

# **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Mesiac"**

Ivana Rovenská

---

Bakalářská práce  
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Vyšší odborná škola filmová Zlín  
akademický rok: 2010/2011

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Ivana ROVENSKÁ  
Osobní číslo: K07020  
Studijní program: B 8206 Výtvarná umění  
Studijní obor: Klasická animovaná tvorba

Téma práce: Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "MESIAC"

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část bc. práce

Zadání: Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "MESIAC".

Rozsah práce: min. 25 normostran textu mimo příloh podle zadání.

Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči  
-2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

### 2. Praktická část Bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma "Mesiac"

Povinně odevzdat: -3 ks na nosiči DVD formát video DVD v pevném obalu s přebalem.

Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem bakalářský film a celé jméno autora /autorů -1 ks ve formátu nekomprimované.avi se zvukem na nosiči DVD v pevném obalu. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem bakalářský film a nekomprimované .avi

S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči: -1 ks kompletně vyplněná titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi)

-1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi) -min. 10 ks foto z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -min. 10 ks foto z vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -1 ks technický scénář ve formátu PDF - výtvarné návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

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

Seznam odborné literatury:

Škola kresleného filmu, Borivoj Dovnikovic, ISBN 9788073311056  
Budování příběhu aneb demiurgie versus dramaturgie, David Jan Novotný, ISBN  
8024613062

Vedoucí bakalářské práce: **PhDr. Zdeněk Storch**  
Vyšší odborná škola filmová Zlín  
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2010**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **20. května 2011**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2010

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
doc. Vladimír Malík  
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

## 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 ..... 6.5. 2011 .....

*Dovenská*  
IVANA ROVENSKÁ  
.....  
Jméno, příjmení, podpis

<sup>1)</sup> 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 nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

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

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

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

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

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

## **ABSTRAKT**

Bakalárska práca popisuje priebeh vytvárania kresleného animovaného filmu „Mesiac“, ktorý bol vytvorený za pomoci grafických tabletov. Postupne približuje všetky dôležité fázy od tvorby prvotného námetu a príprav, cez samotnú výrobu, až po finálnu postprodukcii. Opisuje a vysvetľuje charaktery jednotlivých postáv, zvolené výtvarno a taktiež myšlienku a zámer celého filmu.

Kľúčové slová: námet, príbeh, storyboard, grafický tablet, animácia, animatik, kolorovanie TVPaint Animation, Adobe After Effects, textúra, strih, hudba, Mesiac, dievčatko, noc, Bill Plympton, Machinarium

## **ABSTRACT**

Bachelor thesis describes the process of creating drawn animated movie „The Moon“ which was created with a graphic tablets. It gradually approaches all important phases from the initial theme and preparation, through the production itself, to the final postproduction. Describes and explains characters of each character, selected art design and also the idea and intention of the film.

Keywords: theme, story, storyboard, graphic tablet, animation, animatic, coloring, TVPaint Animation, Adobe After Effects, texture, editing, music, Moon, girl, night, Bill Plympton, Machinarium

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

*„Pri tvorbe mám rada voľnosť a nie „deadline“, ktorý už v koreni svojho slova*

*obsahuje smrť.“*

*Ivana Rovenská*



# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>10</b>
<b>I TEORETICKÁ ČASŤ</b> .....	<b>11</b>
<b>1 INŠPIRAČNÉ ZDROJE</b> .....	<b>12</b>
1.1 BILL PLYMPTON .....	12
1.2 MACHINÁRIUM.....	13
<b>2 NÁMET</b> .....	<b>15</b>
<b>3 SCÉNAR A STORYBOARD</b> .....	<b>17</b>
3.1 VÝVOJ PRÍBEHU.....	17
3.2 RIEŠENIE A VÝSTAVBA CHARAKTERU POSTÁV .....	21
3.2.1 Malé dievčatko – charakter a vysvetlenie .....	21
3.2.2 Mesiac – charakter a vysvetlenie.....	22
3.2.3 Čarovná krabička.....	23
3.3 TVORBA STORYBOARU .....	23
<b>4 VÝTVARNÉ RIEŠENIE</b> .....	<b>25</b>
4.1 VÝBER A VPLYV TECHNOLOGIE VÝROBY FILMU NA JEHO VÝTVARNÚ STRÁNKU .....	25
4.1.1 Pozadie .....	26
<b>5 ANIMATIK</b> .....	<b>27</b>
5.1 SPRACOVANIE ANIMATIKU .....	27
<b>II PRAKTICKÁ ČASŤ</b> .....	<b>28</b>
<b>6 ANIMÁCIA</b> .....	<b>29</b>
6.1 TVPAINT ANIMATION .....	31
6.2 ADOBE AFTER EFFECTS .....	33
<b>7 POSTPRODUKCIA</b> .....	<b>35</b>
7.1 VIZUÁLNA POSTPRODUKCIA .....	35
7.1.1 Textúry .....	35
7.1.2 Kolorovanie.....	37
7.1.3 Úvodné a záverečné titulky .....	37
7.1.4 Strih .....	37
7.2 ZVUK A HUDBA .....	38
<b>ZÁVER</b> .....	<b>40</b>
<b>ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY</b> .....	<b>41</b>
<b>ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK</b> .....	<b>42</b>
<b>ZOZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJOV</b> .....	<b>43</b>
<b>ZOZNAM OBRÁZKOV</b> .....	<b>44</b>
<b>ZOZNAM PRÍLOH</b> .....	<b>45</b>

## ÚVOD

Prirodzene s vekom dostáva človek iný pohľad na svet okolo seba. Stráca sa detská naivita a tá jednoduchá radosť. Mám dojem, že ju asi berie táto konzumne a materiálne nastavená spoločnosť. Minimálne mne ju berie, ale zároveň ma aj „núti“ ju hľadať znova, čím ďalej tým viac, a hlavne ju pripomínať.

Tento úvod začínam takto z dôvodu, že námet, ktorý som spracovala ako svoj baka-lársky film, vznikol asi pred štyrmi rokmi. Bola to súčasť voliteľných prác, s ktorými som sa prezentovala, keď som sa ešte len hlásila na štúdium klasickej animovanej tvorby v Zlíne. Ako sa nad tým teraz po tej dlhšej dobe zamýšľam a celkovo si to rekapitulujem, námet prešiel od tej doby dosť veľkými zmenami, tak ako aj môj výtvarný prejav a celkovo i ja sama.

Rozvinul sa dej, zmenila sa jedna hlavná postava, ale hlavne sa celý príbeh stal ľah-ším, viac rozprávkovým, zámerne infantilnejším a celkovo sa vykryštalizoval do podoby v akej je dnes, a s ktorou som oveľa spokojnejšia, než keď sa pozriem na pôvodnú verziu. Samozrejme za tým všetkým stojí hlavne čas a som rada, že som si ten námet nechala až takto dozrieť.

I keď aj teraz by bolo stále možné niektoré časti príbehu viac prepracovať. S odstu-pom času opäť vidím veci, ktoré by sa dali spraviť inak a možno aj zaujímavejšie aj v tejto, takpovediac, druhej verzii. Paradoxne práve tento fakt, stálej určitej „nespokojnosti“, je pre mňa veľmi dôležitý a vnímam ho pozitívne, keďže to svedčí o mojom neustálom osobnom posune. No myslím, že príbeh sa dostal do bodu, kedy ho chcem uzavrieť ako určitú kapi-tolu môjho života a tým zachovať jeho dušu, určitú detskú čistotu (vdďaka ktorej asi aj vznikol), ale hlavne jeho základnú myšlienku, ktorou je neuchopiteľná láska.

## **I. TEORETICKÁ ČASŤ**

## 1 INŠPIRAČNÉ ZDROJE

Inšpirácia. Tak veľa sa môže skrývať za týmto slovom. Čo všetko, ale dokáže naozaj v človeku vzbudiť ten impulz začať niečo tvoriť?

Je to veľmi individuálne a pravdepodobne to závisí od veľkého množstva osobných faktorov. Dovolím si povedať, že každý nejakým spôsobom tvorivý človek má určite rád ten pocit keď to príde. Keď zbadá nejakú zaujímavú vec, obraz, film, alebo aj článok v novinách, ktorý v ňom prebudí chuť niečo vytvoriť, prezentovať sa a nejakým spôsobom zhmotniť myšlienku alebo predstavu, ktorá sa zrazu na pár chvíľ objavila v jeho hlave. Naozaj je to asi jeden z najlepších pocitov aké poznám. Spraviť si akoby „oblačok“ svojho momentálneho rozpoloženia, ku ktorému sa budem môcť vracieť a pripomínať si ten daný okamih, napriek tomu, že ho už vlastne nikdy nebudem môcť prežiť úplne rovnako.

Aby som sa vrátila k téme, na chvíľku som sa musela zamyslieť, aby som prišla na to, čo všetko malo nejaký vplyv na mňa a konkrétne na môj bakalársky film. Určite toho bolo viac, no momentálne sa mi z pamäte vynárajú dve, ktoré teraz priblížim v nasledujúcich podkapitolách.

### 1.1 Bill Plympton

Bill Plympton sa narodil 30. Apríla 1946 v Portlande (Oregon, USA).

Celý život ho fascinovala animácia. Dokonca keď mal ešte len štrnásť rokov, poslal Disneymu zopár svojich karikatúr s tým, že by chcel u neho pracovať ako animátor. Ten mu aj odpísal, a to, že síce jeho kresby vyzerajú sľubne, no je ešte primladý.

Plympton sa teda v roku 1968 presťahoval do New Yorku, kde študoval na škole Vizualných umení. Pätnásť rokov sa venoval ilustrácii a karikatúram, jeho práce zverejňovali mnohé noviny a časopisy, ako napríklad The New York Times, The Village Voice, National Lampoon, Vogue, Rolling Stone.

Najznámejší je pravdepodobne vďaka svojmu krátkemu animovanému filmu „*Your Face*“ (1987), ktorý bol v roku 1988 nominovaný na Oscara. Celkovo je autorom približne dvadsiatich šiestich krátkych animovaných filmov a šiestich autorských animovaných fil-

mov, pričom jeho posledný film z roku 2008 s názvom „*Idiots and Angels*“ je úplne bez dialógov.

Jeho rukopis sa dá rozpoznať vďaka tomu, že jeho postavy majú tendencie rôzne meniť tvar, akoby sa roztápať alebo sa až zlučovať s inými (viď napr. krátke filmy „*How to kiss*“, „*Your Face*“). Kresba je vykreslená klasickým spôsobom na papieri a u niektorých filmov vidno, že plochy sú vyfarbované dokonca obyčajnými farebnými ceruzkami.

No hlavný dôvod prečo spomínam meno Bill Plympton vo svojich inšpiračných zdrojoch je ten, že animuje rýchlosťou len pár obrázkov za sekundu, čo ma na ňom zaujalo. Odhadujem, že pri niektorých jeho filmoch je to asi 4 fps<sup>1</sup>. Tým docieľuje, že jeho animácia je tak trochu skákavá a akoby trhaná, ale úplne dostačujúca a má plne výpovednú hodnotu. O podobnú animáciu sa snažím aj ja, keďže tento film je zameraný rýchlosťou 8 fps (viac o mojej animácii nájdete v kapitole 6).

## 1.2 Machinárium

Ďalšou inšpiráciou bolo pre mňa jednoznačne *Machinárium*.

Je to logická klikacia adventúra od nezávislej českej vývojárskej spoločnosti *Amanita Design*, ktorú založil v roku 2003 *Jakub Dvorský*.

Hlavnou postavičkou príbehu je malý robot, ktorý chodí po meste, rieši rôzne úlohy, čelí robotím mafiánom, ale hlavne sa snaží oslobodiť svoju milú „robotku“.

Táto hra vyšla v roku 2009 a stala sa celkom známou a úspešnou, hlavne vďaka svojej krásnej výtvarnej stránke. „Robotie“ mesto, respektíve celá planéta, je tam prepracovaná do najmenších detailov a úžasnú atmosféru môžeme cítiť z každej jednej scény. Samozrejme je to cele doplnené ešte aj skvelou hudbou a ani samotná animácia, ktorá bola robená pomocou programu Adobe Flash nijak nezaostáva.

Osobne som o hre počula už dávnejšie, no nevenovala som jej prílišnú pozornosť, kým sa mi nedostala do rúk, čo bolo asi pred pol rokom. I keď som bola o výtvarne do

---

<sup>1</sup> bežná rýchlosť pri kreslenej animácii je 12 fps

svojho filmu rozhodnutá ešte dávno pred tým, *Machinarium* mi dodalo určite väčšiu chuť hlavne do samotného kolorovania svojich záberov a odhodlala som sa ich viac prepracovávať.

## 2 NÁMET

Ako som spomenula už v úvode, námet, alebo skôr prvotný nápad na môj súčasný bakalársky film vznikol pred štyrmi rokmi, keď som ešte netušila či budem vôbec niečo ako animácia študovať.

Keby mám teraz začať rozoberať, čo ma konkrétne inšpirovalo keď som ho písala, musela by som klamať. Pravdu povediac, nepamätám si to. Námet vznikol skôr spontánne, automaticky, sám od seba. Bola som vo veku, keď som moc nehľadala a nekládla si otázky prečo. Nemala som potrebu. Námet vyšiel jednoducho zo mňa. Som dosť emocionálne založený človek a po tej dobe, ako som ho stále nosila v hlave, som si k nemu vytvorila určitý citový vzťah. Až som nadobudla vyložene potrebu ho spracovať a oživiť ho. Symbolicky som sa ho stále držala. Pamätám sa ako som si povedala, že ak sa dostanem na školu, tak ho naozaj natočím.

Po čase, keď som si ho vytiahla zo šuplíka a mala začať so samotnými prípravami svojho bakalárskeho filmu, uvedomila som si, že už si za ním až tak nestojím, ani príbehovo, ani výtvarne. Okrem iného, mladé dievča, ktoré som mala nachystané pre tento film som použila už vo svojom ročníkovom filme *Motýľ*. Povedala som si, že nebudem opäť pracovať s tým istým. Bolo by to ako keby som sa vrátila dozadu a otvorila kapitolu, ktorá bola už dávno za mnou.

Pre predstavu a porovnanie teraz priblížim trocha pôvodný námet.

Ako som už pár krát spomenula v prvej verzii vystupovalo mladé dievča. To v noci bez záujmu kráča zamyslene po tmavej ulici. Zrazu sa jej podarí stúpiť do mláky. Najprv sa nahnevá, ale potom v mláke zbadala odraz niečoho nádherného. Je to mesiac, ktorý si žiaril na oblohe. Dievča sa teda rozhodne, že ho za každú cenu musí mať. Nasleduje niekoľko neúspešných pokusov, ako získať mesiac, ktorý sa tomu samozrejme bráni. Ale na konci, z hrude dievčaťa vyletí srdce a splynie s mesiacom. Oboch táto udalosť zmení. Dievča vylezie za ním po čarovnom rebríku, no v momente začína svitať a všetko, mesiac, hviezdy aj rebrík mizne. Dievča logicky padá k zemi. Vyzerá, že je mŕtve a tu príbeh končí.

Následne, ale vznikla ešte alternatívna verzia konca, troška menej morbídna, v ktorej síce tiež dievča padne k zemi a leží akoby mŕtve, no chvíľku na to nastane opäť noc. Na oblohe sa objaví mesiac, ktorý je v šoku a prebudí dievča svojim fúknutím.

Táto verzia mi prišla istým odstupom času ako jedno veľké romantické kliše. S príbehom som sa už tak nestotožňovala. Nie v tejto forme. Bolo mi jasné, že točiť to už pre mňa nemá význam a mala som dojem, že by mi to ani nič nedalo. Rozhodla som sa teda, že ho skúsím prepracovať do úplne inej podoby, kde práve to určité kliše využijem ako zámer. Do podoby rozprávkovej.

Najväčšia a prvá zmena, ktorá mi k tomu výrazne dopomohla bola, že z mladého dievčaťa sa stalo malé asi štyri až päť ročné dievčatko. Od ktorého som začala odvodzovať celý film so zámerom spraviť niečo šibalské a detské. Stačilo depresívnych a ťažkých vecí. Tento krát som chcela, aby sa ľudia usmievali, keď uvidia môj film a postavičky. Čo dúfam, že sa mi na koniec aj podarilo.

Snažila som sa prepracovať viac charaktery, dej a celkovo film spracovať troška inak aj po výtvarnej stránke. Ale zároveň som zachovala hlavnú myšlienku, ktorou je, že dievčatko miluje mesiac a chce ho pre seba, ale až po čase pochopí, že ho na to nepotrebuje vôbec vlastniť.



### 3 SCÉNAR A STORYBOARD

*„Keď sa pozeráme na filmy bohom pomazaných tvorcov, zistíme, že ich filmy vypovedajú niečo podstatné o nich samotných, že sú ich oblačkom. Či je to Fellini, Švankmajer alebo Walt Disney. Je to výpoveď ich ľudskej duše. Nielenže, nám to nevadí, ale naopak sme im za tú dôvernosť vďační. Témy samozrejme hľadali za pomoci inšpirácie ako každý iný, ale vybrali ich tak, aby rezonovala s ich dušou, s ich osobnosťou.“ [1, str. 09]*

Je to miestami až odvážne ako sa tým autor odhalí pred nespočetným množstvom vlastne úplne cudzích ľudí, ktorí si jeho prácu pozrú. A to hlavne v dnešnom svete kde si všetci okolo seba stavajú „ochranné steny“. Ale na druhú stranu, či už je to dáky maliar, sochár, autorsky tvoriaci filmár, alebo vlastne akýkoľvek umelecky založený človek s potrebou prejavovať sa, je vysoko pravdepodobné, že u neho prevyšuje potreba odhaľovať sa svetu taký aký je. A na rozdiel od väčšiny bežných ľudí skôr svoje steny búra než aby si ich staval. Je to určitý adrenalín. Adrenalín, ktorý potrebuje k tvorbe, adrenalín, ktorý ho posúva a ženie v pred.

Ak by som tvrdila, že to tak u mňa nie je, klamala by som, pretože či chcem, alebo nie, moje príbehy prirodzene vychádzajú z môjho vnútra a sú teda ovplyvňované všetkým tým, čo sa okolo mňa deje. Ľuďmi, ktorí sa v mojom doterajšom živote objavili na kratšiu, či dlhšiu dobu. Alebo momentálnym obdobím v ktorom sa nachádzam.

Čo sa týka konkrétne tohto filmu, nemožno už príliš hovoriť o tom, že by to vychádzalo z obdobia v ktorom sa nachádzam, keďže od vzniku prvotného námetu uplynulo zo pár rokov. No práve vďaka časovému odstupu som bola schopná lepšie vyjadriť základnú myšlienku celého filmu. A hlavne som ju pojala opäť svojim aktuálnym pohľadom.

#### 3.1 Vývoj príbehu

Pri prvom bližšom rozoberaní nového scenára, kde bolo hlavnou postavou už malé dievčatko, sa na začiatku ukázalo ešte pár nedostatkov, ktoré bolo treba rýchlo odstrániť.

Prvý záber mal začínať nočným pohľadom na paneláky a pomalou jazdou do jediného okna, v ktorom sa ešte svietilo. Sedelo v ňom malé dievčatko, ktoré hľadelo na mesiac. Následne malo vyjsť von a snažiť sa nejako spiaci mesiac privolať.

Hádzalo po ňom kamienky, čo sa neskôr ukázalo ako veľmi dôležitý spojnicový element celého filmu. Kamienky sprvu okolo neho prelietali, no nakoniec mu jeden vletel do úst, čo spôsobí, že sa mesiac na chvíľu začne dusiť. Keď sa mu ho podarí vyplúť, je nahnevaný a zisťuje od hviezd, čo sa stalo. V tom ho trafi zospodu ďalší malý kamienok. Je to naše malé dievčatko. Mesiac začne na ňu kričať, keďže je očividné, že práve ona môže za to, že sa prebudil a ešte aj skoro zadusil. Dievčatko na krik nereaguje a keď si to mesiac uvedomí, len ju odignoruje.

Malá zosmutnie, ale nevzdáva sa a začne hľadať niečo vôkol seba čím by mesiac znova prebudila. Hľadá a už je takmer bez nádeje a v tom si všimne svoj dlhokánsky, prúžkovaný šál, ktorý ma obviazaný okolo krku. Potiahne ho a tak detsky, s diabolky úsmevom sa pouškrnie. Mesiac opäť spí poriadne si odfukuje. A tento krát okolo neho začne poletovať laso vytvorené z jej prúžkovaného šálu. Na tretí pokus sa zachytí o mesiacov spodný rožtek. Dievčatko zatiahne a na to sa mesiac logicky prebudí a začína dramatický naťahovací súboj kto z koho. Ako naschvál sa jej prúžkovaný šál začne po chvíľke pomaličky trhať, až sa úplne pretrhne. Mesiac víťazne vyletí späť na oblohu a dievčatko spadne na zem a pozerá sa na svoje bijúce červené srdiečko, ktoré má prišité na košielke.

Vstane a dá si ruky do vreciek ako keby už nevidela žiadnu nádej. Pár krát si posmrkne, no v tom začne šmátrať rukou vo vrecku a niečo vyberá. Je to krabička, ktorá z ničoho nič, pravdepodobne vďaka mesačnému svitu, ožije a zoskočí na zem, kde začne rôzne poskakovať. Zväčší sa a niečo sa evidentne snaží dostať von z dotyčnej krabičky. Dievčatko je prekvapené, nechápe čo sa to deje a v tom sa krabička roztrhne a vyletí z nej dlhokánsky rebrík, ktorý vedie až k mesiacu.

Mesiac do neho opatrne štuchne a rebrík sa zatrasie. Dievčatko má zas svoj úsmev na tvári a bez dlhého váhania sa začne po rebríku šplhať. Mesiac ju len sleduje. Dievčatko sa vyšplhá až na vrchol a naširoko sa usmeje. Mesiac na ňu divne zazerá, keďže to znamená že vlastne vyhrala ona, keď sa k nemu dostala až takto blízko. Tak sa otočí akože ju ignoruje, no jedným okom na ňu aj tak pokukuje. Malá zosmutnie, pozrie na svoje srdiečko na košielke, chytí si ho a pomaly ho začne strhávať. Ako si to mesiac uvedomí zhrozí sa.

Veď predsa len mu nie je až taká ľahostajná. Dievčatko mu s úsmevom na tvári podáva svoje srdiečko. Mesiac z prvotného vyľakania odskočí, no po chvíľke ako sa pozerá na usmiate dievčatko, sa k nej začne aj približovať. Malá sa stále usmieva a v tom sa za ňou začnú pomaličky tratit' všetky hviezdy, následne aj rebrík na ktorom stojí a aj jej červené srdiečko, ktoré drží v ruke. V ďalšom zábere vidíme, že mizne aj mesiac. Dievčatko padá k zemi. Bum a tma.

Záber sa nám pomaly prelinie do detailu dievčatka ležiaceho na zemi. Vyzerá byť mŕtva. Dokonca ani na mieste, kde mala svoje srdiečko už nič nie je. Nebol to len dáky sen, naozaj tam leží a vedľa nej aj jej malá krabička. Po oblohe putuje slnko, zájde a príde noc, s ktorou sa opäť objavia hviezdy a aj mesiac, ktorý dievčatko okamžite začne hľadať. Na sebe má jej červené srdiečko. V okamžiku sa nadýchne a začne fúkať. Podarí sa mu vyfúknuť troška iné a o niečo väčšie (jeho) srdce, ktoré letí smerom k zemi, k dievčatku. Jeho srdce sa v nej stratí no dievčatko sa nepreberá. Mesiac stále napäto čaká, že sa niečo stane. No po chvíľke mu spadnú rožky a začne smútiť. V tom ho trafi znova malý kamienok. Ale tentoraz mesiac až zažiarí radosťou. Malé dievčatko sedí usmiate a živé na zemi, na košielke má mesiacove srdce. Chytí si ho a film končí pomalým odjazdom veľkého celku tých dvoch ako na seba hľadajú.

Na prvý pohľad by sa z tohto vyrozprávania mohlo zdať všetko v celku funkčné. No v skutočnosti to tak nie je. Naskytla sa veľmi zásadná otázka: Čo je to za krabičku, ktorú malo dievčatko vo vrecku a hlavne odkiaľ ju má?

Dlho som nad tým rozmýšľala, ale nenapadala ma žiada „správna“ odpoveď, alebo skôr žiadna, s ktorou by som bola spokojná. Áno, mohla ju od niekoho dostať, od mamy či babky. No nechcela som do príbehu zapájať ďalšie postavy a celkovo som sa moc nestotožňovala s predstavou, že čarovnú krabičku len tak dostala. To by zas aj tak otváralo ďalšie otázky, prečo ju dostala a čo v nej bolo, poprípade stále je. Potrebovala som najsť odpoveď, ktorá by bola jasná a zároveň výpovedná.

Po nejakej dobe stáleho premýšľania ma nakoniec napadol klasický automat na hračky, do ktorého sa vloží minca potočí sa kľučkou a niečo vypadne vo veľkej plastovej guľke. A to hlavne kvôli tomu, že keď som bola tiež taký malý „prcek“, ako moja hlavná predstaviteľka, vždy som si s nadšením v očiach vyberala z takých automatov rôzne hračky

a najmä skákacie guľičky. Ten „chrčavý“ zvuk pootočenia kľučky si pamätám verne do dnes.

Tak som sa rozhodla dať na začiatok ešte akoby krátky úvod, v ktorom som chcela vyrozprávať ako dievčatko príde k automatu na hračky, ktorý je naplnený len malými mesiacikmi so širokými úsmevmi, ktorí sú uzavretí v plastových guľiach. Naplnila som ho čisto len mesiacmi, aby sa umocnil pocit, že dievčatko naozaj veľmi ľúbi mesiac a preto jej tak žiaria oči keď zbadá ten automat. Tento pocit som ešte viac zvýraznila, keď neskôr zo svojej izby na neho hladí cez okno a na jej stenách môžeme vidieť polepené výkresy s jej detskými kresbičkami, na ktorých je ona a mesiac. No späť k automatu na hračky. Nadšene do neho vloží peniaz, zatočí kľučkou a vzrušene čaká. K nohám jej priletí guľa ktorá sa rovno aj roztvorí, no v nej sa nenachádza žiadny mesiac, ale len na prvý pohľad obyčajná krabička. Prekvapene si ju zoberie, otvára a v momente keď ju otvorí zostane zarazená. Krabička je totižto prázdna.

Začínala som byť s príbehom čím ďalej tým viac spokojná, ale stále to nebolo ono. Chcelo to ešte viac prepojiť celkový príbeh s novo pridanou časťou so získaním krabičky. Rozvinula som teda viac časť, keď dievčatko sedí za oknom a v noci sleduje mesiac. A to konkrétne o zábery, že pri pozeraní na mesiac sa dievčatko nahnevane pozrie aj na krabičku, ktorú ma položenú vedľa seba, zoberie ju a opäť otvorí, aby sa presvedčila, že krabička je stále rovnako prázdna. Smutne sa teda znova pozrie na mesiac. Po chvíľke si ho začne troška šibalsky premeriavať. Na to zoberie otvorenú krabičku, opticky ňou prekryje mesiac a zaklapne ju. Cez tmú sa prelinieme na nočnú oblohu s hviezdami, pri ktorých chrápe spiaci mesiac a tým sa nám príbeh nadväzuje, na to, čo som písala vyššie.

Takže príbeh už pôsobil oveľa viac funkčne než na začiatku. Bola som spokojná, že som ho takto oživila a vyriešila nedostatky, ktoré mal predtým. No zrazu som si uvedomila, že v tejto podobe bude asi príliš dlhý na bakalársky film. A obávala som sa, či ho budem stíhať, hlavne keď som si chcela dať viac záležať na výtvarne a kolore.

Tak som sa rozhodla ešte pre jednu zmenu, ktorú som chcela uplatniť hlavne ak nebudem stíhať s animáciou. A v konečnom dôsledku mi táto zmena prišla aj veľmi zaujímavá a vhodnejšia pre celý film.

Animovanú časť, s tým ako dievčatko príde k automatu na hračky a vypadne jej krabička, som sa rozhodla neanimovať. Povyberala som si len 6 zaujímavých obrazov

z tejto časti, ktoré mali dostatočnú výpovednú hodnotu, na to, aby divák pochopil všetko potrebné a využila som ich ako statické zábery. Zároveň som ich aj výrazne plánovala podporiť postprodukčne, vo zvuku, vhodnými ruchmi. Aby to nepôsobilo hlúpo a akoby vytrhnuté z kontextu, dala som do nich úvodné titulky.

Po tomto všetkom bol pre mňa príbeh už naozaj vyriešený. A ako ďalší krok ma čakalo vhodne upraviť najmä výtvarné prevedenie postáv podľa mierne pozmenených charakterov.

## 3.2 Riešenie a výstavba charakteru postáv

Postavy sú základom každého príbehu. Od ich charakteru vieme vyvodiť ako by sa mali asi správať a čo je a nie je pre nich prirodzené. Preto je veľmi dôležité si súčasne s príbehom dobre premyslieť a vystavať aj charakter samotných postáv. Odporúča sa, si tieto charaktery aj definovať a zapísať. Je to z dôvodu, aby mal autor pri tvorbe stále na očiach nejakú „kostru“ postavy, z ktorej vychádza a ktorá mu môže často krát pomôcť, ak sa dostane do slepej uličky a nastanú nejaké problémy, napríklad s dejom.

Preto som si aj ja definovala svoje postavy v pár základných bodoch a dala im určité charakterové vlastnosti, ktoré mi pomáhali už aj pri tvorbe scenáru. Tých som sa snažila držať aj neskôr pri vytváraní vhodného výtvarného spracovania a tak isto aj pri samotnej animácii.

### 3.2.1 Malé dievčatko – charakter a vysvetlenie

Malé dievčatko je jednou z dvoch hlavných postáv.

Má asi štyri – päť rokov. Je stále detsky čistá a určitým spôsobom naivná. Rada kreslí, najmä obrázky seba a mesiaca, ktoré si vešia po stenách svojej izby. Jej najobľúbenejšou hračkou je hnedý medvedík. Miluje mesiac, na ktorý sa každý večer pozerá, tak dlho ako len dokáže udržať otvorené oči. Stále nosí svoj prúžkovaný šál a na hlave má tak trochu zvláštne letecké okuliare. Je to z dôvodu, že jej obrovskou túžbou je vedieť lietať, aby za „svojim“ mesiacom mohla vyletieť. Napriek tomu, že na prvý pohľad pôsobí milo a nevinne je to tak trochu malý diabol, ktorý ale veci nemyslí vyložene zle. Je veľmi citlivá

a preto je pre ňu veľmi dôležitá láska, ktorú si ale zatiaľ ešte plne neuvedomuje. Všetko čo ľúbi by chcela mať pri sebe. Preto sa snaží hneď nevzdávať, keď niečo chce. Je aj tak trochu tvrdohlavá. Z tohto všetkého som nejakým spôsobom základne vychádzala.

No je dôležité spomenúť, že jej charakter sa nakoniec troška zmení, keď sa stretne s mesiacom, ktorý na ňu najprv kričí a potom s ňou bojuje, keďže sa nechce nechať lapieť. Prvá zmena nastane po roztrhnutí šálu. Metaforicky by sme ho mohli brať ako určité roztrhnutie puta a pretrhanie určitých predstáv, ktoré mala o mesiaci. I napriek tomu si práve v tom momente malá uvedomí svoje srdiečko a samotnú lásku aj keď ju ešte nechápe. Čím viac ho nemôže mať, tým viac ho ľúbi. Preto aj keď vylezie a mesiac ju stále vlastne ignoruje, rozhodne sa mu spontánne darovať svoje malé srdiečko z košielky.

Keď vidíme dievčatko na konci, po prebratí, jej výraz by nám mal napovedať, že to všetko, čo sa stalo za celý príbeh, ju zmenilo. Minimálne som sa o to pokúsila tým, že som jej rozčechrala vlasy a do výrazu som jej dala viac pokoja a len jemný, no šťastný úsmev.

### 3.2.2 Mesiac – charakter a vysvetlenie

Ďalšou postavou, ako už napovedá aj samotný názov filmu je Mesiac.

Pvodne som zamýšľala dať filmu názov Luna a keďže slovo luna je ženského rodu, tak mal byť aj mesiac – luna akoby ženského pohlavia. S tým samozrejme veľmi súvisel aj samotný charakter postavy, ktorý by tomu musel byť aj náležite prispôsobený. No nakoniec som si uvedomila, že do tejto postavy sa viac hodí muž a preto som aj názov filmu zmenila na Mesiac a vystavala som jeho charakter viac na mužských princípoch. Myslím, že som spravila veľmi dobre.

Mesiac je obrovský a žiarivý. Nikdy ho nič moc nezaujímalo, keďže ani o neho sa nikdy nikto nezaujímal. Jediný, kto ho stále otravoval boli hviezdy naokolo. No každú noc si aj napriek tomu plnil svoju funkciu a svietil na nočnej oblohe, silno chrápal a odfukoval. Otravné hviezdy v ňom po čase vybudovali výbušnú povahu. Preto sa na začiatku aj tak rýchlo rozkričí na dievčatko. Je silný a bojovný, ale zároveň aj opatrný. Vďaka svojej hrdosti si nevie priznať prípadnú prehru, čo môžeme vidieť, keď sa malá k nemu nakoniec dostane. Po rokoch je už riadne tvrdohlavý zo stereotypného života, ktorým žije a je aj tak trošku zatrpknutý. V momente keď si dievčatko strhne svoje srdce prelomí jeho stenu

a trpkosť a to aj bez toho, že by si vôbec ona sama uvedomila, čo sa jej to podarilo. Myslí, že to je práve to čaro toho príbehu. Na konci filmu vidíme rovnako aj jeho zmenu. Má na sebe srdiečko od dievčatka, ktoré ho zmenilo. A dokonca keď vidí dievčatko ležať na zemi akoby mŕtve, vytiahne z útrobov svoje srdce, ktoré jej sfúkne v nádeji, že ju to preberie. Keď dievčatko na to sprvu nijak nezareaguje, mesiac začne rýchlo smútiť a keď ho potom trafi kameň, už sa nenahnevá ako na začiatku, ale prejaví obrovskú radosť že „jeho“ dievčatko nezomrelo a zachránil ju. Mesiac viac ožije.

Ešte by som chcela zdôrazniť rozdiel medzi dievčatom a mesiacom. Od začiatku vidíme že dievčatko má svoje srdce na košielke. Metaforicky poukazujem na to, že je veľmi otvorená a ako dieťa nezažila ešte veľa bolesti v živote, nehanbí sa za lásku.

Mesiac na rozdiel od nej má svoje srdce celú dobu niekde vo vnútri, čo sa nám potvrdí na konci filmu, keď svoje srdiečko vyfúkne zo seba. A tým vytvára vlastne presný protipól k mesiacu, až do konca kde sa oba ich charaktery posunú ďalej.

### 3.2.3 Čarovná krabička

Aj keď to nie je žiadna živá postava, v určitom bode príbehu tak isto oživa. V podstate je to jeden veľmi dôležitý element v tomto filme. A som rada, že som ho nakoniec viac priblížila v úvodných titulkoch, kde som vysvetlila, ako k nej dievčatko prišlo.

Z krabičky bola na začiatku malá prirodzene sklamaná, pretože jej z automatu mala predsa vypadnúť hračka – jej vytúžený mesiac. Sklamanie sa ešte vystupňovalo, keď ju otvorila a krabička sa javila prázdna. Samotná krabička nám tu teda symbolizuje určitú náhodu v živote a hovorí, že aj na prvý pohľad zlé veci sú nám k niečomu dobré, prípadne nás vedú k dobrému.

## 3.3 Tvorba storyboardu

Storyboard alebo obrázkový scenár je veľmi dôležitou súčasťou pri animovanom filme a je veľa režisérov, ktorí ho využívajú aj pri tvorbe hraného filmu, ako určitú pomocku.

Služi na vytvorenie prvej bližšej predstavy o tom ako bude náš film neskôr vyzerat'. Ukazuje nám jednotlivé zábery a samotný dej v nich. Storyboard nemusí byť nijak zvlášť prepracovaný, stačí ak z neho animátor základne pochopí, čo majú jednotlivé postavy robiť, aký pohyb vykonávajú, ako sa tvária, prípadne či a ako sa budú jednotlivé zábery prelínať atp. Celkovo sa z neho dá zistiť, či budú jednotlivé zamýšľané zábery na seba nadväzovať a tým pádom či nám film bude fungovať.

Tvorba prvého storyboardu bola pre mňa jednou z najzábavnejších častí celého procesu práce na tomto filme. Keďže po dlhom čase písania a zaoberania sa čisto len príbehom a postavami som mala konečne dojem, že aj niečo tvorím. Vyrábala som ho o niečo dlhšie než je bežné, no bolo to z dôvodu, že som si chcela dať na ňom naozaj záležať. Takže prvý storyboard som nakreslila hneď ako som mala dojem celistvého príbehu, presne kvôli tomu aby som zistila, či bude fungovať.

Klasicky na papier som si rozvrhla políčka a kreslila do nich svoju predstavu o jednotlivých záberoch. K nim som pre lepšiu orientáciu dopísala ich čísla a krátke popisky dej a svoju predbežnú predstavu o hudbe a ruchoch. Po záberovej stránke príbeh fungoval a bola som opäť o krok bližšie k samotnému filmu.

No ako som spomenula v jednej predchádzajúcej podkapitole, príbeh som ešte časom menila, upravovala a vylad'ovala do podoby, kým som s ním nebola úplne spokojná a rozhodnutá, že takto to chcem natočiť. Takže som teda musela meniť aj niektoré časti storyboardu.

Čo sa týka jeho druhej samotnej tvorby, jediná zmena ktorá nastala, že už som si ho upravovala digitálne, na počítači, a to v programoch Adobe PhotoShop a TVPaint Animation, v ktorom som neskôr aj samotne animovala a ktorý viac priblížim v kapitole 6.1 TVPaint Animation. Priame kreslenie storyboardu do počítača som zvolila hlavne z dôvodu, že som následne jednotlivé obrázky zo záberov mohla využiť aj neskôr v animatiku a samotnej animácii.

Pre bližšiu predstavu nájdete môj storyboard na konci tejto práce v prílohách, ako *Príloha P2*.



## 4 VÝTVARNÉ RIEŠENIE

Voľba správneho výtvarného riešenia do filmu je myslím jedným z najdôležitejších rozhodnutí v procese prípravy filmu. Len vďaka vhodnému prepojeniu námetu so správnym výtvarným pojatím môže autor dosiahnuť, že jeho film budú ľudia vnímať tak ako by chcel. Dobré zvolené výtvarné spracovanie môže príbeh veľmi podporiť. Ale na druhú stranu, čo je veľmi dobre zvolené výtvarno pre jedného môže byť veľmi nevhodné zas pre druhého. Ako všetko i toto záleží teda hlavne od osoby, ktorá film bude vnímať a aspoň chvíľku sa nad ním zamýšľať.

### 4.1 Výber a vplyv technológie výroby filmu na jeho výtvarnú stránku

Napriek tomu, že tento film som celý nakreslila pomocou grafického a LCD tabletu a spracovávala kompletne v počítači, v poslednej dobe ma priťahuje viac klasická animácia, čím mám na mysli najmä bábkovú a klasickú kreslenú animáciu na pauzáky. Má pre mňa obrovské čaro a oveľa väčšiu dušu, tým ako je menej kontrolovaná a to najmä v dnešnej technickej dobe, keď si na počítačoch môžeme všetko nechať automaticky vypočítat' jedným kliknutím.

Ale neodvážila by som sa tento film spracovať žiadnou z klasických techník, aj keď som na začiatkoch nad bábkovým spracovaním uvažovala. Je to najmä z dôvodu, že pri tvorbe bakalárskeho filmu som sa chcela vyhnúť čo najväčším možným technickým problémom, ktoré by určite nastali, keďže nemám vlastnú techniku, ktorá by to dokázala nasnímať v pre mňa uspokojivej kvalite, v akej som bola schopná vyprodukovať film kreslený priamo v počítači grafickým tabletom.

Výber tejto technológie zadal prirodzene určité možnosti, ktoré som tým pádom mohla využiť.

Celé výtvarno pozostáva primárne z čistých tmavých liniek. Pod nimi sú v každej vrstve jednotlivo vystrihané textúry s ťažko opísateľným, hnedastým zafarbením. A v poslednom bode som ešte využila jemného koloru, alebo skôr prifarbenia textúr pomocou

hlavne bielej a čiernej farby. Práca so samotnými textúrami a kolorovanie ako také je viac popísaný v druhej praktickej časti tejto práce.

Samotné postavy prechádzali zo začiatku aj jemnými vizuálnymi zmenami. Teraz nemyslím ani tak moc Mesiac ako skôr Malé dievčatko. Keď si spomeniem na jej prvé výtvorné návrhy, mala o niečo väčšiu hlavu a menšie telo, čo mi na nej moc nesedelo. Nakoniec som ju teda upravila do podoby v akej je aj v samotnom filme a pridala som jej divné letecké okuliare. Chvíľu mi trvalo kým som kresbu dievčatka dostala do ruky. No s mesiacom som nemala takmer žiadne problémy. Pripisujem to tomu, že mesiac som si mohla ľubovoľnejšie deformovať, bez toho aby na diváka začal pôsobiť nejako inak a zvláštne. U neho bola deformácia skôr vítaným plusom a určitým výrazovým prostriedkom aj keď sa prílišne neobjavila.

#### **4.1.1 Pozadie**

Keďže sa celý dej odohráva v noci a na kopci kúsok za mestom, v pozadí vidíme tiché mesto, respektíve len kúsok horných častí panelákov. No celkovo mi pozadia v tomto filme neprišli moc dôležité a skôr som sa snažila zameriavať na hlavné postavy.

## 5 ANIMATIK

Animatik, takpovediac rozhybaný storyboard je dôležitou predprípravou najmä pri kreslených animovaných filmoch, ale i celkovo. Vďaka dobre spracovanému animatiku sa jednoducho odhalia napríklad rôzne nedostatky príbehu, alebo prípadná zlá nadväznosť samotných záberov. Jeho vytvorením sa teda celkovo eliminuje možná nefunkčnosť budúceho filmu.

### 5.1 Spracovanie animatiku

Práca na animatiku bola pre mňa asi najmenej zaujímavou, skôr zdĺhavou nutnosťou a to hlavne, keď som robila jeho prvú verziu.

Tá vychádzala priamo z prvého ucelenejšieho storyboardu, ktorý som si naskenovala a jednotlivé okienka v počítači vystrihla aby som ich následne mohla nasadiť za sebou a načasovať. V praxi sa často namiesto slova „časovať“ používa aj anglické slovo „timing“, ktoré trvalo zdomácnelo vo filmovej nomenklatúre. *„Timing znamená zachádzanie s časom, organizáciu času, riešenie časových pomerov medzi jednotlivými sekvenciami, scénami, pohybmi vo filme.“* [2, str. 19-20]

Načasovaním som teda vytvorila prvú reálnejšiu predstavu budúceho filmu a zistila som nedostatky v niektorých záberoch.

Druhý animatik som sa rozhodla robiť už priamo v počítači a kreslila som ho pomocou tabletu v programe TVPaint Animation, tak ako neskôr aj celý film. Bolo to z dôvodu, že som tento druhý animatik plánovala využiť aj pri následnej čistej animácii ako podkladovú orientačnú vrstvu. Čo mi malo urýchliť prácu rozvrhnutia čistých liniek hlavných fáz.

Animatik som si opäť predbežne načasovala. Tento krát už presnejšie. Vďaka tomu som určila takmer reálne dĺžky budúcich záberov. A zároveň aj prvú presnejšiu informáciu o časovej dĺžke celého filmu.

Následne som si animatik dopĺňala hotovými zábermi a dostávala som sa bližšie a bližšie k finálnej podobe filmu.

## **II. PRAKTICKÁ ČASŤ**

## 6 ANIMÁCIA

Slovo **animácia** v originálne vychádza z latinského slova „anima“, čo v preklade znamená „duša“. Takže, naozaj môžeme povedať, že: *„K tomu, aby vníkol film, nestačí len objektom pohybovať, ale je nutné mu dať dušu, myšlienku.“* [2, str. 04]

Asi každý animátor sa snaží o to, aby z jeho animácie bolo cítiť niečo viac, než len nejaký mechanický pohyb. Aby postavičky pôsobili naozaj ako živé a aby presvedčili diváka natoľko, že z nich nebude chcieť spustiť oči. Všetko sa dá prirodzene naučiť a vydrieť praxou, aj princípy animácie. No skvelými animátormi sú hlavne tí, ktorí majú ten cit pre pohyb už dávno v sebe. Je to presne ako aj s inými remeslami. Ako animátor sa musí človek narodiť.

*„Americký teoretik Charles Solomon prišiel s myšlienkou, že do animácie vstupuje také množstvo rôznorodých faktorov, že nie je možné dôjsť k nejakej stručnej poučke. Zistil však, že všetky tieto faktory spájajú dve okolnosti:*

*1.obraz je snímaný okienko po okienku*

*2.ilúzia pohybu je vytvorená skôr než je nasnímaná*

*Toto zistenie je skutočne podstatné, pretože zreteľne oddeľuje animáciu od hraného a dokumentárneho filmu, ktoré nie sú natáčané okienko po okienku a kde ilúzia pohybu vzniká zároveň so snímaním, i od časozberného snímania, ktoré síce natáčané okienko po okienku prevádza, ale kde ilúzia pohybu vzniká rovnako v okamžiku záznamu.“* [3, str. 07]

Ja som samotnú animáciu tvorila štýlom obrázok za obrázkom, alebo inak povedané „frame by frame“ a vychádzala som z vopred pripraveného animatiku, ktorý mi predbežne ukazoval približnú dĺžku záberov a vytváral mi spodnú pomocnú linku najmä hlavných fáz.

*„...pohyb na filmovom páse je zostavený z celej rady pohybových fáz. Počet fáz závisí na trvaní pohybu.“* [2, str.22] *„Avšak pohyb je nutné definovať jeho základnými, krajnými bodmi, ktoré v animácii nazývame hlavné fázy (extrémne polohy).“* [2, str.22] *„Pokial' dve krajné, hlavné fázy (extrémy) nestačia definovať pohyb, potom animátor medzi ne vkladá medziextrémnu (v našom pojatí ďalšiu, stredovú hlavnú fázu).“* [2, str.23] *„Medzi-*

*extrém je stredný stĺp, pilier, nosník mostu medzi dvoma extrémami. Ňou pohyb ani nekončí ani nezačína, medziextrém môžeme tiež považovať za medzifázu...)*“ [2, str.23]

Po tom ako som spravila čisté tmavé linky hlavných fáz, som začala robiť medzifázy, ktoré dávali samotným pohybom výrazy a dušu. Občas sa mi stávalo, že animácia sa mi podarila inak, než aká bola moja predstava v hlave. Niekedy vyšla prekvapivo horšie, niekedy prekvapivo lepšie. No vďaka tomu, že animujem technikou ručnej kreslenej animácie na tablete, bolo jednoduché si kresbu kontrolovať a ihneď po dokreslení si ju bez problémov prehrať. Prípadne, ak by to bolo potrebné, ju primerane poopraviť. Tablet mi určite ušetril veľa času, ktorý by som pri klasickej ručnej kreslenke stratila pri skenovaní pauzákov. Ale na druhú stranu sa mi zopár krát stalo, že som svoje dáta s hotovou animáciou aj stratila. Predsa sú to len nejaké digitálne jednotky a nuly.

Niekedy sa stávalo, že svoje zábery spontánne menila podľa pocitu na úplne iné, než boli rozvrhnuté v storyboardu a v animatiku. Prípadne som do nich dodávala animáciu, ktorá tam pôvodne nebola zamýšľaná, čo väčšinou oživilo zábery a bola som s nimi viac spokojnejšia. Vždy som predpokladala, že „nejak to vydá“ a ono aj „vydalo“. *„Niektorí režiséri improvizujú svoj film viac či menej priamo pri natáčaní. Využívajú pri tom na príklad náhodných vplyvov prostredia a nečakaných okolností,...* [4, str. 24] Takže áno, improvizácia existuje aj v kreslenom animovanom filme.

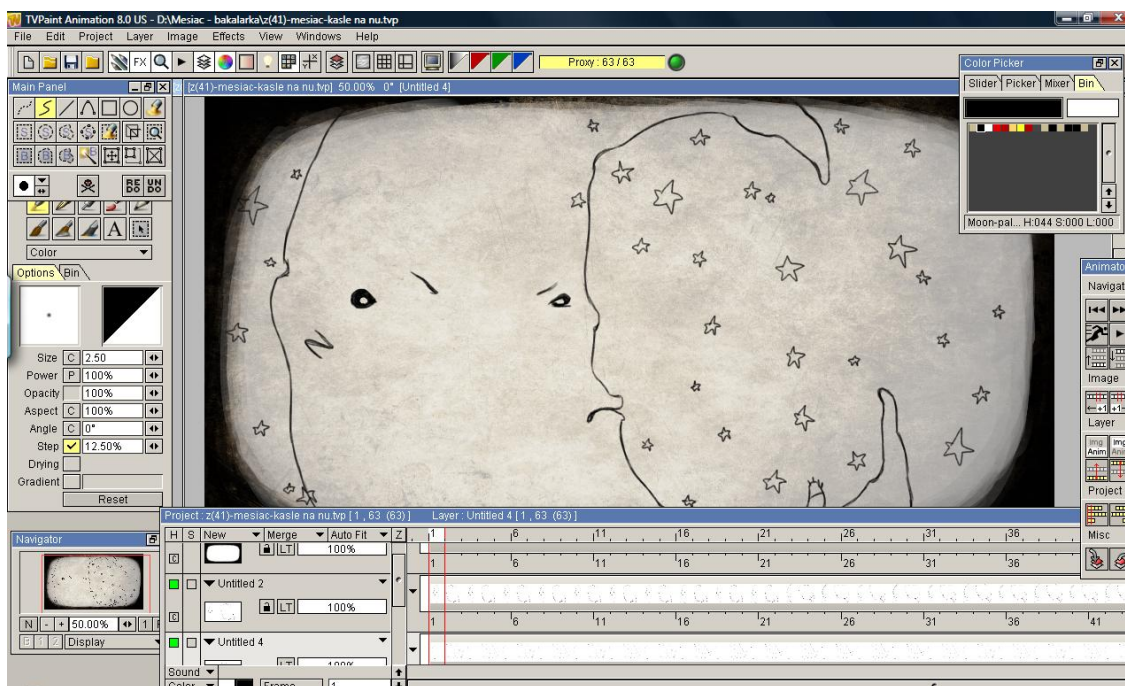
Na samotné animovanie som využívala dva rôzne grafické tablety. V prvej časti príprav to bol môj vlastný klasický tablet Bamboo Fun od značky Wacom, ktorá sa zaoberá najmä výrobou grafických tabletov a podobných produktov. Tento tablet je veľmi kvalitný i keď má vo svojom názve troška zavádzajúce slovo „fun“. Aj napriek tomu, že sa mi s ním pracuje veľmi dobre som sa rozhodla nakoniec väčšinu animácie vytvoriť na grafickom LCD tablete Cintiq, ktorý sa nachádza v škole. Bolo to z dôvodu, že som si ho chcela hlavne viac vyskúšať a zoznámiť sa s ním. Ako som už spomenula je to LCD tablet, to znamená, že sa špeciálnym tabletovým perom kreslí akoby priamo na monitor a animátor má tým pádom samotnú kresbu rovno pod rukou. To je samozrejme veľkou výhodou a pripomína to oveľa viac klasické kreslenie na papier. Aj keď na začiatku mi chvíľku trvalo kým som si „prevykla“ na tento druhý tablet, práca šla nakoniec o niečo viac od ruky a aj o trošku rýchlejšie. Čo bolo pre mňa len veľkým plus, keďže už aj tak som bola v určitom časovom

sklze, vďakaa potrebnému prerábaní niektorých záberov. Jedinou nevýhodou bolo, že som na ňom v škole mohla pracovať len cez pracovné dni a len do siedmej večer, pokiaľ bola škola otvorená, takže som si musela čiastočne prestaviť aj môj zavedený pracovný rytmus večer a v noci. No neľutujem to a som rada, že som si prácu na tomto LCD tablete mohla vyskúšať. Pracuje sa s ním naozaj skvele.

Na animovanie pomocou zmiených tabletov som využívala animačné počítačové programy a to menovite *TVPaint Animation* a *Adobe After Effects*.

## 6.1 TVPaint Animation

Pri práci s vyššie spomenutými grafickými tabletmi som sa rozhodla využívať program *TVPaint Animation*, s ktorým som sa zoznámila v predchádzajúcich rokoch môjho štúdia. Je to celkom jednoduchý grafický program, najmä na kreslenú animáciu, ktorý má rôzne využitie a niekoľko výhod. Pokúsim sa uviesť aspoň zopár z nich, ktoré z môjho pohľadu prídu užitočné, prípadne, ktoré sama využívam.



Obr. 01.: Snímka obrazovky počas práce na filme „Mesiac“ v programe *TVPaint Animation*.

Zdroj: archív Ivany Rovenskej

V prvom rade si človek vytvorí nový projekt, v ktorom si ako dva najdôležitejšie body nastavuje rozlíšenie strán a frame rate, ktorých hodnoty sa dajú meniť aj neskôr. K týmto dvom bodom sa ešte vrátim a viac ich vysvetlím o niečo ďalej. Následne sa dá vytvárať ľubovoľný počet vrstiev a tak isto sa dá ľubovoľne upravovať ich viditeľnosť a to ako aj v časovej linke, tak i jednotlivu nad sebou. Môže sa ale stať, že pri veľkom počte použitých vrstiev nad sebou sa v nich človek prestane orientovať, no pri správnom pomenovaní a farebnom označení, ktoré tento program poskytuje sa tomu dá vyhnúť. Ďalej človek môže používať rôzne štetce, vytvárať si svoje farebné palety, využívať efekty, meniť veľkosti (či už obrázkov, vrstiev i samotných projektov). A takisto meniť aj rýchlosť prehrávaných obrázkov za sekundu, tzv. „frame rate“.

Všeobecne zaužívaný frame rate je 24, prípadne 25 obrázkov za sekundu (samozrejme, používajú sa aj iné rýchlosti). Ľudské oko je nedokonalé a animátori už dávno zistili, že sa dá jednoducho oklamať a tak to začali využívať. Preto sa pri kreslenej animácii používa frame rate 12 fps, ktorý je úplne dostačujúci - no ja osobne používam inú rýchlosť. Napríklad v mojom ročníkovom filme som animovala 6 fps. Veľa ľudí mi vravelo, že aj napriek zmienenej rýchlosti im prišla moja animácia veľmi plynulá. Ale počula som aj názor, že to neustále „pulzovanie“ zopár ľuďom vadilo. Ako sa vraví, sto ľudí – sto chutí.

Pri tomto filme som dlho zvažovala aký frame rate použijem. Nakoniec som sa rozhodla animovať rýchlosťou 8 fps. Pulzujúca animácia sa pomaly stáva mojím rukopisom. Vyhovuje mi, že pri pomalšej rýchlosti si ľudské oko viac uvedomuje samotné obrázky, hlavne pri cyklických akciách. Tie som využívala najmä pri statických záberoch, alebo častiach záberov. V ktorých som chcela docieľiť aby postavička pôsobila živo aj napriek tomu, že napríklad chvíľu len tak stojí a niekam sa pozerá.

*„Cyklom nazývame rad fáz, ktoré predstavujú jeden určitý opakovaný pohyb a u ktorých posledná fáza tvorí s prvou uzatvorený kruh. Takto animovaná akcia môže opakovaním cyklu trvať nekonečne dlho“ [2, str. 60]*

Pri animáciách jednotlivých pohybov som sa snažila docieľiť, aby pôsobili opäť čo najplynulejšie a zároveň vďaka spomenutej rýchlosti si stále zachovali krásne pulzovanie a tým pôsobili živšie mne blízkym spôsobom.

Takmer každý záber bol kreslený vo full HD rozlíšení, ktoré činí 1920 na 1080 pixelov. Pričom tie, ktoré sa mali ešte jemne doanimovať v druhom programe Adobe After



Effects, boli ešte vo väčších rozlíšeníach. Jednotlivé zábery sa nachádzali v rôznych súboroch s prideleným poradovým číslom a názvom pre lepšiu orientáciu a taktiež mali svoje priečinky, kam som ich po kompletnom dokončení exportovala v formáte .png pre nasledovnú finálnu postprodukciiu.

## 6.2 Adobe After Effects

V tomto programe od spoločnosti Adobe som využívala hlavne možnosť jednoduchéj a rýchlejšej animácie rôznych jázď, odjazdov, nájazďov, prejazdov, ktoré by bolo dosť náročné vytvárať kreslením obrázku za obrázkom a to hlavne pri veľmi pomalých nájazdoch/odjazdoch, ktoré majú pôsobiť skôr nenápadne a viac emočné. Vďaka vopred pripraveným záberom vo väčšom rozlíšení som si zachovala pôvodnú plnú full HD kvalitu obrazu bez akéhokoľvek vytvorenia škaredých kociek.



Obr. 02.: Snímka obrazovky počas práce na filme „Mesiac“ v programe Adobe After Effects.

Zdroj: archív Ivany Rovenskej

Taktiež som využívala možnosť objavovania sa a miznutia vrstiev, ktorá sa tu tiež nastavuje veľmi jednoducho. Bolo to nevyhnutné predovšetkým v zábere, kde sa mi majú začať strácať hviezdy a mesiac z oblohy a dievčatko zrazu padá k zemi.

## 7 POSTPRODUKCIA

Po skončení samotnej fázy animovania a skontrolovaní nadväznosti jednotlivých záberov som sa dostala do finálnej fázy postprodukcie, no ani zďaleka nie nenáročnej.

V základe si ju môžeme rozdeliť na dve časti.

Prvou časťou je vizuálna postprodukcia, kde môžeme postprodukčne ešte rôzne dotvárať samotný zanimovaný obraz a rovnako sem radíme i finálny strih natočeného materiálu.

Druhou časťou je audio postprodukcia, ktorá už ako samotný názov napovedá zahŕňa vytváranie hudby a celkové ozvučovanie filmu, aj keď nie vždy je tomu tak. Napríklad v prípadoch animovaných hudobných klipov máme finálnu hudbu už vopred pred pripravenú a animácia prebieha priamo na ňu.

### 7.1 Vizuálna postprodukcia

Zanimovaním všetkých záberov sa moja práca s grafickým tabletom v program TVPaint Animation ani zďaleka nekončila, len sa stávala opäť trochu inou a zapadala do kategórie postprodukcia.

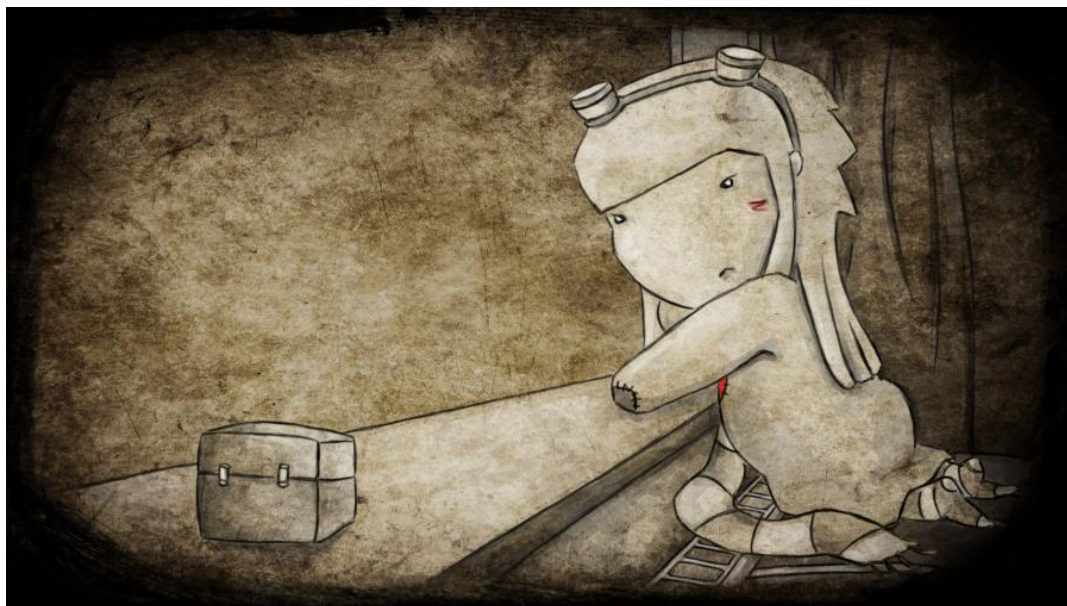
#### 7.1.1 Textúry

Textúry sú mnou veľmi obľúbené. Už vo svojom ročníkovom filme som ich využívala do pozadia záberov. Správne zvolená textúra dokáže filmu dodať oveľa viac atmosféry, než často krát len obyčajný kolor. Textúry zatiaľ sama netvorím, využívam tie voľne prístupné na internete od rôznych autorov, ktorých je na výber nespočetné množstvo.

Samotné spracovávanie textúr a ich následné vyrezávanie podľa jednotlivých animačných vrstiev je zdĺhavý a po čase nie moc zábavný proces. Ale pre dosiahnutie finálneho výtvarna je to nevyhnutným krokom a zároveň aj predprípravou na kolor jednotlivých záberov.

Pred samotným vyrezávaním, som si zvolenú textúru upravila do dvoch odtieňov – tmavšieho a bledšieho. Tie som ešte upravila tak, že som ich otočila a tým zmenila mierne ich štruktúru, takže som mala asi 4 druhy rôznych textúr, ktoré som aj rôzne využívala podľa dôležitosti jednotlivých postáv a predmetov. Napríklad dievčatko a mesiac mali priradenú bledšiu, opačne otočenú textúru, paneláky v pozadí napríklad zas tmavšiu otočenú textúru. V samotnom pozadí ako podklad sa nachádzala pôvodná tmava textúra. Z textúry som ešte vhodne vyrezala čierny okraj, ktorý som použila ako vrchnú vrstvu a ktorá mi vytvárala akoby rám, v ktorom sa nám odohráva jednotlivý dej.

Nakoniec nasledovalo samotné vyrezávanie a to štýlom, že prebytočnú textúru som jednoducho odmazávala nástrojom „guma“. To sa na prvý pohľad nemusí zdať náročné, ale práve možno aj tá zdanlivá jednoduchá a dosť stereotypná práca to náročným robí. Človek sa pri tom nesmie unáhliť a vyrezávať veľmi starostlivo okolo daných liniek aby neskôr nevznikli, nejaké nechcené problémy.



Obr. 03.: Záber z filmu „Mesiac“.

Zdroj: archív Ivany Rovenskej

### 7.1.2 Kolorovanie

V anglickej podobe coloring, alebo aj vyfarbovanie, či možno skôr len určité dofarbovanie textúr som robila taktiež v TVPainte. Termín dofarbovanie je možno viac presnejší, keďže som za pomoci hlavne bielej a čierne farby vyťahoval alebo ztmavovala jednotlivé plochy podľa potreby a tým dávala všetkému aj jemný pocit priestoru. Táto fáza je jednou z najviac pracných, povedala by som, že možno aj viac než samotné animovanie. Keďže animujem rýchlosťou 8 fps musela som si dávať viac pozor na to, aby sa mi vďaka coloru obraz príliš netriasol.

### 7.1.3 Úvodné a záverečné titulky

Úvodné titulky som riešila ešte v priebehu animácie, keďže boli dôležitou súčasťou samotného príbehu a tým pádom majú rovnaký vizuál ako celý film. Objavujú sa na jednotlivých statických záberoch, ktoré nám rozprávajú dej ako dievčatko prišlo k svojej krabičke.

Na rozdiel od nich, záverečné titulky sú jednoduchšie, do pozadia je len vložená textúra ako v celom filme a ručne sú čiernou linkou napísané jednotlivé štábové funkcie s menami. Pre lepšie vyniknutie som miestami textúru musela zjemniť bielou farbou.

### 7.1.4 Strih

*„V USA sa pre zostavovanie záberov filmu používa slovo „strih“, zatiaľ čo v Európe to je „montáž“. Americké slovo naznačuje proces skracovania, pri ktorom je odstránený nežiaduci materiál. Michelangelo raz podobne popísal sochu ako odstraňovanie nepotrebného kameňa k objavovaniu prirodzeného tvaru sochy v bloku mramoru. Človek surovinu zostriháva alebo osekáva. Ale „montáž“ naznačuje proces budovania, tvorenia zo suroviny.“ [5, str. 213]*

Nakoniec, akokoľvek toto budovanie nazveme, určite sa zhodneme, že je veľmi dôležité, rovnako ako aj iné časti procesu výroby filmu, pretože mu udáva najmä určitý rytmus a celkovo tým pádom aj plynulosť.

Čo sa týka kresleného filmu, často je strih úplne minimálny a to na rozdiel od hraného či dokumentárneho filmu. U nich sa pri natáčaní nasníma oveľa viac materiálu a až v samotnom procese montáže sa zostrihá na potrebnú dĺžku konečného filmu. „...*autor animovaného filmu musí hrubú montáž urobiť dopredu už v technickom scenári, keďže každé okienko animácie je vytvorené rukou a je veľmi drahé vytvárať alternatívne scény, ktoré sa v konečnej montáži môžu ukázať nadbytočnými. Preto môžeme povedať, že montáž animovaného filmu je len zdokonaľovanie „pristrihovanie“ pripraveného materiálu a o nejakých vyšších nárokoch v oblasti strihu nemôže byť reč.*“ [2, str. 167]

Z týchto dôvodov som sa na strih podujala sama, keďže som vedela, že to bude naozaj len skôr vhodnou montážou už nachystaných záberov.

## 7.2 Zvuk a hudba

V niektorých prípadoch by sa dalo až povedať, že zvuková zložka filmu je takmer rovnako dôležitá ako samotná animácia. Žijeme predsa len vo svete, ktorý je plný rôznych zvukov, ruchov a hudby. Sluch ako jeden z piatich zmyslov nedokážeme ovládnuť, tak ako napríklad zrak, že len jednoducho zavrieme oči a zrazu nič nevidíme. Naopak ušami často krát dokážeme vnímať aj tie najjemnejšie ruchy okolia. Je teda pre nás prirodzené, že pri sledovaní filmu očakávame aj adekvátny zvuk.

*„Vo svete profesionálnej animácie má väčšina tvorcov animovaných filmov taktiež veľmi blízko k výtvarnému umeniu a všetko, čo sa týka zvuku, je pre nich spravidla dosť odťažité. Profesionál rieši problém zvuku tak, že ho zverí špecialistom, amatér vytvorí zvuk amatérsky. Avšak každý skúsený tvorca vie, že tajomstvo úspechu veľa animovaných filmov tkvie práve v ich zvuku. V tom, ako koncepcne je pojatá a prepracovaná hudba, ruchy a prípadne aj hlasový doprovod filmu.“* [3, str. 68]

Práve preto som si nezobrala túto funkciu na svoje ramená. Zvuk naozaj nie je vôbec mojim oborom. Radšej som teda oslovila jedného zvukára, čo teda znamená, že tu zvuk nebudem až tak rozpisovať. Ale samozrejme ako autor som mala určitú predstavu o zvuku, ruchoch a hudbe. No snažila som sa svojho zvukára počúvať a nechať mu tiež určitú autorskú voľnosť na prejavenie, keď mi vysvetľoval, čo z mojich predstáv by sa zre-

alizovať hodilo a čo už menej. Jednej predstavy som sa ale chcela pridržať a to, že má byť výrazná hudobná stránka.

*„Hudba je jedným zo samostatných umeleckých druhov, ktoré vstupujú do syntézy animovaného filmu. Podobne ako ostatné umelecké druhy tu však nevystupuje ako samostatné umenie. Plní síce dôležitú, ale z hľadiska svojej suverenity predsa len obmedzenú funkciu. Film totiž využíva hudbu hlavne všade tam, kde je treba spresniť, posilniť alebo navodiť emócie. Filmová hudba, ktorá túto funkciu nespĺňa, ktorá nerešpektuje svoje obmedzenia je väčšinou zlá a kontraproduktívna. Výnimkou, samozrejme, tvoria filmy, v ktorých je hudba samotným tematickým základom, ako je napr. Disneyho Fantázia (1940) alebo Bozzettove Allegro non troppo (1976).“ [3, str. 68]*

Chcela som aby v mojom filme hudba tiež tvorila viac-menej tematický základ a bola jemne doplnená vhodne zvolenými ruchmi. Moja predstava bolo niečo na štýl xylofónu a rôzne cinkavých nástrojov, zvončekov a podobne, ktoré sa podľa mňa veľmi hodia k nočnej atmosfére hviezdnej oblohy a k môjmu celkovému výtvarnému pojatiu.

Pôvodne som sa pokúšala nájsť xylofonistu prípadne vibrafonistu, ktorý by mi bol schopný do filmu niečo zložiť, alebo skôr zohnať samotný profesionálny nástroj, no bohužiaľ som nikoho takého nenašla. Aj keď viem, že v dnešnej dobe sa dá aj počítačom vytvorená hudba spracovať veľmi dobre, nič to nemení na mojom názore, že naživo nahratá hudba je najlepšia. Tak som sa nakoniec rozhodla kúpiť si vlastný menší xylofón, na ktorý sme vo zvukovom štúdiu nahráli hudobný základ.

## ZÁVER

Film od samotnej tvorby námetu až po dnes prešiel dlhou cestou rôznych zmien a vylepšení. Potvrdila som si, že je naozaj dobré si prvotnú ideu nechať uležať dlhšie v hlave a až po určitom čase sa k nej vracať. Odstup často krát vyrieši aj problémy, s ktorými si nevieme rady, poprípade nám ukáže aj chyby, ktoré sme si predtým nevšimli.

Opäť som získala ďalšie cenné skúsenosti vo všetkých fázach vytvárania filmu. Viac som si uvedomila, že je dobré mať čo najviac prepracovaný príbeh a naozaj dobre vystavané postavy, ktoré treba aj vhodne výtvarne spracovať aby čo najviac zodpovedali svojim charakterom. Taktiež som sa naučila lepšie využívať ponúkané možnosti používaných počítačových programov a potvrdila si pravidlo „zálohovať, zálohovať a ukladať“, keďže sa mi zopár krát stalo, že som stratila aj niekoľko hodín svojej práce vďaka neskorému ukladaniu a neočakávaných chybách programov. Určitý posun nastal aj v animácii, i keď som dospela k názoru, že som naozaj možno viac výtvarník než trpezlivý animátor. A i napriek tomu, že ma počas vytvárania tohto bakalárskeho filmu a následne aj písania tejto práce sprevádzali rôzne nepríjemné a často aj veľmi stresové situácie. Som rada, že je to za mnou a vnímam to ako určitú skúsenosť.

Tak ako moji hlavní hrdinovia i ja som sa určite posunula niekam ďalej a to určitým spôsobom práve vďaka nim. A aj keď tesne po dopísaní tejto práce mám mierne zmiešané pocity, jediné na čom teraz záleží je, že dievčatko na konci získalo svoj mesiac a žije. No viem, že o pár rokov sa na tento príbeh budem pozerat' opäť inými očami, ale stále s úsmevom.



**ZOZNAM POUŽITEJ LITERATURY**

- [1] DUTKA, Edgar: Scenáristika animovaného filmu Minimum z historie české animace. Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animované tvorby/katedra scenáristiky: Praha 2006, 2. rozšířené vydání. 139 s., ISBN 80-7331-069-4
- [2] DOVNIKOVIĆ, Borivoj: Škola kresleného filmu. Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animovaného filmu: Praha 2007, 1. vydání. 177 s., ISBN 978-80-7331-105-6
- [3] KUBÍČEK, Jiří: Úvod do estetiky animace. Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animované tvorby: Praha 2004, 1. vydání. 108 s., ISBN 80-7331-019-8
- [4] VALUŠIAK, Jozef: Základy stříhové skladby. Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra stříhové skladby: Praha 2005, 3. rozšířené vydání. 143 s., ISBN 80-7331-039-2
- [5] MONACO, James: Jak číst film. Albatros nakladatelství, a. s.: Praha 2004, dotisk 1. vydání. 735 s., ISBN 13-844-005-09

**ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK**

fps	Frames Per Second (obrázky za sekundu)
poz.	poznámka
napr.	například
tzv.	takzvaný
.png	Portable Network Graphics
http	Hyper Text Transfer Protocol
www	World Wide Web
atp.	a tak podobne
Obr.	obrázok

## ZOZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJOV

<http://www.wikipedia.org/>

<http://www.plymptoons.com>

<http://animationanomaly.com/wp-content/uploads/2010/09/plympton-idiots.jpg?w=500>

<http://games.tiscali.cz/recenze/machinarium-50304>

**ZOZNAM OBRÁZKOV**

Obr. 01.: Snímka obrazovky počas práce na filme „Mesiac“ v programe TVPaint Animation. ....	31
Obr. 02.: Snímka obrazovky počas práce na filme „Mesiac“ v programe Adobe After Effects. ....	33
Obr. 03.: Záber z filmu „Mesiac“. ....	36

## ZOZNAM PRÍLOH

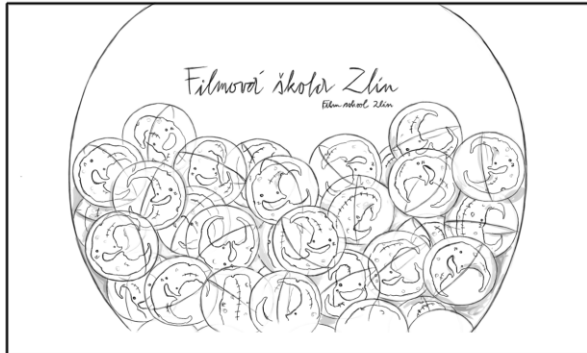
Príloha P1: Obrázky z filmu

Príloha P2: Storyboard

Príloha P1: Obrázky z filmu

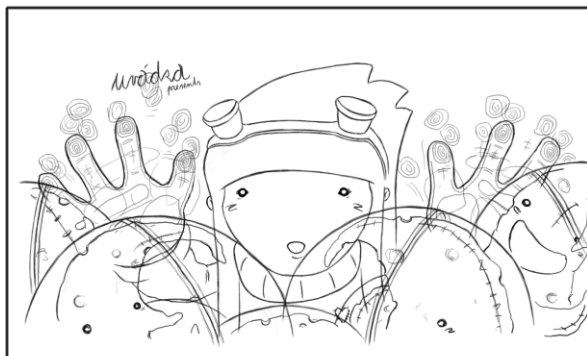


Príloha P2: Storyboard



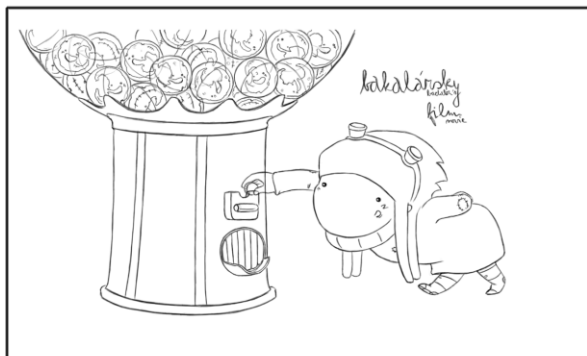
z-01  
PC  
statický záber - automat na hračky  
-pomaly sa objavuje titulok

zvuk:  
mierna atmosféra ulice v pozadí,  
cinkotavá hudba - xylofón



z-02  
PD  
statický záber - divčatko nacapené na skle  
-pomaly sa objavuje titulok

zvuk:  
šúchanie rúk po skle,  
mierna atmosféra ulice v pozadí,  
cinkotavá hudba - xylofón



z-03  
PC  
statický záber - vkladá mincu  
-pomaly sa objavuje titulok

zvuk:  
cinkot mincí, otočenie klučky na auto-  
mate  
mierna atmosféra ulice v pozadí,  
cinkotavá hudba - xylofón



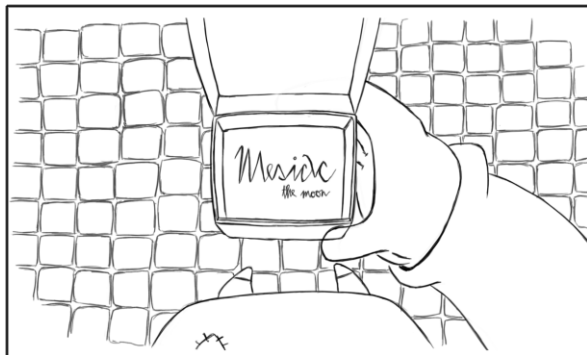
z-04  
PC  
statický záber - guľička vylietava z au-  
tomatu  
-pomaly sa objavuje titulok

zvuk:  
vypadnutie guľičky a jej rozletenie  
mierna atmosféra ulice v pozadí,  
cinkotavá hudba - xylofón



z-05  
PD  
statický záber otvorená krabička a  
smutné dievčatko  
-pomaly sa objavuje titulok

zvuk:  
otvorenie krabičky,  
mierna atmosféra ulice v pozadí,  
cinkotava hudba - xylofón-mení sa na



z-06  
D  
statický záber - prázdna otvorená  
krabička  
-pomaly sa objavuje titulok

zvuk:  
mierna atmosféra ulice v pozadí,  
cinkotava hudba - xylofón -mení sa na  
smutnejšiu

PRELÍNAČKA CEZ TMU



z-07  
VD  
noc, pomala jazda na paneláky, v  
oknách sa postupne zhasína, až zostane  
svietiť len v jednom

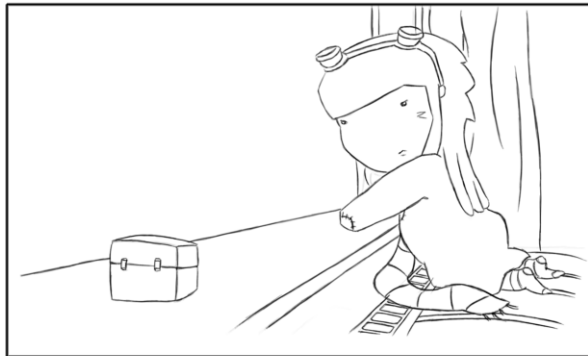
zvuk:  
mierna atmosféra noci v pozadí,  
cinkotava hudba - xylofón (pomalšia)



z-08  
C  
pomalá jazda-dievčatko sleduje mesiac,  
pozrie sa na tú krabičku, ktorú ma  
položenú na ľavo od seba

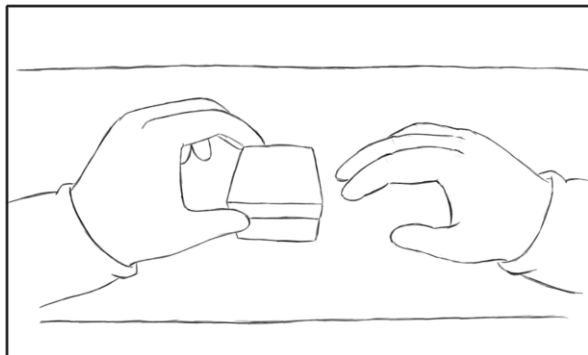
zvuk:  
cinkotava hudba - xylofón (pomalšia)





z-09  
PC  
nahnevane sleduje krabičku, načiahne sa po nej

zvuk:  
šuchnutie ruky po parapete pri načiahnutí  
cinkotavá hudba - xylofón (pomalšia)-doznieva



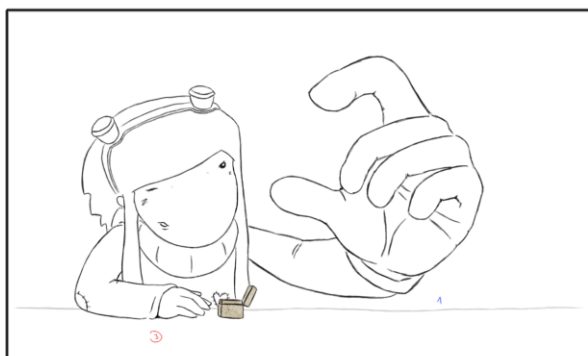
z-10  
D  
otvára krabičku, ktorá je stále prázdna

zvuk:  
otvorenie krabičky



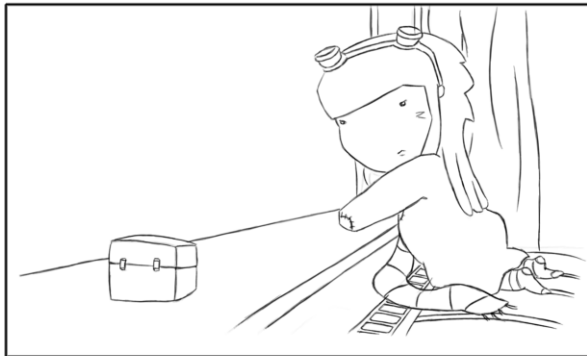
z-11a  
PD  
pozerá do krabičky, potom pozrie na oblohu

zvuk:  
jemné ruchy jej pohybov



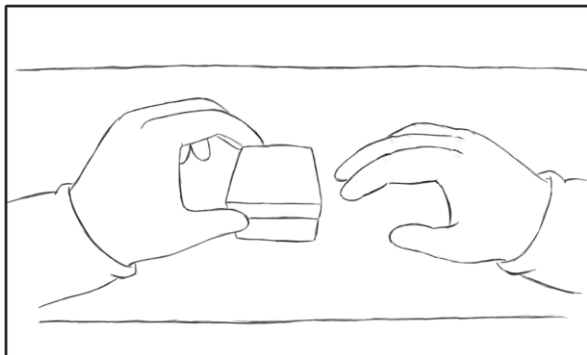
z-11b  
PD  
rukou niečo akoby premeriava

zvuk:  
jemné ruchy jej pohybov



z-09  
PC  
nahnevane sleduje krabičku, načiahne sa po nej

zvuk:  
šuchnutie ruky po parapete pri načiahnutí  
cinkotavá hudba - xylofón (pomalšia)-doznieva



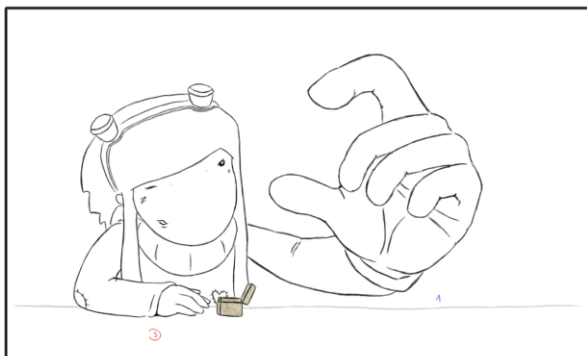
z-10  
D  
otvára krabičku, ktorá je stále prázdna

zvuk:  
otvorenie krabičky



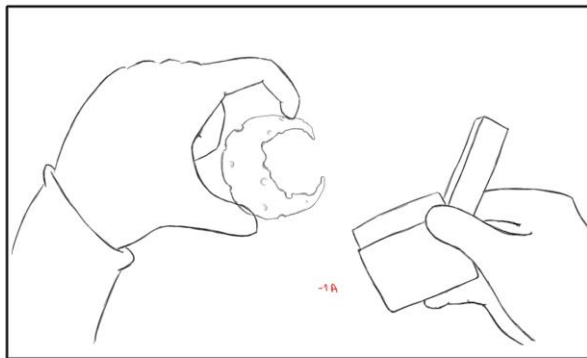
z-11a  
PD  
pozerá do krabičky, potom pozrie na oblohu

zvuk:  
jemné ruchy jej pohybov



z-11b  
PD  
rukou niečo akoby premeriava

zvuk:  
jemné ruchy jej pohybov



PRELÍNAČKA CEZ TMU

z-12

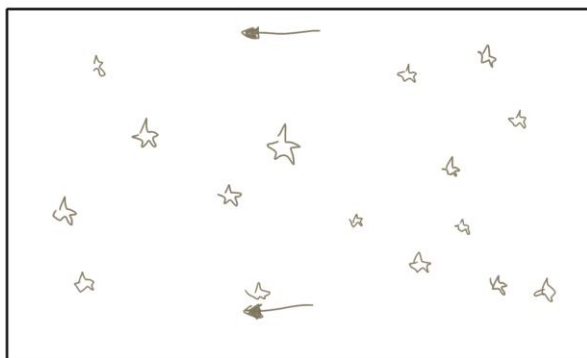
D

chvíľu premeriava mesiac potom ho prekryje krabičkou ktorú zaklapne

zvuk:

*jemné ruchy jej pohybov, zaklapnutie krabičky*

*pri konci začne pomaly znieť hudba a nočná atmosféra*



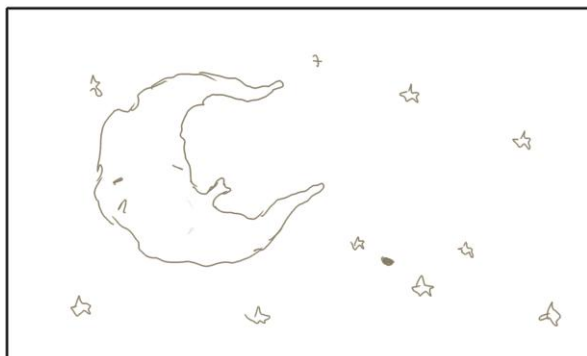
z-13a

PC

nočná obloha s hviezdami -zada z prava až sa prejde na z-13b

zvuk:

*hudba a nočná atmosféra cinkanie hviezd (v hudbe)*



z-13b

PC

mesiac spí, začnú okolo neho lietať malé kamienky a jeden sa mu podarí prehltnúť

zvuk:

*chrápanie-odfukovanie, zvuk lietajúcich kamienkov hudba a nočná atmosféra*



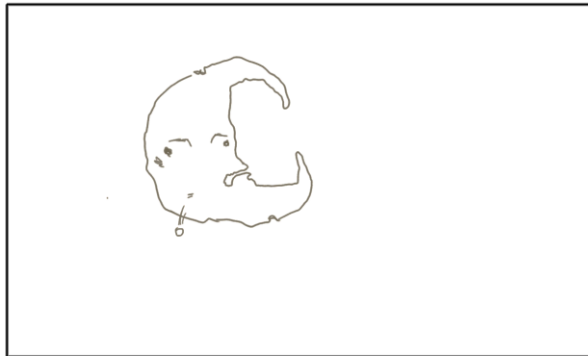
z-13c

PC

mesiac sa dusí až vypluje kameň a rozčulene zisťuje od hviezd, čo to bolo

zvuk:

*kašľanie, mesiacovo mumľanie-bručanie hudba a nočná atmosféra*



z-13d  
PC  
kým nadáva hviezdám, trať ho ďalší  
kamienok, pozrie sa dole

*zvuk:*  
*mesiacovo mumlanie-bručanie*  
*nočná atmosféra*



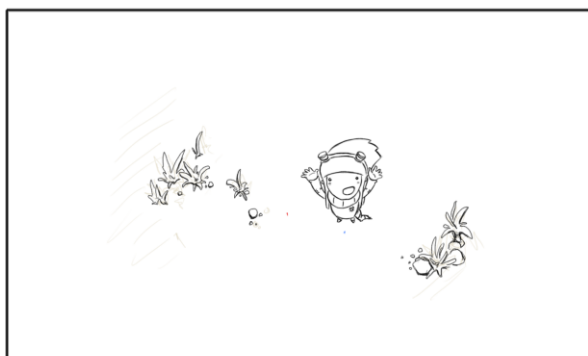
z-14  
C  
dievčatko na neho máva

*zvuk:*  
*šťastné volanie dievčatka*  
*nočná atmosféra*



z-15  
D  
mesiac nahnevane kričí

*zvuk:*  
*nahnevané mumlanie mesiaca*  
*nočná atmosféra*



z-16a  
C  
dievčatko na neho stále máva

*zvuk:*  
*šťastné volanie dievčatka*  
*nočná atmosféra*



z-17

D

mesiac sa pozastaví a ignoruje ju

zvuk:

*jemné ruchy mesiacových pohybov  
nočná atmosféra*



z-18

C

dievčatko prestane mávať a zosmutnie

zvuk:

*jemné ruchy pohybov dievčatka, jej  
sklamané povzdychnutie  
nočná atmosféra*

 PRELÍNAČKA



z-19

VC

mesiac opäť spí

zvuk:

*chrápanie mesiaca  
nočná atmosféra*



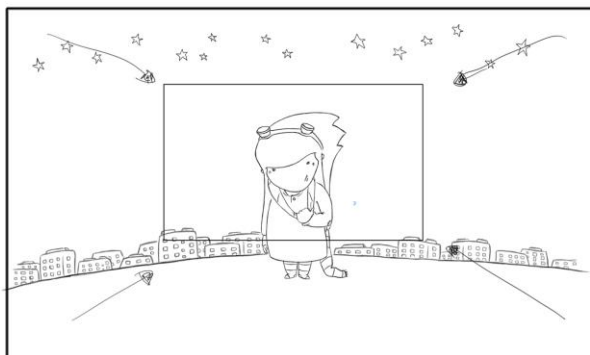
z-20a

C

dievčatko sa obzerá a hľadá niečo čím  
by mesiac znova privolala

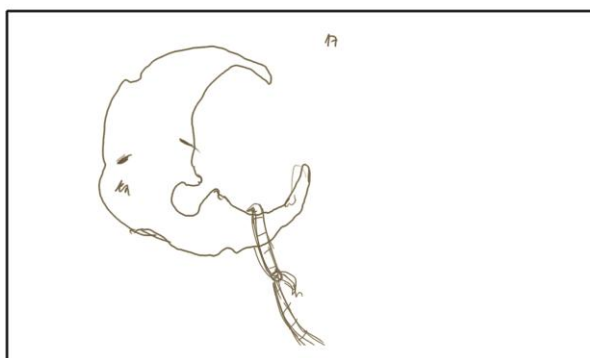
zvuk:

*jemné ruchy pohybov dievčatka  
nočná atmosféra*



z-20b  
C-PC  
dievčatko zbadá svoj šál - nájazd - potiahne si ho a diabolsky sa usmeje

zvuk:  
jej uškrnutie sa,  
jemne ruchy pohybov dievčatka  
nočná atmosféra



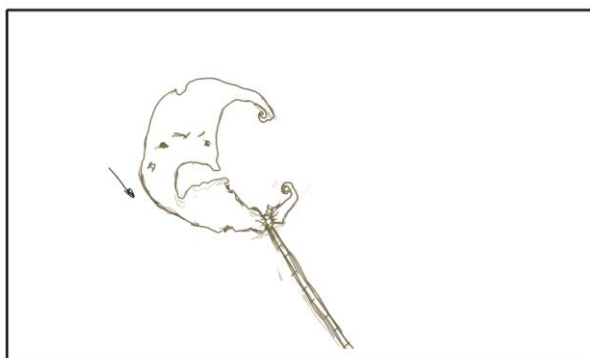
z-21  
C  
mesiac spí, pár krat okolo neho preletí jej šál a nakoniec ho chytí

zvuk:  
chrápanie, zvuky lietajúceho šálu  
nočná atmosféra



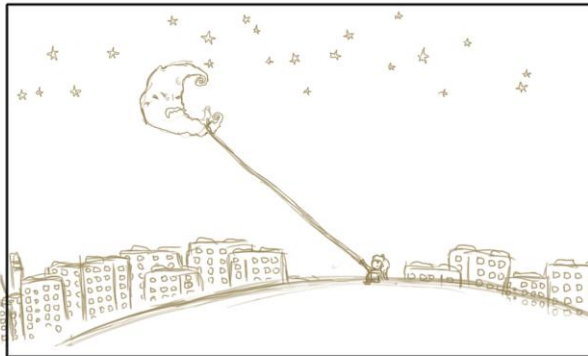
z-22  
PD  
dievčatko zatiahne za šál

zvuk:  
jej uškříňanie sa  
pohyb pri zatahnutí  
nočná atmosféra



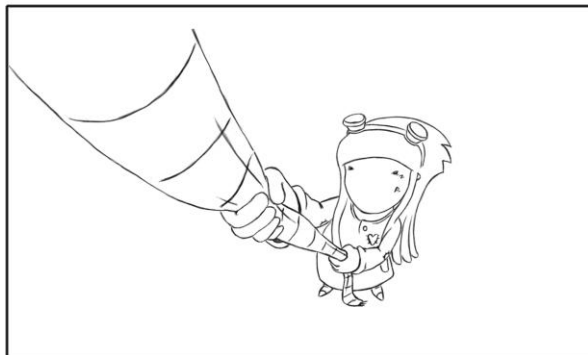
z-23  
C  
mesiac sa zobudí na to, že ho niečo ťahá k zemi

zvuk:  
ruch pohybu mesiaca  
nočná atmosféra



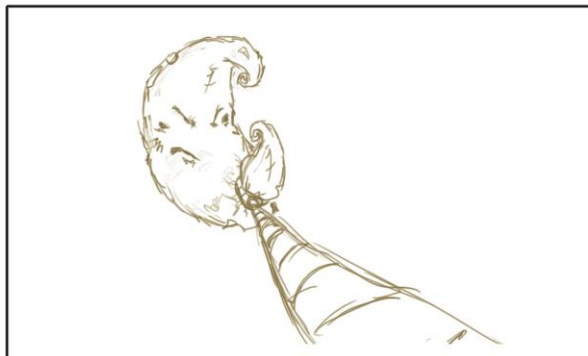
z-24  
VC  
naťahujú sa šálom

zvuk:  
*švihavé ruchy natahovania*  
*nočná atmosféra, hudba dynamickejšia*



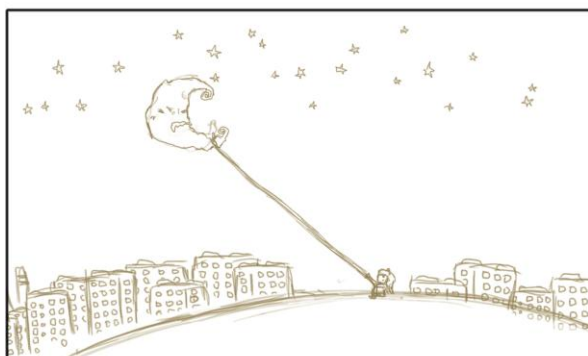
z-25  
C  
dievčatko sa snaží udžať a stiahnúť  
meisac k sebe

zvuk:  
*ruchy jej pohybov*  
*nočná atmosféra, hudba dynamickejšia*



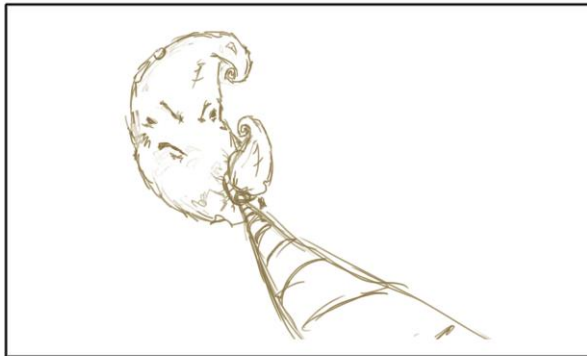
z-26  
C  
meisac sa snaží oslobodiť

zvuk:  
*ruchy jeho pohybov*  
*nočná atmosféra, hudba dynamickejšia*



z-27  
VC  
naťahujú sa šálom

zvuk:  
*švihavé ruchy natahovania*  
*nočná atmosféra, hudba dynamickejšia*



z-28

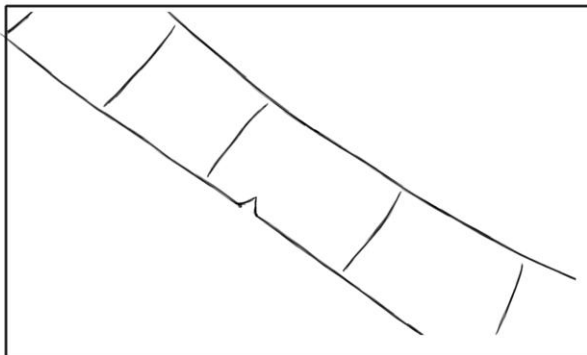
C

mesiac sa snaží oslobodiť

zvuk:

*ruchy jeho pohybov*

*nočná atmosféra, hudba dynamickejšia*



z-29

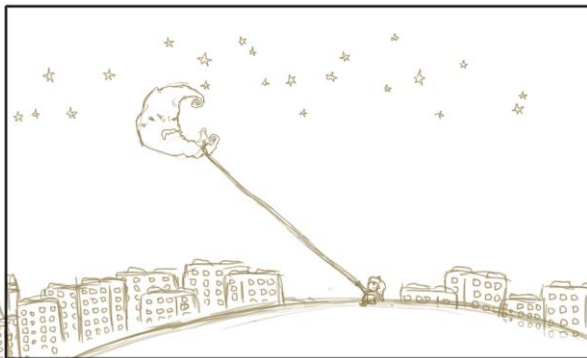
PD

šál sa začne pomaličky trhať

zvuk:

*jemné ruchy trhania šálu*

*nočná atmosféra, hudba dynamickejšia*



z-30

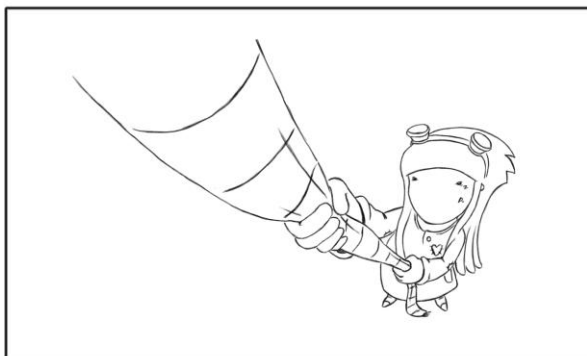
VC

naťahujú sa šálom

zvuk:

*švihavé ruchy natahovania*

*nočná atmosféra, hudba dynamickejšia*



z-31

C

dievčatko sa snaží udžať a stiahnúť  
meisac k sebe

zvuk:

*ruchy jej pohybov*

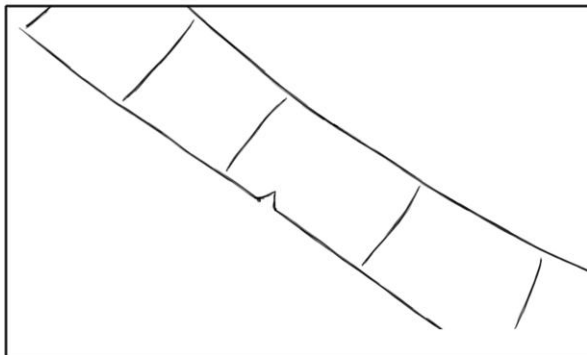
*nočná atmosféra, hudba dynamickejšia*





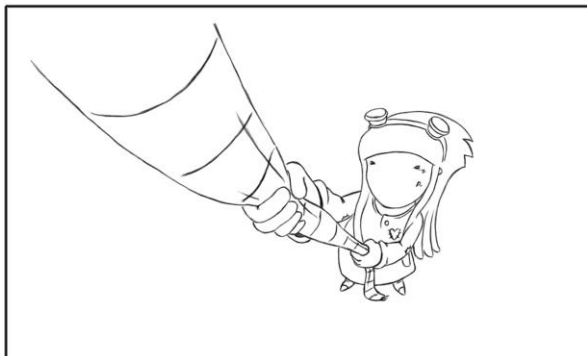
z-32  
C  
mesiac sa snaží oslobodiť

*zvuk:*  
*ruchy jeho pohybov*  
*nočná atmosféra, hudba dynamickejšia*



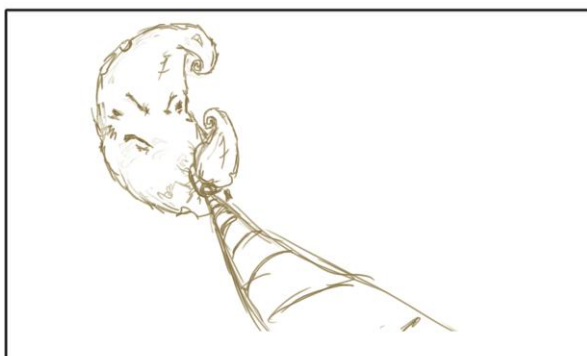
z-33  
PD  
šál sa začne trháť

*zvuk:*  
*jemné ruchy trhania šálu*  
*nočná atmosféra, hudba dynamickejšia*



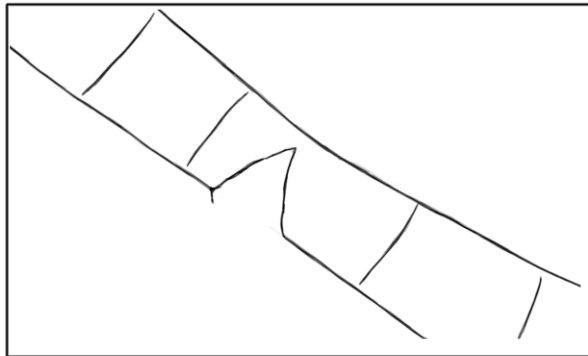
z-34  
C  
dievčatko sa snaží udžať a stiahnuť  
mesiac k sebe

*zvuk:*  
*ruchy jej pohybov*  
*nočná atmosféra, hudba dynamickejšia*



z-35  
C  
mesiac sa snaží oslobodiť

*zvuk:*  
*ruchy jeho pohybov*  
*nočná atmosféra, hudba dynamickejšia*



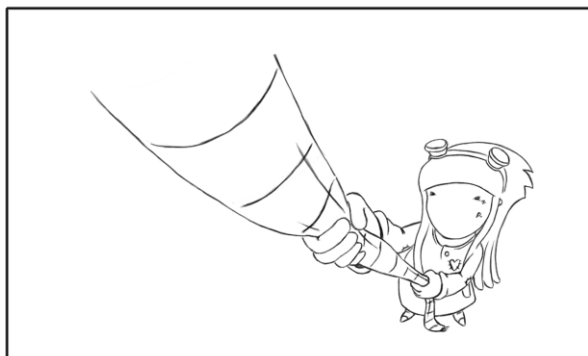
z-36  
PD  
šál sa trhá

*zvuk:*  
*jemné ruchy trhania šálu*  
*nočná atmosféra, hudba dynamickejšia*



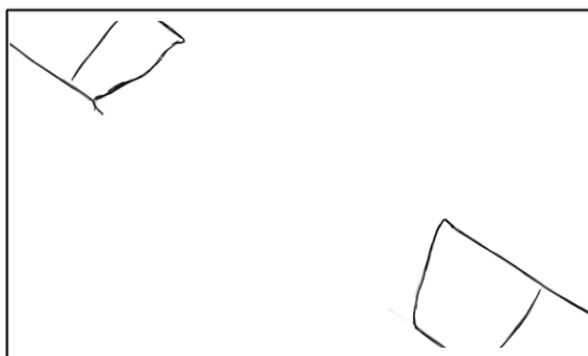
z-37  
C  
mesiac sa snaží oslobodiť

*zvuk:*  
*ruchy jeho pohybov*  
*nočná atmosféra, hudba dynamickejšia*



z-38  
C  
dievčatko sa snaží udžať a stiahnuť  
mesiac k sebe

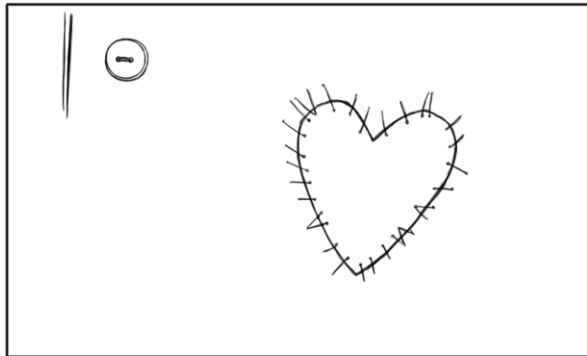
*zvuk:*  
*ruchy jej pohybov*  
*nočná atmosféra, hudba dynamickejšia*



z-39  
PD  
šál sa úplne odtrhne

*zvuk:*  
*jemné ruchy odtrhnutiašálu*  
*nočná atmosféra,*  
*hudba dynamickejšia -vyvrcholí*

PRELÍNAČKA



z-40  
D  
bijúce srdce

zvuk:  
bijúceho srdca  
nočná atmosféra,



z-41a  
C  
hladí na svoje srdce

zvuk:  
nočná atmosféra,



z-41b  
C  
pozrie sa na mesiac

zvuk:  
nočná atmosféra,



z-42  
PC  
mesiac sa raduje, že sa vyslobodil

zvuk:  
jemné ruchy pohybu mesiaca  
nočná atmosféra,



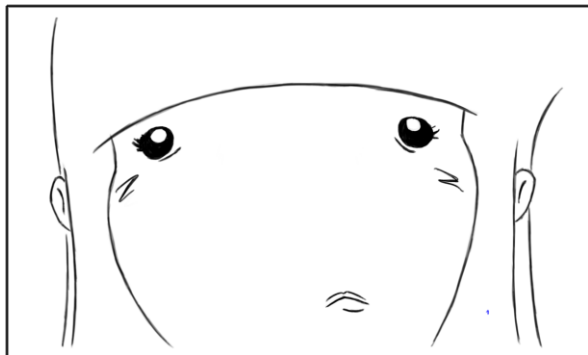
z-43

C

So smutným výrazom prehry si dievčatko dá ruky do vreciek

zvuk:

*jemné ruchy jej pohybov  
nočná atmosféra,*



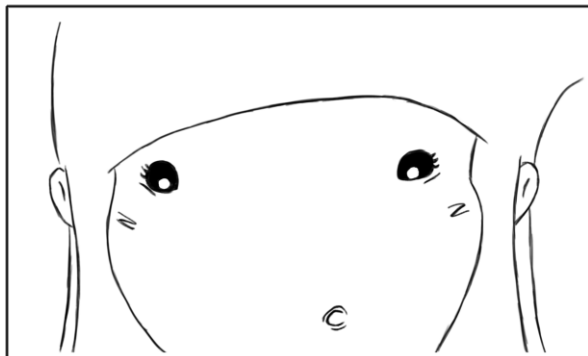
z-44a

VD

Dievčatko si pár krát posmrkne..

zvuk:

*posmrknutie  
nočná atmosféra,*



z-44b

VD

..a zrazu prekvapene pozrie nadol

zvuk:

*jej jemné citoslovné prejavenie pri  
prekvapivom pozrení sa nadol,  
nočná atmosféra,*



z-45

D

Hrabie sa rukou vo svojej kapse.

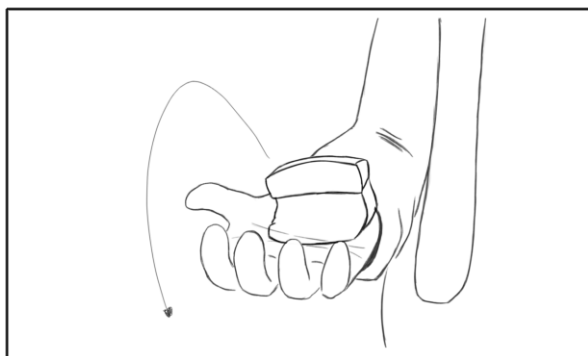
zvuk:

*jemné ruchy hrabania sa v kapse  
nočná atmosféra,*



z-46  
PC  
Vyberá niečo z kapsy

zvuk:  
jemné ruchy jej pohybov  
nočná atmosféra,



z-47  
D  
Je to krabička, ktorá zrazu ožije a  
zoskočí jej z ruky.

zvuk:  
zvuky krabičky  
nočná atmosféra,



z-48  
PC  
Krabička dopadne na zem a začne sa  
rôzne zväčšovať.

zvuk:  
zvuky krabičky  
nočná atmosféra,



z-49  
C  
Z krabičky sa snaží niečo dostať von,  
dievčatko to len udivene sleduje.

zvuk:  
zvuky krabičky  
nočná atmosféra,



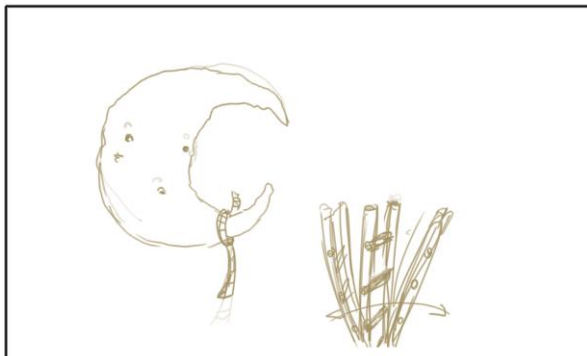
z-49b  
C  
Z krabičky vyletí rebrík

zvuk:  
zvuk vyletenia rebríka  
nočná atmosféra,



z-50  
VC  
Rebrík letí k mesiacu.

zvuk:  
zvuk "letiaceho" rebríka  
nočná atmosféra,



z-51  
C  
Mesiac opatrne štuchne do rebríka

zvuk:  
jemne ruchy pohybov mesiac,  
zvuk zatrepania sa rebríka  
nočná atmosféra,



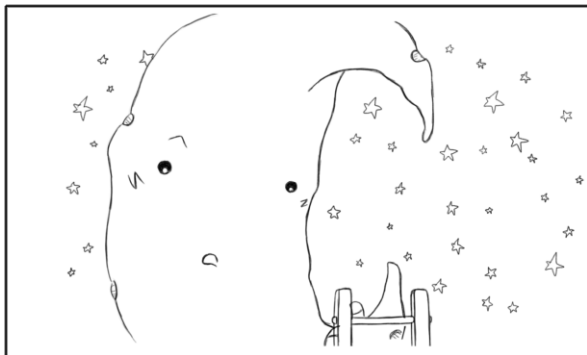
z-52a  
C  
Malá stojí vysmiata pred rebríkom,  
pozerá nahor a potom pozrie pred seba

zvuk:  
jemné ruchy jej pohybov  
nočná atmosféra,



z-52b  
C  
Malá lezie nahor

zvuk:  
šplhanie  
nočná atmosféra,



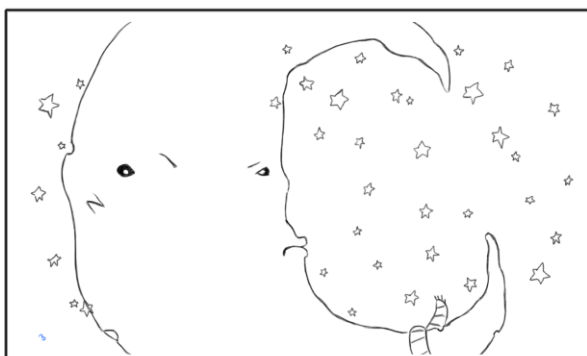
z-53  
PD  
Mesiac sleduje šplhajúce dievčatko

zvuk:  
nočná atmosféra,



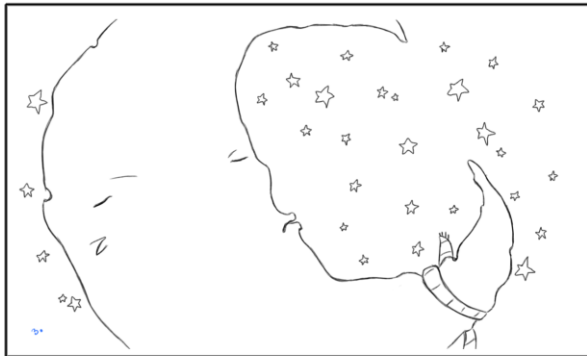
z-54  
PC  
Dievčatko vylezie a naširoko sa usmeje.

zvuk:  
jemné ruchy lezenia dievčatka, zvuk-jej samotne škerenie sa.  
nočná atmosféra,



z-55  
PD  
Mesiac na ňu zazerá.

zvuk:  
akoby slabé vrčanie- bručanie mesiac  
nočná atmosféra,



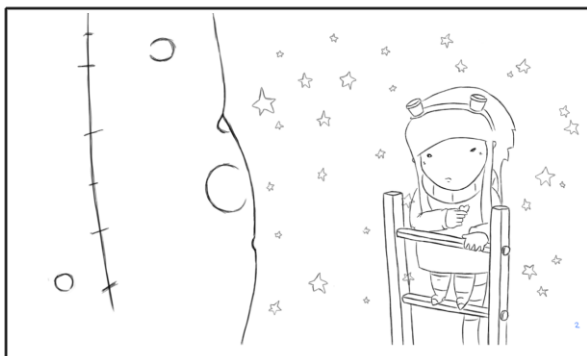
z-55b  
PD  
Otočí sa a zavrie oči

zvuk:  
jemné ruchy mesiacových pohybov  
nočná atmosféra,



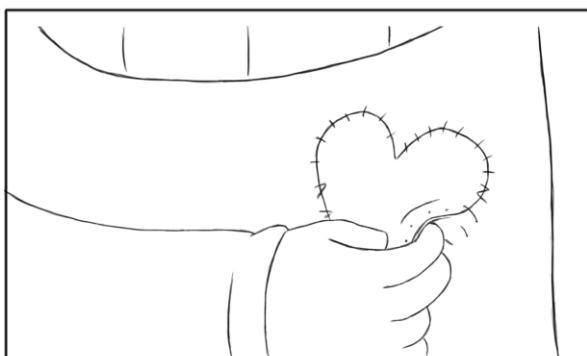
z-56  
PC  
Dievčatko smutne hľadí

zvuk:  
nočná atmosféra,



z-56b  
PC  
..pozrie na svoje prišité srdiečko...

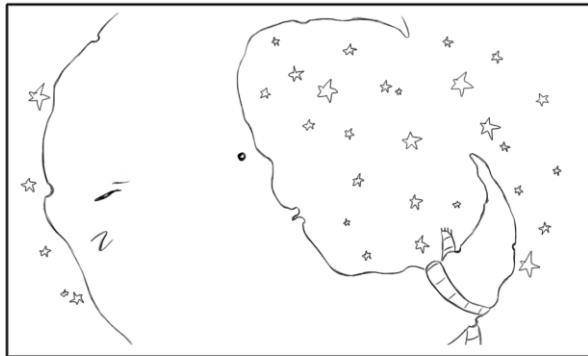
zvuk:  
jemné ruchy pohybu dievčatka  
nočná atmosféra,



z-57  
VD  
..a začne si strhávať srdiečko

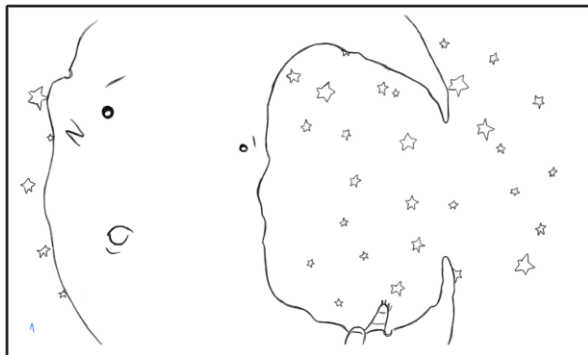
zvuk:  
odtrhávajúce  
nočná atmosféra,





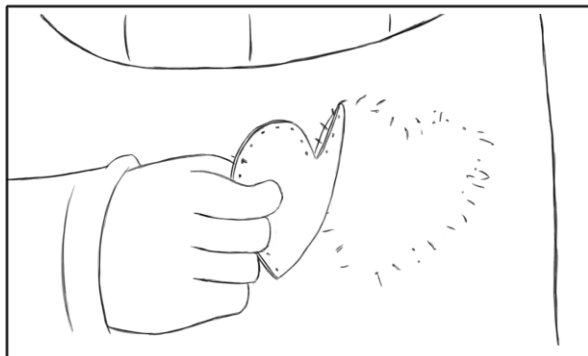
z-58  
PD  
Mesiac ju jedným okom sleduje..

zvuk:  
*nočná atmosféra,*



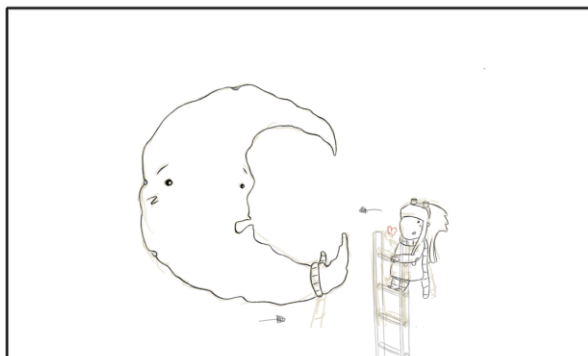
z-58b  
PC  
..a zrazu sa zhrozí.

zvuk:  
*jeho hrozenie sa  
nočná atmosféra,*



z-59  
VD  
.Srdiečko strháva ďalej.

zvuk:  
*zvuk strhávania  
nočná atmosféra,*



z-60  
C  
Dievčatko mu usmiate podáva srdiečko.  
Mesiac najprv odskoci no po chvíľke sa k  
nej začne rovnako s úsmevom  
približovať.

zvuk:  
*jemné ruchy ich pohybov  
nočná atmosféra, v pozadí začína  
jemná cinkotavá hudba*



z-61  
 PC - s miernim nájazdom  
 Dievčatko podáva svoje srdiečko.  
 Pomaly začnú miznúť hviezdy, rebrík,  
 srdiečko...

zvuk:  
 nočná atmosféra,  
 jemná cinkotavá veselá hudba



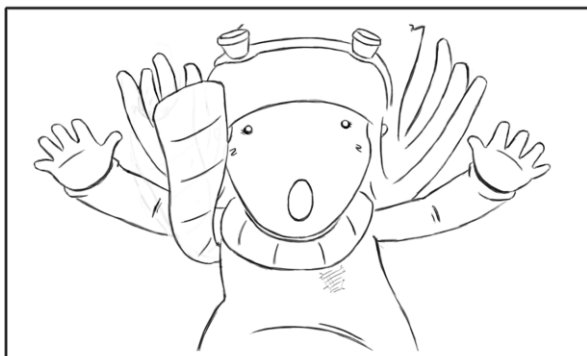
z-61b  
 PC  
 ..až všetko zmizne.

zvuk:  
 jej prekvapenie,  
 nočná atmosféra,  
 jemná cinkotavá veselá hudba sa mení  
 na mierne dramatickejšiu



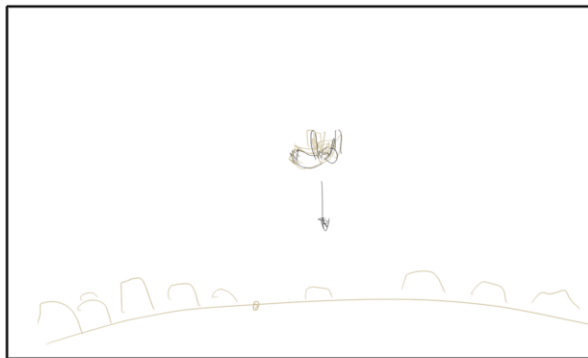
z-62  
 C  
 Až všetko zmizne a malá začne padať

zvuk:  
 jej začínajúci krik,  
 nočná atmosféra,  
 jemná cinkotavá hudba mierne  
 dramatickejšia



z-63  
 VD - C  
 Dievčatko padá od kamery.

zvuk:  
 jej krik  
 nočná atmosféra,  
 jemná cinkotavá hudba mierne  
 dramatickejšia



z-64  
VD  
Padá k zemi.

zvuk:  
zvuk padania, krik  
nočná atmosféra  
jemná cinkotavá hudba mierne dra-  
matická



z-65  
VD  
Tma -ktorá sa začne prelínať do  
ďalšieho záberu

zvuk:  
buch,  
vytrácajúce sa bitie srdca ustupuje s  
jemnou nočnou atmosférou v mo-  
mente, keď sa nám záber začne  
prelínať do ďalšieho

 PRELÍNAČKA CEZ TMU



z-66  
D - odjazd  
Dievčatko leží na zemi

zvuk:  
denná atmosféra

 PRELÍNAČKA

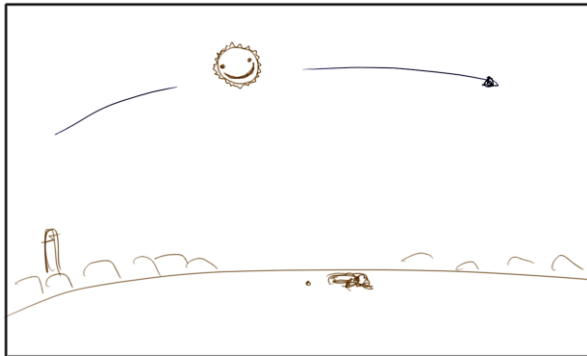


z-67  
C - odjazd  
Dievčatko leží na zemi

zvuk:  
denná atmosféra

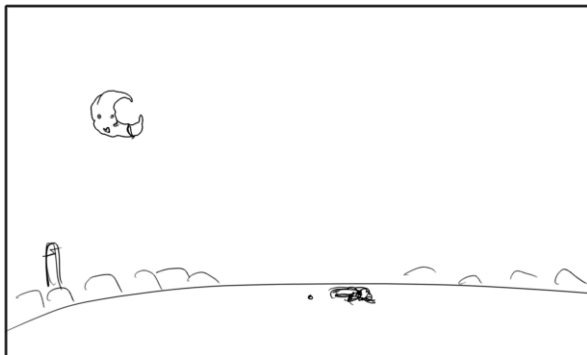
 PRELÍNAČKA

PRELÍNAČKA



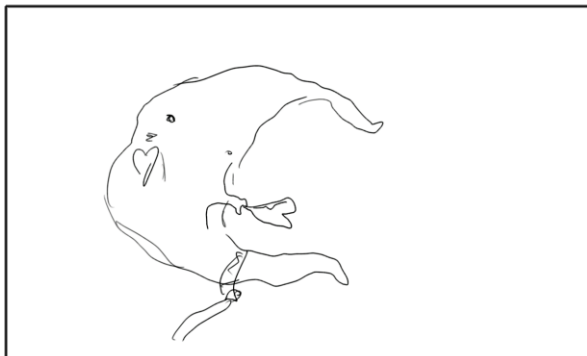
z-68a  
VD  
Z ľava sa objavuje slnko a prechádza cez obraz

zvuk:  
denná atmosféra,  
možno nejaký ruch pohybu vysmiatego slnka/?



z-68b  
VD  
Opäť sa zotmie, objavia sa hviezdy a mesiac. Ten zmätene hľadá dievčatko až ju zbadá ležať na zemi.

zvuk:  
nočná atmosféra, ruchy pohybu mesiaca



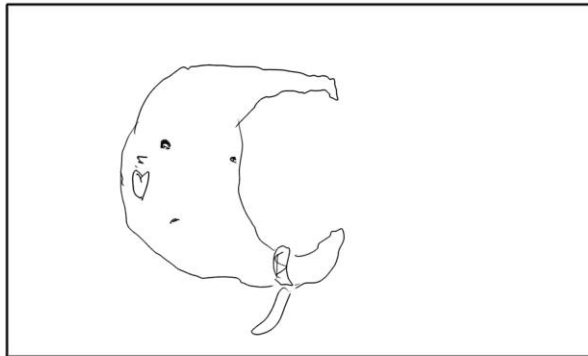
z-69  
C  
Mesiac má na sebe srdiečko od dievčatka. Po chvíľke zaskočení sa nadýchne a fukne jej svoje srdce.

zvuk:  
ruchy pohybu mesiaca, fúknutie, nočná atmosféra



z-70  
C  
Dievčatko leží na zemi - letí k nej mesiacove srdce

zvuk:  
nejaký zvuk letiaceho srdca, začne pomala cinkavá hudba  
nočná atmosféra



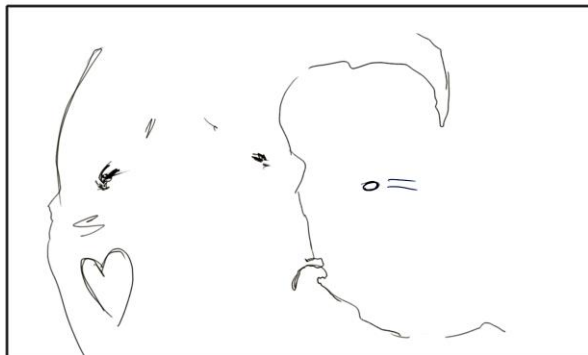
z-71

C

Mesiac čaká, čo sa stane, spadnú mu rožky.

*zvuk:*

*nočná atmosféra, smutnejšia cinkavá hudba*



z-72

D

Mesiac zosmutnie, a v tom ho trafi malý kamienok.

Mesias sa naširoko usmeje.

*zvuk:*

*nočná atmosféra, cinkava smutnejšia hudba prechádza do veselšej*



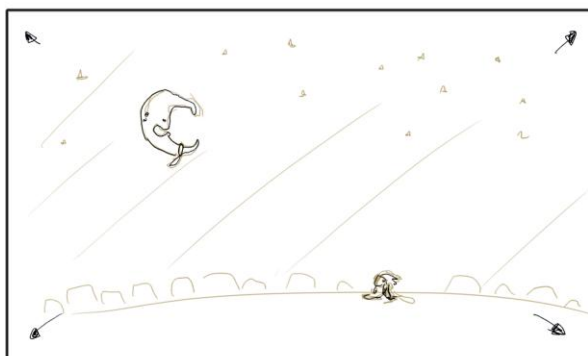
z-73

PD

Dievčatko sa usmieva, na sebe ma srdce od mesiaca, ktoré si chytí.

*zvuk:*

*pohyb ruky, jemné bitie srdca, nočná atmosféra, cinkava smutnejšia hudba prechádza do veselšej*



z-74

VC- odjazd do stmievačky - KONIEC  
Mesiac a dievčatko na seba usmiat  
pozerajú

*zvuk:*

*nocná atmosféra, veselsia alebo pomalšia hudba*