



Středoškolská technika 2010

Setkání a prezentace prací středoškolských studentů na ČVUT

Krátký animovaný film

František Hůla

Nejlepší škola Osmileté Gymnázium Buďánka
Pod Žvahovem 463, 152 00 Praha 5 - Hlubočepy

Úvod

Úvodem bych chtěl přiblížit, proč jsem si vybral animovaný film namísto klasického filmu, proč jsem zvolil techniku *stop motion* a také cíle mé práce.

Již dlouhou dobu se zajímám o animovanou tvorbu, proto pro mne byl krátký animovaný film jasnou volbou pro ročníkovou práci. Pár krátkých filmů jsem již vytvořil doma, nebo na hodinách počítačové grafiky. Dá se tedy říci, že s animováním mám již pár zkušeností. Bohužel mám zkušenost pouze s jedním druhem animace, neboť vše, co jsem zatím animoval, bylo technikou *stop motion*, která je ze všech technik ta nejstarší, nejpracnější, nejpomalejší, ale finančně nejméně náročná. Pokud animujete touto technikou, kladete jednotlivé snímky, které musíte nejprve nafotit, namalovat, nebo jinak vytvořit za sebe a jejich rychlým promítnutím po sobě vzniká iluze pohybu. Tato technika je velmi náročná, neboť každý pohyb musíte rozfázovat a nafotit, nebo namalovat postupně tak, aby na konci vyšel co nejpřesvědčivější a plynulý pohyb. Což sebou nese neustálé kontrolování a předělávání.

Jak již jsem zmínil, já jsem se opět rozhodl pro techniku *stop motion* z fotografií. Rozhodl jsem se tak z pár prostých důvodů. Jednak s touto technikou mám již nějaké zkušenosti a fotografie lze po jejich získání upravovat i ve volně dostupných softwarových aplikacích. Kdežto kdybych zvolil 3D počítačovou animaci, musel bych si obstarat některý z 3D animačních programů, které stojí řádově desítky tisíc a jsou velmi složité.

Důvodem proč jsem chtěl příběh fotografovat, nikoli natáčet, je samotný výsledný film. Neboť pohyby lidí animovaných tímto způsobem, působí ve finále velmi těžce a loutkovitě,

jakoby se pohybovali při vyšší gravitaci. A tento efekt se mi velice líbí. Rovněž jsem usoudil, že vzhledem ke komiksové tématice filmu, se tento styl pohybu hodí.

Stanovení cílů mé práce bylo vcelku jasné. Stvořit film, který se bude líbit divákům a obohatit se o zkušenosti s animováním, režírováním a organizováním jiných lidí.

Základní pojem a definice animace

Na úvod své práce bych měl objasnit, co to animace je. Animovaný film, lze definovat zcela jednoduše, jako postupné snímání fází pohybu loutek, kresby, předmětů živých či neživých. Pohyb, který autor získá, lze na rozdíl od hraného filmu vidět až při projekci, neboť snímání pohybu v reálném čase neexistuje a nemusí se ohlížet na žádné přírodní či jiné zákony.

Historie české animace

Chtěl bych přiblížit historii české animované tvorby, v tomto oboru jsme totiž bývali na světové špičce.

Počátek české animované tvorby

I lidé, kteří se animovanou tvorbou příliš nezabývají, možná již někdy slyšeli jméno Jiří Trnka, který se skupinou mladých lidí stál v roce 1945 na počátku již brzy úspěšné české animace. Slovem brzy myslím hned rok poté, kdy v roce 1946 vyhrál Jiří Trnka cenu na prvním poválečném filmovém festivalu v Cannes s filmem *Zvířátka a Petrovští*. Tento úspěch zajistil, že stát dále financoval tvorbu českého kresleného filmu a Trnka mohl dál tvořit úspěšné či úspěšnější animované filmy. Jedním z těch úspěšnějších byl celovečerní loutkový animovaný film *Špalíček*. S loutkovou animovanou tvorbou se naši tvůrci tak sžili, že do dějin tato technika vstoupila jako *česká škola*.

Pokračování české animace a Trnkovi následníci

Asi nejvýraznějším pokračovatelem Trnkovi tvorby byl Břetislav Pojar. Ten pomáhal Trnkovi s animováním filmů jako *Staré pověsti české*, či *Sen noci svatojánské*. Pojar kromě jiného vytvořil také známou sérii filmů *Pojďte pane, budeme si hrát*, kterou jistě zná opravdu každý.

Jmen umělců, které bych mohl jmenovat v historii animované, české tvorby je celá řada (Kamil Pixa, Garik Seko, Hermína Týrlová, Lubomír Beneš, Jiří Barta, Dagmar Doubková, Pavel Koutský, Michaela Pavlátová,...). Jmen filmů, které rostly pod rukama těchto umělců je ještě víc (*Dobrodružství na zlaté zátocce*, *O kocouru Mikešovi*, *Prach a broky*, *Malá čarodějnice*, *Příliš mnoho něhy*, *Tichým týdnem v Domě*, *Na špagátě...*). Cílem mé práce však není vypisovat zde dlouze, jistě zajímavou historii českého animovaného filmu, proto jsem zde nastínil sice jen krátký, ale velmi úspěšný začátek naší animované tvorby.

Styly a techniky animace

Tradiční animace

Tradiční animace je nejstarší a historicky nejvíce používanou formou animace.

Tradiční animační proces

- storyboard

Jako jakákoliv jiná animace, začíná tradiční animační proces u tzv. Storyboardu. Je to sled ilustrací, které mají přiblížit příběh filmu. Storyboard je také doprovázen popisky pro lepší orientaci v příběhu.

- načasování a design

Když je kompletně připravený hlas a zvuk k animovanému filmu a storyboard schválen, přijdou návrháři charakteru postav, určují, jak se bude jaká postava kam koukat, jak bude vypadat atd. Mezi tím ředitel načasování podle připraveného zvuku určí, ve kterých chvílích se budou hýbat rty, a jaké pózy bude potřeba v jednotlivých rámcích.

- nákres

V této fázi tvorby se určují úhly kamery, cesty kamery, osvětlení a stínění scény.

- animovaný film

Animátor začne kreslit na listy papíru, který je dírkovaný aby se dal zachytit na stůl, a vytvoří tzv. klíčové nákresy ve scéně. Kreslí tolik rámců, aby zachytil hlavní body akce.

Každý rám musí přesně odpovídat vytvořené zvukové stopě.

Když jsou tyto namalované sekvence připravené, každý obrázek je pak převeden z papíru na tenkou průsvitnou folii zvanou cel. Když jsou všechny sekvence převedené na "cel", začne proces fotografování.

Počítačová animace

Na rozdíl od klasické animace vzniká počítačová animace, jak už sám název napovídá, za pomoci počítače. K počítačové animaci však nestačí mít počítač, ale také vhodný software, ve kterém lze animaci vytvářet. Ve většině animovacích programů animujeme za pomoci tzv. klíčových bodů, to jsou body, které přesně určíme, a počítač je poté spojí plynulým pohybem. Velmi rozšířenou 2D animaci – dvourozměrnou, začíná vytlačovat stále více používaná 3D – trojrozměrná animace.

Průběh tvorby filmu

- Téma
Nejprve jsem si musel zvolit téma. Vymyslel jsem tedy několik zajímavých zápletek, které jsem rozepsal do scénářů. Po kratším rozhodování jsem si vybral scénář s drogovou tematikou. A zde jsem udělal chybu, že jsem se před realizací natáčení/fotografování, neporadil s vedoucím práce o tématu, které jsem zvolil.
- Způsob animace
Z důvodů uvedených v úvodu jsem zvolil za způsob animace *stop motion*. Zde byl spíše problém zvolit program, ve kterém bych fotky upravoval, pokud by bylo zapotřebí nějakých efektů. Nakonec jsem zvolil program *Adobe Photoshop CS3*, jelikož jeho uživatelské prostředí je mi blízké a jsem na něj zvyklý.
- Fotografování
Musel jsem obstarat herce, kteří by v mém filmu byli ochotní zahrát. Požádal jsem tedy pár ze svých spolužáků a své sourozence. Ti souhlasili a mohli jsme začít fotografovat. Nejprve jsem ovšem musel obstarat rekvizity a prostory. Obstaral jsem tedy prostor, ve kterém jsme mohli příběh fotografovat a určil jsem první “natáčecí” den. V tento den jsme se sešli a nafotografovali první sérii fotografií. Do těchto prostor jsme poté několik dní neměli přístup a tak jsem během těchto dnů chtěl nafotografovat další záběry, při kterých nebylo nutné tyto prostory obývat. Tak se také stalo. Když jsem měl první minutu a půl filmu, šel jsem za vedoucím své práce, abych s ním prodiskutoval, co mám a co dál. Bohužel jsme došli k závěru, že tato tematika nebude ta pravá pro ročníkovou práci a já musel začít znovu.

Průběh tvorby filmu 2

- Téma 2

Scénáře jsem měl již vymyšlené, zbývalo tedy zvolit ten, který bude realizován. Neboť jsem již měl nějaké rekvizity a herce, kteří se do natáčení hrnuli, zvolil jsem příběh o Hromorukovi, jelikož v něm hrají lidé na rozdíl od druhého příběhu, který je animovaný z modelíny.

- Způsob animace

Způsob animace zůstal stejný.

- Fotografování

Tentokrát jsem herce a většinu rekvizit již měl, zbývalo tedy obstarat jen prostory. Jako prostory jsem se rozhodl využít budovu školy během výtvarných víkendů. Do hlavní role jsem se rozhodl obsadit Jana Valtra. Já jsem zahrál další postavy ve filmu, až na fanynku, kterou zahrála má sestra Anna Hůlová. Fotografoval jsem já, vyjma scén ve kterých jsem také hrál, ty fotografovala opět moje sestra Anna.

O tom, že natáčení\fotografování bylo zdlouhavé, svědčí už jen počet fotografií (2320). Také bylo velmi namáhavé pro herce, neboť se při každé fotografii museli zastavit a vydržet tak jak je režisér (já) nastavil.

Po nafotografování šli fotografie ke mně do počítače, abych je mohl upravit a poskládat je do filmu.

Hana Šromová, jako vedoucí práce, byla při výtvarných víkendech u tohoto fotografování, nehrozilo tedy, že bychom museli celou tuto proceduru absolvovat znovu.

- Postprodukce

Když jsem měl fotografie u sebe na počítači, mohl jsem se konečně pořádně podívat, co jsme to vlastně stvořili. Musel jsem tedy všechny fotografie poskládat za sebe a utvořit z nich film, to jsem provedl v aplikaci *Windows Movie Maker*. Měl jsem tedy náhled, na to jak film bude zhruba vypadat, ale čekala mne ještě spousta práce.

Jelikož měl film komiksovou tematiku, chtěl jsem veškeré efekty tomuto stylu přizpůsobit. Rozhodl jsem se tedy pro méně realistické, ale o to více komiksové efekty. Tedy spousta krve, střelby, plamenů a jiných efektů, kterými se v komiksech nešetří.

Hrozné bylo však zjištění, že tyto komiksové efekty nevypadají až tak dobře v prostředí třídy, ve které jsme film fotografovali. Vyvstala tedy otázka:

„přefotografovat celý film, nebo se to pokusit vyřešit v počítači?“

Po konzultaci s vedoucím práce jsme se rozhodli pro řešení v počítači.

To pro mne ovšem znamenalo každou fotografii po fotografii vzít, ručně ořezat a tím ji zbavit pozadí.

Přiznám se, že se o mne pokoušely mdloby, když jsem zjistil, že jich budu muset ručně ořezat dva tisíce. Ještě více se mi udělalo nevolno, když jsem po první desítky fotografií zjistil, jak je to pracné, nemotorné a otravné.

Fotografii musíte ručně ořezat, to znamená, že to co chcete, aby zůstalo nezměněno, objedete kurzorem myši a klikáním tvoříte záchytné body trasy, která poté vykreslí výběr. Zní to jednoduše, ovšem pokud musíte takto vybrat například ruku, musíte záchytnými body obkroužit každý prst.

Když máte takto vybráno co ponechat a co změnit, je na řadě přemalování, nebo filtrování oblasti, která má zmizet.

To vše bylo nutné udělat nejen proto, že efekty a pozadí spolu nešly dohromady, ale barevné pozadí třídy také odpoutávalo pozornost od děje filmu. Tedy ztmavením, nebo odbarvením pozadí jsem dosáhl toho, že divákovu pozornost upoutá barevný děj na popředí.

Když byly potřebné fotografie ořezané, zbývalo dodělat efekty střelby, krve, blesků a jiných akcí. Ty jsem poté chtěl vkládat do další vrstvy nad původní film.

Používání vrstev v těchto programech si lze představit, jako dva papíry. Jeden klasický bílý neprůhledný, na nějž jste namalovali základ a druhý, kterému zvolíte průhlednost, jakou si přejete. Na tento průhledný papír lze také malovat a to tak průhlednou barvou jakou si přejete. Když položíte průhledný papír na neprůhledný, uvidíte pak základ, který je na neprůhledném papíře, ale i to co je na papíře průhledném. A těchto průhledných papírů můžete použít takřka nekonečno.

Bohužel jsem zjistil, že tuto funkci *Windows Movie Maker* nemá. Rozhodl jsem se tedy použít program na úpravu videí *Adobe Premiere Pro CS3*.

Nejprve jsem si z ořezaných fotografií udělal nový základ, tím že jsem v programu *Adobe Premiere Pro CS3* poskládal tyto ořezané fotografie nad starý film bez efektů.

Poté jsem použil efekty střelby, krve, blesků a jiných akcí ve vrstvě nad tímto základem. Když jsem si takto vytvořil obrazovou stopu, zbývalo udělat jen zvuk.

Vzhledem ke grotesknímu nádechu filmu jsem nechtěl rušit děj mluveným slovem, a tak jsem použil, jako v groteskách, okno s textem, který postavy říkají. V důsledku tohoto rozhodnutí, jsem musel vytvořit tato okna s textem a umístit je obrazové stopy filmu, čili jsem celý film musel rozřezat a udělat v něm místo pro tyto okna navíc. Když jsem po umístění všech textů získal přesnou časovou linku filmu, mohl jsem začít dělat zvuk. Nejprve jsem si myslel, že všechny zvuky do filmu nahraji na mikrofon, ale na internetu jsem objevil stránku se slušnou databází zvuků, které byly volně ke stažení. Použil jsem tedy většinou zvuky z této stránky, jen občas jsem musel zvuk nahrát já sám. Když jsem měl k filmu přidané zvuky akcí a ruchů chybělo jen přidat muziku, která by vhodně podpořila situace ve filmu a navodila odpovídající atmosféru. Jakmile jsem hudbu upravil tak, aby k filmu seděla, byl jsem takřka hotov. Nakonec jsem musel jen film uložit, vypálit na DVD a vytvořit mu obal.

Závěr

Závěrem bych chtěl napsat, že mne práce na tomto projektu obohatila o zkušenosti s organizováním větších projektů. Jistě mne obohatila, či poučila v oblasti výtvarné. A zcela jistě mne donutila hluboce popřemýšlet nad příslovími

„Dvakrát měř, jednou řež“

„Co můžeš udělat dnes, neodkládej na zítřek“

Věřím, že jsem za spolupráce svých kamarádů, spolužáků a sourozenců, stvořil pěkný film, který se bude líbit.

V průběhu tvorby filmu jsem se setkal s názorem, že je film příliš brutální a nabádá lidi řešit své spory násilím. Je to jistě zajímavý názor, který nutí k zamyšlení, ale mým cílem nebylo natočit\naanimovat film, který by měl diváky nabádat k nějakému určitému typu chování, nebo jim radit jak řešit své problémy. Chtěl jsem vytvořit krátký film v komiksovém stylu, který je mi blízký. A k tomuto stylu neodmyslitelně patří v některých případech i přehnaná brutalita, bez níž by tento styl jistě nebyl tak zajímavým a atraktivním pro takovou spoustu lidí.

Seznam použité literatury a softwaru

Literatura

Ulver, S. :Animace a doba 1955 – 2000. Sdružení přátel odborného filmového tisku
2004

Software

Windows Movie Maker
Adobe Photoshop CS3
Adobe Premiere Pro CS3

Internetová databáze zvuků

<http://www.partnersinrhyme.com/soundfx/Weather.shtml>

Scénář 1

Den huliče

Začne se záběrem na kanape, hraje tam Bob Marley (v pozadí). Z boku se tam přiklání hl. postava (evidentní feťák, už na první pohled je vidět jak je znuděný, a že z něj drogy pomalu vyprcháávají), když dojde před kanape tak jakoby pohodí rukama do strany a otočí se o 450°, přičemž odstředivá síla mu vymrští nohu nahoru a on se svalí za sebe na kanape.

Stará pohovka zaskřípe a on se s výdechem do ní zapustí (v důsledku úplného uvolnění jeho svalstvo zrosolovává a on se rozprostře na pohovku).

Párkrát se podívá po pokoji a pak vypne Boba Marleyho a pustí televizi.

(záběr na televizi) Nic nedávají a tak přepíná z kanálu na kanál až na zpravodajství (zpravodajství vypadá tak, že v televizi je hlava a ta mele pusou nějaký nesmyslný žvásty, trochu zrychlený, hlava bude druhý herec).

Pak se obraz zase přenesse na postavu na gauči. Ten udělá gesto s prstem nahoru, jako když dostane nápad. Vyndá krabičku s hulením a ubalí si jointa (představuju si to asi tak, že se nakloní nad stůl s hulením a pustí se do toho tak že má ruce rozmázlý do jednoho pohybu a jak jimi rychle hýbe tak to bude vypadat jako by měl ty ruce 4) pak vítězně zvedne joint a zapálí ho.

V klidu ho vyhulí, pak docela dost uvolněným a vláčným krokem odejde pryč z obrazu a vrátí se s hromadou baget. Posadí se zpět, narve si bagetu do pusy a kouká na zpravodajství.

(záběr na televizi) Zvuk začne trochu šumět, tak zpravodaj vyndá ruku z televize ven a našteluje kolíkem správnou frekvenci.

Feták na to kouká zaraženě a vytřeští oči. Zkusí jiný kanál, ale jenom mění zpravodajovu image (vždy bude krátký záběr na televizi), když se tak mění v nějaké směšné modely, fetáka přepadne hrozný záchvat smíchu.

(záběr na televizi) Zpravodaj zase vyndá ruku ven a přepne se na normál. Když je v normálu, vyndá i druhou ruku a začne se škrábat ven.

To se feták přestane smát a popadne ho hrůza. Vyskočí z gauče a začne utíkat. (Jenže je to jak ve špatném snu. Dveře, místo aby se přibližovali, tak se oddalují.

(záběr na televizi) Zpravodaj zatím vylezl ven a přibližuje se.

Zpravodaj popadne fetáka za rameno a otočí ho. Feták se pokouší bránit a dá mu pěstí, jenže to nejde.

(detail na obličej moderátora) Místo aby ho vši silou praštil, vyjde z toho jen facka jak pohlazení. Zpravodaj se začne smát ďábelským smíchem (kamera se během toho smíchu oddálí tak aby zabírala obě postavy)

Mezitím co se ho pokouší feták praštit tak se moderátorovi zvětší ruka, kterou ho drží a flák je jakoby omotaný jeho rukou. Zpravodaj ho praští po hlavě pěstí (ze shora jako kladivem na hřebík)

(detail na fetákovu hlavu) Úderem se hlava fetáka změní na tvar krabice (bude mít na hlavě přidělanou krabici. Na přední straně bude jeho obličej a jako by měl velkou hranatou mozkovnu, nahoře otevírací).

(záběr na obě osoby) Pak se mu feták vysmekne a utíká se schovat do jiného pokoje svého bytu (vyběhne ze záběru).

(záběr jak flák vběhne dveřmi do místnosti) Je tam šero, on si dřepne a snaží se na něco přijít.

(záběr na feťákovu hlavu zepředu) Najednou dostane nápad otevřít svou hlavu.....(objeví se nad ním bublina, ve které bude nakreslená krabice, jak se otevírá)

(záběr na feťákovu hlavu zešikma) Při otevírání se z ní vyvalí hustý dým a on se jen potutelně pousměje. Pak do ní strčí obě ruce a loví.... Vyhodí z ní pár listů trávy a spoustu pilin.

Nakonec na něco narazí a ucukne. To protože narazil na střep, střep z žárovky (vyndá ho z hlavy tak aby byl přímo před kamerou). Začne hledat urputněji, ale vyndává pořád jenom prasklé, nebo úplně rozbité žárovky. Až najednou vyndá jednu funkční.

(záběr na celého feťáka) Chytne jí oběma rukama, jako když se lidi modlí, a tak usilovně myslí, že se mu obličej zkříví jako by tlačil na záchodě.

(detail na feťákův obličej) Na čele mu začnou rašit krůpěje potu.

(záběr na celého feťáka) Nakonec se žárovka rozsvítí. On se s ledovým klidem podívá přímo do objektivu a usměje se. Pak šáhne do svojí hlavy.

(záběr na feťákovu hlavu zešikma) Vyndá nůž.

(záběr na celou místnost) Jak feťák vyndá nůž, tak do místnosti vběhne zpravodaj a začne se s ním prát, o nůž ho připraví a začne se zvětšovat (jakoby nafukovat), až skoro zaplní celou místnost.

(krátké záběry na feťákovu hlavu) Feťák během toho vždycky pomyslí na nějakou zbraň a vytáhne jí z hlavy (vždy o něco větší a účinnější než ta předchozí).

Na zpravodaje bohužel nic neplatí.....

(záběr na obě osoby) Nakonec ho zpravodaj chytne hlavou dolů (záběr na oba, jak zpravodaj chytá feťáka za nohy. Pak záběr jen na feťáka, jak se pomalu otáčí vzhůru nohama, až visí hlavou dolů. V záběru bude jen feťákovo tělo a nohy po kolena, aby mohl být pověšený za kotníky) a všechny zbraně z jeho hlavy vyklepe (jak bude flák hlavou dolů z otevřené krabice budou padat různé zbraně dolů pryč z obrazu). Po poslední zbrani z hlavy vypadne i mozek, srdce a nakonec hovno.

(záběr na obě osoby) K smrti vyděšeného feťáka položí zpravodaj na zem a šlápne mu na hlavu (nejdříve záběr na obě postavy a zpravodaj se nakračuje. Pak záběr z feťákova pohledu, jak se na něj řítí obrovská noha).

(záběr na fenkův obličej) Feťák ječí k smrti vyděšený.

Když se obraz oddálí od feťákova řvoucího obličej, tak je vidět jak sedí na kanapi, v ruce drží kus bagety a zbytek má rozdrobený v klíně. Zmateně se rozhlíží po pokoji a pak ze sebe setřepává drobky, oddychující si. Nakonec se opře lokty o stůl a zakryje si obličej dlaněmi.

(poslední záběr na feťáka zblízka) Feťák vytáhne další joint, zasměje se do objektivu a zapálí ho.

Obraz pak pomalu zbledá z kouře vypuštěného z jeho úst a konec.

Titulky.

Scénář 2

Čekání na autobus

Tato animace by měla být dělána z modelíny. Udělal by se model autobusové zastávky, loutka z modelíny a několik modelů zvětšenin z příběhu.

Začíná se záběrem na nohy, jak dojdou k lavičce na autobusové zastávce. Otočí se a sednou na lavičku (v záběru jsou stále jen nohy, od země po kolena).

Úvodní titulky. Za titulky je na pozadí záběr na hodinky. Doprovázeno pomalou jazzovou hudbou.

Další záběr je na chlapa sedícího na lavičce. Je to ten chlap, co mu patří nohy z prvního záběru. Podívá se nervózně na hodinky, pak přímo před sebe a vzdechne. Kouká neklidně okolo a pořád poposedává.

Záběr na jeho ruku na opěrátku, jak nervózně bubnuje prsty.

Pak zase záběr na celého chlapa jak se kouká na hodinky.

Detail hodinek a po něm přijde opět záběr na prsty, jak bubnují o lavičku.

Záběr na hodinky a prsty se párkrát opakují a zvuk ťukání se prolíná s tikotem hodinek.

Tikání a bubnování je čím dál hlasitější. Záběr na oči. Očima nervózně kouká ze strany na stranu. Pak s nimi chaoticky jezdí a sleduje okolí a začíná se potit.

Záběr na celý obličej jak řve.

Chlap pořád úzkostně ječí a obraz se v tom řevu oddálil ve třech skocích od něj, tak že je vidět celá zastávka. Na zastávce je jenom on. A když přestane řvát, urovná si sako a rozhlídne se, jestli ho někdo neslyšel. Když zjistí, že je na zastávce sám, znovu vzdechne a za ním vítr prožene noviny přes celou zastávku. Chlápek vstane a pomalu dojde ke stojanu s odjezdy (stojan je k záběru bokem, takže teď vidíme chlápka z profilu). Chvíli bloudí prstem po stojanu, až najde svůj spoj (pořád stejný záběr z dálky).

Potom co se prst zastaví, chlap se mírně předkloní, aby si přečetl, co je tam napsáno.

Záběr na jeho obličej z blízka (z profilu).

Pak znovu zařve a obraz se stejným způsobem oddálí. A chlap se našťvaně otočí na podpatku a odejde zpět k lavičce, kde se posadí.

Jak se posadí a uklidní se, tak se začne rozhlížet, jestli se nikdo nedívá. A pak si začne dloubat prstem do stehna.

Záběr zblízka na stehno, jak z něj chlap kus uloupne.

Opět záběr na celého chlapa, jak modeluje z kusu svého stehna kuličku. Pak se znovu rozhlídne, jestli se náhodou nikdo nedívá. A utrhne si celou nohu, kterou začne modelovat.

Postupně z ní vymodeluje míč, se kterým si chvíli hází, pak pejska, až nakonec pejska postaví vedle sebe na lavičku a začne modelovat z druhé nohy a těla mašinku.

Záběr na pejska. Z boku se vynoří ruka a pejska odtáhne pryč ze záběru.

Záběr na celého chlapa, jak tam sedí na lavičce jako mašinka a hlavou a rukou a směje se.

Do záběru najednou přijede autobus, zastaví se na zastávce, otevře a zavře dveře a odjede. Jak odjede tak je zase vidět chlápek jak jako mašinka strnule kouká před sebe a najednou se dá do breku.

Závěrečné titulky a na pozadí je detail hodinek jako na začátku a pomalu ubíhá čas.

Scénář 3

Hromoruk

Jelikož má tato animace komiksovou tematiku, budu se snažit používat takové efekty, aby byly co nejvíce podobné těm komiksovým. Rovněž je trochu groteskní, a tak bych nerad tento nádech rušil dialogy herců, tak jsem se rozhodl, že budu vkládat do filmu pole s textem.

První záběr je na Pepíka (hlavního hrdinu), jak spí na kanapi a pomalu se probouzí.

Okno s textem: „Pepík byl normální kluk, jen se nerad učil. Radši chodil někam ven.“

(stejný záběr jako první) Pepík se zvedne z kanape, plivne do učebnice francouzštiny, co jí zvedl ze země a zahodí ji. Pak jde směrem ke kameře, až jí mine.

(záběr na zeď s dveřmi) Zboku vyjde Pepík a jde směrem ke dveřím. Sebere ze země učebnici francouzštiny a vejde do dveří.

(záběr na dveře z druhé strany) Pepík vyjde dveřmi a zabouchne je za sebou. Jenže nedává pozor a přibouchne si do dveří ruku (levou). Vyjekne a sesune se k zemi. Pak se podívá na svou ruku, která mu z té rány hrozně oteče, a omdlí.

(jak Pepík leží na zemi, přijde stmívačka)

(záběr na Pepíka klečícího na chodbě přede dveřmi) Pepík klečí na zemi a běduje nad tím, co se mu stalo.

Okno s textem: „Ach ne, co se mi to stalo!! Proč já?! Co budu dělat.“

(opět záběr jak Pepík klečí na zemi) Do záběru přijde profesor. Dojde k Pepíkovi a chytne ho za rameno.

Okno s textem: „Ale chlapče, nezoufej. To co se ti stalo, je výhra“

(záběr na obě osoby trochu z dálky) Profesor pomalu zvedá Pepíka ze země a stále k němu promlouvá.

Okno s textem: „Pojď semnou a staň se superhrdinou. Budeš slavný a bohatý.“

(stejný záběr jako předchozí) Profesor se napřáhne a úderem do Pepíkova hrudníku ho za doprovodu blesků a hromů změní na Hromoruka. Pak se Hromoruk zaraduje a obraz se na chvíli zastaví.

(detail na znak co má Hromoruk na hrudi a stmívačka)

(záběr na chodbu, kterou odchází profesor a Hromoruk do dále)

(záběr jak oba přicházejí do profesorovy laboratoře a jdou směrem ke kameře)

Okno s textem: „Toto je moje laboratoř, zde plánuji všechny akce.“

(pomalu dojdou k místnosti, ze které vyzařuje bílé světlo) Profesor popisuje co se v jeho laboratoři děje.

Okno s textem: „A tady míchám všechny ty protony, neutrony a tak, však to znáš.“

(záběr kde oba odejdou od té záře a dojdou ke kameře, až vyjdou ze záběru)

(záběr na profesorův stůl) Profesor a Hromoruk přijdou do záběru zpoza kamery. Dojdou ke stolu. Hromoruk se zastaví před stolem a profesor dojde až za něj. Profesor pak ukáže na něco na stole.

Okno s textem: „Podívej toto je odposlouchávací zařízení“

(záběr na profesorův stůl) Pak se profesor otočí a ukáže na další předmět z jeho laboratoře.

Okno s textem: „A toto je tajná kamera Eagle eye 3000“

(záběr na profesorův stůl) Profesor se otočí zpět k Hromorukovi.

Okno s textem: „dneska mám pro tebe 2 cíle“

(záběr na profesorův stůl) Nato na stůl profesor vyloží 2 fotografie, Hitlera a Stalina.

Okno s textem: „a teď tvoje vybavení“

(záběr na profesorovi ruce nad stolem) Profesor začne na stůl vyndávat postupně světelný meč, pistoli, špionské brýle, šavli a neviditelný šátek.

Okno s textem: „světelný meč, pistole, špionážní brýle, šavle a neviditelný šátek..... a ještě něco extra super co svět ještě neviděl“

(záběr na profesora jak zběsile gestikuluje a sahá pod stůl) Profesor vyndá zpod stolu nějaký zářící předmět.

(detail na zářící předmět) Záře ustoupí a je vidět prsten.

Okno s textem: „laserový prsten“

(záběr na Hromoruka, jak se diví)

Okno s textem: „ooh-oh-hmm“

(záběr na oba dva, jak si potřesou rukou. Stmívačka)

(jako další přichází Hitlerův projev)

(záběr na skříň) Skříň se pomalu odsune ode zdi a zpoza ní vystupuje Hromoruk z tajného průlezu. Hromoruk se nenápadně odplíží do úkrytu.

(záběr z dálky na Hromorukův úkryt) Hromoruk z něho vykukuje, pak se kamera přiblíží až k němu a on střílí laser ze svého prstenu.

Na dalším záběru letí paprsek laseru a zasáhne Hitlera do knírku, který se tím vznítí.

(záběr na Hitlerovu ochranu) Hitlerův bodyguard se ihned otáčí a střílí salvu po Hromorukovi.

(záběr na hromorukův úkryt) Hromoruk se ve své skrýši krčí za svou velkou rukou a střílí zpět po bodyguardovi.

(záběr na Hitlerovu ochranu) Bodyguard je zasažen do ramene a ruka mu odpadá.

(záběr na hromorukův úkryt) Hromoruk vybíhá ze své skrýše směrem k Hitlerovi (kamera se přesouvá s ním). Hromoruk srazí bodyguarda k zemi a vrhá se na Hitlera. Chytí Hitlera pod krkem a prostřelí mu hlavu.

(záběr na Hitlera, jak bezvládně padá k zemi)

(záběr na Hromoruka) Hromoruk se podívá na vlajku s hákovým křížem a našťvaně ji strhne.

Okno s textem: „to je hnus!!“

(záběr na Hromoruka) Hromoruk se otočí směrem na kameru a řekne:

Okno s textem: „nenene děti to je špatné, nehrajte si s fašismem“

(stmívačka)

(záběr na Stalina, jak sedí za svým stolem) Stalin se prohrabuje svými penězi.

(záběr do rohu kde pod neviditelným šátkem stojí Hromoruk) Hromoruk pomalu ze sebe sundá šátek a jde ke Stalinovi (kamera jde s ním až ke Stalinovu stolu).

Okno s textem: „hej Staline! Chtěl bych s tebou mluvit.“

„Ó opravdu? Počkej, mám tu pro tebe něco ve stole“

(záběr jak Hromoruk stojí u Stalinova stolu) Stalin šáhne do stolu a vyndá Kalashnikov, kterým Hromoruka postřelí. Stalin se začne d'ábelsky smát, pak zjistí, že už nemá náboje, načež samopal zahodí.

(Záběr na Hromoruka jak se pomalu zvedá ze země a jde se prát se Stalinem)

(záběr jak Hromoruk stojí u Stalinova stolu) Stalin a Hromoruk tasí světelné meče a začnou šermovat.

(Hromoruk a Stalin bojují) Stalinovi se podaří Hromoruka odmrštit.

(záběr jen na Hromoruka) Hromoruk se rozčiluje a řve na Stalina.

Okno s textem: „Jen počkej Staline, já tě dostanu“

(záběr jen na Stalina) Stalin řve na Hromoruka.

Okno s textem: „Opravdu si myslíš, že mě můžeš porazit? Vždyť já jsem Stalin!!“

(záběr na Hromoruka) Hromoruk šáhne svou velkou rukou za záda a vytáhne šavli. Pak se vrhne na Stalina (kamera jede s ním a opět sleduje souboj). Hromoruk vykryje Stalinův atak a proklaje ho šavlí. Stalin se svalí na stůl.

(záběr na Stalina na stole) Stalin se pomalu zvedá ze stolu a dělá Hromorukovi návrh.

Okno s textem: „počkej, vždyť se ještě můžeme dohodnout“

(záběr na Hromoruka) Hromoruk se napřahuje a křičí.

Okno s textem: „nikdy!!“

(záběr na Hromoruka) Hromoruk seká světelným mečem.

(záběr na Stalina) Na Stalinově hrudi se objevuje šrám.

(záběr na Hromoruka) Hromoruk opět seká.

(záběr na Stalina) Na Stalinově hrudi se objevuje další zásek.

(záběr na Hromoruka) Nyní Hromoruk bodá světelným mečem proti kameře.

(záběr na Stalina) Ve Stalinově břicho se objevuje velká bodná rána a začnou z ní lézt střeva, která si pak Stalin začne z břicha tahat.

(záběr na Hromoruka) Hromoruk si přendá šavli z velké ruky do té normální, pak se pořádně napřáhne a seká.

(záběr na Stalina) Po posledním Hromorukově seknutí se Stalinovi oddělí vršek hlavy od zbytku těla a Stalin padá na záda mrtev.

(stmívačka)

Okno s textem: „ale Pepík tak ztratil soukromí a ruka mu vadila i v běžných věcech“

(záběr na ulici, po které jde Hromoruk) Hromoruk jde po ulici zakrytý v kapuci a doufá, že si ho nikdo nevšimne (kamera pokračuje s Hromorukem). Po chvíli potká nějakou dívku (která ho obdivuje), ta se za ním otočí a skočí po něm. Jenže Hromoruk netouží po pozornosti a sráží fanynku k zemi. Pak se zvedá a utíká (vyběhne ven ze záběru).

(záběr na ulici) Jsou vidět Hromorukovi záda jak utíká po ulici pryč. Pak odbočí doprava a vlez do dveří.

(záběr na zavírající se dveře, do kterých Hromoruk vběhl)

(záběr na toalety) Z kabinky vyleze Hromoruk a má svou velkou ruku obalenou toaletním papírem. Hromoruk setřese toaletní papír z ruky a jde k pisoáru.

(detail, jak se Hromoruk snaží uchopit své malé mužství do své obří ruky, ale nedaří se mu to)

(záběr na toalety) Hromoruk nezvládá zkrátit proud moči a celý se pomůže.

(záběr na dveře toalety) Dveře se otevírají a vychází z nich pomočený Hromoruk. Hromoruk ze sebe setřepe loužičky moči a se znechucením přičichne ke své velké ruce.

(stmívačka)

Okno s textem: „a tak se s tím rozhodl skoncovat a to tím nejdrastičtější způsobem“

(záběr na Hromoruka) Hromoruk stojí u zdi a znak na jeho hrudi se zmačká, on ho uchopí a zahodí.

(záběr na Hromoruka jak sedí u stolu) Hromoruk pomalu sahá do stolu a vyndává obří nůž.

Pak se napřáhne a dvakrát se bodne do ruky. Když sekne potřetí, ruku usekne.

(záběr na useknutou ruku, jak letí vzduchem)

(stmívačka)

Není nic vidět a je slyšet jen zvuk srdce.

(záběr na Hromorukova záda, jak sedí u stolu) Hromoruk sedí u stolu a kamera se mu přibližuje přes rameno. Na stole si Hromoruk přišívá novou malou ruku.

(detail na Hromorukův obličej, jak se začne šíleně smát)

Titulky.



Obr. 1: Hlavní hrdina sedící



Obr. 2: Hlavní hrdina si přivře ruku do dveří



Obr. 3: Hlavní hrdina zabíjí Hitlera



Obr. 4: Hlavní hrdina bojuje se Stalinem