MADELEINE

Dokumentace přípravy a realizace bakalářské práce a rešerše

Michaela Lovecká

Bakalářská práce
2015

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba
akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení:	**Michaela Lovecká**
Osobní číslo:	**K12124**
Studijní program:	**B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor:	**Animovaná tvorba**
Forma studia:	**prezenční**
Téma práce:	**1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**
	2. praktická část: Madeleine – ploškový animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:
Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizace, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).
Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v

tisknuté podobě (barevně), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).
2. praktická část:
Film realizujte v minimální délce 150 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.
Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní format zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).
Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina, soubor s anotací filmu. V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.
Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.
Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.
Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

Seznam odborné literatury:

THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. Dějiny filmu: přehled světové kinematografie. 2., opr. vyd. Překlad Helena Bendová. Praha: Akademie múzických umění, 2011, 827 s., [24] s. obr. příl. ISBN 978-80-7331-207-7.
BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, 639 s. ISBN 978-80-7331-217-6.
KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Jiří Kubíček. 1. vyd. Praha : Akademie múzických umění, 2004. 110 s, il. ISBN 8073310198.
ŘÍČAN, Pavel. Psychologie osobnosti. 1. vyd. Praha : Orbis, 1973. 325 s. ISBN 978-80-247-1174-4.

Vedoucí bakalářské práce:	**Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.** Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce:	**1. prosince 2014**
Termín odevzdání bakalářské práce:	**15. května 2015**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka

L.S.

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA
BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 3.5.2015

MICHAELA LOVECKÁ

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 nevýdělečně 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 nahlížení 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.

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, 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 vzdělávacího 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). Odepírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

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

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

ABSTRAKT

Teoretická část práce prozrazuje celkový průběh od počátku nápadu až po konečný výsledek filmu. Zahrnuje počáteční inspirace, výtvarné návrhy, literární a technický scénář. Vše je podpořeno odbornou literaturou. Součástí práce je taktéž vlastní hodnocení. Závěrem praktické části je krátký animovaný film, který je melancholicky laděný a prostoupený psychologií nemocného člověka. Původní inspirace vychází z příběhů A. E. Poea.

Klíčová slova: Film, Animace, Noir, Láska, Smrt, Krev

ABSTRACT

The theoretical part reveals the overall process beginning by developing an idea to the actual result of the film. It includes initial inspiration, art design, literary and technical scenario. Everything is supported by professional literature. Part of the theoretical work is also my own assessment. Conclusion of the practical part is a short animated film, which is in melancholic mood permeated by psychology of a sick person. The original inspiration comes from E. A. Poe's stories.

Keywords: Film, Animation, Noir, Love, Death, Blood

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně a použila odbornou literaturu z pramenů, které cituji a uvádím v přiloženém seznamu použité literatury.

Datum: 4. 5. 2015 Michaela Lovecká

OBSAH

ÚVOD **10**

I. TEORETICKÁ ČÁST **11**

1. INSPIRAČNÍ ZDROJE **12**

1.1. LITERÁRNÍ 12

1.2. VÝTVARNÉ 15

2. CHARAKTERISTIKA PROSTŘEDÍ A POSTAV **17**

2.1. MALÍŘ 17

2.2. MADELEINE 18

2.3. HAVRAN 18

2.4. PROSTŘEDÍ 20

3. ŽÁNR 22

4. LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA **23**

4.1. NÁMĚT 23

4.2. BODOVÝ A LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ 24

4.3. KOMENTÁŘ 25

II. PRAKTICKÁ ČÁST **26**

5. VÝTVARNÁ A ANIMAČNÍ PŘÍPRAVA **27**

5.1. VÝTVARNÉ NÁVRHY 27

5.2. STORYBOARD A TECHNICKÝ SCÉNÁŘ 29

5.3. ANIMATIK 29

6. ANIMACE A TECHNOLOGIE **31**

7. POSTPRODUKCE **35**

7.1. STŘIH 35

7.2. ZVUK 36

7.3. TITULKY 37

III. ZÁVĚR **38**

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY **40**

SEZNAM OBRÁZKŮ **41**

SEZNAM PŘÍLOH **42**

ÚVOD

Vždy jsem si myslela, že bakalářská práce bude něco náročného, depresivního, něco, co mi přinese srdeční arytmii a vrásky. O to více jsem byla překvapená, že jsem se na tvorbu přímo těšila. Představa, že mohu vytvořit dílo promítající se na stříbrném plátně a nejsem nijak výrazně limitovaná jak finančně, termínově nebo místně, je prostě okouzlující. Být pánem filmu, nekonečně vládnout všem svým hercům a jejich pohybům, udávat rytmus děje, rozhodovat o výběru kostýmů, správného osvětlení a dekorací. Moc toho, že díky mně postavička, která dosud neznala nic než plochý prostor papíru, udělá krok, je fantastická a pohlcující.

Tímto filmem jsem chtěla dokázat nejen okolí, ale převážně sama sobě, že ovládám potřebné softwary potřebné k rozhýbání těch neživým předmětů a samozřejmě i to, že jsem nabyla dostatečné množství zkušeností k tak velkému úkolu jakým je bakalářský film.

Obdivuji 3D filmy, jejich dokonalou iluzi skutečnosti, plynulosti pohybů, všechny ty nekonečné možnosti moderní technologie. Nechtěla jsem se však vzdát kresby, kterou technologie nahradila důmyslnou modelací objektů ve virtuálním světě, proto jsem se rozhodla pro spojení kresby a čistě počítačové animace.

Ráda bych brala tvorbu krátkého animovaného snímku jako příjemnou rekapitulaci všeho, co jsem se již naučila a jako obrovskou výzvu všeho, co se ještě naučit musím. Samozřejmě, že bych chtěla vidět můj film na festivalech a sklízet obdiv a ocenění, ale v prvé řadě je zde ten nejdůležitější důvod. Dovolím si citovat animátora Chucka Jonese v knize Edgara Dutky: "*Nedělám filmy pro děti, ani nedělám filmy pro dospělé, dokonce ani nedělám filmy pro celou rodinu, dělám filmy pro sebe*". [1]

[1] DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu ;: Minimum z historie české animace*. 2., rozš. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2006, s. 33. ISBN 8073310694.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1. INSPIRAČNÍ ZDROJE

Inspirační zdroje jsou první krůčky na dlouhé a spletité cestě tvorby filmu. Jakožto prvními krůčky jsou důležitými ukazateli směru naší cesty. Existuje nesčetné množství odboček i slepých ulic. Měla jsem to štěstí, že mně, co se inspiračních zdrojů týče, svítila jen zelená. Najít inspiraci pro námět filmu není vůbec obtížné. Stačí se jen pořádně porozhlédnout a naslouchat, inspirace je všude kolem nás. Například já denně procházím ulicí, kde v noci mdle svítí pár pouličních lamp, tudíž výběr atmosféry byl dosti snadný. Mrazivě hororová nálada filmu byla vybrána rychle.

1.1. Literární

Hledala jsem pro svůj film hlubší téma, něco k zamyšlení a co je závažnějšího než láska? Nepřekonatelný cit jdoucí napříč časem a životem. Od raného dětství jsem milovala pohádky a romantické komedie, filmy plné smíchu a krásných lidí, ale co se vlastně stane, až zazvoní zvonec a pohádky je konec nebo až se hřejivý západ slunce nad hlavami milenců změní v chladný měsíc?

Tak jako v pohádkách i život je kontrastní, kdo je hodný, může být i zlý a jelikož mě zajímá psychologie osob, při hledání námětu jsem se zaměřila na osud jednoho muže, který utrpěl těžkou emocionální ránu.

Pár let zpět se mi do rukou dostala kniha s povídkami od Allana Edgara Poea - *Jáma a kyvadlo a jiné povídky*, již po pár stránkách jsem se nadchla strašidelnými příběhy a nenahraditelnými charaktery lidí popsaných v knize. Nadšeně jsem povídky dočetla, knihu uzavřela, ale mnoho vět napsaných tímto literárním géniem se mi hluboce vrylo do paměti a později se vynořilo jako zásadní inspirační zdroj při hledání vhodného námětu k filmu. Zejména povídka Zrádné srdce - dokonale popsaná charakteristika muže. *"Nervy – ano, mé*

nervy byly a jsou stále strašlivě rozervány, strašlivě; ale proč chcete tvrdit, že jsem šílený? Choroba zbystřila mé smysly, nezničila je, neotupila."[2] Jediným problémem je, že se čtenář snaží porozumět a možná i soucítit s psychopatem, chladným vrahem.

Přesně tento stav jsem chtěla dostat do svého filmu. Pozorovat duševně nemocného člověka páchajícího kruté činy, avšak zároveň chápat a omlouvat jeho nelidské chování. Chtěla jsem diváka postavit na morální hranici. Pro podrobnější popis takového typu divákova vnímání děje dokonale poslouží populární americký seriál *Dexter* [Dexter, John Dahl, USA, 2006]. Dříve jsme sledovali filmového vraha s odporem a strachem, nyní se díky subjektivnímu pohledu maniaka stáváme vnímavější a pozornější při odsuzování, morální a nemorální se začínají protínat a zde někde začíná rozpolcenost diváka. Zajímalo mě, kdy je divák ochoten odpustit vrahovi jeho nelidské jednání a za jakých podmínek. Jak jsem prve napsala, co je závažnějšího než láska a může ta být důvodem odpuštění maniakálního jednání?

Pro dokreslení ponuré atmosféry a pro doplnění hlavního hrdiny jsem si vybrala havrana. Ten svým černým peřím, ostrým zobákem a rudýma očima narušuje malířovu samotu, ale zároveň prohlubuje tajemno ukryté v příběhu a vnáší neklid do chladné přítomnosti. Samozřejmě i zde mi jako předloha posloužila další Poeova povídka Havran. Havran, jenž svým neustálým opakováním slova "nevermore" zatíná ostré drápy do mužova srdce, drásá ho svou podobou beznaděje. I zde nešťastný muž hledí na obraz milované ženy, která ho tragicky opustila. Muž unášen zármutkem a zlostí, topící se ve vzpomínkách na milovanou Leonoru.

"Hledě dlouho do tmy z prahu, stoje v pochybách a v strachu,

dlouho snil jsem, jak si nikdo netroufá snít mimo mne;

ale ticho bez rušení, ani slůvka na znamení,

jenom plaché oslovení „Lenoro!“ zní zimničně,

to já šeptám „Lenoro!“ – a ozvěna dí zimničně

jenom to a víc již ne"[3]

---

[2] POE, Edgar Allan. Jáma a kyvadlo: a jiné povídky. 4. vyd. Praha: Odeon, 1988, s. 245.

Výsledkem by mohlo být, že samota plus trápení plus havran rovná se bláznovství. Jednoduchou matikou jsem našla svůj námět. Jakožto sama jsem majitelkou papouška, vím, jak výrazným prvkem v domácnosti může opeřenec být, takže výběr okřídleného zvířátka, jakožto malířova společníka, byl pro mě jednoduchý. I Hitchcock věděl, že pták, ať už živý či vycpaný, se stane nepřehlédnutelnou dekorací interiéru a fantasticky vystaví náladu filmu.

Další z mnoha inspirací mi byla kniha *Zabijáci*. Kniha se stejně tak hrůzostrašným názvem jako jejím obsahem mnou otřásla. Po chvíli čtení jsem byla sama sobě svědkem rozpolcenosti, kdy jsem stránky četla s odporem a děsem, ale zároveň jsem musela pokračovat se čtením dál. Sice mě kniha stála pár bezesných nocí, ale prohloubila moji zvědavost o lidské psychice. Zároveň mi kniha potvrdila, že vrahem může být téměř kdokoli, i ten nejméně výrazný člověk s neutrálním výrazem.

Dostávám se ke klíčové postavě, která hraje jednu z největších rolí v mých inspiračních zdrojích a tou je legendární a tajemný Jack Rozparovač. Mystikou je zahalena celá tato děsivá postava a jeho krvavou práci jsem promítla do malířovi múzy. Práci s ostrým nožem jsem nahradila štětcem. Naopak barvu proměnila v krev. Tak jako nevinnými oběťmi stvrzoval Jack svou historickou nesmrtelnost, malíř propůjčuje život Madeleine skrze mrtvé ženy. Přestože důvod výběru Jackových obětí není dodnes zřejmý, v případě malíře je důvod jasnější. Špatné načasování, smůla, deprese a časté návštěvy lehkých žen v jeho domě.

Pro část mého příběhu, kdy si malíř tvoří soukromou obrazárnu plnou krvavých portrétů Madeleine a pak sedí uprostřed této děsivé galerie a jen se dívá a vstřebává každičký detail své smrtící práce mi jako předlohou byl film *Nejvyšší nabídka* [La Migliore offerta, Giuseppe Tornatore, Itálie, 2013], kde si starý muž vytvořil soukromou galerii z portrétů žen a je jimi posedlý, mají pro něj obrovskou hodnotu, samozřejmě nejen finanční, ale i emocionální.

Na konci filmu jsem chtěla divákovi zamotat hlavu a zároveň vnést do příběhu trochu realističnosti, přinést více odpovědí. Subjektivitu vyměnit za objektivitu. Existuje mnoho příkladů v předlouhém seznamu kinematografie jako např. *Šestý smysl* [The Sixth Sense,

---

[3] POE, Edgar Allan a [z amerických originálů vybral a přeložil Josef SCHWARZ]. *Jáma a kyvadlo a jiné povídky*, *Havran.*. 1. vyd. v nakl. Levné Knihy KMa. Praha: Levné Knihy KMa, 2002. ISBN 80-730-9070-8.

M. Night Shyamalan, USA, 1999] nebo *Prokletý ostrov* [Shutter Island, Martin Scorsese, USA, 2010], kdy je divák na konci překvapen a vidí film při zpětné rekapitulaci v jiném světle. Chtěla jsem hrát s divákem hru, kdy mu až na samém konci dodám manuál.

1.2. Výtvarné

K psychologické hloubce a celkové depresivní náladě se dle mého názoru nejvíce hodí styl noir. Temné postavy, rozostřené záběry, výrazné stíny a dominantní barva nekonečné černoty zamrazí téměř každého diváka. Kontrastní osvětlení bylo pro mou práci jednou z nejdůležitějších a zároveň jednou z nejtěžších věcí.

Inspirací, co se výtvarné stránky týče, mi byl film natočený podle komixových předloh od výtvarníka Franka Millera *Sin City* [Sin City, Robert Rodriguez, Frank Miller, Quentin Tarantino, USA, 2005]. Jeho užití výrazných barev jako černé, červené a bílé mě ohromilo. Proto i ve svém filmu propůjčuji největší prostor těmto třem barvám, jen kontrast mezi nimi jsem mírně ubrala, jelikož dávám přednost jemnějším přechodům. I užití hlavních barev je v mém případě rozdílné, v Sin City jsou barvy užity pro efektivitu, ale v mém případě jsou barvy ukazatelem, jsou příběhově důležité, protože vše, co je spjato s Madeleine nebo spíše s malířovou duševní chorobou je krvavě rudé. Snažila jsem se i s určitou mírou stylizace dosáhnout efektu prostorovosti a jisté realističnosti, proto stíny hrají obrovskou úlohu.

Obrázek č. 1- Sin City, město hříchu

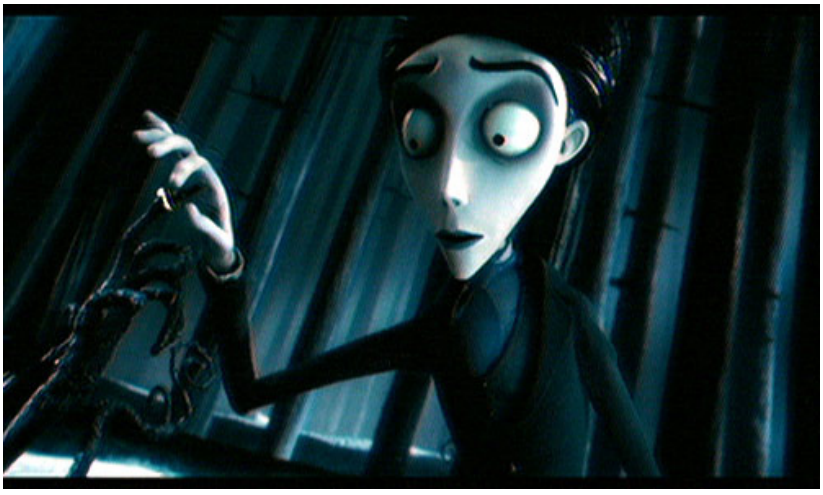
Rysy obličeje hlavního hrdiny jsou jemně inspirovány rysy Bustora Keatona. Jeho slavný neutrální výraz, který mu vysloužil přezdívku "kamenná tvář" mi byla vhodnou předlohou

pro obličej malíře, jenž má značit určitou bezcitnost, nezúčastněnost. Samozřejmě i Keatonovi obrovské oči a víčka, pevně semknuté tenké rty a výrazné lícní kosti, dodávající tváři ten typický výraz, se mírně odráží na obličeji malíře.

Nemohu zapomenout ani na lehké ovlivnění bakalářským filmem *The Backwater gospel* [The Backwater gospel, Bo Mathorne, Dánsko, 2011], jenž svými nezapomenutelnými charaktery posunul moji tvorbu novým směrem. Pochmurné ladění příběhu zrcadlící se v osekaných tvářích s tvrdě řezanými hranami, výraznými nosy a asymetrií. Celkově dokonale rozpoznatelná typologie postav, originální řešení stínů, to vše a více je výčtem nevyčerpatelných zdrojů zdobících tento krátký animovaný snímek.

Obrázek č. 2- The Backwater gospel

Důležitou osobou pro uchopení mého výtvarného stylu je mistr pohublých loutek a kostlivců - Tim Burton. Bledé tváře a výrazné oči, celkově kontrastní zjevy a strašidelná atmosféra.



Obrázek č. 3 - Mrtvá nevěsta

2. CHARAKTERISTIKA PROSTŘEDÍ A POSTAV

Velmi mě bavilo hledat správné prostředí i podobu charakterů. Fantastické je to, že jsem nemusela odcestovat na jiná místa, nemusela jsem svolat konkurz, vše, co jsem potřebovala byla má mysl, má vlastní fantazie. Za chvíli jsem se zavřenýma očima viděla dokonalé prostory, temné ulice a stísněné místnosti čekající na příběh, nezúčastněné oči pobledlého muže a rudou barvu kontrastující na bílém plátně.

2.1. Malíř

Nejdůležitější postavou příběhu je muž - bývalý malíř. Muž, jehož život je zatěžkán pocity žalu a zlosti. Ode dne, kdy ztratil svou životní lásku Madeleine, se potácí na propasti snů a reality, přítomnosti a vzpomínek. Bloumá domem jako duch s lidskou podobou, jako přízrak prožívající nekonečné dny a noci s trpkou příchutí. Jeho duše je bodána ledovými ostny osudu a trhána na malé fragmenty, z nichž ani jeden nenese smysl dalšího bytí.

Ztráta Madeleine se projevila i v malířově talentu. Štětec v jeho rukou ztěžkl a barvy ztvrdly. Tak jako vysychaly malířovi rty bez úsměvu, praskala barva a pukliny brázdily její povrch. Existence daru malby a fantazie pomalu zanikala až se vytratila úplně. Zůstal jen malíř bez nadání a inspirace.

Jelikož se jedná o postavu u níž je výrazná psychologie, bylo více než důležité si vyhledat potřebné informace, podstatnou část jsem nalezla na internetu, který mi nabídl nesčetné množství stránek a blogů o duševních chorobách, jejich příčinách vzniku i příznacích. Dle mého názoru malíř vykazuje známky *schizofrenie*[4], což jsem si částečně potvrdila čtením jednoho z odborných článků věnujících se této těžké duševní nemoci. Nemoc popsaná jako

[4] Prof. MUDr. Eva Češková. Schizofrenie. *Zdravotnictví, medicína.* [online]. 11.6.2014 [cit. 2015-01-14]. Dostupné z:*http://zdravi.e15.cz/clanek/postgradualni-medicina/schizofrenie-475773*

dysfunkce centrálního nervového systému provázená nebezpečným chováním, ztrátou kontroly a kontaktu s realitou. Člověk takto postižený se potýká s bludy, sluchovými halucinacemi, poruchami logického myšlení a jeho mysl je zahlcena negativismem. Zanedbává sebe i své okolí, utápí se v depresích.

Rozhodla jsem se oživit svou teoretickou práci a zároveň lehce zabrouzdat do hlubin psychologie a oslovila jsem PhDr. Kateřinu Bartošovou, Ph.D., která vyučuje na Psychologickém ústavu Filozofické fakulty na Masarykově univerzitě v Brně a má zkušenosti s lidmi trpícími schizofrenií. Bylo mi řečeno, že hlavní hrdina filmu vykazuje některé příznaky, ale nemocní jsou většinou pasivní, co se sexuálních pudů týče. Vzhledem k tomu, že malířův dům navštěvují lehké ženy, není zcela korektní nazývat jeho chorobu schizofrenií.

Muž kromě psychických potíží strádá i po fyzické stránce. Trpí *tuberkulózou*[5], na toto infekční onemocnění dříve nazývané "souchotiny" zemřela i jeho Madeleine. Onemocnění napadá plíce, šíří se vzduchem kašlem a kýcháním, jednoduše slinami. Typickým příznakem jsou horečka, ztráta tělesné hmotnosti a zejména děsivý kašel s krvavým sekretem. Tento krvavý sekret se objevil už na kapesníku Madeleine, na konci pak i u malíře. Oba umírají podobným způsobem, to je spojuje a poeticky uzavírá příběh.

2.2. Madeleine

Madeleine je osudovou ženou, přesto se od typické femme fatale zásadně liší. Hraje v příběhu obrovskou roli, ale jen skrze malíře. Madeleine se objevuje v jeho vzpomínkách nebo stínových siluetách, je převážně pasivní, nemluví a spíše se jen usmívá, Dívčina tvář je zvěčněna na fotce a když je tato fotka nešťastnou náhodou zničena, malíř má pocit, že ji znovu ztratil a rozpoutá peklo. Jelikož byl její život již zpečetěn, nemá možnost většího projevu, ale z příběhu je, jak pevně doufám, jasné, že dokonce i po své smrti má obrovský vliv na malíře. Ten kvůli její něžné tváři krátí nevinné životy.

---

[5] MUDr. Jaromír Tručka. Tuberkulóza. *SEO -SITE:COM s.r.o.*. [online]. [cit. 2015-01-14]. Dostupné z: *http://www.zdravotniregistr.cz/clanek/tuberkuloza*

Stejně jako hrdinky v noir filmech manipulují a nenápadně leč hrubě nutí poblázněné muže k činům, jež by za jiných okolností nikdy neudělali, podobně působí dokonce i jen Madeleinina tvář stvořena z krve na nešťastného muže. Její tvář postačí k tomu, aby malíř pod tímto okouzlením a touhou znovu ji spatřit páchá chladnokrevné a osudové činy.

2.3 Havran

Havran je přítomný v mnoha záběrech, ale zároveň není důležitý pro děj. Původním záměrem byla skutečnost, že havran způsobí pád fotografie Madeleine v rámečku a tím zničí poslední památku na malířovu životní lásku. Časem jsem havranovu akci redukovala na pouhou přítomnost v domě, ale depresivní nálada se tím nenarušila. Už i jeho pouhý skřek je nositelem informací o celkové atmosféře filmu.

Havran je i symbolem, původně slavík obýval malou klícku, po smrti Madeleine už bidlo v kleci nese lehkou váhu černého okřídleného tvora s ostrým zobákem a rudýma očima. Na konci filmu, kdy i malířova duše opustí svět živých, vidíme prázdnou klec, po havranovi není ani památka. Byl snad okřídlenec symbolem smrti? Nebo svýma očima stejné barvy jako měla Madeleine vlasy držel v domě děsivou připomínku její zkázy? Chtěla jsem tyto a jiné podobné symboly nechat na divákovi a jeho vlastní fantazii.

2.4. Prostředí

Ponurá Francie počátkem 20. století topící se v prázdnotě dnů a černoty nocí. Bubnování deště, děs hromů, blesků a vtíravá melancholie dokreslují depresivní atmosféru. Ženy v pochmurných pařížských ulicích lákají příslibem vášnivé noci, žebráci doufají v lepší zítřky a čekají na cinkavý zvuk mincí. Chladný zimní vzduch vniká do plic Pařížanů nepozván a dere se dál až do morku kostí. Zima bez sněhu, bez vidiny jasu a tepla, dlouhé noci bez naděje, život bez života.

Pařížskou náladu nočních ulic jsem vdechla příběhu za pomoci dobových snímků od avantgardního fotografa Brassaïe, jehož snímky mi byly zároveň ukazatelem i potvrzením. Skuteční lidé žijící na ulicích, ženy prodávající svá těla, všechny ty nepatrné fragmenty lidských osudů ulpěly v pátravém hledáčku umělcova fotoaparátu a mně vypomohly při tvorbě.

Obrázek č. 4- Dívka

Obrázek č. 5- Notre-Dame

Pár let zpět jsem se spolužáky ze střední školy navštívila Francii a hlavně Paříž. Sice je mi jasné, že se za ta léta musela změnit k nepoznání díky všem turistům, reklamám a urbanizaci, ale i tak se nedivím těm umělcům, jež si pro svou kreativní tvorbu vybrali právě

toto magické místo, město přímo dýchá inspirací a múzy tiše šeptají v každé uličce. Francie jakožto kolébka termínu noir a centrem luxusních kabaretů byla jasnou volbou pro výběr místa děje.

Vše kolem odráží duševní pochody nešťastného malíře. Zejména poloprázdný dům s šedivými zdmi a chladnou podlahou prozrazují malířovu samotu a trpkost jeho bytí. Z bývalého lesku a slávy jeho někdejšího života zbyla jen světlá místa po obrazech. Nikdo by už nepoznal, že se kdysi domem nesl smích a místnosti byly plny krásného nábytku, dekorativních předmětů a dalších drobností, jež dělaly domov domovem.

Od té doby, kdy půda pohltila tělesnou schránku Madeleine a proměnila ji v minulost, vše se změnilo k nepoznání. Většina věcí zmizela a to málo, co zbylo, pokryl prach, šeď nekonečných dnů a nocí. Květiny uschly, dokonce i mouchy se v domě nezdržovaly, cokoli živé se z domu vytratilo. Domem se neozývá nic než přerývavý těžký dech a nepravidelný tlukot srdce malíře.

Celému městu a zejména domu panuje šero, kdy jen pouliční světla a záře blesků odhalují podobu věcí. Vše v příběhu je poprášeno vrstvou nicoty stejně jako malířovo nitro. Pouze při vzpomínkách je narušena škála šedi a objektům je na chvíli navrácena barevnost.

"Není divadla bez člověka, ale filmový příběh může probíhat bez herců. Dramatičnost mohou nabýt zavírající se dveře, list ve větru, vlny narážející na pobřeží. Některá filmová veledíla používají člověka pouze jako přídavku: jako komparzu nebo v kontrapunktu k přírodě, která se stává tou skutečnou ústřední postavou."[6] Přesně jak píše André Bazin. Proto jsem se snažila o detailnější uchopení výtvarné stránky filmy a větší hloubky jeho atmosféry, například pro mě je část, ve které na obrazovce vidíme pouze detail bílého plátna a pomalu stékající krvavou kapku, silnější a účinnější než akční scéna s hlavním hrdinou.

[6] BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, s. 162. ISBN 978-80-7331-217-6.

3. ŽÁNR

Není úplně jednoduché určit žánr, protože neznám mnoho filmů, které by byly čistým příkladem jen jednoho žánru, téměř vždy se jedná o směs. V případě mého filmu je na základě výtvarného uchopení díla snadnější rozpoznat prvky noir filmu. *Noir*[7] neboli černý film je nestabilní termín užívaný zejména v druhé polovině 40. let 20. století. Jeho vznik je pevně spojen s Francií, protože zde tento zásadní termín prve zazněl. Jedná se však převážně o filmy americké plné erotického náboje a tmavých zákoutí.

Koncem 2. světové války vzrůstá obliba kriminálních žánrů, gangsterismu a emancipace žen se projevuje vznikem dalšího termínu femme fatale. Žen bez respektu před zákony a před muži, ženy silné a vlivné. Tento styl filmu se diferencoval od klasických hollywoodských filmů svou "antirealističností", je spíše snový, realismus prostředí je nabourán násobným užitím světel a stínů, tváře herců jsou expresionisticky lámány kontrasty.

Mizanscéna je typická svou klaustrofobickou atmosférou. Stísněnost prosakuje i do příběhů odehrávajících se mimo domácí prostředí a tím je podtržen pocit odcizení, podlamování zažitých stereotypů, bezpečí domova, aktéři se stávají cizinci v anonymních prostorách hotelů, zakouřených barů, zastávek a klubů.

V mém filmu se sice jedná o vlastní domov malíře, ale po smrti Madeleine se dům stal více hrobem než bezpečným a útulným prostorem. Místnosti jsou plny temnoty a samoty, muž je cizím elementem ve svém vlastním světě. Jistý erotický náboj je zde taky možné najít díky prostitutkám, ale není tak nápadný. Důvodem výběru tohoto zajímavého žánru je jeho již zmíněné vizuální uchopení.

---

[7] KUČERA, JAKUB. FILM NOIR: ZÁBLESKY ČERNÉ. *Cinepur*. 19, únor 2002. Dostupné z: http://cinepur.cz/article.php?article=29

4. LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA

Od samotného počátku přemýšlení nad námětem jsem si dělala drobné poznámky, od krátkých slov až po dlouhá souvětí, takže jsem za celou dobu nasbírala dostatečné množství literárních podkladů a pomalu je skládala v celek. Plně si uvědomuji důležitost psaného slova při tvorbě filmu, protože díky tomu si autor ucelí myšlenky, poskládá všechna ozubená kolečka v plně fungující stroj, samozřejmě obrazně řečeno.

4.1. Námět

Námět je nosným sloupem celého filmu, ať je sloup sebekrásnější, natřen nejlepší barvou nebo doplněn těmi nejhezčími doplňky, pokud není stabilní a vytvořen z kvalitního a pevného materiálu, nemůže film udržet. Film se sesype a zbude jen prach. Pro mě je základem, že forma následuje obsah, nikdy naopak.

K tomu, jak jsem našla svůj námět k filmu se více rozepisuji v kapitole o inspiračních zdrojích. K problematice tvorby dobrého námětu existuje ale více důležitých skutečností, než jen samotné hledání vhodného tématu. Například je neméně podstatné si již na začátku vytyčit, pro koho je film určen. Pro děti? Mladistvé? Dospělé?

Naprosto souhlasím s panem Edgarem Dutkou, který ve své knize koketuje s myšlenkou, že na světě není ten, jenž by se zalíbil lidem všem[8]. Už při výběru námětu si umělec musí uvědomit svého adresáta a přizpůsobit mu své myšlenky, filmovou řeč a samozřejmě i výtvarnou stránku celého filmu.

[8] DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu ;: Minimum z historie české animace*. 2., rozš. vyd. V Praze, 2006. ISBN 80-733-1069-4.

Můj krátký animovaný film je určen převážně pro dospělé publikum, jelikož v sobě nese strašidelný nádech, hororové krvavé scény a náznak erotiky, není úplně vhodný pro dětského diváka, zejména i proto, že obsahuje myšlenku, pro kterou je potřeba trochu dozrát.

Celý svůj dosavadní život se snažím plnit úkoly s předstihem a ani v případě námětu jsem neudělala výjimku. Začala jsem přemýšlet nad příběhem o pár měsíců dříve, než byl plánovaný termín odevzdání prvotních nápadů.

Proč? Jednoduše proto, že mě to nesmírně bavilo. Jelikož vášnivě ráda sleduji filmy, čtu knihy a mluvím s lidmi, inspirací bylo více než dost. Také jsem chtěla mít otevřenou mysl na cestu hledání námětu, aniž by tato cesta byla dlážděna stresy, panikou a překážkami v podobě termínů a limitů. Samozřejmě se mi stres nevyhnul úplně, ale to proto, že taková už jsem. Na přítomnost tohoto neviditelného a přesto tak rušivého kamaráda jsem zvyklá už od dětství, kdy mě doprovázel na školní besídky, recitační soutěže a další, a jsem si jistá, že mě neplánuje opustit ani teď.

4.2. Bodový a literární scénář

Jsem zvyklá psát převážně v souvětích, na sebe navazujících dlouhých větách, tudíž pro mě byla přirozenější tvorba *literárního scénáře*[9], kdy se mohu dostatečně rozepsat se všemi adjektivy a dalekosáhlými úvahami, mohu navodit atmosféru a náznaky, rozšířit dějovou linii o věci, které ve filmu nebudou ukázány. Literární scénář předjímá scénář technický a je blízký formě scénáře divadelní hry, může totiž obsahovat i popisy dějů v závorce. Je pro mě jednodušší z hutného textu vybrat pár bodů a těmi ve zkratce popsat příběh.

[9] PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010, 196 s. ISBN 978-80-7238-884-4.

4.3. Komentář

Komentář byl pro mě jednou z nejradostnějších částí při tvorbě animovaného filmu, protože jeho vznik byl doprovázen jen kladnými okolnostmi. Měla jsem vlastní představu o mluveném slovu, o náladě a délce a kdo jiný by tyto představy dokázal přenést na papír lépe než má vlastní krev - můj bratr. Téměř finální podoba komentáře byla zhotovena na poprvé, dopilovali jsme jen pár slov či větiček. Bylo nesmírně důležité, aby slova nebyla víc než obraz, slova měla být náhledem do tajů nemocné mysli hlavního hrdiny, ale neměla být ukazatelem děje.

Jedná se o vnitřní monolog malíře, ale dvakrát se ve filmu objeví přímá řeč. Jedná se o vyslovení jména Madeleine, užila jsem přímé řeči, abych podtrhla skutečnost, že pohled muže na krvavou tvář Madeleine ho vytrhne z minulosti, z nostalgie a plnou silou ho vrátí do reality a právě pro umocnění této přítomnosti muž promluví.

Při čtení knihy pana Edgara Dutky[10], respektive její druhé části věnované panu Jiřímu Trnkovi, jsem pochopila důvod užití komentáře namísto dialogů. Zbytečně se ten nádherný umělcem vytvořený svět bortí o stěny realismu, více než jemné tiché náznaky vnitřních prožitků vnímáme umělé dialogy.

Dalším důvodem, proč tvorba komentáře bylo radostným obdobím je skutečnost, že mi svou účast na něm přislíbil pan herec Miroslav Táborský. Jeho barva hlasu a způsob přednesu dokonale souzněl s obsahem textu. Noir nálada filmu se umocnila a komentář dostal svou nezapomenutelnou podobu.

[10] DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu ;: Minimum z historie české animace*. 2., rozš. vyd. V Praze, 2006. ISBN 80-733-1069-4.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5. VÝTVARNÁ A ANIMAČNÍ PŘÍPRAVA

Protože jsem si vybrala animační techniku, která mě krom spousty pozitiv i v mnohém limitovala, musela jsem vše přizpůsobovat této skutečnosti. Výtvarná příprava byla docela radostným obdobím, byla důkazem toho, že se můj film zhmotňuje, definoval se jeho další rozměr. Animační příprava už byla hrou, ale i obrovskou zkouškou, zdali mé teoretické předpovědi byly správné či chybné.

5.1. Výtvarné návrhy

Bez jakéhokoliv zaváhání jsem použila nádherná kouzla virtuálního malování nejen kvůli tomu, že obsahuje nespočet možných barevných kombinací a tvarů štětců, ale je to práce hlavně rychlá a čistá. Z počátku jsem se ovšem ale neobešla bez klasické tužky a papíru při prvotním skicování, protože teprve při čisté bílé čtvrtce papíru a měkkého hrotu černé tužky se mi začne tělem rozlévat tvůrčí energie a fungovat fantazie.

Stejně jako hledání námětu a psaní scénáře i samotné výtvarné návrhy prošly mnoha proměnami od prvních rychlých skic až k výsledné podobě postav a prostředí utvořeném v Photoshopu. Zejména hlavní postava muže se musela přizpůsobovat atmosféře domu, žánru a zejména vhodnosti k animaci. Původně měl malíř velké kulaté oči s malými černými zorničkami, ale právě kvůli hororovému nádechu celého příběhu jsem tvar očí několikrát upravovala až jsem je celkově mírně zmenšila, tvar zúžila a namalovala zorničky i s duhovkami. Po této přeměně jsem zvažovala, zdali malířův zevnějšek ladí s jeho charakterovými rysy a došla jsem k závěru, že by bylo vhodnější doplnit ostře řezanou hladkou tvář o neupravené husté vousy, jakožto prvek, který by evokoval stav určité zanedbanosti. Samozřejmě tento krok vedl i k výraznějšímu kontrastu při scénách se vzpomínkami, kde je mladý muž vedle živé Madeleine oholen a upraven.

Největší problémy při tvorbě vzhledu malíře nastaly u výběru tvaru nosu. Původně měl být nos dlouhý, úzký a rovný, ale v průběhu kresby se nos stával oblejší a kratší. Až vsazení takto modelovaného obličeje s tělem do prostředí malířova domu ukázalo, jak se celkové

vyznění postavy změnilo, výraz působil komičtěji a muž vypadal mnohem mladší. To rozhodně nebyly vítané změny a nežádoucí škody musely být redukovány. Nos se znovu prodloužil a zhranatěl, ale díky tomu, že muži přibyly mohutné chomáče vousů, byl tento původně tak dominantní prvek obličeje mírně zastíněn. Kromě porostu tváře se stalo hustějším a neupravenějším i obočí a s výraznou rýhou u kořene nosu vneslo do obličeje zasmušilý výraz.

Dokonce i malířovy vlasy prošly úpravami. Původně byly černé a lesklé, ale právě zmíněný lesk působil dojmem vitality a mládí, proto po dalších procesech barva zmatněla, vlasy jsem detailněji prokreslila, přidala šediny a jemné rozcuchání. Beze změn se neobešly ani zuby hlavní postavy. Původní podoba chrupu byla příliš zaoblená, což nebyla zrovna vhodná volba pro vzhled muž, který má působit dramaticky. Pouze malířovo tělo zůstalo stejné už od prvotních skic, kde stál hubený muž s rovnýma nohama, pokleslými rameny a úzkým dlouhým krkem, kolem něhož byl uvázán tmavý šátek.

Vzhled Madeleine se příliš neměnil, pouze stejně jako u malíře jsem upravila původně kulaté oči do užšího tvaru a přidala duhovky. Určitá transformace postihla i harmonikáře, jehož hladká tvář se ztratila pod porostem dlouhých vousů a oči zapadly pod objemným obočím. Havran zůstal poměrně stejný v průběhu tvorby. Jemu kulaté oči svítily rudou barvou, což pěkně kontrastovalo s černým peřím, tak nebylo potřeba žádných výrazných změn.

Prostředí se pouze postupně doplňovalo o předměty nejen pro doplnění prostoru, ale i příběhu, např. suchá rostlina podpořila atmosféru smrti a samoty.

Obrázek č. 6 - proměny hlavy malíře

5.2. Storyboard a technický scénář

Přestože hlavní téma zůstávalo stejné, jednotlivé záběry a jejich délka a posloupnost byly jako živé, neustále poskakovaly, měnily se, množily i redukovaly. Spotřebovala jsem větší množství času a nervů, abych je uhlídala. Sice jsem nabyla určitých zkušeností s tvorbou storyboardů a technických scénářů při krátkých animovaných cvičeních ve škole, ale s takovým počtem záběrů jako při bakalářském filmu jsem se setkala poprvé a bylo náročnější vytvořit scénář, podle kterého bych měla být schopna naanimovat fungující film. Zejména časování se stalo problémem, protože smyslu a citu pro vhodnou délku záběru jsem byla schopna docílit až při tvorbě animatiku - čili v praxi.

Začala jsem jednoduchým obrázkovým scénářem, ale velmi brzy jsem začala jednotlivé kresby doplňovat o slova a číslice, pomalu se obrázkový scénář stal scénářem technickým a měla jsem pocit, že můžu začít animovat.

5.3. Animatik

Když jsem vytvořila potřebný počet záběrů a vložila jej do animačního programu, zjistila jsem, že film nefunguje přesně tak, jak by měl. Byl velmi dlouhý a pointa rozhodně nevyzněla způsobem, který jsem si vysnila. Začala jsem fází zkracování. Postihlo to všechny záběry a každý z nich platil za moje chyby ustřihnutými vteřinami. Když ani krácení nepomohlo, přišla fáze přehazování. Zkoušela jsem výměny umístění jednotlivých záběrů tak dlouho, až jsem si uvědomila, že některé záběry prostě chybí a musím je dotvořit. V této části nemohu zapomenout na spousty různých konzultací, trpělivých a upřímných rad těch zkušenějších, díky nimž se animatik vyvíjel překotnou rychlostí.

I samotný výběr technologie animace, o kterém budu později psát, způsobil změny zejména v délkách záběrů či jejich úplné nahrazení záběry jinými. Největší rozdíl mezi technickým scénářem a animatikem je v druhé části filmu. V technickém scénáři jsou jednotlivé záběry vražd ukázány vždy se zvukovým doprovodem odbíjení hodin, takže jsou všechny stejně dlouhé, to se v praxi ale ukázalo jako nemožné. Celá dramaturgie byla naru-

šena a ve filmu znatelně chyběla gradace a napětí. To se začalo budovat právě až v animatiku, kdy jsem odebrala zvuk odbíjení hodin a začala záběry významně zkracovat. Tím se konečně objevila kýžená dramatičnost. Současně tento způsob dopomohl i příběhu samotnému, protože bylo nutné znázornit opakující se děj a to v případě původní verze nebylo úplně snadné jelikož k tomu bylo potřeba více záběrů.

Animatik byl i skvělým prostředkem, jak se začít detailněji orientovat v programu After effects. Samozřejmě jsem věděla, že software obsahuje obrovské možnosti užití efektů, technik animací, časování a mnoho dalšího, ale teprve při vsazení většího počtu záběrů do časové osy a hledání vhodných efektů pro blesky a jiných doplňků mi ukázalo, kolik toho software skutečně nabízí. Původně jsem se v technickém scénáři nijak nezabývala efekty, ale postupně jsem začala trávit víc a víc času nad přidáváním a zkoušením různých vizuálních kozel, až se pod nimi začala časová osa prohýbat- obrazně řečeno. Ovšem jsem poté vybrala jen ty nejvhodnější a zejména fakt, že jsou efekty tak lehce dostupné mi zabránil jejich nadměrnému užívání. Rozhodně jsem nechtěla lacině vyhlížející film. Proto jsem dala v případě rozbitého skla na fotce Madeleine přednost složitější tvorbě praskliny, přestože software nabízí i jednoduchou cestu.

6. ANIMACE A TECHNOLOGIE

Původně jsem se domnívala, že animační část bude nejsložitější a zabere mi nejvíce času, proto bylo velmi milým překvapením, že právě tato mnou obávaná část proběhla lehce a rychle. Hned zpočátku musím poznamenat, že by tomu tak nebylo, kdybych nebyla řádně připravena jak po stránce teoretické, tak po stránce praktické. Jelikož pracuji s ploškovou animací, veškerý pohyb objektů probíhá vertikálně, horizontálně či diagonálně. Perspektivní pohyby jsou více než obtížné. Obávala jsem se, aby charakter nepůsobil příliš plošně a staticky, ale díky stínům a správně zvolenému střihu záběrů všechny mé obavy postupně bledly až zmizely úplně.

Od okamžiku, kdy byly dokresleny poslední detaily charakterů a prostředí, soustředila jsem svou pozornost více méně už jen na program After effects. Ten díky přehlednosti, účelnosti a možnostem poskytuje uživateli vše, co správný animátor potřebuje. Jednotlivé digitálně malované části potřebné pro příběh opustily známé prostředí Photoshopu a ocitly se na prázdném elegantně vyhlížejícím místě.

Na chvíli se ale ještě vrátím zpět časem. Proč jsem si vůbec zvolila ploškovou animaci? Díky nabytým zkušenostem při práci na zakázkách v oblasti reklamy vím, jak ohromně důležité je pracovat efektivně, čas a přesnost jsou vždy na prvním místě. Právě díky podobným limitům jsem si osvojila techniku digitální plošky, animaci ať už vektorového či rastrového plochého objektu. Animátor samozřejmě může animovat plošku pouhým posuvem, měnit její pozici, její velikost nebo třeba rotaci. Pokud ale potřebuje složitější úkony, pro pohyb plošky v After effects může být řešením například Puppet.

Tento na první pohled jednoduchý princip funguje jako ohyb a posuv objektů pomocí špendlíků = pinů. Zapíchnete pin na konec jakéhokoliv tvaru, budu nyní psát o obdélníku, druhý pin na konec opačný a začnete právě tímto špendlíkem pohybovat. První pin drží část obdélníku na místě, ale jeho opačná část se ohýbá nebo natahuje směrem, kterým posouváte druhý pin. Základní princip je vidět například na jednoduchém tutoriálu dostupném volně na internetu - https://www.youtube.com/watch?v=cDolc7G-voU

Na tomto příkladu puppet vypadá jakoby zmíněná technika byla až příliš prostá a nedovolovala větší umělecké výsledky. Já ale charaktery rozdělila na mnoho částí a každé z těch částí přidělila více pinů. Například obličej malíře je rozdělen na více prvků - nos, uši, běl-

mo očí, čočky očí, vlasy, ofina, dolní čelist, horní čelist, zuby vrchní, spodní, ústní dutina, obočí... Tím pádem každá část je schopna vlastní animace a mohla jsem pohybem všech pinů docílit iluze mimiky malířovy tváře. Mohla jsem mimiku vytvořit třeba rychlou výměnou kreslených fází úst nebo očí, ale v obličeji charakteru by se objevila tvrdost pohybu, nebo by bylo možno pouze pohybovat s čelistmi malíře, ale to by byl výsledek podobný jako v případě výměny fází. Piny mi dovolily nejen změnit pozici čelistí a jiných částí ale i jejich prohnutí... Malířova tvář se mohla zároveň zúžit, natáhnou, nafouknout, cokoliv je možné.

Obrázek č. 7 - části malířova obličeje

Pro mě je animace pomocí pinů metoda rychlá, efektivní a zejména díky hravosti dovoluje animátorovi velkou dávku spontánnosti a tím i zábavy. V případě kreslené animace musí mít autor přesnou představu o nadcházejícím pohybu, měl by dodržovat daný postup a je nucen trávit čas kresbou veškerých potřebných fází, ale s puppetem vzniká pohyb okamžitě, každým posuvem jakéhokoliv pinu vzniká nová možnost, program sám dopočítá mezifáze od jednoho klíče na časové ose k druhému.

Obdivuji iluzi reálného, i proto jsem zvolila techniku ploškového filmu. Zmíněný způsob totiž dovoluje užít složitější výtvarno, není potřeba stylizace kvůli obtížnosti kresby fází.

Přesto je tato technika samozřejmě i obtížná, je nutná znalost programu a uvědomění si všech limitů, které ploška přináší. Animátor si musí pečlivě rozmyslet vhodnou podobu charakteru a zejména rozdělení jeho částí. Mým záměrem bylo také zahladit přebytečné stopy plochosti objektů jako např. ve filmu *J. Norsteina Ježek v mlze*[11], který diváka dokonale mate technikou, jednotlivé vrstvy se záhadně prolínají a perspektivní pohyby (otáčení hlavy) podtrhují magickou atmosféru filmu.

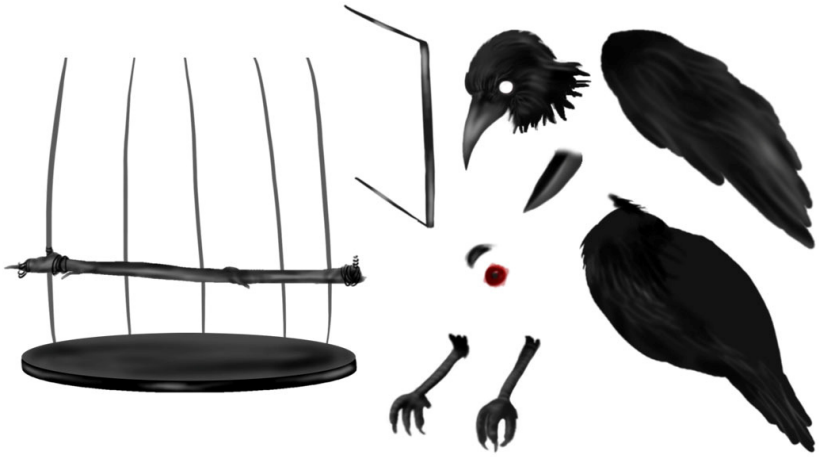
Pro takové menší shrnutí všech užitých technologií mohu napsat pár dalších řádků. Po prvotním a neodmyslitelném skicování původních charakterů a prostředí na obyčejný papír jsem přešla na skicování digitální. V programu TV paint vznikly detailnější podoby a zkoušky barevnosti. Tato fáze netrvala dlouho a přešla jsem k programu Photoshop, ten posloužil pro finální části objektů i jejich prostředí. Téměř vše, co je možno vidět ve filmu, je vytvořeno v tomto úžasném programu. Bakalářská práce mi posloužila i k lepší orientaci v Photoshopu a běžnému užívání funkcí, o kterých jsem dříve neměla ani tušení.

Stejně tak jsem rozšířila i své znalosti o After Effects, ten je mým nejoblíbenějším programem, o němž smýšlím jako o svém budoucím nejdůležitějším partnerovi v profesním životě. V After effects vznikla veškerá animace a postprodukční část. Nemohu opomenout ani 3Ds Max, který byť na pouhou nepatrnou chvilku posloužil pro tvorbu plátna. V části filmu můžeme vidět plátna s portréty Madeleine a později jen se skvrnami krve, plátna jsou vytvořena ve 3D, abych s nimi mohla pohodlně a bez kreslení kdykoli otáčet.

Všechno jsou to programy, se kterými mám výborné zkušenosti, práce v nich je účelná a vyhovující. Jedinou velkou nevýhodou při tvorbě animací v After Effectech je zdlouhavý rendering při náročnějších scénách. Na druhou stranu má ale animátor dost času na potřebný odpočinek a může využít těch pár hodin před tolik známým zvukovým oznámením konce renderingu například k psaní teoretické části bakalářské práce.

---

[11] DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, s. 130. ISBN 8073310120.



Obrázek č. 8 - části havrana a klece

Obrázek č. 9 - části harmonikáře, barevně

7. POSTPRODUKCE

Konečná fáze filmu bez které bych se absolutně neobešla. Fáze, jenž dodala dílu tvar a řád, oblékla ho do líbivých šatů a podtrhla celkový zjev správnou volbou doplňků. Zejména v postprodukční fázi si animátor uvědomí důležitost a nezbytnost dalších lidí z různých profesí. Samozřejmě si autor může vytvořit vše sám - nahraje ruchy, komentář i hudbu, nastříhá digitální materiál dle potřeby, vloží efekty, upraví grading a přidá titulky.

Pro mě ale měla tvorba bakalářského animovaného filmu kouzlo právě nenucenou potřebou kolektivního ducha. Krom toho, že se do filmu dostane nový nádech, ale je i velkým přínosem sledovat ať už střihače nebo zvukaře při práci. Přiučila jsem se novým způsobům sestavení záběrů i dosud nepoznaným programům. Rozhodně jsem se díky nově nabytým zkušenostem v oblasti spolupráce přesvědčila o jejím pozitivním vlivu na celý průběh tvorby.

7.1. Střih

Střih byl naprosto zásadní složkou v mém filmu. Netušila jsem, jak skutečně obrovský význam má a jak nenahraditelnou součástí se stane. Stal se udavatelem rytmu, délky a celkové dramaturgie příběhu. Kdykoliv jsem se dostala do úskalí, pomohla jsem si střihem. Na úplném počátku, kdy byl střih nastíněn jen v podobě technického scénáře, měl jasnou a fungující podobu. Převodem do střihu skutečných záběrů vznikla řada problémů. Jelikož bakalářský film byl prvním delším dílem, nemohla jsem zpočátku správně odhadnout délku ani počet záběrů, ale o tom jsem se již zmiňovala.

Ve chvíli, kdy jsem své síly spojila s profesionálním střihačem - panem Nemeškalem, veškeré problémy začaly jeden po druhém mizet. Zároveň se ale vynořily i nedostatky jiné. Například chybělo pár záběrů, ale naštěstí jejich dopracování bylo velmi snadné a rychlé. V případě záběrů se střechami Paříže a Eiffelovy věže nebo malířova domu stačilo jen odebrat déšť a nahradit jej mlhou, v užším záběru s lampou nabarvit nebe na červeno či jen

lehce pozměnit směr pohledu nešťastného muže. Střih postupně měnil i dramaturgii díla, což bylo výborné. Konečně se do filmu dostal kýžený pocit úzkosti i dynamické akce.

Velmi mě bavilo pozorovat, jak se můj film mění a zlepšuje a což bylo překvapivé - i prodlužuje. Stávaly se zřetelnějšími časové skoky a vzpomínkové sekvence. Někdy se skvělý způsob přechodu z jednoho záběru do druhého našel pouhou náhodou, stačilo posunout dosud nepoužitý záběr o pár vteřin stranou a vzniklo něco nového, nečekaného. Tato půvabná část úpravy audiovizuálního díla mě vtáhla, její kouzla mě nepřestala uchvacovat až do konce.

Tvorba bakalářského filmu mne posílila v mnohém a zejména v budoucí práci se střihem. Budu si už rozhodně pamatovat, že musím nechávat záběry dostatečně dlouhé pro usnadnění práce v postprodukci, nevkládat efekty do záběrů před střihovou manipulací, renderovat jen a pouze bez komprese, koupit záložní hard disk a hlavně neustále ukládat. Konec střihových úprav znamenal příchod fáze další a tou bylo vložení hudby, finální začištění komentáře a ruchů. Film se dostal do rukou dalšího zkušeného profesionála.

7.2. Zvuk

Další neodlučitelná složka filmu. Bylo velmi důležité vybrat správnou hudbu a ruchy pro atmosféru noir filmu. Velkou část zvukové stopy převzal báječný hlas pana Miroslava Táborského, k němuž stačily přidat jen potřebné ruchy a tichá hudba v pozadí. Ovšem ve chvílích, ve kterých nebyl komentář, byla hudba vedoucím prvkem. Zejména v částech, kdy drama vrcholí, musela hudba pumpovat divákům adrenalin do žil nebo je alespoň zamrazit.

Ruchy plnily taktéž nezanedbatelnou úlohu ve smyslu nositele potřebných informací. Smrtelný kašel malíře i Madeleine podpořil děj, havranův křik pozvedl tíživou atmosféru na další úroveň. Převážně se jedná o hudbu nediegetickou, pouze jednou, kdy jde slyšet tísnivá melodie harmonikáře, můžeme mluvit o hudbě diegetické.

Jak píši v kapitole věnované střihu občas vznikly zajímavé kombinace záběrů, které nebyly původně vůbec zamýšleny a ve chvíli, kdy se tyto kombinace spojily se zvukem byla jejich existence vítaným překvapením. Například třikrát po sobě jdoucích záběrů s bodá-

ním štětcem bylo podpořeno trojitým zakrákáním havrana, zkušenému diváku neujde jistá spojitost s nezapomenutelnou drastickou scénou z noir filmu *Psycho* [Psycho, Alfred Hitchcock, USA, 1960]. Jelikož film Psycho je legendárním pochmurným hororem, ale hlavně vzorovou ukázkou stylu Noir, byl tento lehký odkaz s bodáním se zvukovým doprovodem příjemným doplňkem. Krom toho i vhodným pomocníkem při budování dramaturgie vražedné scény.

7.3. TITULKY

Součást filmu velmi podceňovaná. Přesto je mnohdy prvkem, který může pokazit první dojem. Nemusím psát, jak důležité je vybrat adekvátní font či velikost písma, sebemenší nepatrnost přiláká nechtěnou pozornost a poničí výsledek. Když ručičky na hodinách výrazně změnily svou původní pozici a já byla konečně plně spokojena s výběrem fontu, uvědomila jsem si, že potřebuji písmo s diakritikou a začala jsem nanovo.

Dokonce ani výběr pozadí u titulkových scén není práce lehká. Naštěstí příběh sám nabízí mnoho dominantních prvků, které přímo vybízejí pro užití.

ZÁVĚR

Co říci na závěr? Vždy mám problém určit kdy je dílo hotovo, ať už se jedná o obraz, ilustraci nebo film, stále mě pronásledují myšlenky, které mě nutí přemýšlet o možných způsobech jak vylepšit dílo. Prioritně jsem se snažila o pochopitelnost příběhu a vizuální adekvátnost, což teď na konci postprodukční části považuji za splněné. Proto sama pro sebe film již považuji za projekt uzavřený a s klidným svědomím mohu dopsat posledních pár řádků. Fakt, že díky digitalizaci mi jediným limitem byla pouze má vlastní fantazie je natolik pohlcující a ohromující, že mi tvorba bakalářského filmu přinesla novou chuť tvořit.

Když porovnávám původní myšlenku a její zpracování s výsledkem, finální verze není zásadně odlišná, ale přece jen je možné najít mnohé odchylky. Zejména při nahlédnutí do technického scénáře uvidíme patrné změny, ty jsem ale v průběhu tvorby považovala za potřebné až nutné. Části, které se proměnily výrazně jsou závěrečné scény filmu. Z počátku jsem uvažovala nad možností, že by obrazy s portréty Madeleine nalezla francouzská policie hledající zmizelé prostitutky a jejich překvapené až šokované tváře bychom viděli těsně před tím, než bych odkryla důležitou část příběhu - na plátnech jsou jen skvrny, nikoliv portréty. To vše by ale bylo zbytečně popisné, divák nemusí vědět nebo se zajímat proč nikdo nehledá těla mladých žen, jelikož celý film je velmi subjektivně laděný, samotného hlavního hrdinu tato skutečnost nikterak netrápila. A hlavně to nejdůležitější je - příběh to nijak nemění. Dlouho jsem přemýšlela nad tím, zdali má malíř doplatit na své nelidské činy, jestli má sám zemřít nepřirozenou smrtí a krvácet, ale jeho nemoc, stejná jako choroba Madeleine, film poeticky zacelila.

Je nesnadné ztvárnit představu, zachytit atmosféru vizuální i zvukovou, která se původně nacházela jen v naší mysli a protože se jedná o práci vcelku zdlouhavou, existovalo jisté nebezpečí, že mě jako autora přestane práce na filmu bavit, budu časem považovat vlastní námět jako prázdný a pomalu se stanu svým vlastním nepřejícným kritikem a katem. To se naštěstí nestalo, vždy byl dostatek času na potřebný odpočinek a tvůrčí pauza vnesla do mé práce elán, novou chuť tvořit a k úplnému konci postprodukce jsem si vypomáhala představou sebe samé sedící v pohodlném křesle tmavé místnosti plné diváků hledících na velké širokoúhlé plátno, na kterém je promítán film s natolik pro mě známou hudbou úvodních titulků Madeleine...

Úplně na konec mohu dodat vlastní ponaučení:

- být velmi ale velmi pečlivá při tvorbě literárního a technického scénáře
- začít přemýšlet nad námětem s dostatečným předstihem
- věřit sobě samé

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu ;: Minimum z historie české animace*. 2., rozš. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2006, s. 33. ISBN 8073310694.

POE, Edgar Allan. *Jáma a kyvadlo: a jiné povídky*. 4. vyd. Praha: Odeon, 1988, s. 245.

POE, Edgar Allan a [z amerických originálů vybral a přeložil Josef SCHWARZ]. *Jáma a kyvadlo a jiné povídky*, *Havran.*. 1. vyd. v nakl. Levné Knihy KMa. Praha: Levné Knihy KMa, 2002. ISBN 80-730-9070-8.

Prof. MUDr. Eva Češková. *Schizofrenie*. Zdravotnictví, medicína. [online]. 11.6.2014 [cit. 2015-01-14]. Dostupné z: *http://zdravi.e15.cz/clanek/postgradualni-medicina/schizofrenie-475773*

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, s. 162. ISBN 978-80-7331-217-6.

MUDr. TRUČKA Jaromír. *Tuberkulóza*. *SEO -SITE:COM s.r.o.*. [online]. [cit. 2015-01-14].

Dostupné z: *http://www.zdravotniregistr.cz/clanek/tuberkuloza*

KUČERA, JAKUB. FILM NOIR: ZÁBLESKY ČERNÉ. Cinepur. 19, únor 2002. Dostupné z: http://cinepur.cz/article.php?article=29

PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010, 196 s. ISBN 978-80-7238-884-4.

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, s. 130. ISBN 8073310120.

CAWTHORNE, Nigel. *Zabijáci: nejzvrácenější vrazi naší doby*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 2009, 291 s. ISBN 978-80-204-2030-5.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek č. 1 - RODRIGUEZ, Robert a Frank MILLER. *Sin City* [online]. 2005. vyd. USA [cit. 2015-04-14]. Dostupné z: http://imgkid.com/sin-city-goldie.shtml

Obrázek č. 2 - MATHORNE, Bo. The Backwater Gospel: Bachelor film project from The Animation Workshop. [online]. 2011. vyd. [cit. 2015-04-14].

Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=tkvBfRqBxLo

Obrázek č. 3 - BURTON, Tim. *Mrtvá nevěsta Tima Burtona* [online]. Velká Británie, USA, 2005 [cit. 2015-04-14]. Dostupné z: http://kato27.blog.cz/en/1102/svatebni-slib

Obrázek č. 4- BRASSAI: paris de nuit. [online]. [cit. 2015-04-12].

Dostupné z: http://www.atgetphotography.com/The-Photographers/BRASSAI.html

Obrázek č.5 - BRASSAI. Paris de nuit [online]. [cit. 2015-04-14].

Dostupné z: https://cz.pinterest.com/pin/337277459567851932/

Obrázek č. 6 - proměny hlavy malíře

Obrázek č. 7 - části malířova obličeje

Obrázek č. 8 - části havrana a klece

Obrázek č. 9 - části harmonikáře, barevně

SEZNAM PŘÍLOH

1. Bodový scénář

2. Literární scénář

3. Technický scénář

PŘÍLOHA 1. : BODOVÝ SCÉNÁŘ

1. Vyobrazena atmosféra noční pochmurné Paříže.
2. Pohublý muž vzpomíná na svou mrtvou snoubenku- Madeleine.
3. Havran v kleci na parapetu okna spolu s bouřkou dokreslují depresivní náladu.
4. Muž, který dříve býval malířem, si smutně prohlíží prázdné plátno.
5. Do domu muže přichází prostitutka.
6. Muž zavraždí prostitutku.
7. Z krve prostitutky se na plátně vytvoří obraz malířovi bývalé snoubenky.
8. Muž obdivuje krásu krvavého portrétu.
9. Další noc přichází jiná prostitutka.
10. Malířova soukromá obrazárna se plní krvavými portréty.
11. Muž je nemocen, umírá.
12. Vidíme prázdnou klec a krvavé skvrny na plátnech.

PŘÍLOHA 2. : LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ

Nešťastný malíř žije o samotě, potlačuje svou bolest a rezignuje na svět. Od té doby, co bělost hedvábného kapesníku jeho snoubenky Madeleine potřísnily první kapičky krve a nach její tváře vystřídala smrtelná bledost, tmavnul malířův svět. Poslední záchvat kašle třásl s drobným tělem křehké ženy, dokud nevydechla naposled. V tentýž okamžik ztratil malíř svou duši. Denní šeď mu vysává poslední zbytky života. Nemůže ani malovat, nedokáže již nic. Byť polomrtvý, bez naděje, má stále své živočišné potřeby a ty utěšuje s lehkými ženami, jenž ho každou noc navštěvují. Někdejší bohatství z dob, kdy maloval jeden portrét za druhým své mladé snoubenky - múzy jeho života, se stále zmenšuje a malíř se častěji a častěji noří do svých vzpomínek na dobu, kdy ještě měl důvod k radosti, k životu.

Po smrti Madeleine k němu oknem přilétl černý havran, děsivé stvoření s rudýma očima, a tiše vlezl do otevřené klece na parapetu okna. V té kleci kdysi zpíval drobný slavíček a jeho líbezný zpěv se mísil se smíchem Madeleine. Nyní však klec obývá temný tvor s mrazivým skřekem. Malíř klec nikdy nezavřel, havran jen stojí v otevřené kleci jako v pasti. Mučivá ticha dnů se táhnou dál. Jednoho pochmurného večera, kdy okenicemi lomcovala bouřka a těžkou temnotu místnosti protínaly záře blesků, muž přichází k bílému plátnu. Tkaninu kdysi zaplňoval jasnými barvami, nyní však plátno nepojme nic než letitý prach. Při zablýskání se plátno mění v náhrobek. To, co pro něj bývalo zdrojem radosti, života se stalo symbolem smrti. Z ničeho nic ticho prolomí hlasité zaklepání na dveře. Malíře zaklepání vyruší v jeho mučivých myšlenkách a pruh světla otevírajících se dveří vnikne do místnosti. Kostelní hodiny odbíjí desátou, to znamená, že jedna z prostitutek přichází. V těch pár následujících okamžicích je malířova mysl zalita primitivními pudy.

Lehká žena si sundává punčochy, rozpouští si vlasy, svléká svršky a nešťastnou náhodou krajkovou spodničkou shodí fotku malířovi bývalé snoubenky. Jeho hněv se pojí s děsivým zakrákáním havrana a ohlušujícího hromu. Žena se lekne a fotka ve skleněném rámu padá k zemi. Sklo se tříští na malé kousky. Muž, jemuž hlavou proběhnou ničivé vzpomínky snoubenku, bere do rukou štětec a ukončuje ženin život v pár vteřinách. Bez hlesu stojí potřísněn krví nad mrtvým tělem nevinné ženy. Nevěří vlastním očím, na plátně se usmívá krvavý portrét Madeleine. Skrze krev se k němu vrátila...

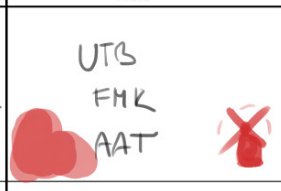
Noc se mění v den a ten zase v noc, po celý čas sedí malíř v křesle v prázdné místnosti naproti portrétu své mrtvé snoubenky. Prohlubuje svůj duševní stav nepřerušenou bdělostí, nedá klid svému křehkému tělu, nedá napít suchým rtům, bez dechu prohlíží rudou krásu

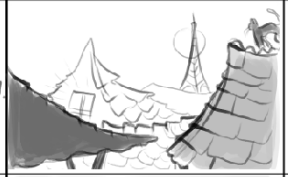
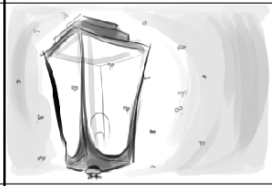
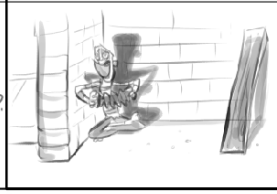
tváře. Kroky přicházející ženy ruší ticho noci, blíží se další oběť, další barva portrétu. Muž již stojí a čeká, nevinná bělost přichystaného plátna neprozrazuje drtivý osud další ženy.

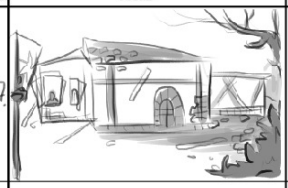
Místnost je plná krvavých obrazů, portrétů snoubenky. Muž však sedí na zemi, nemoc prožírá malířovo tělo, kašel otřásá ochablým tělem. Kapesník v malířově ruce je zaplněn krví. Malíř si vybavuje smrt Madeleine a zavírá oči. Z bezvládné ruky vypadne kapesník zbarvený krví. Krev vpitá do jemné tkaniny tvoří obraz, kde k sobě tisknou obličeje malíř a snoubenka.

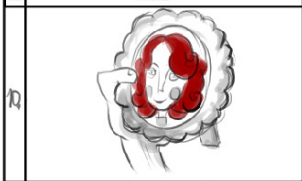
Na konci je vidět, že místo obličejů na kapesníku jsou jen krvavé skvrny, klec je prázdná a místnost plná pláten, na kterých byly portréty Madeleine, nese taktéž jen skvrny. Vše prozrazuje duševní nemoc malíře.

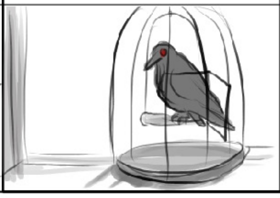
PŘÍLOHA 3. : TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

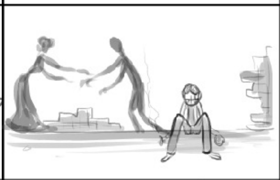
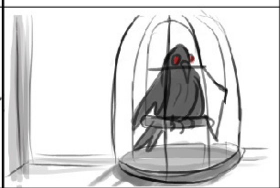
Název: MADELEINE			**Autor:** MICHAELA LOVEČKÁ			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
1.		TITULKY				6 s
2.						6 s
3.						8 s

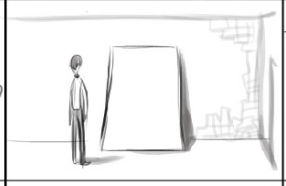
Název: MADELEINE			**Autor:** MICHAELA LOVEČKÁ			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
4.		PRŠÍ			DÉŠŤ	PC 5 s
5.		- MOUCHY POLETUJÍ KOLEM LAMPY	DEN SE OPĚT PŘEHUPUJE V NOC	TICHÉ HARMONIKA	DÉŠŤ	D 5 s
6.		- HARMONIKÁŘ HRAJE NA HARMONIKU	NENÍ VŠAK JEHO PROTIKLADEM, OPAKEM, ANTITEZÍ. NOC JEN PŘINÁŠÍ ODLIŠNÝ ODSTÍN ŠEDI	HARMONIKA	DÉŠŤ, HROM	PC 10 s

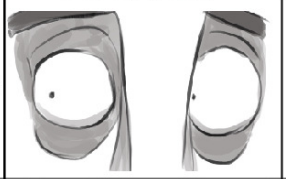
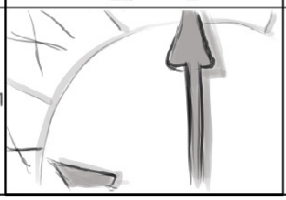
Název: MADELEINE			Autor: MICHAELA LOVECKÁ			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
7.			NEMILOSRDNÉ, PUSIVÉ ŠEDI	TÍŠE HARMONIKA	DÉŠŤ	C 3D
8.		MUŽ SEDÍ, BLÝSKNE SE	JEŽ MĚ OBKLOPUJE. ŠEDI		BOUŘKA	PC 3D
9.		MUŽ SE DÍVÁ NA FOTKU SNOUBENKY	TAK SŽÍRAVÉ, ŽE UBILA MOU LIDSKOST			PD 3D

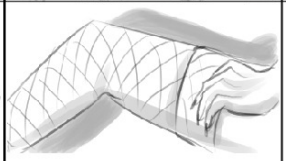
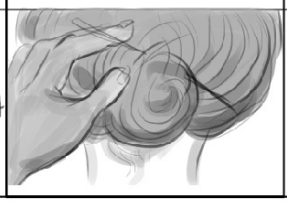
Název: MADELEINE			Autor: MICHAELA LOVECKÁ			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
10.		PALCEM HLADÍ FOTKU	A SVÁZALA MOU MYSL PROVAZY			D 4D
11.		KOUŘÍ	Z PALČIVÉ SEBELÍTOSTI.			PD 2D
12.		KOUŘÍ BLÝSKNE SE	JSEM ŽIV, ALE NEŽIJI.		BOUŘE	PC 3D

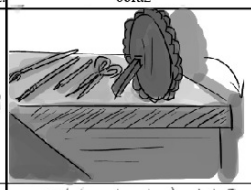
Název: MADELEINE			Autor: MICHAELA LOVECKÁ			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
13		NÁPIS			BOUŘE	4 s
14		STÍN STOUPNE	V ŽILÁCH			PC 3 s
15		-HAVRAN KRÁKÁ -BLÝSKNE SE	MI STÁLE KOLUJE TEPLÁ KREV A PLÍCE SE MI PLNÍ VZDUCHEM,		BOUŘE HAVRAN KRÁKÁ	D 2 s

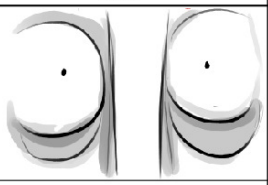
Název: MADELEINE			Autor: MICHAELA LOVECKÁ			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
16		STÍNY SE OBEJMOU, POLÍBÍ, ŽENA-STÍN ZMIZÍ, OBJEVÍ SE OPRÁTKA	PŘESTO VŠAK PŘESTAL JSEM BÝTI ČL. ČL JE SCHOPEN RADOSTI, SMÍCHU, ČI TANCE, JE SCH. TOUŽIT PO VĚCECH MALÝCH A VELKÝCH, JÁ NETOUŽÍM, JEN VZPOMÍNÁM... (KOMENTÁŘ)			PC 15 s
17		HAVRAN SE DÍVÁ	K ČEMU JE TĚLU			D 4 s
18		– MUŽ PROCHÁZÍ STÍNEM KLECE	SVOBODA, KDYŽ DUŠE SOBECKY NENACHÁZÍ VŮLI K TOMU ABY SE VYMANILA Z TOHOTO ZAJETÍ		KROKY	PC 6 s

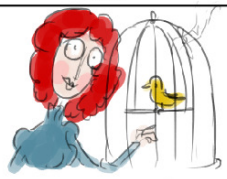
Název: MADELEINE			Autor: MICHAELA LOVEČKÁ			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
19		PŘIJDE K PRÁZDNÉMU PLÁTNU	MÉ RUCE GÉNIA ZTĚŽKLY, JAKO BY NA NICH SPOČINUL			PD 3D
20		ZÍRÁ SE NA PRÁZDNÉ PLÁTNO, BLÝSKÁ SE	ŽELEZNÉ OKOVY		BOUŘE	PC 2D
21		- PŘI ZABLÝSKNUTÍ JE MÍSTO PLÁTNA VIDĚT HROBEK	VĚČNOST I SAMOTNÉ		BOUŘE	PC 4D

Název: MADELEINE			Autor: MICHAELA LOVEČKÁ			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
22		- MUŽ ZAVŘE OČI	PŘESTO VŠAK EXISTUJÍ VĚCI, KT, SVÉM TĚLU NEUPÍRÁM.		BOUŘE	D 2D
23		SLYŠÍ ZAKLEPÁNÍ	CHODÍ KE MNĚ KAŽDOU NOC		KLEPÁNÍ	VD 4D
24		HODINY ODBÍJÍ DESET HODIN	V DESET		TIKÁNÍ ODBITÍ	VD 2D

Název: MADELEINE			Autor: MICHAELA LOVECKÁ			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
25.		VE DVEŘÍCH STOJÍ PROSTITUTKA	POKAŽDÉ JINÁ A PŘECE POKAŽDÉ TAK STEJNÁ		1.-3. ODBITÍ VRZÁNÍ DVEŘÍ	PC 5D
26		SVLÉKÁ SI PUNČOCHU	DÍKY NIM ALESPOŇ NA PÁR OKAMŽIKŮ PŘESTÁVÁM BÝT KAMENEM A DNA		TICHÉ ODBÍJENÍ	D 4D
27		ROZPOUŠTÍ SI VLASY, OBRAZ JE VE TMĚ	PRIMITIVNÍ TOUHA VE MNĚ VZBUDÍ SPÍCÍ ŽIVOTA.			VD 3D

Název: MADELEINE			Autor: MICHAELA LOVECKÁ			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
28		STŮL SE POSUNUJE, FOTKA SE BLÍŽÍ K OKRAJI STOLU	ŠPETKU ZVÍŘE: LIDSTVÍ, JEHOŽ PAŘÍ. SKUTEČNOST MI PŘIPOMÍNÁ, ŽE NEJSEM ONO VÍC PÁNEM SVÉHO TĚLA, JAKO PÁNEM SVÉHO OSUDU		VRZÁNÍ, BOUCHÁNÍ	D 7D
29		-HAVRAN KRÁKÁ			KRÁKÁNÍ	D 2D
30		FOTKA SE ROZBÍJÍ			SKLO - ROZBITÍ	D 2D

Název: MADELEINE			Autor: MICHAELA LOVEČKÁ			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
31		ŠOK				VD 3D
32		MUŽ JE V ŠOKU				PD 2D
33		VRACÍ SE DO VZPOMÍNEK			SMÍCH, ZPĚV	PD 4D

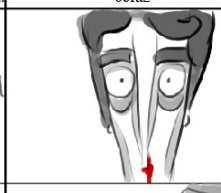
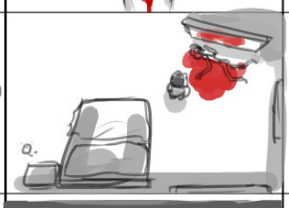
Název: MADELEINE			Autor: MICHAELA LOVEČKÁ			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
34		MADELEINE SI HRAJE SE SLAVÍČKEM			ZPĚV PTÁKA	PD 2D
35		MUŽ JI LÍBÁ RUKU			SMÍCH	PD 3D
36		MADELEINE HUBNE				PD 2D

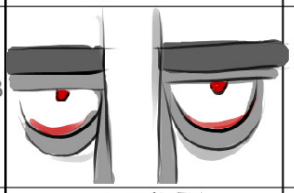
Název: MADELEINE			**Autor:** MICHAELA LOVEČKÁ			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
37		NEMOCNÁ SNOUBENKA, STÍNY: DOKTOR UVÍJEJÍCÍ SE, TRUHLÁŘ ŽATLOUKÁ HŘEBÍKY DO RAKVE			BOUCHÁNÍ, DECH	PD 4D
38		SNOUBENKA KAŠLE			KAŠEL	PD 3D
39		NA KAPESNÍKU JE KREV				D 2D

Název: MADELEINE			**Autor:** MICHAELA LOVEČKÁ			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
40		MUŽ SE VRACÍ DO REALITY				VD 2D
41		MUŽI ZRUDNOU OČI				VD 1D
42		BERE DO RUKY ŠTĚTEC				VD 2D

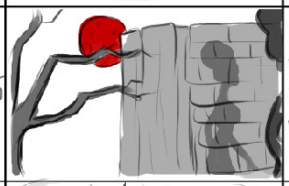
Název: MADELEINE			Autor: MICHAELA LOVECKÁ			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
45		ZABÍJÍ PROSTITUTKU ŠTĚTCEM			KŘIK,	PD 2D
44		HAVRAN SE JEN DÍVÁ, VE STÍNECH SE ODEHRÁVÁ VRAŽDA			KŘIK, DOPAD ŠTĚTCE NA ZEM	D 6D
43		MUŽ JE ZOLOVANÝ SVÝM ČINEM		HOUSLE	DECH, KAPÁNÍ	PC 3D

Název: MADELEINE			Autor: MICHAELA LOVECKÁ			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
46		RTY MADELEINE		HOUSLE		VD 2D
47		OČI MADELEINE		HOUSLE		VD 2D
48		- NA PLÁTNĚ JE PORTRÉT SNOUBENKY Z KRVE		HOUSLE		PD 4D

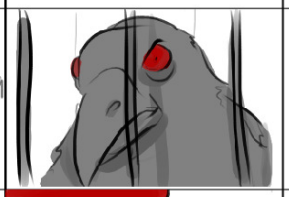
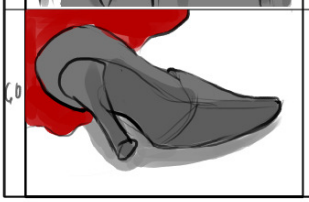
Název: MADELEINE			Autor: MICHAELA LOVECKÁ			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
49		BLÝSKÁ SE I MUŽI TEČE KREV Z NOSU LIPSYNC	MADELEINE	HOUSLE		D 4D
50		POKOJ Z PTAČÍ PERSPEKTIVY, ZABLÝSKÁ SE			BOUŘE	C 2D
51		TMA				2D

Název: MADELEINE			Autor: MICHAELA LOVECKÁ			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
52		DÍVÁ SE NA OBRAZ, STÍN KŘESLA SE OTÁČÍ DEN ⇄ NOC			HLASY	PC 3D
53		MRKNE, MÁ RUDÉ OČI				VD 3D
54		- PROSTITUTKA JDE -			KROKY	VD 2D

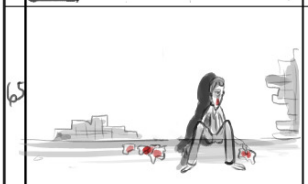
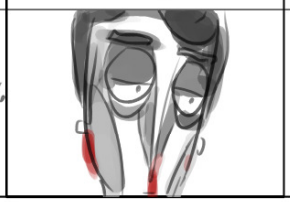
Název: MADELEINE **Autor:** MICHAELA LOVEČKA

čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
55		PROSTITUTKA PROCHÁZÍ, MĚSÍC RUDNE, VĚTVE SE SNAŽÍ ZADRŽET PROSTITUTKU			DÉŠŤ, VÍTR	PD 3D
56		- ODBÍJÍ DESET			1. ODBITÍ	VD 1D
57		MUŽ ČEKÁ	MADELEINE		2. ODBITÍ	D 3D

Název: MADELEINE **Autor:** MICHAELA LOVEČKA

čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
58		ŽENA KLEPE			3. ODBITÍ	VD 1D
59		HAVRAN MRKNE			4. ODBITÍ	VD 3D
60		KREV TEČE			5. ODBITÍ	VD 2D

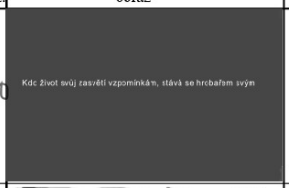
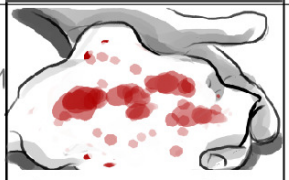
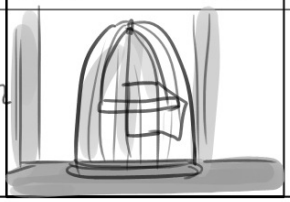
Název: MADELEINE			Autor: MICHAELA LOVEČKÁ			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
61		STÍN SE OTÁČÍ			6. ODBITÍ!	PC 2D
62		MUŽI RUDNOU OČI			7. ODBITÍ!	VD 2D
63		TMA			8.-10. ODBITÍ!	4D

Název: MADELEINE			Autor: MICHAELA LOVEČKÁ			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
64		MÍSTNOST PLNÁ OBRAZŮ Z KRVE				C 2D
65		MUŽ KAŠLE			DECH, TLUKOT SRDCE	PC 3D
66		DÍVÁ SE DOLŮ				VD 3D

Název: MADELEINE **Autor:** MICHAELA LOVEČKÁ

čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
67		- NA KAPESNÍKU JSOU SNĚDENKA A MALÍŘ SPOLU				VD 4D
68		MUŽ UMÍRÁ?			SPÍCE SE ZPOMALUJE	D 5D
69		ZATMĚNÍ VĚDOMÍ				2D

Název: MADELEINE **Autor:** MICHAELA LOVEČKÁ

čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
70		- ČTÁT				4D
71		NA KAPESNÍKU JSOU JEN SKVRNY	NOC SE PROMĚNILA V DEN.			VD 3D
72		KLEC JE PRÁZDNÁ	BARVY ŽIVOTA PROTKALY JEJÍ STÍNY			D 3D

Název: MADELEINE			Autor: MICHAELA LOVEČKA			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
73		- NA OBRAZECH JSOU JEN KRVAVÉ SKVRNY	A VYDALY JE NAPOSPAS			PC 5 D
74	PRODUKCE VÝTVARNÍK ANIMACE	TITULKY	MINULOSTI			6 D
75	HUDBA STŘIH NÁMĚT SCÉNÁŘ					6 D

Název: MADELEINE			Autor: MICHAELA LOVEČKA			
čz.	obraz	popis děje	komentář	hudba	ruchy	poznámka
76	PEDAGOGIC. VEDENÍ					6 D
77	PODĚKOVÁNÍ					6 D
78	© 2014 ZLÍN UTB FMK AAT					6 D