

TVORBA, REFLEXE A POUČENÍ Z VYTVÁŘENÍ BAKALÁŘSKÉHO FILMU NA TÉMA "ZRKADLO"

Simona Krejčiová

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: **Simona KREJČIOVÁ**
Osobní číslo: **K07013**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

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

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část bc. práce

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

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 "Zrkadlo"

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:


The Animator's Survival Kit, Richard Williams, ISBN 0-5712-0228-4
Základy animace, Jiří Plass, ISBN 978-80-7238-884-4

Vedoucí bakalářské práce: **PhDr. Zdeněk Storch**
Katedra společenských věd a umění
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 obhajoby¹⁾;
- 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. 3²⁾;
- podle § 60³⁾ 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 § 60³⁾ 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 Zlíně12.8. 2011.....

SIMONA KREJČÍOVÁ 
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

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

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce 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.

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

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

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

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). 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 výtěžku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výtěžku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Krejčiová, Simona: Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "ZRKADLO", Universita Tomáše Bati, fakulta multimediálních komunikací, odbor klasická animovaná tvorba, Vedúci práce: PhDr. Zdeněk Storch, Zlín, 2011.

Táto práca opisuje a rozoberá postup pri tvorbe bakalárskeho filmu s názvom Zrkadlo, ktorý sa námetom približuje k téme vojny a jej následkov.

Práca je obsahovo rozdelená na viacero častí, ktoré sa jednotlivito venujú práci na filme, od počiatočného námetu, cez samotnú animáciu až po finálne úpravy, respektíve post-produkciu.

Kľúčové slová: scenár, postup práce, kreslenka, vojna, príbeh, zvuk

ABSTRACT

Krejčiová Simona: Creation, reflections and lessons from bachelor's film making for the theme "THE MIRROR", Tomas Bata University, faculty of multimedia communications, course: classical animation, Leading of bachelor's work: PhDr. Zdeňek Storch, 2011.

The bachelor thesis describes and analyzes technique used during the creation of the bachelor movie named Mirror which main theme is rooted in World War II and its aftermath.

Thesis is divided into several parts which are concerned with concrete filmmaking techniques; from initial concept , through animation itself to its final arrangements, or post-production.

Keywords: screenplay, work progress, drawn animation, war, story, sound

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

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 NÁMET	11
1.1 HĽADANIE PRÍBEHU	14
1.2 ÚVAHA K TÉMATIKE	14
2 SCENÁR	15
2.1 BODOVÝ SCENÁR	15
3 PRÍPRAVA	17
3.1 STORYBOARD ALEBO TECHNICKÝ SCENÁR	17
3.2 POSTAVY ICH CHARAKTERIZÁCIA	18
II PRAKTICKÁ ČÁST	19
4 VÝTVARNÁ PRÍPRAVA	20
4.1 HĽADANIE INŠPIRÁCIE	20
5 ANIMÁCIA	27
5.1 TECHNIKA.....	27
5.2 REALIZÁCIA	29
6 POSTPRODUKCIA	32
6.1 STRIH	32
6.2 ZVUK.....	32
6.3 TITULKY	33
ZÁVER	34
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	35
ZOZNAM OBRÁZKŮ	36
ZOZNAM SKRATIEK	37

ÚVOD

Strata blízkého človeka. Málo ľudí si uvedomuje, čo to v skutočnosti znamená. No nemôžeme im to mať za zlé, pretože pokiaľ človek niečo také nezažije, nedá sa od neho očakávať, že to skutočne pochopí. Je to ako keby ste od slepca chceli, aby vám opísal červenú farbu. Nemôže, pretože ju nikdy nevidel. Rovnako je to aj s pocitmi.

Ja som, čo sa týka tejto témy, ten slepec. No i tak som sa rozhodla vložiť ju do mojej tvorby. A prečo? Pretože sa ma to, i keď len z malej časti, týka. Mám člena rodiny, ktorý si niečo podobné prežil, ale našťastie nie do úplného konca môjho scenára. Môj krátky film by som chcela venovať práve týmto ľuďom.

V tejto práci sa pokúsim opísať vytváranie filmu a budem sa snažiť opísať celý proces čo najpodrobnejšie. Podotknem i jeho úskalia ale i tie pozitíva v mojom postupe.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMET

Na začiatku tvorby filmu musí byť najskôr námet a ak sa mám postupu venovať poporiadku, ako sa aj odo mňa očakáva, je treba spomenúť v prvom rade túto tému.

Námet je vo filme veľmi dôležitý, film by bez neho nemohol vzniknúť. A na ňom stojí celá nasledujúca práca.

V jeho výbere sme nemali žiadne obmedzenia. Spočiatku som to videla ako veľkú výhodu, no neskôr som zistila, že tvorba príbehov nie je moja silná stránka, takže som mala s jeho výberom nemenší problém. A preto som námetu venovala veľkú pozornosť, no a rozhodla som sa požičať si myšlienku od iného autora.

1.1 HĽADANIE PRÍBEHU

„Pre animovaný film nie je nič nemožné. Skutočnosť a fantázia sa tu prestupujú na nerozoznanie. Prírodné zákony sú tu na to aby sa porušovali.“ (3, str. 31)

Nájsť inšpiráciu pre môj film bolo pre mňa spočiatku veľmi obtiažne, nakoľko som skôr kresliar ako tvorca príbehov. Aby som sa dopracovala k príbehu, ktorý som si nakoniec vybrala, musela som si vyskúšať i iné, nakoľko som si nebola istá výberom. Preto som niekoľko krát počas tvorby filmu zmenila svoj námet. Neviem či je pre mňa vybraná téma tou pravou, no nejakým spôsobom ma oslovila.

Prvú inšpiráciu pre svoj film som našla v knihe *Kočičí zaklínání* od Michaela Scotta (zbierka írskych mýtov a povestí) príbeh o Banshee (v Írsku a v Škótsku, víla, svojim nárekom ohlasuje smrť).

„*To je banshee,*“ zašeptala Nora, „*někoho dnes v noci volá. Poklekni, Kierane, a modli se za jeho duši.*“ *Pohlédla na syna a její oči bili rozšířené strachem a plné slz.* „*To bude jen zatoulaný pes, matko,*“ řekl mladík jemně, *ačkoli vědel, že takovéhle zvuky pes nevydává.*“ (1, str. 116)

Zaujal ma ako dejovo, tak i knižnými ilustráciami, ktorými som sa chcela inšpirovať a do istej miery som sa aj inšpirovala, v mojom filme. No s týmto námetom som neprišla ani len

k svojmu dramaturgovi, pretože som sama zistila, po menšej “ankete“ v mojom blízkom okolí, tým myslím priateľov a rodinu, že by film bol zrozumiteľný len pre úzku spoločnosť ľudí.

Skúšala som ďalej. A keďže mojím obľúbeným žánrom vždy bolo a je fantasy, som človek, ktorý sa občas rád zasníva a žije vo vlastnom svete, rozhodla som sa teda pustiť týmto smerom a vytvorila som námet, ktorý mal byť venovaný deťom.

Hry, draci, kúzla. Námet som mala schválený mojím dramaturgom i supervízorom, tak som sa pustila do príprav filmu pod názvom Strom. No opäť som od neho upustila, hneď na začiatku som zistila, že som si na seba uplietla bič a film sa mi čím ďalej tým viac videl technicky nezvládnutelný. I keď moje prvotné výtvarné návrhy boli jednoduché nedokázala som sa s nimi stotožniť. Moja kresba začala byť mojím veľkým problémom. Nevedela som sa odpútať od vykresľovania detailov. Každý frame bol jedna hotová ilustrácia. A to, v tvorbe animovaného filmu znamená problém. Výtvarno v animácii musí byť jednoduché, výstižné a časovo nenáročné, aspoň v prípade, keď je na samotnú tvorbu filmu vyhradených len niekoľko mesiacov. Rozhodla som sa od námetu včas odstúpiť.



obrázok 1. prvotný návrh hlavnej postavy k námetu Strom

V tom čase, mi moja dobrá kamarátka (Janka Kováčová) ponúkla na prečítanie pár jej vlastných poviedok, ktoré boli jej školskými prácami. Jedna z nich ma natoľko zaujala, že som sa ňou inšpirovala a po jej súhlase a po pár zmenách som mala nový námet, ktorý som si výtvarnom prispôsobila k svojim možnostiam.

Jej príbeh bol krátky. Keby som ho spracovala do filmovej podoby, trval by možno ani nie minútu. Zobrala som si z neho v podstate len myšlienku. Musela som, aby fungoval ako film a časovo sa zmestil do min 3 minút, určité časti príbehu obohatiť o svoje nápady.

Príbeh potreboval trochu napätia. Niektoré situácie som pár krát zopakovala, aby sa napätie stupňovalo. I keď nie som si teraz úplne istá, či sa mi to podarilo.

Bol to príbeh ženy, ktorá stratila milovaného muža a vo svojom vysokom veku, ku koncu príbehu, sa rozhodne obetovať svoj život, aby mohla byť opäť s ním. Príbeh zaváňal "upírismom" a to som sa rozhodla z príbehu vypustiť. Myslím, že zamilovaných upírov je v dnešnej dobe viac ako dost.

Ako som už v úvode spomínala, film je inšpirovaný 2. svetovou vojnou a jej následkami. Túto inšpiráciu, som z časti našla v rozprávaní mojej babky, ktorá mi veľa krát o vojne rozprávala a z časti ma inšpiroval i samotný kamarátkin príbeh. Je to silná a neveselá téma a hlavne pre ľudí, ktorí ju zažili.

Príbeh sa odohráva v súčasnosti a myšlienkami starej ženy sa prenášame do minulého storočia. I to bol jeden z dôvodov, prečo som si vybrala práve toto obdobie. Keďže v pôvodnom, i v upravenom, príbehu/námete je žena už vo vysokom veku, časovo to krásne zapadá. Žena si spomína na minulosť, kedy stratila muža a zasadiť príbeh práve tam mi prišlo ideálne.

K obdobiu 2. svetovej vojny pociťujem strach, ľútosť, zvláštne tajomno, no nájdú sa tam i pozitíva ako je hudba, móda a veľa iných. No tie vo filme len dotvárajú atmosféru. Vždy ma táto téma niečím oslovovala, no nikdy som jej nevenovala pozornosť a aj preto som sa rozhodla príbeh spojiť s týmto obdobím a trochu viac doň nazrieť.

1.2 ÚVAHA K TÉMATIKE

Môj film nemá byť protestom, no má len poukazovať na následky vojny a na to ako mnoho ľudí poznačila respektíve poznačuje. Možno je i akousi spomienkou. Chcela som poukázať na to, akým spôsobom vojna zničila životy ľuďom, či už tým, ktorí vo vojne zahynuli ale i tým, ktorým sa ju podarilo prežiť.

I keď sa v príbehu venujem práve druhej svetovej vojne, nedotýka sa len tohto obdobia, ale celých stáročí a bohužiaľ je táto téma aktuálna i dnes.

Môj film je len akýmsi slabým výkrikom, skutočne môže len poukazovať na túto problematiku a je len pokusom o to, aby sa opäť pripomenula jej vážnosť. Použila som slovo opäť, pretože bolo je a bude mnoho filmov či príbehov, ktoré sa nezmyselnosťou vojny zaoberajú.

2 SCENÁR

2.1 BODOVÝ SCENÁR

Po skompletizovaní a odsúhlasení námetu, som sa začala venovať písaniu bodového scenára, ktorý je tiež veľmi dôležitý. Podľa neho sa z veľkej časti uistíme, že film bude fungovať tak ako má.

Pri jeho tvorbe, som si musela uvedomiť, čo od filmu ako takého očakávam a čo ním chcem povedať. Nebolo to jednoduché. Niekoľko krát som ho musela prepisovať, dokonca som si pomáhala tak, že som si skôr začala kresliť zábery, ktoré som neskôr umiestnila do storyboardu, aby sa mi lepšie opisovali scény, ktoré som vo filme potrebovala. Veľmi dlho trvalo kým som sa dopracovala k jeho úplnosti a celistvosti. I keď sa námet zdal veľmi jednoduchý, bolo veľmi dôležité a obtiažne premyslieť scény tak aby boli zrozumiteľné i pre toho, kto námet (poviedku) nečítal.

Zrkadlo

(bodový scenár)

- noc, malé mesto, záblesky vojny
- vojna stíchnie, zaber na tiché nočné mestečko, v jednom okne sa rozsvieti
- stôl prestretý pre dvoch, na ňom i fotografia, na stole horí sviečka
- ktosi púšťa gramofón, začne hrať hudba
- zaber na fotografie mladého páru
- žena si oblieka šaty, stojí pred zrkadlom
- sadá si sama k prestretému stolu oproti fotografii
- rukou kohosi pobáda k jedlu
- v zrkadle sa ktosi objaví, následne sa zjaví i pri stole (muž z fotografie na stole) ,

- začnú jesť (ztmievačka)
- žena sa usmieva, je šťastná
- vzápätí jej muž podáva ruku, žena chvíľu váha no nakoniec sa ho rozhodne dotknúť
- no keď už je mu na dosah muž sa rozplynie, prestane hrať hudba, žena znovu zostarne, v očiach má sklamanie (ztmievačka)
- scéna sa opakuje
- tento krát sa im podarí dotknúť držia sa za ruky, dívajú sa na seba, žena je šťastná, zaľúbená, dojatá, muž jej podáva fľaštičku(jed), žena sa zľakne pustí ho a on sa vzápätí rozplynie, hudba končí, zostarne
- opäť je nešťastná, sklamaná
- znovu sa scéna opakuje
- muž ju po jedle požiada o tanec tancujú, je im dobre, znovu jej ponúkne fľaštičku, zľakne sa, muž sa rozplynie, (zostarne), skončí hudba (ztmievačka)
- žena stojí pred zrkadlom, vážna, smutná, zamyslená, díva sa na seba, hrá hudba, po chvíli sa muž opäť objaví, stojí hneď za ňou, ona omladne
- sú na seba zahladený, ona sa usmeje je vyrovnaná, podáva jej fľaštičku, chvíľu váha no napokon si ju zoberie, muž sa na ňu usmeje, pobožká ju na rameno, rozplynie sa, ona otvorí fľaštičku, napije sa, zatvorí oči usmeje sa, ?tiež sa rozplynie? (ztmievačka), hudba skončí, pukanie platne (spolu s titulkami)

koniec

3 PRÍPRAVA

3.1 STORYBOARD ALEBO TECHNICKÝ SCENÁR

Použitie storyboardu, alebo grafického scenára, v podobe v akej ho poznáme dnes, bol vyvinutý štúdiom Walta Disneyho roku 1930.

Storyboard je vlastne súbor za sebou idúcich pracovných kresieb, doplnených textom, ktorý tvorcov informuje o postupe vytvárania filmu, o deji.

Technický scenár je na rozdiel od storyboardu bez obrázkov a obsahuje informácie nielen o deji ale i hudbe, zvukoch, dĺžke záberov atď. Každý záber by mal byť označený číslom pre lepšiu orientáciu tvorcov.

No ale aby som sa dostala k môjmu postupu. Po úspešnom dokončení všetkých dôležitých teoretických častí filmu, som sa mohla pustiť do spracovania storyboardu, v mojom prípade technického scenáru spojeného so storyboardom.

Vzhľadom k tomu, že som popri štúdiu musela začať i pracovať, času, na venovanie sa ďalším postupom pri vytváraní filmu, som začala mať čoraz menej. Preto skompletizovanie storyboardu bolo trochu urýchlené. I keď možno len obrazne, pretože času som pri ňom i tak musela stráviť viac, nakoľko je tiež dôležitý, vlastne ako všetko pri tvorbe filmu. Nie je ťažké predstaviť si film vizuálne, ale ak človek začne pokladať tieto informácie na papier, pomaly začne zisťovať, že i za pomoci bodového scenára, je zložitá navrhnuť zábery tak, aby na seba vizuálne nadväzovali a mali naratívnu hodnotu. A samozrejme tak, ako som už pri bodovom scenári spomínala, aby bol ako celok pochopiteľný pre diváka, ktorý dej nepozná. Niekoľko krát, i po konzultácii s pedagógom, ho bolo nutné prerobiť, aby skutočne fungoval tak ako má. Bolo treba si uvedomiť, čo chceme každým záberom povedať, premyslieť každú maličkosť, je treba "vcítiť sa do kože" diváka. Musíme si predstaviť, že film budeme vidieť prvý krát a aké informácie či emócie v nás zábery zanechajú.

Storyboard mi fungoval, ako som už spomínala vyššie, ako technický scenár ku každému záberu som si následne pripisovala dej a samozrejme aj zvuk a iné informácie pre mňa dôležité. Filmovú hudbu a dialógy vo filme nemám, takže som sa tým nemusela zaoberať, teda som ich nemusela do storyboardu vpisovať a to mi ušetrilo nejaký čas na ďalší postup. Pri tvorbe storyboardu mi pomohla šablóna, ktorú sme mali k dispozícii na stiahnutie, na

stránkach školy, a z ktorej som si zaobstarala niekoľko kópií a následne som do nej vkreslovala zábery a potrebné informácie.

3.2 POSTAVY ICH CHARAKTERIZÁCIA

Vo filme sú dve postavy, žena a muž, ktorého si žena predstavuje (objavuje sa v zrkadle následne v izbe).

Žena je staršia, oblečená do starých šiat – sú symbolom doby, v ktorej žila keď ešte mala muža, symbolom obdobia jej mladosti. Jej charakteru som vo filme, nakoľko je veľmi dejovo jednoduchý a krátky, veľmi nevenovala. No o to viac som sa kládla dôraz na jej pocity, ktoré prežíva pri znovustretnutí sa so svojim nebohým mužom. Pocity ako nádej, radosť, sklamanie, strach, atď. všetko som sa snažila znázorniť v jej mimike a gestikulácii. Žena je nerozhodná, nevie či je správne prijať obeť, i keď vie, že po ničom inom netúži ako byť znovu so svojim mužom.

Muža som obliekla do uniformy. Chcela som aby bolo pre diváka jasné, že bol vojakom. Na internete i v knihách, som sa snažila vyhľadať si informácie o obliekaní v tej dobe.

On emócie veľmi neprejavuje, respektíve počas filmu prejavuje len niekoľko málo emócií, pôsobí pozitívne: usmieva sa, je zdvorilý, jemný... pretože si ho tak žena predstavuje. Snaží sa ženu presvedčiť aby vypila jed, ktorý im má umožniť byť opäť spolu.

Tak isto zrkadlo je dôležitým prvkom v rozprávaní príbehu. S jeho pomocou sa žena vracia v čase, omladne a znovu sa stretáva so svojím milým.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 VÝTVARNÁ PRÍPRAVA

Možno som povrchná, ale pre mňa bola vždy vo filme prvoradá jeho vizuálna stránka. Až na druhom mieste myšlienka. Samozrejme je veľmi dôležitá a viem ju oceniť, no predsa len sa vždy prikláňam k filmom, ktoré vedia potešiť moje oči.

Preto som i ja vo svojom filme, kládla väčší dôraz na výtvarno a asi najdlhšie a najhlbšie som sa zaoberala ním.

I keď celý život žijem mimo reality, vo vlastnom svete, moja kresba o tom veľmi nenasvedčuje. No možno len chcem naturalistickým znázornením zaznamenať iný svet tak, aby bol pre mňa a ľudí, ktorý moje práce vidia, skutočne reálny. A prečo nie? Prečo by to tak nemohlo byť i v animovanom filme. Všade čítam, že výtvarné spracovanie animovaného filmu má byť štylizované, v určitom spôsobe čo najjednoduchšie. Ved' toľko tvorcov sa vo svojich filmoch rozhodli práve pre naturalizmus.

„Autorský zámer, vyžadujúci herecké pretlmočenie, je pre animáciu nevhodný, neadekvátny. Ved' prečo sa namáhať kresbou a vykresľovaním, prečo sa napokon siliť do vyčerpávajúceho procesu naturalistickej reprodukcie, keď živá postava vie všetky naše zábery vyjadriť pregnantnejšie, s úplnejším akčným predvedením i bohatším psychologickým podtextom?“ (3, str. 31)

Toto by malo pri animovanom filme platiť? No ja som sa rozhodla predsa len pre to realistickjšie stvárnenie môjho filmu.

4.1 HĽADANIE INŠPIRÁCIE

Moja kresba bola vždy detailná a veľmi realistická. Svoju inšpiráciu som vždy hľadala v staršom umení, v renesancii, baroku či v tvorbe umelcov ako sú Schiele, Gustav Klimt a iní. A často krát sa pýtam sama seba, či som sa nemala radšej pustiť cestou ilustrátora. No tomu sa v mojej práci venovať nebudem.

Počas štúdia animovaného filmu, som čím ďalej tým viac zisťovala, že moja kresba skutočne nie je kresba animátora. A začala som sa viac prikláňať k ilustrácii. No aby som mohla úspešne ukončiť školu, čo bolo pre mňa skutočne obtiažne, keďže som myšlienkami bola už niekde inde, musela som sa vysporiadať s filmom a jeho výtvarnom. Keďže s mojou kresbou by bolo veľmi časovo i technicky náročné vytvoriť úplnú animáciu, rozhodla som sa pomôcť si tak, že som si techniku animácie trochu zjednodušila a začala som sa viac venovať výtvarnu ako takému.

Výtvarnom som sa zaoberala asi najdlhšie, nakoľko je to asi moja prednosť. Venovala som sa mu v podstate už od prvého námetu, Banshee, ktorý som si začala aj vizuálne predstavovať a po určitých úpravách som dospela až k finálnej podobe, ktorú som nakoniec použila v mojom bakalárskom filme.



obrázok 2. výtvarný návrh k námetu Banshee

Prvotnú inšpiráciu som si našla, keďže obľubujem staré umenie, v maľbách francúzskeho barokového maliara Georgesa La Toure, ktorý sa majstrovsky zahráva so svetlom a tieňom. Jeho obrazy sú plné tajomna i požadovaného duchovna. V jeho dobe neocenený a zarytým zástancom klasicizmu pripadal „nízky“.

Potrebovala som zachytiť intímnu, jemne pochmúrnu atmosféru i preto ma La Toure veľmi zaujal.



obrázok 3. Georges La Tour, olejomalby

A ako som už pri námete spomínala, inšpiráciu som našla z časti i v ilustráciách z knihy *Kočičí zaklínání*, kde objem a svetlo je vykreslené čiarami. Čiary a škrabance ma vždy vo výtvarnom umení určitým spôsobom fascinovali.

obrázok 4. ilustrácia z knihy *Kočičí zaklínání*

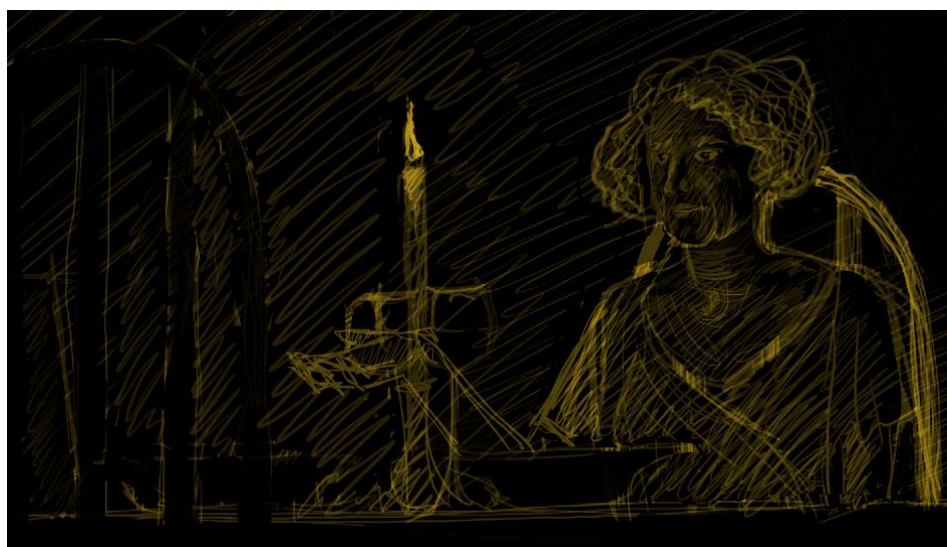
A z časti i u Van Gogha v jeho diele, najmä v obrazoch *Hviezdna noc* a v jeho autorportréte, z ktorých som spočiatku zvažovala požiť si farebnosť a vlnenie čiar, ktoré Van Gogh tak obľuboval. Vložiť ich do častí filmu, kde žena omladne, mali pôsobiť ako symbol jej mladosti.



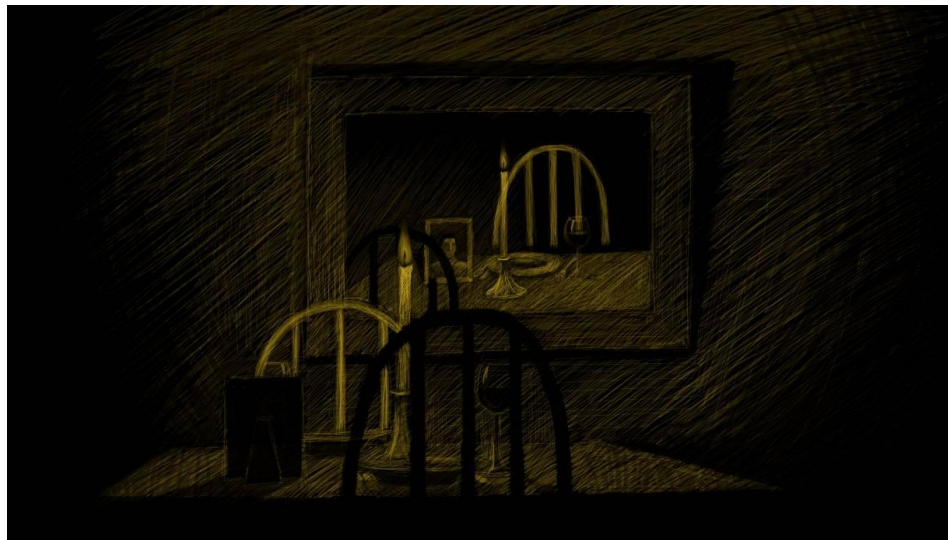
obrázok 5. Van Gogh, Hviezdna noc, Autoportrét

No následne som od toho upustila, pretože som sa rozhodla predsa len venovať hre svetla a tieňa. Určitou temnotou a expresívnosťou, ktorá by mala z výtvarna vyžarovať, aspoň to bolo mojim zámerom. Mojim výtvarným spracovaním, som chcela znázorniť duševný stav ženy -smútok, beznádej a zase sviečkou, svetlom - nádej a život. Tak isto pôsobí sviečka tajomne, intímnejšie.

Postavy sú realistické nesnažila som sa o nijakú štylizáciu, i keď možno do určitej miery sa tam objavuje, no to považujem len za môj osobitý štýl kresby.



obrázok 6. rozpracovaný záber



obrázok 7. finálne výtvarno k filmu Zrkadlo

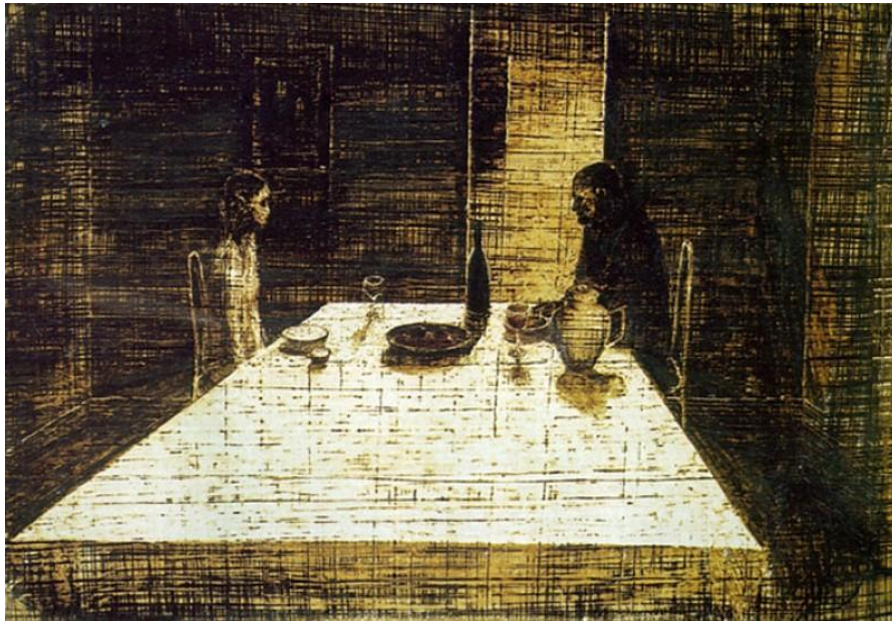
Hlavné zdroje inšpirácie pre môj film, som našla pri prezeraní knihy Animation now!, kde ma zaujalo hneď niekoľko autorov.

Prvým bol Poliak Piotr Dumala, narodený vo Varšave.

Študoval sochu na Varšavskej akadémii výtvarného umenia. Animovanému filmu sa začína venovať od roku 1981(film Lykantropia). Vo svojich filmoch používa techniku maľby spojenú s vyškrabávaním na sadrových doskách. Jeho výtvarno je expresívne, ponuré, využíva hru svetla a tieňa.

Inšpiráciu pre svoje námety našiel v Kafkových (film Franz Kafka) a Dostojevského (film Zločin a trest) knihách. Jeho filmy sú kruté príbehy s témami vzťahujúcimi sa k temným stránkam ľudskej prirodzenosti.

Pri zobrazení človeka neprejavuje súcit, s účelom, ktorým, ako raz sám uviedol „ zviditeľňuje to, čo je fyzicky nemožné“. Okrem iného sa venuje aj písaniu scenárov a výučbe animácie. Za svoju tvorbu získal i niekoľko ocenení.



obrázok 8. Piotr Dumala, Nežná

Z rovnakého dôvodu ma zaujala i Caroline Leaf americká animátorka. Využíva neobyčajné techniky. Svoj prvý film Piesok alebo Peter a vlk (Sand or Peter and the wolf) animovala sypaním a kreslením z piesku. Obrazce vytvárala priamo pred kamerou. Aby mohla vytvoriť ďalší frame musela ten predošlý zničiť. Na konci jej zostal len hotový film. No aby som sa dostala k filmu, ktorý ma oslovil, a ktorým som sa tiež z určitej časti inšpirovala. Bol to film Dve sestry. Je vytváraný technikou škrabania na 70 mm farebný film.



obrázok 9. Caroline Leaf, Dve sestry

Regina Pessoa, portugalská animátorka, film A Noite (Noc) 1999



obrázok 10. Regina Pessoa, Noc

Jej film som bohužiaľ nemala možnosť vidieť, i keď som sa o to snažila, nevedela som kde ho nájsť, čo ma mrzí. No zaujalo ma tak isto jeho výtvarné spracovanie. Mala som síce možnosť vidieť len niekoľko obrázkov z filmu, no stačilo to na to aby som si potvrdila, že takéto výtvarno, je to pravé pre môj film.

Technika animovania v jej filme Noc je rovnaká akú využíval vo svojej tvorbe Piotr Dumala, t.j. maľba a škrabanie do sadrových dosiek. Techniku za použitia sadry som využiť nechcela ale zaujala ma hlavne hra tieňov a kresba.

Čo sa inšpirácie týka je to asi všetko. Som vďačná rodičom za to, že mi darovali vynikajúcu knihu, z ktorej som mohla čerpať.

5 ANIMÁCIA

„Animovaný film sa zakladá na princípe filmového triku. Využíva nedokonalosti ľudského oka vzhľadom na pomalé alebo rýchle deje pred kamerou. Jednotlivé obrázky majú tendenciu zachovať svoju podobu na sietnici ľudského oka aj vtedy, keď už obrázok zmizol. Hovoríme , že obrázok „doznieva“, čím vyvoláva ilúziu nepretržitého pohybu za sebou nasledujúcich obrázkov.“ (3, str. 9)

No a konečne sa pomaly dostávam k realizácii filmu a animácii ako takej. Priznávam sa, že to bola moja najobtiažnejšia časť práce na filme, keďže, ako som už spomínala, moja kresba nie je kresba animátora (i keď je to vec názoru), potrebovala som si animáciu prispôbiť, tak aby som mala pri mojom výtvarne, dostatok času na dokončenie filmu.

No i keď som si ju prispôsobila, musela som jej realizácii venovať takmer rovnakú pozornosť ako pri úplnej animácii.

Skutočne som sa musela premáhať, čo ma veľmi mrzí, pretože i keď animovanie ako také neobľubujem, stále a dokonca ešte viac, oceňujem ľudí, ktorý sa tomuto remeslu venujú, či už profesionálne, alebo len pre svoje potešenie. Pretože je na to treba neskutočne veľkú trpezlivosť, odvahu, sebazaprenie. A o to viac si i samotné animované filmy cením.

5.1 TECHNIKA

Dostávam sa teda k mojej technike animovania. A tou je kreslená animácia. Prečo som si vybrala práve kreslenú animáciu? Odpoveď, je samozrejme len opakovaním toho, čo som v mojej práci už niekoľko krát spomínala. Som kresliar. V prvom ročníku som mala možnosť vyskúšať tú klasickú, s ceruzkou a papierom, bábkovú, či plôškovú. No vždy som radšej kreslila a rovnako ma toťahlo i k počítačom.

„Mnohé výtvary automatov riadených komputerovou technikou inšpirovali vedcov a umelcov k vzniku nového umeleckého odvetvia – komputerovej grafiky. Autor vytvorí plán – systém znakov, z ktorého komputer zistí, čo má kresliť. Pomocou číselného radu je stroj

schopný doplniť aj neúplné údaje: vyjadruje v priamkach, uhloch a iných geometrických útvaroch. Výsledok je často prekvapivý pre autora i programátora.“ (3, str. 151)

Aj takto sa písalo v slovenských knihách o počítačovej animácii v 80-tich rokoch minulého storočia. Som rada, že doba a technológia v tejto oblasti už pokročili, a že sa počítače dostali i do domácností obyčajných ľudí, takže sa môžem práve takejto animácii venovať i ja.

Spočiatku som mala záujem naučiť sa pracovať v 3D programoch. Fascinovali ma filmy ako je napr. Pán prsteňov od Petra Jacksona. Vždy som snívala o tom, že si vytvorím vlastného draka a nebude len nehybne ležať na papieri, ale bude mať i dušu. No mojim snom bolo i mať grafický tablet (tablet alebo snímacia tabuľka je vstupné zariadenie počítača, ovládač kurzora) a vytvárať kresby v počítači. A tak som si v druhom ročníku zaobstarala tablet značky Wacom a začala som sa učiť kreslenú animáciu s ním. Zistila som, že mi táto technika animácie vyhovuje viac. Spočiatku som si naň musela zvykať, nakoľko práca s ním je v mnohom odlišnejšia ako kresba na obyčajný papier. Pri kreslení nepozeráte na svoju ruku, či plochu, kde je položený hrot pera ale na monitor počítača no a na to si človek musí skutočne zvykať.

Výhodu som videla aj v tom, že nebolo treba používať papier, tým pádom som si ušetrila čas, v podstate i financie, no a v neposlednom rade i prírodu. V prípade použitia techniky klasickej animácie je potrebné kresliť fázy na papier a následne ich jednotlivito nasnímať kamerou či naskenovať do počítača, aby bolo možné s nimi ďalej pracovať. A keďže som mala vlastný tablet, mohla som film vytvárať aj doma.

Taktiež som si vybrala spôsob animovania pomocou prelínania obrazov. Animovanie som si tým pádom trochu zjednodušila, no o to som sa venovala viac výtvarnu. Neznázorňujem celý pohyb, ale len jeho základne fázy. No snažila som sa, aby boli obrázky, v rámci mojich možností a zámeru, čo najlepšie vykreslené, a aby boli rovnako pochopiteľné a bola zachovaná podstata a zrozumiteľnosť pohybu.

5.2 REALIZÁCIA

Takže, konečne sa dostávam k animácii. Celý film, od kreslenia statických pozadí po finálnu animáciu a strih, som realizovala v programe TVpaint. Rozlíšenie obrazu som použila 1920x1080, pomer strán 16:9. Mojim cieľom totiž bolo film spraviť vizuálne čo najkvalitnejší, nakoľko v ňom výtvarno hrá dôležitú rolu. Framerate, čiže počet snímok za sekundu, som sa rozhodla použiť 12 fps. V animácii je možné použiť rôzny framerate, napr. 6 fps či 24 respektíve 25 fps., záleží na tom akú kvalitu animácie náš film vyžaduje. Čím je fps vyšší tým je pohyb plynulejší. Pre môj štýl animovania bolo 12 okienok za sekundu dostačujúcich, v závere zábery pôsobia plynulo.

Na začiatok som si celý film rozkreslila do verzie animatiku, to znamená, že som si v podstate rozanimovala storyboard. Postupne som si rozkresľovala najprv pozadia, ktoré boli takmer všetky statické. „*Statické pozadie je najbežnejším, technicky najmenej zložitým variantom. Býva ním zväčša orientačný pohľad, informácia.*“ (3, str. 67) Čo som aj podstate potrebovala. Mali mať len informačnú úlohu, aby si divák vedel predstaviť, kde sa dej odohráva a aby sa mohol orientovať v priestore.

V programe TVpaint som mala možnosť každý záber, respektíve každé okienko rozdeliť na jednotlivé vrstvy, to znamená, že ak som sa chcela viac venovať napr. tieňom tváre, vytvorila som si novú vrstvu a tým pádom okolitá linka zostala neporušená, mohla som jednoduchšie pracovať na vykreslení menších detailov a o to jednoduchšie sa mi následne robili prípadné úpravy, ktoré boli nutné na vyčistenie kresby.

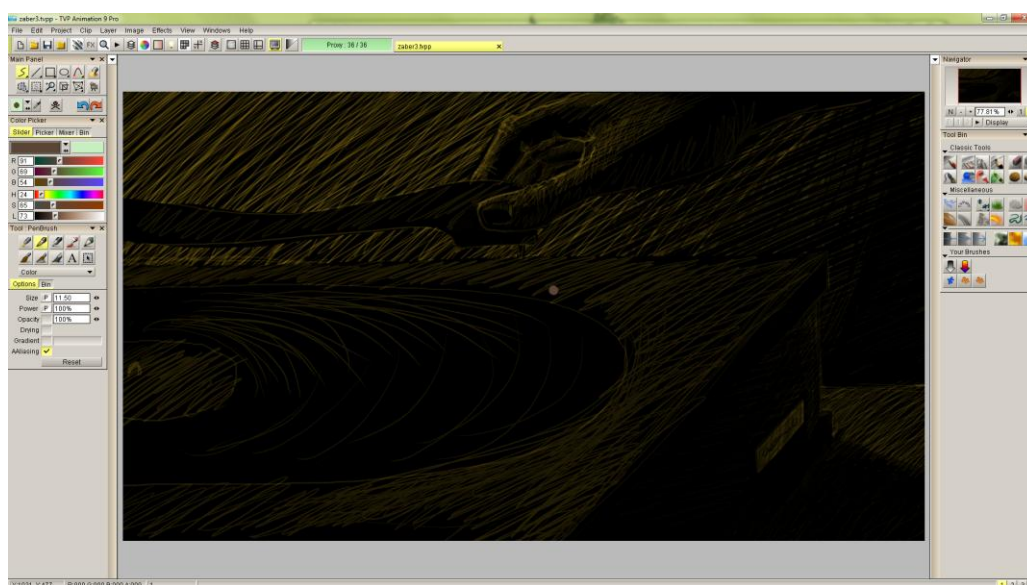
V programe sa nachádzajú rôzne efekty rozmazania, ktoré som použila pri tvorbe plameňa sviečky, aby pôsobil viac realisticky. Tak isto mi pri kresbe veľmi pomohol efekt prítlačku, kde som sa mohla pohrať s hrúbkou a viditeľnosťou čiary. Tým som kreslila tieň pri ktorých tvorbe mi napomohla aj guma, ktorá je súčasťou pera tabletu. Ak som potrebovala stlmiť svetlo, respektíve zvýrazniť tieň, jednoducho som otočila pero tabletu a ako gumou na ceruzke, som čiary zjemnila či odstránila.

Po dokončení všetkých pozadí som mohla začať rozanimovať postavy. Celý film som si vytvorila len v pomocných linkách, nanečisto, aby som vedela ako a či vôbec bude film fungovať.

Prelínanie fáz som vytvárala tak, že som si nakreslila obrázok(postavu), následne som si ho rozmnožila na dvanásť kópií a tie som postupne robila bledšie a bledšie, až do úplného zmiznutia. Pre obrázok(postavu), ktorá sa mala v rovnakom čase zjavovať som použila opačný postup.

Zabudla som poznamenať, že film som neanimovala v celku, ale na každom zábere som pracovala zvlášť, v novootvorenom súbore. Z dôvodu uľahčenia a urýchlenia práce. Pretože ak bolo v otvorenom programe viac informácií, s ktorými musel pracovať, začalo ho to samozrejme spomaľovať, občas sa stalo, že prestal reagovať na rôzne pokyny a stalo sa mi i, že program padol úplne a stratila som už hotovú animáciu. Čo mi prácu veľmi komplikovalo. Tak isto bola práca pri rozdelení záberov viac prehľadnejšia. I preto som sa rozhodla pre tento systém.

Pri animovaní postáv som tak isto využila vrstvy. Po dostatočnom vykreslení, som pod vrstvu postavy, vložila vrstvu čierneho podkladu, aby som nemusela neskôr pri každom odchylení, animovaného pohybu, vymazávať časť z už hotového pozadia. Ak postava bola v deji statická respektíve ak nevykonávala nijaký pohyb napr. len nehybne stála, na niekoľko okienok som i ten záber rozkreslila, aby nepôsobil mŕtvo. Pozadia som nechávala statické, pri nich takéto rozkreslenie nebolo treba.



obrázok 11. rozpracovaný záber v programe TVpaint

Keď som mala celý film naanimovaný mohla som sa pustiť do vyčisťovania a do detailnejšej práce. Snažila som sa opraviť prípadné chyby v animácii. Stalo sa mi, že i sám program, ako som už vyššie spomenula, mi spôsobil nejaké problémy a musela som ich ku koncu riešiť. Vyčisťovala som linky, opravovala chyby, ak som si ich počas vytvárania nevšimla.

V mojom filme sa nachádzajú i zábery, ktoré sa opakujú. To som opäť vyriešila skopírovaním už hotových záberov a následným vložením sekvencie obrázkov, na miesto vo filme aké som potrebovala.

POSTPRODUKCIA

Dostávam sa do záverečnej fázy práce na filme a tou je postprodukcia. Na filme väčšinou pracuje celý tím. Každý jeden má svoju úlohu a to sa týka najmä postprodukcie. Strih, zvuk, dodatočné efekty atď. No ja som sa rozhodla na celom filme pracovať sama, možno so skutočne malou pomocou.

6.1 STRIH

Niekoľko krát som si film ešte počas animovania prezerala, aby som sa uistila, či všetko sedí tak ako má a či majú zábery požadovanú dĺžku. Našla som pár odchýlení. Strih bol v mojom prípade jednoduchý. Zábery, ako som už v predošlej kapitole spomínala, som strihala a upravovala v programe TVpaint. Strihovo som ich dokončila vymazávaním nepotrebných okienok. Takýmto spôsobom som zábery skrátila na požadovanú dĺžku.

6.2 ZVUK

So zvukom som veľmi skúsenosti nemala, nakoľko sme sa mu počas štúdia vo veľkej miere nevenovali. Niektorým študentom, ktorí mali záujem, boli zvukári pridelení. Ja som sa rozhodla ozvučiť film doma, spolu s pomocou kamaráta, ktorý sa týmto veciam rozumie a spoločne sme zvuk do filmu importovali.

Na ozvučenie môjho filmu sme použili program Adobe After Effects, kde bolo možné so zvukovou zložkou jednoducho pracovať. Ruchy som si umiestnila a upravila podľa potreby.

Všetky ruchy som si sťahovala z internetovej stránky freesounds.org, je to rozsiahla databáza rozličných zvukov, atmosfér a hudby, kde veľké množstvo nahrávok, po registrácii, je voľne stiahnuteľných a použiteľných. No i tu som musela stráviť trochu viac času, pretože nie pri všetkých bola taká možnosť a boli spoplatnené. Nejaký čas som musela venovať

i výberu zvukov. Nájst' také, aby vyhovovali mojim požiadavkám. I keď ich je na tejto webovej stránke veľké množstvo a rôzne varianty, nebolo to úplné jednoduché.

Vyberala som také zvuky aby s ich pomocou mohla vytvoriť jemne pochmúrnú atmosféru so štipkou nostalgie, ktorá by fungovala s výtvarnom a štýlom animácie. Tikot hodín, stará gramofónová hudba zo 40-tich rokov 20. storočia. Ruchy mi pomohli vytvoriť atmosféru a tak isto mi pomohli s podávaním informácii divákovi, ktoré by som bez nich musela znázorniť obrazom.

6.3 TITULKY

Úvodné a záverečné titulky k filmu som tak isto spracovala v programe After Effects. Zvažovala som ich vytvoriť v programe TVpaint, no prišlo mi to o niečo zložitejšie, keďže by som každý jeden frame musela upravovať zvlášť manuálne, no a After effecty ma o túto prácu ušetrili, rozhodla som sa predsa len pre ne.

Titulky som sa rozhodla vytvoriť štýlom zjavovania následného miznutia aby tak pokračovali v atmosfére a štýle, ktorý bol význačný pre celý film. Vybrala som si jednoduché písmo aby požadovaná atmosféra, náhodou jeho zlým výberom, nebola rušená.

Okrem výberu písma som si musela uvedomiť to, koho potrebujem a chcem mať v záverečných titulkoch.

ZÁVER

Táto práca i čo sa filmu týka, bola pre mňa veľkou skúškou a som rada, že som ju dotiahla až dokonca, i keď s väčšími ťažkosťami, pretože boli obdobia kedy som mala chuť s tým nadobro skončiť. Ale myslím, že také obdobia prichádzajú do života každého filmového tvorcu, či výtvarníka. Tvorba animovaného filmu asi nebude moja silná stránka a oblasť, v ktorej by som sa aktívne pohybovala, ale určite sa k nemu vrátim i keď len z vlastnej iniciatívy.

Pri jeho tvorbe som sa naučila veľa nových vecí, nazbierala som mnoho užitočných informácií. Určite to bola pre mňa dobrá skúsenosť, ktorú ešte využijem v mojom budúcom živote a tvorbe, i keď mala mnoho úskalí.

A pridala by som ešte jednu citáciu, ktorá ma zaujala.

„Len animátor so širokým horizontom poznania a uvedomenia, jasným svetonázorom, ambíciami a erudíciou a s vyspelým inštinktom pre potreby a problémy človeka vie splniť svoje ľudské a umelecké poslanie.

Zamyslenie i meditácie, otázky a odpovede musia byť inšpirované životom. To je najbezprostrednejší impulz pre dnešného i budúceho autora animovaných filmov. Animátor sa nemôže uzavrieť do vlastných estetických ulít. Jeho umenie je aktívnou a živou silou.“ (3, str.150)

Zaujala ma z toho dôvodu, že mám pocit, že tieto požiadavky na animátora ešte nespĺňam. Možno i preto som mala posledné obdobie pocit, že tento odbor, nie je pre mňa tým pravým. Myslím, že ma na to život ešte dostatočne nepripravil.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Scott M., Kočičí zaklínání, 1.vyd., Praha, 2006, nakladatelství Argo
ISBN 80-7203-747-1
- [2] Anima Mundi, J.Wiedemann, ANIMATION NOW!, Köln, 2007, Taschen GmbH
ISBN 978-3-8228-3789-4
- [3] Urc R., Animovaný film, 1. vyd., Martin, 1980, vydavatelstvo Osveta
ISBN 70-037-80
- [4] Wendy Beckettová, Toulky světem malířství, 4. vyd., Praha, 2002, Fortuna Print
ISBN 80-7321-002-9

ZOZNAM OBRÁZKŮ

obrázek 1. prvotný návrh hlavnej postavy k námetu Strom

obrázek 2. výtvarný návrh k námetu Banshee

obrázek 3. Georges La Tour, olejomalby

obrázek 4. ilustrácia z knihy Kočičí zaklínání

obrázek 5. Van Gogh, Hviezdna noc, Autoportrét

obrázek 6. rozpracovaný záber

obrázek 7. finálne výtvarno k filmu Zrkadlo

obrázek 8. Piotr Dumala, Nežná

obrázek 9. Caroline Leaf, Dve sestry

obrázek 10. Regina Pessoa, Noc

obrázek 11. rozpracovaný záber v programe TVpaint

ZOZNAM SKRATIEK

atd. – a tak d'alej

fps – frames per second (snímky za sekundu)

napr. – napríklad

t.j. – to jest

str. – strana