

TVORBA, REFLEXIA A POUČENIE Z VYTVÁRANIA BAKALÁRSKEHO FILMU NA TÉMU „ ŽIVOT HYDRY ”.

Lukáš Landl

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: Lukáš Landl

Osobní číslo: K11052

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 (Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.)

2. praktická část:
Život Hydry – kreslený animovaný film (Ivo Hejzman)

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 ("historikám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního

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

2. praktická část:

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

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

Práci odevzdávejte také v 1 ks 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:

WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. London: Faber, 2001, x, 342 s. ISBN 0-571-20228-4.

FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky. Vyd. 1. V Praze: Rybka, 2007, 277 s. ISBN 80-87067-65-7.

MONACO, James. Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, 735 s. ISBN 80-00-01410-6.

KUČERA, Jan. Stříhová skladba ve filmu a v televizi. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002, 230 s. ISBN 8073318962.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, PhD.**
Ústav animace a audiovize
Vedoucí praktické části: **Ivo Hejcman**
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 užit 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 13.12.2013

Lukáš Landt-Landl

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

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

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

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). Odprá-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 užit 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 přihlídně k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Moja bakalárska práca analyzuje priebeh tvorby môjho záverečného projektu s názvom Život Hydry. Popisuje celý proces filmu, zahrňujúc každý krok pri jeho tvorbe, ale aj problémy, ktoré bolo nutné riešiť.

Ako prvé uvádzam zhrnutie príbehu Život Hydry, inšpiračné zdroje a čo ma vlastne viedlo k napísaniu tohto príbehu či už priamo alebo nepriamo. Následne vysvetľujem techniku, ktorú som v práci použil a dôvod mojej voľby. Popisujem postup výroby jednotlivých charakterov zahrnutých do príbehu. Nakoniec sa sústredím na zvukový aspekt záverečného projektu – zvuky a hudbu, ktoré som použil.

Moja písomná práca obsahuje záverečnú reflexiu, v ktorej opisujem pracovný postup z hľadiska časovej náročnosti vzniknutého projektu.

Kľúčové slová:

Hydra, Herakles, boj, kresba na tablete, tablet, kolorovanie, strih, hudba

ABSTRACT

My bachelor thesis analyzes the course of making my final project called The Life of Hydra. It describes the process of the film, including each step in its creation, but also problems that were necessary to solved.

First thing to point out is the summary of my story The Life of Hydra, inspiration sources and what actually led me to write this story, whether directly or indirectly. Subsequently I explain the technique that I used in my work and the reason of my choice. I describe the process of preparing the individual characters involved in my story. Finally I concentrate on the sound aspect of the final project - sounds and music which I used.

My essay contains a final reflection, in which I describe the operation in terms of time complexity of the resulting project.

Keywords:

Hydra, Hecules, Fight, Drawing, Tablet, Coloration, Editing, Music

POĎAKOVANIE

Rád by som poďakoval pánovi Hejzmanovi za podporu a pomoc pri tvorbe filmu Život Hydry. Rovnaká vďaka patrí pani Čechákovéj za trpezlivosť a pomoc pri administratíve a samozrejme mojej rodine a priateľke za podporu a pomoc pri všetkom.

Bez nej by som svoju bakalársku prácu ani nedokončil. A bez rodiny by som sa sem nedostal.

Ďakujem.

Zatímco utopistický filmy nám líčej, jak to v budoucnosti vypadat nebude, historický filmy ukazujou, jak to nevypadalo v minulosti.

Jiří Suchý

PREHLÁSENIE

Prehlasujem, že som bakalársku prácu vypracoval samostatne a že som uviedol všetky použité pramene, z ktorých som čerpal.

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

V Zlíne dňa

.....

OBSAH

ÚVOD.....	11
I TEORETICKÁ ČÁST.....	12
1 NÁMET.....	13
1.1 INŠPIRAČNÉ ZDROJE.....	14
1.2 GRÉCKA MYTOLÓGIA	15
1.3 ROZPRÁVAČ.....	17
1.4 CHRONOLOGICKÝ POSTUP	19
II PRAKTICKÁ ČÁST	23
2 PRÍPRAVNÁ FÁZA.....	24
2.1 SCENÁR, STORYBOARD A ANIMATIK.....	25
2.2 KRESLENÝ FILM	27
2.3 KOLOROVANIE	29
ZÁVER	30
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY	31
ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK.....	32
ZOZNAM PRÍLOH.....	33

ÚVOD

Uprostred tejto uponáhlanej doby sa stáva čoraz väčším problémom na chvíľu sa zastaviť a venovať pozornosť niečomu inému, než svojej práci a otázke ako sa dá v tomto svete vôbec prežiť. Človek postupne zabúda sám na seba a nevenuje pozornosť svojim vedomostiam, tak ako za školských čias.

Môj bakalársky film *Život Hydry* rozpráva o legende dávno minulej z čias Gréckych bohov, kde hrôzostrašná príšera na konci príbehu možno neskončí, tak ako by každý divák očakával. Tak ako v správnom príbehu aj v tom mojom musí byť kladný hrdina, ktorý všetkých zachráni a všetko zlo porazí. V Gréckych bájach a mytológiách sa hovorí len o jednom mene, ktoré niečo znamenalo. Toto meno sa spája s veľkými činmi a skutkami. Meno Heracles niesol mladý poloboh syn vládcu bohov samotného veľkého Zeusa. V celom príbehu hrá hlavnú úlohu príšera menom Hydra, ktorá bola predurčená strážiť bránu podsvetia k Hádesovi.

Vo filme sa odohráva posledný deň Hydry až kým nepríde Heracles. Postavy sú formované jednoduchou ilustráciou a sú vedené príjemnými farbami. Prostredie je tmavé a nemenné. Celý príbeh je kreslený a vyfarbený v grafickom tablete.

Túto tému som si zvolil preto, že sú mi blízke vymyslené príbehy bez akejkoľvek reality s bohatou fantáziou. Námet je inšpirovaný s mytológie, ktorú som pojal vlastnými zmenami. Vo tvorbe mi pomáhala hlavne inšpirácia z rôznych knižných a internetových zdrojov a taktiež ľudia okolo mňa.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMET

Námet je veľmi stručný obsah príbehu, ktorý hodláte napísať. Môže mať len pár viet, alebo napr. dve strany. Môžete si ho vymyslieť, alebo môžete vychádzať z knižnej predlohy alebo z udalosti, ktorá sa skutočne stala.

[5] <http://www.scenar.filmovani.cz>

Grécka mytológia mala mnoho hrdinov a príšer. Jednými z príšer boli Týfón a Echidna, ktorých potomkom bola Hydra. Hydra nebola z najkrajšej a najlepšej rodiny. Jej súrodenci Kerberos, Orthos, Chiméra a ďalší neboli na strane dobra. Kerberos a Orthos troj a dvojhlavý pes mali za úlohu strážiť podsvetie a ostrov pred zlodejmi. Chiméra zložená z hlavy leva, tela kozy a konca draka tiež strážila vchod do podsvetia v Kragu. Hydra žila v jazere Lerna v Argolide, kde strážila vstup do podsvetia. Mala jedovatý dych a namiesto jednej odseknutej hlavy jej vyrástli hneď dve nové. Jedna z jej deviatich hláv bola nesmrteľná.

Bojujúca celý svoj život s nástrahami dobra sa stane víťazom nad dobrom. Príde do fáze, že už nebude mať s kým bojovať a ostane na vrchole zla a slávy. No po rokoch svojej moci, ju to ako tak začne nudiť a začne žiť stereotypným nudným životom. Hydra sa obáva, že by už v živote nenašla seberovného súpera, ktorý by ju zbavil utrpenia nekonečného a tak veľmi nudného života. No žiadny taký bojovník sa neukazuje. Po čase jej začne dochádzať, že svojho konca sa asi ani nedočká.

Keď sa tu zrazu objaví mladý nádejný bojovník menom Herakles. Syn samotného a najmocnejšieho boha Dia a krásnej smrteľníčky Alkméné. Ale keďže roky ubiehali a doba sa menila, tým horšie sa bojovníci hľadali. Herakles síce svaly mal, no rozumu a šikovnosti moc nepobral. No Hydrin život práve Herakles zmení a obávanú príšeru skolí.

1.1 INŠPIRAČNÉ ZDROJE

Dlho som rozmýšľal aká téma by bola vhodná na bakalársku prácu, no však nakoniec to bolo jasné. Vedel som, že chcem pracovať s nejakou poverou, bájkou alebo mytológiou, ale k tomu som si potreboval prejsť históriu povier a legiend. Hľadal som určitú nadradenosť, podradenosť, či vznik základu samotného. Nakoniec som sa dostal k tak prepracovanej, a tak bohato zaujímavej, niečím podloženej mytológii, že som nemohol odolať. Grécka mytológia ma natoľko uchvátila, že to bolo to pravé o čom som chcel vypracovať túto prácu. Ako sa mýty posúvali a ľudstvo naberalo väčšiu a väčšiu fantáziu, tento príbeh o vzniku bol zaujímavejší.

Grécka mytológia hovorí, že na počiatku bol Chaos (nekonečná prázdnota). Hneď na to sa objavuje na scéne Eros (láska) a z Chaosu sa zrodil celý svet. Nyx (noc), Erebus (večné temno), Tartarus (hlboké podsvetie), Gaia (bohyňa zeme, zem samotná). Toto sú štyri základné božstvá pri vzniku zeme. Z noci a večného temna povstalo Aiyher (večné svetlo) a Hemera (jasný deň). Svetlo sa rozprestrela po svete a noc a deň sa začali navzájom striedať. Gaia (zem), ktorá darovala život všetkému čo žije a rastie porodila Urana (nebo), more a hory. Nebo sa rozostrela nad zemou a Uranos sa stal vládcom sveta. Tu začína náš príbeh, keď Tartarus splodil s matkou zeme Gaiou jej posledné dieťa Tyfóna. Tyfón bol stohlavý obor s hlasom človeka, psa a býka. Tartarus ho poslal zahubiť samotného Dia vládcu Olympu za uväznenie titánov v Tartarose. Pred tým ako ho veľký Zeus porazil tým, že mu spálil všetkých sto hláv a zvrhol ho do temna Tartatosu, stihol mať ženu. Echidné potomok morských bohov Kétó a Forkýs mala podobu na pol krásnej ženy a na pol škvrnitého hada. Tyfón a Echidné mali potomkov, tak isto hrôzostrašne vyzerajúcich, ako boli oni sami. Jednou z nich bola Chyméra. Je to príšera s predkom leva, stredom tela kozy a koncom chvosta draka. Kerberos je trojhlavý pes, ktorý strážil s Chymérou podsvetie Hádesa. Orthos je dvojhlavý pes, ktorý strážil ostrov plný oviec z obrami. Nemejský lev žil v jaskyni v Nemeji, kde chytal mladé ženy, a na ne lákal mladíkov, ktorý ich chceli vyslobodiť. Skylla je šesť hlavá a dvanásť nohá morská príšera. A nakoniec naša známa Hydra, o ktorej je celý tento môj príbeh. Všetky tieto monštrá mali čo dočinenia s najznámejším polobohom Heraclesom. Je to potomok najmocnejšieho boha zo všetkých, vládcu Olympu a vládcu hromu Zeusa a smrteľníčky Alkméné, ktorá je dcéra mykénskeho kráľa Elektryóna a manželka tyrynthského kráľa Amfitryóna. Alkméné bola veľmi krásna, takže nebol problém pri očarení Dia. Stalo sa to, keď Amfitryón odišiel do vojny a Zeus toho využil. Premenil sa na Amfitryóna a vstúpil do jej spálne. Čoskoro nato sa vrátil jej manžel a tiež boli spolu. Potom sa narodili dvojčatá. Údajne prvý prišiel na svet syn boha Dia Herakles a chvíľu po ňom sa narodil Ifikles syn Amfitryónov.

Celý tento príbeh je o tom, že podľa mytológie sú monštrá vždy porazené nejakými nadľudskými silami, božstvom, alebo polo božstvom. No v mojom príbehu sa to odohráva úplne jednoducho. Hydra je obyčajná príšera, ktorá tiež chce mať svoj život. Nie sú žiadny mocní

bojovníci ani žiadne krvilačné príšery, ktoré túžia po krvi ľudstva. Máme tu len štvorhlavú príšeru, ktorá bola povolaná na stráženie brány do podsvetia, kde vládol Hádes. Keďže je ťažké si nevšimnúť niekoľko metrové monštrum so štyrmi hlavami, musel byť plán ako by mohla zmiznúť bez toho že by ju niekto hľadal. A preto potrebuje bojovníka, ktorý ju oslobodí od trápenia a daruje jej pokojný život. Keďže sa nenájde žiadny taký, tak pri Heraclesovi spácha kamufláž. A takto si obávaná a hnusná príšera, potomok zlých a zle vyzerajúcich bohov spokojne nažívala do konca jej dní.

1.2 Grécka mytológia

Grécka mytológia je súbor gréckych mýtov. Grécka mytológia je radostná, vychádza z prírody a radostného pozemského života. Bohovia sú ľudskej podstaty i s povahovými chybami, nič nie je na nich posvätné velebného, nie sú všemohúci ani vševediaci. I nad nimi vládne Osud.

Starogrécka mytológia sa vyznačuje veľmi výraznou evolúciou od disharmonicko-monštruózných hmlistých obrazov, ktorými sa vyznačovala v staršom období, cez harmonickejšie, prevažne zoomorfné obrazy k úplne harmonickým antropomorfným obrazom. Človek tu získal väčšiu moc nad prírodou a začína sa tu formovať osobnostný princíp. V mytologických obrazoch sa začínajú objavovať hrdinovia, ktorí často vyzývajú do boja vládcov Olympu, svedčí o tom, že v človeku stále viac rástlo presvedčenie o jeho silách.

Plastické obrazy sa nepodrobovali tak prísne nábožensko-dogmatickým systémom ako vo východných mytológiách; ich vzťahy boli dosť voľné. Tak ako sa zmenšoval nábožensko-kultovný obsah starogréckych mýtov, rástol význam umelecko-estetických prvkov, ktoré v nich boli veľmi bohato zastúpené.

[6] <http://www.mytologia.czechian.net>

Herakles

Syn najvyššieho boha Dia (Zeus) a Amfitrionovej manželky Alkmény, najväčší hrdina gréckych báji. Dokázal viac než iní ľudia, ale taktiež si viac vytrpel, práve preto bol hrdina. Dostalo sa mu odmeny, po ktorej márne túžil jeho babylonský predchodca Gilgaméš alebo fénický Melkárt. Splnila sa mu najväčšia túžba človeka – stal sa nesmrteľným.

Narodil sa v Thébách, kam jeho matka Alkména ušla zo svojím manželom Amfitryónom, keď Amfitryón zabil svojho svokra Élektryóna a obával sa pomsty jeho

brata Sthenela. Zeus bol o jeho očakávanom narodení pochopiteľne informovaný, a to nie len ako vševedúci boh, ale hlavne preto, že sám mal na tom zásluhu. Alkména sa mu totiž veľmi páčila, a tak zobral na seba Amfitryónovu podobu a bez problémov ju zvedol. Keď prišiel v ten deň, neodpustil si v rade bohov predpoveď, že dnes uzrie svetlo sveta najväčší hrdina. Jeho manželka Héra ihneď vytušila, že ide opäť o následok nejakého jeho záletníctva a rozhodla, že sa mu pomstí.

Keď sa Herakles narodil, dostal po svojom nevlastnom dedovi meno Alkeidés. Heráklom ho nazvali až neskôr.

Alkména

Dcéra mykénskeho kráľa Élektryóna a jeho manželky Anaxó. Zdalo by sa, že ako Heraklesova matka si získala dostatočnú slávu. Oveľa slávnejšia sa stala však pre otázku: bola svojmu manželovi verná či neverná? Narodili sa jej dvojčatá. Najprv syn najväčšieho boha Herakles, hneď potom syn jej manžela Ífiklés.

Zeus

Syn Titána Krona a jeho manželky Rheie, najväčší boh starých Grékov. Nebol vždy najväčším bohom ani nevládol od večnosti. Vládou nad bohmi a ľuďmi sa zmocnil víťazným povstaním proti svojmu otcovi Kronovi, ktorý rovnako zvrhol z trónu svojho otca Úrána, prvého vládcu nad svetom po prvopočiatočným Chaosom.

Hydra

Dcéra stohlavého obra Tyfóna a položený – polohada Echidny; obluda s hadím telom a deviatimi dračími hlavami. Žila v bažinách pri meste Lery na pobreží Argolského zálivu a pustošila okolie. Ľudia boli proti nej bezmocní, pretože s každej useknutej hlavy jej vyrástli dve nové, a navyše jedna s týchto hláv bola nesmrteľná. Cez to všetko sa však našiel hrdina, ktorý od nej ľudí oslobodil. S pomocou svojho priateľa Ioláa ju zabil Herakles.

Tyfón

Obor zo stovkov dračích hláv a s hlasom človeka, psa a býka. Zrodila ho bohyňa zem Gaia a za otca si pre neho vybrala boha najtemnejšieho podsvetia priepasti Tartara, do ktorého zvrhol najväčší boh Zeus po svojom víťazstve nad Kronom jej synov Titánov. Mal

sa stať jej nástrojom pomsty, keď sa však Tyfón vypravil na Olymp, Zeus ho po strašnom boji premohol, bleskami mu spálil všetkých sto hláv a zvrhol ho rovnako do tartaru.

Echidna

Obludná dcéra obra Chrýsóra a Ókeanovny Kallirhoy bola položenou a polohadom. Jej synmi boli trojhľavý pes Kerberos, ktorý strážil vchod a východ z podsvetia, ďalej dvojhľavý pes Orthos, ktorý strážil stáda obra Géryona, a obrovský nemejský lev; jej dcérami boli Chiméra, lérnská Hydra a thébská Sfinx.

[1] ZAMAROVSKÝ, Vojtech, *Bohové a hrdinové antických báji*. Brána, 2005, ISBN 80-724-3266-4.

1.3 ROZPRÁVAČ

Táto kapitola sa týka samotného začiatku filmu. Hneď ako skončia úvodné titulky na začiatku, prichádza na scénu mytologická hudba so začiatkom, ktorý má diváka upriamiť a uviesť do porozumenia. Hudbu som vyberal zo zásob starovekých Gréckych kultúr, kde sú použité klasické nástroje odpovedajúceho mesta. Konkrétna animácia sprevádzaná spomínanou hudbou bude kreslená na spôsob animatiku, či rýchleho prehrávania, kreslená akoby na váze v jednej farbe. Bude tam ukázaný samotný zrod a začiatok celého príbehu. Počas celého tohto prehrávania nastupuje rozprávač, ktorý prerozpráva celý zrod filmu v rýmoch. Už dávnejšie som rozmýšľal akou formou by mal ten rozprávač opisovať začiatok, no cez viacero nápadov som sa nakoniec priklonil k takej rozprávčkovej resp. detskej forme a to básni. Na každý jeden záber má rozprávač jednu strofu z básne, ktorá opisuje danú úlohu alebo čin, či prostredie v príbehu. Úvod do začatia filmu ukončuje rozprávač tým, že Hydra dodnes žije a začiatok príbehu nadväzuje na ucelenú animáciu a konkrétny príbeh. Asi by som klamal, keby som povedal, že to je celé moja zásluha. Báseň mi pomáhali vytvoriť priatelia, ktorí mi dali hlavne veľa inšpirácie. Je samozrejmé, že som sa musel držať kontextu a nemohol som si to vymyslieť len preto, že sa mi to rýmuje. Dalo to veľkú prácu a zabralo to veľa času, no nakoniec sa to vyplatilo a zapadlo to vynikajúco do príbehu.

Rýmy pre rozprávača

Poviem Vám legendu z dávnych čias,
čias Gréckych bohov, ktorý sú dodnes známi každému z nás.
Mocná hora zvaná Tartaros,
ktorej vrchol na nebesiach činí veľký voz,

a samotná matka zeme Gaia,
ktorá všetky elementy spája.
Puto tak pevné a tak hrozivé,
pomohlo zrodiť zlo nevídané.

Zlo v podobe sto hlavého obra
a z neho vzišlo stvorenie deliace brány zla a dobra.
Hnev a pomstu bohovia zoslali,
keď Hydru a monštrá stvorili.

Ľudstvo za svoje hriechy pykalo,
keď samotnú zem sklamalo.
Hydra bola tak krutá že samotné peklo sa jej bálo,
keď jej nevídanú moc a nesmrteľnosť dalo.

Chýri o jej hrôze sa šírili celým svetom
a mužov ktorí sa ju snažili skoliť bolo neúrekom.
Aj napriek všetkým, Hydra dodnes žije
a na svojom kamennom tróne znudená stereotypom hnije.

1.4 CHRONOLOGICKÝ POSTUP

Kategória bola určená všeobecne pre širokú verejnosť, čo sa týka detí, či dospelých. Možno sa to tak na prvý pohľad nebude zdať, ale smrť každého bojovníka bola pojatá vtipne, takže môže tento príbeh sledovať aj maloletý divák. Film je určený hlavne na pobavenie, čiže sa pri ňom zabaví široké spektrum ľudí. Maloletý divák väčšinou nemá znalosti a ani záujem o Grécku mytológiu a preto je tento príbeh pojatý vtipne. Myslím si, že týmto filmom deti nadobudnú vedomosti, ktoré zaujímajú iba dospelých divákov. Vážny začiatok uvedie diváka do obrazu. Zvrháva sa to do komického príbehu, kde je všetko len na pobavenie. V príbehu ide o zachovanie klasických gréckych mytológií. No však len s jednou zmenou. Hydra v mytológii zomrie násilnou smrťou, pod rukami Heraclesa. No v tom mojom príbehu sa s ňou Heracles iba naťahuje a na bežný pohľad oka hrá.

Keď že som mal jasný nápad a vedel som aj pre akú kategóriu chcem aby môj film bol vyrobený, musel som si vybrať konkrétnu tému. Nie je ničím zvláštne, že som si vybral akurát túto tému. Veľmi ma to nadchlo akú veľkú fantáziu museli mať. Keď ľudia dokázali vymyslieť, tak bohaté príbehy, zážitkami skúsenosťami a nápaditými predstavami ako tento svet vznikol. A čo sa týka predstavy, ako mohli tí bohovia a ich deti vyzerat'. Poväčšine tieto príbehy v dnešnom svete ľudia, už ani nepoznajú, no však stále sa nájdu nadšenci ako som ja. Sú to síce príbehy založené na hneve, pomste a možno by som povedal, že aj na značnom inceste, ale cez to všetko to stále má niečo do seba. Je tam veľa ponaučenia a samozrejme to končí šťastným generačným víťazstvom. Generačným preto, lebo keď to vzniklo celé, tak nebolo nič. No a z toho ničoho sa muselo stvoriť dobro a zlo. Samozrejme zlo sa prvé vzoprelo a muselo prísť to čo to dá všetko do poriadku. A ako tu bol na začiatku Zeus a rovnováhu napravil, tak musel prísť na rad niekto mladší a silnejší a to bol každému známy Heracles. Toto je asi najčastejšie spomínaná osoba na strane dobra, ktorá zbavila svet zla. Tému gréckej mytológie som si vybral hlavne pre rozmanitosť a veľkú fantáziu, ako aj pre rozmanitosť jej postáv. Jeden príbeh sa napája na druhý nezávisle od seba. Tak ako bol vysvetlený počiatok celého sveta, tak aj ostatné detaily okolo toho.

Hneď ako som si zohnal potrebné podklady a informácie podložené podľa Gréckych rozprávačov, som mohol začať písať námet. Podklady a informácie som zháňal na rôznych miestach, ako je napr.: v školskej knižnici alebo na internetových stránkach a blogoch.

Podkladov bolo mnoho a preto nebolo ľahké zjednotiť námet do jedného celku. Keď-že inšpirácie bolo veľa, využil som svoju fantáziu a dal som príbeh dohromady. Držal som sa striktne mytológie čo sa týka charakteru postáv, ale pri príbehu som sa nechal uniesť vlastnou fantáziou, v ktorej som zachoval kúsok pravdivého príbehu s malými zmenami a pomaly som dával dokopy môj námet. Pri písaní námetu som postupoval opisovaním počiatočných bohov, ktorí boli stvoritelia hlavných postáv vo filme. Musel som opísať život a charakter Hydry a na to následne aj jej protivníkov. Tí boli menej podstatní a hlavne poväčšinou to boli iba vedľajšie postavy, ktoré sa v záberoch nezdržia veľmi dlho. Posledný bojovník je druhá hlavná postava, ktorá bola potomok druhotného ale najznámejšieho boha. Námet som ukončil zhrnutím príbehu o súboji Hydry s Heraclesom.

Pomaly som sa dostával k bodovému scenáru. To mi pomáha v synchronizácii a v postupe k zhotoveniu filmu. V tomto scenári som si musel krok po kroku a bod po bode zapisovať konkrétne situácie, ktoré sa mali stať, alebo ktoré sa diali. Detailne som musel rozpísať vznik príbehu, ako som sa dostal k postavám alebo k príbehu, prečo tam hrajú a ako postupujú jednotlivé postavy. Alebo ako sa to vôbec deje, a prečo práve oni a nakoniec o samotnom príbehu. Je to veľmi precízna práca, ktorá musí byť presne napísaná. Môj bodový scenár má celkom dvadsaťštyri presne popísaných bodov. Tieto body mi teraz uľahčia prácu pri animovaní filmu.

Príbehu chýbala závažná vec a to boli návrhy postáv a pozadia. Vedel som, že v mojom príbehu budú figurovať dve hlavné postavy. Okolo týchto postáv sa to bude všetko odohrávať. Preto som potreboval presné kresby s každej strany a v každom postoji, aby mi to uľahčilo prácu pri animovaní filmu. Pri Heraclesovi som si musel naštudovať anatómiu svalstva. Preto, lebo každý dobre vieme, že Heraclesa stvárnil ako šľachovitého a svalmi obhádzaného mladého muža. Pri Hydre som sa musel sústrediť na množstvo hláv, ktoré sú nezávislé od seba a každá má vždy iný výraz. No a samozrejme na podlhovasté telo s dlhým chvostom a tenkými rukami. Kým som sa dopracoval k finálnym návrhom hlavných postáv, mohol som zatiaľ pracovať na výzore vedľajších bojovníkov. Tam nebolo moc práce lebo som vedel, že bojovníci budú štyria a budú si dosť podobný. Budú medzi nimi minimálne zmeny ako je napríklad šírka alebo výška tela či zmena prilby. Chvíľu to trvalo, ale na koniec som si ujasnil a spresnil presný výzor všetkých postáv. Lenže môj príbeh má dva druhy stvárnenia postáv. V úvode, keď príbeh začína a následne na to v celom príbehu. Začiatok sa odohráva na váze a je tam minimálna 2D animácia, pri ktorej sa postava neotáča a ani veľmi nehýbe. Postavy vyzerajú jednoducho bez akéhokoľvek detailu a

vystihujú svoj charakter. Na rozdiel od úvodu je v jadre príbehu už použitá detailná a komická 3D kreslená animácia postáv. Čo sa týkalo farieb som už dopredu vedel, že úvod bude jemnou hnedou a odtiene tmavo hnedou možno trochu do červena. Potom všetkom som sa mohol pustiť do kreslenia modelsheetu, ktorý vlastne slúži na predstavu pri animovaní. Nemôže nastať problém, že by som si nevedel predstaviť postavu v akejkol'vek pozícii alebo postoji.

Mal som vytvorený námet aj modelsheet, takže som mohol pokračovať storyboardom. Ten nám slúži na jednak scelenie príbehu a hlavne pomáha animátorovi pri postupe. Nie je to nič formálne ale uľahčí to veľa času. Budem vedieť ako mám postupovať pri animovaní a ako nasledujú po sebe zábery. Pri kreslení storyboardu som postupoval narysovaním a nakreslením si jednotlivých záberov inak políčok. Následne na to som ich očísloval a určil typ záberu pre informácie k natáčaniu a zhotoveniu filmu. Keďže skoro každý záber mám iného typu bolo nutné ich pomenovať presne. Máme presne sedem typov záberov. VC- veľký celok- to je záber prostredia bez zjavného objektu záujmu. C- celok- objekt záujmu zaradený v prostredí. PC/AP- polocelok, americký plán je v amerických filmoch záber po kolená, zvyčajne rozhovor viacerých osôb. PD- polodetail- dostávame sa bližšie k objektu záujmu. D- detail- dostávame sa do vnútra a nakoniec VD- veľký detail a s tým už len zdôrazňujeme dôležité detaily. Nechal som miesto na popis ku každému záberu. Každý záber musí mať jasný popis, čo sa v ňom odohráva, to všetko sú potom jasnejšie informácie pre animátora. Papiere som po jednom doskenoval a uložil ich. Popis ku každému záberu som vypracoval a napísal vo photoshope, kvôli priehľadnosti. Nakoniec políčka so zábermi som vyfarbil 4b ceruzou, aby boli rozpoznateľnejšie a konkrétnejšie. Keď že storyboard sa spolu z ostatými papiermi viaže do bakalárskej práce, tak som si musel dať na ňom záležať.

Predposledný krok po tomto všetkom bol animatik. K tomu som potreboval už jasne pripravený a presný storyboard, ktorý mi vlastne pomohol zhotovením. To je posledný krok k dokončeniu predprípravy na film. Pri zhotovovaní animatiku som postupoval jednotlivými zábermi zo storyboardu. Každý jeden záber som rozpohyboval na pár fragmentov, ktoré som prestrihal medzi sebou a na koniec scelil. V zadaní bolo, že máme použiť akýkoľvek pracovný zvuk, či hudbu, s ktorou budeme pracovať. Môj úvod do filmu je čisto iba informatívny, aby uviedol diváka do deja, takže bolo jasne že tam musím dať nejakého rozprávača, ktorý tú minútu prerozpráva. Zo začiatku som mal problém s rozhodnutím, či to bude chlap alebo dievča, ale na koniec to je mladý ženský hlas. Aby to

bolo zaujímavejšie, tak rozprávačov text je v rýmoch. Na každý jednotlivý záber spadá jedná strofa rýmu. Do pozadia som dal klasickú Grécku pieseň ktorá je hraná na harfe a na píšťale alebo na niečom podobnom ako je fujara. V piesni spieva ženský monumentálny hlas.

Zhotovenie do jedného celku už bude prebiehať dokončením celého filmu. Ako je vyhotovenie začiatku, ktoré bude pomocou 2D papierovou alebo kreslenou animáciou. Je tam veľká možnosť, že začiatok bude možno zhotovený v after effecte na uvedenie diváka do deja. Bude to jednoduchá animácia prevedená podkladaním fáz. Počas úvodu budú prehrávané rýmy súvisiace s príbehom. Hneď ako skončí tento úvod, prichádza hlavný príbeh. Animáciu budem zhotovovať pomocou grafického tabletu a budem dávať do toho jemný odtieň farby. Pri zvuku som postupoval nahraťím rozprávača v školskej zvukovej miestnosti usadeným do úvodu. Následne na to hudbou. Druh piesne bola jasný. Vedel som, že pôvod to musí mať Grécky, no ale vybrať tú pravú, nebolo až tak ľahké. Je široký výber takejto hudby a je vážne ťažké si niečo vybrať. No na koniec samozrejme zo všetkými právami na ňu som si ju našiel a vybral do svojho filmu. Pri ruchoch som sa riadil inštinktívne a skrátka a jednoducho, tam kde sa mi hodilo som ich vložil. Keďže sa to odohráva v jaskyni a je to brána podsvetia, tak sú tam samozrejme živly ako je oheň a vietor, no aj šumy napríklad štiepenie alebo trúsenie sa skaly. Ale aj plazenie sa Hydry po zemi, nat'ahovanie luku, tasenie meča, či len chôdza alebo beh.

Posledná a jediná úprava alebo respektíve posledný zásah do filmu sú titulky. Tie som samozrejme vypísal správne a presne podľa informácií. Mal som viac možností, kde ich vytvoriť, no ale nakoniec som sa uchýlil k adobe premiere. Je to tam veľmi jednoduché a jasné. Otvorím si novú prácu a zvolím si formát videa. Najlepší, resp. ten, ktorý mi najviac vyhovuje je DV- PAL Widescreen 48 kHz, no a nakoniec aby sa nám to otvorilo, stačí pomenovať rozpracovaný project. Keď sa nám to otvorí, už je to veľmi jednoduché, keď že stačí zvoliť výber titulky a už máme otvorený formát, kde môžeme písať akýmkoľvek typom. Je tam nespočetný výber možností. Môžeme si tam vybrať farbu, font, či to chceme mať orámcované alebo len naklonené. Keď že už je všetko pripravené k písaniu, tak môžem začať písať všetko podstatné. Presný názov školy, fakulty a aj odboru. Samozrejme, tam nemôže chýbať moje meno, názov filmu a iné detaily. Ku koncu si môžem nastaviť prelínanie medzi rôznymi textami či inak povedané prestrihy.

Ukončujem to napríklad podľaakovaním profesorom alebo posledným textom na konci a to je slovo koniec, inak po anglicky the end.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 PRÍPRAVNÁ FÁZA

„Jazyk, specifický způsob individuálního nebo kolektivního vyjadřování, má čtyři hlavní rysy, které určují jeho místo ve vzájemných lidských vztazích. Za prvé slouží jazyk ke sdělování a výměně myšlenek. Za druhé jazyk umožňuje dorozumění těch, kdo spolu hovoří, na základě jeho oboustranné srozumitelnosti, tedy na základě rovnoprávnosti. Za třetí se jazyk musí vyznačovat přesností, nedvojsmyslností pojmů, neměnným vztahem mezi zněním a významem slov. Za čtvrté musí mít jazyk dostatečnou možnost, aby vyjádřil pojmy dost subtilní a abstraktní.

Jak známo, mluvená řeč nesplňuje ideálně žádnou z těchto podmínek, na což si stěžují jak zákonodárci tak básníci.“

A nielen z vyššie uvedených dôvodov je literárno – obrazová príprava, taká dôležitá. Filmový jazyk je totiž celkom odlišný od toho bežne používaného. Častým problémom býva nedostatočná orientácia na diváka. Autor je ten, kto má hlavné slovo a ucelenú predstavu, no veľakrát zabúda na to, že on sám nie je cieľovou skupinou, ktorá bude audiovizuálne dielo sledovať. Je nutné vyvarovať sa presýtenosti výrazovými prostriedkami a zbytočnými prvkami, z ktorých divák sám, nedokáže vyvodit' jednoznačný, či požadovaný zmysel. Na druhej strane, nebezpečným protipólom vyššie spomenutého rizika je presvedčenie autora o tom, že to, čomu sám rozumie a dokáže si bez problémov vydedukovať, zvládne divák rovnako hravo i bez kontextu, či účasti na výrobnom procese filmu. Je preto dôležité a pre vyvážené dielo nevyhnutné, pokúsiť sa dosiahnuť rovnováhu medzi tým, čo autor vhodne obrazovo znázorní a tým, čo adekvátne zamlčí v prospech zrozumiteľného, no nie popisného príbehu.

[2] PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967, str. 16.

2.1 Scenár, storyboard a animatik

Na úvod tejto kapitoly by som rád povedal, že všetky fáze prípravy filmu vznikali napriek obvyklým zásadám prakticky súčasne. Dochádzalo totiž k neustálým zmenám a úpravám. Preto sa výsledná podoba filmu môže trochu líšiť od teoretickej prípravy, ale samozrejme iba v malých detailoch. Myslím si, že v malé množstvo improvizácie nikdy nezaškodí.

Literárny scénar

Predovšetkým je projektom pre systém rozprávania a pre tematický plán výsledného artefaktu. Literárny scenár sa viaže na [film](#), jeho interpretáciu a na fonografické dotvorenie. Ako [slovesný výtvor](#) smeruje intencionalitou k filmu. Uzatvára literárno-dramatickú fázu priprav. Obsahuje podrobne rozpracovanú fabulu, rozdelenú na obrazy s podrobnými inštrukciami pre výstavbu jednotlivých plánov sujetu. Je vytvorený v materiáloch slovesnosti najmä v opisoch. Tiež sa uplatnia zložky hudobnosti a architektonickosti. Ide o monoúčelový výtvor určený pre jednu filmovú záležitosť. Literárny scenár funguje ako ideovo-estetický projekt, program realizácie a svojím spôsobom zabezpečuje ideovo-umeleckú, žánrovú a štýlovú jednotu výsledného diela a celistvosť jeho kompozície. Literárny scenár uzatvára fázu literárno-dramaturgickej prípravy filmového diela. V scenári sa vytvára obraz reality, mimetická štruktúra slovesnými prostriedkami s ohľadom na ikonickosť a plastickosť novej filmovej reality.

Tvorba Literárneho scénara spočívala hlavne v detailnom popise scén a prostredia. V podstate som si rozpísal podrobne námet celého príbehu.

Hneď ako som si pozisťoval od základu celú Grécku mytológiu, som sa musel vysporiadať s mojím konkrétnym príbehom a to súboj medzi Heraklesom a Hydrou. Samozrejme je stovka príbehov o Hydre a Heraklesovi, ale základná pointa je stále rovnaká a to, že Herakles ju v každom zabil. Keďže Hydra je popisovaná ako nesmrteľná príšera a v mojom príbehu je násilie minimálne, tak jeden s mojich

hlavných problémov bol, ako ten príbeh ukončím bez prehnaného násilia. A samozrejme tento problém sa mi podaril vyriešiť až pri riešení animatiku.

[7] <http://www.avf.sk>

Storyboard a Animatik

Postupom času som si vytvoril dva typy storyboardu. Nebol to zámer ale čas ukázal, že je potrebný aj druhý. Pri prvom to boli neupresnené okienka záberov v neupresnenej skici. No druhý typ bol nutným základom pre realizáciu filmu. Takže pri práci na ňom, som si ujasnil výtvarný štýl, podobu a hru aktérov, stvárnenie prostredia, obrazovú a zvukovú skladbu diela. V konečnej podobe druhý storyboard bol akýmsi teoretickým predobrazom filmu. storyboard je základný dokument nie len pre režiséra, ale pre všetkých, ktorí s ním budú na filme spolupracovať. Vypracovaniu obrazovej časti storyboardu predchádza voľba animačnej techniky a výtvarného štýlu.

Pri postupe animatiku som to už mal jednoduchšie. Zobral som si podrobne vypracovaný storyboard a každý obrázok, záber po zábere som rozanimoval do krátkej verzie filmu a to animatiku, ktorý je samozrejme ďalší krok do vyhotovenia filmu.

Finálna verzia storyboardu je spolu s výtvarnými návrhmi súčasťou príloh.

2.2 Kreslený film

Kreslený film je nie len náročný na prostredie a financie, ale hlavne je základnou technológiou všetkých druhov animácie. Pri tvorbe kresleného filmu sa naučíte zachytiť ceruzkou pohyb – je to len tréning a predstavivosť. Hlavné, čo potrebujete a bez čoho nič nevytvoríte, je chcieť. Keď budete naozaj chcieť robiť, tvoriť animovaný film, určíte ho časom vytvoríte a nie len jeden. Už ako deti ste si určite urobili animovaný trik – kúsok animovaného filmu a to nakreslením dvoch rôznych fáz na papier, ktorý ste preložili tak, aby kresby boli nad sebou. Hornú časť papiera ste namotali na ceruzku a potom len rýchlim zakrivaním a odkrivaním kresieb prišlo ku oživeniu. Ani ste nevedeli, že nakreslené fázy sú základnými fázami, ktoré tvoria podstatu kresleného filmu. Zostávajúce medzifázy potom kreslí fázar.

Výtvarné návrhy

Výtvarna stránka filmu je tvorená klasickou kreslenou animáciou cez grafický tablet. Samozrejme že prvé návrhy vznikali vytvorené na rôznych zdevastovaných papieroch, s ktorými by som sa nemohol ukázať nikde a pred nikým. Dlhým skúšaním a špekuláciou na koniec, svetlo sveta uzreli finálne návrhy. Keďže v mojom príbehu sa vystrieda viacero postáv, tak nebolo jednoduché ich všetky vizuálne zosynchronizovať. Samozrejme som začal na začiatku navrhovať moje dve hlavné postavy, ktoré vo filme odohrajú najviac času. Postavy sa líšili jednou podstatnou vecou a to, že jedna bola človek jako reálna bytosť a tá druhá vymyslená mytologická bytosť. To bol prvý hlavný problém. Jednoznačne museli mať niečo spoločné alebo respektíve niečo, čo ich spája a dáva divákovi na vedomie, že sa jedná o dve rozličné postavy, ktoré hrajú v jednom príbehu. Hydra bola jednoduchá, tak ako som už spomínal, vždy ma priťahovali, tak ako mytologické, tak aj bájne a vymyslené stvorenia a príbehy. No pri vytváraní Heraklesa to bolo ťažšie. Vedel som, že ho budem mať štylizovaného, ale cez to všetko musel zostať trochu podobný tomu ako ho opisovali v dávnych príbehoch. Takže samozrejme, že som si nemohol odpustiť jeho typické známe Grécke brnenie s hnedou sukňou akú nosili starí bojovníci Ríma. Taktiež veľké silné ruky, rovný veľký nos a hnedé brčkavé vlasy, ktoré reprezentovali rodených Grékov. Čo sa týka postáv, ktoré si nie veľmi zahrli v príbehu to už bolo jednoduché a to tým, že sú menej podstatné ako tieto dve hlavné postavy. Sú to štyria malí nemotorní bojovníci, ktorí majú spĺňať dve hlavné podstaty, že sú nemotorní a

na smiech, tým pádom menej podstatní. Preto ich výzor bol kresebne formovaný do malých postáv, ktoré mali veľké helmy a veľkosťou neprispôsobené zbrane k telu. Ich podstata je len byť smiešny nič viac. Na pozadí som veľa práce nemal, lebo som ho pojal veľmi jednoducho a to asi možno iba v dvoch farbách. Celé sa to odohráva v bráne podsvetia, tým pádom mi stačily tmavé farby, ktoré stačilo šikovne zmiešať, tak aby ladili.

[3] KOUTEK, Dalimil, *Animační abeceda, aneb, Průvodce kurzem animované*

Tvorby, Soukromá střední umělecká škola AVE ART, 2007, ISBN 978-802-3985-023.

2.3 Kolorovanie

Animo je prevažujúcim SW finálneho spracovania animácie. Pri vytváraní kolor-modelu ponúka škálu textúr farby. Strojná textúra má ale limit v nepohyblivosti vzhľadom k animácii projektu. Priestor určeného vektoru síce vykryva, ale v nemennej statickej podobe.

Výsledkom je dojem animácie vyrezanej siluety podloženej dekórom štruktúry. Pokiaľ výtvarník žiada farebnú textúru na objekte animácie, napr. vo forme šrafu, musí ju animátor či fázar nakresliť na samostatný papier (vrstvu). Vrstva sa naskenuje, urobí sa trace, vykoloruje a po použití funkcie alfa-kanálu sa priloží na základný kolor objektu. Výsledkom je kolorovaná, tieňovaná, šrafovaná figúra v jednej farbe šrafu. Separácia šrafu pre potreby koloru z čistokresby objektu vyžaduje masky a kontramasky. Viacfarebná textúra vyžaduje toľko masiek, koľko farieb obsahuje textúra.

[4] PLASS, Jiří, *Základy animace*, Fraus, 2010, ISBN 978-807-2388-844.

ZÁVER

Posledné obdobie, ktoré sa hlavne týkalo vymýšľania a výrobou filmu bolo pre mňa veľmi zaujímavé a obohacujúce. Naučil som sa hlavne čo to znamená byť dochvilný a samostatný. Poväčšine som bol naučený pracovať v tímoch a v kolektíve, no na túto prácu som bol sám. Boli chvíľe, pri ktorých som to všetko chcel skrátka zahodiť a otočiť sa tomu chrbtom, no ale presvedčenie o tom, že to musím dokázať ma utvrďovalo v tom, že to aspoň skúsím. Do svojho záverečného projektu som vložil veľa času a úsilia. Objektívne zhodnotiť prínos tejto práce je pre mňa samého bez dostatočného odstupe veľmi ťažké. Asi najcennejšiu skúsenosť si odnášam z práce na scenári a animovania na tablete. Keďže doteraz som animoval klasickou ručnou kresbou na papier, bolo to pre mňa veľmi nezvyklé, ale postupom času a neustálym tréňovaním, som si na tablet zvykol a pri mojej práci mi veľmi pomohol. Vyskúšal som si nové výtvarné techniky, čo mi rozšírilo obzor a povzbudilo ma do budúcnosti, v ktorej sa chcem venovať prevažne animovaniu.

Tiež som pochopil, že zo všetkého najdôležitejšie je rozplánovanie vznikajúceho diela. V tomto som zaznamenal problémy, nakoľko organizácia nie je mojou silnou stránkou. Ale aj napriek tomu, že som nestíhal a ukradli mi notebook aj s mojím bakalárskym filmom, ktorý som našťastie dostal späť, nakoniec všetko dobre dopadlo a svoju prácu som dokončil.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATURY

[2] ZAMAROVSKÝ, Vojtech, *Bohové a hrdinové antických bájí*. Brána, 2005, ISBN 80-724-3266-4.

[2] PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967, str. 16.

[3] KOUTEK, Dalimil, *Animační abeceda, aneb, Průvodce kurzem animované Tvorby*, Soukromá střední umělecká škola AVE ART, 2007, ISBN 978-802-3985-023.

[4] PLASS, Jiří, *Základy animace*, Fraus, 2010, ISBN 978-807-2388-844.

[5] <http://www.scenar.filmovani.cz>

[6] <http://www.mytologia.czechian.net>

[7] <http://www.avf.sk>

ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK

napr. například

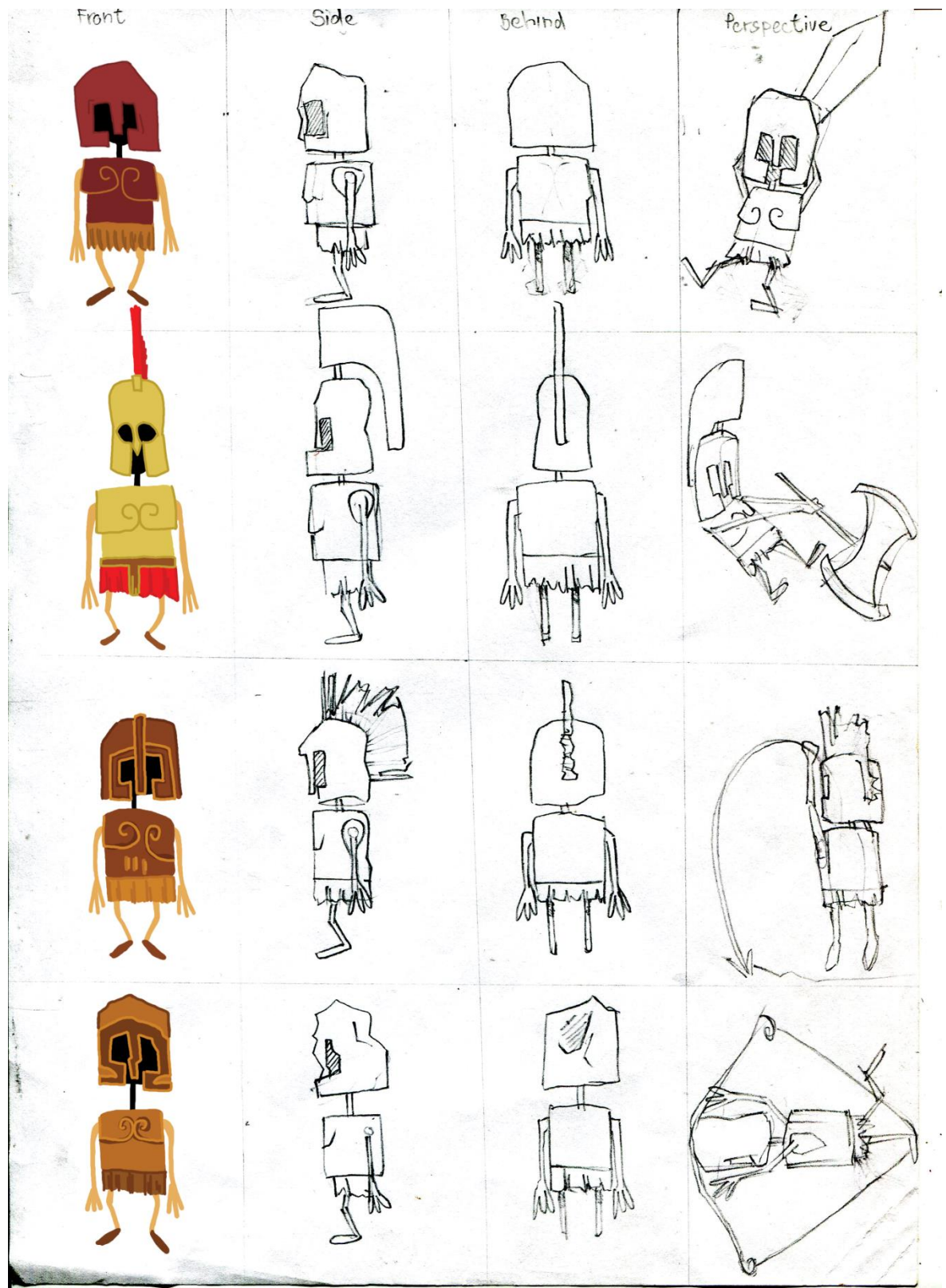
resp. respektive

ZOZNAM PRÍLOH

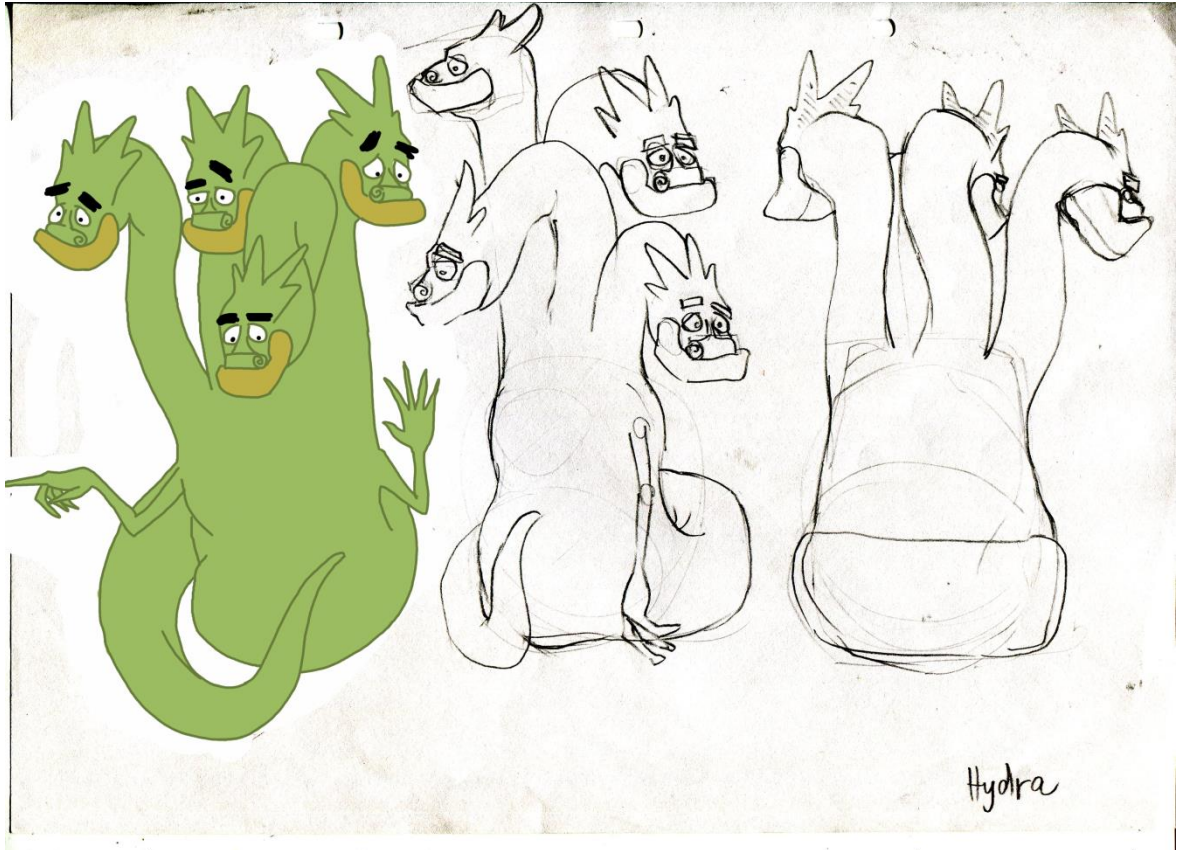
VÝTVARNÉ NÁVRHY.....	37
STORYBOARD.....	40
PLAGÁT.....	52

PRÍLOHA P I: VÝTVARNÉ NÁVRHY

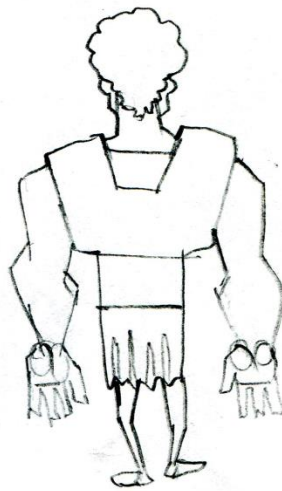
Bojovníci



b) Hydra

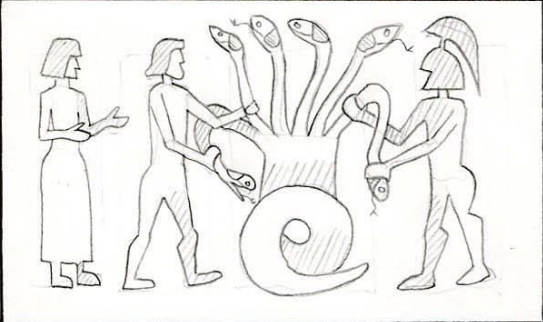

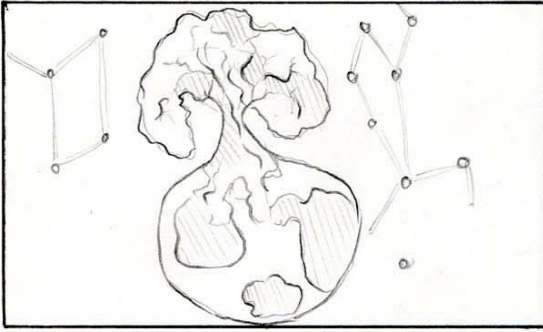
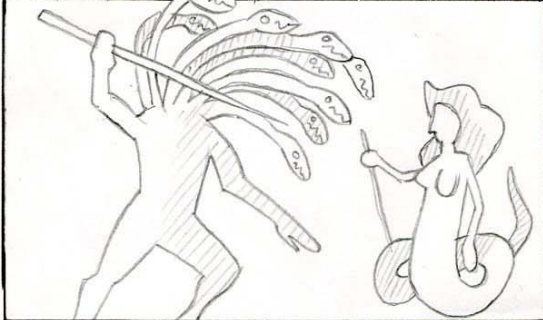


c) Herakles



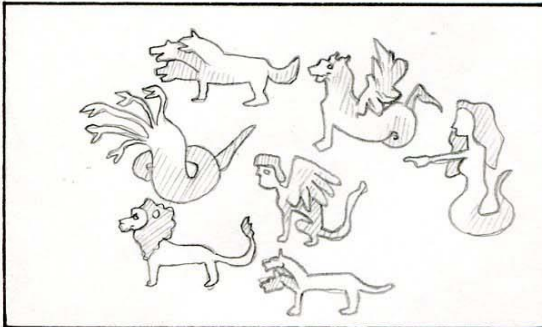
PRÍLOHA P II: STORYBOARD

1

<p>1. C</p> 	<p>Bájna mytológia zobrazená na staršej váze s Gréckych čias. Na váze namalovaná Hydra je obklopená bojovníkmi, ktorí sa ju snažia zabiť. Začiatok príbehu a uvedenie pointy do príbehu.</p> <p>rozprávač: Poviem Vám legendu z dávnych čias, čias Gréckych bohov ktorí sú dodnes známi každému z nás.</p>
<p>2. P</p> 	<p>Tartaros, boh bezodnej priepasti v snehovej tme, kam putovali duše najhorších spomedzi ľudí.</p> <p>rozprávač: Močná hora zvaná Tartaros, ktorá vrehol na nebesiach cíní veľký voz.</p>
<p>3. C</p> 	<p>Gaia personifikácia Matky Zeme, je to bohynia Matka, ktorá vstala z Chaosu splodili Týfóna.</p> <p>rozprávač: a samotná matka zeme Gaia, ktorá všetky elementy spája.</p>
<p>4. P</p> 	<p>Echidna na pol krásna žena a na pol had splodila zo sto hlavým obrom Týfónom zlo.</p> <p>rozprávač: Puto tak pevné a tak hrozivé, pomohlo zrodit zlo nevídané. Zlo v podobe sto hlavého obra a z neho vzišlo stvorenie deliacej brány zla a dobra.</p>

5.

VC

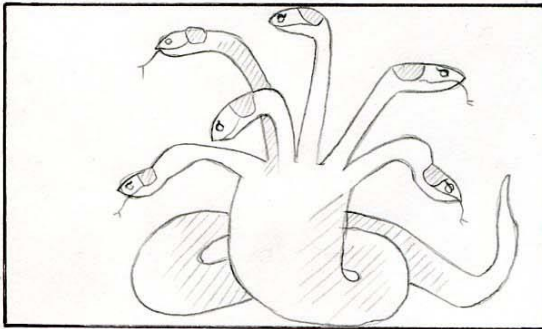


Kerberos- trojhľavý pes, Orthos- dvojhľavý pes, Chiméra s hlavou ľava tela kozy a chvost draka, Hľdra- had so štyrmi dracím hlavami, Šfinx- ženská hlava s ľavím telom a krídlami a nesmrteľný Nemejský ľev sú vyslaný na Zem za ľudské hriechy.

rozprávac: Hľev a pomsta bohovia zoslali, keď Hľdru a monštra stvorili.

6.

C

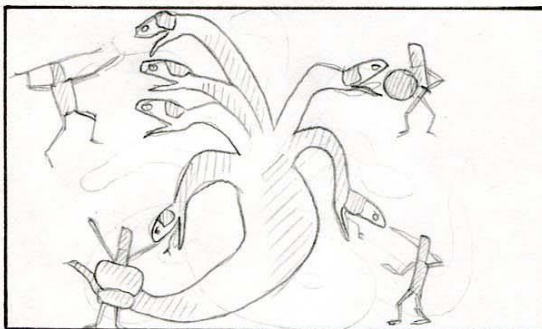


Hľdra je mocná a hrozivá strážkyňa podsvetia.

rozprávac: Ľudstvo za svoje hriechy pykalo, keď samotnú zem sklamalo. Hľdra bola tak krutá že samotné peklo sa jej bálo, keď jej nevídanú moc a nesmrteľnosť dalo.

7.

VC

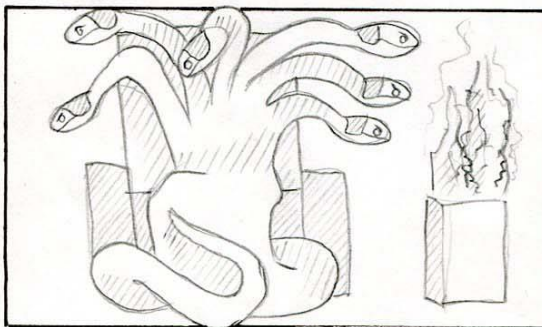


Bojovníci udatne bojujú no každý s nich zľhá.

rozprávac: Chýri o jej hrôze sa šírili celým svetom a mužov ktorí sa ju snažili skolit bolo neúrekom.

8.

C

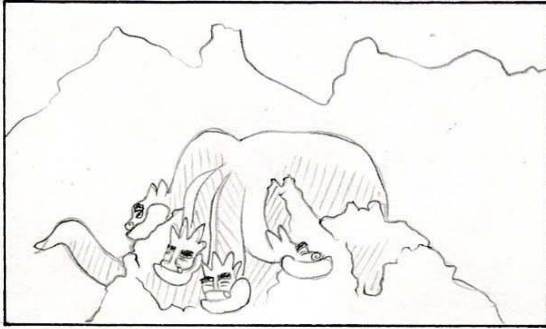


Mocná Hľdra znova usadá na svoj kamenný trón pri bránach podsvetia.

rozprávac: Hľ napriek všetkým, Hľdra dodnes žije a na svojom kamennom tróne znudená sterotypom hľije.

9.

C

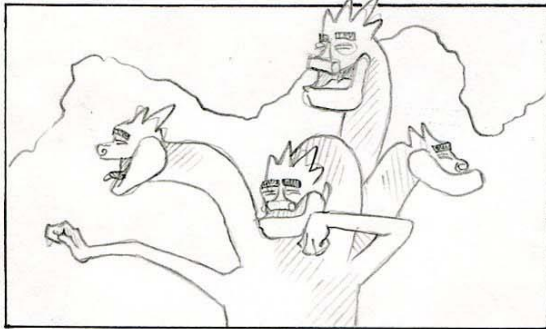


Hydra spí na svojom mieste a pomaly sa chystá prebudit.

ruchy: ranne štebotanie vtácat

10.

PP

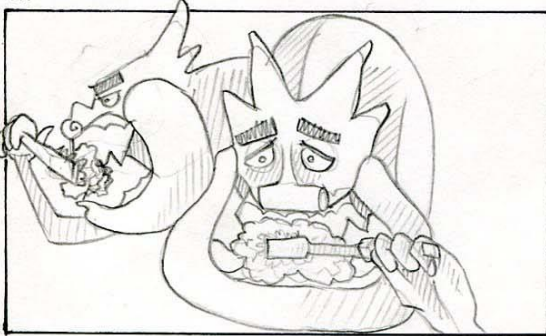


Hydra sa prebúda a popri tom sa roztahuje po dlhej noci.

ruchy: ranne štebotanie vtácat

11.

D

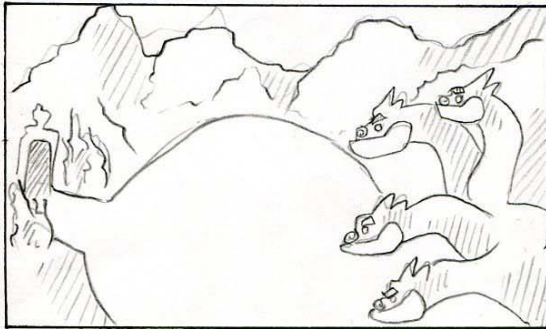


Každodenná hygiena umývanie zubov.

ruchy: umtievanie zahmleného zrkadla, šuchot zubnej kefký o zuby

12.

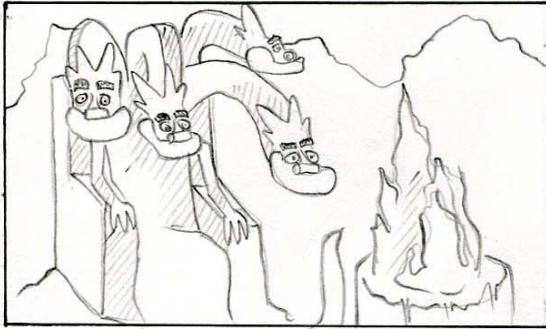
AP



Pomalou chôdzou smeruje k bránam podsvetia aby zasadla na svoj tron .

ruchy: plazenie sa po zemi
hudba: hrozivá, temná tichá

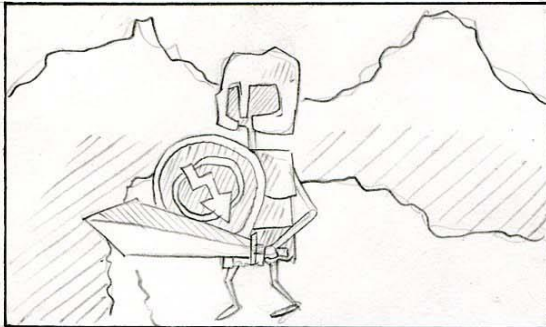
13. pD



Hydra si sadá na svoj trón v bránz podsvetia a čaká na odvážliveca, ktorý ju vyzve k boju.

ruchy: horiaci ohň, kvapkanie pary zo stropu
hudba: tichá tmná

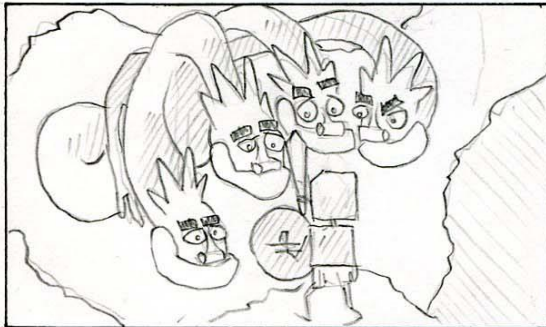
14. pC



Ukazuje sa prvý bojovník veľmi malý tenký brnenie len tak na nom visí a mže ľadva taší lebo je skoro tak veľký ako on sam.

ruchy: padanie kámenov zo skál, planúci ohň

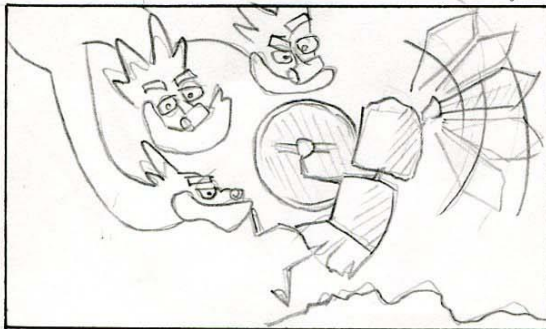
15. C



Hydra nzechápavo pozerá ei to bojovník myslí vážne a s údivom nadalaj nanho hľadí. Bojovník sa bojí.

ruchy: klepot brnenia od strachu, plazenie sa Hydry

16. pC

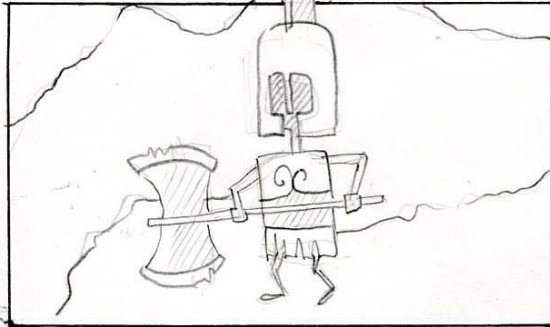


Hydra sa nakloní ei ju zrak nklamz bojovník v tom zo strachu začne šermovať s mzeom podlomia sa mu nohy váhou mzea a prvrhnz sa do prepasti.

ruchy: buchot plzehu, ťuchot zahánania sa mzeom

17.

PC

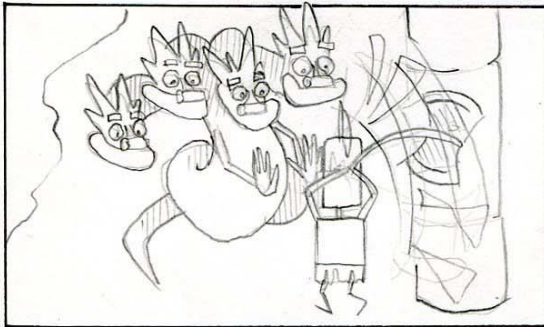


Hľadra sa ani nestihla spamätat s bojovníkovej smrti a objavuje sa tam druhý bojovník s mocnou sekerou. Opäť vyzerá ako jeho predchodec, malý a nžšikovný.

hudba: vážna hudba (hlásenie príchodu hrdinu)

18.

C

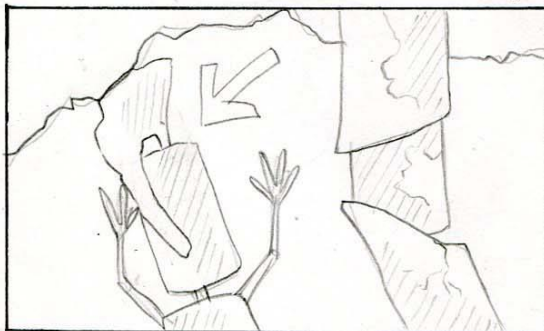


Ľadva udvihne veľkú sekeru v momente ho to trikrát stocí. Hľadra sa ho snaží upozorniť že preškol slp ktorý je nebezpečne blízko pri nom.

ruchy: hmkanie hľadry, zvuky sekery lietajúcej vo vzduchu

19.

pD

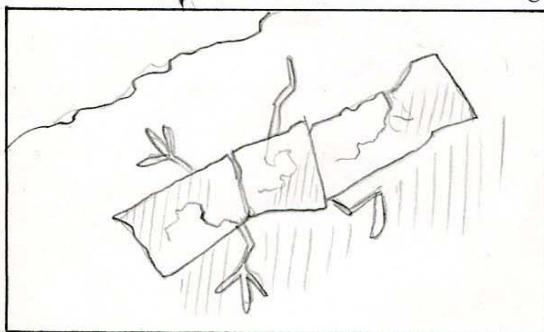


Przezknutý stlp padá priamo na malinkého bojovníka on od strachu nemá kam újsť a panikári na jednom mieste.

ruchy: praskanie kamena (lámanie), krik bojovníka

20.

C



Boj ukoneuje padajúci rozseknutý stlp. Bojovníka stl celého zavalí a ostanú treat iba ruky a nohy. Ani tento bojovník nekoneil hydrín život.

21.

D



Zdesená Hydra už nemôže uverit tomu čo sa deje že už druhý bojovník sa sám zničil zo sveta.

22.

C

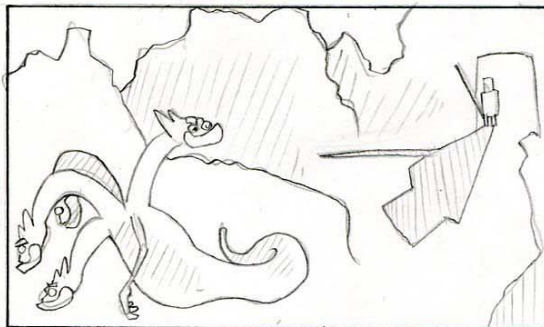


Sklamané pozera za zavaleného bojovníka stlpm.

ruchy: plápotanie ohna

23.

VC

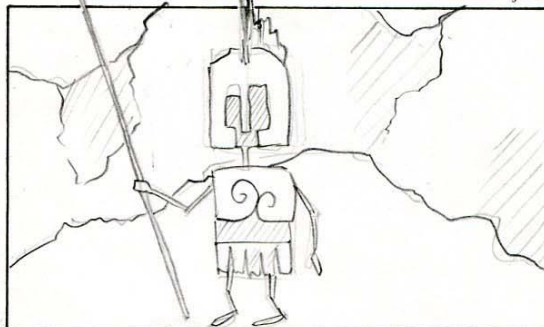


Hydra zo smútkom odchádza sklamaná že svojho boja sa nedocká. V tom sa objavuje veľký tien priamo s brány. Stojí tam tretí bojovník ktorý chce Hydru vyzvat k boji.

ruchy: plazenie sa hydry, šuchot kroky bojovníka

24.

PC

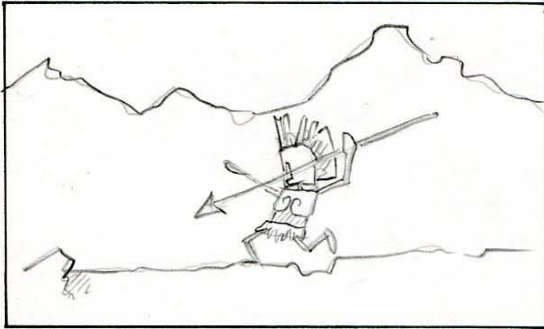


Tretí bojovník má oštep a vyzera presne rovnako ako pridošli bojovníci.

hudba: vážna hudba (hlásenie príchodu bojovníka)

25.

C

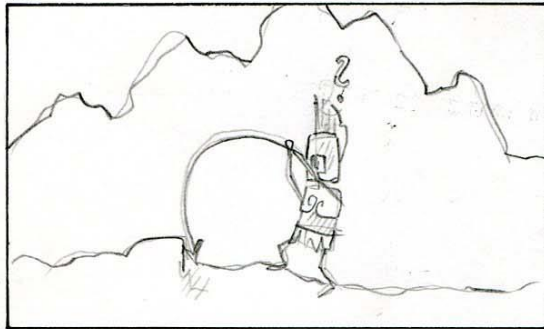


Bojovník s veľkou odvahou sa rozbieha priamo na flydra s nahnutým oštepom smerom k zemi.

hudba: pokračuje s prědošlěho záběru
ruchy: utěkanie po skalách, krik bojovníka

26.

C

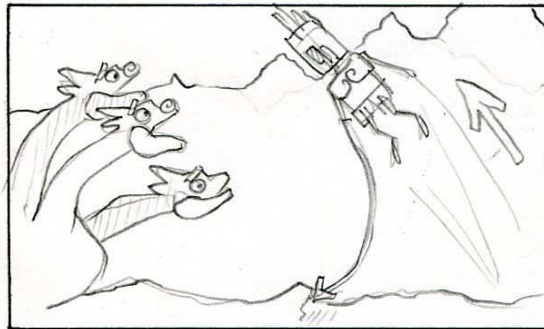


Oštep sa mu zapicháva do skaly nčehapajúc čo sa deje pri pōhľadě na ohnutý oštep.

hudba: náhlě koncei
ruchy: škrípanie oštepu o skaly

27.

C

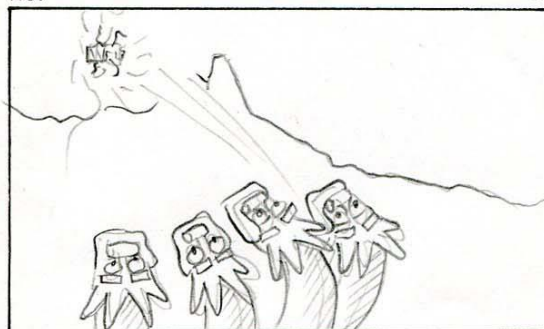


Prěhnutý a našponovaný oštep sa zlomkom sekundy prěhne a vymrští bojovníka.

ruchy: šum vymrštěnie bojovníka

28.

C



Bojovník lětí daleko za skaly a flydra sa znova nčehápavo pozera do dialky.

ruchy: šum lět a krik bojovníka

29.

pD

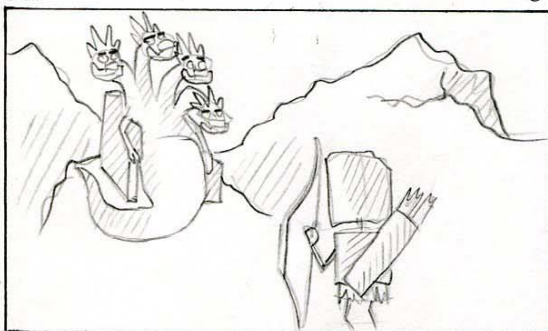


Sklamaná a rozzúrená Hýdra sa zasa vracia ku krzslu a sadá si presvedčená, že žiadny boj sa už konať nebude.

ruchy: plápotanie ohňa, vzdych Hýdry, klepot jej nechtov o kamenné krzeslo

30.

C

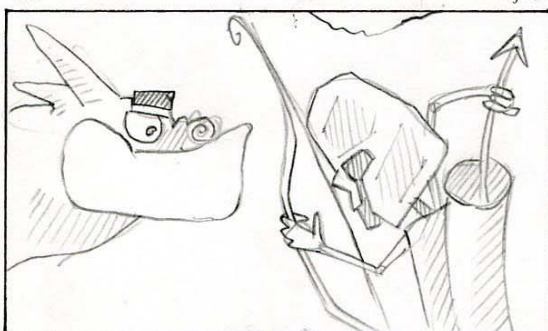


Prichádza do arény štvrtý bojovník s lukom a šípm, no hýdra na nie už nečaká a vrhne sa za ním.

ruchy: kroky štvrtého bojovníka

31.

pD

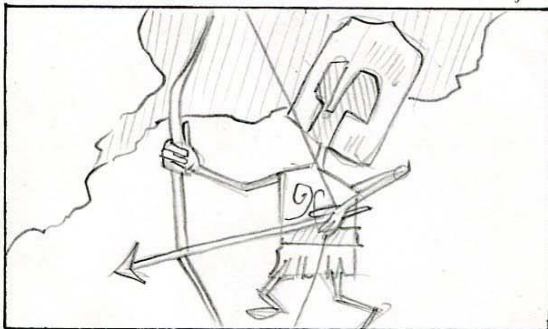


Bojovník tváriaci sa profesionálne vyberá šíp a natahuje luk. Hýdra ho s mrzutým pohľadom sleduje.

ruchy: šuchot priplazenia sa Hýdry a vyťahovania šípu s púzdra

32.

pC

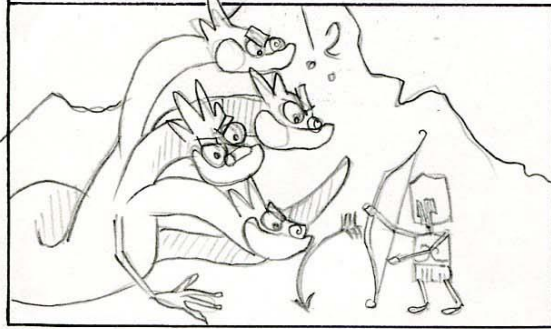


Roztrasený postoj bojovníka a našponovanie luku zjavne nepoukazuje že je to ten pravý ktorý ma Hýdru skoliť. Šíp smeruje priamo na dol.

ruchy: natahovanie lana na luku

33.

C

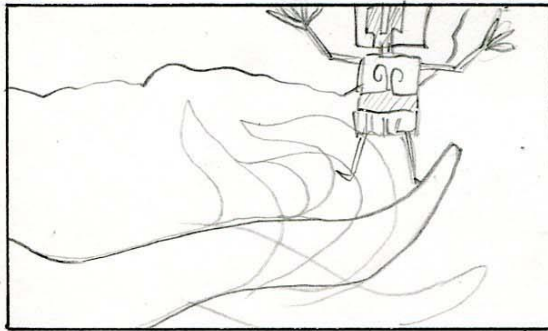


Šíp sa odkloní od svojej línie a oblúkom dopadá pred Hydru. Hydra zúrivo pozrie jednou hlavou na nemotorného bojovníka.

ruchy: žartovný zvuk vystrelenia a zapiechnutia šípu do zeme, hŕcv Hydry (hlasivky)
hudba: dynamická hudba, hŕcv, pomsta

34.

PC

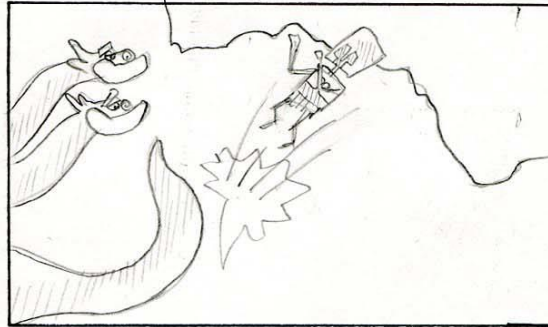


Hydra bez akejkoľvek trpezlivosti šlahne bojovníka chvost do tela.

ruchy: šlahnutie chvostom, úder do brnenia

35.

C

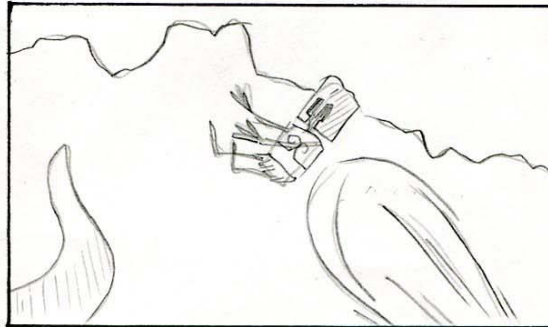


Bojovník letí ďaleko od Hydri.

ruchy: šum letiaceho bojovníka

36.

C

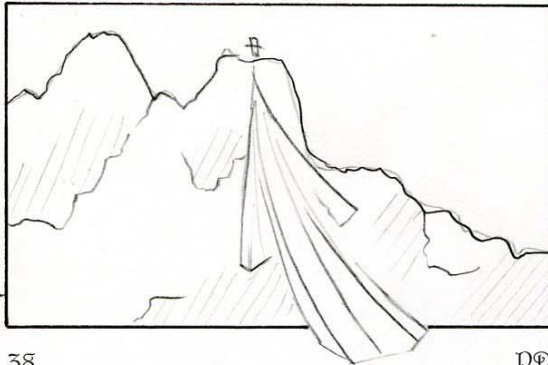


Ako tak letí vymrštený od Hydri ho zachráni niečo rýchle.

ruchy: šum rýchlo pomáhajúceho sa Hgra-clesa

37.

VC



Heraclēs na jednej skal' dalej od Hýdry ako zachranuje bojovníka.

ruchy: šuchot Heraclēsovej rýchlej záchrangy

38.

pP



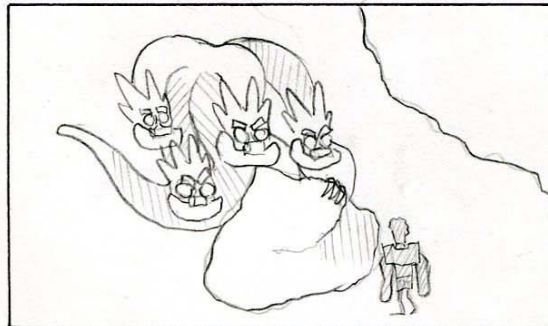
Dopadajúceho bojovníka k zemi v tom zachytí močný Heraclēs držiace ho v náruči s postojom vyzývajúci Hýdru k boji. Ťasí meč.

ruchy: ťasenie meča

hudba: oslavná hudba chválenná radostná pritom vážna a prísna

39.

C

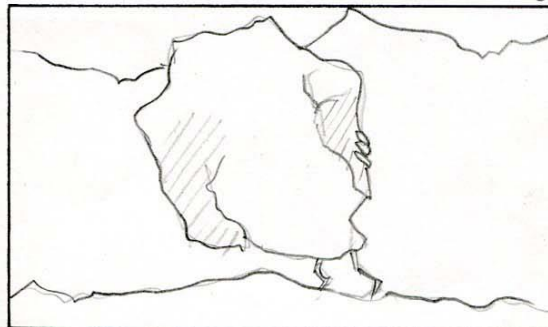


Heraclēs prichádza k Hýdre oproti obrovskému skale Hýdra necháľavo poziera čo sa to deje. Púšťa sa oproti nemu.

ruchy: chôdza Heraclēsa, šuchot plaziaccej sa Hýdry

40.

C



Heraclēs prichádza k obrovskému skale zohne sa a s jeho neuvěřiteľnou nadľudskou silou ju nadvihne.

ruchy: šuchot a praskanie skaly, kamena

hudba: napínava, nádejna

41.

C



Hraclēs skalu nadvihne nad hlavu ako keby to bolo ľahké píerko. Popri tom sa usmiva.

ruchy : ťuchot kamena, opadávanie malých kamienkov zo skaly
hudba: pokračuje s prědošlého záběru

42.

C

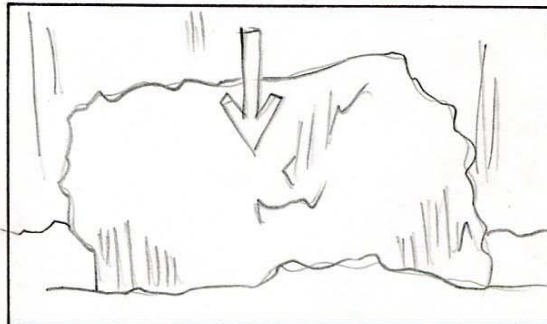


Hraclēsovy sa zamotaju nohy ruka sa mu pošmykne a skalu nędrží v rovnovážę nad hlavou.

ruchy: ťuchot kamena skaly, krik Hraclēsa
hudba: rýchlę konci

43.

C



Automaticky kamen padá na hraclēsa a celého ho to zarazí do země a zmizne ako keby tam nikdy nębol.

ruchy: buchot skaly dopadajúcej na tvrdu zem

44.

PC



Už si začala Hydra myslit že piaty bojovník skonci tak isto ako jeho prěchodcovia. No v zlomku sekundy skala sa nadvihne zo země a Hraclēs ju zahodí ako malý kamienok.

ruchy: ťuchot kamena a dopad skaly v dialke, taženie meča
hudba: oslavná hudba sa vracia späť

45.

C



Nedôekavá Hýdra po boji útočí na Hýraelesa. Hýraeles ťasí meč priamo pred sebou a obranuje sa. Dlhô očakávaný súboj zača.

ruchy: šum a šuchot súboju Hýraelesa s Hýdrou

46.

pD

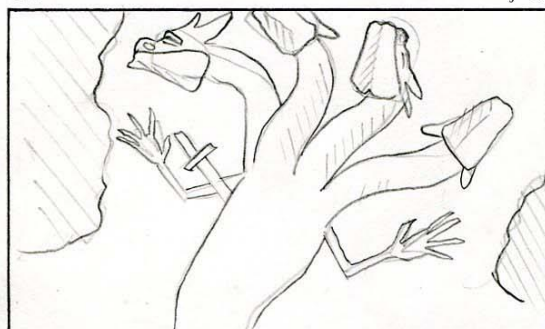


Hýdra dostáva zásah mečom od Hýraelesa. Nenápadne si ho Hýdra vložila pod pažu medzi ruku a rýbá aby mohla už konzervu aspon fingovať svoju smrť.

ruchy: pichnutie meča pod ruku, zvuky vydavajúcej Hýdry fingovanej smrti

47.

pC

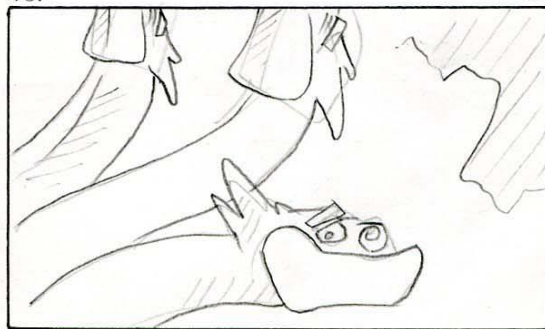


Hýdra leží na zemi a nadalje finguje svoju smrť aby Hýraeles presvedčený o jej smrti mohol odísť a ona mala svoj zaslúžený oddych.

ruchy: (fingovaný) posledný vydych inak ticho

48.

D



Keďže divák uvidí zreteľne že meč nie je zapichnutý v nej na samom konci by sa mal divák dozvedieť že Hýdra to len fingovala kvôli pokoju a žmurkne okom na jednej zo štyroch hláv.

hudba: podľa uznania za vhodné do tituliek

PRÍLOHA P III: PLAGÁT

