

Dokumentácia priebehu prípravy a realizácie
bakalárskej práce filmu **Čertove skaly**

Eva Buroňová

Bakalárska práca
2014



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Eva Buroňová**
Osobní číslo: **K11011**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část:**
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše (doc. Malík Vladimír, Art.D.)

2. praktická část:
Čertové skály – loutkový animovaný film (Milan Šebesta)

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy

(vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, format zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 44100 kHz, 16Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina, soubor s anotací filmu. V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.

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

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

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

Seznam odborné literatury:

Umění filmu, David Bordwell, Kristin Thompsonová
Zázraky filmového obrazu, Ludvík Baran
Animovaný film, Rudolf Urc
Mistrovství 3D animace, Isaac Kerlow
Jak napsat dobrý scénář, Syd Field

Vedoucí teoretické části: doc. Vladimír Malík, ArtD.
Ústav animace a audiovize
Vedoucí praktické části: Milan Šebesta
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: 2. prosince 2013
Termín odevzdání bakalářské práce: 16. května 2014

Ve Zlíně dne 2. prosince 2013


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, PhD.
ředitel ústavu

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 ¹⁾;
- 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 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ 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 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně
27.1.2014

EVA BURŮŇOVÁ
Bm

.....
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 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 požít na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

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

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

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

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

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). 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 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 výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Písomná bakalárska práca sa skladá z dvoch častí. Teoretickej a praktickej. V práci sa venujem podrobným opisom prípravy a výrobným procesom krátkeho animovaného filmu *Čertove skaly*, ktorý je tvorený technikou animácie klasickej bábky a plôšky. Dokumentuje priebeh vzniku filmu od počiatocnej myšlienky po fázu realizácie a následnej postprodukcie.

Kľúčová slová: animovaný film, povest', rozprávka, čertové skaly, rieka , bábky, bábkový film, plôška, Dragon frame

ABSTRACT

The bachelor work is composed of two parts. Theoretical and practical. In the work in detail describes preparing and making of animation short film the *Devil's Rock*, which is created by the classical technique of puppets and paper animation. It documented the course of the film from initial idea to phase of implementation and follow postproduction.

Keywords: animation movie, legend, fairy tale, Devil's Rock, River, puppets, puppet film, paper animation , Dragon frame

Rada by som poďakovala obom vedúcim svojej bakalárskej práce. Doc. Vladimírovi Malíkovi pre teoretickú časť, za dôležité pripomienky, množstvo rád a za ochotu poradiť aj v čase, kedy už na škole nepracoval. Chcem poďakovať pánovi Milanovi Šebestovi pre praktickú časť bakalárskej práce za čas, ktorý si pre mňa vyhradil pri riešení praktických záležitostí vo filme, a za mnoho cenných rád. Ďakujem aj svojej rodine a priateľom, ktorí ma podporovali v priebehu celého štúdia .

Prehlasujem, že odovzdaná verzia bakalárskej práce a verzia elektronická nahraná do IS/STAG sú totožné.

Ve Zlíně 30. 4. 2014

.....

Eva Buroňová

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČASŤ	11
1 INŠPIRAČNÉ ZDROJE	12
1.1 JIŘÍ TRNKA	13
1.2 BŘETISLAV POJAR	13
1.3 AUREL KLIMT	14
1.4 KAREL ZEMAN	14
2 VÝVOJ PRÍBEHU	15
2.1 NÁMET	15
2.2 SCENÁR	16
2.2.1 Technický scenár.....	16
2.3 ANIMATIK	17
3 VÝTVARNÉ RIEŠENIE	18
3.1 HĽADANIE VÝTVARNÉHO RIEŠENIA	18
3.2 CHARAKTERIZÁCIA POSTÁV	18
3.3 TECHNIKA PREVEDENIA.....	19
II PRAKTICKÁ ČASŤ	20
4 DIELENSKÉ SPRACOVANIE	21
4.1 TECHNICKÉ VYBAVENIE	21
4.2 REKVIZITY	22
4.3 BÁBKY	23
4.3.1 Kostra	23
4.3.2 Hlavy	24
4.3.3 Ručičky	24
4.3.4 Kostýmy	25
4.4 PROSTREDIE	25
5 ANIMÁCIA	27
5.1 PRÍPRAVA PRED NATÁČANÍM.....	27
5.2 ANIMÁCIA BÁBKOVÁ.....	27
5.3 ANIMÁCIA PLÔŠKOVÁ	28
6 POSTPRODUKČNÁ ÚPRAVA	29
6.1 STRIH	29
6.2 HUDBA	29
6.3 ZVUK.....	30
6.4 TITULKY A PLAGÁT	31
ZÁVER	32
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATURY	33
ZOZNAM POUŽITÝCH OBRÁZKOV	34
ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK	35
ZOZNAM PRÍHOH	36

PRÍLOHA I : VÝTVARNÉ NÁVRHY	37
PRÍLOHA II : TECHNICKÝ SCENÁR	39
PRÍLOHA III : FOTODOKUMENTÁCIA.....	60
PRÍLOHA IV: OBRÁZKY Z FILMU	36

ÚVOD

Písomná dokumentácia bakalárskej práce zahŕňa všetky podstatné prvky výroby klasického, bábkového filmu. Zaoberám sa výtvarným riešením, scenáristickou a technologickou prípravou, animáciou a problematikou výroby animovaného filmu. Bábkový film si aj v dnešnej dobe nachádza svojich nadšencov. Mnohé filmové štúdiá využili nové digitálne technológie, ktoré sú čoraz viac dostupnejšie a umožňujú neskutočné možnosti kombinovať 3D animáciu so „živou“ bábkou. Napríklad štúdio Ardmman a Tim Burton, ktorý rád pracuje s klasickou bábkou a vytvára pomocou digitálnych efektov neobyčajnú atmosféru svojich filmov.

V teoretickej časti vysvetľujem výber témy a inšpiračné zdroje. V praktickej časti si overujem skúsenosti nadobudnuté z predchádzajúcich semestrov. Zameriavam sa na podrobný popis výroby trojrozmernej bábkovej v netradičnej kombinácii s podsvietenou ploškovou animáciou, ktorá je animovaná klasickou technikou. Metódou snímania okienka po okienku na animačnom stole.

Výstupom je krátky animovaný film s názvom- **Čertove skaly**. Jedná sa o tradičnú povesť z moravskej dedinky Lidečko.

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 INŠPIRAČNÝ ZDROJ

Každá inšpirácia má často základ v reálnom živote. Niekedy stačí malý podnet k tomu aby vzniklo krásne dielo. V mojom prípade hľadám inšpiráciu všade okolo seba. Od malička žijem na farme, kde chováme množstvo zvierat. Hlavnou inšpiráciou bývajú často práve ony. Predstavujem si život z ich uhla pohľadu. Od svojich 15 rokov píšem jednoduché príbehy zo sveta zvierat. Toto nadšenie nevyšlo na zmar a neskôr mi vyšlo niekoľko kníh určené deťom (Petrove dobrodružstvá v horách, Meggy, Salaš Krajinka). A práve v tomto odvetví som sa svojim spôsobom našla. Postupom času ma napadlo rozšíriť si prehľad a skúsiť svoje príbehy rozpochybovať pomocou animácie. Odvtedy sa začala nová éra mojej umeleckej tvorby.

Pri výbere bakalárskej práce som si dala podmienku, že vytvorím animovaný film pre detského diváka. Námetov bolo mnoho, ale nakoniec ostali všetky v šuplíku, nakoľko som si veľmi neverila. Obávala som sa, že ani jeden nebude dosť dobrý na to aby oslovil diváka. Potrebovala som si vybrať tému, v ktorej sa nájdem, a ktorá ma bude baviť počas celého náročného procesu výroby animovaného filmu. A ňou sa stala tradičná ľudová povesť. Povesti sú dodnes úspešným námetom mnohých tvorcov.

Zakaždým, keď cestujem vlakom do Zlína, ma očarí skalný múr v dedinke Lidečko za hranicami na Moravskej strane. Jedná sa o neobyčajný skalný útvar, ktorý vytvorila sama príroda. Niet sa čo čudovať, že o tomto krásnom mieste vznikla povesť. Čertove skaly sa stali hlavným inšpiračným zdrojom i námetom mojej bakalárskej práce.



(Obr.1 Čertove skaly)

1.1 Jiří Trnka

V bohatej histórii českého animovaného filmu nachádzam najväčší zdroj inšpirácie. Hlavnou inšpiráciou sa pre mňa stali filmy Jiřího Trnky. Jeho rozprávky sú tvorené detsky. Sú zamerané hlavne na detského diváka, ale ich hlboká myšlienka je pochopená len dospelým človekom. Tým dosiahol, že sa jeho filmy dostali do najširšieho diváckeho spektra.

Pri myšlienke vytvoriť bábkový film ma napadli práve filmy Jiřího Trnky. Mám pocit, že k tradičným rozprávkam akosi patria tradičné spôsoby stvárnenia akým je báбка. Najviac sa približuje k človeku.

1.2 Břetislav Pojar

Břetislav Pojar je predovšetkým známy svojim rozprávkovým cyklom o medveďoch, ktorý je tvorený technikou poloplast. Ale taktiež sa pod hlavičkou Jiřího Trnky zaoberal aj bábkovým filmom. Jedným z nich je film: *O skleničku navíc*. Tento film ma inšpiroval nielen výrazovými prostriedkami akými animátor pracuje ale aj prostredím, v ktorom sa hlavný hrdina pohybuje. Všetko je do detailu prepracované: krčma, pult, fľaše, atď.... Všímať som si hlavne prácu so svetlom v nočnej scéne. Zrýchľujúce tempo a gradáciu príbehu. Veľmi sa mi páčila dômyselne prepracovaná scéna v krčme, kedy hlavná postava nahliada do dverí odkiaľ vychádzajú čašníci z miestnosti do miestnosti, kde sa odohráva svadobná hostina. Je to jedna z nezabudnuteľných scén, ktorá vo mne ako divákovi zanecháva príjemnú spomienku.



(Obr. 2. *O Skleničku navíc*)

1.3 Aurel Klimt

Aurel Klimt skladal úspechy už počas štúdia na FAMU. Inšpirujúce sú pre mňa už jeho študentské filmy ako je napríklad *Maškin zabil Koškina* či bláznivá rozprávka *O kouzelném Zvonu*, ktorá je neskutočne nápaditá a vtipne prepracovaná. Film ma zaujal hlavne úžasnou atmosférou a spievajúcimi kopcami. V jeho dielach som si všímala hlavne výtvarné riešenie prostredia. Tak isto aj vo *Fimfárum-e* nachádzam množstvo inšpiratívnych podnetov už len vo vyobrazení škaredého čerta.



(Obr.3. *Fimfárum II*)

1.4 Karel Zeman

„Klasická pohádka zůstává stále nejvhodnějším námětem pro dětský film. Poskytuje dětem nejen radost, tříbí jejich mysl, povzbuzuje fantazii, ale posiluje také cit pro dobro a zlo, pro spravedlnost a bezpráví...“ [1]

Toto Zemanovo vyjadrenie plne vystihuje dôvod, prečo som sa pustila práve do tejto témy. Karel Zeman je síce preslávnený hranými filmami, ktoré sú však kombinované rôznymi animovanými technikami. Už od mlada inklinoval k bábkam a rád ich vo filmoch využíval. Práve kombinovaním techník som sa nechala Karolom Zemanom ovplyvniť.

2 VÝVOJ PRÍBEHU

Je mi veľmi sympatické, že v povesti sa môžem opierať o skutočnosti, ktoré sú podfarbené nejakou, buď vymyslenou alebo možno niekedy aj pravdivou historkou. Ľudové rozprávačstvo je známe tým, že si často rozprávač doplní to, čo sa mu do príbehu hodí, alebo len tak upustí uzdu svojej fantázie, a tak niekedy aj z pravdivej historky vznikne čarovná legenda.

Pri pátraní po legende o Čertových skalách sa mi povest' nepodarilo nájsť v žiadnej kompletnejšej forme. Len niekoľko viet opisuje záhadný vznik čertových skál. Dokonca som narazila na mnoho rozdielnych verzii príbehu. V jednej sa píše, že pod skalami sú ukryté diery, ktoré sú plné zlata. Zlato stráži čarodejník, ktorý dnu pustí len poctivého človeka. Najviac ma však zaujala verzia o Rozine, ktorú nik nechcel za ženu až na jedného čerta. Ten sa stavil, že získa Rozinu, keď do rána odkloní rieku Senici, ktorá preteká Lidečkom. Čert stávkou prehrá a v Lidečku sa nikdy viac neukáže. A tak Rozina ostáva na ocot.

2.1 Námet

Dôvod prečo som sa rozhodla pre starú ľudovú povest' bol aj ten, že mi je veľmi blízka ľudová tvorba a staré zvyklosti. Námet bol teda jasný, ale bolo potrebné na ňom trochu popracovať. Vlastná verzia príbehu začína na veľkom gazdovstve, kde žije bohatý gazda. Má dobrú ženu a spolu majú dospelú dcéru Rozinu, ktorá je súca na vydaj, ale nikto o ňu nemá záujem, pretože je fíflena, ktorá sa zaujíma len o seba. V povesti sa konkrétne nepíše prečo si ju nik nechcel vziať. Preto som uvažovala nad tým aká Rozina asi musela byť. Bola snáď škaredá? Nesympatická? Nemala dobrú povahu? Bolo potrebné vytvoriť vlastný typ charakteru postáv, ktorý vystihoval ich jednanie i samotný vývoj príbehu. Jedného dňa sa rodičia Roziny už nemôžu pozeráť na to ako ich dcéra nečinne trávi dni a skúsia Rozinu poslať do krčmy na tancovačku. Tam sa posadí medzi ostatné dievčatá na lavičku a čaká kto si po ňu príde. Lenže ani v krčme si ju žiadny šuhaj nevšímal a nakoniec ostala na lavičke sedieť sama. Tak ju to nahnevalo až sa preiekla, že by aj za čerta šla. Vtedy sa rozleteli dvere na krčme a v nich stál neznámy muž. Vyzve Rozinu do tanca a tancuje s ňou až do rána. Na druhý deň pred gazdovstvom zastaví čudesný koč a z neho vylezie tajomný muž, s ktorým sa Rozina zoznámila v tú noc v krčme. Prišiel pýtať rodičov Roziny o jej ruku. Obaja rodičia sú prekvapení, ale neznámeho pohostia ako sa patrí. Gazdiná nosí jedlo na stôl. Neskôr sa nešťastne pošmykne a spadne s buchtami na zem.

Vtom si všimne, že neznámy má namiesto nohy kopyto. Hneď to uteká povedať gazdovi. Gazda vymyslí na čerta zdanlivo nesplniteľnú úlohu. Do rána musí stihnúť pretočiť riekú inak mu Rozinu nedajú. Čert si s gazdom podá ruku a uteká do pekla po horúce skaly. Celú noc vláči skaly. Gazdiná a gazda sledujú ako pred ich oknom rastie múr zo skál. Čert však úlohu nesplní, pretože mu ju prekazí kohút, na ktorého gazdiná úplne zabudla.

Konečný námet som najprv konzultovala so svojim vedúcim práce pánom Malíkom neskôr však vďaka pánovi Hejzmanovi, ktorý sa len tak náhodou raz spýtal na moju prácu, mi navrhol aby sa do tohto projektu zaangažoval aj pán Šebesta, ktorý ma v oblasti bábkového filmu bohaté skúsenosti a dlhoročnú prax. S radosťou som s tým súhlasila a ešte v ten deň volal s pánom Šebestom a dohodli sme schôdzu. E-mailom som pánovi Šebestovi poslala rozpracovaný námet a storyboard aby vedel o čom film bude.

2.2 Scenár

Po konzultáciách s pánom doc. Malíkom a pánom Šebestom, mi ostalo mnoho otázok. Pán Šebesta mi radil aby som v príbehu využila viac komických situácií, aby som bábkou istým spôsobom poľudštila, aby to neboli len nemé tváre bez výrazu pohybujúce sa na scéne. Obaja chceli aby vznikajúci film nebol len vyrozprávaným príbehom.

Vtom čase ma napadalo mnoho absurdných gagov, ktoré by som vo filme mohla uplatniť. Nechala som sa ovplyvňovať rôznymi komediálnymi animovanými filmami, ktoré boli preplnené absurditami a humorom. Ale nakoniec som si do toho predsa len netrúfla ísť, nakoľko som si nebola istá, či dokážem zobrazit' humor, tak aby bol pochopený nielen deťmi ale aj dospelým divákom. Dej je vykreslený v tradičnom duchu, tak ako to vyhovuje vlastnému cíteniu.

Scenár som ešte niekoľko krát upravovala, kým dostal definitívnu podobu, pretože som chcela vytvoriť čo najzrozumiteľnejší príbeh pre malého diváka.

2.2.1 Technický scenár

Pri tvorbe animovaného filmu si často ešte než príbeh napíšem, najprv nakreslím do načrtnutých okienok do tzv. obrázkového scenára- storyboardu celý príbeh. Je to prvý obrázkový náhľad do deja. Po schválení scenára, nasleduje čistejšia a prehľadnejšia forma storyboardu. Je ňou technický scenár. Sú v ňom definitívne usporiadané všetky dôležité informácie a detaily, ktoré pomáhajú počas natáčania v príbehu sa orientovať. Obvykle sa skladá z dvoch stĺpcov. Na jednej strane sa nachádza obrázková časť a na strane druhej sú

všetky potrebné technické údaje týkajúce sa filmu. Je to nevyhnutnou súčasťou hlavne pri veľkých projektoch, kde sa na filme podieľa celý filmový štáb. Kde každý člen štábu má rozdielnu funkciu. V technickom scenári je pri každom očíslovanom zábere stručný opis deja, technické informácie pre kameru o veľkosti záberu prípadne o pohybe kamery, dĺžka záberu, zvuky, ruchy a komentár, osvetlenie či iné poznámky dopomáhajúce ozrejmiť daný záber.

Technický scenár je súčasťou tejto bakalárskej práce v obrázkovej prílohe.

2.3 Animatik

Animatik je druhou nevyhnutnou zložkou pri tvorbe animovaného filmu. Vďaka animatiku má animátor prehľad o dĺžke jednotlivých záberov, o strihu, rozzáberovaní, atď.. Často dopomáha vyhnúť sa chybám, ktoré si počas natáčania inak neuvedomujeme. Napríklad vďaka animatiku som mohla vylúčiť niektoré zábery a tým pádom mi to ušetrilo čas pred zbytočným natáčaním, ktoré by sa vo finále aj tak vystrihli.

Súčasťou animatiku je aj hudba, ruchy a komentár, ktorý je však pracovný. Neskôr sa komentár nahrá znovu zároveň s hotovým filmom aby sa doladili nezrovnalosti.

3 VÝTVARNÉ RIEŠENIE

Pri tvorbe bábkového filmu je nevyhnutné dobre poznať technológiu animácie a možnosti aké bábka poskytuje. S tým ide ruka v ruke v hľadaní výtvarného riešenia. Ako sa hovorí papier znesie všetko. Pri kreslení postáv do bábkového filmu musíme mať dopredu na mysli aj to, ako sa bude postava v prostredí pohybovať pretože, ľahko môže dôjsť k tomu, že nebude možné s bábkou animovať niektoré úkony, ktoré mal režisér v pláne. A tak isto je potrebné si najprv ujasniť charaktery všetkých postavičiek.

3.1 Hľadanie výtvarného riešenia

V mojom prípade najprv vznikli predbežné skice hlavných postáv. Neskôr som však zistila na zásadnú pripomienku pána Zemana, že by podľa mojich prvých návrhov postava čerta nedokázala stabilne stáť a už vôbec nie sa pohybovať. Čerta som nakreslila zavalitého s tenkými nožičkami. Rozprávky nám dovoľujú postavy rôzne výtvarne štylizovať a tým zvýrazniť ich charakter. Ja som sa radšej priklonila k zrozumiteľnejšej a menej štylizovanej forme. V mojom úmysle bolo zachovať folklórnu atmosféru akú mi tento príbeh ponúkal.

3.2 Charakterizácia postáv

„Jako aktér je ovšem loutka svou škálou výrazových prostředků nejbližší divadelnímu mimovi. Ten se naopak musí z živého člověka stylizovat ve výtvarný typ, v samoznak, tedy něco podobného loutce. Nakonec oba, jeden jako druhý, reprezentují přesně vykreslené charaktery a jsou tedy s to vyvolávat i odpovídající emoce. Směšné i smutné, strašidelné i groteskní.“ [2]

V rozprávkach sú dané určité typy charakterov, ktoré sa nemenia alebo len v niektorých málo prípadoch (napr.: z pyšnej princeznej sa stáva dobrá a milá osoba, namyslený Ivan v Mrázikovi sa po ťažkej skúške zmení v dobrého človeka, atď.....) Prechádzajú premenou, ktorá má určitý model očakávania. Vďaka týmto zafixovaným modelom sa postavy od seba odlišujú a divák si môže vytvoriť jasnú predstavu o danom charaktere a o tom ako sa dej bude ďalej vyvíjať. V rozprávkach bývajú zlí často potrestaný a dobrí odmenený. Ak to tak nie je, príbeh nespĺňa očakávania.

V takom krátkom filme, je veľmi ťažké vyjadriť povahy všetkých postavičiek, tak aby jasne definovali ich charakter. Preto som sa pokúsila postavičky aspoň výtvarne rozlíšiť

a zameriť sa prioritne na dve hlavné postavy: Rozinu a Čerta. Rozina mala byť osoba, ktorá vidí len samú seba, rada sa fintí a o nikoho iného sa nezaujíma. Na konci doplatila na svoju povahu či tvrdohlavosť a ostala sama. Čert podvedome predstavuje zlého prípadne aj hlúpeho človeka. Chcel len Rozininu dušu a bol schopný urobiť čokoľvek pre to aby získal čo chcel.

3.3 Technika prevedenia

Niektorí pedagógovia ma s dobrým úmyslom upozorňovali na náročnosť technického prevedenia bábkového filmu a radili mi, aby som si vybrala ľahšiu a časovo zvláduteľnejšiu variantu. A ňou bola technika poloplast, ktorá je snímaná z vrchu na animačnom stole rovnakým spôsobom ako plôšková animácia. Poloplast však vyčnieva do priestoru a tým vzniká ilúzia 3D rozmeru. Táto technika ma však veľmi neoslovila. A navyše v tom čase som už dávno rozhodla siete a do projektu zainteresovala viacerých ľudí. Nechcela som aby ich úsilie vyšlo na zmar. Zariskovala som a pustila sa plná nadšenia do práce.

Bábkový film je možno pre niekoho zložitý tým, že sa v ňom často pracuje rukami. Neustále je potrebné niečo pripevňovať, rezať, strihať, brúsiť, natierať. Pre mňa je to však pasia. Mám rada tvorivú prácu na dielni, kde to krásne vonia rôznym materiálom, ktoré v človeku dokážu rozvinúť kreativitu. Začalo to už na súkromnej umeleckej škole v Ružomberku pri pani Zajacovej, ku ktorej som chodila na hodiny kresby a modelovania. Práca s hlinou ma nesmierne bavila. Neskôr v prvom semestri na ateliéroch v Zlíne som mala možnosť vyskúšať si prácu s bábkou a vtedy ma táto technika veľmi očarila. Páčilo sa mi vyrábať miniatúrne rekvizity a postavičky k animovanému filmu. Minulý rok ma poprosila spolužiačka Janka Valouchová o pomoc s výrobou opičích bábok do jej semestrálneho filmu. Vtedy som si uvedomila, že by som rada v tejto oblasti pokračovala.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 DIELENSKÉ SPRACOVANIE

„ Základním principem klasického loutkového filmu je trojrozměrnost oživaných předmětů (loutek), dekorací, rekvizit a prostředí. " [3]

Výroba bábkového filmu je nesmierne časovo i finančne náročný proces. Preto som sa k tomu od začiatku stavala zodpovedne a prípravu som zahájila oveľa skôr než bol dokončený technický scenár. O príbehu, hlavných postavách a prostredí som mala akú-takú predstavu od samotného začiatku. Všetko malo byť ladené v tradičnom ľudovom duchu, takže postupné vylepšovanie deja ma nijak nebrzdilo v tom, aby som sa do realizácie pustila hneď po schválení námetu a následného scenáru.

Dôležitú úlohu v časovom pláne zohrávalo aj zháňanie rôzneho materiálu na výrobu bábok, kostýmov a samotných scén. Veľa času som strávila hľadaním informácii v rôznych oblastiach, ktorými som si pomáhala. Napríklad, keď som potrebovala vyrobiť miniatúrny pletený košík a výroba z prírodného prútia bola pre mňa príliš komplikovaná. Inšpirovala ma technika pletenia s papierovými roličkami.

Je veľmi dôležité dbať na detaily, ktoré by mohli pri premietaní na veľkom plátne pôsobiť rušivo. Toto pravidlo som sa snažila dodržiavať. Väčšinu vyrobených predmetov: bábky, rekvizity, prostredie som tvorila sama ručne, len tie najzložitejšie veci ako napríklad- nábytok, som prenechala šikovnejším rukám- študentom z odboru Hračka na ŠÚV v Ružomberku a svojmu priateľovi Jánovi Labaiovi. Navyše mi bol veľmi nápomocný pri stavbe takmer všetkých scén.

4.1 Technické vybavenie

Pred samotnou výrobou a natáčaním bolo potrebné si zaobstarat' množstvo technického vybavenia. Hneď na začiatku mi priateľova mama po zrušení jej firmy na výrobu pracovného odevu, darovala 2 veľké stoly o rozmere takmer 3 m na dĺžku a 1,5 na šírku. Časť som rozdelila na pracovný stôl, kde sa vytvárali rekvizity a pripravovali scény, druhá časť slúžila na animovanie. Pri tvorbe niektorých miniatúrnych predmetov bolo nevyhnutné zakúpiť lupienkovú pílu, ktorá nebola síce lacnou záležitosťou, ale v mnohom poslúžila a verím, že v budúcnosti ju využijem znovu. Ďalšie pracovné náradie nebolo potrebné kupovať, nakoľko som väčšinu našla doma alebo poskytol priateľ (vítačku, niekoľko druhov brúsok, priamočiaru pílu, a iné.)

Najdôležitejšia technika pri animácii bábkového filmu sa skladá z digitálneho fotoaparátu, z počítačovej zostavy, kvalitného softwaru a svetiel.

Na animáciu som použila digitálnu zrkadlovku značky Canon, ktorý má podľa recenzii výborné vlastnosti pri fotení v interiéri. Taktiež som nemohla zabudnúť na potrebný software, bez ktorého by som mala animovanie značne skomplikované. Pri fotení som potrebovala mať živý náhľad na snímanú scénu. Preto sme sa rozhodli zakúpiť na odporúčanie program Dragon frame. Je to veľmi jednoduchý, intuitívny program, v ktorom sa človek veľmi rýchlo zorientuje pokiaľ pozná svoj fotoaparát, pretože práve na tom je založený. Je možné v ňom nastavovať všetky funkcie digitálnej zrkadlovky a navyše poskytuje živý náhľad a funkciu „onion skin“ presvietenie predchádzajúceho záberu. Tak isto aj prehrávanie záberov, či presúvanie nafotených obrázkov. Tiež má možnosť predkreslenia trajektórie, ktorú som však využila len raz a to pri rozkotúľaných buchtách.

Ďalším nevyhnutným prvkom pri animácii bábkovej je svetlo. Taktiež som hľadala informácie ohľadne nasvecovania scén a po dlhom pátraní a prečítaní množstva recenzii som sa rozhodla pre fotografické svetla so softboxom, pretože softbox svetlo rozptyľuje a neodráža ho od lesklých predmetov. Trochu som zariskovala a cez bazár kúpila za výhodnú cenu rovno 4 svetlá so softboxmi, stojanmi, vypínačmi a štyrmi úspornými 200W žiarovkami so svietivosťou 5400 K. Na animáciu je najvhodnejšie používať studené svetlo, pretože neskresľuje farebnosť ako tomu je pri svetlách teplých. Počas natáčania so svetlami nebol s nimi najmenší problém.

4.2 Rekvizity

Do výroby rekvizít som sa pustila hneď po schválení scenára. Vedela som, že ich nikdy nie je dosť, a ak som chcela film stihnúť celkovo dokončiť nemohla som váhať. Nebolo možné aby som všetko zvládala sama, preto ma napadlo navštíviť bývalú strednú školu ŠÚV v Ružomberku, kde otvorili nový odbor Hračka. Poprosila som vedúceho ateliéru Michala Hanulu (mnohonásobne oceneného umeleckého rezbára a dizajnéra) o zapojenie svojich študentov do výroby miniatúrneho nábytku pre bábky. Ochotne súhlasil a bol celkom rád, že študenti aj takýmto spôsobomvidia svoje uplatnenie. Nakoľko to bola pre nich nová skúsenosť a brali na vedomie, že ich práca bude užitočne využitá a ukazovaná.

4.3 Bábky

Samotná báбка musí byť prepracovaná do najmenšieho detailu aby pôsobila čo najvierohodnejšie danému charakteru. Veľkosť bábok sa pohybuje od 15- 22cm. Nakoľko s väčšími bábkami by sa komplikovanejšie manipulovalo, bolo by potrebné vytvárať oveľa väčšie scény a to sú ďalšie výdavky. S výrobou bábok som si dala trochu načas, nakoľko som si potrebovala najprv ujasniť charaktery postáv a tak isto techniku výroby. Tým sa celý proces značne spomalil a dostala som sa tak podľa časového plánu do sklzu.

4.3.1 Kostra

Telíčko bábok je tvorené kostrou a kĺbmi aby sa dosiahol maximálny želaný pohyb. Kúpa kĺbových kostier by bola pre mňa veľmi finančne náročná investícia. V mojom filme ich bolo potrebné celkom 12. Preto som sa rozhodla pre vlastnoručnú výrobu drôtených kostier. Pri stretnutiach s pánom Šebestom sme preberali aj výrobu bábok. Pán Šebesta mi ochotne poradil rôzne triky, ktoré využíval za roky praxe. Napríklad ako upevňovať končatiny aby sa jednoducho dali vymeniť v prípade, že sa drôt zlomí. Ale ako to u mňa býva, neuspokojila som sa len s jedným názorom a preto som hľadala aj iné riešenia výroby bábok. Mnoho užitočných nápadov sa dá nájsť na známych internetových video stránkach, kde sa mnohé domáce filmové štúdiá radi delia o svoje skúsenosti. Dôležitý poznatok pre mňa bol ten, že pri animácií bábky z drôtenej kostry nie je možné animovať kostru vyrobenú z oceľového drôtu, pretože oceľový drôt je príliš tuhý a pri ohýbaní sa vracia. Poučila som sa na tom pri animovaní hudobníkov, ktorý boli vyrobený práve z tohto drôtu, nakoľko mi už iný nevyšiel. Najvhodnejší drôt je hliníkový. Spájala som ich na nohách z piatich a rukách zo štyroch drôtov stavbárskou epoxidovou hmotou, ktorá veľmi rýchlo stvrdne a perfektne drží spoj. Navyše je to pomerne ľahká hmota čo je pri výrobe bábok veľmi dôležité. Asi po pätnástich minútach je možné na bábke ďalej pracovať. Hliníkový drôt nie je síce taký trvácny ako olovený, ale zato sa s ním oveľa ľahšie manipuluje a pohyby bábky sú prirodzenejšie. Môžem však potvrdiť, že bábky, ktoré som vyrobila z hliníkového drôtu spoľahlivo slúžili a vydržali počas celého filmovania.

„ Základem loutky je kovová kostra, která je poměrně náročným výrobkem. Musí zároveň umožňovat hladký pohyb v kloubech i držet zvolené nastavení i v nerovnovážné poloze. ” [4]

Dôležité je aby báбка mala na spodnej časti vyrobené kvalitné uchytenie- matičky. Musí sa dať ľahko pripevniť o stôl a musí stabilne stáť v požadovanej pozícii. Nemala by

sa po upevnení prevažovať do strán ani nijak padať. V tom prípade je bábka nepoužiteľná na animáciu.

4.3.2 Hlavy

Hlava býva niekedy najkomplikovanejšou časťou celej bábky. Podmienkou je aby bola vyrobená z čo najľahšieho materiálu. Vyrezávané bábky sa robili z lipového dreva, ale dnes sa táto časť vyplňuje veľmi ľahkým materiálom ako je napríklad styrodur, korok, na ktorý je nanášaná veľmi tenká vrstva modelovacej hmoty. V mojom prípade som ako výplň hlavy použila hliníkovú fóliu a to z toho dôvodu, že hlavičky som následne po nanesení špeciálnej modelovacej hmoty (FIMO, MASS) varila alebo piekla.

Najväčšou dilemou pri výrobe hláv som mala pri rozhodovaní sa akú variantu výroby si mám vybrať, aby sa pri animovaní dosiahli želané zmeny výrazu tváre animovanej bábky. Mala som na výber viac možností a to, buď vytvorím na jednu postavu viac hláv alebo vyrobím jednotlivé výrazové časti ako sú: ústa a obočie samostatne, ktoré sa behom natáčania budú nalepovať priamo na hlavu bábky. Vybrala som druhú variantu, aj keď som si nebola celkom istá ako to v praxi bude nakoniec vypadáť. Pán Šebesta mi neskôr poradil, že výraz tváre je najlepšie meniť počas pohybu bábky a tým pádom vznikne dojem, že bábka výraz plynule zmenila.

Po dokončení hlavičiek bolo ešte potrebné ich domaľovať a pripevniť vlasy a fúzy. Na to som využila srst' rôznej kvality, z rôznych druhov zvierat. Výber bol podľa toho ako sa mali účes a fúzy tvarovať. Z ovčej vlny boli vyrobené vlasy viacerých bábok ale použila som aj jemnú srst' zo psov napríklad na vlasy a fúzy gazdu. Nebolo toho treba veľa, takže psíkom to nespôsobilo žiadnu ujmu.

4.3.3 Ručičky

I pri výrobe rúk som sa nechala inšpirovať rôznymi videami na internete. Prvotnou myšlienkou ako dosiahnuť čo najkrajší vzhľad ručičiek bolo odlievať ich. Časom som však zistila, že je to príliš zložitý proces, pretože bolo potrebné vyrobiť množstvo foriem na odlievanie. Niektoré bábky boli totiž nielen menšie, ale aj proporčne rozdielne a navyše ručičky vo forme schli veľmi dlho a ak sa proces nepodaril, muselo sa odlievať odznovu. Celý proces som urýchlila tým, že som najprv drôt vytvarovala do tvaru ruky a pripevnila na kostru bábky. Následne som túto časť obalila tenkou bandážou, ktorú používajú športo-

vci na presilené zápästia (dá sa zakúpiť v lekárni). Potom zľahka po niekoľkých vrstvách natierala zafarbeným latexom (liquid latex), ktorý sa dá kúpiť aj v Otrokovicích pri Zlíne.

4.3.4 Kostýmy

Pri tvorbe kostýmov bolo potrebné brať ohľad na to v akom prostredí a dobe sa bábka pohybuje. U mňa to bolo jasné, nakoľko príbeh má základ v reálnej dedinke. Takže hlavnú inšpiráciu pri tvorbe odevu som hľadala v typických ľudových krojoch z valašského kraja.

Rôzne látky použité na výrobu krojov som zháňala hlavne v obchodoch z druhej ruky, kde je možné vybrať si materiál aký potrebujem za relatívne nízku cenu, oproti obchodom s drahými látkami. Ručné šitie odevov posunulo natáčanie takmer o dva týždne. Podcenila som náročnosť výroby krásnych ľudových krojov, ktoré som si nechávala na samotný koniec. Na vesty a klobúky som použila dekoratívnu plsť. Nebolo ju potrebné lemovat' a krásne držala tvar .



(Obr.4 Valašský kroj) (Obr. 5. Tanečníci- vlastná výroba)

4.4 Prostredie

V prvom rade bolo potrebné si ujasniť v akom prostredí sa babky budú pohybovať. V mojom prípade to bolo vnútorné prostredie gazdovského domu, krčma a exteriér. Veľké exteriérové scény, pri ktorých som vedela, že nebude možné ich časovo zvládnuť vybudovať, som riešila kombinovanou technikou. A tou bola plôšková animácia a podsvietená plôšková animácia. Táto technika dodala filmu zaujímavý rozprávkový charakter a oddelila jednotlivé zásadné dejové úseky.

Tvorba gazdovskej kuchyne vznikala na základe inšpirácie starých dobových domčekov. Steny miestností museli byť pevne ukotvené na stole a usporiadané tak, aby pri animovaní nijak neprekážali a tým neznemožňovali prácu. Každá scéna sa dopredu premyslela, predkreslila a nakoniec vybudovala.

Počas výrobných prác som si uvedomila, aké je nevyhnutné byť vynaliezavým. Často sa tiež ukázalo, že zdanlivo nepotrebné veci, ktoré inak vyhadzujem sa pri výrobe ukážu ako dôležité. Na tvorbu jednotlivých scén sme využili rôzne druhy materiálov od preglejok, OSB dosiek až po lepenky. Steny interiéru sú natreté matnou latexovou farbou. Chcela som doceliť vzhľad, ktorý môžeme vidieť v starých gazdovských domoch. Ornamenty okolo okna sú ručne maľované. Je to kombináciou rôznych ľudových vzorov a obrázcov, ktorými som sa inšpirovala.

5 ANIMÁCIA

5.1 Príprava pred natáčaním

Pred samotným natáčaním bolo potrebné si ešte raz podrobne prejsť každú scénu v technickom scenári. Ten som celý rozložila na veľkú nástenku v ateliéri, aby som mala jednotlivé scény stále na očiach a vyvarovala sa tak chybám. Zapísala som si na každé políčko zbežné dátumy, kedy by som danú scénu chcela realizovať. Nie vždy sa mi to však podarilo do dňa dodržovať. Ale práve táto metóda ma udržovala v pracovnom strese, ktorý ma hnal dopredu a nedovoľoval zaspať na vavrínoch. Scény som si rozplánovala za sebou tak, aby som dokázala dodržať jednotu osvetlenia. Nakoniec som však zistila, že pri niektorých záberoch je potrebné popri hlavných svetlách (väčšinou som používala dve) doplniť aj iné svetlo. Napríklad v snímke, keď čert sedí za stolom a prebieha dialóg. V jednom z rôznych uhlov pohľadov kamery čertovi nebolo vôbec vidno do tváre. Preto bolo potrebné niekedy opatrne nasvietiť scénu aj doplnkovým svetlom, tak aby sa hlavné tieňe nerozbili a nevznikla tak úplne iná atmosféra.

Pred natáčaním každej scény predchádzala dôkladná príprava. Často som si deň rozvrhla do niekoľkých úsekov. Začiatok dňa začínal inštaláciou alebo prípravou samotnej scény, nasledovala kontrola všetkých predmetov, ktoré som na danú scénu potrebovala, prípadne som nejaké drobnosti dorábala. Potom prišla kontrola batérie fotoaparátu, nasvetlenie scény a nakoniec som vytvorila niekoľko skúšobných záberov pre predstavu ako záber bude vypadáť vo finále. Najčastejšie som sa do natáčania púšťala k večeru, kedy to bolo pre mňa najvhodnejšie a najpokojnejšie obdobie, nakoľko ma cez deň tma v ateliéri a práca pri umelom osvetlení časovo dezorientovala. Pri niektorých zložitejších scénach som si na pomoc volala priateľa, ktorý mal na to iný pohľad. Často mi však jeho názor veľmi pomohol. Pomáhal mi pri snímaní, zatiaľ čo som animovala. Ale nie vždy mu to časovo vyhovovalo, takže niektoré zábery som tvorila dosť krkolomným spôsobom, a to preto aby som čo najmenej eliminovala pohyb medzi statívom a počítačom.

5.2 Animácia bábková

„Základem této práce je samozřejmě umělecké cítění, protože animátor je současně hercem, výtvarníkem a někdy i hudebníkem. Vede figurku tak, aby diváka přesvědčila, že něco cítí, že se raduje nebo je smutná.“ [5]

Počas animovania bábkky bolo potrebné mať dopredu v hlave to, ako záber bude vypadáť, ako sa bábka bude na scéne pohybovať, a to čo všetko s daným záberom v postprodukcii plánujem urobiť. Pretože veľa záberov muselo byť animované na komentár, neustále sme pred každým natáčaním prepočítavali okienka. Čiže to znamená, že na každú jednu sekundu vo filme sme nafotili 25 okienok. Vždy sme sa snažili radšej natočiť viac s myšlienkou, že sa to neskôr zostrihá, akoby potom mali niektoré okná či zábery chýbať a už by nebolo možné scénu tak isto vybudovať.

„ Emócie vyjadrené postavou pomáhajú definovať atmosféru príbehu. Emócie sú totiž veľmi silným prostriedkom pre priblíženie delikátnych okamžikov a pre zdôraznenie niektorých vlastností danej postavy.“ [6]

Pri animovaní bábkky som mala k dispozícii program Dragon frame, ktorý mi umožňoval živý náhľad. Hlboko som sa klonila pred starými majstrami animovaného filmu a uvažovala nad tým, ako mohli v minulosti vytvárať tak nádherné filmy bez toho, aby hneď videli čo natáčajú. Stávalo sa mi totiž, že som animovanú bábku posúvala dopredu ale opticky sa v jednom okienku posunula akoby do strany a tým vznikla neželaná „blikačka“.

Najväčší problém som však mala s výdržou batérie do fotoaparátu. Na kúpu externej batérie mi už nevyšiel rozpočet. Takže som mala na fotenie každého záberu maximálne tri hodiny, pretože práve toľko batéria vydržala. Počas výmeny batérie nebolo možné dať fotoaparát do rovnakej polohy. V konečnom zábere bolo cítiť pohyb.

Kúzlo v animovaní bábkky je v tom, že nás k nej spája akési puto. Sme pri jej vzniku, strávime s ňou dlhý čas pri natáčaní, prechádzame rôznymi strastiplnými, ale aj veselými chvíľkami. Na konci, keď ju odkladáme do škatule vidíme v nej „živú“ bytosť, ktorá ožila na filmovom plátne. A práve to je na tom tak čarovné.

5.3 Animácia plôšková

Animáciu plôšky som využila pri veľkých exteriérových snímkach na začiatku a konci filmu. Je to technika, kedy sa scéna vybudovaná alebo kreslená sníma z vrchu a môže byť rozložená do viacerých multiplánov. Na nočné scény som použila úplne inú metódu a tou je podsvietenie plôšky. Svetlá sa umiestnia pod sklo, na ktorom je položená scéna a takto vznikne tmavá silueta snímaného obrazu. Túto techniku som kombinovala spolu s bábkou.

6 POSTPRODUKČNÁ ÚPRAVA

Po skončení natáčania bolo potrebné spraviť ešte drobné postprodukčné úpravy. Pretože nie vždy sa mi podarilo dosiahnuť rovnakú svetelnosť a farebnosť záberov, bolo nevyhnutné ich farebne zjednotiť a to šlo rôznym spôsobom. Napríklad v programe Adobe After Effects je celý rad funkcií na úpravu a doladovanie farebnosti.

Ďalšie úpravy sa týkali roztrasených záberov. Tie vznikli tak, že počas natáčania som stála príliš blízko statívu s fotoaparátom lebo pri detailnejších záberoch nestačilo priblíženie objektívu, tým pádom bolo potrebné fotoaparát postaviť veľmi blízko natáčanej scény. Pri tom ako som sa nakláňala nad scénou, sa statív na drevenej podlahe nepatrne pohýnal. Tento neželaný efekt sa dal viac- menej opraviť funkciou stabilizácie obrazu v AF.

Ďalšou postprodukčnou úpravou bolo dokresľovanie a vytváranie efektov. V prvom zábere sú to lúče slnka a v ďalšom efekt zmiznutia čerta v dyme, ktorý je tvorený prelínaním obrazu a vrstvou s kresleným dymom.

6.1 Strih

Počas skončenia každého natáčania sme zábery zrenderovali do menej kvalitného formátu aby zbytočne nezaberali príliš veľa miesta na disku a presúvali rovno do strihového programu a postupne ukladali za seba, aby sme porovnávali jednotlivé zábery vedľa seba. Tým pádom som mohla vidieť ako zábery na seba nadväzujú a tak pri prípadných chybách som musela niektoré zábery natočiť odznova. Po skončení celkového dvojmesačného natáčania sa zábery zrenderovali do AVI formátu. Takto zrenderované zábery putovali rovno na strih. Sama som si netrúfla sa do strihu púšťať preto som poprosila o radu Libora Nemeškala, ktorý sa na to pozrel odborným okom a poradil niekoľko zmien.

6.2 Hudba

„ Rytmus, melódia, harmónia a inštrumentácia dokážu značne ovplyvniť divákové emocionálne reakcie. Melódia alebo hudobná fráza môžu byť navyše spojované s konkrétnou postavou, prostredím, situáciou alebo myšlienkou.“ [7]

Na výrobu hudby som myslela už od decembra minulého roku. Predstavovala som si hlavne ľudovú muziku, najlepšie od nejakej živej kapely. Pri čertovom tanci som zas chcela použiť temperamentný cigánsky čardáš aby som zvýraznila jeho diabolskú osobnosť. Na hudbu, ktorú som si vybrala, som však potrebovala mať súhlas autora. A ten určite ne-

bol zadarmo. Preto som hľadala iný spôsob ako získať želanú hudbu. A vtedy ma napadlo, že takmer kúsok od nás býva sused Janko Štefánek, ktorý učí hudobnú výchovu. Neváhala som sa ho opýtať. S radosťou mi pustil niekoľko jeho prerobených ľudových skladieb, ktoré boli určené hlavne pre deti. Komponoval aj hravé skladby do detského divadla. Niekoľko z nich mi nahral na flash disk. Na výber som mala asi z pätnástich skladieb.

Ale stále mi chýbal čertov tanec. Teda melódia, ktorú som mala v úmysle v deji viac krát opakovať. Vtedy priateľ prehľadával staré externé disky a našiel mnoho skladieb, ktoré tvorili s jeho kapelou ešte v časoch, keď im to fungovalo. Mohla som si teda vybrať skladbu, aká mi do filmu najviac pasovala.

6.3 Zvuk

Pred tým než sa začalo natáčanie, bolo potrebné najprv nahráť komentár z toho dôvodu, aby sa neskôr počas natáčania dali presne vypočítať framy na každú hovorenú akciu. Ako som už spomínala vyššie, v tomto roku sme zainvestovali nielen do technického vybavenia pre natáčanie bábkového filmu, ale aj do zvukovej techniky. Bolo šťastie, že priateľ sa dlhé roky venoval hudbe, takže v mnohom sme mali celkom jasno. Dokúpili sme profesionálny štúdiový (kardiolový) mikrofón z lacnejšej triedy a externú zvukovú kartu.

Pri použití hovoreného slova v bábkovom filme je potrebné získať mnoho skúseností. I najväčší tvorcovia bábkového animovaného filmu akým bol napríklad Jiří Trnka sa dlho vyhýbal hovorenej reči vo filme. Jeho prvý nahovorený film je práve *Staré povesti české*. Nevedela som si však predstaviť svoj film bez rozprávača. Bola to jedna z možností ako príbeh spraviť čo najzrozumiteľnejší pre detského diváka.

Najprv sme nahrali skúšobný komentár k animatiku, ktorý sa premietal na konci januára ako predposledná semestrálna práca. Mala som v pláne potom zájsť do miestneho divadla a požiadať tam nejakého herca o nahovorenie definitívnej verzie komentáru. Pánovi Hejčmanovi sa však pôvodný komentár veľmi páčil a presvedčoval ma, že už nie je potrebné to znovu nahrávať.

Popri hovorenej reči bolo potrebné vyrobiť aj ruchy. S niektorými nahranými ruchmi sme neboli veľmi spokojní. Preto som zašla do školy, aby som požiadala zvukárov o ruchy zo zvukovej banky, ale nakoľko boli všetci dosť zaneprázdnený pán Gregor mi poradil, že je tu možnosť využiť ruchy z online free zvukových bánk. To mi umožnilo nepreberné množstvo výberu.

6.4 Titulky a plagát

Po skončení natáčania a konečných úpravách na filme, som sa pustila do tvorby titul-
kov a plagátu. Titulky som vyriešila tak, že najprv som si rozpísala všetkých ľudí, ktorý sa
na filme podieľali a potom v programe Adobe Photoshop vkladala do nakresleného orna-
mentového rámu jednoduché písmo.

Plagát som vytvorila nafotením podsvietenej scény s kohútom a čertom, ktorých som
skombinovala technikou koláže. Mala som pocit, že táto scénka najlepšie vystihuje celý
film. Názov plagátu je kreslený ručne.

ZÁVER

Som nesmierne rada, že sa mi film podarilo dokončiť napriek úskaliam, ktorými som prešla. Tým, že som filmom žila takmer rok, ma neobišli ani pocity frustrácie a vyčerpania. Na konci však prišla krásna odmena v podobe hotového diela.

Celková realizácia bakalárskeho filmu mi dodala nový pohľad na hodnotu animovaného filmu. Mala som možnosť vyskúšať si prácu vo všetkých oblastiach, ktorým bábkový film podlieha. Za najväčší prínos tejto práce považujem získané skúsenosti a zručnosti, ktoré by som rada naďalej rozvíjala a zdokonaľovala.

Pri tvorbe bakalárskeho filmu *Čertove skaly* som vynaložila veľa úsilia. Strávila som mnoho času nad prípravou i samotnou realizáciou. Od začiatku bolo mojou hlavnou prioritou zachovať tradičný ráz rozprávky a osobnou túžbou zanechať v divákovi stopu. I keď je príbeh tvorený na motív starej, ľudovej povesti, snažila som sa do neho pretlačiť niečo vlastné. Nakoľko sa mi to podarilo, to snáď posúdi divák.

ZOZNAM POUŽITÉJ LITERATURY

- [1] ČS FILMOVÝ ÚSTAV. Karel Zeman: Sborník studií a dokumentů. 401/22/857. Brno: Blok, 1986.,str. 66., ISBN 47-009-86.
- [2] ČS FILMOVÝ ÚSTAV. Karel Zeman: Sborník studií a dokumentů, 401/22/857. Brno: Blok, 1986.,str. 78, ISBN 47-009-86.
- [3] Jak se dělá večerníček: Profese a pojmy. Ceskatelevize.cz [online]. 2014 [cit. 2014-04-29]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/0-vecernicek/5635-profese-a-pojmy/>
- [4] Animovaný film. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2014-04-29]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Animovan%C3%BD_film
- [5] NAVRÁTILOVÁ, MARTINA. Loutkový film [online]. 25. Červen 2007 [cit. 2014-04-29]. Dostupné z: <http://25fps.cz/2007/loutkovy-film/>
- [6] KERLOW, Isaac. Mistrovství 3D animace: 1. Brno: Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-2717-9.
- [7] BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Překlad Petra Dominková, Jan Hanzlík, Václav Kofroň. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, 639 s. ISBN 978-807-3312-176.

ZOZNAM POUŽITÝCH OBRÁZKOV

Obr. 1. *Čertove skaly.* http://nature.hyperlink.cz/vsetinsko/Certovy_skaly.htm

Obr. 2. *O Skleničku navíc.* <http://www.radio.cz/cz/rubrika/kultura/bretislava-pojara-znaji-i-divaci-v-zahranici>

Obr. 3. *Fimfárum II .* <http://www.kinosvetozor.cz/cz/program/filmy/584/Fimfarum-II/>

Obr. 4. *Valašský kroj.* <http://www.dokopy.cz/susirna-na-ovoce>

Obr. 5. *Tanečníci- vlastní výroba*

ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK

3D Tretí rozmer

AF Počítačový program Adobe After Effekts

AVI Formát video súborov (Audio Video Interleaved)

ZOZNAM PRÍLOH

Príloha I : Výtvarné návrhy

Príloha II : Technický scenár

Príloha III : Fotodokumentácia

Príloha IV: obrázky z filmu

PRÍLOHA I: VÝTVARNÉ NÁVRHY

HLANÉ POSTAVY



čert Rozina



varianty čerta



VEDĽAJŠIE POSTAVY



Mamka, tatko



Tanečníci

PRÍLOHA II: TECHNICKÝ SCÉNÁR

Technický scénar- Čertove skaly

Eva Buroňová

Strana 1



Popis deja: Titulky.

Zvuky: - Hudba

Timeing: 00:00:00- 00:00:10

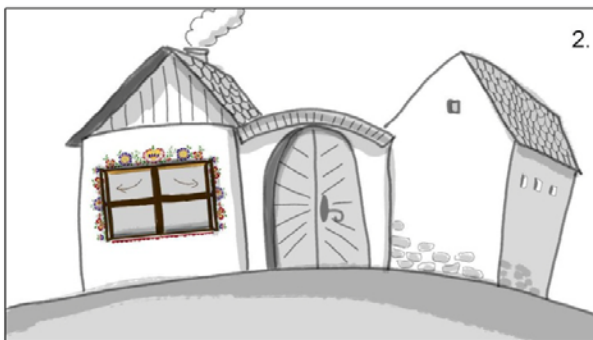


Popis : Kamera- nájazd
prlínačka,

Zvuky: Hudba

Komentár: Kedysi dávno stálo na
kopci nad Lidečkom ...

Timeing: 00:00:12 - 00:00:14

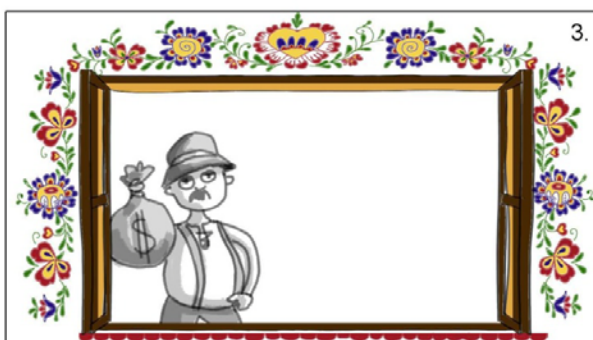


Popis: Kamera- prelínačka, dojazd

Zvuky: Hudba

Komentár:velké hospodárstvo.

Timeing: 00:00:15- 00:00:17



Popis: prelínačka ,
postupne sa objavuje gazda-
zatrásie mešcom

Zvuky: cengot mincí

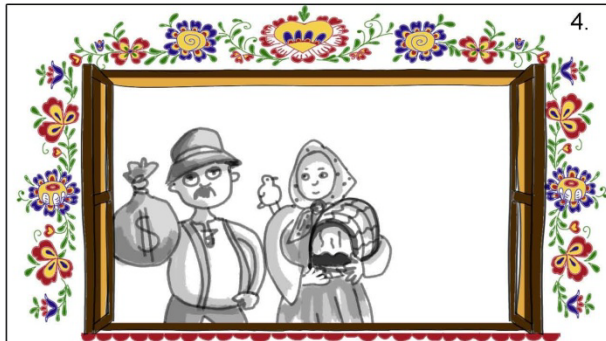
Komentár: A v ňom žil bohatý
gazda....

Timeing: 00:00:18 - 00:00:20

Technický scénar- Čertove skaly

Eva Buroňová

Strana 2



Popis: .potom sa objaví gazdiná s košíkom (alebo s buchtami)
Zvuky:
Komentár- ...jeho šikovná žena...

Timeing: 00:00:21- 00:00:22



Popis: nakoniec sa objaví Rozina
Zvuky:
Komentár-a ich dcéra Rozina.

Timeing: 00:00:23 - 00:00:24



kamera: strih
Popis: Gazdiná strká kohúta do košíka
Zvuky:
Komentár: Každé ráno gazdiná zatvárala kohúta,.....

Timeing: 00:00:25- 00:00:27



Popis: Gazdiná upozorňuje kohúta aby bol ticho a ukáže niekde mimo obraz.
Zvuky: pššššt
Komentár:aby nezobudil svojim ranným spevom Rozinu.

Timeing: 00:00:28 - 00:00:32

Technický scénar- Čertove skaly

Eva Buroňová

Strana 3



strih

Popis: Rozina chrápe v posteli cez okno prenikajú lúče.

Zvuky: chrápanie, odľukovanie

Komentár:

Timeing: 00:00:33- 00:00:36



Popis: Rozinu náhle prebudí vtáčik, ktorý jej ťuká na okno. Namrzena na vtáčika zavrčí (alebo hodí papuču)

Zvuky: spev drozda

Komentár:

Timeing: 00:00:37 - 00:00:39



Popis: Rozina vyženie vtáčika sadne za okno a začne sa upravovať, malovať, díva sa do zrkadla

Zvuky: ženské pohmkávanie si

Hudba:

Timeing: 00:00:40- 00:00:45



strih

Popis: prichádzajú rodičia, začnú Rozine dohovárať, Rozina sa znepokojene vykrúca

Zvuky:

Hudba:

Komentár:Jdného dňa povedali Gazda s gazdinou Rozine, že by si už konečne mohla nájsť ženícha a vydat' sa aby mal kto gazdovstvo po nich prebrať

Timeing: 00:00:46- 00:00:50

Technický scénar- Čertove skaly

Eva Buroňová

Strana 4



roztmieväčka

Popis: hrajúci hudobníci.

Zvuky:

Hudba: ľudová

Timing: 00:00:33- 00:00:36



Popis: Rozina sedí na lavičke spolu s ďalšími dievčatami

Zvuky:

Hudba: hrá

Komentár: ...a tak poslali Rozinu na tancovačku

Timing: 00:00:37 - 00:00:39



Popis: postupne prichádza najprv jeden mládenec vyzvať dievčinu do tanca, Rozina urazene odvráti hlavu, pretože si ju mládenec nevybral

Zvuky: urazené odfrknutie

Hudba: hrá

Timing: 00:00:40- 00:00:45



Popis: prichádza ďalší mládenec a vezme za ruku ďalšie dievča, rozina nahnevane zazerá (môže ešte niekto prejsť s pivom okolo ale nevšímne si ju)

Zvuky: zúrivo zavrčanie

Hudba: hrá

Timing: 00:00:46- 00:00:50

Technický scénar- Čertove skaly

Eva Buroňová

Strana 5



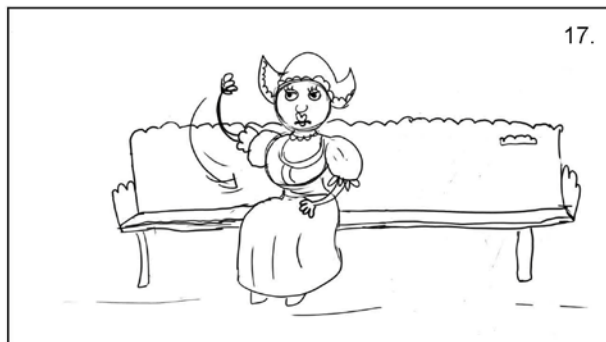
16.

Popis: Tancujúci ľudia .

Zvuky:

Hudba: hrá- veselá

Timeing: 00:00:51- 00:00:53



17.

Popis: Rozina je namosúrená a hrozivo zovrie päšť a zahromží. Keď povie, že by šla aj za čerta, obraz sa zatrasie, zmení farby.

Zvuky: Bubny

Hudba: hrá mieša sa s bubnovaním - príprava na nástup čerta

Komentár: Rozinu si však celý čas nik nevyšimľal. a tak nahnevane vyriekla:

„ Čo by sám čert z najhoršieho pekla po mňa prišiel, i za toho by som šla.

Timeing: 00:00:54 - 00:01:00



18.

Popis: Vo dverách niekto stojí, do miestnosti vpadne tieň a v pozadí dym.

Zvuky: rozletených dverý

Hudba: naraz stíchne

Timeing: 00:01:00- 00:01:02



19.

Kamera: odjazd

Popis: Vo dverách stojí tmavá postava, všetko sa v miestnosti zastavilo.

Zvuky: ticho

Timeing: 00:01:03 - 00:01:04

Technický scénar- Čertove skaly

Eva Buroňová

Strana 6



Popis: zastavený hudobníci,
jednému praskne struna.
Zvuky:

Timeing: 00:01:05- 00:01:06



Popis: Rozina prekvapene pozerá,
zdvihne obočie
Zvuky:

Timeing: 00:01:07 - 00:01:08



Popis: Cudzinec sa obzerá po
miestnosti a vykrúca fúzy
Zvuky:

Timeing: 00:01:09- 00:01:10



Popis : vtom zbadá osamelú
Rozinu na lavičke. Vystrú sa
mu fúzy
Zvuky:

Timeing: 00:01:11 - 00:01:12

Technický scénár- Čertove skaly

Eva Buroňová

Strana 7



Kamera: nájazd

Popis: Rouzina sa zdesene chytí za líca.

Zvuky: zhíknutie

Timeing: 00:01:13- 00:01:14



Popis: Neznámy sa približuje ku kamere- kymácaý pohyb.

Zvuky: kroky po drevenej podlahe

Timeing: 00:01:15 - 00:01:17

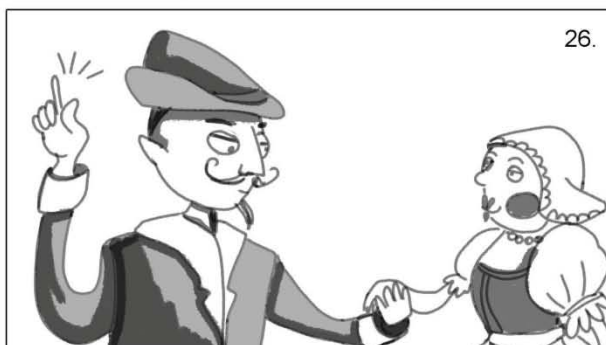


Popis: Neznámy sa galantne nakloní k Rozine, ona sa zmätene, nervozne vrtí.

Zvuky: ,

Komentár: „, Smiem prosit' krásna dáma?“ Oslovil neznámy Rozinu.

Timeing: 00:01:18- 00:01:23



Popis: Rozina vstane, vyplazí jazyk na prizierajúcich sa, neznámy luskne prstami

Zvuky: lusk

Komentár: „, Hudba hraý“

Timeing: 00:01:24 - 00:01:26

Technický scénár- Čertove skaly

Eva Buroňová

Strana 8



26.

Popis: všetci začnú tancovať, Neznámy Rozinu vykrúca.

Zvuky:

Hudba: Rýchla ľudovka, alebo čardáš.

Timing: 00:01:27- 00:01:31



27.

Popis: Rozina je vo víre, celé pozadie sa točí

Zvuky:

Hudba: doznieva, akoby hrala niekde v pozadí

Komentár: Neznámy muž tancoval s Rozinou až do rána.

zatkmevačka

Timing: 00:01:32 - 00:01:34



28.

roztmevačka

Popis: Rozina zíva a otvára okno

Zvuky: zívanie,

Komentár: Slnko už bolo na oblohe poriadne vysoko, keď sa práve Rozina zobudila.

Timing: 00:01:35- 00:01:38



29.

Popis: Rozina zbadá prichádzajúci koč

Zvuky: hrkotanie koča, klopot konských kopýt

Timing: 00:01:39 - 00:01:40

Technický scénar- Čertove skaly

Eva Buroňová

Strana 9



Popis: strih, pred domom zastaví koč

Zvuky: sičiví zvuk, para

Timeing: 00:01:41- 00:01:42



Popis: Z okna sa vyklonia-gazda, gazdiná aj rozina

Zvuky:

Komentár: „Koho to sem čerti nesú!“ povedal gazda.

Timeing: 00:01:43 - 00:01:45



Popis: Neznámy sa pokloní mieme nadvihne klobúk

Zvuky:

Komentár: „Dobrý deň rodičia“ začal neznámy a predstavil sa „Pochádzam z ďalekej krajiny a prišiel som si po Rozinu.... teda, chcem si ju vziať za ženu.“
Rodičia: Hhhhha?

Timeing: 00:01:46- 00:01:53



Popis: v kuchyni gazda usadza hosťa, Rozina klipká očami

Zvuky:

Komentár: „Nuž čo.“ povedal gazda zmierene. „Už bolo na čase aby sa naša Rozina vydala. Poď a sadni si.“

Timeing: 00:01:54 - 00:01:58

Technický scénar- Čertove skaly

Eva Buroňová

Strana 10



Kamera: statická, postava kráča
traveling

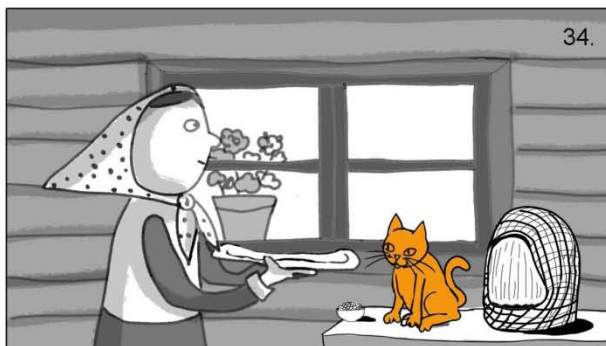
Popis:

Gazdiná nosí občersvenie,
mačka kruti chvostom.

Zvuky: kroky po drevene podlahe

Komentár: A gazdiná host'a pohostila.
Nosila na stôl samé dobrty....

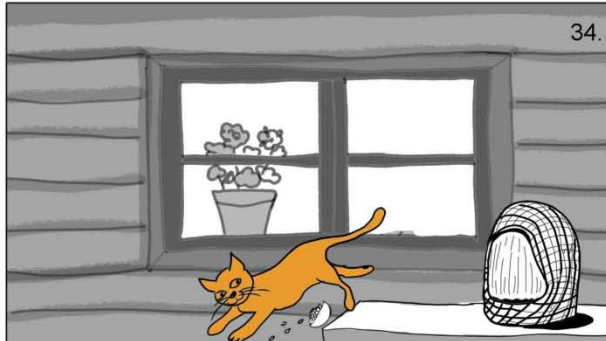
Timing: 00:01:59- 00:02:00



Popis deja: v pozadí sedí mačka

Zvuky:

Timing: 00:02:01 - 00:02:03



Popis deja: mačka zhodí misku

Zvuky: ,

Timing: 00:02:04- 00:02:06



strih

Popis deja: na zem padne miska
so zrom

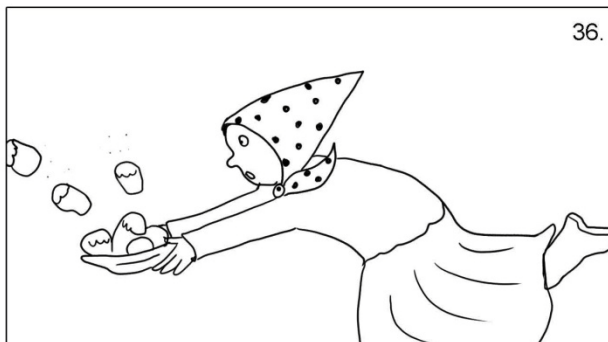
Zvuky: rozbitie riadu

Timing: 00:02:07 - 00:02:09

Technický scénar- Čertove skaly

Eva Buroňová

Strana 11



Popis deja: gazdiná sa na zrne pošmikne

Zvuky: padajúce buchty, bum...

Komentár: Jáj !!! Ale beda! Gazdiná zakopla a šup na zem aj s makovými buchtami....

Timeing: 00:02:10- 00:02:12



Popis : Gazdiná si upravuje šatku

Zvuky:

Komentár:...Div, že sa od hanby neprepadla....

Timeing: 00:02:13 - 00:02:15

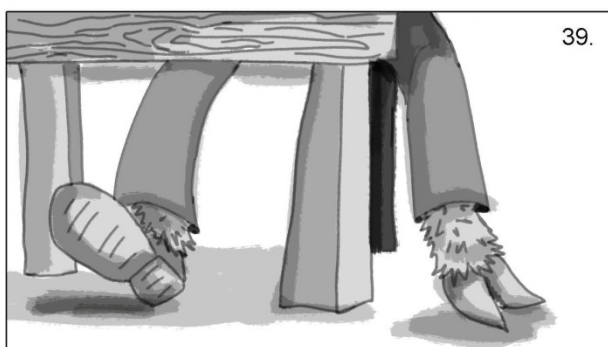


Popis: gazdiná sa zbiera zo zeme , vtom vyvalí oči

Zvuky: chichučanie Rozíny

Komentár: ...no vtom gazdina zmeravala ako socha...
gazdiná: čo to.....

Timeing: 00:02:16- 00:02:18



Popis: pohľad na kopyto

Zvuky:

Timeing: 00:02:19 - 00:02:20

Technický scénar- Čertove skaly

Eva Buroňová

Strana 12



40.

Popis: Gazdiná sa chytí za hlavu a prevráti oči, odíde mimo obraz.

Zvuky:

Komentár: „Ježišmária! Je to čert“ pomyslela si zdesene gazdiná v duchu.

Timeing: 00:02:21- 00:02:23



41.

Popis: gazdiná vojde do obrazu, niečo šepká gazdovi

Zvuky: šepkanie

Timeing: 00:02:24 - 00:02:25



42.

Popis :gazdina ukazuje prstom, gazda sa natáhuje do výšky nad ňu.

Zvuky:;

Komentár: „Pozri“

Timeing: 00:02:26- 00:02:29



43.

Popis: čert kýve chvostom, Rozina ho kŕmi jaterničkou

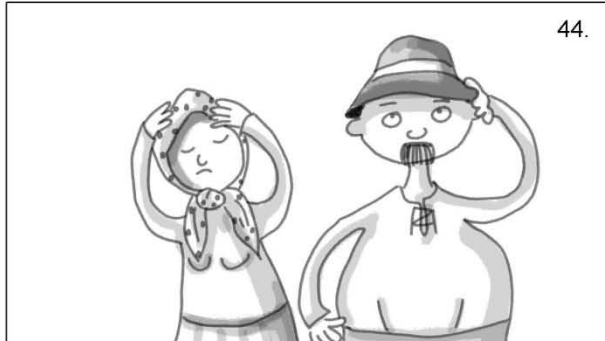
Zvuky: hmmňam

Timeing: 00:02:30 - 00:02:31

Technický scénar- Čertove skaly

Eva Buroňová

Strana 13



44.

Popis: Gazdiná sa chytá za hlavu, gazda sa škrabe, rozmýšľa, zrazu sa nad ním rosvieti žiarovka.

Zvuky: cink

Komentár: „Čo budeme robiť?“ lamentovala gazdiná, Keď si raz čerta pohneváme, už sa ho nezbavíme.“

Timeing: 00:02:32- 00:02:34



45.

Popis : Chystajú sa pobozkať, čertovi trčí spod klobúka roh, Rozina si nič nevšímne- má zatvorené oči.

Zvuky:

Timeing: 00:02:35 - 00:02:36



46.

Popis : Gazda so vstýčeným prstom napomína.

Zvuky:

Komentár: „No, no , no! Nie tak zhurta!“ povedal prísne gazda.

Timeing: 00:02:37- 00:02:40



47.

Kamera: nájazd, prelnutie do bubliny

Popis: nad gazdom sa vytvorí bublina s jeho predstavou

Zvuky:

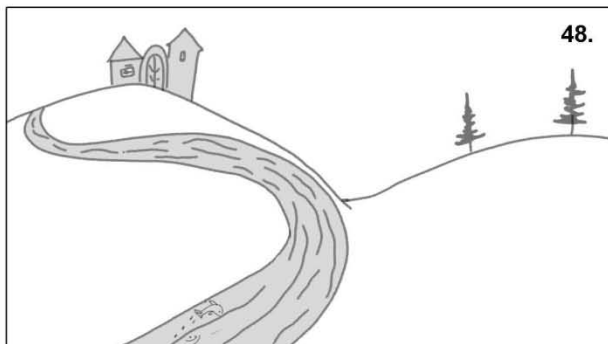
Komentár:„ Moju dcéru Rozinu ti dám za ženu....“

Timeing: 00:02:41 - 00:02:44

Technický scénar- Čertove skaly

Eva Buroňová

Strana 14



Kamera:

-kreslená animácia

Popis: kreslená predstava ako sa zmení smer riečky

Zvuky: šum tečúcej vody

Komentár: ...ale až keď rieka Senica, ktorá dedinou preteká, potečie z dolného na horný koniec dediny. Inakšie nie! "

Timeing: 00:02:45- 00:02:50



Popis: Rozina prudko vstane, čert sa na ňu otočí a pokojne ju chytí za ruku a luskuje prstom

Zvuky: Lusknutie

Komentár: Rozina-, „Ale tato!“
čert-, „Žiadny problém, ako nič.“

Timeing: 00:02:51 - 00:02:54



Popis: Gazda ukáže na druhú bublinu s kikirikajúcim kohútom - predstavujúcu jeho predstavu

Zvuky: kikiríkание

Komentár: „Aleže tak musí byť,“ pokračoval gazda, „kým kohút ráno nezakikirika!“

Timeing: 00:02:55- 00:03:00



Kamera: nájazd

Popis : čert sa najprv poškrabe za uchom a nakoniec si podajú s gazdom ruky.

Zvuky: ťapnutie rúk

Komentár: čert- „ Platí !!!“

Timeing: 00:03:01 - 00:03:05

Technický scénar- Čertove skaly

Eva Buroňová

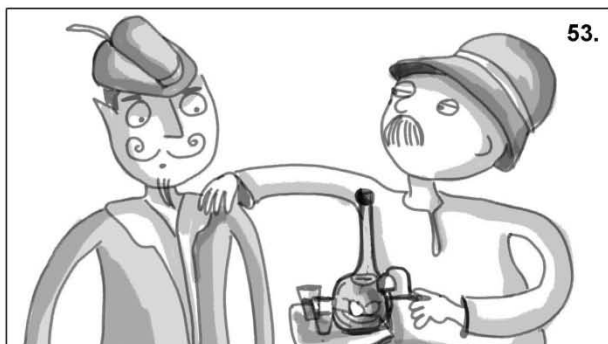
Strana 15



52.

Popis : Rozina prúdom roní slzy
Zvuky: plač

Timing: 00:03:06- 00:03:07



53.

Popis: čert sa postaví ale gazda ho zadrží, pod neho prisunie na špeciálnom podnose so zvončekom fľašu slivovice.
Zvuky: cinkanie zvončeka
Komentár: „ Zadrž ! Dáme si ešte predsa jedného frťana pred odchodom.”

Timing: 00:03:08 - 00:03:12

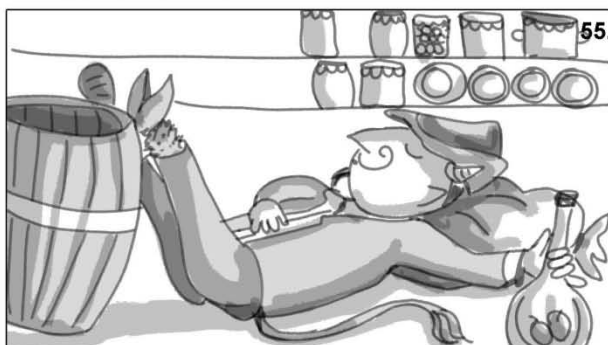


54.

Popis : gazda si pripíja s čertom, pozerá naň jedným očkom.
Zvuky: štrngnutie
Komentár: „ Tá je vyrobená z našej najlepšej odrody..... Pod so mnou do pivničky....”
Hudba: nástup čardáš

Timing: 00:03:13- 00:03:22

Zatmievачka



55.

Popis: čert leží rozvalený v komore a chrápe
Zvuky: chrápanie a kostolné zvony oznamujúce pol noc

Timing: 00:03:23 - 00:03:27

Technický scénar- Čertove skaly

Eva Buroňová

Strana 16



56.

Popis: čert s bolesťou hlavy vstane a pozrie na hodinky na ruke, zľakne sa, zdesí sa

Zvuky: doznievanie zvonov
Komentár: „ Hrom do toho!“

Timing: 00:03:28- 00:03:32



57.

Popis : je tma a čert vchádza do pekla

Zvuky: ruch-otváranie skalnej steny
Hudba:

Timing: 00:03:33 - 00:03:35

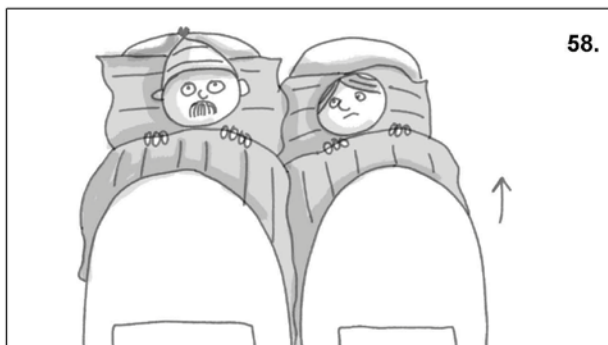


57.

Popis: čert vychádza s balvanom na chrbte.

Zvuky: otváranie skalnej steny
Hudba:

Timing: 00:03:36- 00:03:38



58.

Popis: Gazda aj s gazdinou sú v posteli, posteľ im nadskakujú (ako dopadajú ťažké balvany)

Zvuky: dunivé zvuky dopadajúcich balvanov

Timing: 00:03:39 - 00:03:45

Technický scénar- Čertove skaly

Eva Buroňová

Strana 16



59.

Kamera: trasenie pri dopade balvanu

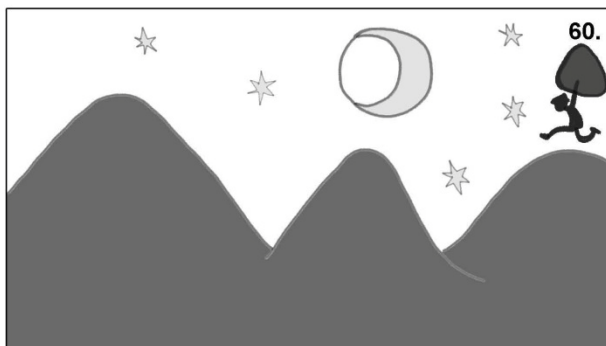
Popis : čert stavia priehradu aby otočil riekou.

Zvuky: dunenie

obraz podsvietený

Komentár: Čert vláčil skaly z pekla do Lidečka a múr rástol ako z vody.

Timeing: 00:03:46- 00:03:48



60.

Popis: čert preskakuje hory s balvanom na chrbte

Zvuky:

Hudba: čardáš

Timeing: 00:03:49 - 00:03:54



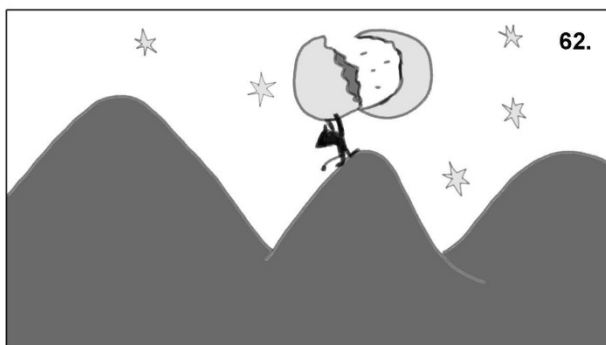
61.

Popis: čert sa díva na hodiny, všetko zrýchli

Zvuky: ,

Komentár: „ Do čerta, rohatého “ nadával pekelník, keď videl, že čas hrá proti nemu.

Timeing: 00:03:55- 00:03:57



62.

Kamera: statická, len čert pobehuje hore- dole

Popis: čert berie skaly kde sa len dá- z hory, z mesiaca nad ním....

Zvuky:

Hudba: čardáš rýchlejšie

Timeing: 00:03:58 - 00:04:04

Technický scénar- Čertove skaly

Eva Buroňová

Strana 18



63.

Popis deja: kohút na plote sa chystá zakikiríkať.

Zvuky:

Hudba: čardáš

Komentár: Už sa chýlilo k ránu a čertovi chýbala už len jedna skala.

Timing: 00:04:05- 00:04:07



64.

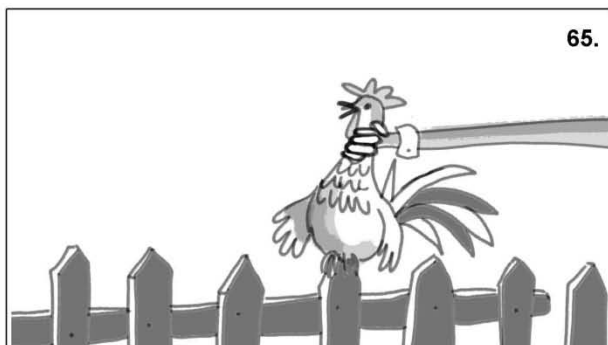
Popis deja: čert zbadá kohúta vystrú sa mu fúzy

Zvuky: „Oooooo“

Hudba: čardáš

Komentár: Videl, že to nestíha...

Timing: 00:04:08 - 00:04:10



65.

Popis deja: kohúta z plota strhne ruka

Zvuky: dusivé zachrčanie

Hudba: čardáš

Komentár: a rozbehol sa do dediny aby kohútom zabránil kikiríkať.

Timing: 00:04:11- 00:04:13



66.

Popis deja: malo by to byť podsvietené. Čert strčí kohúta do vreca .

Zvuky:

Hudba: čardáš

Timing: 00:04:14 - 00:04:15

Technický scénar- Čertove skaly

Eva Buroňová

Strana 19



Popis deja: čert preskakuje ploty, bláznivé scény(z jedneho plotu ho bude pes nahaňat', vlezie z jednej strany- ženský krik, zalezie do druhej, slepačí krik, pôjde aj komínom, atď...

Zvuky: zvuky vyplašených sliepok, brechot psa, ženský krik

Komentár: Vedel, že v každom dvore, musí byť jeden kohút.

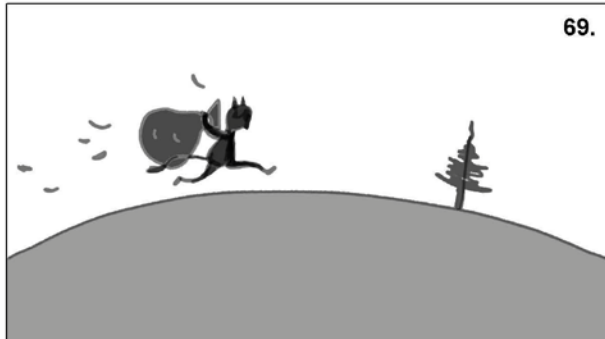
Timeing: 00:04:16- 00:04:26



Popis deja: Rozina stále plače rodičia tǔpnu

Zvuky: plač

Timeing: 00:04:27 - 00:04:28



Popis deja: čert uteká s vrecom za ním letí perie

Zvuky: ,

Hudba: čardáš

Timeing: 00:04:29- 00:04:31



Popis deja: gazdu v pozadí niečo napadne.

Zvuky: cink, plač

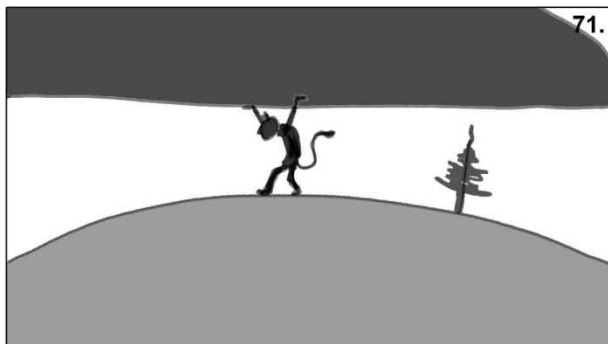
Komentár: Keď čert pochytal všetky kohúty v dedine, utekal po poslednú skalu do pekla, ale vtom gazdu niečo napadlo, akoby Rozinu, ktorá o ničom netušila, mohol zachrániť....

Timeing: 00:04:32 - 00:04:36

Technický scénar- Čertove skaly

Eva Buroňová

Strana 20



Popis deja: čert nesie obrovský kameň.

Zvuky: nadávky

Hudba: čardáš

Komentár: A potom zbadali ako sa k ním hora valí....

Timing: 00:04:37- 00:04:39



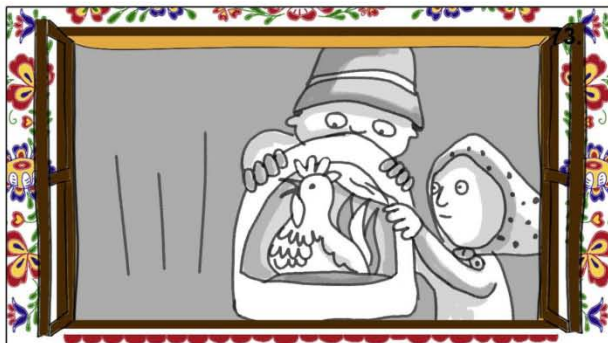
Popis deja: gazdiná ukazuje Rozine, aby sa pozrela na čerta

Zvuky:

Hudba: čardáš

Komentár: „ Dievča moje“ napomenie v poslednej chvíli gazdiná Rozinu., „ Prestaň už toľko slzy ronit' a pozri sa lepšie na svojho ženícha.“

Timing: 00:04:40 - 00:04:45



Popis deja: Rozina odpadne, zároveň v tej chvíli gazda donesie košík, o ktorý sa gazdina tak starostlivo celý čas starala. spolu odkryjú záclonku za, ktorou sa ukrýval kohútik.

Zvuky: báčnutie na zem, kikirikanie

Hudba: čardáš doznie- kohútovým zakikirikaním

Timing: 00:04:46- 00:04:48



Popis deja: čert zúri, šibe chvostom a skalu úplne rozdrví

Zvuky: drvenie skaly

Timing: 00:04:49 - 00:04:51

Technický scénar- Čertove skaly

Eva Buroňová

Strana 21



75.

Popis deja: .Buď čer skalu rozdrví alebo odhodí, zmení sa na prach

Zvuky:

Timeing: 00:00:00- 00:00:10



76.

Kamera: trasie sa

Popis deja: čert vyhrážajúc a nadávajúc mizne v dyme

Zvuky: zvuky síry, dunenie, hrmot

Timeing: 00:04:52 - 00:04:54



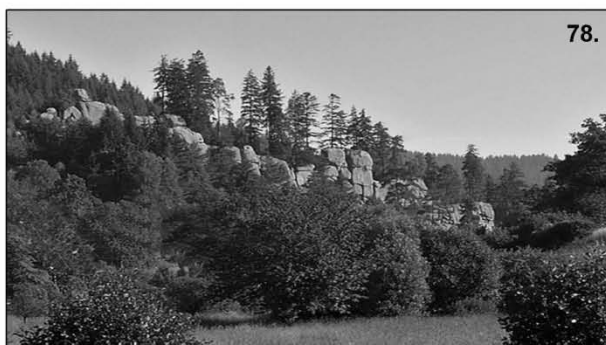
77.

Popis deja: slnko vylezie spoza skál obraz by sa mohol prelnúť aj do súčasnosti

Zvuky: kikiríkanie kohútov- zo všetkých strán

Komentár: A tak dodnes stojí v Lidečku múr zo skál, ktorý ľudia nazvali **čertové skaly**.

Timeing: 00:04:55- 00:04:59



78.

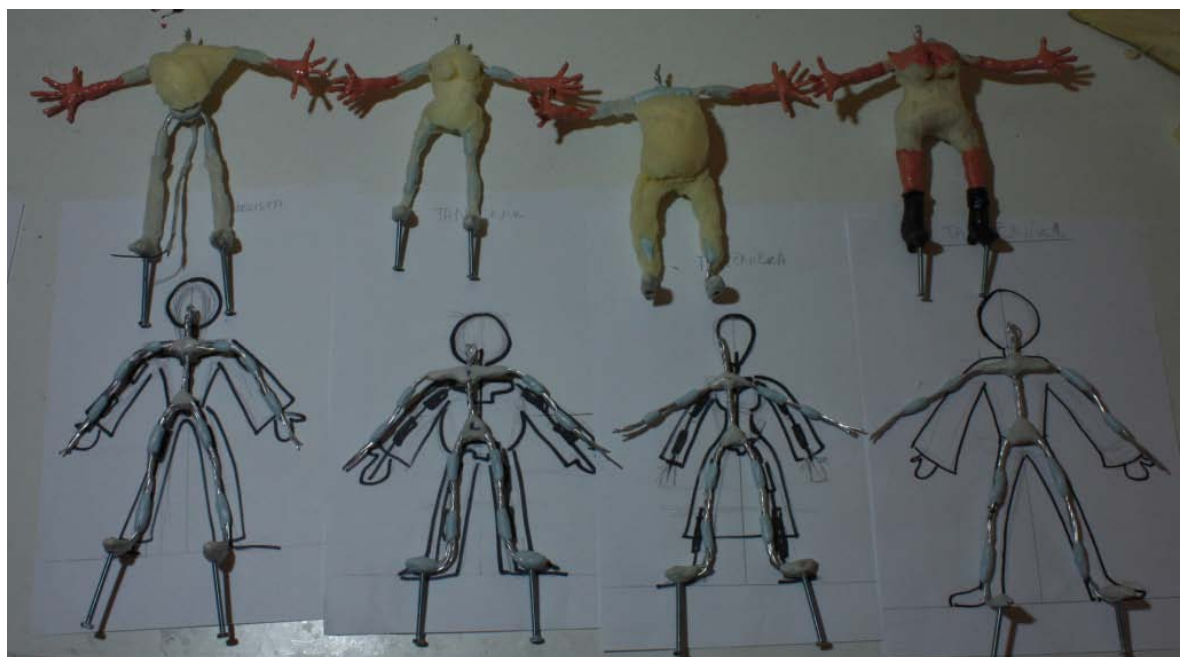
Popis deja: Dej sa prelnie do skutočnosti (Fotografia)

Zvuky:

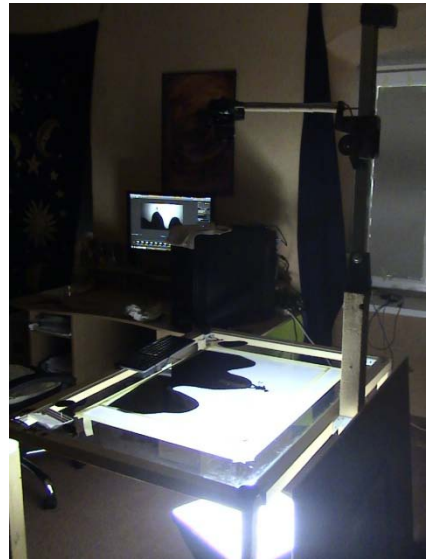
Komentár: A Rozina? Ľudia hovoria, že sa tak zlakla čerta, že sa už nikdy nechcela vydávať a radšej ostala sama.

Timeing: 00:05:00 - 00:05:04

PRÍLOHA III : FOTODOKUMENTÁCIA







PRÍLOHA IV: OBRÁZKY Z FILMU



