

# **Nepodávejte tučňákům balónky**

**Dokumentace průběhu přípravy  
a realizace bakalářské práce a rešerše**

Šárka Zahálková



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Kabinet teoretických studií

akademický rok: 2010/2011

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Šárka ZAHÁLKOVÁ  
Osobní číslo: K08180  
Studijní program: B 8206 Výtvarná umění  
Studijní obor: Multimedia a design – Animovaná tvorba

Téma práce: 1. Teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše  
2. Praktická část: Nepodávejte tučňákům balónek – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část:

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

### 2. Praktická část:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD – výstup ze střihového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio – dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2 – 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x 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 bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:

DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. Praha : Akademie múzických umění, 2004. 160 s. ISBN 80-7331-012-0.

FURNISS, Maureen. The Animation Bible : A Guide to Everything—from Flipbooks to Flash. London, UK : Laurence King Publishing, 2008. 340 s. ISBN 978-1-85669-550-3.

KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha : AMU, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

MONACO, James. Jak číst film : Svět filmu, médií a multimédií. Praha : Albatros, 2006. 740 s. ISBN 80-00-01410-6.

ULVER, Stanislav. Animace a doba 1955-2000. Praha : Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004. 400 s.

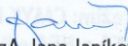
Vedoucí bakalářské práce: **doc. ak. mal. Michal Zeman**

Ústav animace a audiovizize

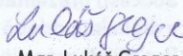
Datum zadání bakalářské práce: **27. listopadu 2010**

Termín odevzdání bakalářské práce: **20. května 2011**

Ve Zlíně dne 7. února 2011

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
Mgr. Lukáš Gregor  
ředitel ústavu




## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně ..... 4. 3. 2011 .....

  
.....  
Jméno, příjmení, podpis  
JARKA ZAHAJKOVA

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

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

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k 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 pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

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

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

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

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

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

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

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku 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**

Bakalářská práce se věnuje popisu přípravy a průběhu práce při tvorbě animovaného filmu *Nepodávejte tučňákům balónky* od počátečních inspirací přes tvorbu scénáře, storyboardu a animatiku až k technologii animace a k postprodukcí. Snímek je inspirován krátkou povídkou německé autorky Constanze John *Zamilovaná do tučňáka* a obsahuje též krátké zamyšlení nad postavou tučňáka v animovaném filmu obecně. Film je animován technikou totální kreslené animace. Součástí práce je obrázkový scénář. Animovaný film je přiložen na datovém nosiči.

Klíčová slova: animace, kreslený film, totální animace, tučňák v animovaném filmu

## **ABSTRACT**

Bachelor's thesis deals with an arrangement and making the animated movie named *Please, Do not Give Balloons to Penguins* from its initial inspiration through making script, storyboard and animatic to technology of animation and postproduction. The animated movie is inspired by a short story *Fallen in Love with Penguin* written by German female writer Constanze John. The thesis contains also a short essay about penguins in animated films. The short movie is made using technology of total hand drawing animation. The part of bachelor's thesis is the storyboard. The animated movie is enclosed on the compact disc.

Keywords: animation, drawing animation, total animation, penguin in animated movie

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

## **PODĚKOVÁNÍ**

Za vedení, konzultace a rady při zpracování bakalářské práce *Nepodávejte tučňákům balónky. Dokumentace průběhu přípravy a realizace bakalářské práce a rešerše* děkuji především doc. akad. mal. Michalu Zemanovi, vedoucímu bakalářské práce.

## OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
<b>1 NÁMĚT A INSPIRAČNÍ ZDROJE</b> .....	<b>11</b>
1.1 ZAMILOVANÁ DO TUČŇÁKA.....	11
<b>2 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE</b> .....	<b>14</b>
2.1 POLOJASNO – ŠLEHAČKOVÁ OBLAKA.....	14
2.2 TUČŇÁCI, KAM SE PODÍVÁŠ .....	15
2.3 VÝTVARNÁ INSPIRACE.....	19
<b>3 SCÉNÁŘ A STORYBOARD</b> .....	<b>25</b>
3.1 VÝVOJ PŘÍBĚHU.....	25
3.2 NEUSTÁLÉ PLYNUTÍ, PARALELNÍ SVĚTY, SEN NEBO SKUTEČNOST?.....	27
3.3 ŘEŠENÍ POSTAV A SOUVISEJÍCÍ ZMĚNY.....	27
3.4 TVORBA STORYBOARDU A ZPRACOVÁNÍ SCÉNÁŘE .....	28
<b>4 ANIMATIK</b> .....	<b>29</b>
<b>5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ</b> .....	<b>30</b>
5.1 CHARAKTERIZACE POSTAV .....	30
5.1.1 Charakter tučňáka jako postavy animovaného filmu .....	33
5.2 POHYB, MIMIKA, TEMPO PLYNUTÍ A ŘEČ TĚLA .....	33
5.3 CHARAKTERIZACE PROSTŘEDÍ.....	34
5.4 TECHNIKA PROVEDENÍ.....	34
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>36</b>
<b>6 ANIMACE</b> .....	<b>37</b>
6.1 ANIMAČNÍ PŘÍPRAVA A VLASTNÍ ANIMACE .....	37
<b>7 POSTPRODUKCE</b> .....	<b>38</b>
7.1 STŘIH A TITULKY .....	38
7.2 ZVUK.....	38
<b>8 PRŮBĚH A PREZENTACE PRÁCE</b> .....	<b>41</b>
8.1 ČASOVÝ ROZVRH PRÁCE.....	41
8.2 PREZENTACE PRÁCE .....	41
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>42</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>43</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>44</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH</b> .....	<b>45</b>



## ÚVOD

Věřím, že každý z nás někdy zatoužil po tom udělat cosi zakázaného. Něco, co se zkrátka nedělá. Nemám ale na mysli žádnou vyloženě zlou a špatnou věc jako třeba vykrást banku či zabít souseda, který v jednom kuse kouká na fotbal v televizi a křičí a nadává u toho tak, že vám ze stropu padá omítka. To ne! Myslím takovou tu malou „lumpárnu“, která nikomu neuškodí. Například při jízdě páter nosterem v posledním patře nevystoupit, trochu se bát a čekat, co se stane... U panelového domu zazvonit na všechny zvonky, schovat se a „pod fousy“ se smát všem těm rozčileným dámám a pánům vyhlížejícím a láteřícím z oken a balkónů... Anebo dát v zoologické zahradě tučňákovi balónek, i když podávání čehokoli zvířecím obyvatelům ZOO je přísně zakázáno...

O tom, co se stane, když porušíme zákaz a tučňákovi balónek skutečně podáme, vypráví můj animovaný film *Nepodávejte tučňákům balónky*. V textu bakalářské práce popisují proces vzniku příběhu i výsledného animovaného snímku, stejně jako inspirace, podněty a technologie zpracování.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 NÁMĚT A INSPIRAČNÍ ZDROJE

Když jsem v průběhu druhého ročníku svého studia na Fakultě multimediálních komunikací Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně začala přemýšlet, jaké téma jakou formou v rámci své praktické bakalářské práce zpracovávat, hlavou se mi honily všelijaké myšlenky a nápady. O inspiraci nouze nebyla. Život a dění okolo mě, stejně jako má často až bujná představivost a fantazie mi přinášely mnoho impulzů a podnětů. Inspiraci jsem nacházela především v oblasti své praxe, kterou je kulturní management, produkce a vzdělávání v oblasti výtvarného a současného umění. Příběhy jako by často samy vyplouvaly z obrazů, fotografií a jiných děl prezentovaných na výstavách, na jejichž realizaci jsem se podílela. Inspirující pro mne byla mnohdy také osobní setkání se samotnými tvůrci vystavovaných děl a s dalšími osobnostmi současné umělecké scény. Zároveň bych neměla zapomenout na kontakt s návštěvníky, dětmi i dospělými, a to nejen v rámci běžných prohlídek, ale i jako účastníky různých vzdělávacích programů (např. tzv. galerijních animací, dílen, workshopů), kdy jsem se pro ně leckdy skrytý obsah umění pokoušela odhalovat pomocí svých smyšlených příběhů.

Mnoho námětů pro tvůrčí zpracování mi též přinášeli moji zvířecí přátelé a spolubydlíci králík Bedřich (2005 - 11. 5. 2011) a činčil Evžen (2008). Bedřich jako starší, trochu nevrlý králík hájící si svou pohodu, klid a prostor a Evžen jako hyperaktivní činčilí mladík, pro kterého není nic svaté a neexistuje nic, do čeho by se nemohl pustit (nebo případně zakousnout). Jsem si jista, že jejich honičky a rozličné etudy vystřižené jak z grotesek na mé zanimování čekají. Přesto jsem se rozhodla pro zcela jiný námět, a to námět podle literárního díla.

### 1.1 Zamilovaná do tučňáka

Už je to téměř dva roky zpátky, kdy jsem od kamarádky dostala krásně zářivě růžovou knihu s neméně působivým názvem: *Last – Lust – Láska*. Šlo o sborník textů a reprodukci děl kulturně-literární revue *Pandora*<sup>1</sup>, jež spojovalo jediné téma, a to láska. Láska v dílech severočeských a saských umělců – básníků, prozaiků, dramatiků, grafiků a fotogra-

---

<sup>1</sup> **Pandora: kulturně-literární revue.** Ústí nad Labem: Nad Labem, 2009, č. 18. ISSN 1801-6782.

fů, rovněž láska v odborných textech a studiích. Kniha mě zaujala nejen svým citlivým obsahovým i formálním zpracováním, ale i „hutností“ textů v sobě obsažených. Kratičkou povídkou německé autorky Constanze John<sup>2</sup> *Zamilovaná do tučňáka*<sup>3</sup> jsem pak byla přímo unešena. Už při jejím prvním čtení jsem věděla, že si žádá dalšího zpracování...

Zmiňovaná povídka je vpravdě krátká, sotva na jednu stránku, svou výmluvností si však nezadá s některými rozsáhlými romány. Vypráví příběh tří bytostí. Lutze, strůjce počasí, Jutty, jeho přítelkyně, a tučňáka, do kterého se Jutta jednoho dne zamiluje. Lutz to nedokáže pochopit, jak si bytost ženského pohlaví může nechat poplést hlavu tučňákem, někým, kdo je minimálně o polovinu menší. Jenže láska si nevybírá a Lutz, jehož údělem a posláním je tvořit počasí, nakonec udělá Juttu šťastnou. Promění ji v tučňáka, čímž v důsledku u sebe samého pozná, jaké to je být zamilován do tučňáka.

Netradiční, absurdní, krásné, pro animovaný film jako dělané. Přesto prosté, jak vystřižené z tisíce dalších románů, filmů, seriálů i životů. Příběh milostného trojúhelníku dvou soků a jedné ženy. Žena žije více méně šťastný a klidný život po boku muže, který je však oddán především své práci. Není tedy divu, že do života ženy nečekaně vstoupí někdo jiný, pozornější. A muž, pro přesnost ten primární, si díky své zaneprázdněnosti až pozdě všimne, že něco není v pořádku.

Příběh Lutze, Jutty a tučňáka není patetický ani tragický. Vlastně není ani nikterak spleťtý nebo dokonce emocionálně vyhrocený. Lutz sice Juttiny pohnutky, ať už niterné či jakékoli jiné, nechápe, ale třebaže k Juttě i nadále chová hluboké city, vědom si svého poslání, nechá ji odejít. Snad i z tohoto důvodu mi příběh přirostl k srdci.

Povídka mě však nezaujala pouze svým obsahem, ale i autorčíným stylem psaní – přímým, jasným a výstižným jazykem, v němž je zároveň uloženo plno imaginace. Sama autorka o svém psaní v rozhovoru pro výše zmiňovaný sborník uvádí:

---

<sup>2</sup> **Constanze John** (narozena 1959 v Lipsku, žije a pracuje tamtéž) je současná německá spisovatelka, vydavatelka a autorka filmových scénářů, rozhlasových her, operních libret a knih pro děti. <http://www.constanzejohn.de>

<sup>3</sup> Kompletní znění povídky v překladu Petry Sochové je přiloženo jako příloha č. 1.

*„Vždycky jsem měla pocit, že se jak v psaní pro děti, tak pro dospělé ukazují dvě stránky mé bytosti – ta přísná i ta skřítkovská, ta vědoucí i ta naivní. K tomu se v obou proudech přidává mé tihnutí k realitě a zároveň k magičnu a fantastičnu. To, že se to vše ještě nemohlo ukázat v celku tak, jak se to mně samotné jeví, má podle mého názoru spíše co do činění s mou osobou, s rodinnou historií než se společenskými procesy. Ctím literaturu Garcii Márqueze a také Bohumila Hrabala. Podle toho lze možná vytušit, o čem mluvím.“<sup>4</sup>*

Dále v rozhovoru, pak Constanze John sděluje:

*„Řada mých předků se narodila v Čechách. K mým dětským snům patřilo vytvořit obnovené spojení do Čech.“<sup>5</sup>*

Je mi velkou ctí a potěšením zpracováním povídky *Zamilovaná do tučňáka* do podoby krátkého animovaného filmu k tomuto autorčinu snu přispět.

---

<sup>4</sup> **Pandora: kulturně-literární revue.** Ústí nad Labem: Nad Labem, 2009, č. 18. s. 7.

<sup>5</sup> **Pandora: kulturně-literární revue.** Ústí nad Labem: Nad Labem, 2009, č. 18. s. 8.



## 2 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE

Zmiňovaný příběh prošel řadou scénářistických úprav, v rámci nichž přicházely další inspirace. Další podněty pak ovlivnily výtvarné řešení filmu a zpracování v technologii.

### 2.1 Polojasno – šlehačková oblaka

Příběh jsem na rozdíl od výchozí povídky<sup>6</sup> zasadila do nadpozemského světa nacházejícího se kdesi v oblacích, postaveného do kontrastu s našim světem - světem pozemským. V tomto případě jsem se částečně inspirovala krátkým počítačově 3D animovaným filmem studia Pixar s názvem *Partly Cloudy*<sup>7</sup> (v češtině: *Polojasno*) z roku 2009 (viz obr. 1). V něm velké a načechrané cumuly<sup>8</sup> ze své krásně „šlehačkovité“ hmoty modelují lidská novorozeňata i zvířecí mláďata, která pak předávají čápům a ti je jako posílíci doručují do rukou příslušných rodičů. Že děti nosí čápi, o tom se už dávno vědělo, ale odkud lidská i zvířecí mláďata čápi berou, to osvětluje až tento příběh. Velká naducaná oblaka zde sice nejsou bohy, jsou však tvůrci - „dělníky“, bez nichž by svět nemohl fungovat – lidé ani zvířata by nemohli mít své potomky. V příběhu Lutze, Jutty a tučňáka je to podobné. Lutz není bohem, má ale nezastupitelnou a předůležitou roli strůjce počasí. Bez něj by se řád světa změnil v chaos. Lutz sice v mém zpracování nemá podobu kupovitého mraku, není ale ani člověkem. Svým zevnějškem si stojí „někde mezi“.

---

<sup>6</sup> Autorka Constanze John v povídce prostředí blíže nespecifikuje. Hovoří zde pouze o „Lutzově kanceláři“. V jednom momentě pak píše: „Kolem okna proletěl červený koš z umělé hmoty a přivedl konečně Lutze ke smyslům“, což by naopak více nasvědčovalo pozemskému světu.

<sup>7</sup> **Partly Cloudy**, režie: **Peter Sohn** (mimo jiné spolupracoval na celovečerních animovaných filmech *The Incredibles*, *Ratatouille* nebo *Wall-E*, **Partly Cloudy** je jeho režisérský debut), produkce: Kevin Reher, předfilm 3D celovečerního animovaného filmu *Up* (v češtině: *Vzhůru do oblak*) od studia Pixar, délka: 6 min, premiéra: 29. 5. 2009.

<sup>8</sup> Cumulus je druh hustého oblaku nejčastěji ve tvaru kupy.

## 2.2 Tučňáci, kam se podíváš

Při hledání spojnice příběhu mezi zemí a světem Lutze, při přemýšlení nad tím, jakým asi způsobem a odkud by se tučňák mohl dostat ze země až do oblak, vzpomněla jsem si na krátký studentský 2D animovaný film *Zoologic*<sup>9</sup> z roku 2007 (viz obr. 2a, 2b), ve kterém mimo jiné hraje důležitou roli také tučňák a předně, jak už sám název filmu napovídá, jeho děj se odehrává v zoologické zahradě. V zoologické zahradě, ve které vládne přísný dozorce dbající na to, aby veškerá zvířata plnila dané poslání – být zde výhradně a jedině pro oči návštěvníka. Čili jednoduše řečeno, žádné móresy oproti předpisům se tu netrpí. Ocásky lemuru musí být krásně načechrané, plameňáci musí stát jen na jedné noze, hračky ke gorilám nepatří a tučňáci, ti přeci musí milovat zimu a ryby. Kolize nastává, když malý tučňák, který o laskomině v podobě párku v rohlíku a teplých krajích nemůže kvůli dozorci ani snít, se dá do spolku s mírumilovnou gorilou, které jsou pro změnu zakazovány hračky. Přísný dozorce brzy má, co chtěl! Bez kalhot, jen tak, jak ho pán Bůh stvořil, končí ve výběhu plameňáků. I těm je ale pro legraci a nezbyvá mu než se červenat a stát se tak jedním z nich – tím nejčervenějším.

Tento krátký snímek je pro mne inspirující po všech stránkách. Jeho výtvarné řešení je charakteristické úspornou kresbou, jednoduchou linkou a minimálním použitím barev (mimo černou kreslicí linku se zde objevuje jen černá, hráškově zelená a tmavozelená a červenorůžová až červená). Obdobně i já jsem pro svůj film zvolila co do použití výrazových prostředků a barev minimalistické pojetí.

Nespokojenost tučňáků s pobytem v ZOO se objevuje také v celovečerním počítačem 3D animovaném filmu *Madagascar*<sup>10</sup> (v češtině: *Madagaskar*) z roku 2005 (viz obr. 3). Zde vystupuje ve vedlejší roli čtveřice tučňáků, kteří obývají newyorskou ZOO. Jejich

---

<sup>9</sup> **Zoologic**, režie: **Nicole Mitchell**, délka: 4:30 min, rok výroby: 2007 (film je autorčiným absolventským filmem na *California Institute of the Arts*, v roce 2008 získal nejvyšší ocenění na soutěži *Student Academy Awards*)

<sup>10</sup> **Madagascar**, režie: **Eric Darnell, Tom McGrath**, produkce: Mireille Soria, hudba: Hans Zimmer, film byl vytvořen ve studiu DreamWorks, délka: 86 min, premiéra: 25. 5. 2005. Na film navazuje film *Madagascar: Escape 2 Africa* (2008). A na léto roku 2012 je naplánován třetí film z celé série.

snem je ale svoboda a život na domovské Antarktidě, proto zosnují útěk. Popisovat zde celý příběh by nemělo smysl, důležité je však dodat, že charakter tučňáka je zde zcela odlišný než ve výše zmiňovaném krátkém studentském snímku. Tučňáci v *Madagaskaru* jsou groteskní mafiáni. Chtějí působit drsně a chlapácky, leckdy jsou až potměšilí, ale bystrosti mnoho nepobrali. Navíc se jim smůla takřikajíc lepí na paty. Právě proto získali u diváků oblibu, následkem čehož i vlastní seriál<sup>11</sup>.

Inspirována těmito snímky, namísto do Antarktidy jsem tedy i já postavila „svého“ tučňáka do ZOO. Ani on se zde ale necítí spokojen. Zoologická zahrada není nic pro něj. Nenabízí mu žádné vzrušení či zábavu. Z letargie jeho nezáživného života ve výběhu ho vysvobodí až nafukovací balónek, který mu podá malé děvče – iniciátorka příběhu. Balónek tučňáka následně zanesse mezi Lutze a Juttu.

Hovořím-li o postavě tučňáka, je zajímavé si uvědomit, jak často je tučňák do animovaných filmů „obsazován“. Zmíním alespoň několik dalších, které by bylo škoda opomenout.

V první řadě to je film od mého oblíbeného britského *Aardman Animations* studia a režiséra Nicka Parka *Wallace and Gromit: The Wrong Trousers*<sup>12</sup> (v češtině: *Wallace a Gromit: Nesprávné kalhoty*) z roku 1993 (viz obr. 4), za který jeho autor v roce následujícím získal *Oskara* za *Nejlepší krátký animovaný film*. Zde je tučňák pro změnu bezcharakterním zločincem, který se vetře do Wallaceovi přízně a který se za fyzické, ale nevědomé, pomoci Wallaceho snaží ukrást obří diamant z muzea. Třebaže zde tučňák využívá lstivého převleku za kohouta, Gromitem je naštěstí nakonec odhalen.

---

<sup>11</sup> **The Penguins of Madagascar**, režie: **Nick Filippi, Bret Haaland**, seriál, rok výroby: 2008 - , dosud 113 epizod, délka: cca 11 minut.

<sup>12</sup> **Wallace & Gromit: The Wrong Trousers**, režie: **Nick Park**, délka: 30 min, rok výroby: 1993 (film byl vytvořen v Aardman Animations studiu v anglickém Bristolu a je druhý z trilogie třicetiminutových snímků o vynálezci Wallaceovi a jeho psu Gromitovi, v roce 1994 získal *Oskara* za *Nejlepší krátký animovaný film*), další filmy z trilogie: *A Grand Day Out* (v češtině: *Výlet na měsíc*, 1989, nominován na *Oskara*), *A Close Shave* (v češtině: *O chloupek*, 1995, *Oskar* za *Nejlepší krátký animovaný film*)

Dalším *Oskarem* oceněným snímkem s tučňáky v hlavní roli je film *Happy Feet*<sup>13</sup> z roku 2006 (viz obr. 5). Pohyb tučňáků je zde animován za použití technologie motion capture (MOCAP)<sup>14</sup>, což považovala a považuje řada animátorů za velice diskutabilní a „neanimátorskou“ metodu. Rok 2006 se v důsledku stal nakonec posledním ročníkem, ve kterém mohly animované filmy a filmy vytvořené pomocí MOCAP technologie soutěžit ve stejné kategorii. Došlo tedy ke zřetelnému vymezení, co animace je a co už není<sup>15</sup>.

O rok později, v roce 2007 byl uveden další „tučňáčí“ animovaný film *Surf's Up*<sup>16</sup> (v češtině: *Divoké vlny*) o tučňácích surfařích (viz obr. 6).

Z méně známých animovaných celovečerních filmů pak zmíním *The Pebble and the Penguin*<sup>17</sup> (v češtině: *Oblázek a tučňák*) z roku 1995 (viz obr. 7). Tento snímek byl režirován světově proslulým animátorem a režisérem Donem Bluthem, který začínal ve studiu Walta Disneye, později si založil vlastní studio. Je autorem filmů jako *Secret of N.I.M.H.* (v češtině: *Nimhské tajemství*, 1982) nebo *An American Tail* (v češtině: *Americký ocásek*, 1986), *All Dogs go to Heaven* (v češtině: *Charlie*, 1989) či *Anastasia* (v češtině: *Anastázie*, 1997)<sup>18</sup>.

---

<sup>13</sup> **Happy Feet**, režie: **George Miller**, délka: 108 min, rok výroby: 2006 (film byl oceněn *Oskarem* za *Nejlepší animovaný film*)

<sup>14</sup> Motion Capture neboli MOCAP je termín, kterým se popisuje proces záznamu pohybu, jenž je posléze přenesen na digitální model. Takto získaná data se využívají především ve filmu, počítačových hrách, vojenském sportu, dokonce i v medicíně.

<sup>15</sup> *Hruboš, Pavel. Motion Capture. Glosy o animaci* [online]. 25. 1. 2010, 1, [cit. 2011-08-20]. Dostupný z WWW: <<http://glosy.animace.com/tag/motion-capture/>>.

<sup>16</sup> **Surf's Up**, režie: **Ash Brannon, Chris Buck**, délka: 85 min, rok výroby: 2007 (film byl vyroben v americkém studiu Sony Pictures Animation), premiéra: 8. 6. 2007.

<sup>17</sup> **The Pebble and the Penguin**, režie: **Don Bluth**, délka: 74 min, rok výroby: 1995, animovaný muzikál, premiéra: 11. 4. 1995.

<sup>18</sup> *Dutka, Edgar. Minimum z dějin světové animace*. 1. vydání. Praha: AMU, 2004. s. 58.

Z televizní obrazovky pak znají nejen děti, ale i dospělí tučňáka Pingu ze stejnojmenného švýcarského seriálu *Pingu*<sup>19</sup> (viz obr. 8) nebo sedmidílný večerníček české provenience *Dva ve fraku*<sup>20</sup> (viz obr. 9).

Podkapitolu o tučňácích v animovaném filmu uzavřu ještě dvěma působivými krátkými snímky, které se v předchozích letech objevili na mezinárodním festivalu animovaného filmu *AniFest*.

V roce 2008 zde získal *Cenu za velmi krátký animovaný film* snímek britského animátora sídlícího v Bristolu Matthewa Walkera *John and Karen*<sup>21</sup> (v češtině: *John a Karen*), ve kterém lední medvěd John přichází za svou dívkou – tučňáčkou Karen, aby se jí omluvil za své předchozí neomluvitelné chování (viz obr. 10). S názorem poroty, která hodnotí film jako „*překypující jemným humorem, vyznačující se nádherným výtvarným pojetím a vysoce kvalitní animací, fyzicky a psychologicky ilustrující rozdíly povah a lidského chování*“<sup>22</sup>, se zcela ztotožňuji.

O dva roky později na *AniFestu* uspěl další film s tučňákem v hlavní roli. Počítačově animovaný 3D film *Lost and Found*<sup>23</sup> (v češtině: *Ztráty a nálezy*) režiséra Philipa Hunta z produkce studia AKA získal dokonce cenu *Grand Prix a Hlavní cenu v kategorii TV film a seriál* (viz obr. 11). Film vznikl podle dětské knihy Olivera Jefferse a vypráví příběh o osamělosti a přátelství. Hlavní hrdina – chlapec jednoho dne najde na schodech před svými

---

<sup>19</sup> **Pingu**, režie: **Otmar Gutmann**, seriál, rok výroby: 1986 – 2006, 157 epizod, délka: cca 5 min.

<sup>20</sup> **Dva ve fraku**, režie: **Nataša Boháčková**, scénář: Rudolf Čechura, výtvarník: Michal Švec, seriál, rok výroby: 1995, 7 epizod, délka: 9 min.

<sup>21</sup> **John and Karen**, režie: **Matthew Walker**, délka: 3 min 30 s, rok výroby: 2007 (film získal řadu festivalových ocenění, mezi jinými i *Cenu za velmi krátký animovaný snímek* na festivalu *AniFest 2008* v Třeboni) <http://www.matthewwalkerswebsite.com/johnandkaren.html>

<sup>22</sup> **AniFest** [online]. 2008 [cit. 2011-08-20]. **To nejlepší z AniFestu 2008**. Dostupné z WWW: <<http://www.anifest.cz/#2044>>.

<sup>23</sup> **Lost and Found**, režie: **Philip Hunt**, délka: 24 min, rok výroby: 2008 (film z produkce studia AKA, získal řadu festivalových ocenění, mezi jinými i *Cenu BAFTA pro Nejlepší dětskou animaci*) <http://www.studioaka.co.uk/#/work-lostandfound>



dveřmi tučňáka a rozhodne se ho odvézt zpátky domů – až na jižní pól.<sup>24</sup> I v tomto případě se jedná o velice silný a poetický a etický příběh, který dokáže člověka zasáhnout přímo do srdce.

### 2.3 Výtvarná inspirace

Zpočátku jsem o filmu přemýšlela jako o ploškové animaci, kde budu kombinovat papírové segmenty s drobnou kresbou a s dalšími materiály jako např. vlnou, vatou apod. V tomto případě mi byl inspirací francouzský režisér *Michel Gondry* a především pak jeho snímek *La science de rêves* (v češtině: *Nauka o snech*) z roku 2006 (viz obr. 12). Pokud díla tohoto režiséra jsou příznačná svérázným zobrazením reality a hlavně ojedinělou hravostí, pak u *Nauky o snech* to platí dvojnásob. Ač jde o film hraný, důležitou roli v něm zastávají animované stop motion sekvence, ve kterých autor kombinuje obyčejné věci a více méně odpadové materiály jako je lepenka nebo karton, filc, celofán, nitě či kousky vlny a látek. Dohromady to vše vytváří svébytný snový svět hlavního hrdiny Stephana Mi-roux. Zmiňované animace v jinak hraném filmu působí křehce a zcela přirozeně.

Toto výtvarné zpracování se ale nakonec ukázalo být pro tento případ jako ne zcela vhodné. Nad barevným fantaskním světem z papíru, vlny a vaty tedy vyhrála jednoduchá kresba v černobílém provedení inspirovaná tak trochu japonskou tušovou malbou a světem komiksu. Z tušové malby jsem si pro sebe odnesla nestejnou tloušťku linie, ze světa černobílého novinového stripu zas jednoduché charaktery kreslené téměř jedním tahem. Spíše nevědomou inspirací, na kterou mě upozornila přítelkyně, se mi stali *Mumínci* (viz obr. 13), pohádkoví tvorové finské spisovatelky, ilustrátorky a autorky komiksů Tove Janssonové<sup>25</sup>.

---

<sup>24</sup> **AniFest** [online]. 2010 [cit. 2011-08-20]. **To nejlepší z AniFestu 2010**. Dostupné z WWW: <<http://www.anifest.cz/#2044>>.

<sup>25</sup> **Tove Marika Jansson** (1914 – 2001), finská švédsky píšící spisovatelka, malířka, ilustrátorka a autorka komiksů. Jejím nejslavnějším dílem jsou knihy o skřítcích *mumincích (moomins)* a jejich přátelích. Postavička Mumínka se poprvé objevila v roce 1940, v roce 1945 vyšla první samostatná kniha o muminech. Právě mumini vydobily Janssonové světový věhlas, ačkoliv napsala i řadu knih na jiné téma. Za své dílo obdržela



Obr. 1: Partly Cloudy (v češtině: Polojasno), 2009



Obr. 2a, 2b: Zoologic, 2007

---

mimo jiné *Cenu Hanse Christiana Andersena* v roce 1966, *Cenu Švédské akademie* v roce 1972 a *Pro Finlandia* roku 1976.



*Obr. 3: Madagascar (v češtině: Madagaskar), 2005*



*Obr. 4: Wallace and Gromit: The Wrong Trousers  
(v češtině: Wallace a Gromit: Nesprávné kalhoty) z roku 1993*



*Obr. 5: Happy Feet, 2006*



Obr. 6: *Surf's Up* (v češtině: *Divoké vlny*), 2007



Obr. 7: *The Pebble and the Penguin*  
(v češtině: *Oblázek a tučňák*), 1995



Obr. 8: *Pingu*, 1986 – 2006



*Obr. 9: Dva ve fraku, 1995*



*Obr. 10: John and Karen (v češtině: John a Karen), 2007*



*Obr. 11: Lost and Found (v češtině: Ztráty a nálezy), 2008*





Obr. 12: *La science de rêves* (v češtině: *Nauka o snech*), 2006



Obr. 12: *Moomins* (v češtině: *Mumínci*), komiks

### 3 SCÉNÁŘ A STORYBOARD

Oproti povídce *Zamilovaná do tučňáka* jsem byla nucena příběh částečně pozměnit. Definovala jsem prostředí, ve kterém se hrdinové pohybují, vytvořila nové postavy a ujasnila si charaktery všech zúčastněných. Edgar Dutka v knize *Scénáristika animovaného filmu* píše, scénář mi dal „možnost námět rozvinout, vypracovat scény, domyslet potřebné zvraty a peripetie a utvrdit se v jeho srozumitelnosti“<sup>26</sup>.

#### 3.1 Vývoj příběhu

Při zpracování námětu – povídky *Zamilovaná do tučňáka* jsem se nejprve snažila po obsahové stránce víceméně držet výchozí literární předlohy a tématu: láska si nevybírání. Zároveň jsem se však ve filmu chtěla vyhnout mluvenému komentáři, mým cílem bylo příběh vyprávět pouze obrazem za doprovodu hudby.

Po několika verzích scénáře a jeho různých obměnách se ukázalo, že vyprávění takového příběhu, aby jej divák pochopil, by se rozkládalo na ploše o minimální délce osmi a více minut, přičemž délka bakalářského filmu se předpokládá kolem dvou a půl minuty. Rozhodla jsem se tedy k razantnějším scénáristickým úpravám a krácení a zároveň i k určitému posunu ve smyslu tématu. Láska a náklonnost se z příběhu nevytratily, avšak tématem filmu se místo emoce stal spíše „impuls“, a to tzv. *efekt motýlích křídel* čili že i malá změna (v našem případě neposlušnost) může mít za následek velké následnosti v delším průběhu<sup>27</sup>.

Příběh začíná v zoologické zahradě, kde malé rozverně děvče stojí s nafukovacím balónkem před výběhem tučňáků. Většina z těchto „pánů ve fraku“ tu skotačí a dovádí, jen jeden z nich, ten v popředí, stojí v nepřítomné zahleděnosti téměř nehnutě až apaticky.

---

<sup>26</sup> Dutka, Edgar. **Scénáristika animovaného filmu. Minimum z historie české animace.** 2. vydání. Praha: AMU, 2006. s. 65.

<sup>27</sup> **Motýlí efekt.** In **Wikipedia: the free encyclopedia** [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikipedia Foundation, last modified on 6. 2. 2011 [cit. 2011-08-21]. Dostupné z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Mot%C3%BDI%C3%AD\\_efekt](http://cs.wikipedia.org/wiki/Mot%C3%BDI%C3%AD_efekt)>.

Tato scéna film uvádí, následuje úvodní titulková sekvence, která nás dostane do světa Lutze – strůjce počasí a jeho krásné Jutty.

Jutta sedí mezi mraky na čemsi, co by se dalo nazvat nebeskou lavičkou, a pomocí svého bublifuku vytváří další obláčky. Lutz zas spočívá za svým strojem na počasí a do své práce je vpravdě zahloubán. Rozptýlí ho až obláček ve tvaru srdce, který na něj s kapkou roztomilé škodolibosti vypustí Jutta. Lutz se sice nejprve trochu rozezlí, ale vzápětí ochladne a pustí se opět do práce. Tentokrát spouští déšť, který na zemi udělá nesmírnou radost rybáři, který uvízl na mělčině.

To už se dostáváme zpět do ZOO, kde holčička i přes zákaz podávat cokoli místní fauně, věnuje tučňákovi balónek. Tučňák jej přijímá a tu se stane věc nečekaná, tučňák se odlepí od země a vzlétá vzhůru. Holčičku to zas až tolik nepřekvapí, vždyť takové věci se přeci sem tam stávají, a tučňákovi ještě na rozloučenou zamává.

Zatímco tučňák letí a stále stoupá, Lutz si užívá své kratičké pauzy ve společnosti Jutty, která mu nalévá do šálku kávu. On ji ochutnává. Ale to už se zas musí pustit do práce, proto hrneček odkládá na stroj vedle sebe.

Tu najednou náraz! Lutz, Jutta, konvička i šálek nadletí. Tučňák narazil do stroje. Jutta konvičku v letu zachytává, avšak Lutz svůj šálek chytit nestihne. Káva se z něj vylije do stroje a způsobí zkrat a zcela nečekané sněžení...

Jsme zpět na zemi, na plovárně. Na kraji bazénu sedí holčička, v ruce má zmrzlinu. Nic zvláštního se v tomto parném letním dni neděje. Z čista jasna se ale z nebe začnou snášet sněhové vločky. Lidé na dekách i ve vodě nevěří svým očím a údivem otevírají ústa. Jen holčička se usmívá a těší z přítomnosti sněhových vloček. Vždyť takové věci se přeci sem tam stávají...

A je noc. Jutta už si zalezla pod duchnu, Lutz však stále pracuje. Z koncentrace ho vytrhne až pohled na tučňáka, který se včetně svého balónku vysoukal zpod Juttiny příkrývky a zálibně hledí na Juttu a ona na něj. Ano, ten tučňák, co způsobil onu katastrofu: sníh v létě!

Až nyní tučňák balónek pouští, už ho není třeba. Balónek stoupá a letí a stoupá, až narazí do měsíce, na jehož srpečku balancuje Lajka – onen slavný pes, první ve vesmíru. A Lajka padá z měsíce, míjí „lože“ Lutze a Jutty, ve kterém se nakonec složili Lutz, Jutta i tučňák, padá dál, až dopadne do dívčina dětského pokoje na poličku s hračkami mezi méd'u

a opičáka. Je noc, holčička spí. A o patro níž jakýsi tvor nafukuje další balónek. Sen nebo skutečnost?

### 3.2 Neustálé plynutí, paralelní světy, sen nebo skutečnost?

Příběh se odehrává na pomyslné křivce – vlnovce. Neustále plyne zdola nahoru a shora dolů, ze světa Lutze a Jutty na zem a naopak. Oba světy neexistují izolovaně, vzájemně se ovlivňují, jsou jak spojité nádoby, v nichž se neustále tekutina mísí a přelévá z jedné do druhé. Vzniká zde zákon akce a reakce. Lutz řídí počasí na zemi a jeho svět zas zásadním způsobem ovlivní tučňák, kterého „vyslala“ do nebes holčička. Ta svým porušením zákazu rozpohybuje celý „proces“.

Závěr krátkého filmu pak diváka uvádí lehce na pochyby, zda to celé byl jen sen nebo jestli holčička balónek tučňákovi skutečně podala.

### 3.3 Řešení postav a související změny

Oproti povídce, v níž vystupují pouze Lutz, Jutta a tučňák, vzniklo ve filmovém příběhu několik dalších postav. Tou nejvýraznější je holčička, malé zvědavé kvítko, pro které platí rčení: „*zakázané ovoce chutná nejlépe*“. Právě ona je v příběhu „spouštěčem“, bez ní by nedošlo ke kolizi a k propojení světa Lutze a Jutty s pozemským bytím.

Příběh dále dotváří postava rybáře v loďce, který je důkazem, jak jsou Lutzova práce, obezřetnost a neustálé bytí ve střehu nezbytné. Lidé na plovárně zas nejenže vytváří tu pravou atmosféru léta u bazénu, ale též zvýrazňují reakci holčičky na padající sníh. Zatímco lidé jsou udiveni až šokováni, holčičku ta nenadálá událost potěší a vlastně vůbec nepřekvapí.

V neposlední řadě pak nesmím zapomenout na Lajku, psíka, který už roku 1957 (celých 54 let) ve vesmíru čekal na své vysvobození (viz obr. 14), na „ten správný efekt motýlích křídel“, který jej dostane zpět na zem. Stalo se. A Lajčíným novým domovem se stal holčiččin dětský pokoj, kde našla po letech samoty i nové přátele – méďu a opičáka. Ale to už je jiný příběh...

V závěru krátkého snímku ještě vystupuje prazvláštní tvor, který v přízemí domku, kde holčička bydlí, v noci tajně nafukuje další balónek a „zadělává“ tak na nové vyprávění.

### 3.4 Tvorba storyboardu a zpracování scénáře

Storyboard nebo také obrázkový scénář nemívá pevnou formu. Záleží na režisérovi a povaze filmu, pro který vzniká. V mém případě se osvědčila forma malých samostatných jednoduše načrtnutých obrázků, které se rovnaly scénám a které bylo možné jednoduše přesouvat, včleňovat mezi ně další, vpisovat do nich poznámky či je překreslovat.

Tvorbě storyboardu i scénáře jsem věnovala poměrně dost času, tento proces jsem nezanedbala. Pochopila jsem, stejně jako dávno přede mnou Walt Disney, „že dobře připravený obrázkový scénář je ekonomický, protože již na papíře nám dává dostatečnou možnost korigovat zjevné i skryté dramaturgické chyby“<sup>28</sup>.

Obrázkový scénář je součástí této práce jako příloha č. 2.

---

<sup>28</sup> Dutka, Edgar. **Scénáristika animovaného filmu. Minimum z historie české animace**. 2. vydání. Praha: AMU, 2006. s. 66.

## 4 ANIMATIK

Pro zpracování animatiku jsem využila předchozích náčrtků pro storyboard, které jsem naskenovala a umístila na časovou osu v odhadované délce záběru. Už ve fázi animatiku jsem pracovala se zvukovým podkladem – skladbou, kterou jsem si pro svůj snímek vybrala. Bylo nutné, aby situace a změny v obraze korespondovaly se zvukovou složkou a vytvořil se tak kompaktní soulad zvuku a obrazu pro vytvoření zamýšleného emocionálního prožitku.

## 5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

Oproti původnímu záměru snímek zpracovávat jako ploškovou animaci za využití papíru, vlny, vaty apod., jsem se rozhodla pro černobílou na papír kreslenou totální animaci. Postavy i prostředí jsou zde řešeny velice úsporně, i z důvodu zvolené animační technologie, a to černou linkou různých tlouštěk.

### 5.1 Charakterizace postav

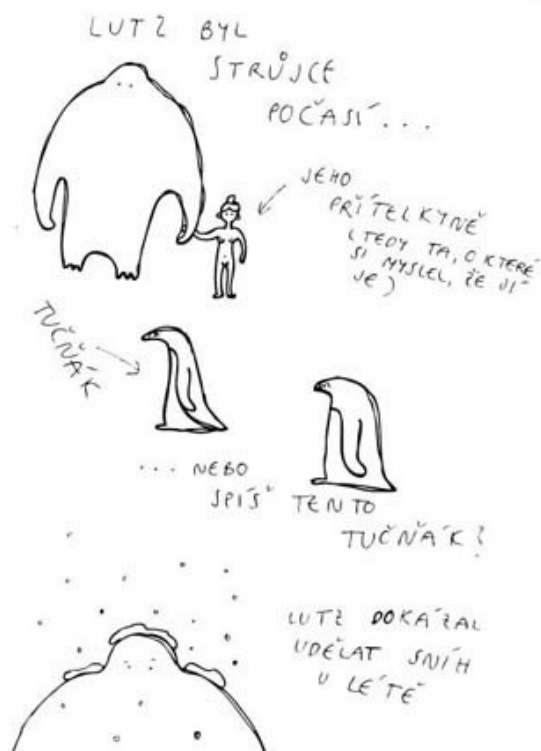
První náčrtky (viz obr. 15) a představy toho, jak budou Lutz, Jutta a tučňák vypadat, se zrodily brzy po přečtení povídky *Zamilovaná do tučňáka*. Výsledný tvar zmiňovaných postav se dokonce od těchto ideí příliš nevzdálil.

*Lutz* (viz obr. 16) byl v mých představách už od prvopočátku jakýmsi lehce amébovitým, ale statným tvorem, humanoidním, leč nikoli člověkem. Spíše než člověku je podobný velkému kupovitému mraku nebo zmiňovaným mumínkům. Nikdy mi nebylo vlastní přisuzovat bohům, božstvům a stvořitelům tvář a postavu postaršího vousatého pána, který je zahalen do barokizující drapérie. Lutz pro mne navíc není bohem, je spíše manažerem. Je strůjcem počasí, který si uvědomuje důležitost svého postavení. Přes toto poslání je „strůjcovství“ pro Lutze „pouze“ zaměstnáním, do něhož je však až příliš zahleděný.

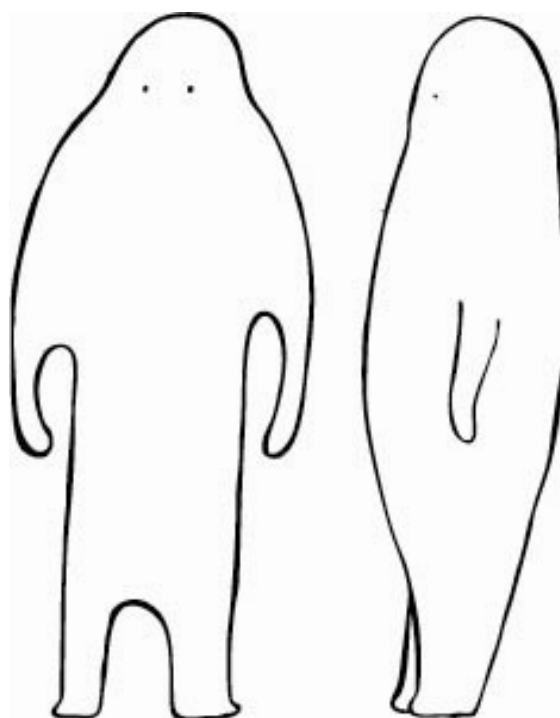
*Jutta* (viz obr. 17) je křehká subtilní éterická žena. Na rozdíl od Lutze má lidštější a také ženštější znaky, její vlasy vypadají trochu jak točená zmrzlina nebo kupa šlehačky. Je člověkem, respektive jím může být nebo jím před nějakou dobou byla. Jakým způsobem se dostala k Lutzovi, to sama neví. Snad ji jako nemluvně zachránil před jistou smrtí, když čápa, který ji nesl v uzlíčku, omylem sestřelili lovci. To už se nikdo nedoví...

Jutta je veselá, milá a pečující. Má radost z toho, že může Lutzovi vytvářet domácí atmosféru, starat se o něj a ještě navíc mu být výrobou obláček ku pomoci. Chybí jí však jeho pozornost a společné rozptýlení. Do své práce není zahleděná jako Lutz a ráda by prožila něco víc, než čeho se jí dostává. Rozptýlení a narušení ze stereotypu do jejího života přinese až tučňák.

*Tučňák* (viz obr. 18) je poněkud tajnosnubný a záhadný. Kdyby mluvil, byl by málomluvný. Zkrátka tichý intelektuální společník, který chce od života víc než ostatní tučňáci, s nimiž sdílí výběh v zoologické zahradě. Změnu do jeho monotónního života přinese až holčička.

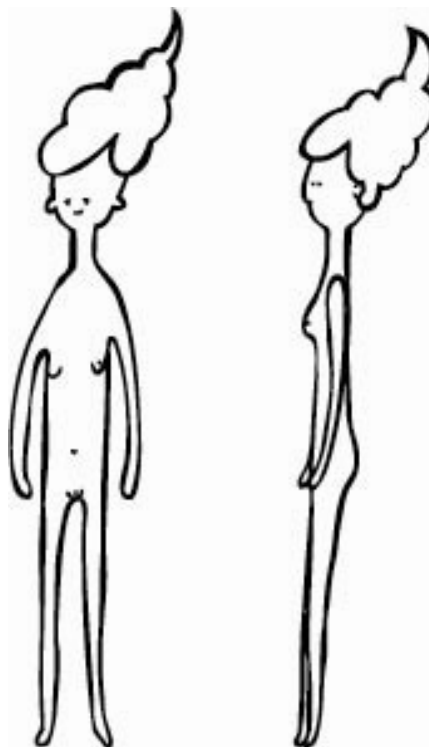


Obr. 15: První náčrtky

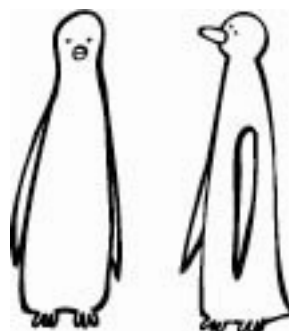


Obr. 16: Lutz





*Obr. 17: Jutta*



*Obr. 18: Tučňák*

### 5.1.1 Charakter tučňáka jako postavy animovaného filmu

V jedné z předchozích kapitol jsem se zmiňovala o poměrně častém výskytu tučňáků v animovaných filmech. Jaké v nich ale zastává role a proč?

Tučňák je bezesporu roztomilý tvor. Třebaže je pták, nelétá. Ve vodě je mrštný jako ryba, ale na souši dovede jen postávat, cupitat a občas se sklouznout po bříše. Tučňáci sice používají řadu dorozumívacích signálů, mezi nimiž mají své místo krom pohybů i různé skřeky, podle kterých se dokáží dokonce poznávat individuálně a dokáží podle nich najít své mládě či partnera i v kolonii čítající na 20 000 ptáků<sup>29</sup>. V obecném povědomí si je ale představujeme spíše jako zvířata „nemluvná“, respektive „nezpěvavá“. Tučňák má malá bystrá očka a díky svému černobílému opeření vypadá jako by nosil perfektně padnoucí frak. Tímto znakem vytváří dojem intelektuála, vzdělaného živočicha.

Role, do nichž je díky svému vzezření a chování zpravidla usazován, jsem tedy rozdělila do těchto základních skupin:

1. *komici, nešikoví* – díky své legrační chůzi podobné např. Charlie Chaplinovi
2. *elegáni* – díky svému černobílému opeření podobnému fraku
3. *tajemní cizinci, mafiáni a padouši* – díky své málomluvnosti a eleganci

Tučňák z tohoto animovaného filmu pak spadá do třetí kategorie.

## 5.2 Pohyb, mimika, tempo plynutí a řeč těla

Mimika a pohyb všech postav jsou silně stylizované, vše je v neustálém pohybu, neustále se měnící, což podporuje i technika provedení. Pohyb ve filmu, ač kontinuální, je poklidný bez skokových změn. Výjimku netvoří ani moment nárazu balónku do Lutzova stroje.

Oči všech jsou řešeny pouze jako černé tečky bez bělma a dalšího ohraničení. Mrknutí, zavření očí nebo výrazy zlosti či udivení naznačují různě zakřivené a posazené linky. Ústa se objevují, jen když je to nutné, a to opět buď ve formě tenké křivky v případě úsměvu nebo zamračení nebo jako ovál v případě údivu.

---

<sup>29</sup> Veselovský, Zdeněk. **Etologie: Biologie chování zvířat**. Praha: Academia, 2005. 407 s. 206.

Tempo plynutí filmu do jisté míry určuje postava tučňáka. Jak bylo výše naznačeno, tučňák je typický svým intelektuálním vzezřením a rozvážným pohybem. Nemůžeme od něj očekávat prudké pohyby ani zběsilý úprk. Existují sice snímky (např. *Surf's Up*, v češtině: *Divoké vlny* - viz výše), kde můžeme spatřit tučňáka až nečekaně aktivního. V takových případech však tučňák do jisté míry opouští typické znaky svého chování a přebírá znaky více lidské či znakové sady jiných živočichů.

Tučňák v tomto příběhu je věrný chování svého druhu. Pokud by nebyl a řeč jeho těla by se podobala např. králíkovi, změnilo by se celé tempo snímku.

### 5.3 Charakterizace prostředí

Zatímco povídka o Lutzi, Juttě a tučňákovi autorky Constanze John prostředí, kde se děj odehrává, blížeji nedefinuje, filmový příběh je zasazen do několika kulis.

Nadpozemský svět Lutze a Jutty kontrastuje se světem pozemským, kde se postupně objevujeme v zoologické zahradě, na vodě, na plovárně a v domě, kde bydlí holčička. Všechna prostředí jsou však řešena pouze schematicky, zjednodušeně, nikoli popisně. Proto je svět Lutze a Jutty charakterizován pouze plujícími oblaky, zoologická zahrada zase cedulí s informacemi o tučňácích, voda, na níž rybaří muž v bárce, prostými vlnkami. Bazén na plovárně definují dlaždičky, respektive malé čtverečky, které je zastupují, prostředí dále dokreslují opalující se a koupající se postavy. Dům, který na plátně vidíme v řezu, rozeznáváme podle střechy, naznačených stěn a podle interiéru, čili podle postele se spící holčičkou a skříňky, na níž sedí její hračky méďa a opičák.

Děj zmiňovanými prostředími volně proplouvá jako na vlnách. Vše ubíhá plynule bez pozastavení se. Příběh je vyprávěn jakoby jedním dechem. Z nebe se dolů na zem dostáváme po kapkách, jindy následujíc sněhové vločky nebo padající Lajku. Ze země putujeme vzhůru cestou tučňáka s balónkem či prostřednictvím sněhových vloček, které se mění na hvězdy noční oblohy.

### 5.4 Technika provedení

Celý film je realizován jako kresba černou linkou na bílém papíře, a to technikou tzv. totální animace. V tomto případě animátor v každé fázi animuje postavu i s pozadím dohromady, což umožňuje prostředí i postavy neustále formovat a měnit, žádný statický záběr

neexistuje. To podporuje komplexní vyznění mého animovaného filmu a jeho neustálé plynutí. Technika totální animace umožňuje „*ignorovat klasický filmový střih ve jménu nanejvýš imaginativního způsobu vyprávění plného neočekávaných animovaných proměn*“<sup>30</sup>. Tuto techniku využívali pro své filmy např. Igor Ševčík nebo Pavel Koutský v českém prostředí, v zahraničí např. Maďar Ferenc Rofusz, jehož krátký snímek *A Légy* (česky: *Z pohledu mouchy*) animovaný touto technikou z roku 1980 získal *Oskara za Nejlepší krátký animovaný film*. Šlo o vůbec prvního maďarského *Oskara*.

Co se týče kresby samotné, vždy mi byla blízká technika perokresby tuší v kombinaci s kaligrafickým štětcem, který umožňuje táhnout linku plynule a zároveň nestejněměrně ve smyslu tloušťky čáry. Podobný byl i výtvarný záměr v tomto animovaném filmu, avšak z důvodu větší praktičnosti jsem vyměnila perko a štětec za rýsovací propisovače „UNI PIN fine line“ o tloušťce 0,1 až 0,8 mm, které mi nejvíce vyhovovaly. Obsahují velmi černý minimálně rozpíjivý inkoust kvalitativně podobný tuši. Abych dosáhla rozdílných tlouštěk v rámci jedné linky, většinu čar (především těch nejvýraznějších) jsem vícekrát obtahovala. Subtilnější linie se objevuje v pozadí, tvoří oblaka, obličejové linky, vodní hladinu apod. Mohutnější čáry pak tvoří obrys postav a výraznějších či hmotnějších prvků v obraze.

---

<sup>30</sup> Dutka, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vydání. Praha: AMU, 2004. s. 151.

## II. PRAKTICKÁ ČÁST

## 6 ANIMACE

Animační techniku totální animace jsem si pro svůj film zvolila sama, a to i s vědomím toho, že půjde o poměrně zdlouhavý proces. Musím se však přiznat, že veškeré mé prognózy týkající se času stráveného kreslením jednotlivých fází u prosvětlovacího pultu byly až přespříliš optimistické. Počítám-li 20 minut jako průměrný čas kresby jedné fáze, vychází mi přibližně 400 hodin práce, do níž však není započtena tvorba scénáře, storyboardu, animatiku, animační příprava ani postprodukce. Času vloženého do realizace filmu ale v žádném případě nelituji. Věřím, že byl vynaložen účelně a smysluplně a že při samotném procesu jsem se mnohému naučila a mnohé si osvojila.

### 6.1 Animační příprava a vlastní animace

V rámci animačních příprav jsem vycházela z animatiku. Nejprve jsem si rozkreslila klíčové snímky, ty jsem pak zpracovávala dle scénáře do jednotlivých sekvencí.

K animaci jsem využívala prosvětlovací pult, přičemž jednotlivé fáze jsem snímala pomocí kamery a softwaru *iStopMotion Pro* přímo do počítače. Tento program vyvinutý německou společností *Boinx Software* je určený pro operační systém Mac OSX, na němž pracuji. Zde jsem si mohla hotové sekvence prohlédnout, a pokud bylo třeba, mohla jsem vzápětí případné chyby opravit, vybrané fáze znovu překreslit. Obraz byl animován na dvanáct fází pohybu ve vteřině.

## 7 POSTPRODUKCE

Po dokončení vlastní animace jsem přistoupila k postprodukčním úpravám. Úpravy videa jsem však omezila na minimum. Chtěla jsem, aby z filmu dýchala určitá „lidskost“, fakt, že animace je provedena rukou na papíře a nikoli v počítači. Z toho důvodu jsem se postprodukčně nezbavovala světelných ruchů způsobených nedokonalým nasvícením při snímání. V programu *Adobe Photoshop* jsem upravila pouze tónování snímků a jejich kontrast. Jakási nedokonalost byla pro mne žádoucí. Vždyť pokud bych stála o precizní kresbu a animaci, zvolila bych si pro realizaci jinou technologii např. kresbu tabletem.

### 7.1 Střih a titulky

Aby si podržel film jednotný ráz a vyznění, zpracovávala jsem titulky stejnou technikou jako celý snímek čili kreslenou totální animací. Název filmu v úvodní titulkové sekvenci pak navíc plynule přechází do první scény, vytvoří se z obláčků, do nichž se vzápětí opět promění.

Střih videa je proveden v programu *Adobe Premiere*, kam jsem importovala všechny záběry jako sekvenci obrázků. Na časové ose jsem pak jednotlivé záběry propojovala pomocí prolínaček a měkkých střihů, a to v návaznosti na přiřazenou zvukovou stopu.

### 7.2 Zvuk

Co se týče zvukové složky filmu, od prvopočátku jsem o ní měla jasnou představu, a to nejen ve smyslu žánru, melodie, atmosféry, ale též ve smyslu tvůrce. Pro spolupráci jsem oslovila kapelu *Gurun Gurun*<sup>31</sup>, které na sklonku roku 2010 vyšlo u londýnsko-tokijského labelu *Home Normal* stejnojmenné debutové album, a jejichž hudba mi přirostla k srdci.

*„Pro hudbu Gurun Gurun jsou typické pomalé repetitivní melodie, hypno-minimalistická atmosféra, používání konkrétních zvuků a terénních nahrávek. Ve své hudbě kombinují digitálně upravené kytary, analogové oscilátory a gramofony s akustickými nástroji, při-*

---

<sup>31</sup> [www.gurunas.net](http://www.gurunas.net)

čemž jejich koncerty jsou založeny na improvizaci. Gurun Gurun se podíleli na kompilaci současné experimentální elektroniky labelu Ressonus, věnují se také remixování, skládání hudby pro alternativní divadlo, taneční představení a výtvarné instalace<sup>32</sup>.

Z výše zmiňovaného alba je i hudební doprovod k mému animovanému filmu. Jedná se o skladbu s názvem *Kodomo*, na níž kapela spolupracovala s japonskou hudebnicí *Rurarakiss*<sup>33</sup> (*Aki Tomita*). Právě její hlas ve skladbě zaznívá. Záměrně píše „zaznívá“, protože podobně jako hudba kapely *Gurun Gurun* není hudbou v klasickém pojetí, tak ani zpěv v písni není zpěvem v pravém slova smyslu. Je spíše recitací, šeptáním, tichým vyprávěním...

*„awa no ofuro „yura yura“*

*kage ga utsusu futari*

*shiro no ohana „sara sara“*

*kotoba tsutau tonari*

*naisho to himitsu wa chotto ne chigau no*

*ichigo no owakare candy“<sup>34</sup>*

---

<sup>32</sup> **Improvizátoři Gurun Gurun vydávají na značce Home Normal svůj debut.** [Freemusic.cz](http://www.freemusic.cz) [online]. 15.11.2010, [cit. 2011-08-31]. Dostupný z WWW: <<http://www.freemusic.cz/clanky/17519-improvizatori-gurun-gurun-vydavaji-na-znacce-home-normal-svuj-debut>>.

<sup>33</sup> <http://akitomita.web.fc2.com>

<sup>34</sup> Transkripce textu skladby autorkou Rurarakiss (*Aki Tomita*).



V českém překladu:

*„pěna ve vaně se pohupuje*

*dva stíny se odrážejí*

*bílé květiny šumí*

*slova jedno za druhým kloužou*

*„tajemství“ a „zatajit“ se od sebe maličko liší, ne?*

*jahodová sladkost na rozloučenou“<sup>35</sup>*

*Gurun Gurun* nevyužívají tradiční hudební postupy, nehledají melodie, nevytváří harmonie. Zvuky pro své skladby sbírají a slepují je v osobité mnohohvrstevnaté kombinace, které můžete do nekonečna objevovat. Třebaže si album pouštím poměrně často a mám je naposlouchané, vždy objevím něco, co jsem dříve nezaslechla. Hudba *Gurun Gurun* vypráví nekonečné, jedinečné a přesto pokaždé jiné příběhy. I to je důvod, proč jsem si jejich hudbu pro film vybrala.

---

<sup>35</sup> Překlad z transkripce textu Aleš Mach.

## 8 PRŮBĚH A PREZENTACE PRÁCE

### 8.1 Časový rozvrh práce

Svou práci jsem realizovala v období od září 2010 do září 2011 ve výše popsaných krocích. K vlastní animaci jsem přistoupila v dubnu 2011 a pokračovala v ní průběžně až do konce srpna 2011. Této klíčové činnosti předcházela tvorba scénáře, storyboardu a animatiku. Září 2011 bylo věnováno především postprodučním úpravám, střihu a dokončovacím pracím.

### 8.2 Presentace práce

Součástí praktické části bakalářské práce je také plakát o rozměru A2 a obal na CD či DVD. Tyto propagační materiály vychází z výtvarného řešení krátkého animovaného snímku. Jsou na nich vyobrazeny hlavní postavy v černobílém provedení podobně jako ve filmu. Pozadí tvoří pastelově modré nebe (PANTONE 9441 C) a bílá a šedavá oblaka (PANTONE 9443 C). Text je vysázen převážně kurzívou písmovým fontem *Didot*. Zmiňovaná barevnost a volba fontu mají poukazovat na křehkost prezentovaného snímku.

Výtvarný návrh plakátu je součástí této práce jako příloha č. 3.

## ZÁVĚR

Od prvních náčrtků a myšlenek směřujících ke vzniku animovaného filmu až po stisknutí ikony „*Export as...*“ v tzv. „*Premiére*“ uběhlo přibližně dvanáct měsíců. Jeden rok, to může být krátká i dlouhá doba, záleží, jak na co a jak pro koho. Myslím, že v mém případě to bylo ve všech smyslech „tak akorát“. Pokud bych se snažila snímek dokončit dříve, skočilo by to fiaskem a jakýmsi „nedodělkem“. Delší doba realizace by pak mohla vést k „vyumělkování“ a zamýšlené vyznění by bylo ta tam.

S výsledkem své práce jsem spokojená, i když vím, že mnohé v něm by mohlo jinak a lépe, ale to už bych nebyla „já“ - já se všemi svými nedokonalostmi, postoji a náturou, kterou jsem vtiskla i do svého animovaného příběhu.

Podobně jako se děj filmu odehrává tu nahoře, tu dole, i já si prošla nejdříve „sestupem“ z výšin, kdy jsem nevěřila, že se mi snímek podaří dokončit. Je však hotov a já se v rámci jeho realizace mnohé naučila a věřím, že se mi tyto zkušenosti zúročí.

Ráda bych závěrem poděkovala především vedoucímu své práce Michalu Zemanovi za veškerý čas, trpělivost a řadu podnětných připomínek. Poděkování za totéž patří ale i dalším konzultantům Ivo Hejzmanovi a Ondřeji Slivkovi a mým blízkým a přátelům.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

### Monografie

- [1] **Pandora: kulturně-literární revue.** Ústí nad Labem: Nad Labem, 2009, č. 18. ISSN 1801-6782.
- [2] *Dutka, Edgar.* **Minimum z dějin světové animace.** 1. vydání. Praha: AMU, 2004. 160 s. ISBN 80-7331-012-0.
- [3] *Dutka, Edgar.* **Scénáristika animovaného filmu. Minimum z historie české animace.** 2. vydání. Praha: AMU, 2006. 137 s. ISBN 80-7331-069-4.
- [4] *Field, Syd.* **Jak napsat dobrý scénář. Základy scénáristiky.** 1. vydání. Praha: Rybka Publishers, 2007. 277 s. ISBN 80-87067-65-7.
- [5] *Furniss, Maureen.* **The Animation Bible: A Guide to Everything - from Flipbooks to Flash.** London, UK: Laurence King Publishing, 2008. 340 s.
- [6] *Veselovský, Zdeněk.* **Etologie: Biologie chování zvířat.** Praha: Academia, 2005. s. 408. ISBN 978-80-200-1621-8.

### Elektronické dokumenty

- [1] **AniFest** [online]. 2008 [cit. 2011-08-20]. **To nejlepší z AniFestu 2008.** Dostupné z WWW: <<http://www.anifest.cz/#2044>>.
- [2] **AniFest** [online]. 2010 [cit. 2011-08-20]. **To nejlepší z AniFestu 2010.** Dostupné z WWW: <<http://www.anifest.cz/#2044>>.
- [3] *Hruboš, Pavel.* **Motion Capture. Glosy o animaci** [online]. 25.1.2010, 1, [cit. 2011-08-20]. Dostupný z WWW: <<http://glosy.animace.com/tag/motion-capture/>>.
- [4] **Motýlí efekt.** In **Wikipedia: the free encyclopedia** [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikipedia Foundation, last modified on 6.2.2011 [cit. 2011-08-21]. Dostupné z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Mot%C3%BDl%C3%AD\\_efekt](http://cs.wikipedia.org/wiki/Mot%C3%BDl%C3%AD_efekt)>.
- [5] **Improvizátoři Gurun Gurun vydávají na značce Home Normal svůj debut.** **Freemusic.cz** [online]. 15.11.2010, [cit. 2011-08-31]. Dostupný z WWW: <<http://www.freemusic.cz/clanky/17519-improvizatori-gurun-gurun-vydavaji-na-znacce-home-normal-svuj-debut>>.

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

- Obr. 1:** Partly Cloudy (v češtině: Polojasno), 2009, str. 20
- Obr. 2a, 2b:** Zoologic, 2007, str. 20
- Obr. 3:** Madagascar (v češtině: Madagaskar), 2005, str. 21
- Obr. 4:** Wallace and Gromit: The Wrong Trousers (v češtině: Wallace a Gromit: Nesprávné kalhoty), 1993, str. 21
- Obr. 5:** Happy Feet, 2006, str. 21
- Obr. 6:** Surf's Up (v češtině: Divoké vlny), 2007, str. 22
- Obr. 7:** The Pebble and the Penguin (v češtině: Oblázek a tučňák), 1995, str. 22
- Obr. 8:** Pingu, 1986 – 2006, str. 22
- Obr. 9:** Dva ve fraku, 1995, str. 23
- Obr. 10:** John and Karen (v češtině: John a Karen), 2007, str. 23
- Obr. 11:** Lost and Found (v češtině: Ztráty a nálezy), 2008, str. 23
- Obr. 12:** La science de rêves (v češtině: Nauka o snech), 2006, str. 24
- Obr. 12:** Moomins (v češtině: Mumínci), komiks, str. 24
- Obr. 15:** První náčrtky, str. 31
- Obr. 16:** Lutz, str. 31
- Obr. 17:** Jutta, str. 32
- Obr. 18:** Tučňák, str. 32

## SEZNAM PŘÍLOH

**Příloha č. 1:** Povídka Zamilovaná do tučňáka autorky Constanze John

**Příloha č. 2:** Obrázkový scénář

**Příloha č. 3:** Výtvarný návrh plakátu

## PŘÍLOHA Č. 1:

### Constanze John: Zamilovaná do tučňáka

*(překlad: Petra Sochová, publikováno v literárně kulturní revue Pandora v roce 2009)*

Bylo léto. Z nebe padal sníh a Lutz seděl ve své kanceláři. Točil velkou klikou. Ta patřila ke sněhostroji. Sněhostroj zase patřil k jeho práci. Lutz byl strůjce počasí. Mohl dělat, co chtěl: Vedro v zimě nebo sníh v létě. A stalo se to tak:

Jeho přítelkyně, nebo ta, o níž se domníval, že jí je, tedy Jutta, se najednou zamilovala do tučňáka.

„Jak se jen může člověk zamilovat do tučňáka? Já tě nechápu,“ řekl Lutz, když se o tom dozvěděl.

„Právě. Ty mi nerozumíš.“

„Vůbec se k sobě nehodíte,“ řekl Lutz.

„Ale hodíme: Když se svezu na kolena, jsem stejně velká jako on,“

„Stejně malá,“ opravil ji Lutz.

„Vždycky musíš mít poslední slovo,“ mínila Jutta. Hned nato se v jejích očích objevil zvláštní lesk. „Zatímco on ... On je úplně jiný.“

„Jak může mít poslední slovo, když ani neumí mluvit?“

Jutta pokrčila rameny a zmizela.

Dvě a půl hodiny tady Lutz seděl a upřeně se díval z okna. Slunce svítilo a ani stéblo se nepohnulo. Lutz tak dlouho zíral před sebe, až ho konečně napadlo: „Kdo je smutný, tomu dělá dobře pohyb!“ vypnul tedy slunce a nahodil sněhostroj. Zatočil klikou a vzápětí se rozsněžilo, uprostřed léta. Tak se to tedy stalo. Ale příběh ještě nekončí.

„Když ty odcházíš z mého života, ještě to zdaleka neznamena, že odcházím já z tvého,“ řekl Lutz, stiskl knoflík větrného stroje a vítr vznesl všechno, co mu přišlo do cesty. Kolem okna proletěl červený koš z umělé hmoty a přivedl konečně Lutze ke smyslům.

„Dost!“ zařval a vrhal se na vše, co mu přišlo pod ruku. Všechny stroje zase vypnul. Najednou bylo ticho a Lutz si mohl srovnat myšlenky. Zdálo se, že ticho nechce vůbec skončit, když vtom bylo zvenku slyšet t'apkáni. Lutz se šel podívat. A koho uviděl? Tučňá-

ka, rezervovaně oblečeného do černé a bílé. Jistě, elegantnější zjevení než byl on. A vedle tučňáka klečela Jutta.

„Jutto, to je pro tebe namáhavé.“

„Ach, mně to vůbec nevadí!“

„Mám přece oči. Bylo by praktičtější, kdybys byla sama tučňák.“

„Máš pravdu. Ale čím člověk není, tím se může stát.“

„Určitě, musíš jen chtít.“

„Ach, já bych tedy chtěla.“

Jutta chtěla doopravdy. A tak se to stalo: Proměnila se v tučňáka.

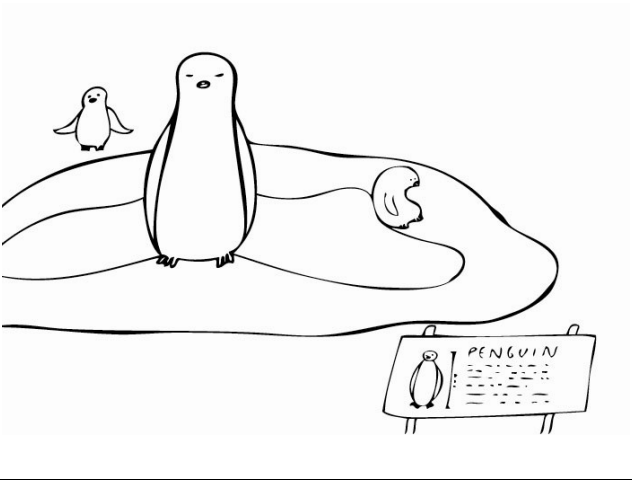
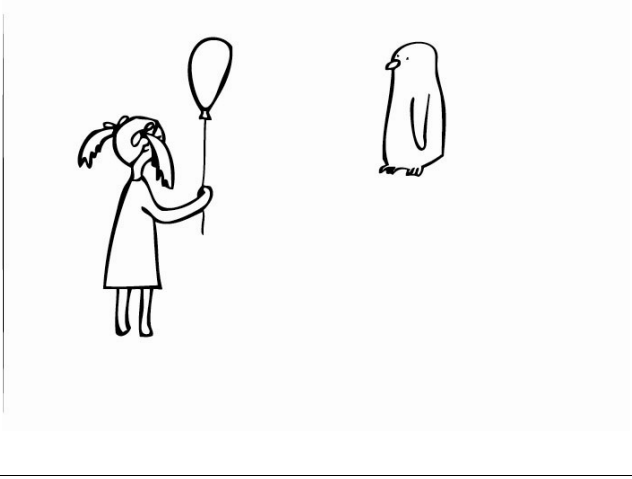
„Člověče, Lutzi,“ zvolala. „Ty umíš nejen dělat počasí, ale i přinášet lidem štěstí.“

A zatímco Lutz ještě přemýšlel, jestli nyní obšťastnil spíše člověka, anebo tučňáka, a zatímco mu při tom docházelo, že teď i on, dále zamilován do Jutty, sám miluje tučňáka, zavřely se strůjci počasí oči. Byl doopravdy náročný pracovní den.

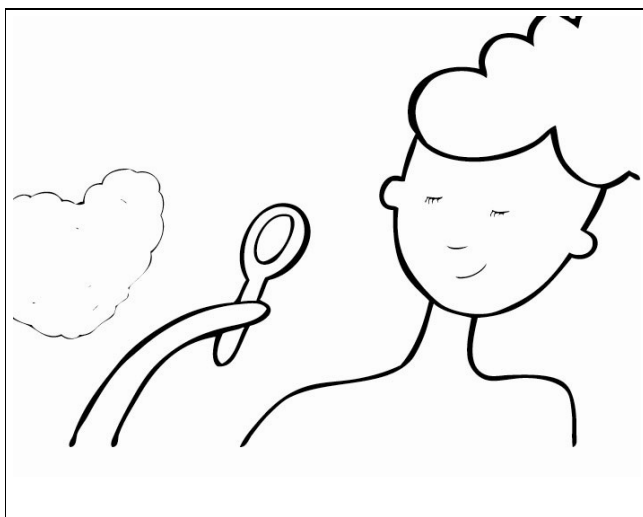
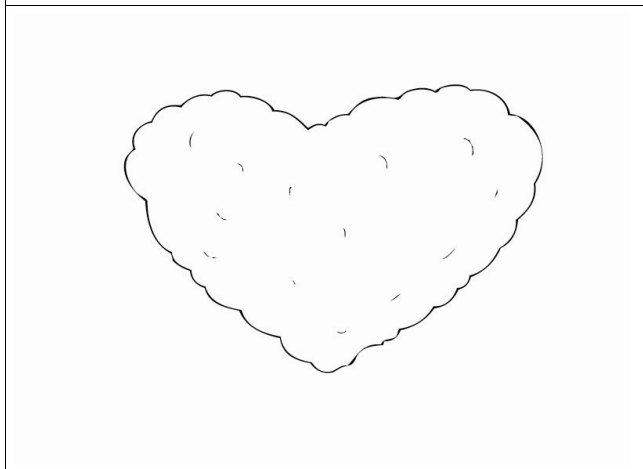
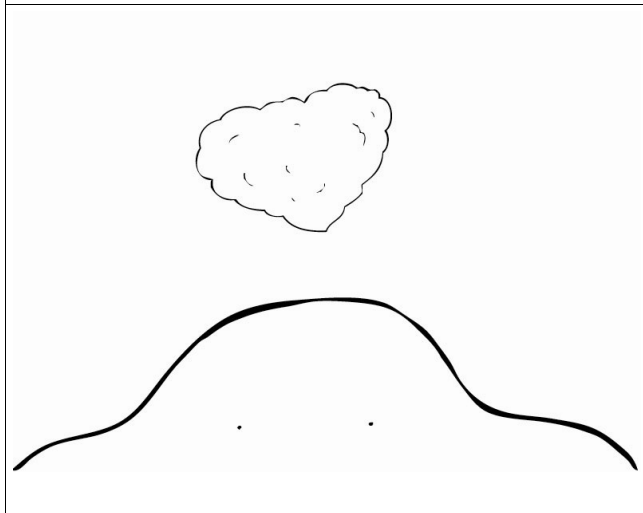


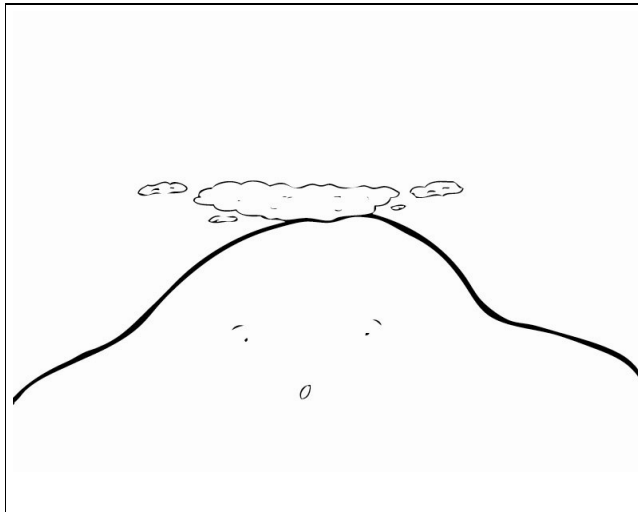
## PŘÍLOHA Č. 2:

### Obrázkový scénář

	<p>ROZETMÍVAČKA</p> <p>1 / před titulky / PD</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- v popředí téměř nehybný tučňák, pouze mrkající</li><li>- tučňáci v pozadí se pohybují</li></ul>
	<p>2 / před titulky / PC</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- tučňák v popředí nehybný</li><li>- tučňáci v pozadí si hrají</li></ul> <p>PROLÍNKA</p>
	<p>3 / před titulky / C</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- holčička drží balónek</li><li>- tučňák vztahuje křídla</li></ul>
<p>TEXT ÚVODNÍCH TITULKŮ</p>	<p>PROLÍNKA</p>

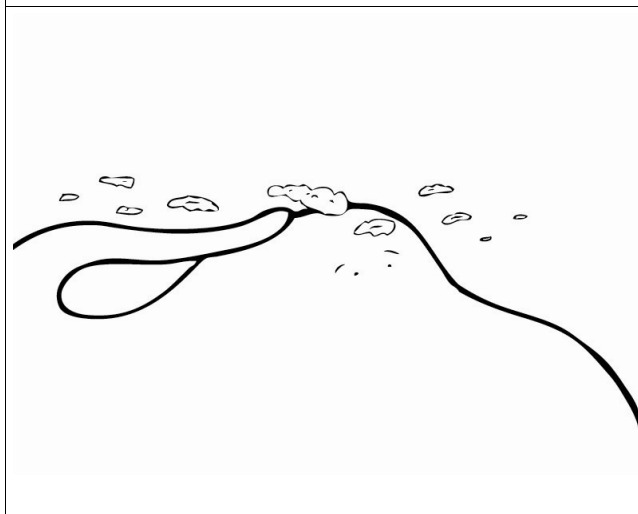
	<p>4a / animovaný titulek / C</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- oblaka se mihotají</li> <li>- postupně se mění v nápis „Nepodávejte tučňákům balónky“</li> </ul>
	<p>4b / animovaný titulek / C</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- oblaka jsou ve tvaru písmen názvu</li> <li>- písmena se mihotají a mění se opět v oblaka</li> </ul> <p>JÍZDA VZHŮRU</p>
	<p>4c / C</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- v záběru se objevuje Jutta, bublifukem vyfukuje obláčky</li> </ul>

	<p>5 / PD</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jutta vyfukuje obláček ve tvaru srdce</li> </ul> <p>PROLÍNKA</p>
	<p>6a / D</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- obláček ve tvaru srdce se mihotá</li> </ul>
	<p>6b / PD</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- v záběru se objevuje hlava Lutze</li> <li>- obláček pomalu padá směrem na Lutzovu hlavu</li> </ul>



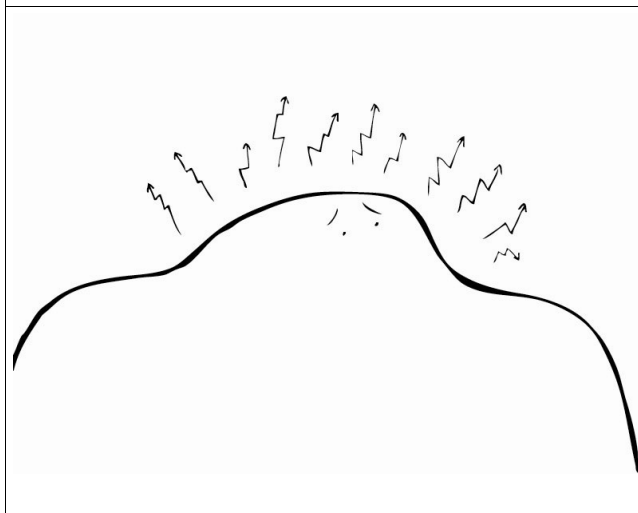
6c / PD

- oblaček dopadá na Lutzovu hlavu a rozpadá se
- Lutz se lekne



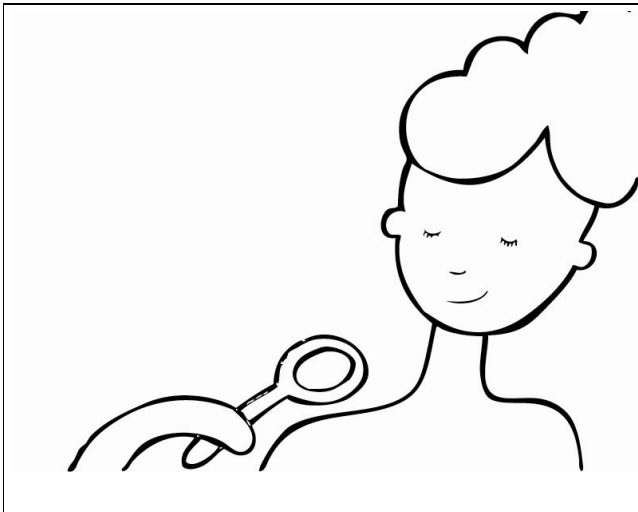
6d / PD

- Lutz si z hlavy otírá zbytky oblačků



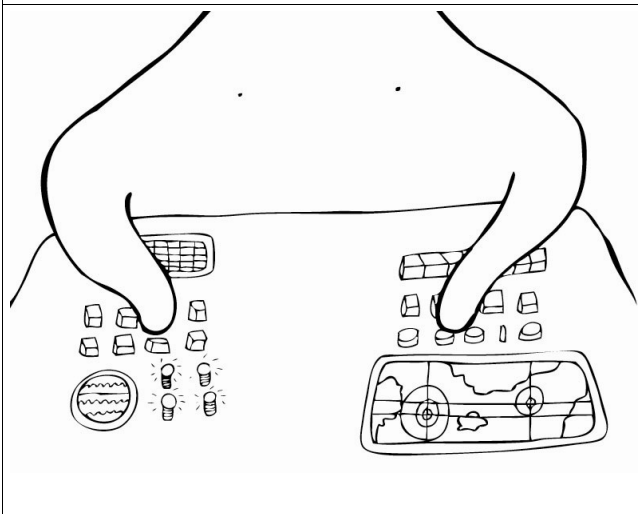
6e / PD

- kolem Lutze se objevují malé blesky (zlobí se) a mračí se směrem vzhůru



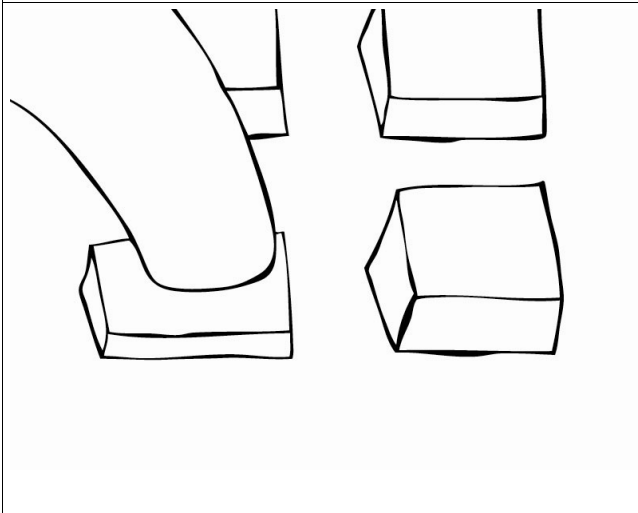
7 / PD

- Jutta se usmívá a klopí oči



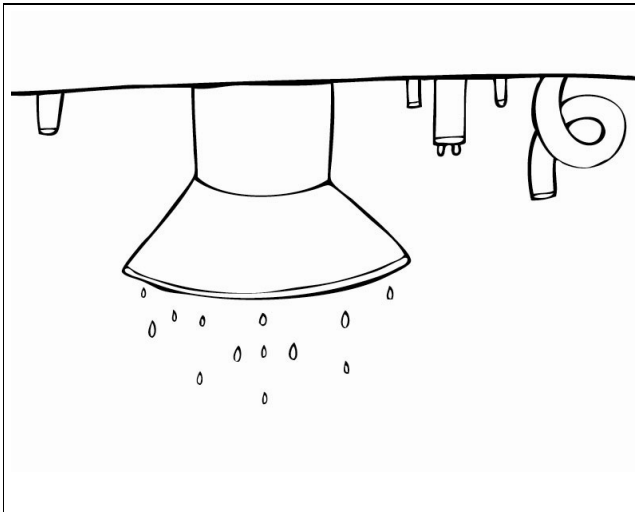
8 / PD

- Lutz pracuje za svým strojem, mačká různá tlačítka



9 / D

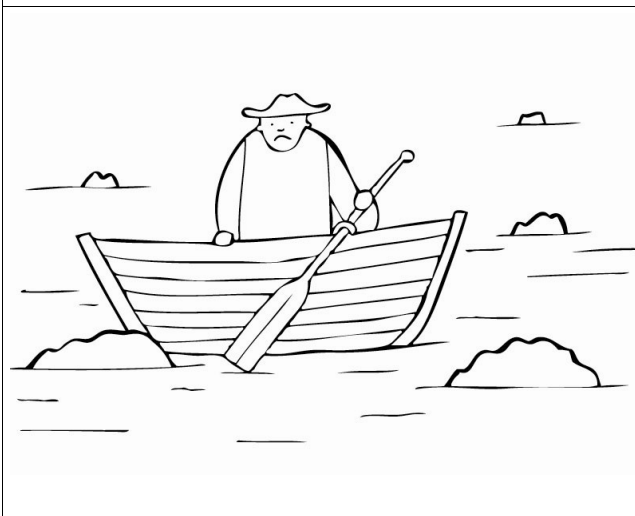
- Lutzova ruka stiská tlačítko stroje



10 / PD

- ze stroje (z trychtýře)  
vypadávají kapky vody

SJEZD DOLŮ  
PROLÍNKA



11a / PC


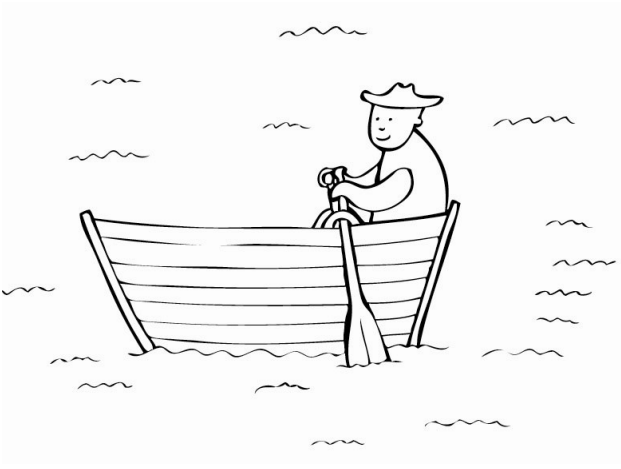

- rybář v loďce se mračí

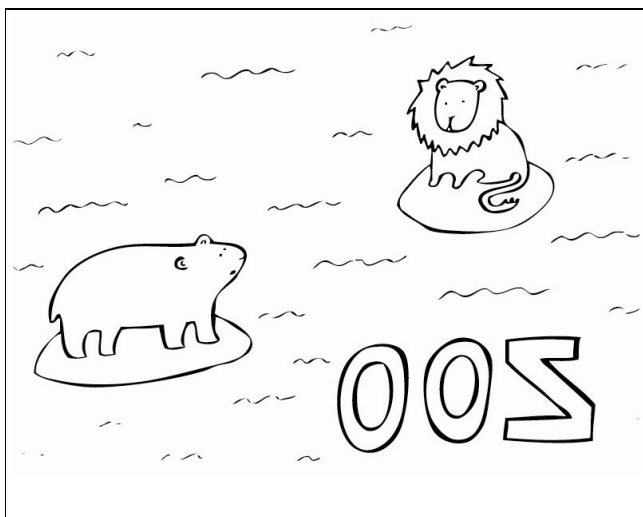

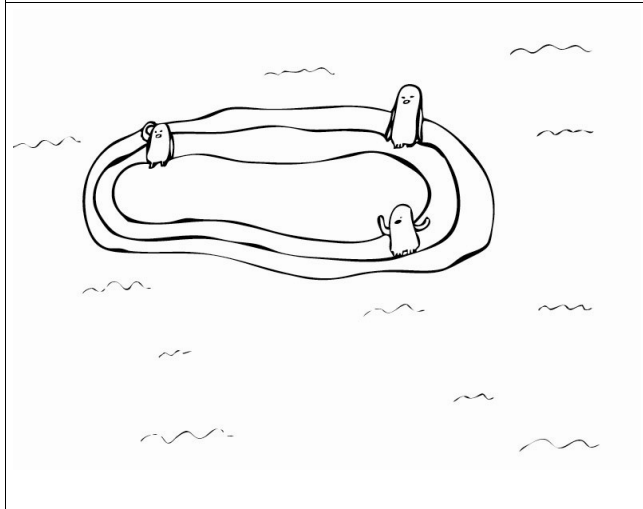


11b / PC

- z hůry začínají padat kapky  
vody
- rybář se usměje

PROLÍNKA

	<p>12 / D</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- na rybáře prší</li><li>- rybář se usmívá</li></ul> <p>PROLÍNKA</p>
	<p>13 / C</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- přibývá vody</li><li>- rybář vesluje</li></ul> <p>PROLÍNKA</p>
	<p>14 / C</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- vodní hladina</li><li>- vlnky se pohybují</li></ul> <p>PROLÍNKA</p>

	<p>15 / C</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lev a medvěd na ostrůvcích</li> <li>- medvěd i lev otvírají tlamu</li> <li>- okolo se vlní voda</li> <li>- nápis ZOO je zrcadlový</li> </ul> <p>PROLÍNKA</p>
	<p>16 / C</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- vodní hladina</li> <li>- vlnky se pohybují</li> </ul> <p>PROLÍNKA</p>
	<p>17 / PC</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tučňáci na ostrůvku</li> <li>- tučňáci se hýbou a dovádí</li> </ul>





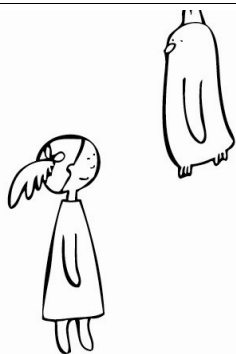
18a / C

- holčička stojí před tučňákem, v ruce drží balónek
- tučňák stojí proti ní
- holčička tučňákovi balónek podává




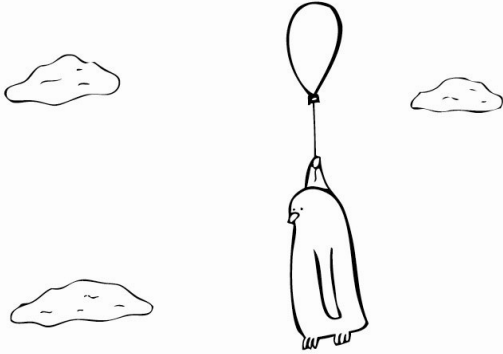
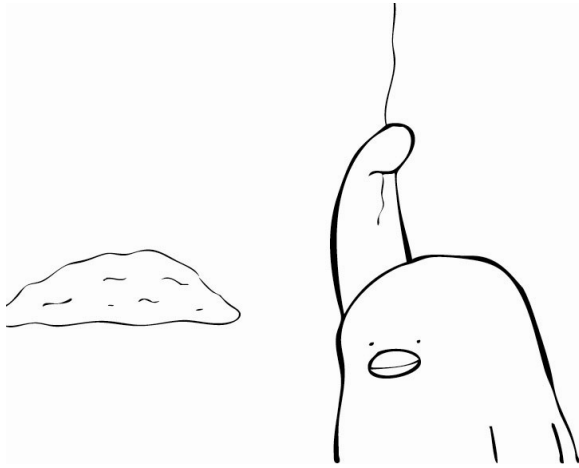
18b / C

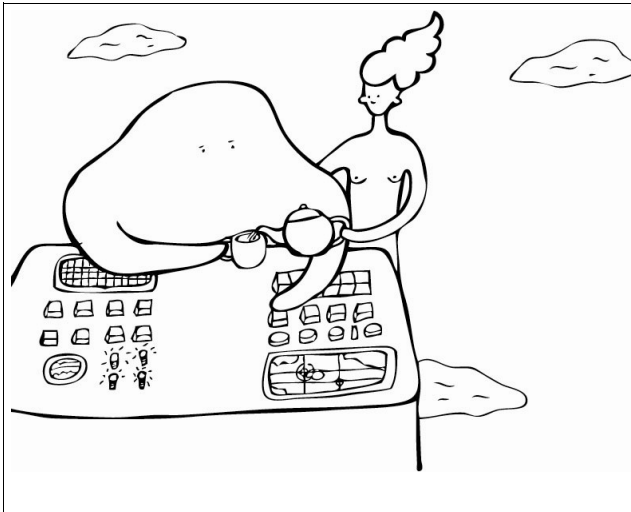
- tučňák si od holčičky bere balónek



18c / C

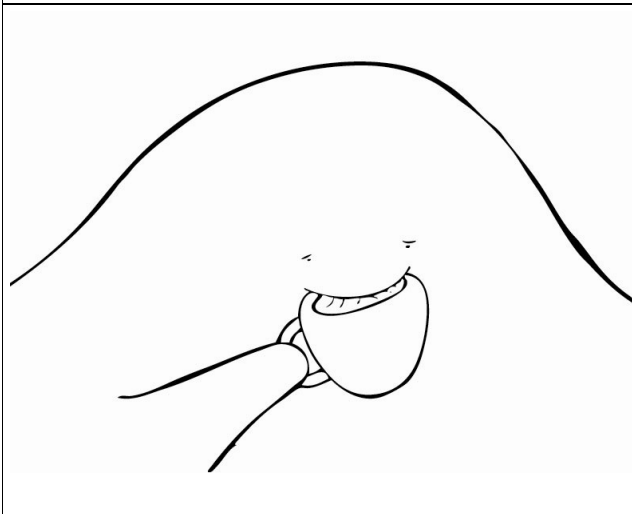
- tučňák se odlepí od země a vzlétá vzhůru
- holčička za ním pohlédne

	<p>18d / C</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- holčička tučňákovi zamává</li> </ul>
	<p>19 / C</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tučňák letí vzhůru</li> <li>- tučňák se rozhlíží a dívá se dolů</li> </ul>
	<p>20 / D</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tučňák letí a mrká</li> </ul>



21 / PD

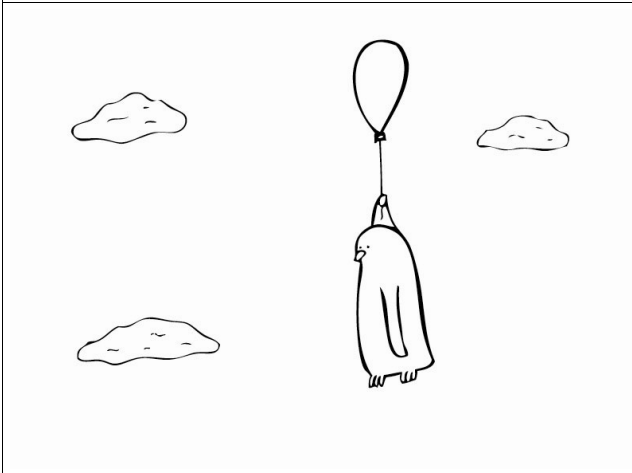
- Jutta nalévá Lutzovi do šálku nápoj
- Lutz si dává šálek k ústům



22 / D

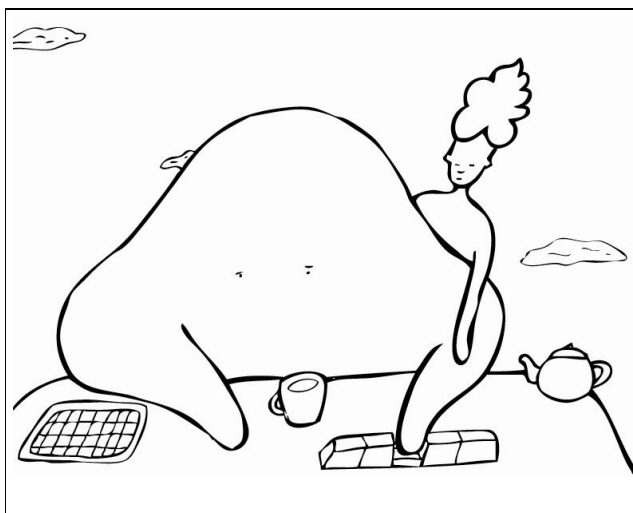
- Lutz usrkává ze šálku

PROLÍNKA



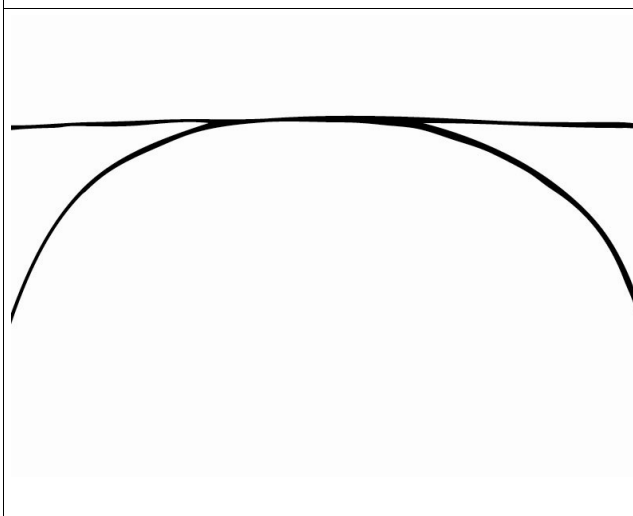
23 / C

- tučňák letí vzhůru, rozhlíží se



24 / PD

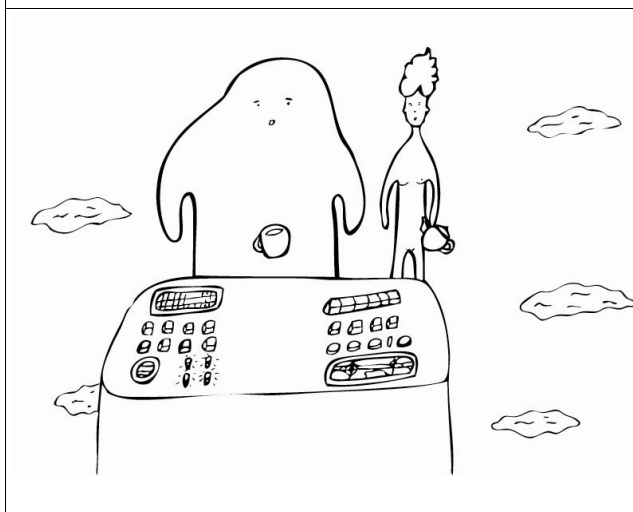
- Lutz si dává šálek od úst, pokládá ho, usměje se na Juttu a vrací se do práce – mačká tlačítko
- Jutta drží Lutze kolem ramen, hladí ho



25 / D

- zakulacená křivka (balónek) se přibližuje k přímce, dotýká se jí a splývá s ní

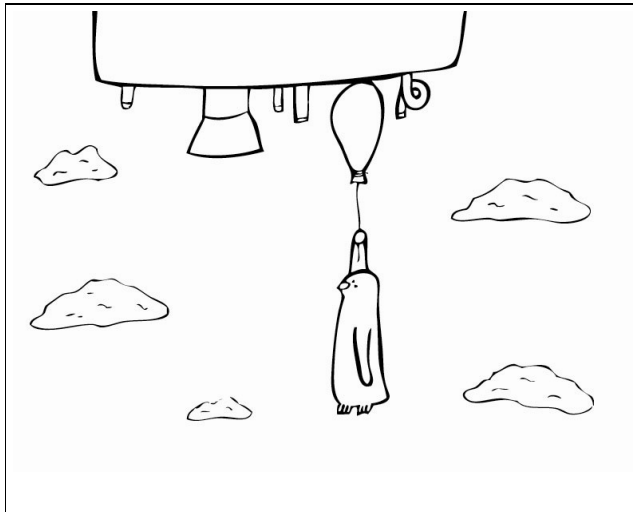
PROLÍNKA



26 / PC

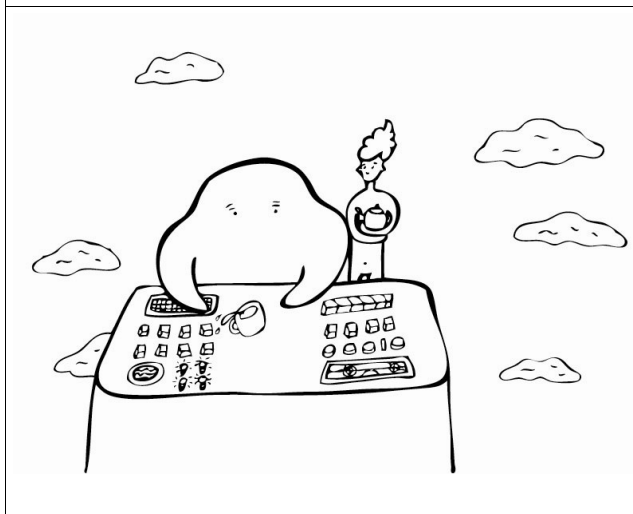
- Lutz, Jutta, konvička i šálek nadskočí
- Lutz i Jutta jsou udiveni

PROLÍNKA



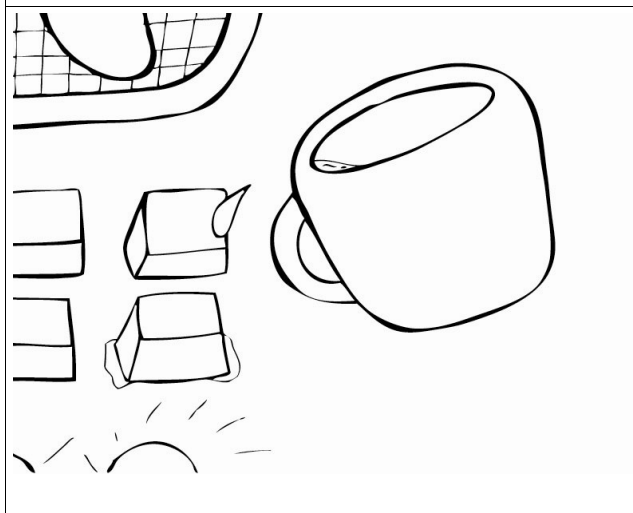
27 / PD

- tučňák se pod strojem na balónku zhoupne sem tam
- obláčky se ve svém plynutí na chvíli pozastaví, pak zas plynou dál



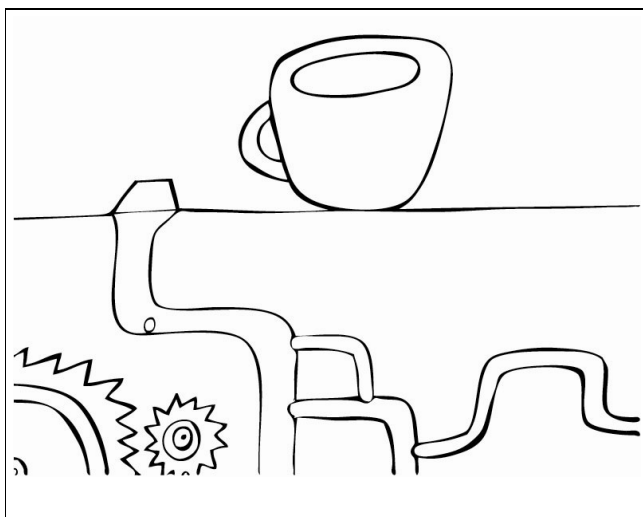
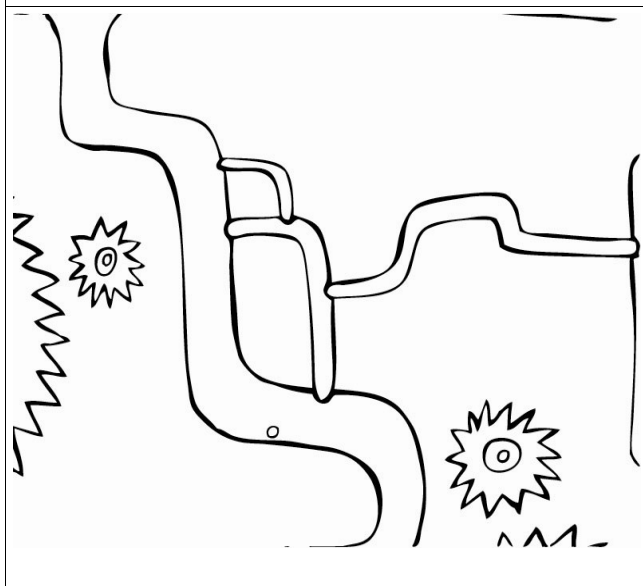
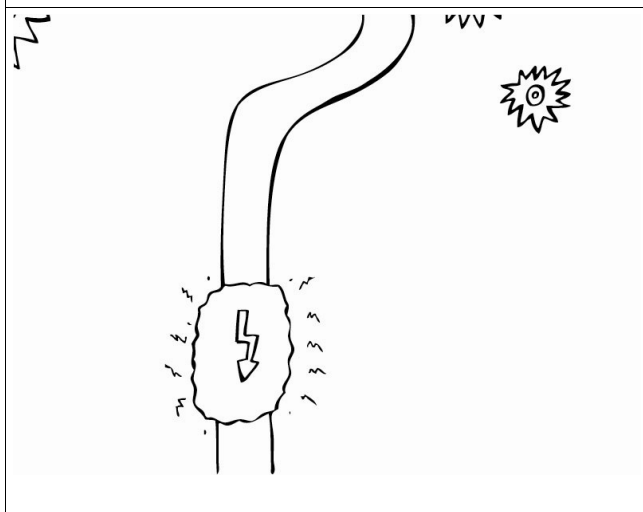
28 / PC

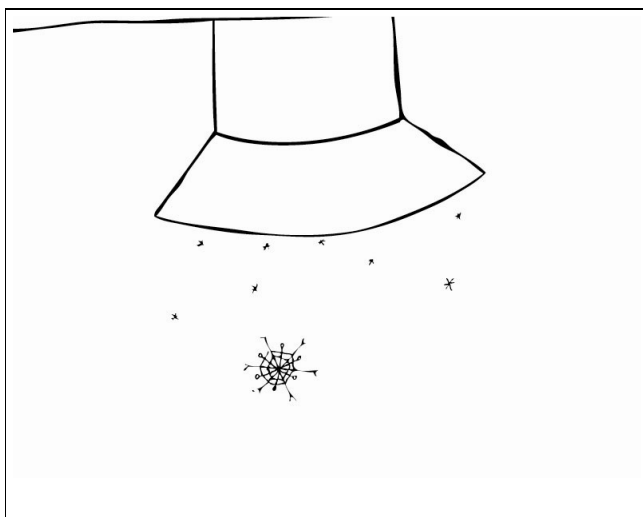
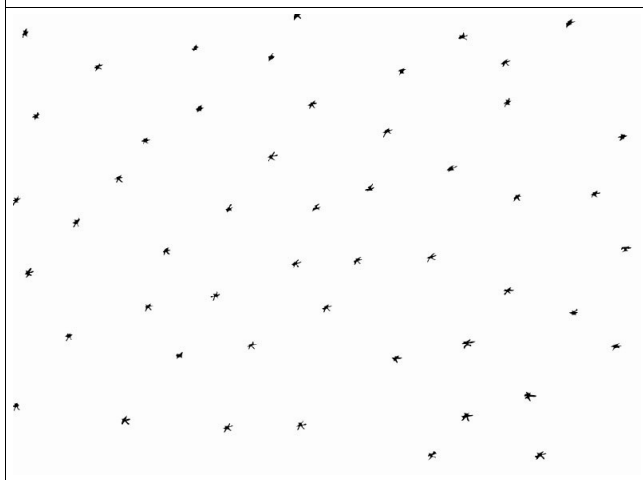
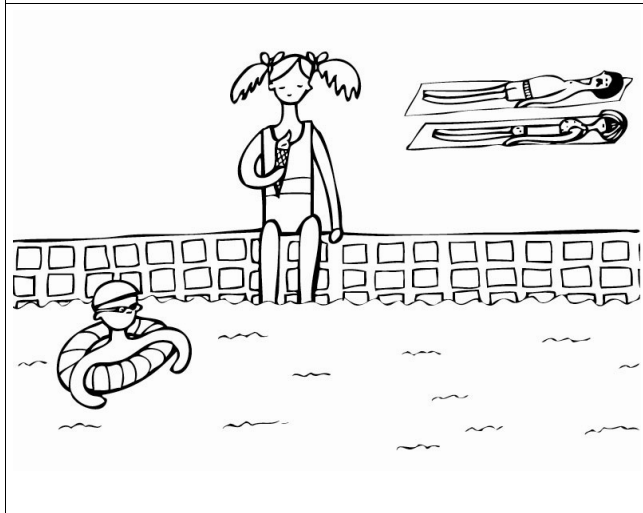
- Jutta drží konvičku v náručí
- Lutz se pokouší chytit šálek, ten se ale už naklání a vystříknou z něj kapky tekutiny



29 / D

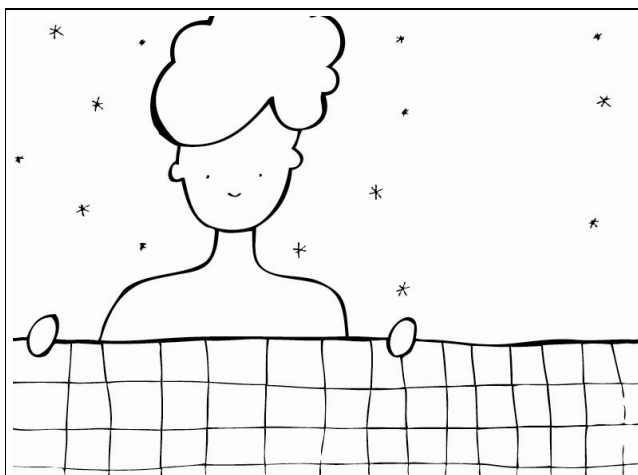
- z šálku padá kapka na jedno tlačítko stroje a dostává se pod něj

	<p>30a / D</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- stroj je v řezu</li> <li>- kapka se stává kuličkou a putuje strojem</li> <li>- ozubená kola se točí</li> </ul>
	<p>30b / D</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- záběr sleduje cestu kapky – kuličky strojem</li> <li>- ozubená kola se točí</li> </ul>
	<p>30c / D</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kapka doputuje až do krabičky se znakem blesku, ztrácí se v ní</li> <li>- krabička se rozvlní a okolo ní se objeví blesky – kapka způsobila zkrat</li> </ul> <p>PROLÍNKA</p>

	<p>21a / D</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ze stroje (z trychtýře) vypadává velká vločka, následují ji další menší vločky</li> <li>- velká vločka se ztrácí mezi menšími</li> <li>- sjezd dolů - sněží</li> </ul>
	<p>21b / C</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sněží</li> </ul> <p>PROLÍNKA</p>
	<p>22a / PC</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- holčička sedí na kraji bazénu, v pozadí se opalují dva lidé, v bazénu se cachtá kluk</li> </ul>

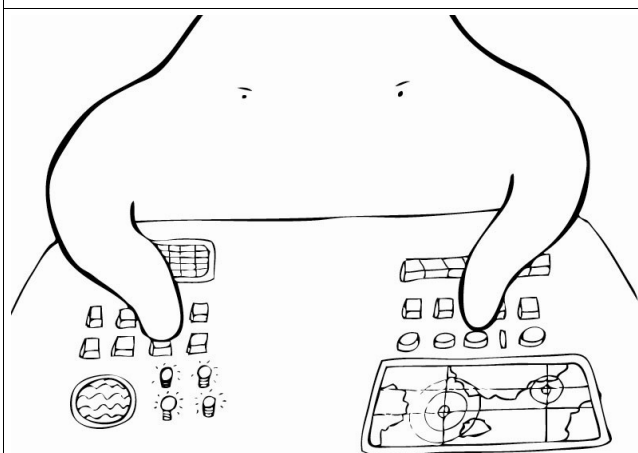
	<p>22b / PC</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- začíná sněžit</li> <li>- všichni se diví, holčička se usmívá a chytá jednu vločku do dlaně</li> <li>- sjezd dolů</li> </ul>
	<p>22c / PC</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lidé v bazéně se diví</li> <li>- sněží</li> <li>- vlny se hýbají</li> </ul> <p>PROLÍNKA</p>
	<p>23 / C</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- hvězdičky se mihotají</li> </ul> <p>PROLÍNKA</p>





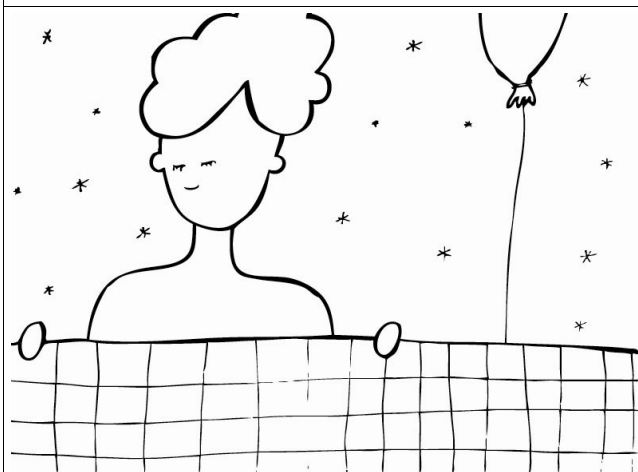
24 / PD

- Jutta je pod dekou, mrká
- zpoza deky vypluje balónek
- Jutta se otočí doprava (ze svého pohledu)
- hvězdičky se mihotají



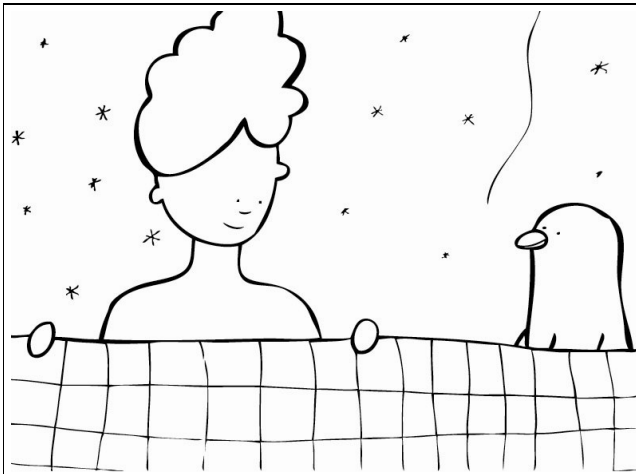
25 / PD

- Lutz za strojem pracuje, mačká všelijaká tlačítka
- pozastaví se a podívá se doleva (ze svého pohledu)



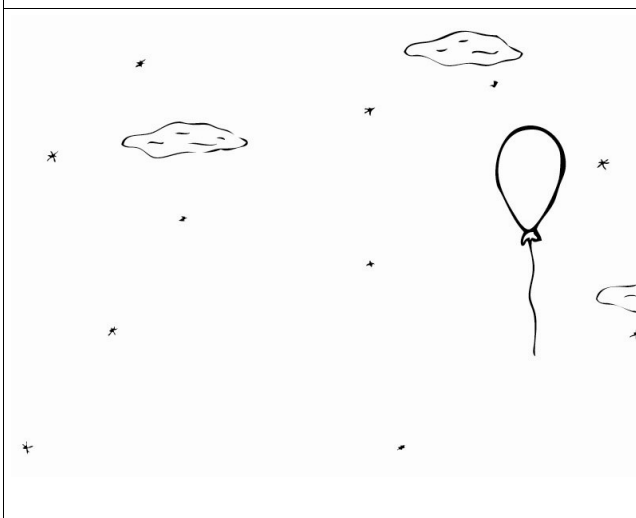
26a / PD

- Jutta mrká směrem doprava (na Luze), otočí se doleva za balónkem
- hvězdičky se mihotají



26b / PD

- zpod deky vykoukne tučňák
- Jutta se na něj usmívá
- tučňák pouští balónek a ten odlétá mimo záběr
- hvězdičky se mihotají



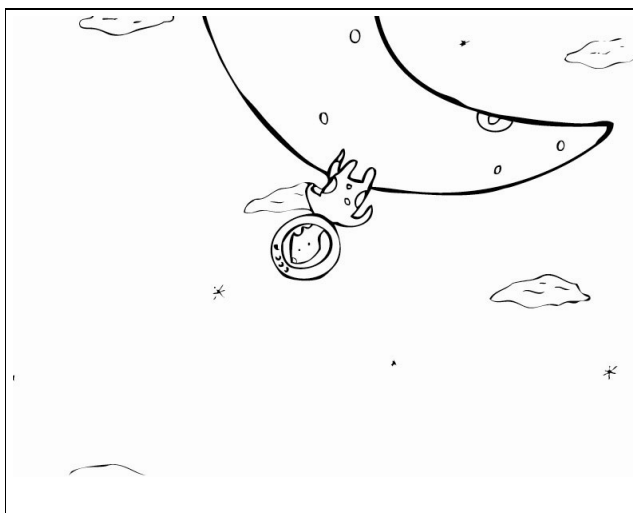
27a / PC

- balónek letí vzhůru, mívá oblaka a hvězdičky



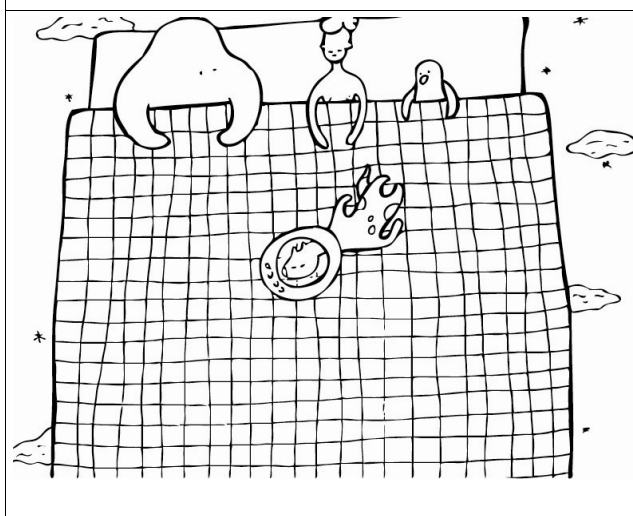
27b / PC

- balónek naráží do srpku měsíce, na kterém stojí Lajka
- balónek praská a vychyluje měsíc
- hvězdičky se mihotají



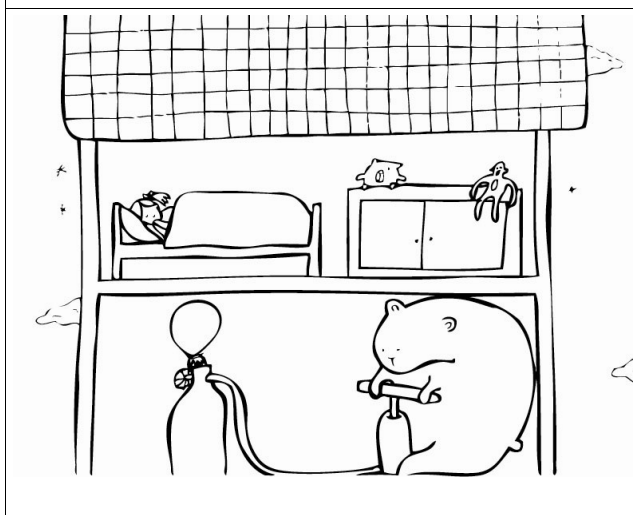
27c / PC

- Lajka z měsíce padá
- záběr sleduje pád Lajky
- hvězdičky se mihotají



27d / PC

- Lajka míjí lože, v němž leží Lutz, Jutta i tučňák
- záběr předhání padající Lajku



28e / PC

- z deky Lutze, Jutty a tučňáka se stává střecha domu
- v jednom pokoji spí holčička, vedle na skříňce je méd'a a opičák, v přízemí jakýsi tvor nafukuje zvláštní pumpičkou balónek

PROLÍNKA

	<p>29a / D</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- v záběru je méďa, nic se neděje</li> </ul>
	<p>29b / D</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- do záběru shora vpadává Lajka, usedá vedle médi, usmívá se na něj a mává mu, mává ocáskem</li> </ul> <p>PROLÍNKA</p>
	<p>30 / D</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- holčička spí</li> </ul> <p>ZTMÍVAČKA (DOBĚLA)</p>
<p>ZÁVĚREČNÉ TITULKY</p>	

## PŘÍLOHA Č. 3:

### Výtvarný návrh plakátu

