

# **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma „Ve sněhu“**

Jana Valouchová

---

Bakalářská práce  
2014



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2013/2014

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Jana Valouchová**

Osobní číslo: **K11106**

Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část:  
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a  
rešerše (MgA. Veronika Szemlová)**

**2. praktická část:  
Ve sněhu – loutkový animovaný film (MgA. Zdeněk  
Krupa)**

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. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie). Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář

audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

## 2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund 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. Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 44100 kHz, 16Bit, Stereo, kodek H.264). Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina, soubor s anotací filmu. V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení. Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.

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

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 27.1. 2014 .....

JANA VALOUCHOVÁ 

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

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení 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.

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či 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 jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

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

Seznam odborné literatury:

THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. Dějiny filmu: přehled světové kinematografie. 2., opr. vyd. Překlad Helena Bendová. Praha: Akademie múzických umění, 2011, 827 s., [24] s. obr. příl. ISBN 978-80-7331-207-7.  
MONACO, James. Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, 735 s. Albatros Plus. ISBN 80-000-1410-6.  
DUTKA, Edgar. Animovaný film: úvod do scenáristiky animovaného filmu : minimum z historie české animace. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002, 98 s., [4] s. barev. obr. příl. Studijní texty (Akademie múzických umění). ISBN 80-858-8394-5.  
BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Film art: an introduction. 9th ed. New York: McGraw-Hill, c2010, xx, 519 p. ISBN 00-733-8616-2.

Vedoucí teoretické části: MgA. Veronika Szemlová  
Ústav animace a audiovize  
Vedoucí praktické části: MgA. Zdeněk Krupa  
Ústav animace a audiovize  
Datum zadání bakalářské práce: 2. prosince 2013  
Termín odevzdání bakalářské práce: 16. května 2014

Ve Zlíně dne 2. prosince 2013

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
ředitel ústavu

## **ABSTRAKT**

Ve své bakalářské práci se zabývám postupem výroby loutkového animovaného filmu „Ve sněhu“. Popisuji zde všechny fáze realizace filmu. Přípravnou fází, která zahrnuje inspiraci, volbu námětu, tvorbu technického scénáře a animatiku a popis výroby loutek a rekvizit. Dále se zabývám realizací filmu, spoluprací se členy štábu a postprodukční částí. Upozorňuji také na komplikace, které během realizace nastaly a popisuji jejich řešení.

Klíčová slova: loutková animace, tradiční animace, pohádka

## **ABSTRACT**

In my bachelor's thesis I deal with the process of producing puppet animated film "In The Snow". I describe here all stages of realization of the movie. Preparatory phase, which includes inspiration, choice of topic, creation of technical scenario and animatic, and a description of making puppets and props. I also describe realization of the film, cooperation with members of staff and post-production parts. I also point out the complications that have occurred during the implementation and then I describe their solutions.

Keywords: puppet animation, traditional animation, fairytale

Děkuji všem, co se na filmu podíleli, věnovali mu svůj čas a energii a pomohli mi jej dovést do zdařilého konce.

*„Jen když porozumíme, probudí se v nás zájem. Jen když se v nás probudí zájem, můžeme pomoci. Jen když pomůžeme, dočkáme se všichni záchrany.“*

*Jane Goodall*

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

Jana Valouchová, ve Zlíně dne 12. 5. 2014

# OBSAH

ÚVOD.....	10
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b>	
1 INSPIRAČNÍ ZDROJE.....	12
2 TÉMA A NÁMĚT.....	14
3 CHARAKTERISTIKA POSTAV.....	16
4 TECHNICKÝ SCÉNÁŘ.....	18
5 ANIMATIK.....	19
6 VÝTVARNÁ STRÁNKA.....	20
6.1 LOUTKY.....	22
6.1.1 MEDVĚD.....	22
6.1.2 MROŽ.....	23
6.1.3 TUČŇÁK.....	23
6.2 PROSTŘEDÍ A REKVIZITY.....	23
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b>	
7 VÝROBA LOUTEK.....	26
7.1 VÝROBA DRÁTĚNÝCH KOSTER.....	26
7.2 VÝROBA JEDNOTLIVÝCH CHARAKTERŮ.....	27
7.2.1 MEDVĚD.....	27
7.2.2 MROŽ.....	28
7.2.3 TUČŇÁK.....	29
7.2.4 PTÁČEK.....	30
8 VÝROBA REKVIZIT A PROSTŘEDÍ.....	31
8.1 PODZIMNÍ PROSTŘEDÍ.....	31
8.2 ZIMNÍ PROSTŘEDÍ.....	33
8.3 BRLOH.....	34
9 ANIMACE.....	36
9.1 PŘÍPRAVNÁ FÁZE.....	36
9.2 ZIMA.....	36
9.3 PODZIM.....	37
9.4 BRLOH.....	38
9.5 PROMĚNA.....	39
10 STŘIH.....	40
11 HUDBA A ZVUK.....	41



<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>42</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>43</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ.....</b>	<b>44</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>45</b>

## ÚVOD

Loutkový film má bezesporu svoje kouzlo. Tuto techniku jsem si oblíbila již v prvním ročníku mého studia a dlouho dopředu jsem věděla, že si tuto techniku zvolím i pro svůj bakalářský film.

V teoretické části mé bakalářské práce popisuji inspirační zdroje, výtvarnou stránku filmu a přípravné fáze výroby, kterými jsou námět, technický scénář a animatik.

Ve druhé, praktické části, se zabývám popisem výroby loutek, rekvizit a prostředí, animací, střihem a ozvučením filmu.

V mé práci vysvětluji všechny realizační fáze z pohledu autora a režiséra, popisuji spolupráci s ostatními členy štábu, její přínosy a komplikace, které z ní vedly, a také beru v potaz chyby, které v průběhu realizace vznikly a objasňuji jejich následné řešení a poučení se z nich.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 INSPIRAČNÍ ZDROJE

Při vytváření mého animovaného filmu jsem se inspirovala řadou filmových a literárních děl a tvůrců.

Co se týká filmového žánru, který jsem si vybrala, tedy pohádky pro děti, rozhodla jsem se tak také díky mnoha pohádkám, které jsem měla v dětství velmi ráda a které mám ráda do teď. Inspirující pro mě byla především tvorba českých tvůrců animovaného filmu. A to především tradiční česká večerníčková tvorba, loutkové filmy, jako jsou například Broučci, jejichž autorkou je Vlasta Pospíšilová, Příběhy včelích medvídků Libuše Koutné, Jája a Pája od Břetislava Pojara nebo Pat a Mat Lubomíra Beneše. Na těchto dílech obdivuji především jejich řemeslnou stránku a výtvarnou stránku, a především jejich styl vyprávění a dramaturgickou výstavbu. Příběhy jsou odvyprávěny poeticky, citlivě a s ohledem na senzibilitu dětského diváka.

Při psaní příběhu jsem se nechala inspirovat knihou Čarovná zima, jejíž autorkou je Tove Jansson, autorka příběhových knih o skřítcích Mumíncích. Je to finská spisovatelka, malířka a ilustrátorka. Své knihy si sama ilustruje a je také autorkou řady kreslených komiksů. Kniha která mě inspirovala vypráví příběh o tom, jak se skřítek Mumínek, kterého hlasitá rána, způsobena padnutím hromady sněhu ze střechy, probudí ze zimního spánku uprostřed tuhé zimy. Mumínek se poté vydává ven, kde potkává své kamarády, kteří v zimě nespí a také tvory, které dosud nikdy neviděl.

Z příběhu jsem převzala pouze tu myšlenku, kdy se zvíře prožívající zimní spánek probudí, proto svůj příběh nepovažuji za adaptaci této knihy, ačkoliv pro mě byl tento příběh důležitým podnětem pro vytvoření námětu pro můj animovaný film. Příběhy této autorky mě zaujaly především pro jejich bezbřehou fantazii, smysl pro nadsázku, nenahraditelný a poetický ženský styl vyprávění a vydařený autorský výtvarný doprovod.

Z výtvarného hlediska mě ovlivnila tvorba Hermíny Týrlové. Hermína Týrlová je česká režisérka, animátorka a scénáristka, která celou svou tvorbu zasvětila dětem. Působila ve filmových ateliérech ve Zlíně a díky své bohaté a neopakovatelné tvorbě se stala jednou ze zakladatelek českého animovaného filmu. Inspirovaly mě její pohádky jako je Sněhulák, Vlněná pohádka a především Příběhy kocoura Modroočka, kde vytváří pletené reliéfní loutky, které díky své textuře působí velmi příjemně a měkce. Také prostředí filmů o kocourovi je vytvořeno z barevné vlny, často uháčkované do řetízků. Poetickou a fantaskní

výtvarnou stylizaci spojuje s hravými, milými a také poetickými příběhy a tím dává vzniknout jedinečným pohádkám.

Dalším snímkem, který mě inspiroval je animovaný seriál Pingu švýcarského režiséra Otmara Guttmanna a scénáristy Silvia Mazolly. Otmar Guttman je německý režisér, animátor a televizní producent. Nejvíce ho proslavil právě zmiňovaný seriál o tučňácích Pingu. Je to britský seriál, který vznikl roku 1986. Odehrává se na Antarktidě a pojednává o tučňákovi jménem Pingu, jeho přátelích a rodině. Pingu je vytvořen technikou tradiční plastelínové animace. V příbězích se objevuje jednoduše stylizované a výtvarně zdařilé prostředí. Zdařilá animace nepotřebuje žádný hlasový doprovod, vše je vyjádřeno řečí těla a neartikulovanými zvuky. Také díky tomu, že tučňáci mluví svou řečí a není potřeba jejich dialogy pro distribuci filmu překládat, se Pingu stal velmi rychle mezinárodně úspěšným dětským seriálem. Na filmu nejvíce zaujala a inspirovala právě výjimečně zdařilá animace a charakteristika postav srozumitelně vyjádřena bez použití mluveného slova či mimiky, pouze pomocí herectví a zdařilé, hudebně pojaté neartikulované řeči.

Z výtvarného hlediska mě také inspiroval britský animovaný seriál režírovaný Sarah Ballovou, s výtvarnem Keitha Chapmana, Bořek stavitel. Jsou to příběhy o Bořkovi, který vede stavební firmu a s pomocí personifikovaných nákladních aut, jeřábů a bagrů opravuje domy a silnice. Seriál má velmi působivé a přitom jednoduché výtvarno. Zde mě zaujaly především přírodní prvky prostředí jako jsou květiny, stromy a hory v pozadí, které ne-skrývají svou plošnost, ale s její pomocí vytvářejí originální a působivé prostředí filmu.

Velkým zdrojem inspirace pro mě byla krása přírody a rozmanitost zvířecí říše.

## 2 TÉMA A NÁMĚT

Tématem mého filmu je přátelství, odvaha udělat krok do neznáma a odpoutání se od zaběhnutých pravidel a řádů. Dalším tématem je přizpůsobení se novým životním podmínkám a novému prostředí, adaptace druhů odkazující na evoluci.

Námětem mého příběhu je život zvířat v lese v průběhu dvou ročních období. Příběh pojednává o medvědovi, který se jako každý rok na konci podzimu chystá jít spát. Medvěd má budík, na kterém se ukazuje aktuální roční období. Na budíku je jaro, léto, podzim a nic. Zimu reprezentuje černé pole, je to pro něj něco neznámého a tudíž děsivého. A tak se medvěd uloží ke spánku.

Je zima, medvěd spí na hromadě listů, v teple a bezpečí svého útulného brlohu. V tom se ale k medvědovi přikrade kouzelný paprsek světla, pošimrá ho na nose a šťouchá do něj dokud se medvěd neprobudí ze zimního spánku. Medvěd se probudí, promne si oči, je zmatený z náhlého probuzení, ale přesto vstává a vylézá ven z brlohu.

Jen co vystrčí čumák, všimne si, že něco není v pořádku. Poprvé se setkává se sněhem, ledem a krásnými ale na rukou hned tajícími sněhovými vločkami. Osmělí se a prochází se ve sněhových závějích. Zkoumá sníh, nabírá jej, čichá k němu a ochutnává ho. V tom si ale všimne nějakých zvuků co vycházejí zpoza stromů. Zůstane stát jako zkoprnělý a ani nedýchá. Pak mezi stromy zahlédne tučňáka a mrože, která se k němu blíží. Taková zvířátka nikdy předtím neviděl. Zvířata se k němu pomalu přibližují, taky se diví, co je zač, takového hnědého medvěda nikdy předtím neviděli. Zastaví se a dívají se na sebe. Neví jestli se mají rozběhnout pryč, jestli nejsou v nebezpečí. Nakonec ale přijdou k sobě a stále opatrně si jeden druhého prohlíží. Když se dostatečně očichají a opadnou obavy, udělá si tučňák sněhovou kouli a hodí s ní mezi medvěda a mrože, čímž ukončí dramatické okamžiky.

Medvěd i mrož se k němu přidávají. Chvilí se koulují, pak začnou na sněhové koule nabalovat další a další sníh, až postaví sněhuláka. Když sněhuláka postaví, sklouznou se z kopce do údolí až se dostanou k zamrzlému rybníku a zimní zvířátka naučí medvěda bruslit. Bruslí, kloužou se a dovádějí na ledě, když tu se medvěd dostane až k nějakému cizímu zazimovanému brlohu. Vzpomene si na budík a uvědomí si že teď nastala zima, nic, to temné období, kdy by měl každý spát. Vyděsí se a rychle se vrátí zpět a zaleze do svého brlohu. Snaží se usnout ale pořád se budí, převaluje se a myslí na své nové kamarády a na to, co s nimi prožil.

Ráno ho vzbudí sněhová koule, co mu přistane na čumáku. Vyleze ven a jeho kamarádi už na něj vesele mávají a ukazují mu tři sněhuláky v jejich podobě, které pro něj mezitím postavili. Medvěd utíká za nimi a jdou si spolu hrát. V zápalu hry medvěd zapadne do hromady sněhu. Když z ní vyleze, je celý od sněhu. Otře se, ale sníh na něm zůstane. Stal se z něj lední medvěd. Všechny to překvapí, ale za chvíli si dál hrají jako by se nic nestalo, mají z toho radost.

Až si dohrají, medvěd si vezme svůj budík a na políčko zimy dokreslí obrázek svých kamarádů. Poznal zimu, už se jí nebojí a poznal ji po svém.

Příběh lze rozdělit na pět částí podle principu aristotelovského dramatu. Expozice – podzimní část, medvěd je unavený, chystá se ke spánku a jde spát, kolize – medvěda vytrhne ze spánku kouzelný paprsek, krize – medvěd zkoumá zimní krajinu a kde poznává nové kamarády, peripetie – medvěd narazí na cizí brloh, lekne se a vrací se do brlohu, katastrofa – mrož s tučňákem medvěda probudí, jdou si hrát a z medvěda se stává lední medvěd.

### 3 CHARAKTERISTIKA POSTAV

„Postava je základem scénáře. Je to srdce, duše a nervový systém vašeho příběhu.“<sup>1</sup>

Hrdiny mého filmu jsou personifikovaná a výrazně stylizovaná zvířata žijící v lese. Lidský hrdina se ve filmu nevyskytuje.

Hlavní postavou mého filmu je hnědý medvěd. Vedlejšími postavami jsou tučňák a mrož, z nichž tučňák hraje v příběhu o něco důležitější roli. Další postavou je ptáček, který ovšem ve filmu zastává spíše roli symbolu.

Medvědův charakter je ve filmu vyjádřen řečí těla a jednáním. Mimika ani slova se ve filmu nevyskytují.

Jeho hlavními povahovými rysy jsou dumavost, zvědavost, chuť poznávat svět a otevřenost k poznání, důvěřivost a hravost. Strach, který ho na chvíli přemůže překoná pomocí svých přátel, ke kterým se přidává a odklání se od zaběhnuté rutiny a zvyklostí.

Medvěd se zpočátku chová jako běžný medvěd, který se na konci podzimu ukládá ke spánku. Díky budíku se o něm dozvídáme, že má jisté výtvarné nadání a fantazii a jeho zívání a používání mu dává lidské vlastnosti.

Jeho brloh svým čtvercovým tvarem připomíná tvar lidského obydlí a na místě kde spí si vytvořil pelíšek, což prozrazuje divákovi jistou kreativitu zvířete. Po příchodu do zimy si všechno prohlíží a zkoumá, je přemýšlivý, zvědavý a otevřený k novým věcem. Když se setká se zimními zvířátky, poznáme že je sice opatrný, ale důvěřivý, přátelský a hravý. Strach ze zimy, když si vzpomene na to, že by měl spát a na černé místo budíku překoná pomocí kamarádů, kteří ho nenechají spát a přijdou ho zase vzbudit, aby se k nim připojil. S radostí jde za nimi, překonal svůj strach ze zimy a rozhodl se, že zůstane se svými novými kamarády a spát nepůjde. To ukazuje jeho otevřenost a ochotu změnit zaběhlý systém a radost ze života, který nechce zaspát a na konci příběhu se stává ledním medvědem. Prokazuje svou individualitu, originalitu, schopnost přizpůsobit se novým podmínkám a změnit život. odmítá akceptovat řád a stává se součástí zimy.

Mrož a tučňák jsou hravá zimní zvířátka, která jsou kreativní, mají smysl pro humor, jsou důvěřiví a impulzivní a také energičtí a aktivní. Jsou také velmi přátelští a mají zájem o

---

1 FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. Vyd. 1. V Praze: Rybka, 2007, 277 s. ISBN 978-808-7067-659.



ostatní jedince. S medvědem, pro ně neznámým zvířetem, se velmi rychle spřátelí, mrož je zpočátku více nedůvěřivý, s medvědem se zkoumají tak, že navzájem očmukávají, tučňák je důvěřivější a prolomí napjatou situaci tím, že po nich hodí sněhovou kouli, čímž se projeví jeho silný entuziasmus. Při hraní si s medvědem se projeví jako hravé, přátelské stvoření, které mu s radostí pomáhají objevovat zimu a zapojí ho do svých her. V okamžiku, kdy medvěda přijdou vzbudit s tím, že mu nachystali překvapení, se ukáže, že si s medvědem vytvořili silné pouto a nechtějí ho nechat spát, projeví se tak jejich asertivita a zájem o okolí.

Když jsem si promyslela charakteristiku postav, začala jsem pracovat na výtvarných návrzích, ve kterých jsem brala k úvahu nejenom výtvarnou, ale i technickou stránku. Výtvarné návrhy jsem několikrát změnila a upravila, než jsem se dopracovala k jejich finální verzi.



Obr. 1. Výtvarné návrhy

## 4 TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

Při výrobě technického scénáře jsem s zamyslela především nad stylem vyprávění.

Pro svou pohádku jsem zvolila poetický styl vyprávění. Divák by měl s hlavním hrdinou sdílet jeho emoce a prožitky. V příběhu je jistá míra abstrakce a symboličnosti, proto jsem se snažila také výtvarnou a hudební stránku sladit s příběhem a dát jim určitou míru abstrakce a emotivnosti, ale i nadsázky.

Příběh mého filmu se odvíjí pomalejším tempem. Toto tempo jsem zvolila proto, aby mohl dětský divák nejen povrchně sledovat příběh, ale aby také sdílel emoce s hlavními hrdiny a nechal na sebe působit atmosféru filmu.

Příběh je vyprávěn především obrazem, mluvené slovo se ve filmu nevyskytuje, pouze několik neartikulovaných zvuků jako je zívání a chrápání.

Záběrování jsem volila především z praktického hlediska, Rozhodla jsem se pro statickou kameru. Ve filmu převládají polocelky, obohacené přestřihy na detaily a doplněné několika velkými celky, vyskytujícími se především na prvních záběrech v novém prostředí.

Při vytváření technického scénáře jsem spoustu záběrů přehodnotila, jelikož jsem si uvědomila jejich technickou či animační náročnost až neproveditelnost. Například scény, ve kterých se zvířátka měla koulovat, nebo všechna zároveň vyskakovat do výšky.

## 5 ANIMATIK

Po dokončení technického scénáře jsem se pustila do výroby animatiku. Při kreslení jsem soustředila se především na záběrování a stříhy, které pro mě byly v animatiku důležitější než animace samotná, jelikož se jedná o loutkový film a charakter animace je odlišný od kresleného.

Během výroby animatiku jsem přišla na několik dramaturgických chyb v návaznosti a absenci záběrů. Tyto chyby jsem napравиła a přepsala příslušná místa také v technickém scénáři.

Díky kterému jsem si také udělala ucelenější představu o mém filmu, především o délkách záběrů a množství animace.

## 6 VÝTVARNÁ STRÁNKA

Ve výtvarném vyjádření jsem se inspirovala animovanými filmy Hermíny Týrlové. A to především co se týče materiálu. Inspirovala jsem se jejími vlněnými pohádkami a rozhodla jsem se že povrch loutek, rekvizit a prostředí vytvořím pomocí vlněné příze.

Nejdříve jsem plánovala použít vlnu pouze k výrobě loutek. Pak mě ovšem napadlo, že si práci usnadním tím, že namísto trojrozměrného prostředí vytvořím dvourozměrné. Nechtěla jsem ale krajně nechat papírový povrch, který by způsobil, že by prostředí působilo až příliš plošně. Napadlo mě tedy, že stromy a kopce polepím vlnou. A když už jsem měla v plánu, že loutky i prostředí bude mít vlněný povrch, rozhodla jsem se, že vlněný povrch bude mít vše, co se ve filmu vyskytuje. Nejdříve jsem měla v plánu vlnu háčkovat, ale z důvodu přílišné pracnosti a komplikací jsem se rozhodla vlnu namotávat a nalepovat. To ve výsledku působí velmi zdařilým výtvarným dojmem. Bez vlněného povrchu je pouze základní dřevěná deska, na kterou jsem natáhla krepový papír a látka v pozadí představující nebe.

Při výrobě loutek a rekvizit jsem nechtěla příliš kopírovat skutečnost, ale vytvořit osobitě a originálně stylizované charaktery a prostředí podněcující fantazii a působící lehkým a abstraktním dojmem.

Film má omezenou barevnou škálu. Vyskytují se zde především červená, hnědá a modrá barva. Jedinými prvky s odlišnou barevností jsou zimní zvířata a medvěďův budík. Zelená a žlutá barva se ve filmu nevyskytují vůbec.

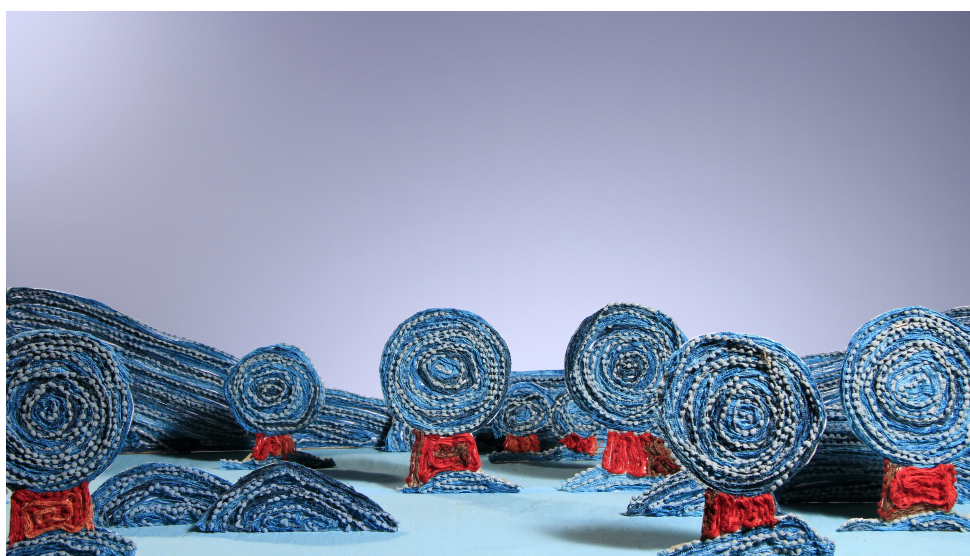
*„Barevný obsah obrazu vystupuje ve filmu jako významný obrazový prvek pro navození dramatické a emocionální atmosféry. Výtvarný i barevný styl dekorací a rekvizit izolovaných barvou od celku je významným nositelem emocionálního obsahu, ale i kompozičním prvkem s důležitou syžetovou funkcí i symbolickým významem.“<sup>2</sup>*

Barvy hrají ve filmu důležitou roli. Především vytváří kontrast mezi podzimní a zimní krajinou a přidávají jim nezaměnitelnou a působivou atmosféru. Podzimní krajina je laděna pouze do odstínů červené barvy, sálá z ní dramatická atmosféra horkého podzimu a usínající krajiny. Vypadá téměř jako hořící krajina, ostré tvary opadaných stromů mohou na

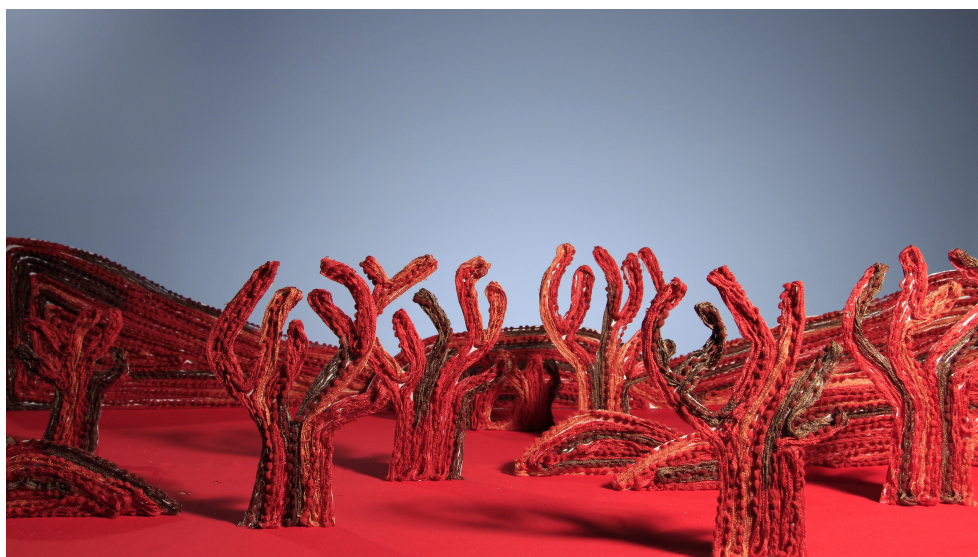
---

2 HÁBOVÁ, Milada; SMEJKAL, Zdeněk. . *Karel Zeman : Sborník studií a dokumentů*. 1. vyd. Brno: Blok, 1986. 104 s., fot.příl.

první pohled připomínat plameny. Naopak Zimní krajina působí chladně a klidně, na rozdíl od podzimní krajiny je vše zaoblené a kulaté, krajina i nebe jsou laděny do odstínů uklidňující modré barvy, krajina má na diváka působit tak, aby sdílel s medvědem jeho emoce, překvapení a okouzlení z krajiny naprosto odlišné od podzimu.



Obr. 2. Zima



Obr. 3. Podzim

## 6.1 Loutky

### 6.1.1 Medvěd

Medvěd hnědý je hlavní postavou mého filmu. Pohybuje vzpřímeně po dvou nohách. Tvar jeho postavy je antropomorfní a jeho pohyby jsou také podobné lidským, jeho chůze je však spíše charakteristická a medvěd při chůzi působí poměrně nemotorně a těžce. Medvěd je ze všech zvířátek nejvyšší. Jeho nohy a ruce jsou dlouhé a štíhlé, směrem od těla se ztenčují, dlaně ani chodidla se na loutce nevyskytují. Nohy bez chodidel působí velmi dlouze a medvěd proto působí jakoby chodil na pavoučích nohách. To dodává medvědovi křehkost a lehkost chůze, což jsem využila především při jeho pobytu v zimním prostředí.

Jeho povrch je tvořen vlnou, která přechází do různých odstínů hnědé, její součástí, stejně jako u modré a červené vlny, tvoří malé kuličky, barevně odpovídající vlněné přízi. Loutka vypadá jako plyšová hračka, je roztomilá a osobitá, na první pohled je zřejmé že se jedná o kladného hrdinu.

Medvědí hlavu jsem omotala přízí tak, aby byla vrchní vrstvy omotány nad obličejem a tím vytvořily jeho kruhové orámování a zároveň tak, aby okraj jedné z vrstev lehce odstával a vytvořil tak pod medvědí čumákem ústa. Oči jsou z černé vlny, představující zorničky a spirálově stočené růžové vlny, představující bělmo. Zorničky mají lehce srdcovitý tvar. Medvědí uši, vyčnívající z hlavy, nejsou pro lepší viditelnost zakryty vlnou.



Obr. 4. Medvěd

### 6.1.2 Mrož

Při výrobě této loutky jsem chtěla vyzdvihnout především základní rysy mrože, A to jeho velké kly a silnou zahřívající tukovou vrstvu. Mrož má velké zavalité tělo, kulatou hlavu, ocas stylizovaný do písmene V a a silné ploutve, pomocí kterých se pohybuje. Díky svým velkým stočeným klům, podobajícím se mamutím, vypadá mrož silně a také záhadně. Jelikož děti pravděpodobně nebudou moci identifikovat zvíře na první pohled, bude jim mrož připadat jako nějaké neznámé zvíře, které nikdy předtím neviděli, budou z něj mít stejný pocit jako medvěd, který vidí zimní zvířátka poprvé.

Mrož má šedou barvu, která přechází ze světle šedé po téměř černou, a jeho kly jsou čistě bílé. Má kruhové oči, podobné jako medvěd.

### 6.1.3 Tučňák

Loutku tučňáka jsem navrhla tak, aby se při pohybu kolébala. Tento tučňák není černobílý, jako tučňáci obvykle bývají, ale je z vlny, která má světlé a tmavé šedé tóny, čili úplně jednobarevný také není. Tučňák má modrá chodidla a poměrně velký zobák. Postava je zavalitá a jeho křídla jsou plochá, cik-cak prošíta vlnou. Jelikož je vlna strakatá, snažila jsem se ji namotat tak, aby byl na křídlech větší poměr tmavé barvy než světlé. Tučňáka jsem vytvořila vysokého tak, aby dosahoval necelých dvou třetin výšky medvěda.

## 6.2 Prostředí a rekvizity

Prostředí se skládá ze stromů a kopců. Zatímco rekvizity a loutky jsou prostorové, prostředí je spíše plošné, funguje podobně jako rekvizity u loutkového divadla. Stromy i kopce jsou složeny z kartonu a vlny, kterou jsou polepeny. Vlnu jsem se snažila nalepit tak, aby stromy nepůsobily úplně plošně. Podzimní stromy a kmeny jsou z vlny červených odstínů, která postupně přechází z oranžové až po sytě hnědou. Vlnu jsem lepila tak, aby tmavší části vyzněly jako zastíněná místa a světlé části jako místa osvětlená. Proto stromy působí plasticky, přestože jsou dvourozměrné.

Veškerý povrch stromů a kopců jsem polepila měkkou vlnou o několika vrstvách, která vytváří měkkou, poetickou atmosféru krajiny. Pro podzim jsem zvolila červenou barvu, vyjadřující horký konec podzimu, který jsem postavila do kontrastu se světle modrou, mrazivou a svěží zimou.

Stromy jsou značně stylizované. Podzimní stromy se skládají ze silného kmene a několika silných pokroucených větví. Zimní stromy jsou naopak schované pod vrstvou sněhu, červený zůstal jenom kmen, zatímco korunu stromů tvoří kruhový tvar, vyplněný spirálovitě stočenou modrou vlnou. Sníh na nich působí měkce a lehce jako cukrová vata, divák by měl s medvědem sdílet jeho pocit okouzlení ze zimní krajiny.

Na kopcích, které vzadu tvoří horizont a v menším měřítku se objevují i v přední části scény, je vlna nalepena vodorovně s jejich horním okrajem, aby působila tak, že kopec směrem nahoru ubíhá dozadu a nepůsobí jako rovná plocha.

Prostředí medvědího brlohu, ztmavené mírným osvětlením scény, je v červených a hnědých odstínech, doplněných o bílé a šedé kontrastní prvky, představující skalnatý povrch a také výstelku medvědího pelíšku.

Medvěďův budík jsem navrhla tak, aby působil trochu abstraktně, stejně jako mnohé ostatní prvky filmu. Jaro představují květiny, nakreslené fixou na přední straně budíku, tvořící jednu čtvrtinu pole, slunce s paprsky znázorňuje léto, padající listy podzim a plocha zimního políčka je černě vyplněna.

Celý film by měl působit měkkým křehkým a pomíjivým dojmem. Chci v něm vyjádřit krásu, něžnost a křehkost přírody a živých bytostí, a to nejen výtvarnou stránkou, ale i příběhem a animací.



Obr. 5. Brloh



## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 7 VÝROBA LOUTEK

### 7.1 Výroba drátěných koster

V mém filmu vystupují čtyři postavy. Třemi hlavními postavami jsou medvěd hnědý, mrož lední a tučňák Humboldtův. Vedlejší postavou je kardinál červený, který na zimu odlétá do teplých krajín.

Při výrobě loutek medvěda a mrože jsem použila kloubové animační kostry a pro ptáčka a tučňáka jsem vyrobila kostry drátěné. Pták a tučňák jsou asi o polovinu menší než postavy medvěda a mrože a jejich proporce neodpovídají lidské kostře. Protože jsem vyhovující kloubové kostry této nesehnala, rozhodla jsem se pro ně vytvořit kostry drátěné.

Drátěné kostry se skládají z páleného drátu a dřeva. Dřevěnými částmi loutky jsou hlava a hrudník, u loutky tučňáka také spodní část loutky, uzpůsobená k tomu, aby se tučňák mohl pohybovat kolébavou chůzí, aniž by bylo třeba jej fixovat k podložce šrouby. Dřevěné části jsem vyrobila z měkkého lipového dřeva. Hlava se skládá z jednoho dřevěného dílu ve tvaru lebky ptáků, zobák je vytvořen posléze ze samo-schnoucí hmoty. Dalším dřevěným dílem je hrudník. U ptáčka tvoří tělo jeden dřevěný díl, tučňákově tělo se skládá ze dvou částí – hrudníku a části umístěné těsně nad chodidly, vybroušené tak, aby se při chůzi kolébal ze strany na stranu. K vytvoření správného tvaru dřevěných částí jsem používala pilku pro hrubý tvar a pilník pro vyhlazení a zabroušení do přesnějšího tvaru.

Dřevěné části jsou vzájemně propojeny pomocí páleného drátu. Dva pálené dráty jsem stočila do sebe pomocí svěráku, do kterého jsem konce dvou drátů zachytila, kleštěmi jsem chytila druhý konec drátů a po směru hodinových ručiček jsem s dráty točila, dokud nebyly dostatečně propleteny.

Abych mohla dřevěné části loutek vzájemně propojit, vyvrtala jsem do dřevěných částí díry o hloubce půl centimetru až jeden centimetr, podle velikosti dřevěného dílu. Hlava se pomocí jednoho drátu (spleteného ze dvou drátů) spojí s hrudníkem a hrudník se spojí v tučňákově případě s chodidly. Do vnějších stran hrudníkové části jsem vyvrtala dvě díry na každé straně a do každé vložila drát. Tyto dráty jsem na konci proplekla do sebe a vytvořila přibližný tvar křídla. Tučňák i ptáček měli křídla poměrně dlouhá, přibližně jako celá jejich postava.

Dráty jsem štípacími kleštěmi zastříhla do požadované délky, vložila je na určené místo a zalepila je do děr dřevěných částí epoxidovým lepidlem. Epoxidové lepidlo se skládá ze dvou složek, které jsem v poměru 1:1 smíchala a malým plastovým dlátkem jsem lepidlo nanesla do děr, které jsem vyvrtala do dřevěných částí, a nechala proschnout a zatvrdnout asi 24 hodin.

## 7.2 Výroba jednotlivých charakterů

### 7.2.1 Medvěd

Pro tuto loutku jsem použila kloubovou kostru o lidských proporcích. Nejdříve jsem loutce utáhla šrouby, aby byla při animaci stabilní.

Medvědí hlavu jsem vyrobila ze samo-schnoucí hmoty. Jelikož má kloubová kostra vlastní obdélníkovou konstrukci hlavy, medvědí hlavu jsem rozdělila na dvě části a každou z těchto částí jsem umístila na jednu stranu obdélníkové hlavy, omotané proužkem papíru.

Pak jsem vzala molitan a nařezala ho na 1 – 2 centimetry široké plátky. Ty jsem zastříhla do požadované velikosti, omotala je okolo medvěda a zafixovala papírovou lepicí páskou. Na krk, ruce a nohy stačila jedna vrstva molitanu, za hrudník a břicho jsem použila vrstev hned několik.

Tvarování loutky jsem zakončila tím, že jsem obvazem omotala všechny části loutky, tím jsem tvar zpevnila a zároveň jsem jej upravila. Části, které jsem chtěla zúžit, jsem omotala nataženým obvazem a okolo částí, které potřebovaly rozšířit, jsem omotala několik vrstev obvazu.

Aby medvěd působil měkce až plyšově, vytvořila jsem jeho kožich tak, že jsem jej celého omotala silnou vlněnou přízí hnědých odstínů. Během omotávání jsem zároveň dokončila poslední úpravy tvaru medvědí postavy. Konce rukou a nohou jsem omotala pevně a pouze jednou vrstvou, aby se směrem od těla ztenčovaly, naopak břišní a hrudníkovou část jsem trochu zvětšila omotáním několika vrstev vlny. Jediná část medvěda, která zůstala neomotaná byly medvědí uši a spodní část chodidla, ve které je umístěna matička pro zafixování k podložce.



Obr. 6. Medvěd v podzimním prostředí

V této fázi byla loutka téměř hotová, zbývalo jen vyrobit jí oči a čumák. Na černé niti jsem udělala několik uzlů, až se na tomto místě vytvořil chuchvalec zauzlené vlny. Ten jsem vytvarovala do trojúhelníku a nalepila jej na obličej jako čumák. Zorničky jsem vytvořila obdobným způsobem, jen jejich tvar nebyl trojúhelníkovitý, ale kulatý až srdcovitý. Zorničky jsem nalepila na jednu stranu oboustranné lepicí pásky a okolo nich jsem spirálovitě namotala tenkou růžovou nit. Konce nalepené nitě jsem ještě zafixovala lepidlem, aby se během natáčení oko nerozmotalo. To se v jednom záběru přece jen stalo, ale chybu jsem rychle napравиła a divák si oko téměř nevšimne.

### 7.2.2 Mrož

K výrobě loutky mrože jsem použila také kloubovou kostru lidských proporcí a přibližně stejné velikosti jako je kostra medvěda. Mrož se ovšem nepohybuje na zadních nohou, ale na ploutvích, proto je ve filmu podstatně tvarově odlišný od medvěda.

Mroží hlavu jsem vyrobila obdobně jako hlavu medvědí, také ze samo-schnoucí hmoty. Na místo, ze kterého mroži vyrůstají kly, jsem vyhloubila dvě asi centimetr hluboké a dva milimetry široké dírky, do kterých jsem posléze vlepila dva zahnuté dráty představující kly.

Kostu jsem omotala molitanem, v tomto případě však bylo molitanu potřeba mnohem více než při výrobě medvědí loutky. Mrož má silnou tukovou vrstvu a silnou kůži, chráníci ho před silnými mrazy, proto jsem chtěla aby mroží tělo působilo zavalitě a mohutně, i když je výškově oproti ostatním zvířátkům nízký.

Ocas mrože jsem vytvořila jednoduchým způsobem. Kolena kostry jsem dala k sobě a lýtka od sebe a vznikl ocas připomínající písmeno V. Kly jsem omotala bílou vlnou a zbytek těla jsem zpevnila tak, že jsem povrch omotala obvazem, čímž se molitanové vrstvy zafixovaly, čímž jsem zabránila jejich pohybu.

Mroží tělo se ale stále zdálo hubené, proto jsem na záda přidala další vrstvu molitanu a střední část těla znovu omotala obvazem.

Poté přišlo na řadu ovíjení loutky šedou vlnou. Tentokrát jsem především okolo střední části těla omotala vlnu ve více silných vrstvách, aby mroží tělo dostalo ten správný charakteristický tvar. Loutku jsem dokončila tím, že jsem přidala loutce oči, vyrobené stejným způsobem jako u loutky medvěda, jen jsem místo růžové nitě použila nit' světle fialové barvy.

### 7.2.3 Tučňák

Kostra tučňáka na rozdíl od medvěda a mrože není kloubová, ale dřevěná. To mělo například tu výhodu, že jsem hlavu nemusela vyrábět zvlášť a po částech, ale mohla jsem samo-schnoucí hmotu nanášet přímo na dřevěnou základovou část.

Na dřevěnou část jsem nanasla tenkou vrstvu samo-schnoucí hmoty, ze které čněl velký zobák, který jsem po zaschnutí nalakovala, aby nebyl příliš matný.

Molitanem jsem vytvořila požadovaný tvar tučňáka. Pak přišlo na řadu zabalení loutky do vlny. Nejdříve jsem sytě modrou nití omotala tučňákova chodidla, skládající se každé ze tří dvojmo stočených drátů. Poté jsem tučňáka omotala modrou vlnou. Při kamerové zkoušce jsem však zjistila, že tučňák modrý být nemůže, protože se v zimní krajině, která je také laděná do modra, ztrácí. Proto jsem tučňáka přemotala do šedé vlny, stejně jako u loutky mrože. Posledním krokem před dokončením loutky bylo nalepit loutce oči, které se stejně jako u mrože skládaly z černých a fialových nití.



Obr. 7. Tučňák a mrož

#### 7.2.4 Ptáček

Kostra loutky ptáčka je vyrobená za dřeva, podobně jako u tučňáka. Nejdříve jsem k hlavě přilepila zobáček ze samo-schnoucí hmoty. Tvar loutky jsem upravila pomocí molitanu, kterého bylo v tomto případě potřeba jen velmi málo, protože je loutka malá. Nožičky jsem omotala oranžovo-červenou nití a celého ptáčka pak vlnou červených odstínů.

Vlnu jsem si nastříhala na šest kusů po cca patnácti centimetrech a tyto vlněné pásy jsem zauzlila na zadní část loutky, čímž vznikly dlouhá ocasní pera. Nakonec jsem ptáčkovi nalepila oči z nití růžové a černé barvy.



Obr. 8. Ptáček

## 8 VÝROBA REKVIZIT A PROSTŘEDÍ

### 8.1 Podzimní prostředí

Při výrobě podzimní krajiny jsem se rozhodla použít různé odstíny červené barvy. Podzim působí teple a nostalgicky, stromy jsou bez listů a země je jím zasypána. Stromy jsem stylizovala do jednoduchého tvaru skládajícího se z kmenové části a několika zaoblených větví tvořících korunu stromu.

Jako podložku jsem zvolila tmavě červený krepový papír, který má působit jako země pokryta spadaným listím a vytvářet iluzi barevného zářícího podzimu. Krepový papír jsem na obou koncích loutkového stavu přibila hřebíky, abych jej napnula. Nenapnula jsem jej však příliš, aby si zachoval svou strukturu, díky níž jsem se rozhodla jej použít.

Poté jsem přistoupila k výrobě stromů. Nejdříve jsem si vzala karton o velikosti odpovídající alespoň papíru A4 a nakreslila jsem na něj požadovaný tvar stromu. Podzimní stromy mají silný kmen s několika větvemi, ztenčujícími se směrem nahoru. Nožem na papír jsem poté na dřevěné podložce vyřezala daný tvar stromu. Tvar stromu jsem obkreslila na samolepicí papír a tvar následovně vystříhla. Pak jsem papír pomocí kousků oboustranné lepicí pásky na kartonový strom přilepila lepicí stranou nahoru.

Vzala jsem klubko vlny červených odstínů a vlnu jsem na lepidlo na povrch stromu postupně přilepovala. Když byl strom celý olemovaný vlnou, zatížila jsem jej, aby se vlna dostatečně spojila se stromem a aby se následně v průběhu natáčení neodlepila od stromu.

Nyní jsem na tento hotový strom vyrobila kartonový stojánek, abych jej mohla postavit do svislé polohy, což bylo v mém filmu žádoucí. Stojánky jsem vyráběla z kartonových pruhů, asi 20 cm dlouhých a 5 cm širokých. Ty jsem pak ohnula tak, abych je rozdělila na tři části a vytvořila tak pravoúhlý trojúhelník. Koncové části jsem spojila sešívačkou a přilepila ke stromu tak, aby kmen a podložka svírali pravý úhel. Stejně jsem postupovala i u ostatních stromů.

Když byly stromy hotovy, přišly na řadu kopce. Aby kopce ladily k podzimu a působily jako zapadané listím, rozhodla jsem se je také oblepit vlnou červených odstínů. Pro jejich výrobu jsem tedy použila stejný postup jako při výrobě podzimních stromů. Celá scéna je tedy laděná do červené barvy, tedy až na pozadí, pro které jsem zvolila bleděmodrou látku o délce 4 metry a výšce 2 metry, kterou jsem pověsila asi metr a půl za podzimní scénu.

Nakonec jsem stromy a kopce rozmístila po scéně. Nejvyšší kopce jsem umístila dozadu, středně velké do střední části scény a ty nejmenší dopředu. Poté jsem po celé ploše scény rozmístila stromy. Některé z nich jsem dala úplně dozadu a některé úplně dopředu, abych vytvořila iluzi hlubokého prostoru.

Další rekvizitou je list, který ve třetím záběru uletí ze stromu. Tento list je vyroben ze dvou částí kartonu. Každá z nich představuje jednu polovinu prohnutého listu a jedna z nich je se stopkou. Obě části jsem omotala vlnou červených odstínů a hotové části jsem ze zadní slepila lepicí páskou. List je v záběru vidět pouze z jedné strany, proto jsem ji mohla použít, aniž by byla ve filmu viditelná.

V podzimu je také záběr s větví stromu, ze které padá list a následně odlétává ptáček. Nejdříve jsem si z pruhu kartonu vyrobila zužující-se pás a omotala jsem jej hnědou vlnou. Ten ovšem do filmu nezapadal, proto jsem se rozhodla použít v záběru vrcholek jednoho z kopců, který v polo detailu vytvořil strukturu větve, která již opravdu působila jako část podzimního stromu.



Obr. 9. Budík

V podzimní scéně se také poprvé objeví medvědův budík. Tato rekvizita je velmi důležitá, ukazuje medvědovi 4 roční období. Jaro, léto, podzim a černé pole. Nejdříve jsem si z kartonu vyřezala 4 stejně velké kulaté části, ty jsem položila na sebe, aby měl budík dostatečnou šířku. Zadní a boční část budíku jsem polepila bílou vlnou a na přední část, ukazující čas, jsem spirálovitě nalepila světlou růžovou nit' a nakreslila jsem na ni symboly čtyř



ročních období. Nakonec jsem ze dvou částí pogumovaného drátu složila hodinovou ručičku.

## 8.2 Zimní prostředí

Pro zimní období jsem si zvolila modrou barvu, která má představovat sníh, zasněžené stromy a kopce. Aby ovšem nepůsobila příliš chladně, vložila jsem do krajiny teple červené prvky, a to kmeny stromů, jejichž barevnost se neliší od stromů podzimních.

Při výrobě zasněžených kopců jsem postupovala stejně jako u podzimu, liší se pouze svou barevností, tvarově jsou totožné.

Postup při výrobě stromů byl také stejný, pouze tvar stromů se liší. Prvkem, který zůstal stejný jako u podzimních stromů je kmen. Chtěla jsem aby koruna stromů působili lehce a nadýchaně, proto jsem se vyhnula vykreslování větví a koruny jsem pojala jako nepravidelné kruhy, které jsem spirálovitě omotala vlnou světle modré barvy. Spodní část kmene jsem pak zahalila sněhovou závějí, aby strom působil tak, že je součástí zasněžené krajiny a vychází z ní.

Abych vytvořila věrohodné sněhové vločky, přilepila jsem k sobě několik proužků vlny a do středu vzniklé hvězdy vlepila světlou část.

Sněhové koule jsem vytvořila tak, že jsem z modré vlny smotala klubíčka různých velikostí. U těch větších koulí jsem použila jako vycpávkový materiál molitan, abych nespotřebovala příliš mnoho vlny. Když pak zvířátka stavila sněhuláka, klubka jsem k sobě připevnila oboustrannou izolepou. Sněhulák však stále padal, opřela jsem jej tedy o kartonový stojánek. Sněhulák ale stále nebyl příliš stabilní, ovšem pro daný krátký záběr to bylo dostačující a jeho zakončení jsem vyřešila vhodně zvoleným stříhem.

Dále jsem potřebovala dlouhou skluzavku, která by působila jako svažující se kopec, a po které by se zvířátka sklouzla do jiné části krajiny. Tuto skluzavku jsem vyrobila tak, že jsem kopec, který stál na scéně v pozadí přesunula dopředu a za něj, kolmo k jeho zadní stěně přilepila svažující se kartonový pás. Při animaci ne něm ale zvířátka podkluzovala, a tak jsem na něj kolmo k dráze jejich pohybu nalepila pokrčené proužky papírové lepicí pásky, což je v jakékoli části kopce udrželo na místě a zabránilo jim samovolnému posouvání se dolů z kopce.

Ve druhé části zimní krajiny se vyskytuje rybník. Chtěla jsem aby rybník působil jako lesklá plocha, ve které by se okolní objekty odrážely. Proto jsem se rozhodla použít k výrobě rybníku skleněnou desku, kterou jsem podložila napnutým bílým krepovým papírem, čímž se rybník od okolí zdařile oddělil svou barevností. Aby nebyl viditelný přední okraj skla, ořezala jsem krepový papír sloužící jako povrch zimní krajiny a několik centimetrů jeho okraje jsem položila na skleněnou hranu rybníka.



Obr. 9. Mrož a medvěd na rybníce

Na kraji rybníka se objevuje cizí medvědí brloh. Tento brloh jsem vytvořila seskládáním kompozice ze dvou stromů, dvou hromad sněhu a jedné hromady listů.

Dalším důležitým zimním prvkem jsou tři sněhuláci, představující tři hlavní hrdiny. Při jejich výrobě jsem postupovala obdobně jako při výrobě stromů, lepila jsem vlnu na kartonový podklad. Použila jsem modrou vlnu jako základ a bílou vlnu pro detailnější prvky, určující charakter sněhových zvířat. Aby os sebe byly postavy rozlišitelné, bílou vlnou jsem vyznačila tučňákův zobák, mroží kly a medvědí čumák.

### 8.3 Brloh

Brloh je místem, kam se medvěd ukládá ke spánku, proto jsem chtěla, aby působil útulným a poklidným dojmem. Stěny brlohu tvoří kartonová deska, ohnutá do tvaru písmene U.

Tento tvar jsem si zvolila proto, aby stěny okolo medvěda tvořily nepříliš velký prostor a brloh působil útulně. Na stěny brlohu jsem nalepila vlnu především v červené a hnědé barvě. Do horních částí jsem pak přidala vlnu bílé a šedé barvy, představující kamenitou skalnatou část obydlí.

V levém rohu brlohu, na místě kde medvěd spí, jsem vytvořila ze zamotaných vlněných přízí červené a bílo-šedé barvy pelíšek, ovšem s převahou bílé a šedé, abych medvěda barevně oddělila od pozadí. Díky své hnědé barvě se totiž na stejně laděném pozadí ztrácel.

V pravém rohu jsem vyřezala do stěny brlohu otvor, který jsem částečně zastínila modrou vlnou. Za tento otvor jsem položila bílý krepový papír, otvor vypadal světle a zároveň poloha a struktura papíru vytvořila iluzi hlubšího prostoru o několika plánech. Za otvor jsem umístila lampu tak, aby dovnitř pronikaly paprsky světla a lehce osvětlovaly medvěda a jeho pelech.

Kouzelný paprsek, který přijde k medvědovi a probudí jej, se skládá z drátu, který jsem zvlbila do dvojité esovitého tvaru, a bílé vlny, která je okolo drátu omotaná, aby byl paprsek světlý a kontrastoval s potměným brlohem.



Obr. 11. Brloh a paprsek

## 9 ANIMACE

### 9.1 Přípravná fáze

Nejdříve jsem si film rozdělila na pět částí a označila je písmeny. A – podzim, B – brloh, C – zima, D – podruhé v brlohu, E – závěrečná část zimy.

Rozhodla jsem se, že začnu s animací zimní části, tedy části C. A to proto, že tato část je animačně nejnáročnější a nejdelší a také proto, že jsem prostředí a rekvizity vyráběla průběžně a podzimní krajina ještě nebyla v tu chvíli dokončena.

Nejprve jsem na animační stůl připevnila modré krepové papíry jako podkladovou vrstvu, po které jsem posléze rozmístila stromy a kopce. Na pozadí, asi metr za stůl, jsem natáhla světlemodré plátno, představující oblohu.

S kameramanem Zdeňkem Krupou jsme nasvítili scéna tak, že se do pravého předního rohu umístilo vysoko položené silné přední světlo, pod kterým byla umístěna rozptylová deska. Toto světlo rovnoměrně nasvítilo celou scénu a vytvořilo měkké stíny. Do levého zadního rohu jsme pak do protilehlé pozice umístili kontra světlo, díky kterému loutky na scéně působily plastičtějším dojmem a netvořila se na nich žádná zatemnělá místa. Třetím světlem osvicujícím scénu bylo spodní světlo, vana se zářivkami, která byla umístěna za scénou a osvětlovala látku na pozadí, čímž se nebe světelně oddělilo od krajiny.

Na foťáku, stojícím na stativu před scénou jsem nastavila expozici, clonu, čas a vyvážení bílé a propojila jsem jej s počítačem, na kterém jsem měla spuštěný animační program Dragon Frame.

Nyní bylo vše připraveno a mohla jsem začít s animací.

### 9.2 Zima

Jako první scénu jsem naanimovala celek, kdy medvěd vchází do scény a poprvé vidí zimní krajinu. Chůzi medvěda jsem animovala tak, aby jeho kroky byly trochu a chůze působila dojmem, že opatrně našlapuje po sněhu, který je pro něj něčím novým.

Veškeré jeho pohyby jsem animovala tak, aby byly plynulé a v pomalém tempu, aby vyjadřovaly medvědovo rozvážné dumání, okouzlení a radost z poznávání. První problém nastal když se projevilo, že šrouby kloubové kostry nejsou dostatečně dotáhnuty a loutka při

chůzi není stabilní. Problém byl naštěstí jen s nohama, a tak jsem nemusela medvěda rozmotávat celého. Stačilo rozmotat vlnu pokrývající nohy, sejmut molitanovou vrstvu, šrouby utáhnout a vše vrátit na původní místo.

Poměrně složitá byla animace sněhových vloček. V této části jsem potřebovala asistenci. Já jsem animovala sněhovou vločku, nejdříve samotnou na pozadí a poté padající medvědovi na nos, zatímco spolužačka mačkala spoušť fotoaparátu. Chtěla jsem, aby vločka padala pomalu a plynule, to se mi podařilo až po několika pokusech. Vločku jsem měla zavěšenou na dvou vlasech, které se ve filmu prokázaly jako praktičtější než vlasce, a to především proto, že vlasy nebylo díky jejich tenkosti potřeba ve většině záběrů klíčovat. Konce vlasů jsem pak přilepila ke kartonovému pruhu, ze kterého je nechala vločku viset. Nejdříve jsem použila jen jeden vlas, vločka se ale točila. Přidala jsem druhý vlas a vše bylo v pořádku

Velmi dobře se mi animovaly jemnější medvědí pohyby, jako třeba čmouchání ke sněhu, udivování se a škrábání se na hlavě.

Další problém nastal s animací mrože. Musela jsem udělat řadu animačních zkoušek, abych dospěla k tomu správnému a dynamickému pohybu, tvořeného vzepřením na ploutvích a zhoupnutím se směrem dolů. Mnohem snadnější byla animace tučňáka, který se při chůzi pohupoval zleva doprava, čehož jsem docílila tak, že jsem ho ze stran nadzvedávala pomocí kousků plastické gumy.

Volné rozmístění stromů na scéně způsobovalo občas to, že jsem občas při animaci o nějaký z nich zavadila. Pak bylo složité dostat jej na přesně to stejné místo, na kterém se nacházel. Proto bych se u příštího filmu rozhodla rekvizity pevně zafixovat k podložce.

Poměrně snadná byla animace zvířat na ploše rybníka, kdy jsem nemusela animovat chůzi, ale pouze klouzavé pohyby zvířat.

### 9.3 Podzim

Když jsem dokončila zimní část, dala jsem se do animace části A, tedy podzimu.

Svícení této scény bylo podobné jako v zimní části, jen hlavní přední světlo jsem umístila o něco níž a nechala ho na scénu svítit více z boku, aby stíny stromů delší a scéna vypadala jako pozdní odpoledne, kdy se nejenom medvěd medvěd, ale s ním i celá krajina.

Stromy na scéně jsem rozmístila podobně jako v úvodním zimním velkém záběru, rozmístila jsem je ale více do prostoru, abych vytvořila vyváženou kompozici stromů a jejich stínů.

Medvědovy pohyby v této části filmu byly pomalé, jakoby ospalé. Aby vynikla skutečnost, že se medvěd chystá spát, naanimovala jsem dvě dlouhá zívnutí. Pohyb s posazením a následným postavením se ze sedu byl pro mě nový. Před animací jsem si jej sama několikrát vyzkoušela, abych pochopila jeho techniku, s ohledem na jistou medvědovu nemotornost a váhu.

## 9.4 Brloh

Animace medvěda spícího v brlohu byla velmi poučná. Například co se týče svícení. Nejprve jsem se pokusila nasvítit si scénu sama. Na osvětlení jsem použila jedno přední tlumené světlo. Scéna, kterou jsem vytvořila však byla barevně příliš monotónní. S kameramanem jsme pak scénu přesvítli tak, že jsme přední světlo částečně zastínili a přidali lampu, která skrze vlnou polo-zastíněnou díru v brlohu osvětlovala medvěda a jeho pelech. Toto svícení vytvořilo komorní a klidnou atmosféru.

Medvěda, vrtícího se ve spánku a při probouzení, jsem animovala pomocí velice jemných pohybů, aby bylo znatelné, že se probouzí z hlubokého zimního spánku.

Komplikace se vyskytla při animaci kouzelného paprsku. Nejdříve jsem se pokoušela animovat vlněnou přízi zavěšenou na vlasech, to ovšem nevypadalo příliš věrohodně. Vlnu jsem tedy posunula blíže k foťáku, aby byla neostrá. To sice pomohlo, ale s výsledkem jsem pořád nebyla spokojená. Nakonec mě napadlo vzít drát, esovitě jen pokroutit a omotat bílou vlnou. Paprsek pak plynule přišel k medvědovi a polechtal ho. Animovala jsem jej v poloze uprostřed mezi kamerou a scénou, takže byl neostrý a působil jako opravdový paprsek.

## 9.5 Proměna

Nakonec jsem animovala poslední část filmu, ve které se hnědý medvěd promění v medvěda ledního. Při hře s kamarády medvěd zapadá do hromady sněhu. Poté jsem jej přemotala z hnědé vlny do modré a v dalším záběru, ve kterém se zvedá, je již modrý.



Obr. 12. Proměna

Tato část filmu byla po animační stránce bez komplikací, jediný problém nastal s barevností prvního natáčeného záběru, kdy jsem si nevšimla, že je foťák nastaven na špatné vyvážení bílé. Pokusila jsem se barvy v počítači opravit, ale bylo těžké chytout přesnou původní zimní barvu, proto jsem se rozhodla scénu raději natočit znovu.

## 10 STŘIH

Když jsem byla s animací hotova, zkompletovala jsem jednotlivé záběry, očíslovala je dle technického scénáře a předala stříhačce Lucii Plaširybové, která již byla obeznámena s technickým scénářem a animatikem.

Se stříhem jsme začali již v průběhu filmu, proto již nějaké části byly sestříhány, zatím ale pouze nahrubo. Když jsme spojily všechny záběry, vyšlo najevo několik problémů s návazností scén. Musela jsem proto dotočit ještě několik málo krátkých záběrů, aby nevznikaly ve filmu nesrovnalosti. Některé dramaturgicky nedůležité scény jsme naopak vystříhaly, aby film nebyl příliš dlouhý.

První hrubý sestřih jsem nechala na stříhačce. Z původních dvanácti minut animace jich zbylo asi sedm. Filmu zkrácení pomohlo, ale na některých věcech jsme se neshodly. Stříhačka se rozhodla vyhodit z filmu některé scény, které jsem považovala za důležité a které jsme tedy posléze do filmu zase vrátily, přestože jejich střížení s okolními scénami se zdálo v některých případech značně komplikované. Také jsem trvala na prodloužení některých příliš zkrácených scén. Je pro mě důležitá poetičnost a atmosféra filmu, kterou by mohl přílišným zkrácením a zrychlením ztratit.

Několik komplikací nastalo také proto, že některé detailní záběry byly natočeny po ose. Stříhem jsme se tedy pokusily odvést pozornost jinam, například k pohybu.

Při realizaci finálního stříhu nám přišel poradit pan Tomáš Bitner, jehož pomoc byla velmi užitečná. Stříhy jsme dle jeho instrukcí posunuly třeba jen o pár filmových oken, ovšem mnoho stříhů tím získalo tu správnou rytmiku, kterou postrádaly.



## 11 HUDBA A ZVUK

Hudební doprovod mého filmu nahrála kapela Standard. Spolupráce s hudebníky byla velice příjemná a přínosná. Bohužel jsme ale hudbu pro film nahrávali až na poslední chvíli, a to asi týden před termínem odevzdání. Proto jsme nahrávání hudby nemohli věnovat dostatek času.

Měla jsem několik hudebních stop a také nahrané hudební ruchy. První velký problém nastal, když mi domluvený zvukař odřekl z časových důvodů zvučení. Hudbu jsem tedy musela nastříhat sama. Nejprve jsem do filmu nasadila několik základních dramaturgicky důležitých ruchů, například chrápání, ozývající se z cizího brlohu, a cinkání trianglu, doprovázející kouzelný paprsek a medvědí sny.

Větší problém se vyskytl s hudebními stopami. Zjistila jsem, že jeden z mikrofonů nefungoval a hudba není nahrána stereo. Horší ale bylo, že tišší části byly silně zašuměny. Právě tyto zašuměné části s nahrávkami převážně akustických nástrojů se ale zdály pro můj film nejvhodnější. Ostatní nahrávky bylo potřeba sestříhat zkušeným zvukařem. To ale v tuto chvíli nebylo možné. Kapela měla totiž sedm členů a pro mě nebylo lehké je všechny ukočírovat. Nahrávky jako celky tedy použitelné nebyly.

Nakonec jsem se rozhodla že použiji sólo pro piáno. V hudbě se sice vyskytuje šum, lze ji ale použít bez větších úprav a filmu dodává správné atmosféry. Nejvíce mě mrzí, že je hudba příliš monotónní. Až budu hudební verzi předělávat, chci aby byly atmosféry podzimu, zimy a brlohu rozdílnější.

Prozatím jsem se ale spokojila s tímto řešením, které se zdálo být tím nejvhodnějším.

## ZÁVĚR

Tvorba tohoto animovaného filmu byla náročná jak časově tak i psychicky. Vytváření filmu ale bylo velice poučné a také zábavné. Nejvíce věcí jsem se naučila během spolupráce se členy štábu, kteří na mém filmu spolupracovali a viděli film trochu z jiného úhlu a dali mi spoustu užitečných rad a doporučení. Především co se týče kamery, střihu, režie, záběrování a vytváření filmové hudby.

Především v závěru práce jsem se potýkala s časem. Příště bych pracovala s větším časovým předstihem a do harmonogramu bych zakomponovala i jisté časové rezervy. Nejvíce mě zdržela výroba loutek a rekvizit, která byla časově náročnější, než jsem předpokládala. Proto jsem byla již na začátku natáčení v mírném skluzu. Film jsem dokončila včas, ale musela jsem upustit od realizace několika drobností a úprav, které jsem měla v plánu, ale které jsem z časových důvodů nestihla. Například animované titulky z vlny a vyretušování některých chyb. Také se chystám film znovu nazvučit. Se zkušeným zvukařem kreativním způsobem sestříhat hudební nahrávky a doplnit do filmu hudební ruchy.

Při výrobě tohoto filmu jsem se naučila spoustu nových věcí, které se lze naučit pouze praxí a metodou pokusu a omylu. Tyto znalosti jistě využiji při natáčení dalších animovaných filmů. S výsledným filmem jsem spokojená a v nejbližší době plánuji připravit také autorský střih, střih hudby a úpravu titulků.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] ARISTOTELES. *Poetika*. Praha: GRYP, 1993, 67 s. ISBN 80-858-2901-0.
- [2] DUTKA, Edgar a Edgar DUTKA. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012, 137 s., [4] s. obr. příl. ISBN 978-80-7331-252-7.
- [3] FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scénáristiky*. Vyd. 1. V Praze: Rybka, 2007, 277 s. ISBN 978-808-7067-659.
- [4] GREGOR, Lukáš. *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company*. 1. vyd. Zlín: VeRBuM, 2011, 90 s. ISBN 978-80-87500-06-4.
- [5] GREGOR, Lukáš. *Vzhůru do nekonečna a ještě dál!: poetika studia Pixar*. 1. vyd. Zlín: VeRBuM, 2013, 454 s. ISBN 978-80-87500-43-9.
- [6] HÁBOVÁ, Milada; SMEJKAL, Zdeněk. . *Karel Zeman : Sborník studií a dokumentů*. 1. vyd. Brno: Blok, 1986. 104 s., fot.příl.
- [7] KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2004, 110 s. ISBN 80-733-1019-8.

## SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek č. 1 – Výtvarné návrhy

Obrázek č. 2 – Zima

Obrázek č. 3 – Podzim

Obrázek č. 4 – Medvěd

Obrázek č. 5 – Brloh

Obrázek č. 6 – Medvěd v podzimním prostředí

Obrázek č. 7 – Tučňák a mrož

Obrázek č. 8 – Ptáček

Obrázek č. 9 – Budík

Obrázek č. 10 – Mrož a medvěd na rybníce

Obrázek č. 11 – Brloh a paprsek

Obrázek č. 12 – Proměna

## **SEZNAM PŘÍLOH**

Příloha P I – Výtvarné návrhy

Příloha P II - Screenshoty

Příloha P III - Ukázky z technického scénáře

## PŘÍLOHA P I: SCREENSHOTY






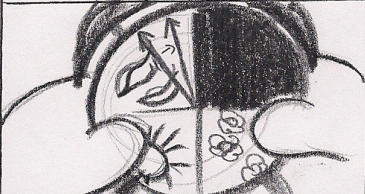

## PŘÍLOHA P II: VÝTVARNÉ NÁVRHY


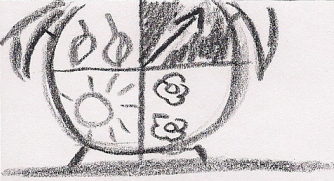
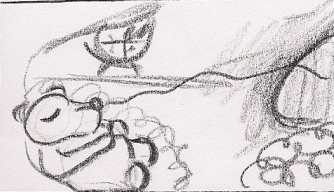


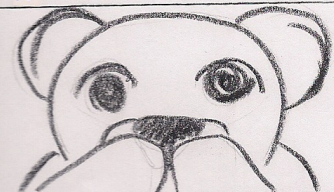











## PŘÍLOHA P III: UKÁZKY Z TECHNICKÉHO SCÉNÁŘE

SC. 1	1. EXT. LES. PODZIM C	<p>Podzimní krajina, na zemi je listí</p> <p>• <u>skučí vítr</u> - v celé scéně podzim</p>
	2. D	<p>Medvěd pozorující</p>
	3. D	<p>Z větve padá poslední list, ptáček odlétá</p> <p>• zapípání, zvuk mávnutí křídel</p>
	4. PD	<p>Medvěd odvrátí pohled od větve, vytáhne zpoza <del>stromu</del> <sup>hromady listů</sup> budík a podívá se na něj</p> <p>• zasusťení listů</p>
	5. D	<p>Budík zrovna tikne, ukazuje konec podzimu</p> <p>• tik</p>
	6. PD	<p>Odkládá budík a zívá si</p> <p>Vstává a odchází</p> <p>• živ, kroky - isusťení listů</p>
ZATMÍVAČKA		

(SC.2)	7 INT. BRLOH C	Medvěd spí v brlohu
		• chrápání do ticha, klidná hudba, ticho
	8 D	Budík ukazuje, že je zima
		• chrápání
	9a C	ZPOZA ZACLONĚNĚHO VÝCHODU ZA NÁ
		PŘIDĚ PAPPSEK SVĚTLA A DLOUBE DO MEDVĚDA, AŽ HO PROBODÍ
	9b C	ZPOZA ZACLONĚNĚHO VÝCHODU ZA NÁ
		POMALU SE ZAČNE VRTĚT, SEDA SI, MNE SI OČI, VSTAVÁ A VYCHAŽÍ VEN
		• zív, šustění
(SC.3)	10 EXT. ZIMA- DENC	MEDVĚD VYCHAŽÍ Z BRLOHU
		SNEŽÍ, ZASTAVUJE SE
	11 D	ZARAŽÍ SE A DIVÍ SE
		• HUDDA SE ZRYCHLÍ • DIVÍCÍ SE ZVUK

28	C	<p>MEDVĚD RYCHLE ODCHÁZÍ, V POZADÍ ZŮSTÁVAJÍ STAT JEHO KAMARÁDI, OTDÍÍ SE ZA NÍM</p> <p>• ZATMÍVAČKA</p>	
			
SC. 4	29. INT. DŮLOH	C	<p>MEDVĚD LEŽÍ, ALE NEMŮŽE USKOUT, PŘEVALUJE SE, VRTÍ SE</p>
			
30	D	<p>STÁLE SE VRTÍ, MYSLÍ NA ZIMU</p>	
			
31	C	<p>FLASHBACK I</p> <p>STAVĚNÍ SNĚHULÁKA</p>	
			
32	C	<p>FLASHBACK II</p> <p>KOUKOVÁNÍ</p>	
			
33	C	<p>FLASH BACK III</p> <p>KLOUZÁNÍ</p> <p>• ZAKLERAÁNÍ</p>	
