

SÁRA

Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše

MIRIAM OBRŠLÍKOVÁ

Bakalářská práce
200x

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba
akademický rok: 2016/2017

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Miriam Obršlíková**
Osobní číslo: **K14185**
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. 1. teoretická část:**
2. praktická část: Sára – kreslený 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 realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Součástí musí být technický scénář. 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).

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. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

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

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

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

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

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

Seznam odborné literatury:

ULVER, Stanislav (ed.). Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955–2000. Vyd. 1. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004.
Deuterokanonické knihy Starého zákona: [Nová Bible kralická (Bible21)], sv. V. Vyd. 1. Praha: Biblion, c2014. ISBN 978-80-87282-18-2.
NORŠTEJN, Jurij Borisovič. Sníh na trávě: ve dvou dílech. 1. vyd. V Praze: APZ Production, 2013. ISBN 978-80-7331-124-7.
NORŠTEJN, Jurij Borisovič. Sníh na trávě: ve dvou dílech : kniha II. 1. vyd. Praha: Jakub Hora, c2013. ISBN 978-80-7331-276-3.
VONNEGUT, Kurt. Jatka č.5. Praha: Mladá fronta, 1973.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **MgA. Eliška Chytková**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2016**
Termín odevzdání bakalářské práce: **12. května 2017**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2016


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




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.

MIRIAM OBRŠLÍKOVÁ

Ve Zlíně 2.9. 2017

Miriam Obršlíková

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 nevydělčně zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

(2) Bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též 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 požít na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

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

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

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 vnitřní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

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

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

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

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

ABSTRAKT

V této bakalářské práci se zcela zaměřuji na svůj bakalářský animovaný film Sára. První část obsahuje mé osobní postoje, inspirace a rozvedení námětu a filosofii filmu. Druhá část se zabývá jeho výrobou a provedením.

Klíčová slova: film, animace, šrafura, fantasy, literatura, ilustrace

ABSTRACT

This bachelor thesis is focused on my bachelor animated film Sarah. First part contains my personal stands, inspirations and elaboration of topic and phylosophy of the film. Second part focuses on it's making and execution.

Keywords: film, animation, crosshatch, fantasy, literature, illustrations

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

OBSAH

| | |
|------------------------------------|-----------|
| ÚVOD | 9 |
| I TEORETICKÁ ČÁST | 10 |
| 1.1 VÝBĚR NÁMĚTU | 11 |
| 1.1.1 Inspirace | 11 |
| 1.2 ZAVRŽENÉ NÁMĚTY | 14 |
| 1.2.1 Úzká brána | 14 |
| 1.3 LYRIKA A PROTIVÁLEČNÁ TÉMATIKA | 15 |
| 2.1 PŘÍBĚH | 16 |
| 2.1.1 Námět | 16 |
| 2.1.2 Literární scénář | 16 |
| 2.1.3 Bodový scénář | 17 |
| 2.2 EMOČNÍ PSYCHOLOGIE POSTAV | 18 |
| 2.3 POSTAVY | 19 |
| 2.3.1 Voják | 19 |
| 2.3.2 Sára | 19 |
| 2.8 TÉMA | 20 |
| II PRAKTICKÁ ČÁST | 21 |
| 3.1 VÝTVARNÝ STYL | 22 |
| 3.1.1 Výtvarný styl a příběh | 22 |
| 3.1.2 Inspirace | 22 |
| 3.1.3 Teorie šrafur | 24 |
| III PROJEKTOVÁ ČÁST | 26 |
| 4.1 ANIMACE | 27 |
| 4.1.1 Technický scénář | 28 |
| 4.1.2 Animatik | 28 |
| 4.1.3 Animace šrafur | 28 |
| 4.1.4 Šrafury ve spojení s linkou | 29 |
| 5.1 ZVUK | 30 |
| 5.1.2 Pitching | 30 |
| ZÁVĚR | 31 |
| SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY | 32 |
| SEZNAM OBRÁZKŮ | 33 |
| SEZNAM PŘÍLOH | 34 |

ÚVOD

Bakalářský animovaný film *Sára*, který je předmětem této teoretické práce, vznikl během jednoho roku z menší části v Ateliéru animované tvorby Univerzity Tomáše Bati a z větší části jako domácí práce. Při jeho výrobě jsem zúročila nabyté znalosti z oblasti kreslené a klasické ploškové animace. Volné téma i pojetí filmu mi poskytlo dostatečný prostor na výtvarné i osobní vyjádření, což jsem se rozhodla využít do plnosti. Hotový film není a ani neměl být jedním z těch, se kterými se (alespoň v naší české) animované tvorbě běžně setkávám, zejména z výtvarného hlediska. Přiznávám, že je tedy ze značné míry experimentem, vycházejícím z určitých představ. Výsledek mé představy možná nenaplnil, to však z mého pohledu nedělá film špatným. Stále je důležitým článkem mé tvorby a důkazem, že podobné animované filmy mohou fungovat.

Sára však není pouze filmový animační experiment, je to i pocta lidem - spisovatelům, scénaristům a výtvarníkům, s jejichž prací jsem se v životě setkala, a kteří mě, i bez mého vědomí, ovlivnili.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1.1 VÝBĚR NÁMĚTU

1.1.1 Inspirace

Abych mohla hovořit o inspiraci k filmu jako takovém, myslím, že je nezbytné nejprve zmínit aspekty, které mě u všech prací provázely a inspirovaly. Všechny se rovněž dají zařadit pod hlavičku s názvem: "ptačí lidé".

Ptačí lidé vznikli už dávno (jejich předchůdci jsou bezpochyby andělé); nicméně, jejich konkrétní ztvárnění přichází v průběhu mého středoškolského studia. Mají mnoho obdob, může jimi být v podstatě kdokoliv. Odlišuje je něco, co andělé nemají - obrovská křídla místo rukou, tedy i potřeba provádět denní činnosti pomocí nohou, což samo o sobě působí spíše komicky. Ptačí lidé však mohou paradoxně znamenat i opak.

Mé úplně první náměty, obsahující postavu ptačího člověka, nevznikly pro potřeby animace a tak je není nutné rozvádět. Co je všechny spojuje je fakt (ať už jde o fantasy, stojící mimo naši realitu, nebo náš současný svět), že ať už jsou uvedeni jako skupina nebo osamocené individuality, vždy stojí stranou od ostatních, dokud nejsou k interakci dohnáni zápletkou. Postava ptačího člověka bývá bez výjimky sama; odlišná, zvláštní a dokonce v jistém smyslu hendikepovaná, a nedůvěřivý pohled vnějšího okolí determinuje její vývoj. Teprve poté se v mých očích přiblížili ptačí lidé ke svému prapůvodci, na kterého jsem si přitom ani nevzpomněla, ale jehož v nich vidí většina diváků už od začátku. K andělům.



Obr.1. Z archivu Miriam Obršlíkové

Ti moji jsou pozůstatky vzpomínek na obrázkovou Bibli. V té, která mě provázela celé dětství (a která je zjevně nedohledatelná), jsou zobrazeni spíše sošně, v bílých a šedých odstínech, vysokí a s velkými křídly. O jejich malých, batolecích karikaturách jsem se dověděla až později, z obrazů barokních malířů. Je tedy zjevné, ke které verzi se přikláním, ačkoliv není úplně pravdivá.

Skuteční andělé jsou popsáni takto:

"Čtyřiaadvacátého dne první měsíce jsem stál na břehu veliké řeky Tigris. Zvedl jsem oči a hle, spatřil jsem jakéhosi muže oděného plátnem a přepásaného na bocích pásem z ryzího zlata. Tělo měl jako z chrysolitu, tvář jako blesk, oči jako hořící pochodně, paže a nohy jako třpyt leštěného bronzu a jeho hlas zněl jako burácení zástupů."¹

Představa jakési "nelidskosti" andělů pro mě byla od počátku lákavá a myslím, že hodně z ní nevědomky proniklo do vzhledu ptačích lidí, jakými jsou dnes. Konkrétně postava Vojáka v mém filmu je sošná, bez barev, s omezeným výrazem a bez hlasu. Už to samotné udává polovinu popisu klasické řecké sochy. Je to hnětelná, bílá, zemitá hmota, která ožila, ale zachovává si svoji nepřirozenou monumentálnost. Dalším vzhledovým aspektem je také starověká řecká zbroj - přilba a vzory na hrudním plátu. U mě fungují jako přímá součást ptačích lidí, jejich znak.

Ovšem, pouhý pohled na postavu s křídly svádí běžného diváka k domněnku, že jde o anděla, což dělá vizuální stránku mé tvorby o něco těžší. Ve svém filmu si tedy kladu za cíl, aby byli Ptačí lidé blíže ke druhé z jejich předloh, totiž k ptákům. Z tohoto důvodu jsem se rovněž odklonila od lidských tváří a ústa a nos protahuji v zobák. Tato částečná antropomorfoza okrádá ptačího člověka o většinu výrazového spektra, musí si tedy vystačit s hrou očí. Bílou hmotu těla pak narušuje peří, a to nejen na křídlech. Kromě vlasů nahrazuje i oblečení, jakousi bederní roušku; pro ptačí lidi z důvodů praktických a pro mě, jako tvůrce, z důvodů společenských.

Ptačí lidé jsou tedy kombinací dvou: lidí (nebo jejich idealizujícího vyobrazení) a ptáků.

Jak jsem zjistila, nejsem jediný takto "kombinující" tvůrce. Podobný nápad (ačkoliv stavěný na jiném principu), měla i malířka a ilustrátorka Caitlin Hackett.

"Fascinuje mě myšlenka mutací a přizpůsobivosti; způsob, jakým lidské zásahy, zejména ve formě chemického znečištění, tvoří bizarní a strašlivé mutace, vícenásobné hlavy a oči, další končetiny, které spíš zavazují než pomáhají. Ovšem, vícehlavá zvířata z celého světa mají bohatou mytologii, od hydry a kerbera po kitsune, takže představa něčeho s více hlavami, očima nebo jinými končetinami, které mají větší sílu nebo jsou nějak mystické, je také zapuštěna do našeho podvědomí."²

¹ Bible21. Přeložil Alexandr FLEK, přeložil Pavel HOFFMAN. Brno: Biblion, 2007, s. 1157-1158. Daniel 10:4-6. ISBN 978-80-87282-00-7

² VOYNOVSKAYA, Nastia. *Caitlin Hackett's Latest Mysterious Creatures*. Hi-Fructose: The New Contemporary Art Magazine. 2012. Z rozhovoru s Caitlin Hackett, volně přeloženo z anglického originálu: "I am also fascinated by the idea of mutations and adaptations, the way in which human interference, mainly in the form of chemical pollution, creates bizarre and horrible mutations, multiple heads and eyes, extra limbs that hinder more than help. However there is a rich mythical history of multi-headed/limbed beasts throughout the world from Hydra and Cerberus to the Kitsune, so the idea of something with more heads or eyes or other limbs having more power, or being somehow mystical is also embedded into our psyche." Dostupné z: <http://hifructose.com/2012/09/25/caitlin-hacketts-latest-mysterious-creatures/>

1



Obr. 2. Z archivu Caitlin Hackett



Obr. 3. Z archivu Caitlin Hackett

Je zajímavé, avšak v dnešní době už ne tak překvapující, potkat podobně riskantní způsob zobrazování postav. Kombinace člověk a zvíře je od pradávna populární, řídí se však určitou estetikou, kterou Hackett záměrně porušuje. Její malby lidských postav se zvířecími a dalšími přírodními prvky není to, co by se dalo obecně nazvat "hezké". Hackett se nebojí krve a odpudivosti, kreslí ji s láskyplnou detailností. Figury jsou organické - pokroucené, asymetrické. Ptačí lidé jsou oproti nim vznešení, a přesto i oni můžou vyvolávat negativní odezvu.

Vzhled ptačích lidí přímo souvisí s jejich mentalitou. Působí klidně, až povzneseně, dokonce i v utrpení. Je v tom určitý fatalismus; schopnost pokračovat ve svém údělu - v životě. V tom spočívá jejich "nelidskost". Jsou schopni vidět a cítit za hranice našeho vnímání.

Tuto duchovní rovinu jsem nejlépe rozvedla v námětu Úzká brána, který je ze všech předchozích nejpodrobněji popsán - dlouhou dobu to byl také aspirant na bakalářskou práci. Ptačí lidé tu nejsou sice definováni jako rasa nebo kultura, ale jejich "andělskost"/"nelidskost" má zvláštní roli.

1.2 ZAVRŽENÉ NÁMĚTY

1.2.1 Úzká brána

Příběh Úzké brány se odehrává v neurčitým, nepojmenovaném městě na okraji bezdné propasti, jehož obyvatelé sice nejsou jednoznačně záporné postavy, ale zato jsou znatelně chladní a odcizení jeden druhému. Stejně na tom je i hlavní postava, muž jménem Zlom. Zlom žije v neměnném kruhu běžných všedních činností - hlavní úlohu u něj nese ztvárnění citové a emoční prázdnoty.

Druhou postavou je pouliční kazatel; starý muž, působící spíše odpudivě, ale na rozdíl od ostatních energicky (má živá, výrazná gesta a pohyby). Chybí mu obě ruce, většinu gest provádí v sedě, pomocí nohou. Vedle sebe má otevřený kufřík, na krku přivázanou tabulku s obrázky a nápisy. Ostatní lidé se od něj drží dál, ignorují ho nebo jím pohrdají.

Kazatel sedává u okraje propasti, vedle Brány. Tu tvoří sochy dvou andělů svírajících meče, stojících těsně vedle sebe. Kazatel ukazuje lidem obrázky, kde je znázorněno, že jen člověk, který projde branou, spatří nebe. Branou se však nedá normálně projít, protože je moc úzká. Kazatele nikdo neposlouchá, jenom Zlom projeví zájem. Dívá se z okraje propasti, ale vidí jen mlhu, a zkouší bránu, ale nevejde se rameny.

Chvilí žije opět ve svém jednotvárném koloběhu, ale potom se rozhodne - okamžik tohoto rozhodnutí by měl být nějak důrazněji ztvárněný (ať už vidí anonymní masy kolem sebe, nebo předtuchu smrti, po které nic není) - měl by toužit po něčem; chtít něco víc. Nakonec se postaví před bránu. Sochy se v tu chvíli pohnou a meče se začnou pohybovat. Zlom se rozběhne proti nim a proběhne branou. Meče mu při tom uříznou obě ruce. Zlom ztratí vědomí.

Když se probudí, změní se celý jeho pohled na svět kolem. Okolí je ostřejší a prosvětlenější a on sám má namísto rukou velká křídla. Poté za ním přijde starý Kazatel a teprve nyní Zlom zjistí, že i on má svá vlastní. Stejně tak je nyní schopen vidět, co je na druhé straně propasti (město v mlze - nebe). Kazatel přikývne a sám odletí na druhou stranu. Zlom zůstane ve městě a nejspíš také převezme Kazatelovu práci. Stává se tedy vyvrhelem okolního světa, ale zato poprvé vidí, co mu bylo skryté.

Přestože je námět duchovní a docela radikální, můžeme jej ovšem vnímat i v rovině lidské. Ukazuje obtížnost rozhodování, cenu oběti a výsledek, který je natolik duševní, že jej okolí člověka nikdy nebude schopno vidět nebo pochopit. A tak si příběh klade otázku: záleží vůbec na názoru světa, když vaše osobní mínění přijímá někdo vyšší, než lidstvo?

1.3 LYRIKA A PROTIVÁLEČNÁ TÉMATIKA

Podobně jako v Úzké bráně se ve svém závěru ptá i příběh Sáry. V tomto námětu však duchovno částečně opouštím a ptačí lidé, ačkoliv stále zosobnění symbolu, se stávají reálnými.

Reálnost ptačích lidí - fakt, že jsou smrtelní, hmotní a podléhají tužbám jako normální lidé - staví jejich křídla a schopnost létat do jiného světa. Zatímco v případě andělů jsou křídla symbolem nadpřirozenosti, svatosti a všudybylnosti, u ptačích lidí mají čistě praktický význam. V Úzké bráně se ptačím člověkem/andělem stávají normální lidé; ptačí lidé v Sáře se tak už rodí. Postavy v případě Úzké brány měly dřív ruce; ptačí lidé musí všechno dělat nohama a létáním si vynahrazují tento hendikep. Pokud si představíme celý národ, žijící za takových podmínek, vzniká nám obraz zcela nové kultury.

Přestože jsou však ptačí lidé povahou co nejvíce zlidštěni a vizuálem připodobněni k ptákům, pořád mají svůj metaforický, symbolický, neviditelný význam. Znamenají svobodu a volnost v dobrém i zlém. Odlišují se od lidí víc, než by svedla barva pleti nebo styl oblečení. Mají s nimi konflikt, ale nelze je přirovnat k žádné straně, kterou bychom snadno rozeznali ve válečných filmech. Neznamenají Rusy nebo Francouze, Němce nebo Američany. Nedá se tedy určit, jestli jsou dobří nebo špatní a jestli jim v jejich válce máme fandit. A to je dobře.

2.1 PŘÍBĚH

2.1.1 Námět

Námět Sáry vznikl v závislosti na hudební inspiraci (Adagio v G minor od Rema Giazotta) a to poměrně rychle. Děj se rozvíjel a proměňoval zcela podle skladby. Později však došlo ke změnám a tak ustoupila do pozadí a nakonec docela zmizela. Ve finálním výstupu je už jen inspirací pro hudební podkres.

Děj a myšlenka filmu zůstaly více méně stejné - proměnily se pouze scény a jejich podání. Tyto změny pokračovaly ještě později, i v samotném animatiku:

"Děj se odehrává ve fiktivním světě, uprostřed války, a začíná příchodem ptačího člověka - Vojáka - do lidského města. Město je na první pohled vylidněné, ale z propagandistických plakátů na budovách je jasné, že probíhá válka mezi lidmi a ptačími lidmi, a že jde o lidské město. Voják najde úkryt v opuštěné továrně, kde se odhalí, že má jen jedno křídlo.

Při jeho příchodu jej přistihne Sára, uklízečka z domu naproti. Voják se nejprve bojí, že ho udá, a tak ji pozoruje oknem továrny. Tímto způsobem přijde na to, že i Sára má jen jednu ruku.

Během doby, kdy oba sledují jeden druhého, se mezi nimi vytvoří zvláštní pouto solidarity, vrcholí v momentě, kdy se podruhé setkají tváří v tvář."

2.1.2 Literární scénář

Od námětu jsem pokračovala k literárnímu scénáři, který funguje jako detailnější popis celého příběhu. Samozřejmě jde opět o počátek tvorby a tak jsou mezi literárním scénářem a finálním výstupem značné rozdíly:

"Příběh začíná příchodem ptačího člověka - muže, Vojáka - do lidského města. Město je na první pohled vylidněné (prázdné), ale na budovách jsou propagandistické plakáty - válka mezi lidmi a ptačími lidmi (je to lidské město - propaganda ze strany lidí). Voják má jen jedno křídlo, místo druhého obvázaný pahýl. Najde úkryt v opuštěné továrně.

Při jeho příchodu jej přistihne Sára, která má jen jednu ruku. Ptačí člověk předpokládá, že ho udá, ale Sára prostě odejde do domu naproti - Voják ji sleduje oknem továrny. Sára je uklízečka/služka - její pohled na svět je zahořklý. Oba zůstávají na svých místech a sledují jede druhého.

Sára se postupně s Vojákem ztotožňuje - začne mu nechávat věci u vchodu do továrny. Voják ji jednou přistihne a zastaví ji, když chce odejít. Je vidět scény z minulosti - v podstatě úplně stejné, akorát poprvé useknou ptačí lidé ruku jí a podruhé jemu useknou lidé křídlo. Jako poslední je "obraz", kdy se oba objímají.

Konec."

2.1.3 Bodový scénář

Námět i literární scénář jsou stále krátké a příliš obecné pro něco tak rozsáhlého, jako je sedmiminutový film, a tak je lepší rozepsat své představy v bodech scénu za scénou. Je to také hlavní odrazový můstek pro nezasvěcené osoby a vedoucí práce. Na bodovém scénáři a jeho nástupci, technickém scénáři, je provedena většina nejzásadnějších změn.

Úryvek z bodového scénáře:

1. Prostředí s lampou, vzadu tma, v popředí osvětlená silnice. Ze tmy vystoupí ptačí člověk - Voják, zůstane stát ve světle. Objímá se pravým křídlem.
2. Stěna domu. Voják se propíjí podél ní a vběhne do otevřeného vchodu továrny. Kamera stoupá. Je vidět okna a přes ně velký propagandistický plakát nad vchodem.
3. Celek ze shora, Voják stojí v ponuré hale. Přejde ke skleněné přepážce.
4. Voják vidí svůj odraz. Roztáhne pravé křídlo a odhalí pahýl levého. Prohlíží se, pak se začne točit na místě."

2.2 EMOČNÍ PSYCHOLOGIE POSTAV

Přesto všechny tyto popisy a scénáře pro můj film nedostačovaly. Stále se objevovalo nepochopení, dodatky, vysvětlivky, přidávaly se scény. Nakonec jsem usoudila, že bude nezbytné sepsat celý příběh do nejmenších detailů. Nejen to, co je ve filmu vidět, ale i důvody, proč je to vidět. To pomáhá k pochopení děje nejen ostatním, nýbrž i mně samotné. Během tohoto sepisování jsem zahrнула do příběhu i věci, které v něm předtím nebyly, a sama jsem pozměnila a přehodnotila některé scény.

Je nutné si uvědomit, že Sára není a ani nemá být filmem pro každého. Téma je vážné, z principu postrádá humor. A ať už film zařadíme pod jakýkoliv žánr - lyrický, psychologický, válečný, mysteriózní - stále je to zejména film autorský.

Tak zvaná "emoční psychologie postav" byla tedy sepsána jako souvislý popis filmu; podobně jako Yuri Norstein občas vysvětluje chování svých postav v knize Sníh na trávě. Dohromady v ní hovoří o své inspiraci, o výtvarné stránce, o výrobě a zároveň o tom, proč ústřední postava dělá to, co dělá.

Úryvek z "emoční psychologie postav":

"Téměř plynule se ocitáme v docela jiném světě - Sárině snu. Ze tmy se zjeví bílí ptáci, přeletí nám nad hlavou a v podstatě otevřou celou scénu, čili postavu Sáry na vrcholu skály nebo útesu. Také je v bílém a šaty na ní povlávají, čímž navozují dojem větru. Celá výtvarnost by měla být vůbec jiná, expresivnější; tomu může posloužit nevýrazná linka a příklon ke šrafurám a stínování. Záběr se změní, nyní jí stojíme za zády. Jeden rukáv má svlečený a vidíme pahýl její ruky. Jakmile se Sára ohlédne přes rameno k nám, levá ruka se změní a pravá doroste do podoby křídla. Sen končí jejím otočením a stíračkou.

Sára (opravdová, ležící v posteli) procitne a posadí se, rukou si protře oči. Je ze svého snu zmatená, ale nemá čas o něm příliš přemýšlet, protože se objeví světlo od okna.

Vracíme se do tmy továrny, kterou rovněž protnou obdélníky světla. Stíny okenních rámu se pomalu otáčí směrem k nám, odkudsi je slyšet dupot a další nejasné zvuky davu. Musí být noc a Voják zřejmě spal. Světlo jej probudí a on se vyděšeně vymrští z podlahy a zůstane natisklý na zeď před námi. Pomalu se uklidní. Když sebere dost odvahy, vyplíží se k jednomu z oken. Na ulici pod sebou vidí procházet dav."

2.3 POSTAVY

Voják

Vzhled a povahu ptačích lidí, a tedy i Vojáka, jsem zevrubně popsala už v kapitole o inspiraci. Co se týče jeho osobnosti, Voják sice touží po návratu k bývalému životu, ale je realistou - uvědomuje si nemožnost svého přání a přijímá odevzdaně nový osud. Jeho neschopnost znovu létat odpovídá faktu, že je jeho původní domov nepřístupný. Zůstává tedy nedobrovolně zaseknutý v městě, plném nepřátel, protože logicky nemá kam jít.

Sára

Sára je druhá z postav filmu a dá se říct, že i ústřední, protože jako s člověkem se s ní můžeme lépe ztotožnit.

Na první pohled se jedná o normální ženu ve středních letech. Pozadí jejího příběhu je nastíněno až ve druhé třetině filmu, společně s Vojákem (skrže jeho pohled). Uniforma, šátek a zástěra, do kterých se obléká, prozrazují její sociální status. Ruka, o kterou přišla, byla pravá, a protože je na světě leváků méně, můžeme předpokládat, že to dost ovlivnilo její kariéru. Možná kdysi mohla být někým jiným, ale teď pracuje jako uklízečka; paní v nenápadných pracovních šatech a zástěře, které si člověk všimne zpravidla jenom na schodišti, když přes ni nemůže projít. Je ve věku, kdy už má najisto nejlepší léta za sebou - může jí být něco kolem čtyřiceti, možná víc. Svůj nynější život právem nesnáší, ale zároveň nejeví snahu ani potřebu jej měnit. Žije tak už dlouho a zvykla si.

O ruku přišla pravděpodobně v době, kdy byla ještě mladá, možná v nejlepších letech. Dá se říct, že to byl následek války, ale to Sára nevidí - ona vidí konkrétního nepřítele, bytost s křídly a zobákem a mečem a od té doby jsou pro ni všichni takoví; stejní nepřátelé se stejnými záměry, a všechny je úplně stejně nenávidí a všech se také úplně stejně bojí.

Když se setká s Vojákem, v hlavě jí nastane hrozný zmatek. Voják je od pohledu nepřítel - Ptačí člověk, čili jeden z těch, co jí kdysi ublížili; co jí technicky vzato zničili život, a které by měla z občanských i osobních důvodů okamžitě udat. Zároveň však vidí jeho hendikep - jedno chybějící křídlo - čili věc, která ji s ním nepopíratelně spojuje.

2.4 TÉMA

Hlavním tématem příběhu je odpuštění, a ať už se na něj nabalují jakákoliv jiná témata, jako válka, láska nebo svoboda, měly by být tyto pouze v potlačené formě. Odpuštění je to, co příběh ukončuje a na co vlastně celý děj čekáme, aniž bychom o tom dopředu věděli. Odpuštění je okamžik, kdy k sobě dvě postavy přijdou blíž, dokonce se dotknou jeden druhého, ačkoliv jsou předchozí minuty ukazovány jako nepřátelé.

Voják je zraněný muž; ptačí člověk, který se shodou tragických událostí ocitá v lidském městě - na místě, kde rozhodně nikdy být nechtěl, ale kde je paradoxně nejvíc bezpečno. Je to přímo ukázkový příklad člověka, který by rád odešel, ale nemůže, neboť ztratil schopnost létat - to, co u ptačích lidí vyvažuje absenci rukou; a nemůže se tedy vrátit k předchozímu životu.

Na rozdíl od něj, Sára si může jít kam chce, ale této výhody nevyužívá, protože si na svůj hendikep zvykla. Je uvězněna svým vlastním já na jednom místě, v jediné sociální třídě, a její sebelítost jí zabraňuje toto opustit. Sama nevěří tomu, že by svou situaci mohla zlepšit. Průběh jejich vzájemného pozorování, "ot'ukávání" je záměrně pomalý. Jistě, pomáhají tu časové zkratky, nicméně nikdo nezmění vlastní názory přes noc. Voják a hlavně Sára potřebují čas. Ze začátku je vlastně štěstí, že Sára Vojáka neudala, postupně se její postoj mění kousek po kousku; pokaždé, kdy se Sára dotkne vlastní chybějící paže. Pomalu ale jistě si uvědomuje spojitost mezi jím a sebou; reflektovanou Sářiným vlastním podvědomím skrze sen, v němž se sama mění na ptačího člověka. Můžeme jen hádat, zda-li je to přání se osvobodit nebo transformace do role někoho jiného.

II. Praktická část

3.1 VÝTVARNÝ STYL

3.1.1 Výtvarný styl a příběh

Stává se nejspíš výjimečně, že se autor animovaného filmu rozhodne o obsahu na základě vizuálu. Jsem tedy jednou z výjimek potvrzujících pravidlo.

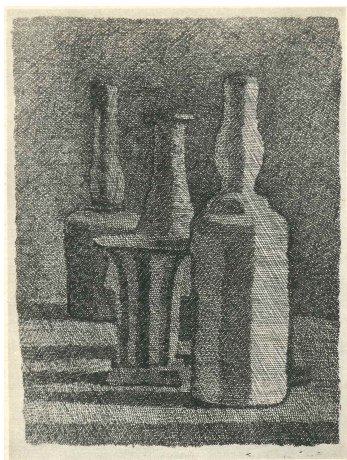
O výtvarné stránce filmu jsem měla představu dřív než o samotném ději. Děj se tedy musel žánrově a tématicky přizpůsobit, přestože pro to neexistuje žádné určité pravidlo. Je to spíše lidské podvědomí, které určuje, že se černobílý film, složený z jemných přechodů i ostrých stínů, ke komedii zkrátka nehodí. Od prvopočátku jsem tedy s humorem nepočítala a začala hledat vážná témata. A co je lepšího, než téma, které mou tvorbu provází už tak dlouho, a které se s tímto výtvarným stylem tolik váže?

3.1.2 Inspirace

Jakožto dětský čtenář Verneových románů, kterého dokázaly rychle znudit dlouhé popisy, jsem trávila hodně času prohlížením doprovodných ilustrací. To se netýká pouze Vernea – ať už grafiky nebo skvrnitě ilustrované Zdeňka Buriana se mi obtiskly hluboko do paměti.

Za svou vlastní, výtvarnou techniku jsem je však přijala až mnohem později. A tak, s ohledem na animaci a způsob, jakým v ní šrafuru používám, bylo mé první seznámení se šrafurou až skrze inkoustová zátiší Giorgia Morandiho, které nám na střední škole představili jakožto "jednu z možných výtvarných cest".

"Grafické dílo Giorgia Morandiho má stejně vysokou stylovou úroveň jako jeho malby. (...) Osamocená čára tu nehraje žádnou úlohu, vždy jsou vedeny v kolektivním toku, protínají se, křížují a zase spojují. Grafika, tak jako kresby, je vytvářena temnosvitem a má velmi blízko k Seuratovým kresbám."¹



Obr. 4. Giorgio Morandi:
*Zátiší s malou vázou
a třemi sklenicemi*

¹ SIBLÍK, Jiří. Giorgio Morandi. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury a umění, 1965, 26. s. Současné světové umění (SNKLU).

Toto pokračovalo grafickými technologiemi, k prvním rytcům a reprodukčním umělcům, a odtud zpět k Verneovkám.

Ve světě filmu nejsem rozhodně první a nejspíš ani poslední, kdo se šrafurou inspiroval. A to dokonce do hraného filmu:

"Postupem let jsem došel k přesvědčení, že kouzlo Verneových románů tkví v tom, co bychom mohli nazvat jeho specifickým světem romanticko-fantastické dobrodružnosti světem bezprostředně spjatým i se zcela určitými výtvarnými představami, jaké v myslích čtenářů dovedli vyvolat původní ilustrátoři těchto románů Riou, Benett aj. A charakter těchto ilustrací - pokud mají věrně zachovat specifický ráz Verneova světa - je jednou provždy určen i technikou jejich provedení. Šlo tu totiž o ocelorytiny, které ve Verneově době a ještě dlouho poté, přibližně až do doby první světové války, nahrazovaly nejenom v knihách, ale i na stránkách novin a populárních časopisů fotografie.

Ilustrace byla, jak víme, nedílnou součástí právě Verneových románů, neboť dotvářela v představách čtenářů fantastičnost autorových představ o obytné ponorce Nautilus kapitána Nema, o vzdušném mnohostěžníku Albatros Robura-dobývatele, o raketových dělech cestovatelů na Měsíc, o zmechanizovaných "slonech" cestovatelů po afrických džunglích a o jiných objevech, kterými tento autor čtenáře obdařil. Díky těmto ilustracím nemá čtenář Verneových románů dodnes nejmenší pochybnosti o tom, že Robur mohl brázdit vzdušná moře světa na své přepychové jachtě, poháněné desítkami vrtulí, sotva by však uvěřil, kdyby Robur tyto cesty prováděl v přístroji, podobném nejmodernějšímu typu dopravního letadla.

A tak jsem došel k přesvědčení, že můj zfilmovaný Verne - a na myšlenku zfilmovat některý fantastický román tohoto autora jsem byl stále více a více upjat - musí vycházet nejenom z ducha jeho díla, ale zároveň z charakteristické tvářnosti původních ilustrací, u nichž musí být i navenek zachována podoba rytin."¹

Karel Zeman staví na šrafovaných, černobílých ilustracích celý Vynález zkázy z toho jasného důvodu, že jsou podstatnou částí – "vizualizací" – jeho literární předlohy.

Inspirace grafikou se dá však pojmout mnohem volněji, jak o tom píše Jan Hořejší v reakci na krátký film Jiřího Brdečky, Pomsta:

"Zdá se mi, že Jiřího Brdečku zaujal především duch téhle povídky, v jejímž převodu do filmové podoby z odstupu dneška najde své místo i černý humor, a která dovoluje stylizovat příběh tak, aby se mohl vyprávět bez komentáře, pantomimicky. Miroslav Štěpánek vychází ve svém výtvarném chápání příběhu z grafiky 17. století a rytin J. Callota - do jaké míry sugestivně a po svém, to můžeme posoudit sami podle obrazových reprodukcí jeho prací."²

1 ULVER, Stanislav (ed.). *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*, 69-72 s.; 71 s.. Rozhovor s Karlem Zemanem, 1956. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004

2 ULVER, Stanislav (ed.). *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*; Pomsta, 122 – 123 s.; 122 s.). Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004.

Pomsta je opět na literární předloze založený, černohumorný a velice stylizovaný film. Slovo stylizovaný se týká i předlohy obrazové, neboť – ať už výtvarníka Miroslava Štěpánka zaujaly groteskní postoje Callotových charakterů nebo kompozice – jsou mezi Pomstou a Callotem velké rozdíly.

Jejich příčinu vidím jednak v touze po osobité stylizaci, a jednak v praktické stránce věci. Animace jemného stínování drobnou šrafurou je totiž něco nepředstavitelného.

3.13 Teorie šrafur

Potřebujeme-li definici toho, co přesně šrafura znamená, nezbyvá než nahlédnout do publikací zaměřených na kartografii, protože pouze zde stálo za to ji podrobněji popsat:

Šrafy jsou krátké spádnice uspořádané ve vrstvách nebo podél určité linie. Kreslíme je jako krátké čárky proměnné délky, tloušťky a hustoty, výjimečně mají tvar trojúhelníkový.

Původně se šraf využívalo zejména v perokresbě nebo rytině. Tak jako zde, i při tvorbě map byla vhodným způsobem iluzivního zobrazování reliéfu krajiny. V 18. století krátce dosáhla svého vrcholu v užívání, než byla většinou nahrazena vrstevnicemi. Začíná jako stínovací pomůcka, později se však mění v něco, co odborník nazývá *homogenní, geometrický obraz poměrů*¹. To by dalo volněji vyjádřit jako: Šrafura vytváří hmotu.

Do skupiny *nepřavé šrafy* řadíme šrafy, které nejsou založeny na matematickém základu.

Kreslířské šrafy se kreslí podle subjektivně volených zásad a vytvářejí různě tónované, více nebo méně, prostorově názorné obrazy terénu. Kreslířské šrafy nemají žádnou geometrickou hodnotu.²

Laicky řečeno, pravá šrafura je tedy založena na geometrickém základě a tak pro ni existují jen čtyři směry čar: horizontální, vertikální a šikmé zprava a zleva. Naopak kreslířská šrafura je tvořena volně a v zásadě kopíruje tvar a strukturu povrchu objektu, jehož kresbu dotváří. Její použití je široké, od expresivních, divokých kreseb po perfektní, detailní grafiku. V praxi je celkem logické obojí kombinovat.

Kreslířská šrafura je vhodná ke změkčování. Snadno vytváří tvar zaobleným objektům a dobrá je i pro živly; vodu, oheň i kouř. U těch občas může dojít k nechtěnému výtvarnému efektu a tak je třeba si jejich vzhled předem rozmyslet, aby nepůsobil nezáměrně. Volnost tohoto způsobu šrafování dodává zejména živým objektům správnou hloubku a živost. Geometrická šrafura je naopak vhodná pro geometrické objekty, na kterých má světlo a stín stálou podobu a proto živost nepotřebují. Pokud je geometrická šrafura volnější a drobnější, dá se ovšem využít také pro vrstvy, vytvářející tmu.

V zásadě však neexistují žádná omezující pravidla, kterými by se měl umělec řídit. Na zátiších Georgia Morandiho, které ve velké většině tvoří oblé nádoby, se setkáme s pravou šrafurou - její strohost a jednotný směr čar je porušován pouze záměrnou nepřesností autorovy ruky. Naopak grafické listy Bohuslava Reynka se vyznačují často divokou, neuspořádanou změť čar, a to i u rovných ploch.

1 KUCHAŘ, Karel. *Základy kartografie*. Praha: Československá akademie věd, 1953, s 132. Věda všem (ČSAV).

2 FIALOVÁ, Martina. *Vývoj metod zobrazování terénního reliéfu*. České Budějovice : Jihočeská univerzita, 2012. 57 s. Bakalářská práce

Ve svém filmu používám hlavně šrafuru geometrickou, a to i pro stínování živých postav. Jednou z příčin je prostor, v němž se děj odehrává - budova továrny, dům přes ulici a dokonce i ulice samotná by měly působit strohým, prázdným dojmem. Zbytek jsou hlavně praktické účely. Vytvoření filmu metodou kreslířské šrafury, a to ve stejném stylu a s požadovanou detailností, by zabralo roky. Pravá šrafura se tedy v tomto podání stává samostatným nástrojem - vrstvou - texturou.

K vytvoření šrafur lze použít různé nástroje: pero a tuš, fixy a centropeny, ať už na papír nebo digitálně.

Jako ilustrátor jsem samozřejmě začínala nejtradičnější metodou, ale protože má tuš měla stále stejnou sytost a moje pero jednu tloušťku, výsledek byl tvrdý a necitlivý. V tomto se centropen osvědčil mnohem lépe - nešpiní, čára je tenčí a přesnější. Tím však snadněji odhalí chyby a navádí tak k pečlivosti. Moje kresba se díky němu příliš nezměnila, naučil mě však vnímat černobílé grafiky pro jejich nejhlavnější znak, a to světlo a tmu.

Světlo, to je samostatný podklad, ať už nese jakoukoliv barvu. Jemný stín nebo odstín, to je první základní šedá, a dále se přidávají čáry pravé šrafury ve čtyřech vrstvách až do úplné tmy. Není ale tma jako tma. Jednoho dne mi došlo, že čtyři je málo a začala jsem uvažovat, jak tmu ještě více zatmavit a přechody jemněji prolnout. Centropenové popisovače přinesly unikátní řešení - čím víc se vypisují, tím tenčí a průhlednější je jejich stopa, čili tam, kde by byla tlustá černá linka, je jen tenký šedý vlas. Více takových vlasů ve čtyřech a více vrstvách a vznikne tma - šedá tma, tma jako překrytá kuzelem světla. Méně na samotné hranici světla a stínu a máme jemný přechod, jasně viditelný v detailu, ale zanedbatelný v celku.

III. PROJEKTOVÁ ČÁST

4.1 ANIMACE

4.1.1 Technický scénář

Od zkoušek a výtvarností pokračuji k technickému scénáři, který vychází z popisu jednotlivých záběrů. Jelikož technický scénář obsahuje návrhy scén a jelikož jej kreslím v TVpaintu (jakožto krok před animatikem), přibližuje mi představu o množství výsledné práce. Při jeho výrobě tíhnu k zjednodušování, rovněž mě nutí dát tvar vágním představám. Jeho zásluhou si uvědomuji problém s "realističností" své vize - to, že je bez rotoscopie prakticky nereálná a může působit nuceně a kýčovitě. Se stylizací je podobný problém.

Ve filmu se teoreticky vyskytují pouze dvě postavy - Sára a Voják. Všechny ostatní jsou pouze stíny / siluety / součásti prostoru. Sára je popsána jako zahořklá, zamračená žena ve středních letech - má kulatý obličej, rovné tmavé vlasy, širokou čelist, rovný nos a vrásky u nízko položených rtů. Na jejím vzhledu se nejvíce projeví strasti individuálního vnímání, protože mnohým nepřipadala dost ženská. To se nakonec vyřešilo mírným zvětšením očí, aby se tak nemusela rušit její stanovená charakteristika. V případě Vojáka nastal dlouhý proces zpřesňování vágní představy o vzhledu. Stálá zůstala jen křídla, nejjasnější rozpoznávací prvek. Až později bylo dodáno peří na nohou a jako struktura jeho vlasů. Vzory na hrudi a zobák jsou inspirované starověkou řeckou zbrojí. Na prvotním návrhu je zobák ještě krátký a má spodní část, vyrůstající z brady. Tato verze vytvářela jasný profil, u záběru z anfasu však působila podivně. Druhý z návrhů dělal hlavu docela ptačí a tím ji nepřirozeně deformoval. Nakonec došlo ke kompromisu, kdy má Voják jakousi masku - zobák kryje jinak lidskou tvář od očí až k bradě, která je částečně viditelná.

Ke sjednocení vzhledu filmu neexistuje žádné přesné řešení. Jedním z možných přístupů je dosáhnout "nenucené výtvarnosti", čili kreslit, co je pro mě přirozené a tento vizuál udržet. Technický scénář rovněž napomáhá výtvarné stránce - usnadňuje tvorbu kompozic.

Jinak je technický scénář důležitou pomůckou pro členy animačního týmu - záběry jsou přesně popsány a stanoveny, vzhled odsouhlasený a tak se různé osobnosti, které se na výrobě podílí, mají čím řídit. Protože však tým animátorů nemám, přistupuji k jeho výrobě volněji.

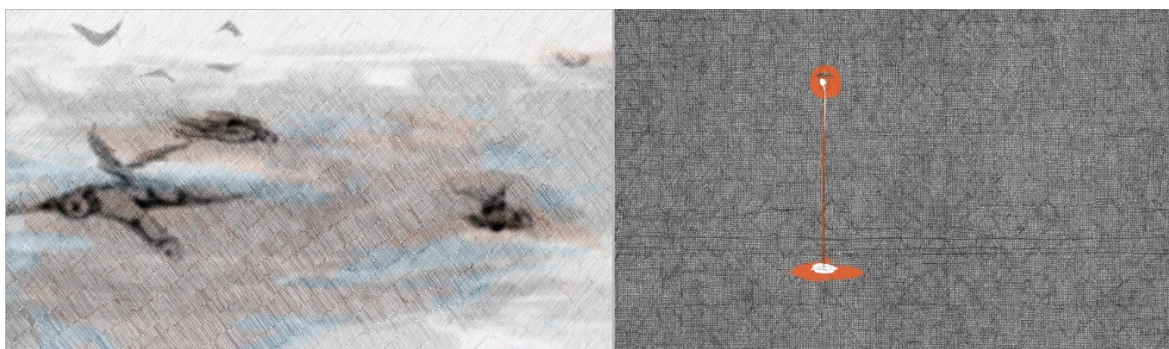
4.1.2 Animatik

Ačkoliv tvoří animatik méně než polovinu výsledné práce, považuji ho za nejdůležitější krok. Mezi technickým scénářem (po jeho dokončení) a animatikem dochází totiž k velkým změnám.

Struktura příběhu a zápletky je na mnoha místech vylepšená, postavy pozmeněné, přidávají se nové scény a staré se vyškrtávají. U takového velkého předělávání je zbytečné měnit starý technický scénář, lepší je přímo zhotovit nový, ačkoliv se autor může dostat až tak daleko, že je pro něj scénář zbytečný. To platí zejména pro scény, které se zdají fungovat v prvotním nákresu, ale při výrobě animatiku je prokázáno, že opak je pravdou. Rovněž k určování veličin, jako délka záběrů a místa střihu, slouží spíše orientačně. Při práci na animatiku jsem mnohokrát dospěla k tomu, že scény potřebují pomalejší tempo a tím pádem více času.

Můj animatik dává obstojný náhled toho, jak přesně film funguje. Strohý popis literárního a obecnost technického scénáře nevyprávějí příběh do detailů, čímž může docházet ke zmatkům a nepochopení nezasvěcených osob, zvláště u děl autorských. V případě Sary je podstatnou složkou filmu jeho atmosféra - je těžké vysvětlit pomocí technického scénáře, že děj nemusí mít akční spád, aby se v něm něco dělo. Důležité detaily typu "pohled postavy", "nenápadné gesto" nebo "náhodný symbol" začínají dávat smysl mnohdy až v celku.

Jako stále ještě "předělatelný" je animatik také dobrý ke zkoušce hotových záběrů, v tomto případě k animaci šrafur a bílých ploch. Kromě zkušebních záběrů (vyvářených na úplném začátku) je to právě animatik, kde vychází na světlo nevýhody a problémy, o kterých se zmiňuji v kapitole Praxe šrafur. Jen na několika místech však byla šrafura ozkoušená - většina animatiku je stále kreslena čistou linkou a o hranici mezi světly a stíny vypovídají pouze předkreslená vodítka. Ta jsou důležitá zejména pro animaci šrafury jako takové, protože je při použití prosvětlováku špatně viditelná. Později budou tyto linky využity místo něj.



Obr.5. Miriam Obršlíková: Šrafury a skvrny na prosvětlovacím zařízení

4.1.3 Animace šrafur

Potěšilo mě, jak moc je technologie photoshopu a TVpaintu této metodě blízká; v podstatě ji ještě zjednodušuje. Už jen proto, že počítačové programy poskytují možnosti kopírování, mi jediná vrstva šrafury, kterou bych ručně vytvářela pár hodin, zabere jen jednu.

Po prvotních zkouškách jsem usoudila, že je nejlepší (a "nejiluzivnější") metodou udělat malou plochu šrafury do čtverce. Trvá to sice déle než jediný řádek, ale na rozdíl od něj nepůsobí plocha zas tak jednotvárně a pomoc techniky je méně poznat. Hotovou šrafuru je poté třeba už jen zkopírovat a kopie správně natočit. Tak jsou hotové základní vrstvy.

Jediné, co mi dělalo problémy, je náhodný "vzor". Ten vzniká, když ještě ruka není uvolněná a první řádek šrafury je silnější než zbytek čtverce. Při následném namnožení může docházet k pruhům a křížům. Ty se naštěstí dají vyřešit gumou malé síly. U plochých nánosů barev by to mohlo dělat problémy, ale že jde jen o čáru a navíc ve vrstvách, snadno se ztratí a oko nepozná rozdíl.

Animační zkouška - kterou jsem provedla hlavně na ozkoušení šrafur - mi ukázala, že si mohu dovolit větší šířku a intenzitu čar, čili větší tmu. To naštěstí nemusí nutně znamenat, že musím začít dělat nové šrafury. Šrafury v již hotové vrstvě lze zesílit prostým kopírováním - dvě stejné vrstvy jsou malinko odchýlené a načte se tak jejich intenzita. I příliš řídké vrstvy se tak dají rychle upravit - kopírovaná vrstva se prostě malinko poposune a čáry zapadnou do mezer. Naopak, budu-li potřebovat průhlednější šrafuru, TVpaint dovoluje manipulaci průhlednosti u celé vrstvy.

Hlavním rozdílem mezi ručním kreslením a využitím počítače je to, že místo kreslení stínů promazávám světlá místa. I to má své nevýhody, zejména pokud používám pouze čtyři vrstvy a příliš ostrý okraj vygumovaného místa je až moc zřetelný a tvrdý. V některých případech však působí lépe, v jiných se ztratí. Podobné je to s opačnou metodou, a to vykrytím požadovaného tvaru bílou barvou. U tohoto způsobu je animace snadnější. Šrafury slouží jako vrstvy tmy a zůstávají neporušené. S pohyblivým tvarem lze pak nakládat dle libosti, protože nemá vlastní strukturu, což také výrazně usnadňuje animaci při použití prosvětlováku. Zatímco šrafury jsou samy o sobě poloprůhledné a při prosvětlení se zobrazení předešlé a následující fáze téměř úplně ztrácí, bílá plocha je jasně definovaná a tedy i zachytitelná prosvětlovací funkcí.

Nehybnost šrafurových vrstev a jejich role textur má však velké nevýhody, a to hlavně při pohybu celého záběru / totální animaci. Pokud se objekt pohybuje z jedné strany obrazovky ke druhé a šrafura je používána jako oddělená textura (způsob progumování) pak je i ona v pohybu a působí přirozeně. V případě stálé, nehybné vrstvy (hlavně u scény s pomalým pohybem) vytváří však efekt "špinavého skla" a je na pohled nepříjemná. Její srovnání s pohybem zbytku scény lze dorovnat různě - osobně jsem využila nástroje změny velikosti a deformace.

Podobný problém představuje i tak zvaný efekt *moaré*. Při rotování nebo deformaci dvou a více šrafur může dojít k fázi, kdy se vrstvy téměř ztotožní. To vyvolává dojem zdvojenosti a rozrušuje oko.

4.1.4 Šrafura ve spojení s linkou

Ne vždy je původní lineární kresba potřebná. Například, po dokončení šrafur a celkové animace budov, obecně neživých předmětů v pozadí, nebo i černých vran, ji mohu zcela vypustit. Řečené je už definováno tmavou výplní.

Zanechání původní linky je však nezbytné u většiny charakterů, jak těch důležitých tak i těch, kteří by se jinak ztratili ve změti nevýrazných, měkkých stínů. Normální černá linka je ovšem až moc zpřesňující a nejde právě dohromady s texturou pod ní. Za nejlepší způsob v tuto chvíli považuji snížení opacity. Linka a textura více splynou a méně se mezi sebou bijí.

Ani to však vždy nefunguje. Nejsložitější jsou v této problematice prosvětlené scény. Linka je zde pro světlé objekty základem, proto je důležité kreslit pečlivě. Obzvlášť u vzdálených objektů může působit zvláštně a ani jejím ztlumením není docílen správný efekt. Je tedy občas lepší ji i zde nahradit šrafurou, třebaže i ta bude průhledná.

4.2 ZVUK

Nejsem zvukařem. Pokud bych byla, nemyslím, že dobrý. Proto si velmi cením spolupráce profesionálů, kteří pomohli film dotvořit.

Zvuk v mém filmu je postaven spíše na ruších a ambiencích. Dotváří děj v místech, kde nemusí být úplně jasný.

Hudba je komponovaná. Dotváří jeho atmosféru. Jistým způsobem zde i nahrazuje lidské hlasy a to v případě nejasných, nespecifikovaných postav, u nichž jsou důležitější gesta.

Ve svém filmu dávám zvukaři hodně volnosti. Film sám osobě je (jak už zmiňuji v předchozích kapitolách) experimentem, proč tedy ne i zvuk? Na ruších a ambiencích není naštěstí mnoho co pokazit. Co se týče komponované hudby, řídí se dobově-kulturními představami vizuálu.

4.2.1 Pitching

Pitching je rychlé představení myšlenky nebo projektu - v mém případě bakalářského filmu -, které se odehrálo v Ateliéru animované tvorby Multimediální fakulty. Byla to důležitá příležitost představit svou práci nejen komisi, ale i pozvaným kolegům z jiných oborů, zejména zvuku a střihu. Osobně jsem oslovila právě studenty zvuku. Jednak z důvodu zmíněného již výše, jednak z důvodů technických, a jednak časových. Spolupráce se zvukaři mi dala cenou zkušenost ohledně práce v týmu.

ZÁVĚR

Výroba bakalářského filmu mě mnohému naučila.

Dnes již například vím, jak je důležité volit jednodušší témata nebo alespoň velmi prostý děj. Nehledě na jeho jednoduchost je totiž vždy něco, co bude v celku chybět. Logicky se poté přidávají scény, aby to celé vysvětlily a film se prodlužuje.

Literární a scénářistická příprava je velmi důležitá. Ovšem lidé, s nimiž spolupracujete, si z ní předem vytváří vlastní představy a doplňují, co není předem dané. Myslí odlišně, mohou film tedy vidět odlišně. Proto je lepší dělat animatik (ačkoliv velmi skicovitý a nedetailní) co nejdříve. Dává jednotlivé scény do souvislostí a udává představu o čase mnohem lépe než technický scénář.

Role vedoucích práce, jakožto i zkušebního publika, je velmi důležitá, neboť je přímo jejich úkolem film kritizovat a tím pádem jej i vylepšují. Proto bych v závěru chtěla poděkovat všem zúčastněným, kteří přispěli svými připomínkami a hlavně nápady.

Můj výsledný film sice nenaplnil mé počáteční představy - a ono je to možná i ze zásady nemožné. Z každého jeho zhlédnutí však budu moci určit, co pro příště udělat jinak a kterým směrem se posunout.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Bible21. Přeložil Alexandr FLEK, přeložil Pavel HOFFMAN. Brno: Biblion, 2007, s. 1157-1158, Daniel 10:4-6. ISBM 978-80-87282-00-7

FIALOVÁ, Martina. *Vývoj metod zobrazování terénního reliéfu*. České Budějovice : Jihočeská univerzita, 2012, s. 57. Bakalářská práce.

KUCHAR, Karel. *Základy kartografie*. Praha: Československá akademie věd, 1953, s 132. Věda všem (ČSAV).

SIBLÍK, Jiří. *Giorgio Morandi*. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury a umění, 1965, 26. s. Současné světové umění (SNKLU).

ULVER, Stanislav (ed.). *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*, s. 69-72; s. 71. *Rozhovor s Karlem Zemanem, 1956*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004

ULVER, Stanislav (ed.). *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*;, s. 122 – 123; s. 122, *Pomsta*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004.

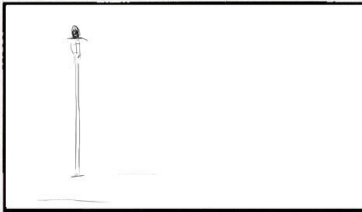
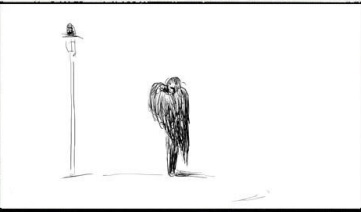
VOYNOVSKAYA, Nastia. *Caitlin Hackett's Latest Mysterious Creatures*. Hi-Fructose: The New Contemporary Art Magazine. 2012.

SEZNAM OBRÁZKŮ

| | |
|--|----|
| Obr. 1. Z archivu Miriam Obršlíkové | 10 |
| Obr. 2. Z archivu Caitlin Hackett | 12 |
| Obr. 3. Z archivu Caitlin Hackett | 12 |
| Obr. 4. Giorgio Morandi: Zátíší s malou vázou a třemi sklenicemi | 21 |
| Obr. 5. Miriam Obršlíková: Šrafury a skvrny na prosvětlovacím zařízení | 27 |

SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA P1 : TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

| | | | |
|--|-------|---|-------|
| projekt SÁRA | | epizoda 1/33 | |
| záběr 1 | frame | záběr 1 | frame |
|  | |  | |
| akce LAMPA SVÍTÍ V TMĚ | | akce DO SVĚTLA PŘICHÁZÍ VOŠÁK | |
| kamera | | kamera | |
| dialog | | dialog | |
| ruchy | | ruchy | |
| | | akce VOŠÁK SE DÍVÁ PŘED SEBE | |
| | | kamera OTÁČÍ SE PO SMĚRU DEHO POHLEDU | |
| | | dialog | |
| | | ruchy | |

projekt **SÁRA**

epizoda 2 / 33

záběr 2

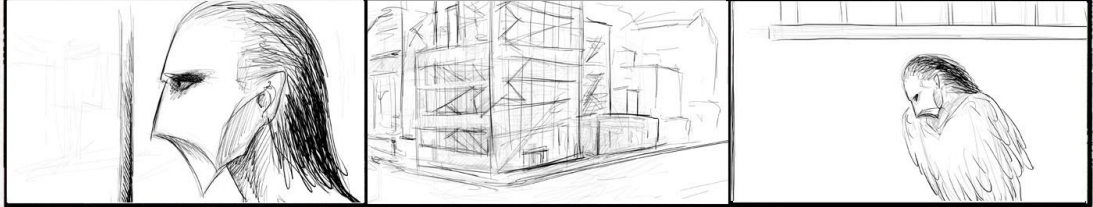
frame

záběr 2

frame

záběr 3

frame



akce

akce
OBJEVÍ SE ROH ULICE
A TOVAŘNA

akce
VOJÁK SE PLÍŽÍ PODÉL
ZDI

kamera
OTÁČÍ SE

kamera
ZASTAVÍ

kamera
NÁSLEDUJE HO - POMĚR
POZADÍ

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **3/33**

záběr **3**

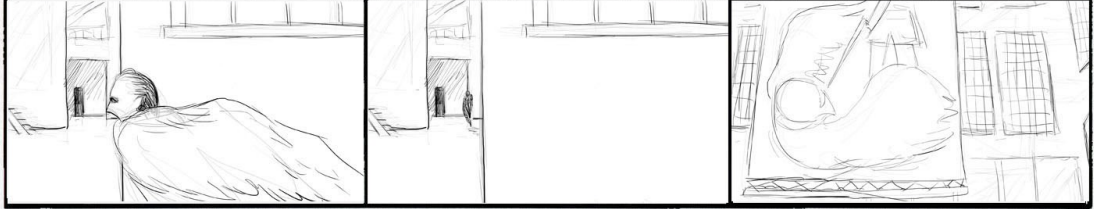
frame

záběr **3**

frame

záběr **3**

frame



akce
OBJEVÍ SE VCHOD - VOJÁK
NAHLÉDNĚ ZA ROH

akce
VOJÁK NA OKAŇK ZHIZÍ
ZA ROHEM, PAK SE OBJEVÍ
V DVEŘÍ

akce
PLAČT SE PÍKNĚ
DEFORMUJE / NADOKUÁ

kamera
ZASTAVÍ

kamera
JAKNILE DOKAZÍ KE DVEŘÍM,
ZAČNE POKYB ŠIKMO VZHŮRU ↙

kamera
↑

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **4/33**

záběr **3**

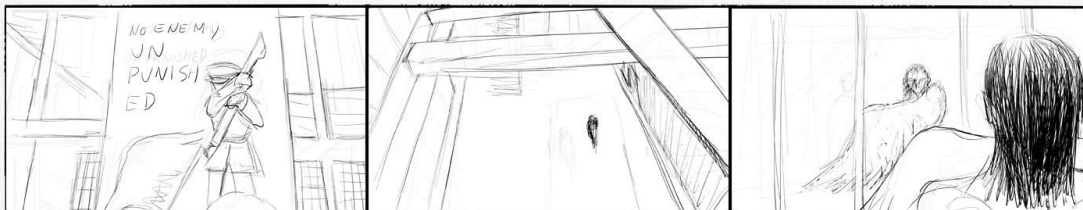
frame

záběr **4**

frame

záběr **5**

frame



akce
-1-

akce
VOJÁK V TOVÁRNĚ - OTÁČÍ
SE / UDĚLÁ PÁR KROKŮ

akce
VOJÁK SE OBRÁTÍ KE
SKLENĚNÉ STĚNĚ, VIDÍ ODRAZ

kamera
STOUPÁNÍ BS NĚLO A PLAKÁ-
TKU ZPOMALIT, ZASTAVÍ UNÁDISM

kamera

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **5/33**

záběr **5**

frame

záběr **6**

frame

záběr **6**

frame



akce
VOZÁK ODHALÍ CHYBĚJÍCÍ
KŘÍDLO - ZAČNE SE PROHLÍŽET
A TOČIT NA MÍSTĚ
kamera

akce
VOZÁK V POHLÉD - KŘÍDLO
SE POKYBUJE NĚMĚ NĚMĚ
SE POKYBUJE NĚMĚ NĚMĚ
kamera
POZADÍ SE TOČÍ (DEFORMA-
CE BUDOVY)

akce
V MÍSTĚ DVEŘÍ JASNÁ
SILUETA
kamera
-11-

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **6/33**

záběr **7**

frame

záběr **8**

frame

záběr **9**

frame

A VÍCE...



TAKLE MÁ SKONČIT

akce
VE DVERÍCH STOJÍ SÁRA

kamera
ZÁBĚR SE 3x VRÁTÍ
(STRÍH???) POKAŽDÉ BLÍŽE NA
JEJÍ TVÁŘ

akce
VOŠÁK ZASTAVÍ - POZVEDNĚ
TĚ KRÍDLO DÁ DOLŮ

kamera

akce
SÁRA SE DÍVÁ, PARSE
ZADRACÍ A ODVRÁTÍ

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **7/33**

záběr **10**

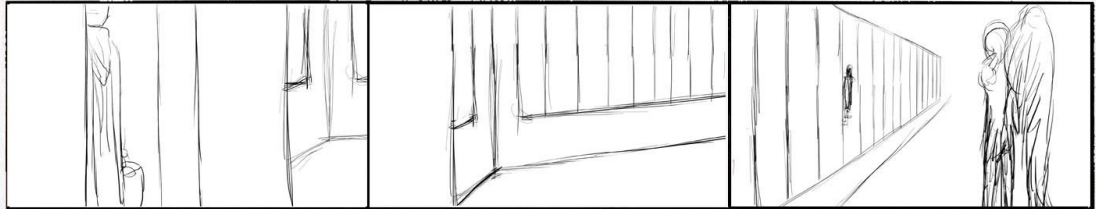
frame

záběr **10**

frame

záběr **10**

frame



akce
SÁRIN ODCHOD

kamera
SLEDUJE SÁRU -

akce
**JEJÍ SILUETA JDE VIDĚT
VELKÝM OKNEM**

kamera
- IKOŽ JE ZA STĚNOU

akce
VOŠÁK SE ZA NÍ DÍVÁ

kamera
ZASTAVÍ U VOŠÁKA

dIALOG

dIALOG

dIALOG

RUCHY

RUCHY

RUCHY

projekt **SÁRA**

epizoda **8/33**

záběr **11**

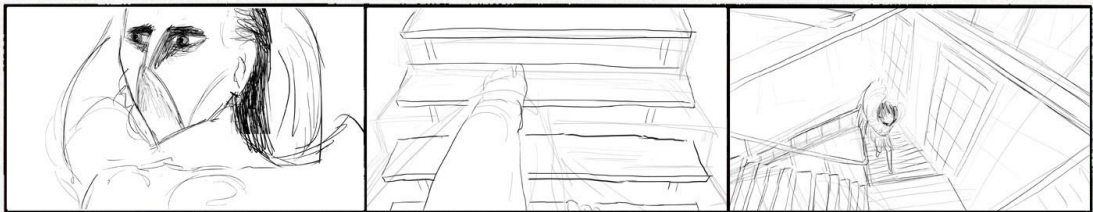
frame

záběr **12**

frame

záběr **13**

frame



akce
DETAIL VOJÁKA - ROZBĚHNE
SE ZE ZÁBĚRU

akce
VYBĚHÁNÍ SCHODK
(ROZĚNÁ BUDOU JE SCHODS BEZ NOHOU)

akce
-11-

kamera

kamera
SLEDUJE BĚH

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **9/33**

záběr 14

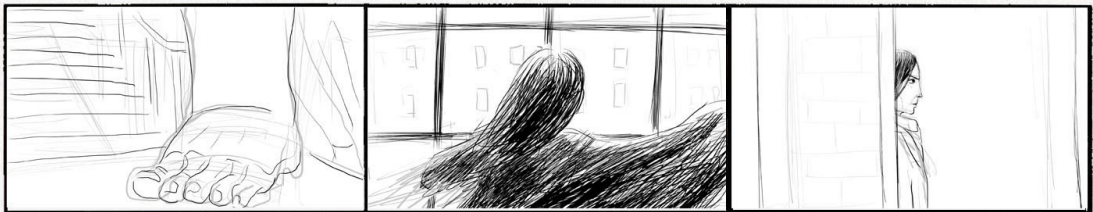
frame

záběr 15

frame

záběr 16

frame



akce -11-

akce
VOJÁK BĚŽÍ DOKEN,
ZÁHA V SILHĚTĚ

akce PLÁNY:
I. RÁN OKNA TOVÁRNĚ
II. OKNA STARÉHO DOPU
III. SÁRA KRAČÍ

kamera

kamera
SEDE SNÍM,
PANYS POZADÍ

kamera
-11-

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **10/33**

záběr **17**

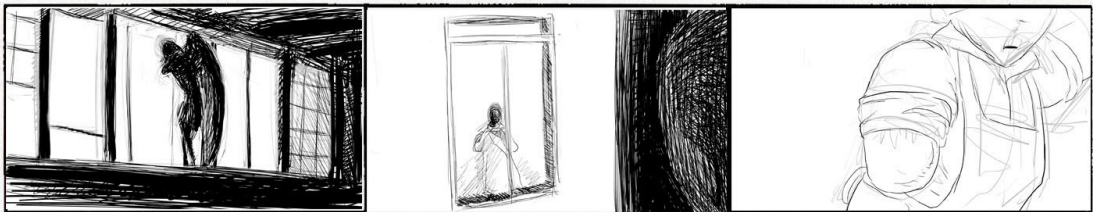
frame

záběr **18**

frame

záběr **19**

frame



akce
VOŠA K PŘÍSTOUPÍ K OKNU,
HLEDÍ VEN

akce
VOŠA K VGHlí ŽÍ VEN,
SÁRA SI SVLEKÁ KABÁT

akce
OBLÉKÁMÍ PRACOVNÍCH ŠATŮ,
JE VIDĚT PAHYČ

kamera

kamera
PŘIBLÍŽENÍ?

kamera
ZEDE ŠIKMO NAHOEN ↑

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda 11/33

záběr 19

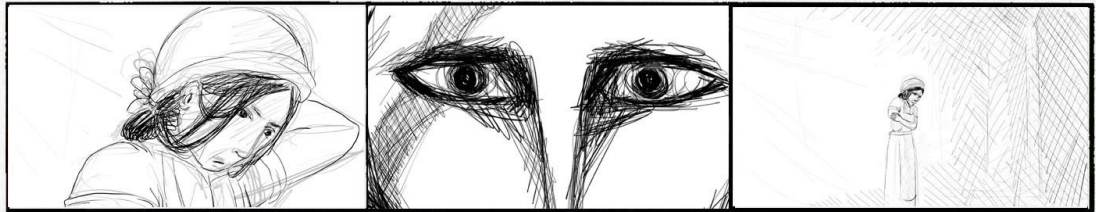
frame

záběr 20

frame

záběr 30

frame



akce
SÁRA SI UPRAVUJE ŠÁTEK

kamera
ZASTAVÍ

akce
VODÁK SE DÍVÁ (ALE SPONĚ
NEMÁ POHYB)

kamera

akce
SÁRA SE ZADYŠLENĚ DOTYČÁ
PRAŠEK

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **12/33**

záběr **30**

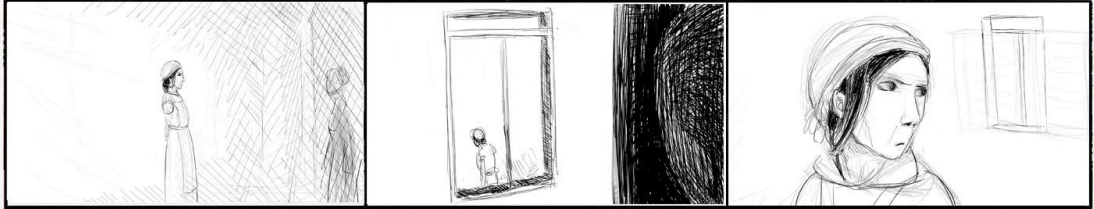
frame

záběr **31**

frame

záběr **32**

frame



akce
PŘÍCHOD CIZÍ OSOBY,
SÁRA ZPOZORNÍ

kamera

dialog

ruchy

akce
CIZÍ OSOBA ZABESTIKULUJE
A ODEJDE, SÁRA SE UKLONÍ

kamera

dialog

ruchy

akce
CHVÍLI ZŮSTANE V NÍRNĚN
PŘEKLOUVÍ PAK SE OHLEPNE PŘES
RAHNO. NAKONEC ODEJDE

kamera

dialog

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **13/33**

záběr **33**

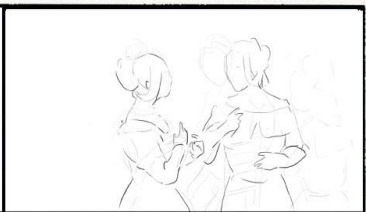
frame

záběr **34**

frame

záběr **35**

frame



akce
VOŠAĀK ZŮSTÁVÁ U OKNA,
POPALU SI KLEKÁ

kamera

dialog

ruchy

akce
SÁRA DRHNE PODLAHU, KOLEM
PROSDOU STÍMŮ A ONA VZHLEDNE

kamera

dialog

ruchy

akce
BĚSTIKALUJÍCÍ ŽENŮ

kamera

dialog

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda 14 / 33

záběr 36

frame

záběr 37

frame

záběr 38

frame



akce
DETAIL GEST

kamera

akce
SÁRA SE NA NĚ ZAPRAČÍ

kamera

akce
PŘINAČKNIŤ HADRY NA
ZEM, VLNĚMÍ VODY

kamera
SLEDUJE KRÁHÝ

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **15/33**

záběr **38**

frame

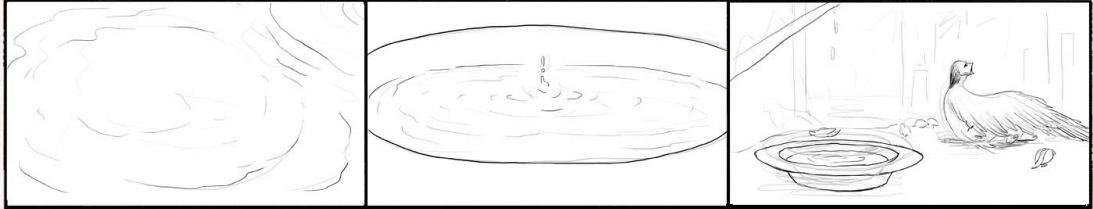
záběr **39**

frame

záběr **39**

frame

SKRYTÝ STRIH



akce
VLNĚNÍ VODS NA TRAVĚN
PODKLADU

kamera
ZASTAVÍ

akce
DOPAD KAPKY

kamera
ODDÁLÍ SE

akce
KAPÁNÍ VODS DO NISKY,
CHŘE HOLUBŮ

kamera
ODDÁLÍ SE NA ČELBK A STOL

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **16/33**

záběr **40**

frame

záběr **41**

frame

záběr **42**

frame



ZE ZDOLA



ZE HORA



ZE PŘEDU

akce
LET PTAČKŮ

kamera

dialog

ruchy

akce
VOŠAČK HLEDÍ VZHŮRU, ALE
JE STERNULY - POHÝB PTAČKŮ

kamera

dialog

ruchy

akce
VOŠAČK SE ODŠKŮBE
VZDAD, DO TMY (ZNIČÍ)

kamera

dialog

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **17/33**

záběr **43**

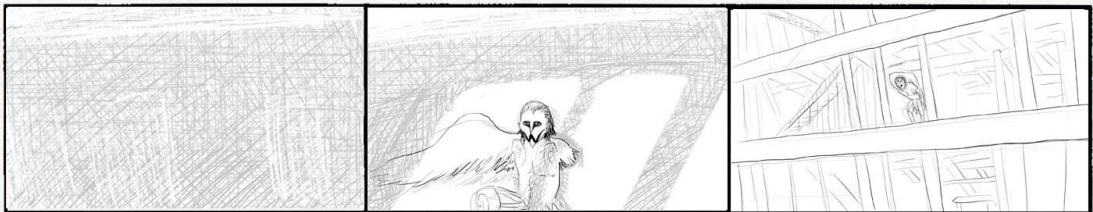
frame

záběr **43**

frame

záběr **44**

frame



akce
CUVÍLI SE ÚPLNÁ TMA,
PAK SE STÍNŮ POHNOU

kamera

akce
VOJÁK VYDĚŠENĚ VSTÁVÁ,
OPÍRÁ SE O STĚNU, POHYB STÍNŮ

kamera

akce
VOJÁK PŘIČÁZÍ K OKNU

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **18/33**

záběr **45**

frame

záběr **46**

frame

záběr **47**

frame



akce
POHYB STÍMŘ NA ZDI

kamera

akce
POCHOD DAVU,
VOJÁK SE TROCHU VYKLONÍ

kamera

akce
ŽENA SE DŮJE DĚMÍ DOLE,
PAK SE PODÍVÁ ŽEMO ŽNĚŘEM

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **19/33**

záběr **48**

frame

záběr **49**

frame

záběr **50**

frame



akce
HROTY BODÁKŮ, POCHOPNĚ

akce
USEKANA' ZĚDIA

akce
ZÁBĚR IDE DO DÍLA VE
SVĚTLE - SKRYTÝ STRIH

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda 20 / 33

záběr 51

frame

záběr 52

frame

záběr 53

frame



akce
SNĚŽÍ, KONĚ ZKOMÍNŮ

kamera
JDE DOLŮ (NEBE → MĚSTO)

akce
VOJÁK SE CHVĚJE ŽIŤOU,
VŠECHUJE PÁRČÍ; PTAČK MU
DOŠEDNE NA RAMENO

kamera

akce
SNĚH, NA NĚJ VSTOUPÍ
SÁRA

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **21/33**

záběr **54**

frame

záběr **55**

frame

záběr **56**

frame



akce
SÁRA SE MÍRNĚ NA KLÁNÍ,
ABY VIDĚLA DO DŮDOVY

akce
JE NEROZHODNÁ (MRAČÍ SE)

akce
POLOŽÍ KOŠÍK A ODEJDE

kamera
NEPATRNÝ ROZJEZO???

kamera

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **22/33**

záběr **56**

frame

záběr **57**

frame

záběr **58**

frame



akce
COSI (VOJÁKOVÁ NOHA) SEBERE
KOŠÍK. BUDE TŘEB DELŠÍ PRODLEVA MEZI
TOU TO A PŘEDEŠLON AKCÍ

akce
POHLED ZE Vnitř. VOJÁK SE
SKLÁNÍ KE KOŠÍKU.

akce
SÁRA UNĚVÁ STŘEL, JE
PŘITOM ZAPJĚNÁ. ZASE SE DOTRNE
PAMĚTI, PAK SE OBRÁTÍ K OKNU

kamera
MÍRNÉ Pootočení V PŘÍPADĚ
MOC DLOUHÉ PRODLEVY

kamera
ZATMÍVAČKA?

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **23/33**

záběr **59**

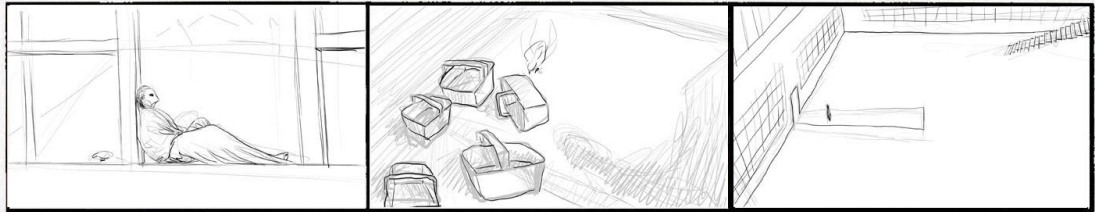
frame

záběr **60**

frame

záběr **61**

frame



akce
VIDÍME VOJÁKA SEDĚT V OKNĚ
(MOŽNÁ SE TROCHU POKHNE), HOLUB
VEDLE

akce
VOJÁK V STÍNĚ A PRAZDNÉ
KOŠÍKY. A HOLUB.

akce
SÁRA VSTUPUJE DO TOVÁRNĚ

kamera

kamera
MÍRNĚ ŠIK MO VZHŮRA
↕

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda 24 / 33

záběr 62

frame

záběr 63

frame

záběr 63

frame



akce
POKLÁDÁ KOŠÍK NA ZEM

akce
ROZHLEĐNE SE

akce
A OTOČÍ SE K ODCHODU

kamera

kamera

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **25/33**

záběr **64**

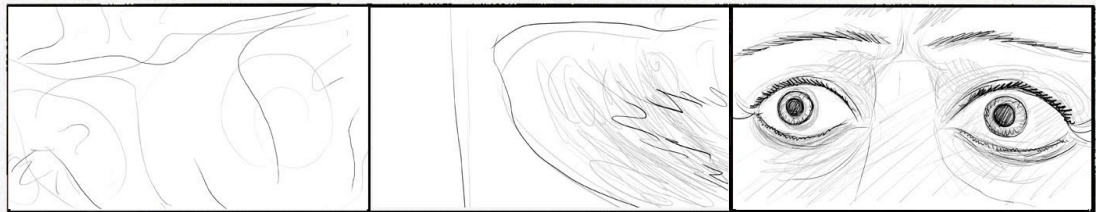
frame

záběr **65**

frame

záběr **66**

frame



HOVNĚ RYCHLÝ STRĚH

akce
НИЖНИЙ ВОЗРАЖА (БІЛО/СЕДА
СНОВА)

kamera
ПЕНОКІ ПОМІБ СТРАНІВ

akce
КРІДЛО ЗАСТІМІ ВІСНОД

kamera
-11- КИРІЄВІ

akce
ВІКЛЕНІ ОЧІ (ПОЖНІ ОВРАЖ)
А СТІВ

kamera
ПЕНОКІ ПОТОЦІМІ

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **26/33**

záběr **67**

frame

záběr **67**

frame

záběr **68**

frame



akce
ROZTANOVÁNÍ KRÍDLA

kamera

akce
STACÍ SE SMĚREM
DOLŮ

kamera

akce
Z POHLEDU SÁRY -
VSTUPUJE (VZDALUJÍCÍ SE SILHETA
VOJÁKA)

kamera
JEDE VZAD

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **24 / 33**

záběr **69**

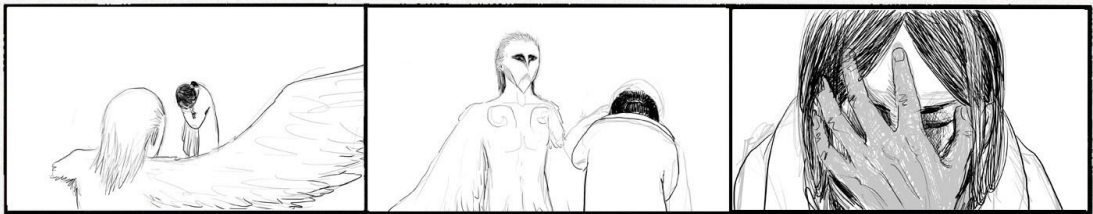
frame

záběr **70**

frame

záběr **71**

frame



akce **NÁVRAT KE STATIČ-
NOSTI, SÁRA SI ZAKRYJE
TVÁŘ**

akce **VOJÁK DÁ KĚŘÍLO DOLŮ**

akce **-11-**

kamera

kamera

kamera **SEDE DOPRAVA →**

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda 28 / 33

záběr 71

frame

záběr 71

frame

záběr 71

frame



akce
PO ZASTAVENÍ KAMERY SE ZAČNE
ODVÍJET FLASHBACK; PRCHAJÍCÍ
LIDÉ

kamera
ZASTAVÍ SE

akce
POSTAVA SÁRY

kamera

akce
PŘÍLET PTACÍHO PŮZE

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **29/33**

záběr **71**

frame

záběr **71**

frame

záběr **72**

frame



akce
POZVEDNUTÝ MEČ, PŘÍK
VŠPAD

kamera

akce
MEČ PROTÍVA ZBLÍZKA
CELÝ OBRAZ

kamera
SKRSTÝ STRIH V POMĚN?

akce
SLZY NA PODLAZE (EVOKACE
KEVE)

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **30/33**

záběr **73**

frame

záběr **73**

frame

záběr **74**

frame



akce
PLAČ

kamera

akce
**UATAŽENÍ KŘÍDLA
PŘEDCHÁZÍ STÍN**

kamera

akce
**VOJÁK PŘITISKNE SÁRU
K SOBĚ**

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **31/33**

záběr **75**

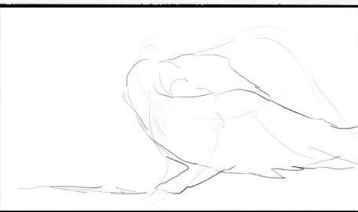
frame

záběr **76**

frame

záběr **76**

frame



akce
SÁRA SE ZAUJATĚ DÍVÁ NA
JE PAMĚL. PAK ZAVŘE OCI

kamera

akce
ROZPAD POZADÍ,
VŠBĚLENÍ (JSEM LINKA)

kamera

akce
METAMORFOZA

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **32/33**

záběr **70**

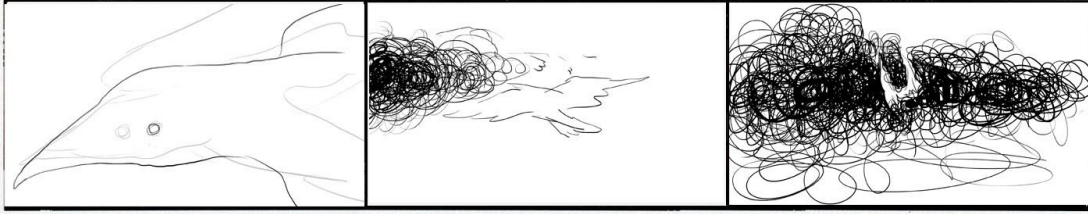
frame

záběr **76**

frame

záběr **76**

frame



akce
PTÁK ROZTAHUJE
KŘÍDLA

akce
TĚSNĚ MI NE KAMERU
A VZDALKUJE SE

akce
VLETÍ DO BOURĚ/PRAKR

kamera
PRŮDĚ PŘIBLÍŽENÍ

kamera
OTÁČÍ SE ZA NÍM

kamera
ZASTAVENÍ

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt **SÁRA**

epizoda **33/33**

záběr **76**

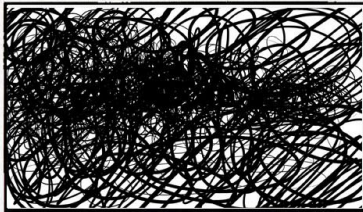
frame

záběr **77**

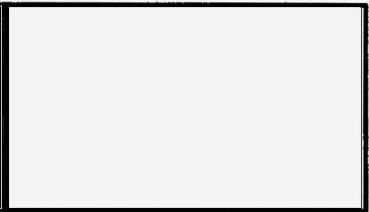
frame

záběr

frame



TITULKY



akce **ZAČERNĚNÍ**

kamera

dialog

ruchy

akce **TITULKY**

kamera

dialog

ruchy

akce

kamera

dialog

ruchy