

**Kožíšky**  
**Dokumentace přípravy,**  
**realizace bakalářské práce a řešení**

Lucie Vostárková



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba  
akademický rok: 2018/2019

**ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE**  
(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Lucie Vostárková**  
Osobní číslo: **K15246**  
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: Kožišky - 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 60 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 240 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.

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:

MATEU-MESTRE, Marcos. Framed ink: drawing and composition for visual storytellers. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953

BERNE, Eric. Jak si lidé hrají. Přeložil Gabriela NOVÁ. Praha: Svoboda, 1970. Spektrum, sv. 4.

KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8

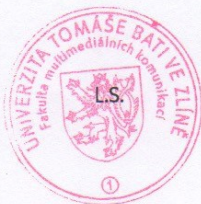
MCDONALD, Brian. Invisible Ink: A Practical Guide to Building Stories that Resonate. Liberty Company, 2010. ISBN: 0984178627

KOMENSKÝ, Jan Amos, MAKOVIČKA, Tomáš, ed. Labyrint světa a ráj srdce. Ilustroval Miroslav HUPTYCH. Praha: Práh, 2013. ISBN 978-80-7252-425-9.

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
Ateliér Animovaná tvorba  
Datum zadání bakalářské práce: 3. prosince 2018  
Termín odevzdání bakalářské práce: 10. května 2019

Ve Zlíně dne 3. prosince 2018

doc. Mgr. Irena Armutidisová  
*děkanka*



Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
*vedoucí ateliéru*



## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

### 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;
- podle § 60 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 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;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

### Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 5. 2. 2019

Jméno a příjmení studenta: Lucie Vostárková

.....  
podpis studenta

## **ABSTRAKT**

V teoretické části bakalářské práce popisuji výrobu svého bakalářského animovaného filmu Kožíšky. Práce přibližuje vývoj námětu a realizaci filmu od výtvarného řešení po animaci a zvukovou postprodukcí.

Klíčová slova: animace, kožíšky, kavárna, nenasytnost, krátký animovaný film

## **ABSTRACT**

In theoretical part of the thesis I write about making of my bachelor's film Fur Coats. It describes process of the theme development and the production phase from visual development to sound postproduction.

Keywords: animation, fur coats, café, greed, animated short film

Rodině a všem, kteří se na filmu podíleli a byli mi oporou.

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

Ve Zlíně dne 5. 5. 2019

Lucie Vostárková

# OBSAH

ÚVOD.....	8
<b>I TEORETICKÁ ČÁST.....</b>	<b>9</b>
<b>1 PREPRODUKCE .....</b>	<b>10</b>
1.1 INSPIRAČNÍ ZDROJE.....	10
1.1.1 LITERÁRNÍ.....	10
1.1.2 VIZUÁLNÍ.....	11
1.2 HLEDÁNÍ NÁMĚTU A TÉMATU FILMU .....	13
1.3 SCÉNÁŘ A STYL VYPRÁVĚNÍ.....	16
1.3.1 LITERÁRNÍ A BODOVÝ SCÉNÁŘ.....	16
1.3.2 STORYBOARD.....	18
1.4 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ FILMU .....	21
1.4.1 POSTAVY .....	22
1.4.1.1 DVĚ DÁMY .....	24
1.4.1.2 SLEČNA.....	25
1.4.1.3 PANÍ S KABELKOU .....	26
1.4.1.4 ČÍŠNÍK .....	26
1.4.2 KAVÁRNA.....	27
1.4.3 MĚSTEČKO .....	28
1.4.4 VHODNÁ TECHNIKA A POUŽITÝ SOFTWARE .....	29
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>30</b>
<b>2 REALIZACE .....</b>	<b>31</b>
2.1 ANIMATIK.....	31
2.2 ANIMACE .....	32
2.3 POSTPRODUKCE.....	34
2.3.1 COMPOSITING .....	34
2.3.2 STŘIH .....	34
2.3.3 ZVUK.....	35
<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>37</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>38</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>	<b>39</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>40</b>



## ÚVOD

Je spousta animovaných filmů, které jsou zajímavě vizuálně zpracované, ale po jejich shlédnutí v divákovi nezanechají žádnou větší stopu. Maximálně si vzpomene, na výtvarné zpracování filmu, ale o čem film pojednával, už říci nedokáže. To mi přijde jako škoda a ztráta potenciálu filmového média.

Proto jsem se rozhodla, že se pokusím vytvořit film, který nezaujme jen svým vizuálním zpracováním, nýbrž i svou myšlenkou.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 PREPRODUKCE

### 1.1 INSPIRAČNÍ ZDROJE

Nápady a podněty jsou všude kolem nás. Krouží a čekají, kdo si jich všimne a pohotově je chytí. Je to taková hra oka pozorovatele s okolním světem. Někdo se podívá a uvidí strom. Jiný naopak vidí spletnost větví, pár rašících pupenů a sem tam možná i nějakého toho skřítku, nebo pařátek obludy. A možná dokonce uslyší i ševlení listových bůžků. To vše se odvíjí od našeho pohledu na svět – každý si všímá něčeho jiného a přikládá důležitost jiným podnětům. Možná by se dalo říci, že každý vidí svět tak trochu jinak.

Je období, kdy chodíme na nápady do svého nitra. Snažíme se zachytit na papír své pocity a vyjádřit naše duševní rozpoložení. Ale postupem času zjistíme, že to nestačí. Abychom vytvořili něco neotřelého, musíme čerpat i z podnětů kolem nás. Nechat na sebe působit vnější vlivy a ty následně zpracovávat.

Všechny tyto podněty se projeví v uměleckém díle. Tvůrce tím zanechá osobitou stopu – to, co považujeme za autorský projev a je k tvůrci snadno přiřaditelné.

#### 1.1.1 LITERÁRNÍ

Z knih a autorů, kteří mě ovlivnili, bych zmínila Borise Viana a jeho vliv existencialismu. Poslední knihu od Pavla Trtílka a Labyrint světa a ráj srdce od Jana Amose Komenského. Konkrétně první část knihy, která popisuje fungování lidského světa a lidi samotné.

*„Podívám se tedy blíže a okamžitě si všimnu, že každý, kdo jde ve skupině s druhými, má na tváři masku, a když od nich zase odejde někam, kde by byl mezi sobě podobnými, tak ji sundává; ale když se má zase vracet do první společnosti, opět si ji dává na tvář. Ptal jsem se tedy, co to znamená. Odpověděli mi: „To je, synu můj, jen lidská opatrnost, aby člověk hned každému neukazoval, co je zač. O samotě se může chovat podle toho, jaký skutečně je, ale před lidmi se sluší ukazovat se lidsky a dávat věcem pěkné vzezření.“*

(...)

*„Také jsem viděl, že mnozí chodili na vysokých podpatcích, někteří si dokonce udělali chůdy, aby byli nade všechny vyvýšeni a mohli se na ně dívat z výšky, a tak se procházeli. Ale čím je měl kdo vyšší, tím snáze se skácel, nebo mu někdo jiný podrazil nohy (mám za to, že ze*



*závisti) - tak se vedlo nejednomu z nich a udělal tak ze sebe předmět posměšků. Takových příkladů jsem kolem viděl dost a dost.”<sup>1</sup>*

Nedílnou součástí inspiračních zdrojů je i odborná literatura zabývající se dějinami a analýzou umění a filmu.

### 1.1.2 VIZUÁLNÍ

Pohled na inspirační zdroje se v průběhu času mění a myslím, že nejvíce se to týká děl vizuálních. Stále objevujeme nové možnosti a nové tvůrce, což posouvá naši hranici vnímání uměleckého díla a tím se mění i naše postoje vůči němu.

Vizuální inspiraci jsem čerpala hlavně u komiksových kreslířů a ilustrátorů. Nejzásadnější vliv na mou tvorbu měli Michel Breton, Olivier Bonhomme, Sergio Toppi a Gipi. Dále pak umělci, které jsem objevila na sociálních sítích jako je Tumblr a Instagram. Mezi ně patří Victoria Semykina, Filip Pošivač, Crystal Kung, Darya Shnykina, Elie Martens Carrillo, Jorge Gonzalez, Thomke Meyer a mnoho dalších.

Z filmů bych neměla pominout vliv studia Ghibi – Cesta do fantazie a Můj soused Totoro. A nadále studentskou animovanou tvorbu z Royal College of Art, Gobelins a La Pudriére.

Michel Breton, Olivier Bonhomme, Sergio Toppi a Gipi vynikají svým uvolněným, ale precizním vedením linky. Nejtypičtějším médiem je pro ně perokresba kombinovaná s akvarelem. Breton se podílel na výtvarných návrzích k filmu Trio z Belleville, The Boxtrolls a Coraline a podobně jako Bonhomme vyniká v kresbě architektury a práci s perspektivou.

Sergio Toppi je především znám svými komiksy, ve kterých se zrcadlí jeho nezaměnitelný ilustrátorský výtvarný projev. Jeho kresby jsou plné detailů, neotřelé práce s kompozicemi a layoutem stran.

---

<sup>1</sup> KOMENSKÝ, Jan Amos, MAKOVIČKA, Tomáš, ed. Labyrint světa a ráj srdce. Ilustroval Miroslav HUPTYCH. Praha: Práh, 2013. ISBN 9788072524259.



Obr. 1 Inspirace Michel Breton



Obr. 2 Inspirace Olivier Bonhomme



Obr. 3 Inspirace Gipi

## 1.2 HLEDÁNÍ NÁMĚTU A TÉMATU FILMU

Na úplném počátku bylo prázdno v hlavě. Sem tam se objevil nápad, který byl dříve nebo později hozen do propasti nerealizovaných nápadů odložených na dobu neurčitou. Celé se to takto táhlo dobré tři měsíce od začátku letního semestru ve druhém ročníku.

Nelze se tedy divit, že z počátku byl nápad na bakalářský film tuze odlišný od toho současného.

Chtěla jsem vytvořit něco veselého, co ale odhaluje temnější stránky lidské mysli. Podat to zábavnou, odlehčenou formou, která neurazí, ale zároveň pozornějšímu divákovi předá onu myšlenku.

Přišel tedy nápad zpracovat vnitřní světy lidí. To, co se odehrává v každém člověku. Proč někdo otevřeně mluví o určitých věcech, a naopak jiný o tom hovořit nechce. To, co se v každém hromadí po celý jeho život a jak se to navenek projevuje. A že i na první pohled nezajímavý člověk může mít pestrý vnitřní svět. Celé to tedy začalo u úplně jiné myšlenky.

Postupem času však došlo k několika nevyhnutelným situacím, které definovaly vývoj filmu. Zjistila jsem, že o lidech vím sice poměrně mnoho, ale přesto pramálo na to, abych o tom mohla vytvořit film. A že vyjádřit vnitřní světy lidí je pěkný oříšek. Nápad jsem tedy odložila s tím, že bude lepší ho přenechat pro magisterskou práci.

Úplně čistou náhodou, ke konci letního semestru, jsem se dostala ke kožíškům. Původně se mělo jednat o semestrální práci na téma “Zvíře v cizím prostředí”, kdy jsem při konzultacích na poslední chvíli vymýšlela námět a zčistajasna mě napadly kožichy divé zvěře na ramenou vznešených dam, procházejících se po městě.

Protože mě stále lákalo téma zabývající se vnitřními světy, ukázalo se, že by kožichy mohly odrážet popírané vlastnosti či chťiče svých majitelů. Být ztělesněním jejich neřestí, které není úplně snadné udržet pod kontrolou.



To mě přivedlo k sedmi hlavním hříchům, ze kterých následně sešlo kvůli přílišné komplikovanosti na krátkou stopáž tří minut. Zůstalo pouze pár neřestí (obžerství, smilstvo a pýcha) a každá se stala hlavním motivem / problémem jednotlivé skupinky lidí.

Mimo to začaly vznikat první skici. Rozkreslovala jsem různé možné situace, které by v kavárně mezi lidmi a kožichy mohly nastat. Pomohlo mi to jak formováním charakterů postav a jejich vizuální stránkou, tak s výstavbou scénáře.

Postupně se začalo vyvíjet i téma filmu. Nejdříve jsem sice chtěla přijít na nosné téma a na míru k němu vymyslet příběh, ale ukázalo se, že ne vždy je to ten správný směr. Obzvláště, když je člověku jednadvacet a neprožil v životě ještě tolik, aby se o tom dalo vyprávět, ale na druhou stranu nechce spadnout k banálním tématům či sebereflexní tvorbě.

Téma přetvářky se postupem času v podstatě nabídlo samo a dlouho jsem se na něm snažila vystavět scénář. Jenže se později ukázalo, že postrádá větší hloubku, je příliš obecné a ve výsledku nic neříkající. To vedlo i k problému se scénářem, který sice popisoval přetvářku, ale děj se nikam nevyvíjel. Konec filmu postrádal sdělení a důvod, proč takovýto příběh vůbec vyprávím, čím by měl diváka zaujmout a co by si z toho měl odnést.

Dlouho jsem se s tímto problémem potýkala a snažila jsem se najít řešení ve scénáři a nikoli v tématu, neboť jsem byla přesvědčená, že určitě funguje způsob, jak film ukončit tak, aby měl pointu. Zpětně vidím, že jsem celou dobu byla strašně blízko řešení, ale nedokázala jsem na něj přijít, protože jsem se příliš zaměřovala na téma přetvářky a nehledala jsem příležitost jiným nápadům a zpracování děje.

I přes to, že jsem měla pokulhávající scénář, pustila jsem se do tvorby storyboardu a následně animatiku v naději, že se to vyřeší za pochodu. Nevyřešilo.

O rok později jsem se stále trápila s nefungujícím filmem. Měla jsem vypracovanou minimálně šestou verzi animatiku, který jsem pořád předělávala. Pouze jsem tušila, kam směřuji, ale nezvládala jsem to vyjádřit. Až v tuto chvíli jsem pochopila, že na vině je téma a tím pádem je nutné se vrátit na začátek ke scénáři.

Vzhledem k tomu, že jsem tou dobou vasedávala nad scénářem a animatikem už zhruba rok, ztratila jsem veškerou objektivitu a nebyla jsem schopna se na film dívat nezaujatě. Měla jsem určitou představu a sžila jsem se s některými záběry tak, že jsem si film bez nich nedokázala přestavit. Proto se mi do filmu těžko zasahovalo a většinou to ani nevedlo k lepšímu výsledku. Proto jsem požádala o pomoc Marka Bergera. Díky jeho postřehům ohledně komplikovaného scénáře, ve kterém se mísí příliš mnoho motivů, jsem udělala ve scénáři poměrně veliké škrty. Část postav byla vypuštěna, čímž se dostalo více prostoru ostatním postavám a zároveň se upustilo od přebytečných motivů a témat, které ve výsledku působily nečitelně a nicneříkajcně.

Zbylo jen jedno jediné téma, týkající se lidské nenasytlosti. A protože se mi tuze zamlouvalo, rozhodla jsem se, že se ho budu nadále držet.

Když jsem měla nosné téma a věděla jsem, co chci ve filmu divákovi sdělit, daleko lépe se mi pracovalo i s výstavbou scénáře. Také bylo jasné, jak by měl film skončit, aby došlo k naplnění premisy.

Až s odstupem času mohu říct, že jsem si možná měla zvolit jiný žánr filmu. Sedlo by mi spíše něco poetičtějšího. Možná jsem mohla zpracovat i trochu banálnější téma s jednoduchým sdělením. Ale to mi má přemýšlivá mysl bohužel nedovolila.

## 1.3 SCÉNÁŘ A STYL VYPRÁVĚNÍ

### 1.3.1 LITERÁRNÍ A BODOVÝ SCÉNÁŘ

Dlouho předtím, než se stanovilo definitivní téma, vznikly první verze scénáře.

Vycházela jsem ještě z nápadu, který měl být zpracován jako semestrální práce, jejíž stopáž se pohybovala kolem jedné minuty.

Děj byl situovaný v kavárně, ve které figurovalo pět postav potýkajících se s přetvářkou. Dvě dámy a milenci se svůdnou slečnou. Zápětka byla jednoduchá. Dvě dámy, naoko veliké kamarádky, se předháněly svým majetkem, ale jejich kožichy si navzájem šly po krku, jakožto jejich pravé myšlenky. U vedlejšího stolu seděli milenci a opodál slečna, na kterou se pomalu namotával kožich milence, neboť k ní pociťoval jisté sympatie. A protože nikdo nezvládl udržet své emoce pod kontrolou, celé to skončilo rvačkou a zostuzením osazenstva kavárny.

Ve scénáři však bylo poměrně mnoho mezer a nesrozumitelností, což vedlo ke vzniku jeho dalších verzí.

Jelikož byly poměrně neohrabané a ploché, požádala jsem o pomoc Kristiána Kopřivíka, který se na ně podíval z dramaturgického hlediska. Pomohl mi zprostředkovat mé myšlenky do srozumitelné podoby a položil mi pár základních otázek, které vedly k řešení většiny nesrozumitelností v ději. Usoudili jsme, že bude nejprospěšnější se soustředit na kavárnu jako celek a rozdělit postavy do jednotlivých skupinek nezávislých na sobě. Spojovat je budou akorát jejich neřesti. Toto rozhodnutí nadále udávalo směr výstavby děje.

Opět jsem se tedy pustila do přepisování scénáře s tím, že jsem začala čerpat poznatky z knih *Invisible Ink, the understructure of story*<sup>2</sup> a *Save the Cat*<sup>3</sup>.

*Invisible Ink* by si měl přečíst každý začínající filmař, neboť je to jedla z nepřínosnějších knih o scénáristice, co vyvede čtenáře ze spousty omylů, kterých se má každý začínající

---

<sup>2</sup> MCDONALD, Brian. *Invisible Ink: a practical guide to building stories that resonate*. Seattle : Liberty, 2010. ISBN 978-0-9841786-2-9.

<sup>3</sup> SNYDER, Blake. *Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, c2005. ISBN 1932907009.



tvůrce tendenci dopouštět. Třeba snahy přijít s neotřelým a hlubokomyslným tématem, což se vymstilo i mě.

Proces výstavby scénáře byl poměrně komplikovaný a zdlouhavý. Ukázalo se, že vyobrazit přetvářku tak, aby byla pochopitelná, je poměrně složité. Často docházelo k situaci, kdy v textu vše fungovalo, ale v obraze tomu tak nebylo. Proto bylo nutné v expozici dobře stanovit pravidla fungování světa a znázornit, jak kožichy fungují a že jejich chování souvisí s jejich majiteli.

Jelikož ve filmu nefiguruje jeden hlavní hrdina, ale zaměřuji na kavárnu jako celek, odvíjela se od toho i výstavba děje. Rozdělila jsem lidi v kavárně do skupinek s tím, že každá skupinka bude řešit svůj vlastní problém, jenž bude gradovat postupem tří koleček.

V prvním kolečku mělo dojít k expozici světa a náznaku problému každé skupinky. Ve druhém kolečku problém gradoval a ve třetím se stalo něco, co rozpoutalo rvačku, která film následně ukončila.

Tohoto systému jsem se držela nadále i přes změny ve scénáři.

K původním pěti postavám – dvěma chlubitvým dámám a milencům se slečnou se přidala postava paní s krokodýlí kabelkou, která trpí obžerstvím. A číšník, jakožto dlouholetý svědek událostí, ke kterým v kavárně dochází.

Původní myšlenka byla, že lidé budou komunikovat mezi sebou a jejich kožichy se budou chovat tak, jak by se chovali jejich majitelé, kdyby neměli žádné zábrany. To by vyústilo až ve rvačku lidí s lidmi a kožichy s kožichy, kterou by zakončila kabelka, jenž by sežrala svou majitelku. Všichni by se zarazili a zostuzeni odešli z kavárny. Číšník by jen zametl velkou hromadu chlupů a hodil by ji do již plné popelnice. V symbolické rovině by šlo o pohlcení se svými zkaženými představami.

Následující verze scénáře z této myšlenky vycházely, avšak postupem čas došlo k zvratu a postavy se v průběhu děje proměnily v neřesti, což opět vedlo ke rvačce. Důvodem jejich

proměny je příchod slečny s liščím kožichem, o které by se dalo říci, že je sama ztělesněnou neřestí. Tento nápad však ztroskotal na nedostatečné pointě. Nedokázala jsem najít pádný důvod, jak rvačku ukončit.

Výsledná verze scénáře si vzala od každého nápadu něco. Kožichy ožijí, až po příchodu slečny do kavárny. To, že je slečna spouštěčem, je však pouze naznačeno pomocí motýlka, jenž uletí číšníkovi.

Jedné z dam ožije boa a ta druhá se promění v šelmu. A paní je ke konci sežrána svou vlastní kabelkou.

Milence jsem nakonec vyškrtla, neboť jejich dějová linka se nijak zásadně nevyvíjela a později se ukázalo, že ani nezapadají do nového tématu lidské nenasytnosti.

### 1.3.2 STORYBOARD

Souběžně se scénářem vznikala i storyboard. Při psaní jsem již měla vizuální představu o některých scénách a také bylo nutné se ujistit, že to, co je v textu snadno pochopitelné, bude srozumitelné i v obraze.

Při kreslení storyboardu jsem uplatnila dovednosti, které jsem nabyla na kurzu Anomalia pod vedením Johna Nevareze, který pracoval na visual developmentu pro studia Pixar, Disney, Sony Pictures a Warner Bros.

Doporučil nám, abychom při kreslení storyboardu nejdříve začali kreslit beaty (zlomové body v ději, od kterých se odvíjí celý příběh) a poté doplňovali další scény.

V první fázi jsem storyboard kreslila na papír a zachycovala pouze hrubou představu o záběru, popřípadě možné alternativy, jak jinak by bylo možné děj odvyprávět.

Jednotlivé záběry jsem kreslila na každý papír zvlášť. To mi umožnilo s nimi nadále pracovat a přemísťovat záběry z místa na místo, čímž jsem prozkoumala další možnosti odvyprávění děje, aniž bych musela storyboard překreslovat a složitě upravovat.



Obr. 4 Storyboard

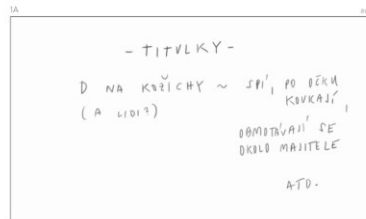
Při rozkreslování záběrů bylo nutné se soustředit na zachování jednoty prostoru kavárny. Bylo třeba vypracovat nákres kavárny a vyznačit místa kde kdo sedí, aby nedošlo k porušení předsnímacích jednot.

Ve druhé fázi jsem storyboard naskenovala a rozmístila na časovou osu v TVPaintu, abych měla přehled, jak na sebe jednotlivé záběry navazují. Když bylo vše v pořádku, překreslila jsem storyboard do čistokresby a záběry načasovala. Vzniknul první animatik.

300\_KOZISKY\_SB

Storyboard | Shots: 78 | Duration: 3:28 | Aspect Ratio: 16:9  
 Datum: 02.02.2017

Page: 11 / 12



titulková scéna



ZVUK: atmosféra kavárny, nesrozumitelné řeč lidí

Lidé sedí v kavárně a vedou rozhovory. Dvě dámy, mlčenlivá a paní s krokodýl kabečkou.

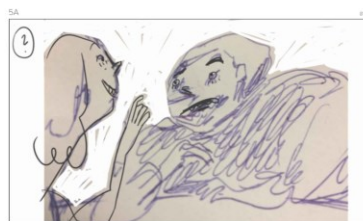


mumlání

U jednoho stolu sedí dvě dámy. Na ramenou kožichy, které sem tam na sebe zavrtí a porůznu se ježí.



U jednoho stolu sedí dvě dámy. Na ramenou kožichy, které sem tam na sebe zavrtí a porůznu se ježí.



U jednoho stolu sedí dvě dámy. Na ramenou kožichy, které sem tam na sebe zavrtí a porůznu se ježí.



Jedna z dam se chlubit svou novou kabečkou.

Obr. 5 Storyboard

## 1.4 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ FILMU

S hledáním vhodného výtvarna pro jakýkoli film jsem bojovala již od prvního ročníku a bakalářská práce nebyla výjimkou. Potýkala jsem se se svým uvolněným rukopisem a tendencí k semirealismu, který není pro animaci příliš ideální. Bojovala jsem i s domněnkou, že nemám vlastní kresebný styl a ani jsem neměla tušení, jak k němu přijít.

Během studia jsem neměla prostor se výtvarnu věnovat, jak bych potřebovala, protože bylo převážně soustředěno na technickou stránku animace. K rozvíjení výtvarna jsem se tedy dostala až v o rok prodlouženém třetím ročníku, kdy jsem měla konečně prostor a čas zkoušet různé styly a techniky spolu s animací.

Hledala jsem inspiraci v knihách a časopisech, zaměřujících se na navrhování charakterů pro animovaný film. Velmi přínosný se ukázal časopis *Character Design Quarterly*<sup>4</sup>, jenž se zaměřuje na proces navrhování a zároveň přináší rozhovory s tvůrci.

Začala jsem také věnovat více pozornosti ostatním animovaným filmům. Objevila jsem film *Nový druh* (r. Kateřina Karhánková, FAMU, 2013) u kterého mě uchvátilo výtvarno Filipa Pošivače. A také to, že se jedná o digitální ploškovou animaci vytvořenou v Adobe After Effects.

Dále mě ovlivnil film *Les mots de la carpe* (Lucreace Andreae, La Poudrière, 2012) svou vizuální stránkou a charakterovou animací. Film je vytvořen tradičními médii – obrysová linka postav je kreslena pastelkou a barevné plochy akrylem. Pozadí obsahuje pouze nejdůležitější prvky pro základní orientaci v prostoru.

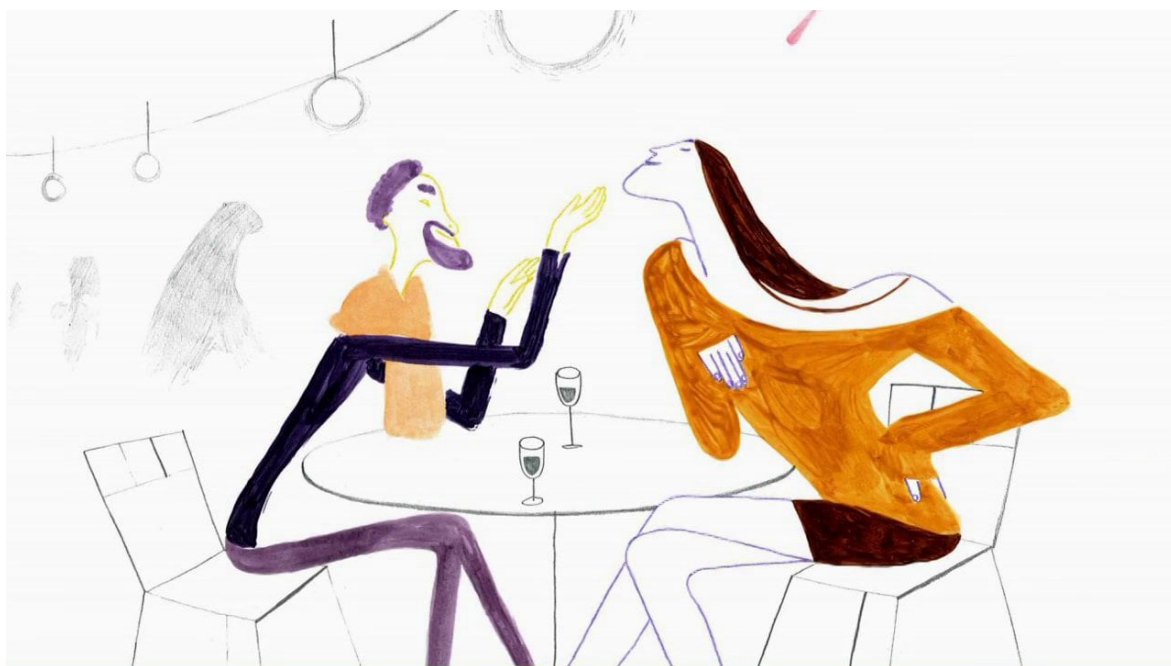
Vizuální stránka mého filmu se tedy vyvíjela postupně. Během dvou let, co jsem na filmu pracovala, jsem stále nacházela nové inspirační zdroje, které mě neustále ovlivňovaly a definovaly k jakému výtvarnému pojetí se má bakalářská práce bude ubírat.

---

<sup>4</sup> *Character Design Quarterly*, Worcester: 3DtotalPublishing, 2018. ISBN 987-1-909414-72-3.



Obr. 6 Film Nový Druh



Obr. 7 Film Les mots de la Carpe

### 1.4.1 POSTAVY

Při navrhování postav pro film jsem se nejprve nenechala svazovat představou, že vše následně budu muset animovat. Snažila jsem se zohlednit svůj poměrně uvolněný rukopis a nadále ho zachovat i v animaci. První skici tedy vznikaly intuitivně.



Často se mi totiž stávalo, že jsem výtvarno přizpůsobovala animaci a ve výsledku jsem s ním nebyla spokojená. Měla jsem tendence příliš zjednodušovat tvary a vyhýbat se popisnosti a nahodilosti, která se jinak v mých kresbách vyskytuje poměrně často.

Po několika týdnech až měsících ustavičného kreslení potencionálních postav spatřila světlo světa postava dámy v kožichu. Nedala se sice považovat za návrh finální, ale vyzařovala to, čeho jsem chtěla dosáhnout. Jisté charakterové nadsázky až pot'ouchlosti či zvrhlosti, kterou by každá postava měla vlastnit. Fungovala jako reference k dalším postavám.



Obr. 8 Postava dámy v kožichu

Se scénářem se upevňovaly i charaktery postav, které se projevily na jejich vzhledu. V prvních verzích scénáře každá postava vlastnila kožich, z čehož postupem času sešlo. Kožichy zůstaly pouze slečně a jedné z dam. Druhá dáma si přilepšila o paví boa (u kterého se později ukázalo, že pro animaci je poměrně nevděčné) a paní trpící obžerstvím získala pěknou krokodýlí kabelku, která ji bude nabádat, ať okusí alespoň jeden dortík.

Při navrhování jsem musela dbát i na to, jak se výtvarné zpracování bude chovat při animaci. U prvních animačních testů se stávalo, že kožichy měly tendenci strhávat pozornost od jejich nositelů, kvůli své barevnosti a textuře. Musela jsem tedy udělat vhodný kompromis mezi výtvarnem a animací.



Obr. 9 Dámy

#### 1.4.1.1 DVĚ DÁMY

Dvě dámy se snaží navzájem trumfnout svým majetkem, avšak jedna z nich, ta pyšnější s boa, má vždy navrch a té druhé nezbývá nic jiného, než bojovat se svou závistí a zlostí, která se jí trochu vymkne z kontroly.

Postava dámy v kožichu vznikla poměrně bez problémů, oproti dámě s boa. Ta prošla nejzdlouhavějším procesem navrhování. Od začátku procesu bylo jasné, že by měla jít do kontrastu s vzhledem již navrhnuté, mírně zavalité dámy v kožichu. Působit umírněně a nejednat

impulzivně na rozdíl od její společnice. Z toho důvodu má jedna kožich kočkovité šelmy a druhá paví boa.



Obr. 10 Dáma s boa



Obr. 11 Dáma s boa

#### 1.4.1.2 SLEČNA

Slečna s liščíím kožichem je hybatelem děje. Jako jediná přijde do kavárny s oživlým kožichem, se kterým si i rozumí. Není to sice řečeno a záleží pouze na divákově interpretaci, zda na to přijde, ale je to právě ona, která v lidech probouzí jejich neřesti a baví se tím, co nastane a jak se s tím lidé popasují.

Je jednou z postav, která vznikla v podstatě sama v rámci skicování, kdy jsem si bez většího rozmýšlení kreslila, co mě v tu chvíli zrovna napadlo. Oproti ostatním postavám působí lehce nadpozemsky, což je dáno jejím mládím a sebevědomým chováním, čímž na sebe strhává pozornost. To je podtrženo i použitím růžovo – červené barevné palety.



Obr. 12 Slečna



Obr.13 Slečna

### 1.4.1.3 PANÍ S KABELKOU

Lehce obtloustlá paní s kabelkou se na začátku filmu tváří, že se stravuje zdravě (pojídá salát), ale v průběhu filmu neodolá pokušení a vrhne se po dortících, což se jí stane osudné.

Při navrhování kabelky jsem si inspirovala krokodýlem filipínským a gaviálem indickým.

### 1.4.1.4 ČIŠNÍK

Postava číšníka nemá nijak zvláštní poslání, je to jen dlouholetý svědek dění, ke kterému v kavárně dochází. Tudíž do situace nijak nezasahuje a pouze si rezignovaně povzdychne, když přijde slečna, protože ví, co nastane. Jeho pocity ztělesňuje motýlek, jenž je součástí jeho uniformy. Po příchodu slečny oživne a snaží se uletět co nejdál dění, které v kavárně nastane.



Výtvarný návrh číšníka se odvíjel od kresby, která vznikla jen tak mimochodem. Jednalo se o portrét z profilu, a proto bylo problematické dostat stejné rysy i do ánfasu.

#### 1.4.2 KAVÁRNA

Protože pozadí ve filmu pouze znázorňuje, kde se děj odehrává a jinak ne něj nemá vliv, rozhodla jsem se pro jeho minimalistické řešení pouze v podobě barevných stolků, aby neodvádělo přílišnou pozornost, ale zároveň napomohlo divákovi v orientaci mezi jednotlivými postavami.

Jako předlohu pro kavárnu jsem použila cukrárnu Myšák, jejíž interiér respektuje původní vzhled kavárny z období první republiky<sup>5</sup> a zároveň působí jednoduše a elegantně.



Obr. 14 Cukrárna Myšák

---

<sup>5</sup> Cukrárna Myšák láká na cukrovinky i interiér z první republiky | Insidecor - Design jako životní styl. *Insidecor* | *Design jako životní styl* [online]. Copyright © Insidecor 2013 [cit. 28.04.2019]. Dostupné z: <http://www.insidecor.cz/blog/cukrarna-mysak-laka-na-cukrovinky-i-interier-z-prvni-republiky/>

### 1.4.3 MĚSTEČKO

Jelikož se děj odehrává na maloměstě, hledala jsem inspiraci u menších českých měst jako je Třeboň, Litomyšl a Telč a jejich společných vizuálních prvků – měšťanské domy s podloubím a renesančními a barokními štíty<sup>6</sup>. Malé město jsem volila i z toho důvodu, že by byla škoda opomenout malebnou historickou českou architekturu.

Z fotek měst jsem si vytvořila inspiration board, abych měla dostatek referencí pro kreslení domů a také proto, aby tyto domy působily dostatečně věrohodně.



Obr. 15 Třeboň

---

<sup>6</sup> Třeboň - základní informace - historie, památky, historické centrum | Třeboň a okolí - Třeboňsko.cz. *Třeboň a Třeboňsko - ubytování, lázně, rybaření, cykloturistika - dovolená v ČR* [online]. Dostupné z: <https://www.trebonsko.cz/trebon-mesto>



#### 1.4.4 VHODNÁ TECHNIKA A POUŽITÝ SOFTWARE

Původně jsem měla v plánu vytvořit všechna pozadí a interiérové doplňky tradičně na papír pomocí akrylu, akvarelu a pastelek. U digitálního média mi nevyhovovala přílišná dokonalost a čistota výsledného obrázku. Avšak postupem času jsem došla k závěru, že bude nejlepší obě techniky zkombinovat, abych si ulehčila práci a dosáhla co nejlepších výsledků.

Pro digitální kresbu a malbu pozadí jsem použila program Corel Painter který simuluje tradiční média.



Obr. 16 Návrh výtvarného řešení filmu

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 2 REALIZACE

### 2.1 ANIMATIK

Než jsem se dopracovala k finálnímu animatiku, prošel nespočtem obměn, počínaje překreslením některých záběrů, změnou scénáře a jeho kompletním překreslením konce.

Při tvorbě animatiku jsem volně navázala na storyboard, který již nějakou dobu vznikal digitálně v TVPaintu a začal se po rozmístění na časovou osu přibližovat animatiku. Začala jsem časovat jednotlivé záběry, pro orientaci přidávala zvuky a naznačila jsem pohyby kamery.

Až v této fázi je možno posoudit, zda všechny záběry na sebe navazují, jaká je odhadovaná stopáž a zda je film pochopitelný.

Za důležité jsem považovala i testovací projekce na přátelích a rodině, abych zjistila, s jakými ohlasy se film setká a zda v něm nejsou nějaké nesrozumitelnosti. Ukázalo se, že se jedná o poměrně přínosnou činnost, neboť vedle konstruktivní kritiky přišlo i pár dobrých nápadů, o které jsem film obohatila.

Po celou dobu preprodukce jsem se těšila, až konečně začnu animovat a nebudu se muset zabývat logickou stavbou scénáře a animatiku.

Jenže než jsem se do této fáze dopracovala, uběhl rok a stále jsem ještě tápala, zda by se příběh nedal odvyprávět ještě trochu jinak, protože mi tam stále něco nesesedělo. Animatik byl hotový a vzhledem k tomu, že byl únor, byl nejvyšší čas začít animovat. I přes pochybnosti jsem se do animování pustila a naanimovala první tři záběry.

Jenže tomu asi mělo být jinak. Zdravotní komplikace v podobě zánětu šlach způsobily, že jsem si musela dát nucený odpočinek na dobu šesti týdnů.

Těchto šest týdnů bylo pro film poměrně zásadních, neboť jsem měla příležitost se opět vrátit k nesrovnalostem v animatiku. Dopadlo to tak, že jsem vyškrtala postavy milenců a děj nechala zaměřený pouze na dvě dámy a paní s kabelkou, což mě přivedlo i k tématu lidské nenasytosti, kterou reprezentovaly. Levou rukou jsem začala překreslovat animatik, aby na sebe záběry dam a paní navazovaly i po vystříhání záběrů s milenci. Díky tomu jsem ve

filmu měla možnost věnovat více prostoru i slečně s liščím kožichem a číšníkovi, kteří byli doposud trošku opomíjeni.

## 2.2 ANIMACE

V ideálním případě jsem měla začít animovat v únoru, ale kvůli komplikacím s rukou jsem začala animovat až v půlce března, tudíž mi zbýval pouze měsíc a půl na naanimování celého tří a půl minutového filmu.

Proto jsem si ještě před tím, než jsem se nadšeně vrhla do animování, vytvořila natáčecí plán. Díky tomu jsem měla představu, kolik záběrů bych měla denně naanimovat, aby mi zbylo dostatek času na postprodukcí a případné komplikace.

Dále bylo nutné si udělat systém ve složkách, kam přijdou jednotlivé soubory, aby byly přehledné a snadno se mi s nimi pracovalo. Klíčové bylo i pojmenovávání jednotlivých souborů. Z názvu muselo být jasné, o jaký záběr se jedná a do jaké části filmu patří. Proto jsem si očíslovala jednotlivé scény filmu i záběry, podle čehož jsem jim přiřazovala čísla – třetí scéna, desátý záběr. Název souboru ve výsledku vypadal třeba takto: 03\_010 a byl uložen ve složce 03. K tomu jsem si vedla tabulku, ve které jsem měla uvedeno, v jakém stavu se záběry nacházejí. Zda je hotová hrubá animace, provedena čistokresba, hotové pozadí, podbarva a zda obsahují pohyb kamery. Díky tomu jsem nemusela mít obavy, že pokud se budu k některým záběrům vracet, nebudu je muset složitě hledat a také jsem měla přehled, co kde chybí.

Konečně mi nic nebránilo v animování a po dlouhém těšení jsem se do práce vrhla s poměrně velikým nadšením. Film jsem animovala v programu TVPaint, jenž je určen pro digitální kreslenou animaci.

Z počátku jsem sice zvažovala, že bych film animovala na papír, ale z tohoto nápadu poměrně záhy sešlo kvůli časové náročnosti a poměrně komplikované postprodukcí.

Jako první na řadu přišla příprava layoutu. Bylo třeba rozvrhnout kompozici a připravit pozadí pro následnou animaci postav. Při rozvrhování kompozic jsem opět využívala poznatků z kurzu storyboardu pod vedením Johna Nevareze. K tomu jsem čerpala

z knihy *Framed Ink*<sup>7</sup>, která se zaměřuje právě na kompozici v rámci příběhu. Dále z knih *Základy animace*<sup>8</sup> a *The Animator's Survival Kit*<sup>9</sup>, kde je mimo jiné popsána tvorba layoutu. I přesto jsem dospěla k závěru, že jsem se záběrováním mohla pracovat daleko kreativněji, využít více práce s perspektivou a deformaci postav k zobrazení jejich postojů, jako je tomu třeba u již zmiňovaném filmu *Les mots de la carpe*.

Jakmile jsem se pustila do animace, začaly se objevovat první komplikace. Jeden z největších problémů se týkal charakterové animace v kombinaci s výtvarným řešením filmu. Animaci jsem musela přizpůsobit výtvarnu a najít vhodný animační styl. Hledala jsem osobité možnosti vyjádření pohybu s respektem k základním principům animace. Např. styl chůze slečny vycházel z původních návrhů a ilustrací. Chůze v nich byla nakreslena stylizovaně, až nerealisticky, ale v rámci ilustrace fungovala a byla čitelná. To jsem se snažila přenést i do animace.

Vzhledem k časové tísní jsem při animaci nepostupovala klasickým animačním způsobem. Nahrubo jsem pouze animovala hlavní a klíčové fáze. Mezifáze jsem pak doplňovala až při čistokresbě bez předkreslení.

V průběhu animování jsem dávala některé záběry k podbarvování Viktorovi Svobodovi a Marcelovi Dokoupilovi, jenž se mi nabídli s pomocí. Naučila jsem se na tom, jak záběry připravovat i pro ostatní animátory, aby se v nich bez větších problémů vyznali a mohli rovnou začít pracovat. V tom mi pomohla i zkušenost s výpomocí u jiných absolventských filmů, kdy jsem se dostala do pozice koloristy či animátora.

---

<sup>7</sup> MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed ink: drawing and composition for visual storytellers*. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953.

<sup>8</sup> PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4.

<sup>9</sup> WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. London: Faber, 2001. ISBN 0571212689.



## 2.3 POSTPRODUKCE

V rámci postprodukce mi zbývalo sesadit záběry dohromady a připravit je pro střih, následné ozvučení a export.

### 2.3.1 COMPOSITING

Compositing je proces vzniku výsledného obrazu filmu, při kterém se skládají jednotlivé obrazové vrstvy.<sup>10</sup> Používá se k tomu kompoziční software, např. After Effects.

Protože jsem jednotlivé komponenty záběrů skládala dohromady již v TVPaintu a film neobsahuje žádné speciální efekty, nebylo třeba věnovat compositingu příliš mnoho času. Jen některé záběry obsahovaly pohyb kamery, který bylo nutné naanimovat v Adobe After Effects nebo s jejich pomocí pracovat s texturami, aby došlo k navození pocitu nedokonalosti jako je tomu při použití tradičního média.

### 2.3.2 STŘIH

Film je doanimován a jediné co chybí je záběry sesadit ve střihně a následně je ozvučit. Pro režiséra ta nejhorší možná podoba filmu, ve které jej může vidět. Vidí film ve své téměř finální podobě, jenž se ale vůbec nepodobá tomu, co si vysnil. Film se tváří zdlouhvě, až nudně a tvůrce napadá, že tohle se už zachránit nedá a celá ta několikaletá práce přijde vničeč. Naštěstí se díla chopí střihač, který dá filmu rytmus a vyřeší případné nedostatky třeba zpřeházením záběrů.

Na rozdíl od hraného filmu, kde střihač dostane do ruky nespočet záběrů a z nich teprve vybírá a seskládává výsledné dílo, u animovaného filmu je postaven před hotovou věc a řeší spíše délku a návaznost záběrů.

---

<sup>10</sup> compositing – Asociace animovaného filmu. *Asociace animovaného filmu* [online]. Copyright © 2018. Všechna práva vyhrazena [cit. 28.04.2019]. Dostupné z: <http://www.asaf.cz/dictionary/compositing/>

Naanimovat jeden záběr je totiž časově náročné, proto se veškeré otázky stříhu řeší již ve storyboardu a animatiku, aby střihač mohl včas zasáhnout a nestalo se, že by mu ve střížně chyběl materiál či nemusel vystřihávat půl minuty naanimovaného filmu.

Díky své produkční Kamile Martinové jsem se seznámila se střihačem Lukášem Víchem. Film jsem s ním začala konzultovat ve fázi animatiku, aby se pořešily případné nesrovnalosti ve scénáři a záběrování. Měla jsem veliké štěstí, neboť se pro film nadchnul a snažil se mi býti co nejvíce nápomocný.

K animatiku vznesl pár připomínek, převážně týkajících se slečny. Bylo třeba ji věnovat pár záběrů navíc, aby bylo patrné, že se o dění v kavárně zajímá. Přišli jsme také se spoustou malých nápadů, které by film mohly oživit.

Domluvili jsme se, že až budu mít doanimováno, pošlu mu záběry ke stříhu a on vypracuje první verzi, kterou pak společně dopravíme podle mých představ.

S finální verzí stříhu jsem mohla přejít k poslední fázi filmu, a to zvukové postprodukcii.

### 2.3.3 ZVUK

Dříve jsem o zvukové stránce filmu měla představu, ta ale postupem času mizela, až jsem najednou vůbec nevěděla, co chci. Sbírala jsem inspiraci z různých, podobně laděných filmů, např. *Les mots de la carpe*, ale stále to nebylo ono. Chtěla jsem se vyhnout už tak nadmíru používaných citoslovců u postav v animovaných filmech, ale zároveň jsem je nechtěla nechat úplně němé.

Nejistá jsem si byla i ve výběru vhodné atmosféry kavárny. Chtěla jsem, aby v pozadí hrála klidná jazzová hudba, která by postupně šla do zvukového kontrapunktu s děním v kavárně. Ale najít ji už bylo o něco komplikovanější. Proto jsem zvažovala hudbu komponovanou filmu přímo na míru.

O nazvučení jsem poprosila Zuzanu Švancarovou, se kterou jsem spolupracovala i na své semestrální práci. Postupovali jsme tak, že jsem jí dodala sestříhaný film s představou, jak by zvuková stránka mohla vypadat. Zuzka vypracovala pracovní verzi, kterou mi poslala a já si na jejím základě udělala kompletní představu, co ano a co ne, a podle toho se udělala finální verze zvuku.

## ZÁVĚR

Když jsem nastupovala do prvního ročníku, stěží jsem hledala výtvarno pro každé cvičení a lámala si hlavu, jak dát do semestrální práce alespoň nějaké sdělení. Chtěla jsem vytvořit něco, co má zajímavou myšlenku a tato dlouho neukojená ambice se promítla i do mé bakalářské práce, čímž mi možná trochu zkomplikovala život.

I když to byl poměrně bolestivý proces, který trval dlouhé dva roky, za které se mnoho změnilo, mohu říct, že jsem s výsledkem své bakalářské práce mile překvapená. Sice nedošlo k naplnění všech představ a možná to ani není nijak výjimečný film, ale uvědomila jsem si, že o to u bakalářské práce nejde. Není cílem vytvořit úspěšný film, který bude promítán na velkých festivalech celého světa, nýbrž jde o zkušenost. Pokus a omyl. Hledání svého potenciálu a sebe sama.

Ať už se film setká s jakýmkoli ohlasem, jsem za zkušenost jeho tvorby vděčná. Získala jsem nové zkušenosti a zjistila jsem, jakým směrem bych se ve své tvorbě chtěla dále ubírat.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] KOMENSKÝ, Jan Amos, MAKOVIČKA, Tomáš, ed. *Labyrint světa a ráj srdce*. Ilustroval Miroslav HUPTYCH. Praha: Práh, 2013. ISBN 9788072524259."
- [2] MCDONALD, Brian. *Invisible Ink: a practical guide to building stories that resonate*. Seattle : Libery, 2010. ISBN 978-0-9841786-2-9.
- [3] SNYDER, Blake. *Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, c2005. ISBN 1932907009.
- [4] Character Design Quarterly, Worcester: 3DtotalPublishing, 2018. ISBN 987-1-909414-72-3.
- [5] Cukrárna Myšák láká na cukrovinky i interiér z první republiky | Insidecor - Design jako životní styl. *Insidecor | Design jako životní styl* [online]. Copyright © Insidecor 2013 [cit. 28.04.2019]. Dostupné z: <http://www.insidecor.cz/blog/cukrarna-mysak-laka-na-cukrovinky-i-interier-z-prvni-republiky/>
- [6] Třeboň - základní informace - historie, památky, historické centrum | Třeboň a okolí - Třeboňsko.cz. *Třeboň a Třeboňsko - ubytování, lázně, rybaření, cykloturistika - dovolená v ČR* [online]. Dostupné z: <https://www.trebonsko.cz/trebon-mesto>
- [7] MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed ink: drawing and composition for visual storytellers*. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953.
- [8] PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4.
- [9] WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. London: Faber, 2001. ISBN 0571212689.
- [10] compositing – Asociace animovaného filmu. *Asociace animovaného filmu* [online]. Copyright © 2018. Všechna práva vyhrazena [cit. 28.04.2019]. Dostupné z: <http://www.asaf.cz/dictionary/compositing/>

## SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 Inspirace Michel Breton *The Boxtrolls – Michel Breton. Michel Breton – The Boxtrolls, Concept Artist, Art Director, Production Designer, Concept Artist (The Boxtrolls, Coraline), Illustrator. Coraline, Trolls en boîte, Les triplettes de Belleville, La langue à terre [online]. Dostupné z: <https://michelbreton.quebec/2015/02/02/la-langue-a-terre/>*

Obr. 2 Olivier Bonhomme *Some watercolors - "L'homme sans rêve" by Olivier Bonhomme, via Behance #city | Gipi | Graphic novel art, Comic art, Art. Pinterest - Česká republika [online]. Dostupné z: <https://cz.pinterest.com/pin/614952524090266730/?lp=true>*

Obr. 3 Inspirace Gipi *Gipi - page from 'Unastoria' - 2015 Coconino Press | Comic creators | Graphic novel art, Design Comics, Art. Pinterest - Česká republika [online]. Dostupné z: <https://cz.pinterest.com/pin/544372673696539319/?lp=true>*

Obr. 4 Storyboard

Obr. 5 Storyboard

Obr. 6 Film nový druh *Kateřina Karhánková portfolio. Kateřina Karhánková portfolio [online]. Dostupné z: <http://katerinakarhankovaportfolio.blogspot.com/>*

Obr. 7 Les mots de la carpe *Les mots de la carpe on Vimeo. Vimeo | We've got a thing for video. [online]. Copyright © 2019 Vimeo, Inc. All rights reserved. [cit. 06.05.2019]. Dostupné z: <https://vimeo.com/48011287>*

Obr. 8 Postava dámy v kožichu

Obr. 9 Dámy

Obr. 10 Dáma s boa

Obr. 11 Dáma s boa

Obr. 12 Slečna

Obr. 13 Slečna

Obr. 14 Cukrárna Myšák *Recenze restaurace Myšák, Praha | Restu.cz. Největší online průvodce po restauracích | Restu.cz [online]. Copyright © 2019 RESTU s.r.o. [cit. 06.05.2019]. Dostupné z: <https://www.restu.cz/mysak/hodnoceni/>*

Obr. 15 Třeboň

Obr. 16 Návrh výtvarného řešení filmu



## SEZNAM PŘÍLOH

**P I:** Literární scénář

**P II:** Bodový scénář

**P II:** Technický scénář

# PŘÍLOHA P I: LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ

Kožíšky

Lucie Vostárková

Univerzita Tomáše Bati ve  
Zlíně

#### SLEČNA

SLEČNA si navléká punčochy, šněruje boty a vychází směrem do města.

#### MALOMĚSTO

SLEČNA vychází z jedné z budov na náměstí, prochází kolem kašny. Ve třech oknech sedí 3 DRBNY, jedna s dalekohledem, druhá s naslouchadlem, třetí s brejličkami. Jakmile jedna zmerčí slečnu, okamžitě předává zprávu té druhé a ta té třetí.

#### KAVÁRNA - EXPOZICE

V kavárně sedí MILENECKÝ PÁREČEK a DVĚ DÁMY - jedna s načechraným kožichem šelmy (norků) a druhá s pavím boa které si pravidelně čechrá.

MILENCI, oba zaopatření kožichy - on liščím, ona hadím páskem. Drží za ruce, on ji hladí po tváři.

ČÍŠNÍK přináší dvěma dámám dortík. Pokládá ho na stůl.

Dortík se zaujetím sleduje PANÍ S KROKODÝLÍ KABELKOU, jenž pojídá salát. Naprázdno polkne.

Dáma krájí dortík a ochutnává. Druhá se mezitím chubí svými náušnicemi, ta první jen vytáhne své korále. Ta druhá však také musí předvést ty své.

V ten moment vchází do kavárny SLEČNA. Z boa vyskáčou paví pera. Z norčího kožichu vykouknou hlavičky norků. Kabelka se probouzí a odskáče k vitrínce s dortíky.

DVĚ DÁMY, PANÍ S KABELKOU i MILENCI na slečnu koukají. Kožich kluka se probudí a ohlíží se po ní. ČÍŠNÍK za barem si jen povzdychne.

SLEČNA se rozhlédne, šibalsky se na sebe se svým liščím kožichem usměje.

Prochází okolo MILENCŮ, její kožich svůdně otře o kožich KLUKA. Klukův kožich se za ní natahuje.

Usedá ke stolku nedaleko mileců, ČÍŠNÍK jí přináší čaj. Koketně mu poděkuje, on je však odměřený a rezervovaný. Jeho motýlek se snaží uletět, ale naráží do okna.

Slečna přihodí do čaje kostku cukru a míchá...

## KAVÁRNA - 2. KOLEČKO

DVĚ DÁMY se prou která z nich má větší prsten. Boa se dme pýchou.

MILENCI se drží za ruce. Kožich KLUKA se namotává na SLEČNU. Pásek jeho PŘÍTELKYŇE se prbouzí, začíná v pase škrtit svou majitelku.

PANÍ si nenápadně přitahuje kabelku k sobě.

SLEČNA přihazuje další kostku cukru.

## KAVÁRNA - 3. KOLEČKO

DÁMY vytahují své vily, přihazují auta, drahá vína a humry. Norčí kožich vrčí. Boa se naparuje.

Kožich KLUKA se namotává na SLEČČIN kožich, až KLUKA škrťí.

Kabelka si labužnický nadhazuje jeden dortík do tlamy, oblizuje se. PANÍ S KROKODÝLÍ KABELKOU neodolá a ochutnává.

PŘÍTELKYŇE bojuje se svým páskem, snaží se jej ze sebe stáhnout.

## KAVÁRNA 4. KOLEČKO

DVĚMA DÁMÁM se bortí věž majetku. Jeda vytahuje své melouny.

PANÍ S KROKODÝLÍ KABELKOU podléhá cukrovému opojení a vrhá se hlava nehlava po dortících. Kabelka se jimi láduje též.

Pásek dusí PŘÍTELKYNI, ta lapá po dechu.

SLEČNA míchá čaj. (položí lžičku a napije se) zasměje se.

## KAVÁRNA - RVAČKA

KLUK padá ze židle, tažen svým kožichem ke slečně. Jeho PŘÍTELKYŇE se ho mermomocí snaží přitáhnout k sobě.

PANÍ se přetahuje se svou KABELKOU o dort.

DÁMA s menším poprsím se vrhá té druhé po krku.

Mela, lidé se perou s lidmi a kožichy s kožichy (kožichy DVOU DAM, kožich PŘÍTELKYŇE vrčí a ježí se, zatímco ten SLEČČIN na to nahlíží s nadhledem a spíše se situací baví než se jí účastní). KLUK bezmocně visí mezi nimi. Jen PANÍ

(CONTINUED)

CONTINUED:

3.

se přetahuje s KABELKOU o dort, který vyletí do vzduchu, paní ho spolkne a kabelka spolkne ji.

VŠICHNI se zarazí. KABELKA si odřihne, dámičkovsky si kapesíkem otře tlamu a padne spokojeně na bok (či uteče?).

Aktéři rvačky tam stojí jako zkamenělí. Jsou otrhaní a polonazí. Zaskočení tím, co se právě stalo.

Jejich KOŽICHY je odtáhnou z kavárny pryč, zatímco oni překvapeně koukají na KABELKU. TŘI DRBNY se jim smějí.

KAVÁRNA - PO RVAČCE

ČÍŠNÍK zametá chlupy v kavárně. Vynáší je do již plné popelnice za kavárnou.



## PŘÍLOHA P II: BODOVÝ SCÉNÁŘ

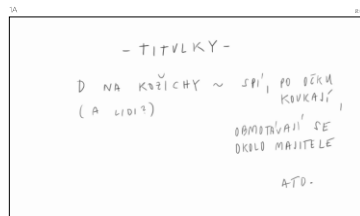
1. MĚSTEČKO
2. slečna jde městečkem směrem ke kavárně
3. 3 drbny ji pozorují
4. KAVARNA
5. číšník nese dortík
6. paní s kabelkou ho pozoruje
7. číšník pokládá dort na stůl
8. u stolu sedí 2 dámy - jedna s kožichem, druhá s boa. navzájem si ukazují své korále, chválí si je
9. bouchnou dveře, zarazí se
10. vchází slečna /nejdříve kroky MO, pak vidíme boty/
11. dámy na ni zírají
12. slečna a její kožich se na sebe usmějí
13. slečna prochází kavárnou, dámy ji sledují, kožich dámy se naježí
14. slečna usedá ke stolu
15. číšník si povzdychne
16. dámy stále zaražené koukají na slečnu, najednou, jakoby nic, ta s kožichem se začne chlubit svým prstenem, ta s boa vytahuje ještě větší prsten a samou pýchou ji vyskáčí z boa paví pera
17. číšník přináší slečně čaj, ta ho pohladní kožichem
18. číšníkovi, který by tam nejraději nebyl, uletí motýlek
19. paní pojídá salát, její kabelka ožije a odskočí k pultíku s dortíky
20. dáma s kožichem vytahuje svou vilu
21. dáma s boa vytahuje o něco honosnější vilu
22. kožich dámy se zjeví
23. kabelka kouká na dortíky
24. paní (majitelka kabelky) se natahuje po dortíku
25. slečna upíjí čaj, zasměje se
26. dámy porovnávají své vily a vrší na ně svůj další majetek - auta, vína, humry atd.
27. paní kouká na dort, na kabelku váoící se v dortečích a opět na dort. ochutnává.
28. vrhá se na dorty
29. věž majetku dvou dam se bortí
30. ta s kožichem se ze zoufalství začne chlubit svým poprsím
31. dáma s boa též vytáhne své poprsí, jen o něco větší
32. dámě s kožichem dochází trpělivost, mění se v obludu a vrhá se po dámě s boa
33. paní sedí na zemi, okolo ní je spoušť kterou způsobila nekontrovaným požíráním dortíků, rozhlíží se (za ní proběhne dáma s boa a dáma s kožichem v podomě obludy)
34. paní zmerčí dortík na stole
35. dáma s kožichem (nyní už obluda) chytí dámu s boa
36. paní se vrhá po dortíku na stole, kabelka ji mezitím žere nohu
37. obluda si prohlíží korále dámy s boa
38. kabelka pozře svou majitelku
39. slečna se zasměje, dopije čaj a odchází z kavárny
40. číšník vykukuje zpoza baru
41. v kavárně spoušť, dámy, vzpamatovávající se ze rvačky se postupně zvedají ze země. jsou polonahé, oškubané, oblečení mají potrhané
42. číšník přistoupí se spící kabelce a vystaví jí účet
43. kabelka se probere a změní se zpět do podoby své majitelky
44. ta kouká na účet a rozhlíží se po kavárně
45. hosti odcházejí, drbny v okně se jim smějí
46. číšník zametá haldu chlupů a v kavárně
47. TITULKY

# PŘÍLOHA P III: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

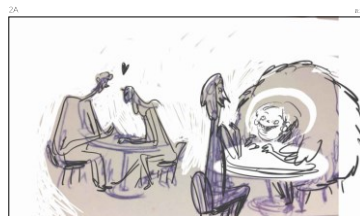
## 300\_KOZISKY\_SB

Boards: 70 | Shots: 78 | Duration: 3:28 | Aspect Ratio: 16:9  
DRAFT - DECEMBER 17, 2017

Page: 1 / 12

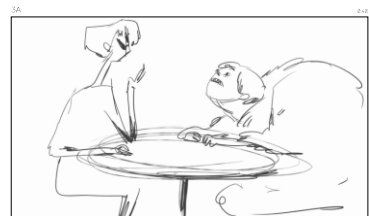


titulková scéna



ZVUK: atmosféra kavárny, nesrozumitelná řeč lidí

Lidé sedí v kavárně a vedou rozhovory. Dvě dámy, mlčení a paní s krokodýl kabelkou.



mumlání

U jednoho stolu sedí dvě dámy. Na ramenu kožichy, které sem tam na sebe zavřou a porůznu se ježí.



U jednoho stolu sedí dvě dámy. Na ramenu kožichy, které sem tam na sebe zavřou a porůznu se ježí.



U jednoho stolu sedí dvě dámy. Na ramenu kožichy, které sem tam na sebe zavřou a porůznu se ježí.



Jedna z dam se chlubi svou novou kabelkou.

WONDER UNIT | Storyboarder

## 300\_KOZISKY\_SB

Boards: 70 | Shots: 78 | Duration: 3:28 | Aspect Ratio: 16:9  
DRAFT - DECEMBER 17, 2017

Page: 2 / 12



Jedna z dam se chlubi svou novou kabelkou.



Dáma se natahuje po kabelce



prohlíží si kabelku



a její kožich zelená závisl.



Dáma se usmívá, její kožich však vyplazuje jazyk.



Oba zpozorní

WONDER UNIT | Storyboarder

### 300\_KOZISKY\_SB

Board: 70 | Shots: 78 | Duration: 3:28 | Aspect Ratio: 16:9  
DRAFT, DECEMBER 17, 2017

Page: 3 / 12



13A protože druhá dáma právě začala předvádět své korále



14A dáma s kožíchem na ně zvědavě koukájí



15A Jejich pozornost zaujme slečna vcházející do kavárny.



16A Slečna vchází do kavárny



17A Se svým kožíchem se rozhlédne po kavárně



18A a usmějí se na sebe

WONDER UNIT | Storyboarder

### 300\_KOZISKY\_SB

Board: 70 | Shots: 78 | Duration: 3:28 | Aspect Ratio: 16:9  
DRAFT, DECEMBER 17, 2017

Page: 4 / 12



20A Dámy si jí fukvapěně prohlíží



21A nesrozumitelná řeč

a začou si mezi sebou cosi šuškat.



22A Slečna usedá ke stolu nedaleko mlenců



23A Mlenci sedí u stolu, drží se za ruce a hledí si do očí. Jejich kožíchy se k sobě šaskybně šlášaj. Jsou políceni představami ve vlastním světě.



24A Políbí se, kožíchy se na ně namotávjí



25A a uvelebí se.

WONDER UNIT | Storyboarder

### 300\_KOZISKY\_SB

Boards: 78 | Shots: 78 | Duration: 3:28 | Aspect Ratio: 16:9  
DRAFT: DECEMBER 17, 2017

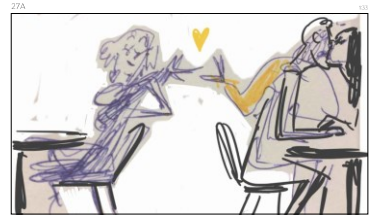
Page: 5 / 12



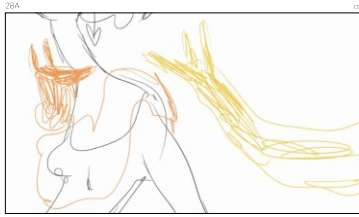
Kožich milence zmečí kožich stečny



kteřy na něj spiklenecky mrkne.



Milencův kožich se vydává na průzkum k vedlejšímu stolu.



milencův kožich se líká ke kožichu stečny



kožich stečny se mu vykrucuje



Celé to dění nezúčastněně pozoruje paní s krokodýlí kabelkou. Číšník jí přinesl dortiky, paní číšníkovi dává najevo že dortiky nejl.

WONDER UNIT | Storyboarder

### 300\_KOZISKY\_SB

Boards: 78 | Shots: 78 | Duration: 3:28 | Aspect Ratio: 16:9  
DRAFT: DECEMBER 17, 2017

Page: 6 / 12



ale "na tajnětku" naznačuje, aby dortiky dal kabelce. Ta je nadšeně setere. Paní jí za to na očko pokárá.



Paní bere od číšníka dortik



a nakrmí jí kabelku, číšník odchází.



Situace mezi kožichy dvou dam se začíná vyostřovat, kožichy na sebe vrčí, perou se, dámy však jakoby nic stále vedou rozhovor a popíjejí kávu (mezi tím své kožichy napominají, krolí je). Nechtějí, aby si o nich někdo pomyslel něco špatného.



Dámy si všimnou milencova kožichu nataženého ke stečně.



Nakloní se k němu

WONDER UNIT | Storyboarder

300\_KOZISKY\_SB

Boards: 78 | Shots: 78 | Duration: 3:28 | Aspect Ratio: 16:9  
DRAFT: DECEMBER 17, 2017



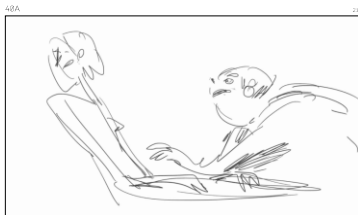
a koukají, kam se natahuje.



jízdě kamery ke slečně



Slečna na ně mtkne. Kozíčky se jí obmotávají kolem krku.  
(Kozíček zraje! MAMU)



Dámy na to udivněně koukají



a návazěji se ke svému rozhovoru. Kozíčky na sebe vrčí, ježí se.  
PRSTEN



Jejich kozíčky se kousou.  
(JÁM JAKO ŽE PŘEJE SE ULIŠNIT - ABYCHOM - KROČÍVILNÍ PRAVKA)

300\_KOZISKY\_SB

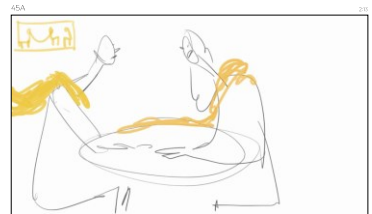
Boards: 78 | Shots: 78 | Duration: 3:28 | Aspect Ratio: 16:9  
DRAFT: DECEMBER 17, 2017



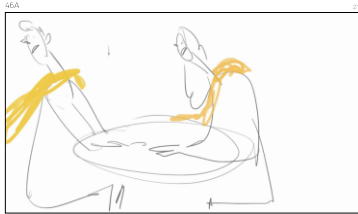
Milenec nepřítomně hrdí před sebe, milenka si toho všimne a kouká co se děje. Nakonec se aby viděla za milence a zpátky milencův kozíček namotaný na slečně.



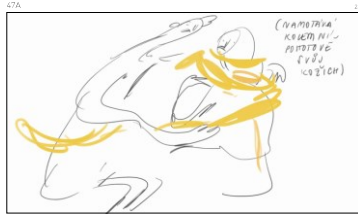
Milenka pozoruje kozíčky



Milenec si všimne, že jeho mládě někdo kouká



a dojde mu, co se děje



pohotově vezme svůj kozíček a namotá ho na svou mládu  
(NAMOTÁVIA KOLEM NI - POKYTO JE PŘÍVĚRČIVÝ PRŮVOD KŮZÍČEK)



přítáhně jí pomoci kozíčku k sobě  
PŘÍTÁHNĚ JÍ POMOCI KŮZÍČKU K SOBĚ  
POBĚŽTE, ČUŽEŽ! DE JÍ POUŽIT



### 300\_KOZISKY\_SB

Boards: 70 | Shots: 70 | Duration: 3:20 | Aspect Ratio: 16:9  
DRAFT: DECEMBER 17, 2017

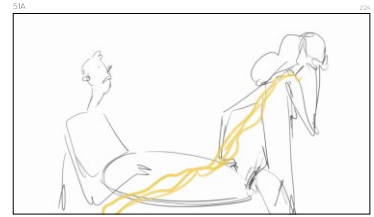
Page: 9 / 12



a snaží se jí políbit. Ta ho však naštvane odstrčit.



Vstává, odstrčí jeho ruku



a má se k odchodu.



Dáma do kabelky láduje jeden dort za druhým.



Slečna se uchichne



Milenec chytí milenku za ruku

WONDER UNIT | Storyboarder

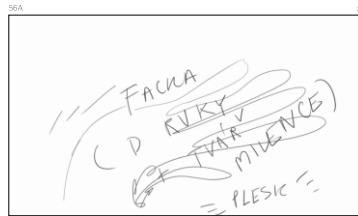
### 300\_KOZISKY\_SB

Boards: 70 | Shots: 70 | Duration: 3:20 | Aspect Ratio: 16:9  
DRAFT: DECEMBER 17, 2017

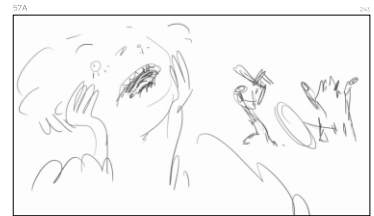
Page: 10 / 12



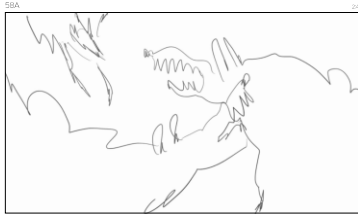
ta na něj poštědne



a vrazí mu facnu



vypuká rvačka - lidé se perou s lidmi



a kozichy se rvou s kozichy



číšník za barem v klidu pozoruje celou situaci, jeho kozich se však ve rvačce též angažuje (mlčí všechny okolo)



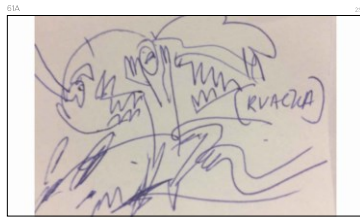
rvoucí se kozichy - ten barmana

WONDER UNIT | Storyboarder

### 300\_KOZISKY\_SB

Boards: 70 | Shots: 70 | Duration: 3:28 | Aspect Ratio: 16:9  
DRAFT: DECEMBER 17, 2017

Page: 11 / 12



ročka - chaos



celé to vygraduje, když krokodýl/kabelka sežere svou paní



celé to vygraduje, když krokodýl/kabelka sežere svou paní



všichni se zarazí



nastává trapná situace, kavárna je zničená, nikdo neví, jak se chovat  
kabelka vyplivne paní a uteče



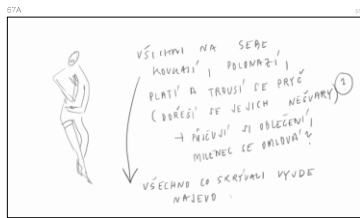
kožichy se přidají k útěku

WONDER UNIT | Storyboarder

### 300\_KOZISKY\_SB

Boards: 70 | Shots: 70 | Duration: 3:28 | Aspect Ratio: 16:9  
DRAFT: DECEMBER 17, 2017

Page: 12 / 12



lidé na sebe koukají, pokonazí, dořeší se jejich nešváry, poplácují si oblečení, které jim chybí, omlouvají se, paní si dě panáka



lidé na sebe koukají, pokonazí, dořeší se jejich nešváry, poplácují si oblečení, které jim chybí, omlouvají se, paní si dě panáka



ptáci a trouši se pryč z podniku



číšník začne uklízet kavárnu

WONDER UNIT | Storyboarder