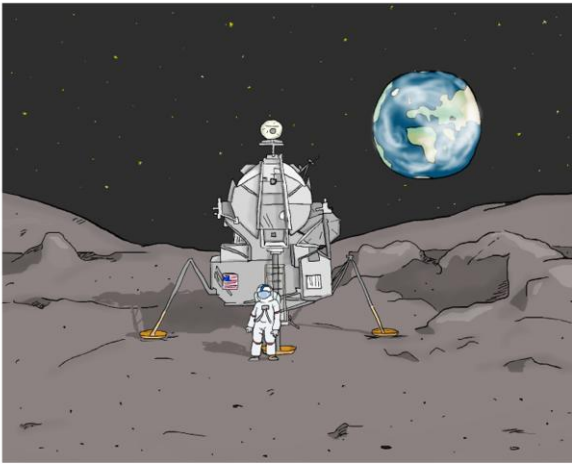
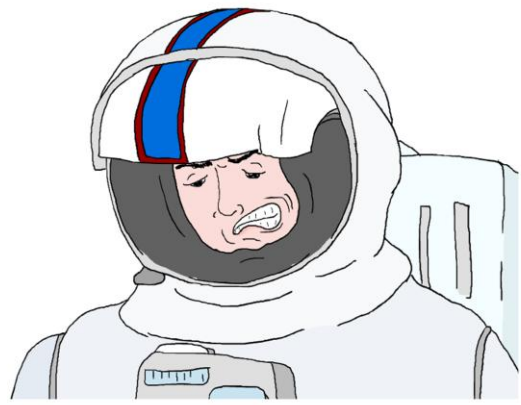
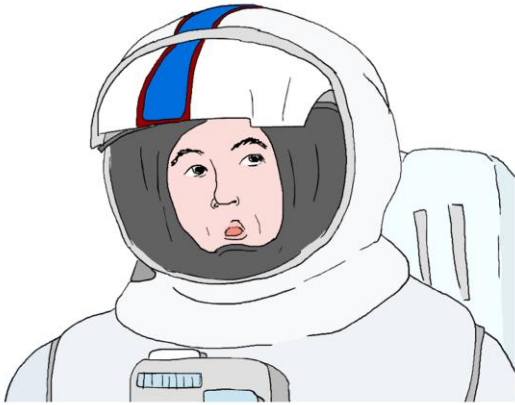
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA PRAKTICKÉ ČÁSTI DIPLOMOVÉ PRÁCE

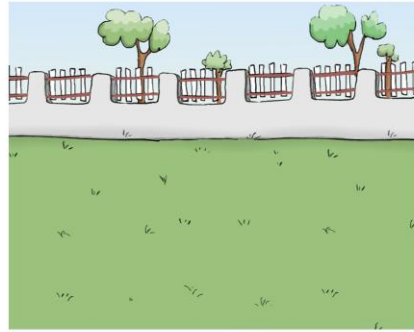
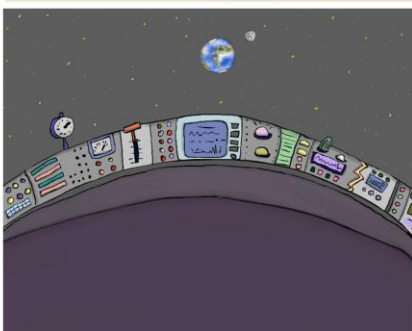
VÝTVARNÉ NÁVRHY

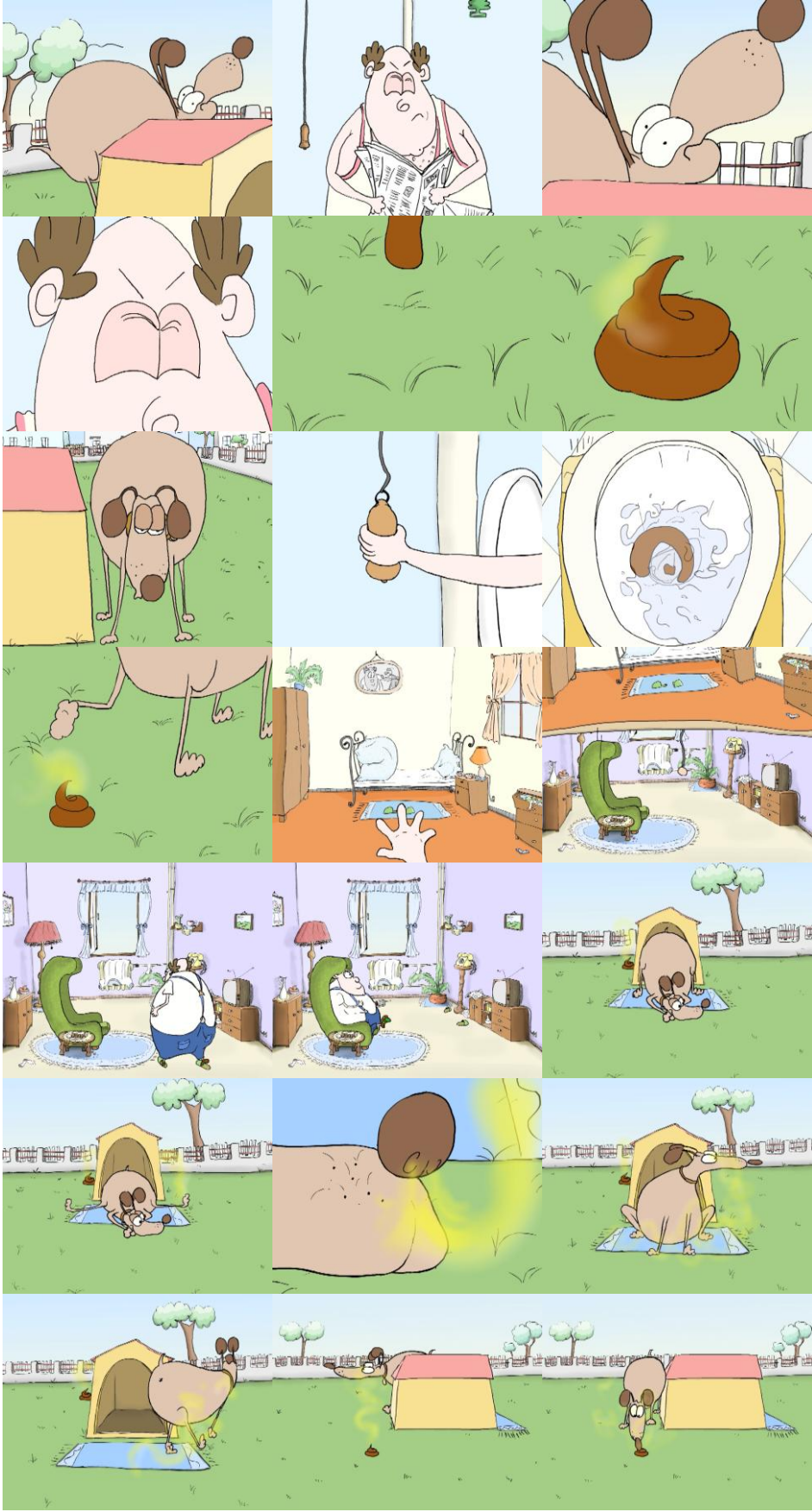


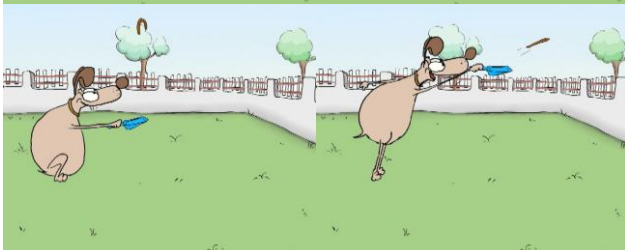
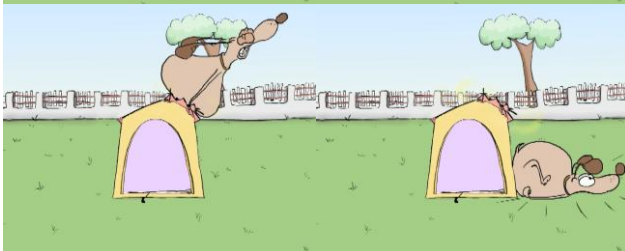
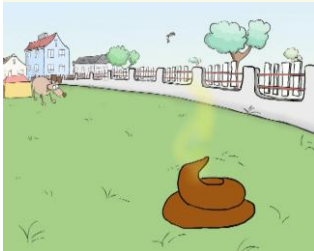
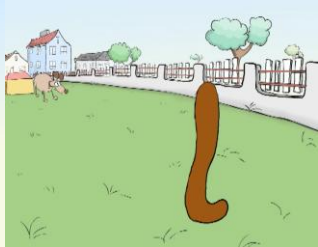


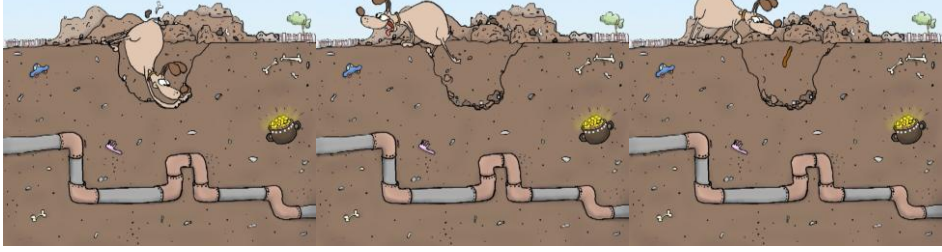
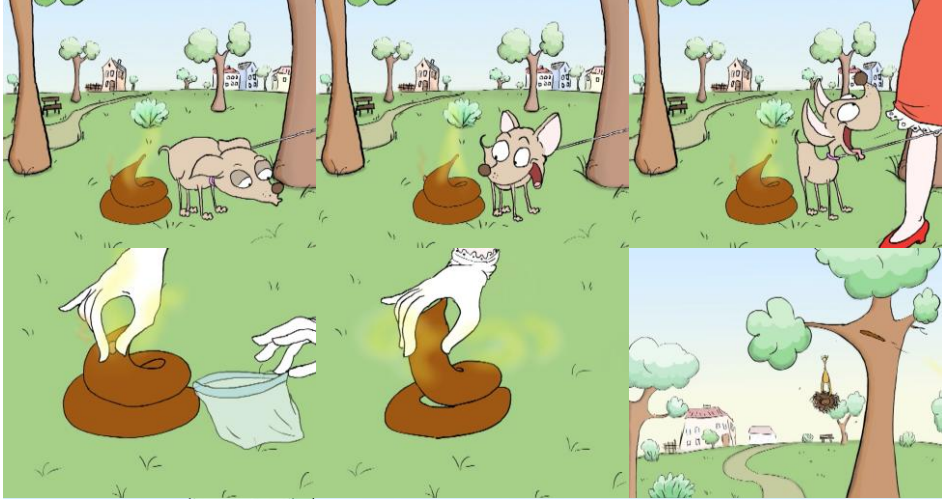
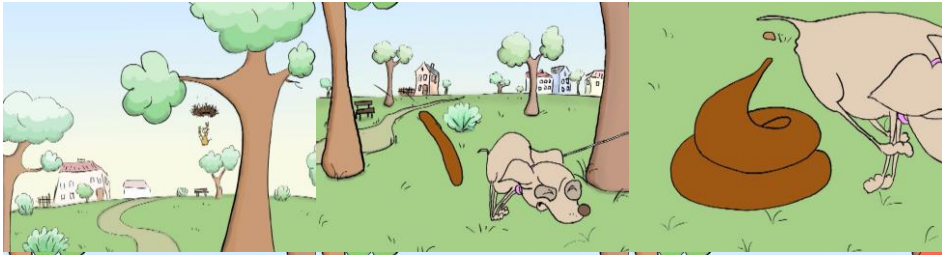


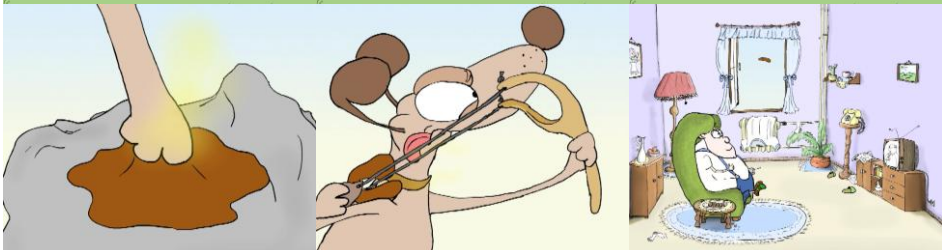
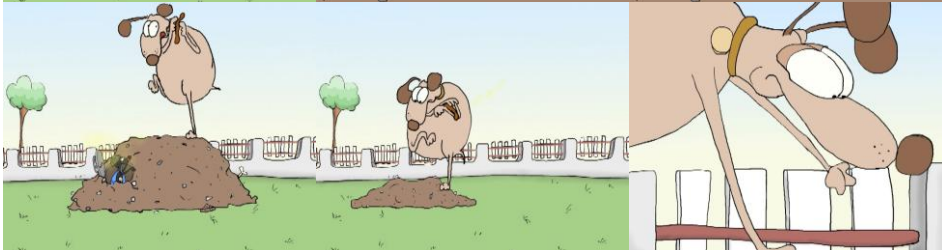
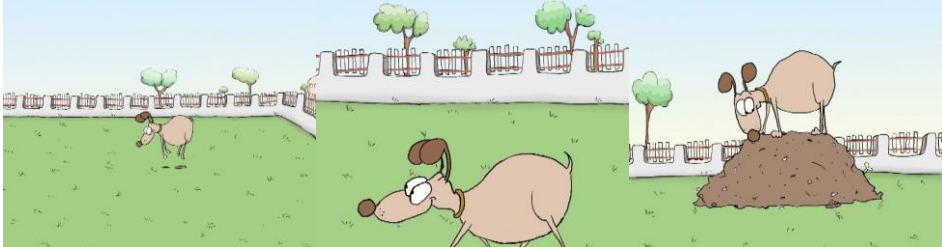
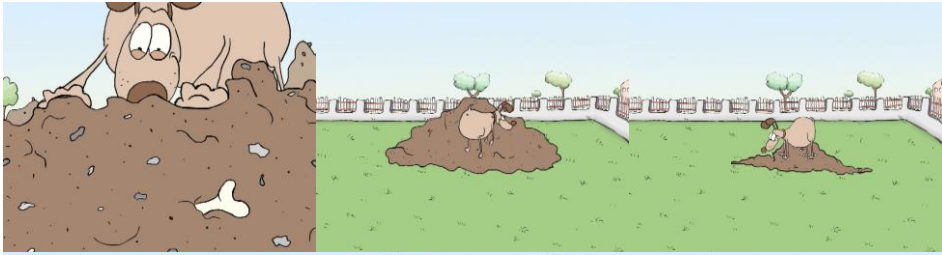


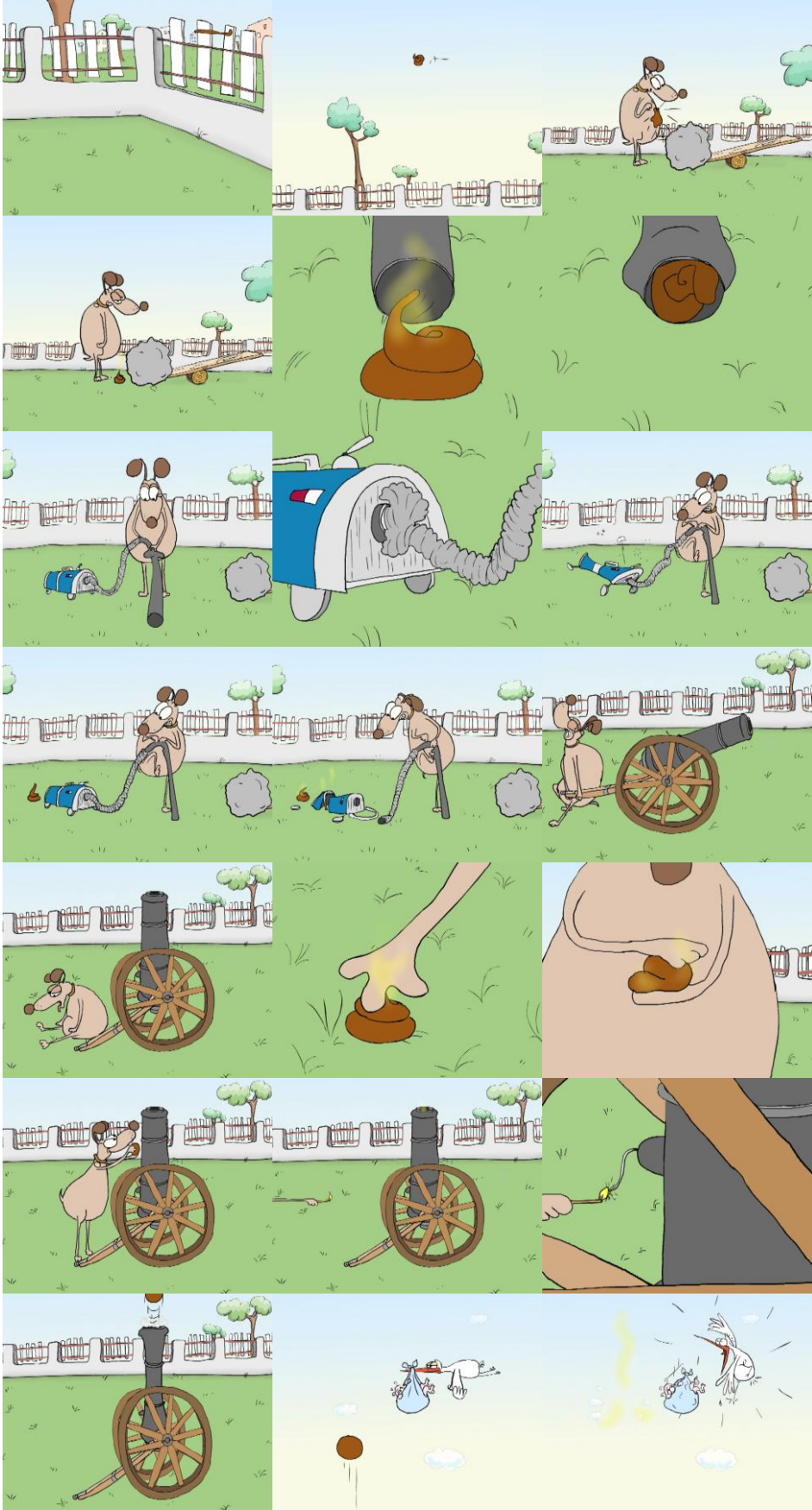


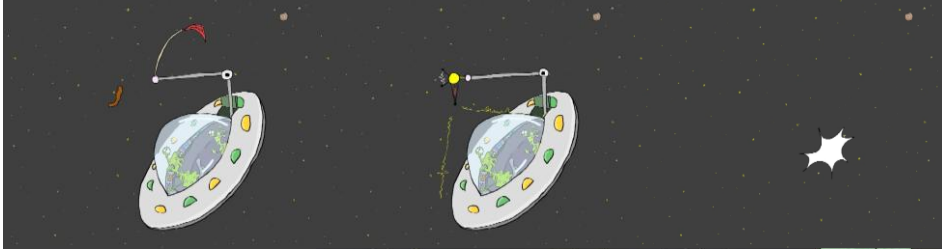
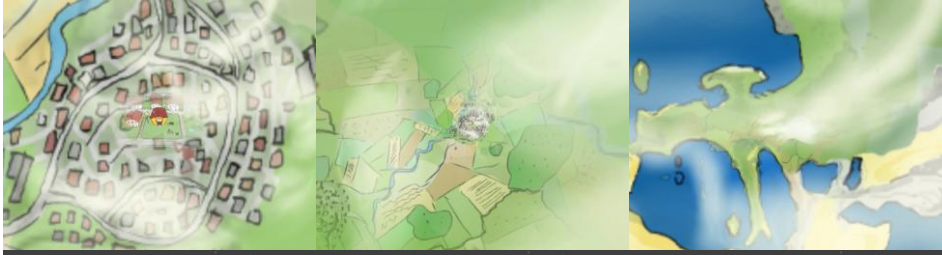


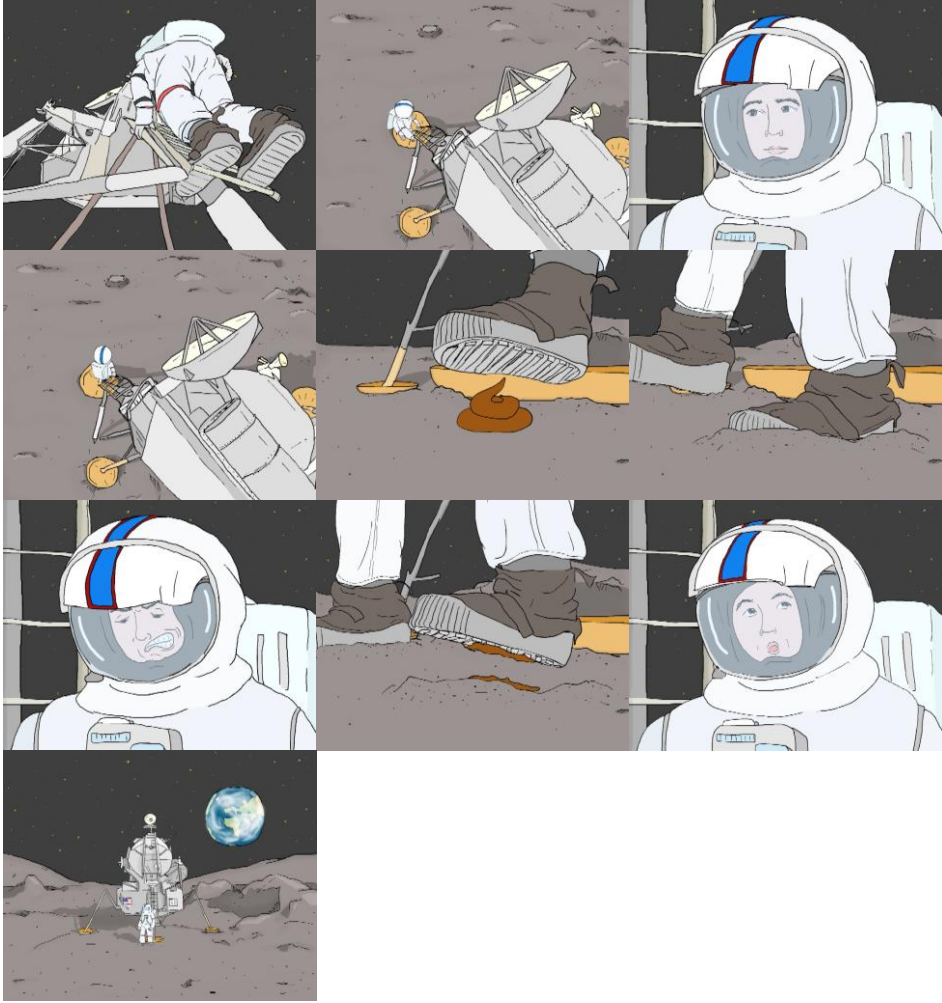






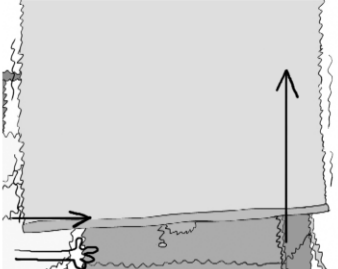

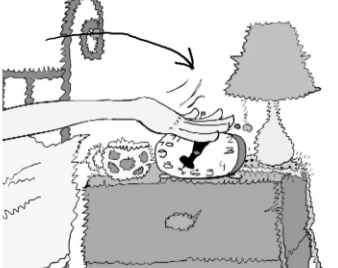






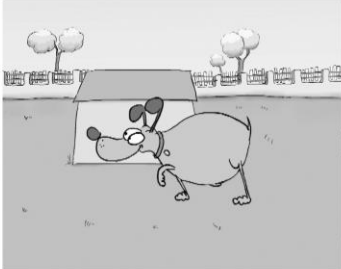


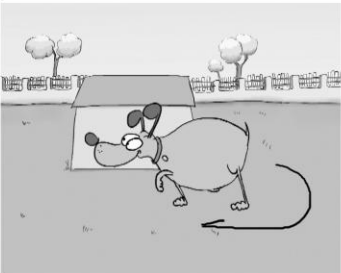
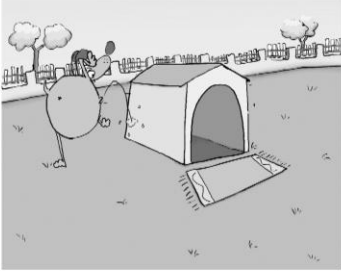

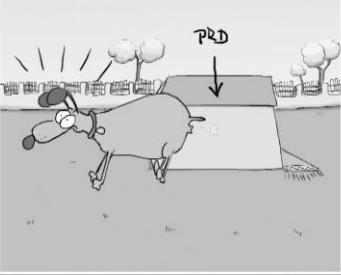
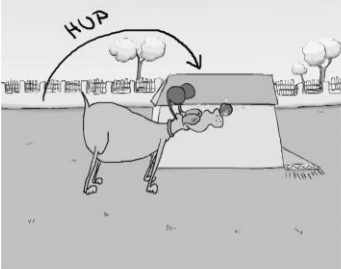




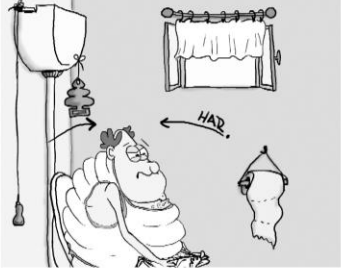
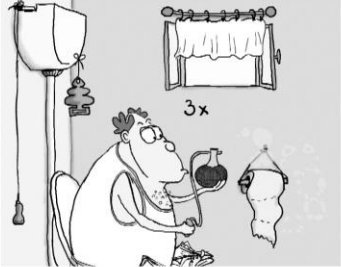




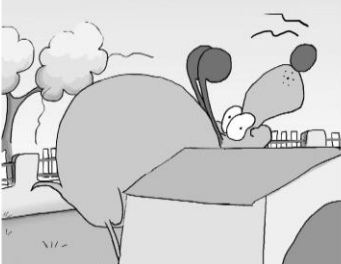

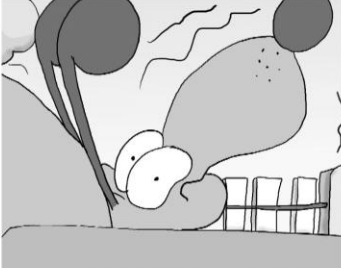
PRACOVNÍ TECHNICKÝ SCÉNÁŘ



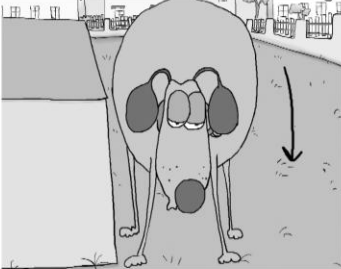
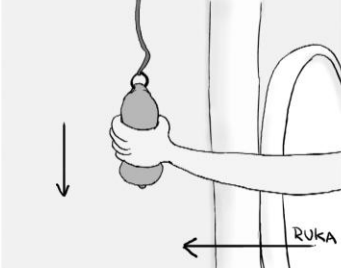

POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>čas: 00:00:11 < záběr č. 1</p> <p>- je noc a svítí měsíc, v tom se ale vedle něj vyhoupne sluníčko a vyžene ho</p>		<p>“pink”</p>
<p>- už je den a v doměčku začne zvonit budík, třepe se i domeček</p> <p>X</p>		<p>“crrrrrrr...”</p>
<p>čas: 00:00:05 záběr č. 2</p> <p>- za roletou zvoní budík, páničkova ruka chytí roletu a vytáhne ji</p>		<p>“crrrrrrr...”</p>
<p>- budík poskakuje po nočním stolku</p>		<p>“crrrrrrr...”</p>
<p>- páničkova ruka zastaví zvonící budík</p> <p>X</p>		<p>“crrrrrrr...”</p> <p>“buch”</p>

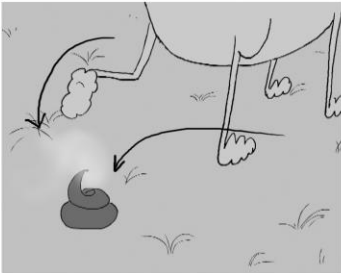
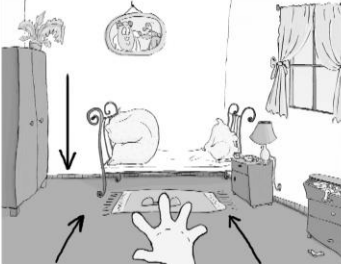
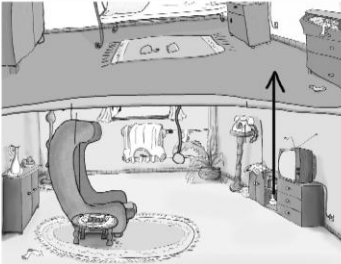
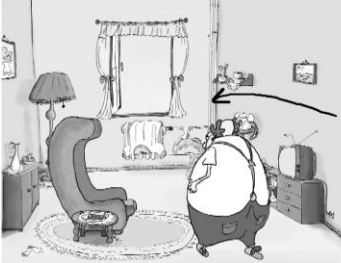
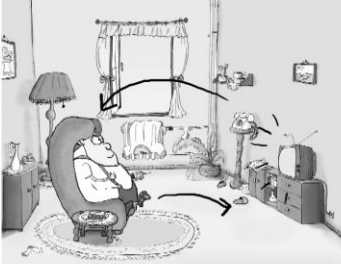
POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>čas: 00:00:04 záběr č. 3</p> <p>- pejsek spí, probudí se a zvedne hlavu</p>		
<p>- zívne si a zamlaská</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p style="text-align: center;">“uááááá” “mlask, mlask”</p>
<p>čas: 00:00:03 záběr č. 4</p> <p>- pániček se protahuje</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p style="text-align: center;">“uuuuuuu”</p>
<p>čas: 00:00:02 záběr č. 5</p> <p>- pániček jde s novinami na záchod</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p style="text-align: center;">“šlap šlap” (chůze)</p>
<p>čas: 00:00:04 záběr č. 6</p> <p>- pejsek vyjde ven z boudy, zastaví se a podívá se na nebe</p>		<p style="text-align: center;">“dup dup” (chůze)</p>

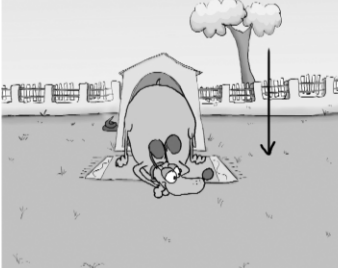

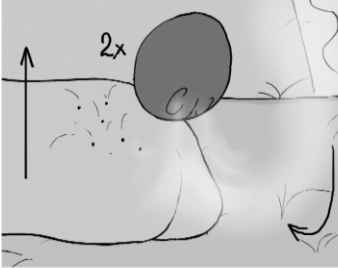

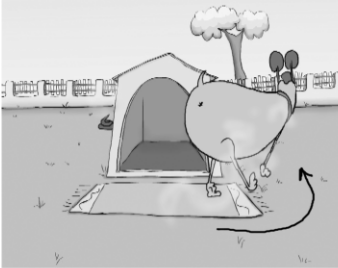
POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>- pejsek běží za boudu</p> <p>X</p>		<p>“cup cup...”</p>
<p>čas: 00:00:02 záběr č. 7</p> <p>- poskočí, zvedne nohu a čůrá</p> <p>X</p>		<p>“hups” ruch: čůrání</p>
<p>čas: 00:00:03 záběr č. 8</p> <p>- páníček sedí na záchodě taky čůrá a čte noviny</p> <p>X</p>		<p>ruch: čůrání</p>
<p>čas: 00:00:06 záběr č. 9</p> <p>- pejsek koukne na diváka, něco se děje a v tom to přijde.....pejsek si uprdne!</p>		<p>“vrrrrrrr” (kručení v břiše) “prc”</p>
<p>- vyskočí, otočí se a všechnu “vůni” vyčmouchá čumákem</p>		<p>“hup” ruch: čichání</p>

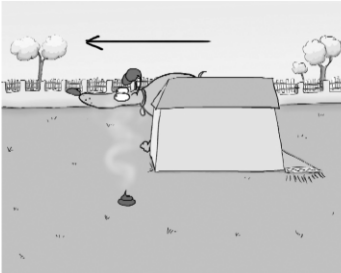
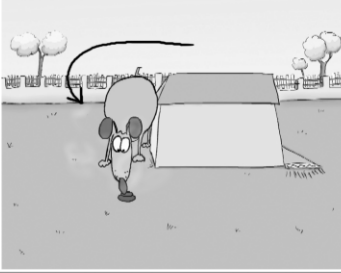
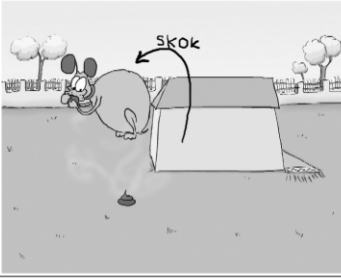
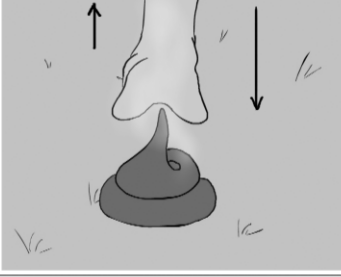
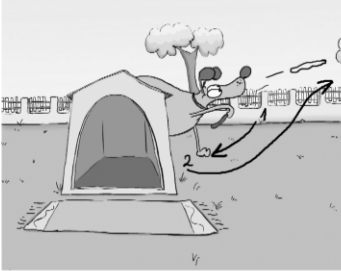
POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>- pejsek se ušklíbne....fůůj</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>“bléééé”</p>
<p>čas: 00:00:12 záběr č. 10</p> <p>- páníček čte noviny a v tom mu okýnkem zavane druhý prd od pejska - zvedne halvu a začuchá nosem</p>		<p>ruch: čichání</p>
<p>- ušklíbne se jako pejsek a podá si voňavku</p>		<p>“bléééé”</p>
<p>- celý prostor hezky navoní (3x nastříká voňavkou), pak se spokojeně usměje</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>“kssst, kssst, kssst”</p>
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 11</p> <p>- pejsek stojí za boudou a tlačí hovínko</p>		<p>ruch: tlačení</p>

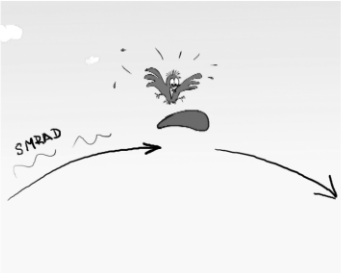

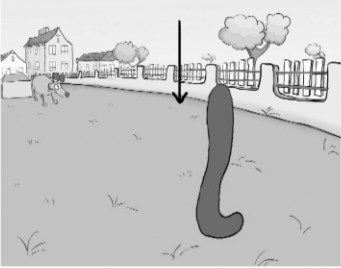
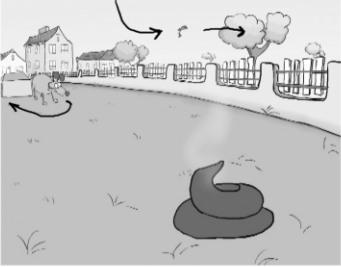

POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 12</p> <p>- páníček taky tlačí hovínko, třepe u toho novinami</p> <p style="text-align: right;">X</p>		<p style="text-align: center;">ruch: tlačení</p>
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 13</p> <p>- pejsek tlačí</p> <p style="text-align: right;">X</p>		<p style="text-align: center;">ruch: tlačení</p>
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 14</p> <p>- páníček tlačí</p> <p style="text-align: right;">X</p>		<p style="text-align: center;">ruch: tlačení</p>
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 15</p> <p>- pejsek tlačí (záběry se zrychlují)</p> <p style="text-align: right;">X</p>		<p style="text-align: center;">ruch: tlačení</p>
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 16</p> <p>- páníček tlačí</p> <p style="text-align: right;">X</p>		<p style="text-align: center;">ruch: tlačení</p>

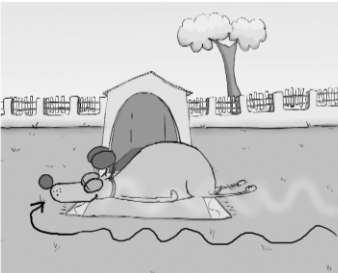




POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>čas: 00:00:03 záběr č. 17</p> <p>- hovínko padá do trávy</p>		<p>“šust”</p>
<p>- dopadne a začne smrdět</p> <p style="text-align: center;">X</p>		
<p>čas: 00:00:02 záběr č. 18</p> <p>- pejsek si úlevou povzdychne</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>ruh: povzdech (uuuf)</p>
<p>čas: 00:00:03 záběr č. 19</p> <p>- objeví se páníčková ruka, chytí splachovadlo a zatáhne za něj</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>ruh: spláchnutí (začátek)</p>
<p>čas: 00:00:03 záběr č. 20</p> <p>- hovínko se spláchne do kanálu</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>ruh: spláchnutí (konec)</p>


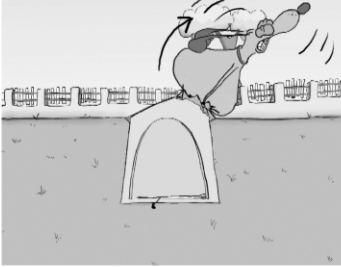
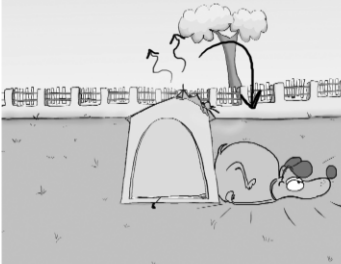
POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>čas: 00:00:02 záběr č. 21</p> <p>- pejsek zadnima nohama “zahraje” hovínko trávou</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>ruch: zahrabání 2x</p>
<p>čas: 00:00:07 záběr č. 22</p> <p>- páníčková ruka chytí roletu (ložnici jakoby na roletě) a vytáhne ji</p>		<p>ruch: roleta vylítne</p>
<p>- roleta “vyletí” a vidíme obývací pokoj</p>		
<p>- do něj vejde páníček</p>		<p>ruch: chůze</p>
<p>- a skočí do křesla přičemž si zuje papuče a zapne televizi</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>“hups” “cvak” (televize)</p>

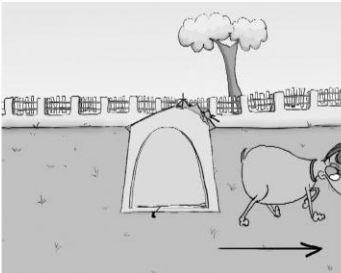

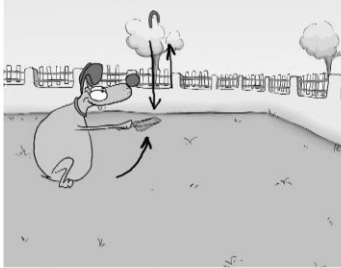
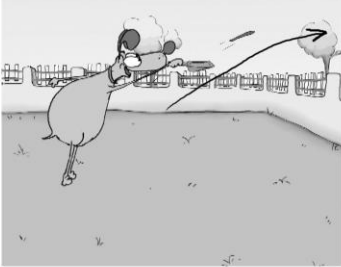

POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>čas: 00:00:04 záběr č. 23</p> <p>- pejsek si lehne před boudu</p>		
<p>- mezitím se k němu ze zadu plíží smrad z hovínka</p> <p style="text-align: center;">X</p>		
<p>čas: 00:00:04 záběr č. 24</p> <p>- připlíží se až k jeho čumáku, pejsek 2x začuchá a zvedne se</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p style="text-align: center;">ruch: čuchání 2x</p>
<p>čas: 00:00:05 záběr č. 25</p> <p>- (dohraje pohyb zvedání), sedne si a čuchá na stranu odkud jde smrad</p>		<p style="text-align: center;">ruch: čuchání</p>
<p>- nakonec se zvedne a jde po stopě smradu za boudu</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p style="text-align: center;">ruch: chůze a čuchání</p>

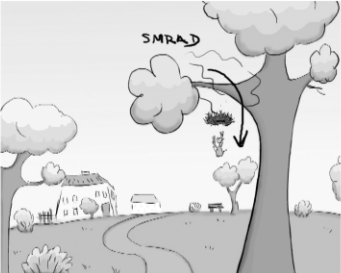

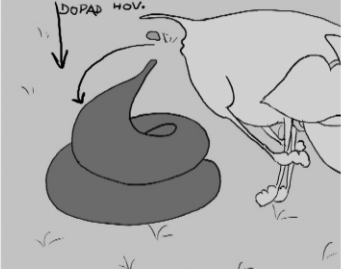


POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>čas: 00:00:02 záběr č. 26</p> <p>- pejsek jde za boudu a čuchá</p>		<p>ruh: čmuchání</p>
<p>- až dojde k hovínku a očuchá ho</p>		<p>ruh: čmuchání</p>
<p>- odskočí a chytí se čumáku smrady</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>“hups”</p>
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 27</p> <p>- vezme hovínko za špičku</p> <p style="text-align: center;">X</p>		
<p>čas: 00:00:02 záběr č. 28</p> <p>- rozmáchne se a odhodí ho pryč od boudy</p> <p style="text-align: center;">X</p>		


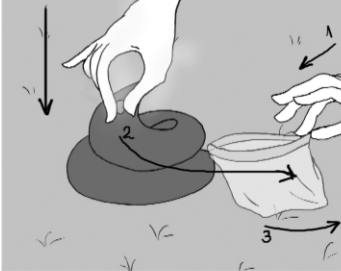

POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>čas: 00:00:04 záběr č. 29</p> <p>- hovínko letí a vyděsí letícího ptáčka</p>		<p>“píííp”</p>
<p>- smrad letící za hovínkem ho omráčí a ptáček padá k zemi</p> <p style="text-align: center;">X</p>		
<p>čas: 00:00:03 záběr č. 30</p> <p>- hovínko dopadne na zem, v zadu vidíme pejska jak vše sleduje</p>		<p>“plp”</p>
<p>- po dopadu hovíka vletí omámený ptáček do stromu, hovínko začne smrdět a pejsek se otočí a jde k boudě</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>ruh: ptáček vletí do stromu (křách)</p>
<p>čas: 00:00:35 záběr č. 31</p> <p>- spokojeně se natáhne na kobereček před boudu</p>		<p>ruh: pejsek se natáhne před boudu</p>

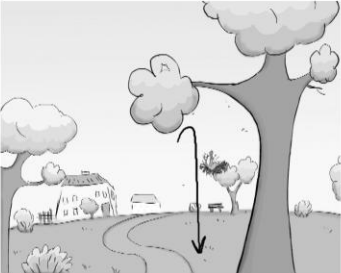
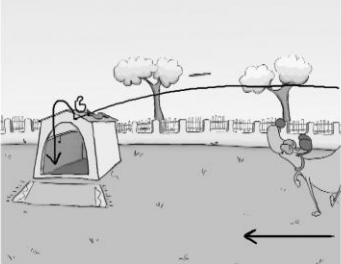



POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>- zívne si a spokojeně usne, pomalu se k němu zase začne plížit smrad z hovínka</p>		<p>ruch: zívnutí</p>
<p>- pejsek se vzbudí, začuchá, ušklíbne se, ucpe si nos, ale ni to nepomáhá</p>		<p>ruch: čuchání “bléééé”</p>
<p>- přehodí si kobereček přes hlavu, ale smrad ho stále obtěžuje</p>		
<p>- až se celý zabalí do koberečku, chvíli to tak vydrží a pak se “rozplácne” před boudu</p>		<p>“plác”</p>
<p>- nakonec rezignuje, vstane a jde se schovat do boudy</p>		<p>ruch: chůze</p>


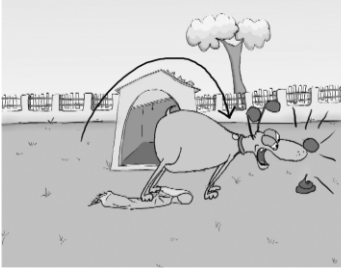
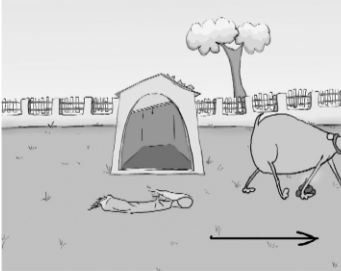
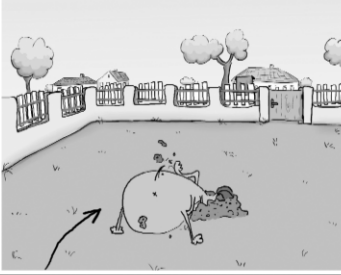
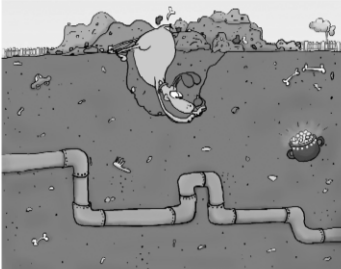
POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>- pejsek se otočí v boudě a zatáhne roletu</p>		<p>ruch: stažení rolety</p>
<p>- pak ji trochu povytáhne, vystrčí packu a vtáhne do boudy kobereček i se smradem</p>		<p>ruch: povytažení a stažení rolety “chňap”</p>
<p>- v boudě to nemůže se smradem vydržet a snaží se dostat ven, bouda skáče</p>		<p>“ buch, buch, buch...”</p>
<p>- nakonec vyleze dírou ve střeše</p>		<p>“křách” ruch: pejsek seč snaží dostat z boudy</p>
<p>- a spadne na zem, z boudy se dírou ve střeše začne linout smrad</p>		<p>“bum”</p>

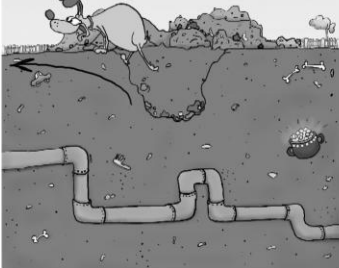
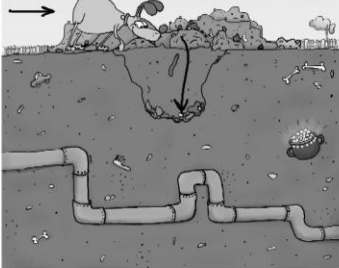


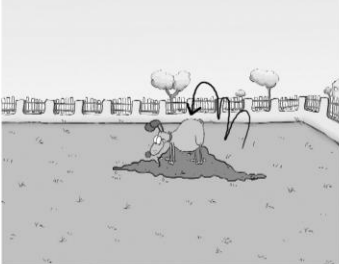
POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>- pejsek vstane a jde k hovínku</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>ruh: chůze</p>
<p>čas: 00:00:03 záběr č. 32</p> <p>- přistoupí k němu a nabere ho lopatkou</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>ruh: chůze, nabírání</p>
<p>čas: 00:00:04 záběr č. 33</p> <p>- prohodí ho na lopatce jako palačinku</p>		<p>“plp”</p>
<p>- rozmáchne se a odhodí ho pryč</p> <p style="text-align: center;">X</p>		
<p>čas: 00:00:05 záběr č. 34</p> <p>- hovínko proletí kolem spícího ptáčka</p>		<p>ruh: spící ptáček</p>

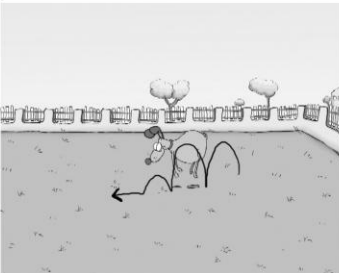

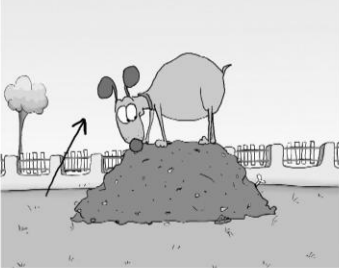
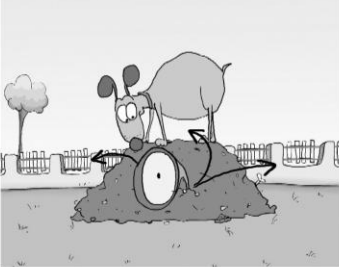
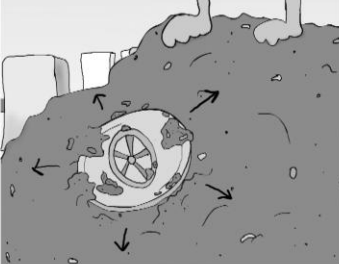
POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>- hovínko proletí, ptáček se vzbudí, omdlí smradu a i s hnízdem spadne na zem</p> <p style="text-align: center;">X</p>		
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 35</p> <p>- hovínko přiletí malému pejskovi, co právě tlačí bobek, rovnou pod zadek</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p style="text-align: center;">ruch: tlačení pejska</p>
<p>čas: 00:00:04 záběr č. 36</p> <p>- malý pejssek "přihodí" svůj bobek na velké hovínko</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p style="text-align: center;">ruch: malý bobek přistane na hovínku</p>
<p>čas: 00:00:10 záběr č. 37</p> <p>- uleví si o točí hlavu, aby se podíval, co "vytvořil"</p>		<p style="text-align: center;">ruch: uleva pejska</p>
<p>- koukne na velké hovínko, zajásá a hrdě zašteká na svou paničku, vrtí přitom ocáskem</p>		<p style="text-align: center;">ruch: pejssek poskočí radostí "haf, haf, haf"</p>



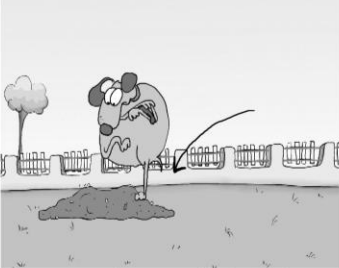
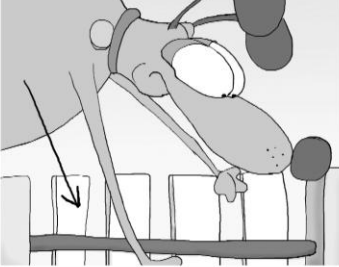

POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>- hrdý pejsek vrtí osáskem, ale pak je “strhnut” za vodítko ven z obrazu</p>		<p>ruch: zakňučení pejska, jak je “strhnut”</p>
<p>- panička natahuje ručku k hovínku</p> <p>X</p>		
<p>čas: 00:00:04 záběr č. 38</p> <p>- vezme malého bobka, dá jej do pytlíku a zavře ho</p>		<p>ruch: sáček</p>
<p>- pak vezme velké hovínko</p> <p>X</p>		
<p>čas: 00:00:07 záběr č. 39</p> <p>- hovínko letí zpět k pejskovi kolem ptáčka - ten se snaží dostat hnízdo zpět na strom, ale hovínko ho opět omámi smarady a on zase spadne na zem i s hnízdem</p>		<p>“píííp”</p>

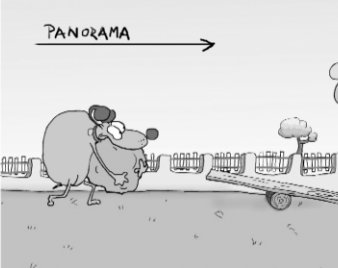
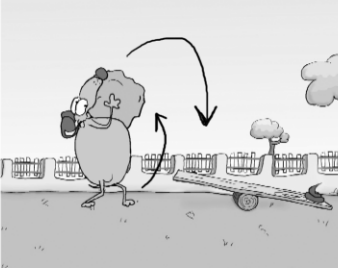


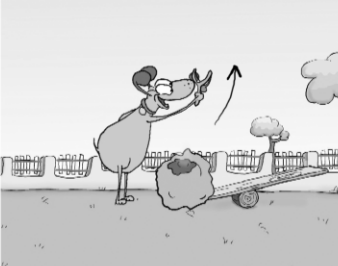
POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>- ptáček padá na zem</p> <p>X</p>		
<p>čas: 00:00:02 záběr č. 40</p> <p>- nic netušící pejsek spokojeně běží k boudě</p> <p>- hovínko ho však předběhne, odrazí se od střechy a dopadne na jeho kobereček</p> <p>X</p>		<p>“plp” ruch: běh pejska</p>
<p>- pejsek se odrazí</p>		
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 41</p> <p>- vyskočí nad kobereček</p> <p>X</p>		
<p>čas: 00:00:06 záběr č. 42</p> <p>- v poslední chvíli se zděsí</p> <p>X</p>		<p>ruch: dopad pejska a zděšení</p>


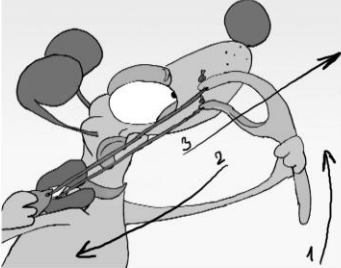
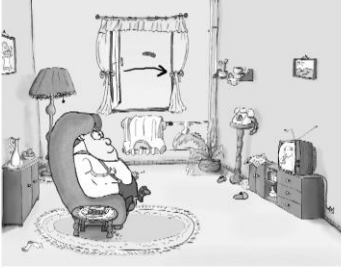
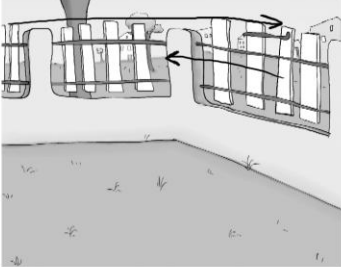
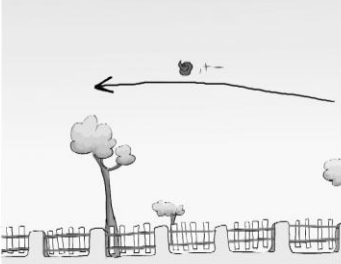
POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>- pejsek přejde na stranu, zavrčí na hovínko, chytí kobereček a vytřepe ho</p>		<p>“vrrrrrr” “bum” “plp”</p>
<p>- přiskočí k hovínku zaštěká na něj</p>		<p>“hups” “haf, haf, haf...”</p>
<p>- odejde</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>ruch: chůze</p>
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 43</p> <p>- pejsek vejde do záběru a začne hrabat díru</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>ruch: hrabání</p>
<p>čas: 00:00:05 záběr č. 44</p> <p>- hrabe a hrabe</p>		<p>ruch: hrabání</p>

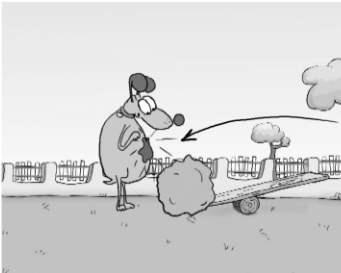

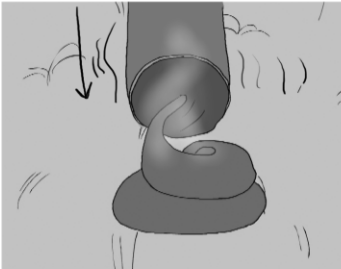

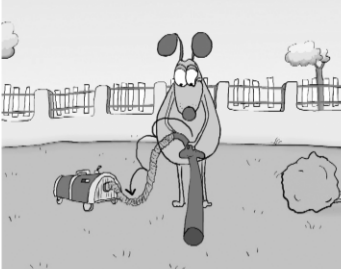
POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>- pejsek vyběhne z díry a běží pro hovínko</p>		<p>ruch: pejsek běží</p>
<p>- přiběhne a hodí hovínko do díry</p> <p>X</p>		<p>ruch: pejsek běží, hovínko spadne do díry</p>
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 45</p> <p>- zahrne díru hlínou směrem do kamery</p> <p>- hlína pokryje celý obraz</p> <p>X</p>		<p>ruch: zahrnutí</p>
<p>čas: 00:00:04 záběr č. 46</p> <p>- pejsek poskakuje po hromadě hlíny, aby ji ušlapal</p>		<p>ruch: poskakování pejska</p>
<p>- hromada se zmenšuje</p>		<p>ruch: poskakování pejska</p>



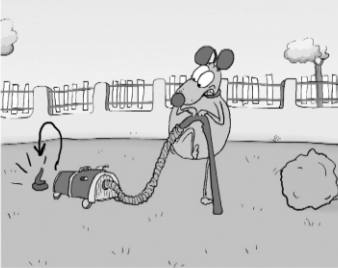

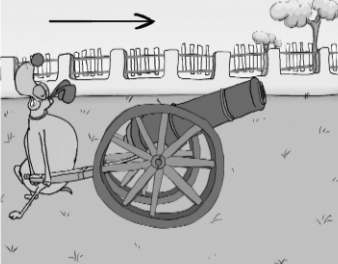
POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>- po ušlapání hromady se pejsek rozejde</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>ruch: ušlapávání hromady</p>
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 47</p> <p>- pejsek jde (panorama)</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>ruch: chůze pejsek</p>
<p>čas: 00:00:07 záběr č. 48</p> <p>- najednou se pod ním zvedne hlína</p>		<p>ruch: hlína se zvedá</p>
<p>- z hromady vykoukne periskop a rozhlíží se až spatří pejska</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>ruch: mrkání periskopu</p>
<p>čas: 00:00:03 záběr č. 49</p> <p>- z hlíny se vynoří poklop</p>		<p>ruch: rozhrnutí hlíny</p>

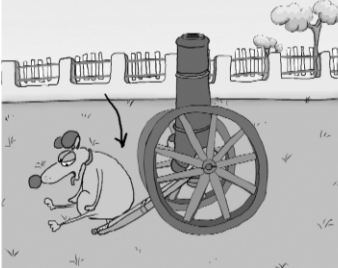

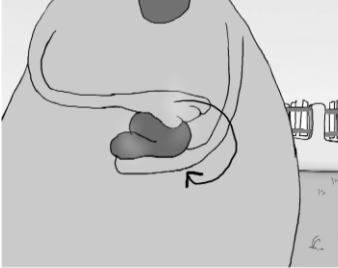
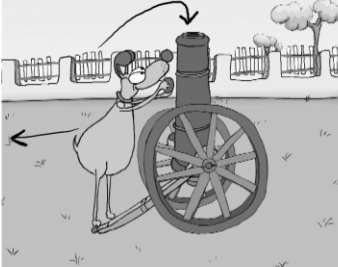
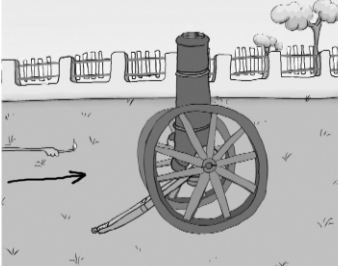
POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>- otevře se poklop, “vyvalí” se smrad, pak se objeví krtek s hovínkem v ruce a hodí ho zpátky pejskovi</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>ruch: otevření poklopu, pára, krtek</p>
<p>čas: 00:00:05 záběr č. 50</p> <p>- pejsek překvapeně chytí hovínko a kouká na krta, ten za sebou zabouchne poklop až se pejsek poleká</p>		<p>ruch: pejsek jekne, zavření poklopu</p>
<p>- pak homada opět zajede pod zem, jako ponorka</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>ruch: šumění hlíny</p>
<p>čas: 00:00:02 záběr č. 51</p> <p>- pejsek se sehne k zemi</p>		
<p>- chytí balvan, zatřepe se a jde</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>ruch: pejsek jakoby kňučí nad tíhou balvanu</p>



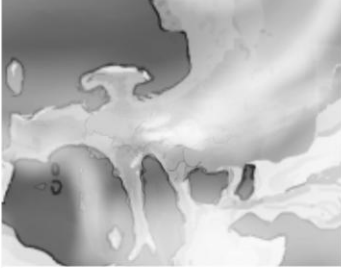
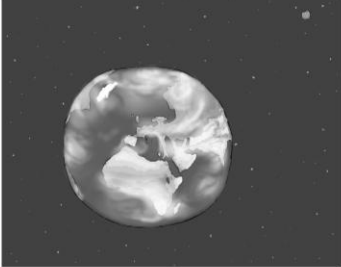
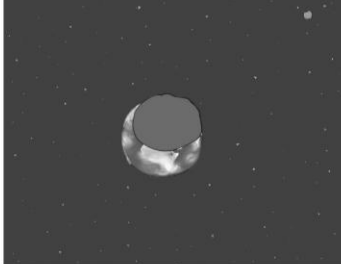
POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>čas: 00:00:09 záběr č. 52</p> <p>- chůze panorama začátek - pejsek nese balvan</p>		<p>ruchy: těžkopádná chůze</p>
<p>- konec panoramy - pejsek zvedne balvan výš a hodí ho na prkno</p>		<p>ruh: zakřučení pejska, dopad balvanu</p>
<p>- hovínko je vystřeleno</p>		
<p>- a rozplácne se o balvan, pejsek si povzdychne</p>		<p>“plp”</p>
<p>- pak vytáhne z kapsy na bříšku prak</p> <p style="text-align: center;">X</p>		

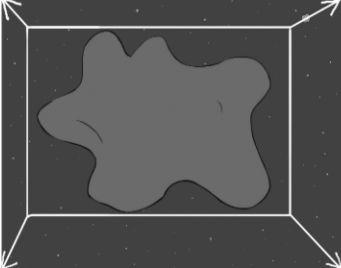

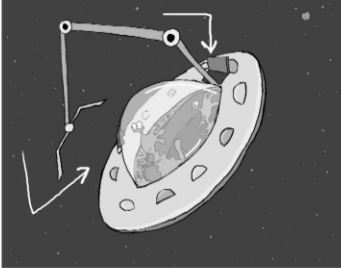


POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 53</p> <p>- packa vezme hovínko z balvanu</p> <p style="text-align: center;">X</p>		
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 54</p> <p>- pejsek se napřímí a vystřelí hovínko pryč</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p style="text-align: center;">ruh: natažení praku</p>
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 55</p> <p>- hovínko proletí v okně, páníček nic netuší a sleduje televizi</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p style="text-align: center;">ruh: televize</p>
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 56</p> <p>- hovínko se odrazí od prkna plotu</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p style="text-align: center;">“plp”</p>
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 57</p> <p>- a letí zpět k pejskovi</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p style="text-align: center;">ruh: jakoby šustění jak letí hovínko</p>

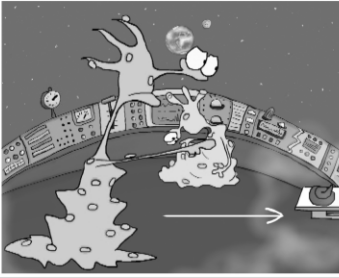
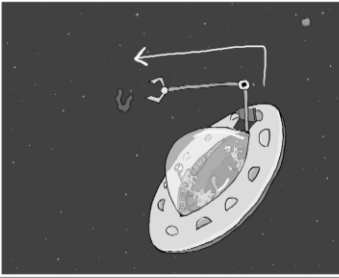
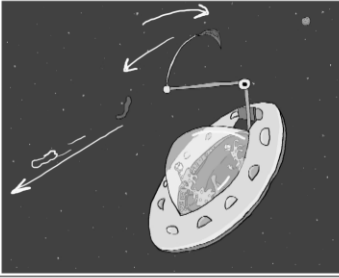
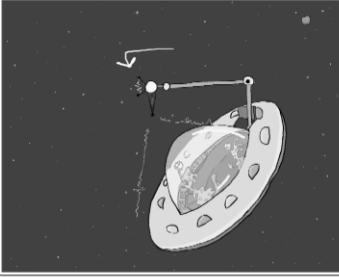
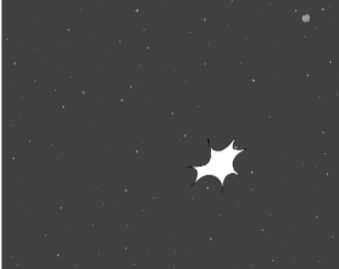
POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>čas: 00:00:02 záběr č. 58</p> <p>- hovínko přistane pejskovi na bříšku</p>		<p>“plp”</p>
<p>- hovínko sjede z bříška na zem</p> <p>X</p>		
<p>čas: 00:00:02 záběr č. 59</p> <p>- pejsek přiloží k hovínku trubku od vysavače a zapne ho</p>		<p>ruch: zapne se vysavač</p>
<p>- vysavač nasaje hovínko</p> <p>X</p>		<p>ruch: vysavač jak nasál hovínko</p>
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 60</p> <p>- hovínko putuje trubkou vysavače</p>		<p>ruch: vysavač</p>






POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 61</p> <p>- hovínko se z trubky dostane do vysavače</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p style="text-align: center;">ruch: vysavač</p>
<p>čas: 00:00:05 záběr č. 62</p> <p>- vysavač se začne “vztekat”</p>		<p style="text-align: center;">ruch: vysavač se “vzteká”</p>
<p>- a nakonec ze sebe hovínko dostane ven</p>		
<p>- pak se rozpadne</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p style="text-align: center;">ruch: rozpad vysavače</p>
<p>čas: 00:00:03 záběr č. 63</p> <p>- pejsek “přitáhne” dělo</p>		<p style="text-align: center;">ruch: vrzání kol děla, kňučení pejska</p>

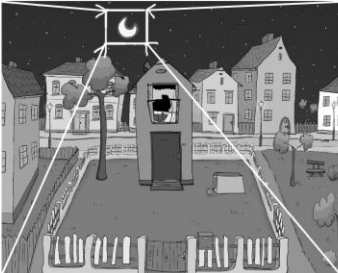



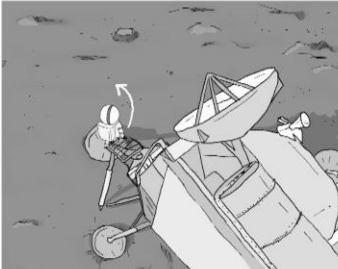
POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>- pejsek padne na zadek a usměje se</p> <p>X</p>		<p>ruh: pejsek dopadne, dýchání, dělo</p>
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 64</p> <p>- vezme hovínko</p> <p>X</p>		
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 65</p> <p>- v packách ho vytvaruje do kuličky</p> <p>X</p>		<p>ruh: žmoulání kuličky</p>
<p>čas: 00:00:02 záběr č. 66</p> <p>- a hodí do děla</p>		<p>ruh: dopad hovínka do děla, odběhnutí</p>
<p>- odběhne a natahuje packu se zapálenou zápalkou</p>		



POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>čas: 00:00:22 záběr č. 70</p> <p>- odjezd - odjezd od Země</p>		
		
		
		
<p>- hovínko letí</p>		

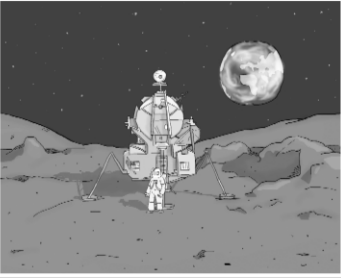
POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>- hovínko se rozplácne jakoby o sklo kamery</p>		<p>“płp”</p>
<p>- odjezd - vidíme ufony, podiví se</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>ruch: ufony se diví</p>
<p>čas: 00:00:05 záběr č. 71</p> <p>- ufony si sundají hovínko ze skla svého talíře</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>ruch: vrzání mech. ruky, odlepení hovínka, zavření dvířek</p>
<p>čas: 00:00:10 záběr č. 72</p> <p>- nechají si hovínko přivést, zvědavě na něj koukají, mezitím se z něj line smrad</p>		<p>ruch: divení ufonů</p>
<p>- ze smradu jim naskáčí pupínky a změní se jejich barva na zelenou</p>		<p>ruch: pupinkování a změna barvy</p>

POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>- rozčilený ufon vykáže hovínko z lodi</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>ruch: příkaz ufona, zoufalé kňučení</p>
<p>čas: 00:00:06 záběr č. 73</p> <p>- hovínko je vyhozeno ven z talíře</p>		<p>ruch: vrzání mec. ruky</p>
<p>- a odpáleno plácačkou</p>		<p>ruch: vrzání mech. ruky, odpinknutí hov.</p>
<p>- po té ufo zmizí</p>		<p>ruch: bzučení</p>
<p style="text-align: center;">X</p>		<p>ruch: zmizení</p>

POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>čas: 00:00:06 záběr č. 74</p> <p>- vedle sluníčka vyjde měsíček, propíchne sluníčko a nastane noc - sluníčko poletuje v obraze jako balonek až přistane na komíně</p>		<p>ruh: propíchnutí balonku, vypouštění</p>
<p>- nastala noc, v domečcích se rozsvítily světla</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>ruh: plp, dopad na komín</p>
<p>čas: 00:00:05 záběr č. 75</p> <p>- pejsek si zívne a spokojeně lehne</p>		<p>ruh: zívnutí</p>
<p style="text-align: center;">X</p>		
<p>čas: 00:00:02 záběr č. 76</p> <p>- páníček si zívne a vypne televizi</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p>ruh: vypnutí televize, zívnutí</p>

POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>čas: 00:00:10 záběr č. 77</p> <p>- nájezd na měsíc - je noc a páníček stáhne roletu a zhasne</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p style="text-align: center;">ruch: zhasnutí světla , roleta</p>
<p>čas: 00:00:02 záběr č. 78</p> <p>- kosmonaut leze po žebříku dolů</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p style="text-align: center;">ruch: dupání po žebříku</p>
<p>čas: 00:00:02 záběr č. 79</p> <p>- dole se zastaví</p> <p style="text-align: center;">X</p>		
<p>čas: 00:00:02 záběr č. 80</p> <p>- rozhlédne se</p> <p style="text-align: center;">X</p>		<p style="text-align: center;">ruch: otáčení</p>
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 81</p> <p>- rozejde se</p> <p style="text-align: center;">X</p>		

POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>čas: 00:00:03 záběr č. 82</p> <p>- noha kosmonauta šlápne do hovínka</p>		<p>ruch: zašlápnutí</p>
<p>X</p>		
<p>čas: 00:00:02 záběr č. 83</p> <p>- kosmonaut se ušklíbne</p>		<p>ruch: ušklíbnutí</p>
<p>čas: 00:00:01 záběr č. 84</p> <p>- hovínko přilepené na botě</p>		
<p>čas: 00:00:04 záběr č. 85</p> <p>- uslyší psí zavytí</p>		<p>ruch: zavytí pejska</p>

POPIS	OBRAZ	ZVUK
<p>čas: 00:00:07 záběr č. 86</p> <p>- kosmonaut se otočí</p> <p style="text-align: center;">></p>		<p>ruch: zavytí pejska kosmonaut: We have a problem!</p>
<p>konečný čas: 00:04:44</p>	<p style="text-align: center;">závěrečné titulky</p>	