

O strome
Dokumentácia prípravy, realizácia
diplomovej práce a rešerše

BcA. Michaela Mašánová

Diplomová práce
2019



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Michaela Mašánová**
Osobní číslo: **K17345**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace diplomové práce a rešerše**

2. praktická část: O stromu – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi magisterského 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, rešerše podkladů pro přípravu a realizaci filmu. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Diplomová práce musí obsahovat alespoň 8 knižních titulů a 6 odborných článků, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie). Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 30 normostran, doporučené maximum 50 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).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 90 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže kromě nabytého řemesla animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), osobité výtvarné uchopení, a to vše v korespondenci se zvoleným tématem filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000–20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

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

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

Seznam odborné literatury:

MATEU-MESTRE, Marcos. Framed ink: drawing and composition for visual storytellers. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953.

MCKEE, Robert. Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting. New York: HarperCollins, c1997. ISBN 978-0-06-039168-3.

SULLIVAN, Karen, Gary SCHUMER a Kate ALEXANDER. Ideas for the animated short: finding and building stories. Boston: Focal Press, c2008. ISBN 978-0-240-80860-4.

YOLEN, Jane. Touch magic: fantasy, faerie & folklore in the literature of childhood. Expanded ed. Little Rock: August House, 2000. ISBN 9780874835915.

Vedoucí diplomové práce: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání diplomové práce: **3. prosince 2018**
Termín odevzdání diplomové práce: **10. května 2019**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2018

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

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;
- podle § 60 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 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;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 5. 2. 2019

Jméno a příjmení studenta: Michaela Mašánová

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Diplomová práca popisuje proces prípravy a realizácie krátkeho animovaného filmu *O strome*. Spočiatku skúma pôsobenie žánru rozprávky na dieťa, zahŕňa inšpiráciu k tvorbe, popisuje tvorbu scenára, storyboardu a animácie, až sa dostáva k finalizácii filmu určeného pre detského diváka.

Kľúčová slova: animovaný film, detský, príroda, strom, zajac, veverička, vtáčik, scenáristika, krátkometrážny film, charakter, deti, zvieratá

ABSTRACT

The thesis describes the preparation and realization of a short animated film *About a Tree*. First of all it examines the effect of fairytale genre on children, it includes inspiration, then describes the making of screenplay, storyboard and animation, and finally it gets to the finalisation of film for children's audience.

Keywords: animated film, for children, nature, tree, hare, rabbit, squirrel, bird, screenplay, short movie, character, children, animals

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

OBSAH

ÚVOD.....	10
I TEORETICKÁ ČÁST.....	11
1 PRÍPRAVNÁ FÁZA	12
1.1 PRVÉ MYŠLIENKY	12
2 REŠERŠE.....	14
2.1 ZVIERATÁ AKO POSTAVY ANIMOVANÉHO FILMU	14
2.2 ÚČINOK ROZPRÁVKY NA DIEŤA	14
2.3 VPLYV FILMU NA DIVÁKA	16
3 INŠPIRÁCIA	18
3.1 OBRAZOVÁ INŠPIRÁCIA	18
3.2 HUDBA	20
3.3 OBJEKT.....	20
4 SCENÁRISTIKA KRÁTKOMETRÁŽNEHO FILMU	21
4.1 KRÁTKOMETRÁŽNY FILM	21
4.2 OD KOMPLIKOVANÉHO K JEDNODUCHÉMU.....	21
5 CHARAKTER.....	23
5.1 OTÁZKY PRI FORMOVANÍ CHARAKTEROV	23
5.2 CHARAKTEROVÉ VLASTNOSTI HLAVNEJ POSTAVY.....	24
5.3 CHARAKTEROVÝ OBLÚK POSTAVY	26
5.4 SILY A CNOSTI CHARAKTERU.....	27
II PRAKTICKÁ ČÁST	28
6 VÝTVARNO.....	29
6.1 NÁVRHY POSTÁV.....	29
6.2 FARBA.....	30
6.3 TEXTÚRY.....	30
6.4 SKÚŠOBNÝ ZÁBER	31
7 LITERÁRNA PRÍPRAVA A SCENÁR.....	33
7.1 NÁMETY.....	33
7.2 LITERÁRNY SCENÁR	33
7.3 OBRAZOVÝ SCENÁR – STORYBOARD	34
8 REALIZÁCIA	37
8.1 ANIMATIK	37
8.2 ANIMÁCIA	37
8.2.1 Mimika	38

8.2.2	Komponenty postáv	39
8.2.3	Technika	39
8.2.4	Harmonogram	40
8.3	ZVUK.....	40
9	POSTPRODUKCIA.....	42
9.1	POČASIE	42
9.2	FAREBNÉ TÓNY	43
9.3	POHYB KAMERY	44
9.4	FINALIZÁCIA	44
10	ZÁVER.....	45
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	46
	SEZNAM OBRÁZKŮ	48
	SEZNAM PŘÍLOH.....	49

ÚVOD

Vymysliet' a vytvoriť krátky film určený deťom nie je ľahký oriešok. Keďže moja predchádzajúca tvorba animovaných filmov pozostávala skôr z tvorby videoklipov či svetelných mappingov, tento žáner bol pre mňa celkom nový. Preto tejto práci predchádzali dlhé hodiny premýšľania ako zostaviť príbeh tak, aby bol pokiaľ možno vtipný, ľahko zrozumiteľný a zároveň vhodný pre deti. Išlo mi aj o to, vyskúšať v rámci magisterského stupňa štúdia svoje ďalšie možnosti v poli autorského animovaného filmu.

V skratke mi v tomto filme ide hlavne o vyobrazenie charakteru, ktorý aj napriek nepeknej škrupine môže prejaviť dobrotu a záujem o druhých. Tiež je o zraneniach, ktoré si my ľudia v sebe nosíme, a o tom ako aj to zlé môže byť na niečo dobré – ak to vezmeme za ten správny koniec.

Táto teoretická práca popisuje tvorbu krátkeho animovaného filmu pre deti *O strome* od prvotného nápadu až po samotnú realizáciu. Dúfam, že spomínaný zámer vytvoriť film prijímaný detským divákom sa mi podarí, rovnako ako spätné obhliadnutie sa za úskaliami procesu, čo opisujem v tejto práci.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PRÍPRAVNÁ FÁZA

Proces tvorby diela pre mňa ako tvorca stále obsahuje nevysvetliteľné kúzla. V umení rezonuje život, a možno práve preto nášmu životu pomáha (Yolen, 2005). Prekvapivo si to však ani sám tvorca nemusí hneď všimnúť. I pre mňa samú totiž v tvorbe z dôležitej časti funguje čosi podvedomé a intuitívne. Či už je to maliar alebo autor príbehov, hybnou silou jeho inšpirácie sú možno náhodné vízie či sny, a možno sú to témy dotýkajúce sa práve jeho života. Ak vymyslíme príbeh poháňaný azda i nevedomky naším vlastným pocitom či skúsenosťou, vznikne to najpravdivejšie dielo. Práve takéto druhy príbehov dokážu i riešiť problémy (Yolen, 2005, s. 46).

Nápad na animovaný film *O strome* vznikol najprv akosi podvedome. Až neskôr sa k práci na ňom začali pridať všetky potrebné zásady a pravidlá, bez ktorých by film nemohol vzniknúť. Preto by som chcela popísať tento proces od začiatku až po koniec, a tak v ňom aj sama objaviť chyby či úspechy, ktoré ma počas neho viedli k jeho zdarnému dokončeniu.

1.1 Prvé myšlienky

Nápad o strome mi prišiel na um tak naliehavo, že som sa tej myšlienky odvtedy už nezbačila. S istotou viem, že to bolo na jednej z mojich ciest autobusom. Mám pocit, že práve fyzická nečinnosť vedie k rozvíjaniu myšlienok a nápadov, preto sa väčšina mojich nápadov zrodila práve pri sedení v autobuse alebo vo svojej izbe, pozerajúc z okna. To okno autobusu bolo dôležité. Za ním sa mihali rôzne scenérie, ako si autobus razil cestu poľami a lesmi. V každom takom „obrázku“ hrali úlohu stromy. Výzor stromov ma vždy fascinoval. Nie som však odborník na druhy porastu, neviem určiť väčšinu druhov stromov podľa lístia, ani sa o ne nezaujímam vedecky. To, čo ma na nich zaujíma, je akoby ich charakter. Áno, stromy nie sú ľudia, ale mohli by nás pripomínať, alebo aspoň napodobniť nejakú našu vlastnosť. Môžu sa týčiť do výšky, byť veľké a majestátne, pokojné a hrdé. Môžu skromne postávať samotné alebo v stromoradí, nakláňať sa k sebe akoby komunikovali. Alebo sa môžu krčiť na kraji cesty a vyzerat' naozaj zúbožene. Krásne alebo škaredé stromy, všetky mi hovoria že majú v sebe dušu. Alebo sú len zrkadlom našej duše? Neviem, ale možno práve takéto zmýšľanie o stromoch po ceste mi vnuklo myšlienku o príbehu stromu, ktorý je naozajstným charakterom, má svoju minulosť a svoje pocity. A i keď môj autobus okolo toho miesta, kde som zachytila nápad, prešiel, myšlienky sa mi na tom jed-

nom mieste zastavili a už tam zostali. Pri strome. Tam sa má odohrávať celý dej môjho krátkeho filmu.

2 REŠERŠE

Keďže som chcela tento svoj čerstvo vzniknuvší charakter zasadiť do nejakého deja, začali ma napadať racionálnejšie otázky – kde sa bude film odohrávať? Pre koho bude film určený? Čo ďalšie postavy, ktoré budú strom obklopuvať?

Ruka v ruke s týmito otázkami prišlo na rad hľadanie zdrojov, ktoré by mi pomohli rozhodnúť sa, akou cestou sa moja tvorba bude uberať. Nezľakla som sa ani tých odborných, ale siahla som aj po autoroch, ktorí majú s tvorbou príbehov vlastnú skúsenosť.

2.1 Zvieratá ako postavy animovaného filmu

Mohla by som vymyslieť príbeh týkajúci sa iba stromu či rastlinného sveta, ktorý by personifikoval ten ľudský. Ale to mi celkom nestačí. Viem že máloktorý príbeh by sa obišiel bez zvierat. Je tomu tak v rozprávkach, kde sa dieťa vie veľmi dobre zžiť so zvieracím svetom. Ako dieťa som mala rada animované filmy podľa knižných predlôh o myšom rytierovi „*Redwall*“, či zajačej kolónii hľadajúcej domov „*Watership Down*“. Spomínať však všetky televízne rozprávky a knihy určené deťom, kde vystupujú zvieratá, ktoré prevezmú vlastnosti ľudí, by bolo zbytočné. Je totiž menej takých, ktoré zvieratá neukazujú. Ale prečo tomu tak je?

Práve pre deti nie je prekážkou prijímať svet v animistickom zmýšľaní. Zvieratá, no rovnako aj neživé veci pre ne môžu mať pocity a zámery ako človek. Dokonca aj javy ako dážď či vietor sa pohľadom najmenších riadia vlastným vedomím. K zvieratám sa prihovárajú ako k ľuďom. Jean Piaget (1929, s. 211-212) uvádza mnoho príkladov vnímania sveta očami detí, napríklad dievčatko prihovárajúce sa lúčnemu koníkovi, „*Ahoj, kto si?*“ alebo chlapca pýtajúceho sa, či gaštan plakal, keď do neho vyhlbili dieru.

Rozhodla som sa teda, že v mojom príbehuhlavná postava – strom pripomínajúci vzpurného človeka môže byť v dobrom kontraste s postavami zvierat, ktoré sú ako deti, bezprostredné, bezbranné a roztomilé vo svojej naivite. Z toho všetkého sa začal spontánne rodiť príbeh určený pre detského diváka – rozprávka.

2.2 Účinok rozprávky na dieťa

Priala by som si, aby táto rozprávka fungovala pre deti. Pritom by sa táto funkcia rozprávky nemala odoberať dospelému. Všetci sme predsa vyrástli na rozprávkach, ktoré nás ne-

vedome formovali. Reč rozprávky je totiž rečou všetkých ľudí, pretože touto jednoduchou formou vyjadruje najhlbšie zakorenenú kultúru ľudstva ako celku (Franz, 2015), je to „mozaika všetkých snov ľudstva zošitá časom“, ktoré sa dotýkajú „väčšieho sna, veľkej vízie, toho nekonečného poznania“. „...Príbehy sú najmocnejším druhom kúziel, pretože hlboko pod kožou zachytávajú záblesk duše“ (Yolen, 2005, s. 49-50). Podľa významného psychoanalytika Bruna Bettelheima (2017), nám môže opakované prežívanie obľúbenej rozprávky z detstva v dospelosti odkryť určité skutočnosti, napovedajúce niečo o nás samých. Pokým sme deti, ešte nevieme, prečo máme v obľube určitú rozprávku, no i tak nám môže poskytnúť útechu v problémoch či nájdenie záchytného bodu v zmätku. Tým, že sú rozprávky vystavané jednoducho a využívajú jasné protipóly, sú pre dieťa ľahko zrozumiteľné (Bettelheim, 2017).

Niektorí dospelí by dnes mohli namietat', že tradičné rozprávky sú drsné. Neštítia sa krvi, ako napríklad postava veštca, ktorý v rozprávke *Slncový kôň* neváha pre svojho kráľa zabiť iného človeka, ktorý nevykonal nič zlé. Deti v *Jankovi a Marienke* hodia ježibabu do pece. Ako príklad so súčasnej literatúry pre deti je knižka Shela Silversteina „*The Giving Tree*“, kde strom dá zo seba všetko človeku, až z neho zostane holý peň.

Zdá sa, že chceme deti uchrániť od vízie zla, a tak ho odstránime z rozprávky. „...Chceme, aby deti verili, že všetci ľudia sú vrodene dobrí. Ale deti vedia, že vždy dobré nie sú a často – dokonca i keď dobré sú – by radšej ani neboli,“ píše Bettelheim (2017, s. 14). No i tak „boj proti krutým životným ťažkostiam je nevyhnutný a patrí neodmysliteľne k ľudskej existencii; keď sa ale človek boju nevyhýba a tvrdošijne čelí nečakaným a často nespravodlivým útrapám, premôže všetky prekážky a nakoniec vyjde ako víťaz“ (2017, s. 15). A práve to objasňujú deťom rozprávky. Nie sú to ľahké príbehy. Vyžadujú veľkú obeť: život, dušu, nejasnú budúcnosť. „Hovorila nám, aby sme vydržali a opovážili sa dosiahnuť nepoznané“ (Yolen, 2005). Najprv spoznáme útrapy, až potom spoznáme, čo je to vyslobodenie z týchto okov.

Osamelosť je napríklad jednou z ťažkostí, ktoré sprevádzajú hlavné postavy rozprávok. „Antihrdina“ môjho animovaného filmu je navonok zlý, nepripustí k sebe nikoho. Viniac druhých práve zo svojej osamelosti si voči všetkým vytvoril takýto obranný postoj. B. Bettelheim (2017, s. 40-41) popisuje prípad trojročného chlapca, ktorého rodičia odišli na niekoľko týždňov do cudziny. Po ich návrate sa dieťa zaseklo v odmietavom postoji a neprehovorilo s nimi celé dva týždne. Odmietnutie podľa Bettelheima značilo obranu

proti následkom hnevu. Aj moja hlavná postava v osamelosti potlačuje hnev, ktorý nakoniec vyjaví svoju podstatu v strete s čiernym búrkovým mračnom.

Ak je dieťa osamelé, rozprávka mu môže poskytnúť nádej, pretože berie takéto ťažkosti vážne. „Dnes viac ako kedysi potrebuje dieťa uistenie ponúkané obrazom osamelého človeka, ktorý je cez to všetko schopný dospieť k zmysluplným a prospešným vzťahom so svetom okolo seba.“ (Bettelheim, 2017, s. 19) Zároveň vyjadruje potrebu citového vzťahu ako zabezpečenia na celý život, čo sa v rozprávke končí typickou vetou : „Žili šťastne až do smrti.“

Áno, i napriek tomu, čo sa nám môže v rozprávke zdať krutosťou, sa vždy prehupne do šťastného konca. Odohráva sa v nej „tanec protikladov“ (Yolen, 2005, s. 56), v ktorom sa na záver prikloníme k tej kladnej stránke. Je to preto, že rozprávky či fantastické príbehy nám hovoria o *takom* svete, aký *by mal* byť; o tom, čo považujeme za najväčšiu pravdu, nehľadiac na život, aký v skutočnosti *je*. Fantázia od nás vyžaduje, aby sme zaplatili tým, že prijmemo jej pravidlá, akceptujeme zázraky. Ak akceptujeme zázraky, pripustíme aj hrdinské činy, a rozprávka nás vtiahne do seba. (Yolen, 2005, s. 56)

2.3 Vplyv filmu na diváka

V predchádzajúcej podkapitole som písala o tom, ako rozprávka platí na dieťa všeobecne. Konkrétne by som však chcela rozobrať aj médium, akým môžeme tento žáner ponúknuť – a to film.

Posolstvo obrazu a slova sa odlišuje. Z pozorovanej funkcie médií na ľudské vnímanie vyplýva, že premietaný obraz pôsobí na naše podvedomie. Vo rozsiahlejšej štúdiítkajúcej sa efektu audiovizuálneho obsahu sa zistilo, že pozitívny efekt v zobrazovaní altruistických činov môže byť dokonca silnejší ako ten negatívny, objavujúci sa v zobrazovaní násillia (Mares & Woodard, 2005, cit. podľa Rufer, 2014). To, aké správanie vidí dieťa (a nielen dieťa, ale aj dospievajúci), vedie k identifikácii a prevzatiu takéhoto správania. Je pravda, že literatúra nás môže preniesť do iného sveta, no film má tiež svoje „zbrane“, ktorými na nás vie zapôsobiť. Podľa Platingy a Smitha (1999, cit. podľa Rufer, 2014), film útočí na viaceré zmysly. Zobrazovanie emócií vo filme sa pohráva s našimi emóciami. Dôkazom takéhoto účinku je už samotný fakt, že v neurovede sa objavil nový smer – „*neurocinematics*“, ktorý pracuje so skúmaním aktivity určitých centier mozgu pri sledovaní filmov. Ukazuje sa, že pozorovanie akcií na plátne spúšťa podobné emočné odpovede a aktivuje

rovnaké centrá v našom mozgu, ktoré využívame aj pri vykonávaní týchto akcií v reálnom živote.

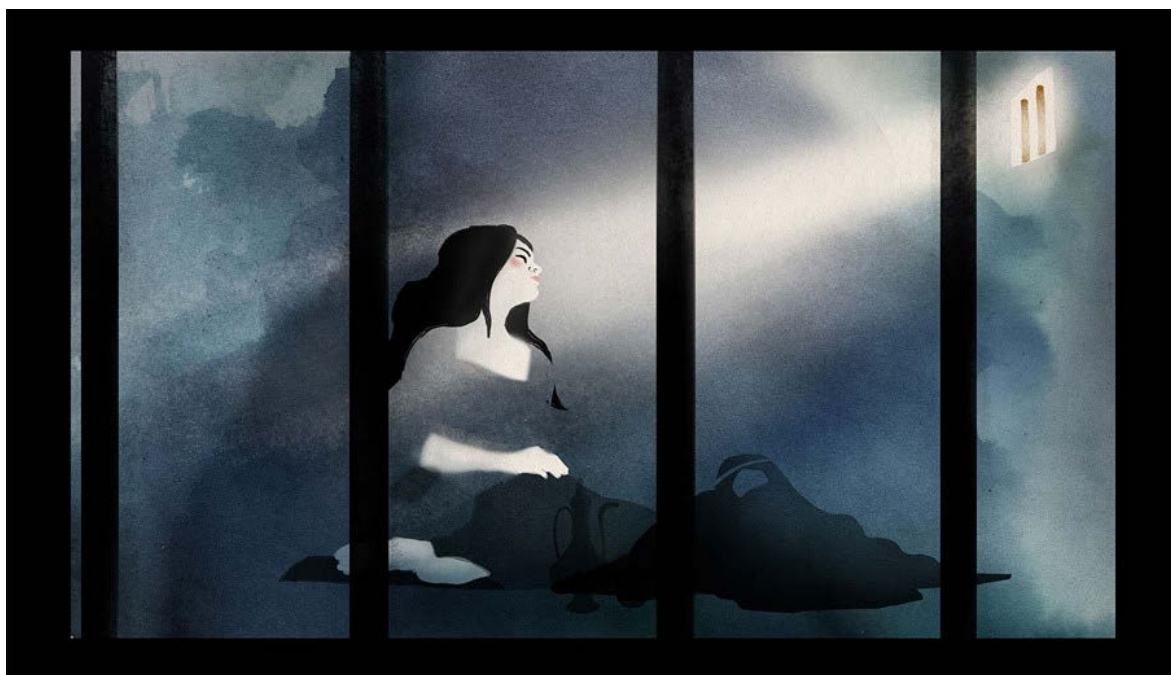
Je teda pravdou, že nás príbeh vyrozprávaný filmovým jazykom nielen nenecháva chladnými, ale môže nás – odhliadnuc od negatívneho vplyvu – ovplyvniť pozitívne. Kreslená rozprávka s ponaučením či ukážkou pozitívneho správania je jedným z modelov, ktoré by mohli pôsobiť práve v tom dobrom zmysle, a to by som chcela docieľiť vo svojej práci.

3 INŠPIRÁCIA

Keď som začínala s prvými skicami k rozprávke, už vtedy som si predstavovala, ako bude vyzerat' štýl kresby. Pri týchto úvahách som vychádzala prvotne z možností animácie. Šlo mi o zredukovanie množstva informácií, ktoré môže obraz poskytnúť. To znamená, že minimalistickou formou ukážem divákovi len to, čo je dôležité pre príbeh. Rozprávky sú dejovo jednoduché, a tomu by som chcela vo svojej rozprávke prispôbiť aj vizuálnu podobu. Zároveň ma láka prístup k farebnej škále, ktorú táto technika ponúka. Síce chcem pracovať s minimom prvkov, je veľmi dôležité starostlivo vybrať o aké prvky sa bude jednať, a to tak, aby spolu dobre fungovali a pritiahli oko diváka. Pri tom som sa inšpirovala štýlom niektorých animátorov či ilustrátorov.

3.1 Obrazová inšpirácia

Už v bakalárskom stupni štúdia ma zaujali animácie francúzskej animátorky Marie Vieillevie (Mary Oldlife). Môj záujem o jej diela stále pretrváva. Jej plošný štýl zobrazovania postáv i prostredí a výber farieb, ktoré k tomu používa, pôsobí jednoducho a esteticky. Pritom nepoužíva linku, a ak áno, tak minimálne. Farby sú teda postavené „jedna napospas druhej“ vo vzájomnej konfrontácii. Je známe, že niektoré tóny farieb postavené vedľa seba sa môžu navzájom priečiť a doslova nám ťahať oči v negatívnom zmysle. No ilustrácie tejto umelkyne pôsobia harmonicky.



Obrázok č. 1: Ukážka výtvarného návrhu Marie Vieillevie

Takýto plošný štýl zobrazovania má korene v *švajčiarskom štýle/dizajne*, široko používanom v plagátoch a typografii, dnes už rozšírenom v digitálnom svete, napríklad vo web dizajne. Vznikol vo Švajčiarsku v prvej polovici dvadsiateho storočia, a obľuboval jednoduchosť, zreteľnosť a objektivitu (Yalanska, 2019). Dnes už však môžeme zbúrať strohosť a pridať do plošnej vizuálnej podoby metaforu, ktorá prispeje k unikátnemu subjektívnemu štýlu. Tak, ako Marie Veillevie používa vo farebných plochách nádych štruktúry, aj ja chcem dodať svojej animácii pocit materiálu, niečoho čo má napriek plošnosti farby i hĺbku.

Dej môjho krátko film sa odohráva v prírode, a tomu by som chcela prispôbiť i jeho farebnú škálu. Mala by navodiť atmosféru takého počasia a takých svetelných podmienok, ktoré sú v skutočnosti zriedkavo zachytiteľné. Chcela by som zvečniť to obdobie, keď je leto na rozhraní s jeseňou a dažďové mračná zakrývajú slnko, no to slnko za nimi je ešte možné „pocítiť“. Vieme, že sa za nimi ukrýva, a o chvíľu zaplaví kopce, ktoré sú ešte ponorené do jemného oparu, ako to býva po daždi.

Obrázky prírody, ktoré obdivujem, mi poskytujú ilustrácie Tove Jansson. Táto multitalentovaná fínska umelkyňa zaoberajúca sa či už maľbou, písaním pre deti a dospelých, ale hlavne ilustrovaním a tvorbe animovaných filmov, brala svoju inšpiráciu z cestovania a prírody (MoominCharactersOyLtd. © 2014). Či už sa jedná o jej ilustrácie v knihách *Alice's Adventures in Wonderland*, *The Dangerous Journey*, alebo *Moomins*, ich jemná farebnosť a rytmus prvkov, ktoré používa v kompozícii, vždy dodávajú jej lesu obklopujúcemu postavy určité kúzlo.



Obrázok č. 2: Ukážka ilustrácie Tove Jansson

3.2 Hudba

Okrem malieb a animovaných filmov ma inšpiruje aj niečo iné. Počas obdobia, keď som sa snažila zachytiť čo za nápad na film sa mi to v hlave vytvára, som počúvala hudbu, z jednej strany trochu vybočujúcu z klľudu, so vzdorujúcim podtónom, z druhej strany trochu sentimentálnu. Oboje atmosféry mi poskytli piesne amerického pesničkára Toma Waitsa. Prierez jeho diskografiou značí posun v štýle aj v textoch. V jednej chvíli som si predstavila zachrípnutý hlas speváka, vychádzajúci zo zatrpknutému stromu, čo okolo seba mláti konármi, a vzápätí spieva sentimentálne piesne o láske. Charakter bol zrazu na svete. Vlastne, ešte len v mojej hlave. Ťažkým orieškom bolo dať ho na papier, a preniesť svoje predstavy do počítača.

3.3 Objekt

Keďže mi strom samotný veľmi pripomínal správanie človeka, spočiatku tak vyzerali aj moje kresby. Tvár vytesaná do dreva dostala skoro ľudské oči. Potom som však náhodou natrafila na internete na umelca, ktorý vytvára zaujímavé objekty z materiálov, ktoré by bežný človek vyhodil do koša. Sochár Fritz Jacquet Junior sa hrá s tvarmi. Rolky toaletného papiera skladá do štylizovaných ľudských tvári a tieto tváre sú naozaj pôsobivé. Každá má svoju emóciu. Tieto pokrčené výrazy tvári mi presne zapadli do charakteru stromu. Vďaka tomu som začala viac rozmýšľať o strome nie len ako o celku, ale aj o jeho tvári ako hmotnom objekte v priestore, a to mi pomohlo dodať mu jeho pravú „stromovú“ podobu.



Obrázok č. 3: Ukážka objektov Fritza Jacqueta Juniora

4 SCENÁRISTIKA KRÁTKOMETRÁŽNEHO FILMU

V predchádzajúcich kapitolách som popísala poväčšine vizuálne vnemy, ktoré ma inšpirovali k tvorbe konkrétnej rozprávky. Je to však príbeh, čo dodáva každému filmu hlavný rozmer. Dobrý scenár totiž vedie celý film, v mojom prípade dúfam, že to bude vedenie po dobrej ceste.

4.1 Krátkometrážny film

Scenár krátkeho filmu sa musí odlišovať od celovečerného. Nie je možné, aby sa jedno stalo druhým. Oba fungujú na rozdielnych princípoch. Ide tu totiž o čas. Na veľmi malom poli je potrebné zaujať diváka a vyrozprávať všetko, čo je potrebné na to, aby bol dej zrozumiteľný. Film musí mať začiatok, stred, koniec. Znie to jednoducho, no zostrojiť takú kostru príbehu, ktorá má hlavu a pätu, je predsa len výzva. Zriedka ju nesie skupina postáv, je to skôr úloha hlavného hrdinu. Kostru môjho príbehu nesie hlavná postava – strom a postupné odkrývanie jeho charakteru pomocou situácií, ktoré mu počas deja „podsúvam“. Charakter je formovaný príbehom a naopak. Oboje sa navzájom ovplyvňujú. Týka sa to výzoru charakteru, jeho správania, prestupuje to aj do štýlu animácie, toho ako sa pohybuje. Ak má byť film o vnútornom svete postavy, musia mu byť ponúknuté situácie, v ktorých sa táto skutočnosť má prejavovať.

Zároveň je potrebné držať sa jednoduchosti. Krátky film musí stáť väčšinou na jednom konflikte, pokiaľ sa nejedná o pár jednoduchých situácií. Na komplikovaný koncept či vysvetľovanie zložitej minulosti charakteru nezvýši čas. I keď by ma tvorenie nového animovaného sveta s vlastnými pravidlami lákalo, objasňovanie jeho zákonitostí divákovi by mi zabralo celú stopáž filmu, a to by som sa ešte nedostala ani k zápletke. Preto som sa rozhodla zvoliť si jednoduché prostredie, jednoduchú animáciu a pokiaľ možno i jednoduchý dej (čo je už pre mňa tá ťažšia stránka – tvorba krátkeho scenára bez komplikovaných pasáží).

4.2 Od komplikovaného k jednoduchému

K určeniu, čo je v príbehu jednoduché, a čo ho robí zložitejším na pochopenie, mi ako hlavnému tvorcovi zo začiatku robilo problémy. Túžba vyskúšať si určité situácie v animácii totiž u mňa ako animátora prevyšovala nad racionálnym zmýšľaním pri stavbe krátkeho filmu. Lákalo ma snové vyobrazenie príbehu, vizuálne fantazijné „úlety“, či tvor-

ba nového prostredia, ktoré divák ešte nikde nevidel. Myšlienka, že každé zviera v príbehu by malo svoj vlastný pohľad na svet a sny, ktoré by posúvali realitu, mi dávali priestor na snívanie, no dejovo sa tieto obrazy uberali iba do slepej uličky. Onedlho som zistila, že všetky tieto znaky filmu by sa možno pekne vynímali, no nie v takom žánri, aký som zvolila. I celovečerný film by nás zvládol oboznámiť s novým prostredím či situáciami, no otázkou je, kto by taký dlhometrážny film zvládol urobiť ako diplomovú prácu. Po mojom zvážení som sa teda horko-ťažko musela odpojiť od snívania a povzniesť sa aj nad plánovanie iných ťažkostí hlavného charakteru, čo by pravdepodobne rovnako neviedlo dej po správnej ceste. Namiesto toho som zvolila jednu zápletku – tri „pocestné“ zvieratká hľadajú úkryt a oddych pri strome stojacom v trávinatej čistine. Bezpečia sa im však nedostane. Strom im nedovolí u seba prebývať. Otázka, prečo sa strom správa tak zatvrdnuto a odmietavo, by mala visieť nad dejom po celý čas až do vyriešenia, rovnako ako stotožnenie sa s hrdinami a túžba, aby sa uzatvorený drevený antihrdina otvoril a prijal zvieratká do svojej náruče.

Konečne, i keď sa to tak zo začiatku nezdalo, očistenie deja od zbytočných odbočiek bolo pre mňa výhrou. Mohla som upriamiť pozornosť na to dôležité a plynulo pokračovať v práci na scenári a stavbe charakteru.

5 CHARAKTER

„Zapamatateľné charaktery sú chybné. Ich chyby ich robia zároveň jedinečnými a pre nás stotožniteľnými“ (Sullivan, Alexander, Schumer, 2008, s. 35).

Štúdiu charakteruby som chcela venovať veľkú časť tejto práce. Keďže sa môj animovaný film odohráva na jednom mieste, neprebíha tam žiadne odkrývanie prostredia a môžem sa naplno venovať postavám. Takto je celý film postavený na charaktere, jeho možnostiach prejavu, i toho, ako sa dokáže pred nami ukrývať za maskou tváre. Charakter je hlavná postava, ale zároveň to, čo prežíva vo vnútri je iné ako to, čím sa prejavuje navonok.

5.1 Otázky pri formovaní charakterov

Pri vyhľadávaní informácií o krátkom filme a materiáloch pre deti som skoro v každej knihe narazila aj na zaujímavé postrehy o charaktere. Autori knihy *Ideas for the Animated Short : Finding and Building Stories* zásadným a jasným spôsobom pokladajú dobre mierené otázky na autora akejkolvek postavy v krátkom filme. Je to napríklad *etický princíp* postavy (Sullivan, Alexander, Schumer, 2008, s. 99). Nikdy som si osobne takú otázku nepokladala, ale očividne to veľmi pomáha v ujasnení si toho, čo nám to vlastne za postavu vzniká „pod rukami“. Musíme svoju postavu poznať čo najlepšie, vedieť odpovedať na otázky ohľadom nej „aj keď nás o polnoci zobudia“. Takže je na mieste, ba žiaduce, aby sme poznali prístup k životu nášho hrdinu. Má silný zmysel pre spravodlivosť, či je to ignorant s ružovými okuliarmi? Nemusím vo filme rozoberať žiadne veľké otázky etiky, stačí, že mám túto informáciu o postave zaznamenanú, a podľa toho už sa budú odvíjať jej reakcie.

Ďalšími otázkami ktoré autori tejto knihy pokladajú (Sullivan, Alexander, Schumer, 2008, s. 99), sú napríklad: *Je postava vedená emóciami alebo logikou? Čo je jeho silnou stránkou? Ako vidí seba a ako ho vidia ostatní? Čo je jeho najväčším tajomstvom? Čo sa musí naučiť?..* A ďalej, ak je v deji viacero postáv: *..aký je medzi nimi vzťah navzájom a aký je ich vzťah s hlavnou postavou? Stretli sa práve teraz, alebo už niečo spolu prežili?* Toto sú zásadné otázky, ktoré mi pomohli v objasnení si všetkého, čo sa týka mojich postáv. Myslím, že by pomohli každému, kto sa pasuje s tvorením charakteru, či už literárneho alebo animovaného.

5.2 Charakterové vlastnosti hlavnej postavy

Tým hlavným znakom, na ktorom som chcela už od začiatku vybudovať charakter stromu, bola akási vzbúrenosť voči svetu. Predstavila som si obraz: Strom, pokrivený a zakrpatený, stojí sám v trávinatej čistine. Za ním sa rozprestiera majestátna krajina, ktorú on ale nevidí. Apatický pohľad hranatej tváre z dreva nasvedčuje, že tam stojí už dlho vrastený do zeme a okolie ho nezaujíma. Je celkom sám. Nie preto, že by sa o neho nikto nezaujímal, ale preto, že on sám je presvedčený o tom, že nepotrebuje spoločnosť. A ak to bude potrebné, dá topatrične najavo.

Na tejto skutočnosti som zároveň chcela priniesť do príbehu aj štipku humoru – kontrast naivných milých zvieratiek, pripomínajúcich deti, ktoré sa chcú schovať pod korunou stromu, a starého zatrpknutého charakteru evokujúceho ufrflaného starého pána môže dodať priestor pre vtipné scény. Dôvod, prečo je ale náš hrdina taký zatrpknutý, má vážne korene. Skúsila som sa do tejto postavy ponoriť tak, že som napísala krátku poviedku o tom, čo sa mohlo stať pred začiatkom filmu. V nej som si vymyslela priateľstvo s chrobáčikom, ktorého strom stratil v búrke – udrie do neho blesk. Nastáva zmena stromu, a to nie len vonkajšia, ale aj vnútorná. Zostane uzavretý voči svetu.

Strom

Dnes sa deň prebudil do najškarredšieho miesta. Do miesta, kde som žil svoj doterajší život, kde som rástol pod všetkými živými a hemžiacimi sa vecami okolo. Tráva tancujúca vo vetre, mravce v dlhých pochodujúcich nitiach, oblaky míňajúce moju dolinu, tiene na kopcoch vôkol a tvory čo od nich prichádzali... Všetko som pozoroval celým svojím kmeňom, pozornými očami. Bol to jednoduchý, no pekný život. Teraz z toho nerozoznávam vôbec nič. V tráve zhorel život, zem sa pod ňou neubráni plaziacemu sa chladu. Svet pod oblohou otupel a zastavil sa v hmle.

Dnes sa deň prebudil a zalial svet hmlou. Hmla odhalila moju jazvu, ťahajúcu sa od môjho nevelkého kmeňa, k tomu najcennejšiemu konáru, trhajúc konár odomňa tak, že som ho prestal cítiť. Chcel som sa natiahnuť, cítiť vietor, skloniť sa a dotknúť sa zeme. Ale konár sa ani nepohol. Už s ním nie som spojený. Chlad prefičal cez hlbokú jazvu v kmeni, a prefičal aj cezomňa.

Dnes sa deň prebudil bez môjho drahého priateľa. Včera veľký čierny oblak zakryl slnko. Bol nahnevaný na to, že sa nedvíham pyšne k oblohe, ale zaujímajú ma tvorovia obývajúci zem? Vtedy ma zahalil temný tieň. Čierny mrak zostal visieť nadomnou ako posmech. Nemohol som ho odohnať, pretože som bol tak zakrpatený. Rástol som veľmi ťažko. Moje konáre si vyberali najklukatejšie cesty, a tak som skončil ako strom sklonený k zemi. Krátky, pokrivený strom nemohúci sa hnúť z miesta.

Všetko zostáva len na tomto mieste. Ešte aj slnko sa vždy vráti, aj keď odchádza každý deň. A ja tu zostávam... Len ten malý chrobáček, čo zvykol sedávať na mojom konári, prinášajúc vždy niečo z vonkajšieho sveta za kopcom, rozprávajúc mi o tom, ako to tam vyzerá... je preč. Dlhý kľukatý blesk poslaný z mraku zaťal rozžeravené zuby do môjho konára a spálil môjho malého priateľa na prach.

Čo má pokrivený strom skláňajúci sa k zemi robiť na svete? Vždy civieť dole, pozeráť na ten neutešený svet, deň či noc. Vždy bdieť. Sám a osamelý, vždy to isté. O nič sa nestarať, len o seba. Kedysi sa staral o toho chrobáka...

Bol taký malý, že pri veľkom vetre som musel byť opatrný, aby ho vietor neodvial a nerozdrvil mu krovky. Malý priateľ si musel nájsť skrýšu v záhybe konára, v mojom drsnom nerovnom kmeni, a tak prečkať búrku. Raz prišla iná búrka, a zostal som tu len ja. O nič sa nestarať... Tráva sama rastie a umiera pod snehom. Čo má robiť krivý strom? Musí zostať. Vidieť veľa, ale nezažívať. Len prežívať. Stáť ako kameň. Kto by sa staral o život za kopcom?

Takto sa zo stromu stane kameň, pyšný na to, že už nepotrebuje nikoho. Nenechá žiadne stvorenie aby sa k nemu priblížilo. Už len jeho výzor hovorí o tom: Som nebezpečný! Zvieratká, majte sa na pozore pred stromom a hrozivým bleskom. Roztrhne vás!

A vôbec, zaujímať sa o druhých sa nevyplatí. Prečo sa nestaráte o seba, tak ako ja? Nechajte ma už konečne spať.

Ale strom nezažmúri oka. Blesk ho prebudil navždy a nedá mu spať. A tak stojí a zazerá na svet, ktorý mu zobral priateľa a radosť z nového dňa. Krčí sa v tej zapadnutej doline a zlostí sa na všetko živé, lebo už si dovidí len na svoj nos.

Spísanie tejto poviedky mi pomohlo lepšie odkryť charakter stromu. Prečo som sa ale rozhodla, že takáto na pohľad neprajná zatrpknutá postava bude hlavným hrdinom? Na dob-

rom charaktere bez chýb totiž nie je čo meniť, a môj film je hlavne o premene. Zároveň ma láka postava ktorá má potenciál byť niečím iným, než sa zdá na prvý pohľad. Je všeobecne známe, že postavy s chybami sú pre nás vždy prístupnejšie, možno aj sympatickejšie, keďže sa s nimi vieme lepšie stotožniť. Platí to dvakrát tak pre detského diváka:

„Ak sa dieťa vďaka rozprávkam napríklad naučilo veriť, že postava sprvu odporná a ohrozujúca, sa môže zázračne premeniť na veľmi užitočného priateľa, je pripravené tiež uveriť, že aj cudzie dieťa, ktoré stretne a ktorého sa bojí, sa môže z ohroziteľa premeniť na žiaduceho druhu. Viera v „pravdivosť“ rozprávky mu dodá odvahu nestiahnuť sa len kvôli tomu, ako sa tento cudzinec na prvý pohľad javí. Vybaví si, ako hrdina nejednej rozprávky uspel v živote práve preto, že sa odvážil spriatelieť so zdanlivo nepríjemnou postavou, a verí, že aj jemu sa podarí rovnaké kúzlo“ (Bettelheim, 2017, s. 67)

5.3 Charakterový oblúk postavy

Správne vybudovaná hlavná postava prechádza vždy určitou zmenou, transformáciou. Nazýva sa to charakterový oblúk. Je jedno, či sa zmena stane na úrovni fyzickej (nezlomný bude zničený, slabý zasa silný) alebo vnútornej – mentálne či spirituálne (hlupák zmúdreje, zlý sa stane dobrým) – obe zmeny prebiehajú za sprievodu emocionálneho oblúku. Tzn. kým sa sama postava neprejaví emočnou zmenou, divák pochopiteľne nerozozná ani transformáciu jej charakteru (Sullivan, Alexander, Schumer, 2008, s. 102).

V príbehu o strome ide o obe premeny – strom sa zmenil na pohľad – fyziognomicky, po tom ako ho udrel blesk. Túto zmenu uvidíme vo filme až v spätnom pohľade na to, čo sa stalo predtým. Emócia, ktorá vyplýva zo siluety pokriveného stromu a zmena výrazu v jeho tvári je podoprená odmietavými reakciami na živé tvory okolo neho. Tu ale zistíme, že v ceste k premene postavy nie je dôležitá zmena jeho vonkajšieho vzhľadu. Je treba, aby sa postava zmenila vnútorne. V príbehu musí nastať zvrät, ktorý prinúti postavu zmeniť svoje zmýšľanie. „Jedinou cestou akou spoznáme charaktery v hĺbke je cez ich rozhodnutia pod tlakom“ (McKee, 1997, s. 103). Preto som sa rozhodla „privolať“ do príbehu búrku, ktorá vyvolá spomienky stromu na to, ako mu bolo ublížené. Strom sa pod náhlym impulzom tentokrát vzoprie búrkovému mračnu a stane sa niečo magické. Predtým malý pokrivený strom narastie do obrovskej výšky a odoženie čierne mračno, čím ochráni vystrašené zvieratká. Urobí to celkom nezištne, no potom zistíme, že zvieratá sa postarali zase o neho. Údiv v tvári stromu vystrieda starostlivé gesto – prikryje zvieratá dekou z lístia a konečne

im dovolí odpočívať. Nakoniec sa medzi nimi vytvorí puto náklonnosti. Tak, ako v Miyazakiho filmoch, kde zlo nie je niečo, čo nás obklopuje, ale naopak to, čo prežíva v nás. A práve cez oživenie toho dobrého v nás prichádza mier aj do spoločnosti (Sullivan, Alexander, Schumer, 2008, s. 13).

Ak by som teda chcela ukázať zmenu v určitej scéne, bola by to práve táto. Schematicky podané, divák pomocou konkrétneho gesta a zmeny tváre počas vypätej situácie zistí, že postava prešla transformáciou, alebo jednoducho vyjaviť svoju skrytú tvár.

5.4 Sily a cnosti charakteru

Slová ako udatnosť, odvaha či dobrota a múdrosť nie sú nami dospelými bežne vyslovované. Prenechávame túto možnosť rozprávkam. No keďže rozprávky ukazujú život taký, aký by mal byť, oslavujú cnosti, ktoré by sme mali vlastniť aj my. Cnosť ako napríklad odvaha je zakorenená v ľudstve už oddávna a má univerzálnu platnosť. Podľa D.Putmana (1997) sa odvaha či guráž rozdeľuje na fyzickú, morálnu a psychologickú. Hrdina môjho filmu naberie fyzickú odvahu – kvôli predchádzajúcej skúsenosti vie, že mu blesky ktoré chrlí čierne mračno môžu ublížiť. Odvaha, to nie je nebojnosť, ale ovládnutie strachu (Peterson a Seligman, 2004, s. 214). Strom teda prekoná strach zo zranenia a rozhodne sa mračnu vzdorovať. Pri tom môžeme povedať, že jeho guráž bola aj psychologického charakteru – konfrontuje totiž jeho predchádzajúcu ľahostajnosť a ignoranciu voči ostatným, konečne vyjde zo svojej škrupiny a dá najavo, že mu na iných záleží. Zároveň môže ísť dobrým príkladom – z tejto situácie si môže dieťa vziať to, že aj vzrastom malý a na prvý pohľad slabý človek môže prejavovať hrdinský čin.

Rovnako ako odvahu, je žiaduce aby strom preukázal aj dobrotu k zvieratám. Autori knihy *Character Strengths and Virtues*, zaoberajúci sa pozitívnou psychológiou, spísali silné stránky charakteru a cnosti. Dobrota, štedrosť, starostlivosť, súcitiť, všetky tieto pojmy znamenajú vyjsť v ústrety tomu druhému. Podľa nich tí, ktorí majú tieto kvality by sa prikláňali k vyjadreniam ako „starám sa o nevďačných rovnako ako o vďačných“, „nie som stredobodom vesmíru, ale súčasťou ľudstva“, „ľudia v núdzi potrebujú pomoc, bez ohľadu na to či patria do rodiny alebo medzi našich priateľov“ (Peterson a Seligman, 2004, s. 326).

Zatrpknutý strom, ktorý neprejavoval lásku k nikomu okolo seba sa tak môže otvoriť voči ostatným, poskytnúť pomoc a tak získať svoje miesto v malej spoločnosti.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

6 VÝTVARNO

Ešte pred tým než som mala pripravený ucelený scenár k filmu som sa začala zaoberať výtvarnou stránkou. Ako som písala v predchádzajúcej kapitole o inšpirácii, po vizuálnej stránke som sasnažila držať jednoduchosti, no zároveň vyskúšať niečo nové. Inšpirovaná spomenutými umelcami a ilustrátormi som sa nakoniec pustila do návrhov a prvého skúšobného záberu. V tejto kapitole popíšem svoju cestu, ktorou sa obraz prostredia i postáv dostal do konečnej podoby, ako ju vidíme v hotovom filme.

6.1 Návrhy postáv

Fyzický vzhľad postáv je hlavný atribút, ktorý môže pritiahnúť pozornosť diváka. Postava má mať určitú prítlačivosť, a tým nemyslím iba dobré postavy, ale aj tie záporné. Skrátka musí zaujať, či už nápaditou škaredosťou alebo krásou. Keďže účinkuje v animovanom filme, kde je pohyb hlavnou zložkou, zároveň by mala mať ľahko rozoznateľnú siluetu a tvar, ktorej zodpovedajú aj možnosti jej pohybu. Jej výzor by mal korešpondovať s príbehom, a koniec koncov odrážať jej povahu.

Prvou postavou, ktorú som nakreslila, bola samozrejme tá hlavná – strom. Keďže celý dej stojí väčšinou na emóciách, reakciách stromu, bolo dôležité vypracovať hlavne jeho mimiку. Začala som teda tvárou. V prvých týždňoch premýšľania nad jej vzhľadom som ju aj nechtiac videla všade okolo seba. Nevšímala som si len stromy a ich čudesné dutiny pripomínajúce oči, ale zbadala som ju aj v kuse pokrčenej látky. Zakaždým, keď som ale vzala kus papiera a pero (pretože bolo po ruke), ťahy kresby sa nie a nie podobáť na tvár, ktorú som mala v hlave. Nedokázať verne zobrazit' obraz existujúci len v mojej predstavivosti – to sa mi stáva pri tvorbe často. Myslím si ale, že nie som jediná. V kapitole o inšpirácii som spomenula, ako mi referencie objektov – tvári, pomohli dostať sa k súčasnej tvári stromu. Ako vždy, skúšala som váhanie utopiť v praxi a tvár nakresliť viackrát, neskôr aj z iných uhlov. Návrhy som kresliladigitálne, pre začiatok kriedovým „štetcom“.

Potom prišli na rad vedľajšie postavy – zvieratá. I keď sú tri, ich povahy sa nijak zvlášť neodlišujú – fungujú ako celok. Na ich charakter sa nekladie veľký dôraz, neznamená to však, že nie sú dôležité. Ich správanie a reakcie vedú totiž dej po ceste, ktorou sa má uberať. Pre inšpiráciu k zajacovi, veveričke a vtákovi som sa obrátila na reálne zdroje. Skúsila som odpozorovať zvieratá, ktoré sa môžu vyskytnúť v prírode u nás – pomohla som si fotografiami a videami, ktoré zobrazovali jednotlivé zvieratá v spomalenom zábere, aj preto,

aby som pochopila ich pohyb. Vždy som obdivovala štylizáciu, ktorá neobsahovala príliš veľa detailov a napriek tomu bola verná svojmu zdroju. Preto som sa pokúsila tvary zjednodušiť; do tvorby okamžite vošla farba.

6.2 Farba

Na rad prišla farebná škála vyjadrujúca určitú atmosféru. Prostredie krajiny v jemnom opare obklopuje čistinku, v ktorej stojí pokrivený strom. V deji príbehu sa strieda atmosféra podľa toho ako sa mení počasie. Sviežosť zelene, slnko za oblakmi a bezvetriepremenímody závoj dažďovej oblohy a tmavý búrkový mrak. Odlišnú atmosféru som doplnila aj do scény s *flashbackom*. Prežiarovaný obraz stromu a chrobáka v teplých tónoch znovu vystrieda temná obloha. Tieto farebné zmeny sa uskutočňujú priamo v mizanscéne – docielila som ich postupným prechodom z jednej farebnej plochy vo vrstve do druhej.

Postavy sa v tomto prostredí musia vynímať, no nemali by pôsobiť ako cudzie. Strom je svojou siluetou výrazný na ploche krajiny, no vieme že je jej súčasťou a patrí do nej rovnako ako zvieratá, ktoré disponujú zemitými farbami. Kontrastom farieb však môžem docieľiť, aby zvieratá nepohltilo okolie.

Farby samotné však nestačili k výtvarnému vyjadreniu. Potrebovala som nájsť techniku, ktorou by som ich mohla položiť na bielu plochu digitálneho papiera.

6.3 Textúry

Textúra je zastúpená v umení nielen trojdimenzionálnom, kde je samozrejmom súčasťou objektu, ale aj v dvojdimenzionálnom, kde sa používa na vyjadrenie pocitu určitého materiálu (Esaak, 2018). Prečo v umení tak potrebujeme textúru? Nachádza sa totiž všade okolo nás. Naše hmatové receptory slúžia na to, aby sme dokázali vo všetkom rozoznať štruktúru povrchu – či už hladkého, drsného, zamatového či škrobeného; štruktúru, akú len vieme vyjadriť slovami (Lamp, 2019). Možno práve preto túto našu esenciu života chceme zažiť aj v umeleckých počinoch, ktoré odzrkadľujú život.

Animácia je médium, ktoré môžeme vnímať na ploche obrazovky. Skutočnosť, že film vnímame len zrakom plošne, môže byť odcudzujúca. Zrakový vnem nám však môže nahradiť viac, než si myslíme. Textúra – vyjadrenie pocitu, ktorý asociuje hmatový zážitok, posúva aj zážitok z filmu bližšie k divákovi. Preto som sa rozhodla priblížiť sa k tradičnej animácii i digitálnou cestou tak, že som použila rôzne textúry akvarelového papiera.

V tomto čase som na internete našla výborné zdroje. Blog o grafickom dizajne *onlygfx.com* ponúka textúry vo veľkom rozlíšení voľne pre akékoľvek použitie. Autor tohto blogu s prezývkou *Zolee* neustále rozširuje kolekciu kvalitnými textúrami. Pre mňa si z nich stačilo len vybrať a previesť ich do požadovaných farieb a kontrastov pomocou Photoshopu. Najväčšie úsilie som venovala jemnému odstupňovaniu tónov v pozadí krajiny. V niektorých prípadoch som prepojila dve textúry cez seba, a tak vytvorila novú textúru.



Obrázok č. 4: Ukážka použitých textúr

6.4 Skúšobný záber

S hotovými farebnými textúrami som pristúpila k ich odskúšaniu v animácii v TvPaint. Proces nasledoval takto: nakreslenie obrysov postavy v pohybe, ich následné vyplnenie plnou farbou tak, aby po prepnutí vytvárali „masku“, a ďalej prenesenie textúry do samostatnej vrstvy. Po zapnutí jedinej funkcie sa textúra vystrihla do rovnakého tvaru, aký bol nakreslený vo vrstve s maskou. Neskôr, keď už som pristupovala k vypĺňaniu celej animácie plnými farbami, som ocenila nástroj plechovky, kde sa farbou vyplnila ohraničená plocha jediným kliknutím. Ukázalo sa však, že ani to nie je dokonalá funkcia. Skoro všetky „*framy*“ animácie som následne musela dofarbovať ručne, kvôli vynechaným miestam, kam sa farba z plechovky nedostala. Zároveň som sa musela držať prehľadnosti a skoro až striktnosti rozdelenia vrstiev. Každá vrstva totiž obsahovala len jednu farebnú plochu, jediný tvar. V postavách boli oddelené napríklad oči zajaca od fľaku, ktorý tie oči rámuje. Samotná postavica zajaca sa takto skladala z 11 a viac vrstiev. V tejto fáze sa animácia pre mňa stala jednou veľkou skladačkou. Všetko muselo do seba zapadnúť ako puzzle. Preto som si najprv nakreslila hrubú kresbu postavy na jednej vrstve a až po takto zhotovenom zábere obkresľovala jednotlivé časti do vrstiev.

I keď scenár ešte nebol hotový, potrebovala som vymyslieť scénu, na ktorej si animáciu odskúšam. Rozhodla som sa pre záber, kde sa strom prekvapí nečakanému návštevníkovi – vtáčikovi, ktorý sa v domnienke zdriemnuť si, uvelebí na jeho konári. Strom zaskočený

touto drzost'ou sa snaží vtáčika striasť potriasaním konára. Vznikla tak vtipná situácia, ktorá mala potenciál použitia vo filme, no nechávala som jej otvorené dvere – hlavné bolo vyskúšať si animáciu a výtvarné prevedenie. Neskôr som túto scénu naozaj použila, no zmenila som proporcie charakterov. Nakoniec bola užitočná.

Zhotovujúc výtvarné návrhy som v mysli zároveň vytvárala príbeh. Bolo ho ale treba dať na papier, aby sa mi ujasnil. Tomuto procesu sa bude venovať ďalšia kapitola.

7 LITERÁRNA PRÍPRAVA A SCENÁR

Niektoré záležitosti týkajúce sa prípravy scenára krátkeho animovaného filmu som spomenula v teoretickej časti práce. Príbeh sa však v prvotných fázach menil natoľko, že by som postup jeho premeny rada opísala v tejto kapitole. Nechcela by som vynechať ani konečný literárny scenár a prácu na storyboarde.

7.1 Námety

Na začiatku písania a ucelovania si príbehu v mysli sa mi vykryštalizovali námety dva. Oba sa týkali mrzutého stromu, no boli od seba diametrálne odlišné. Prvý sa zaoberal fyzickou premenou stromu: strom nemohol spať a preto bol mrzutý; zvieratká mu mali pomôcť zaspať a keďže sa hovorí, že v spánku sa rastie, strom mal postupne vyrásť a stať sa majestátnym. Do tohto námetu som však zatiahla aj fantazijnú zložku – zhmotnené zvieracie sny. Ako som však písala v kapitole o scenáristike krátkometrážneho filmu, zistila som, že tento námet pre mňa zatiaľ nie je realizovateľný, takže som ho odložila „do šuflíka“.

Druhý námet bol najbližší konečnej podobe. Hlavnou témou je charakter, ktorý je uzatvorený voči okoliu. Pocestné zvieratká si mali okolo neho budovať príbytok a ten ich mal od seba odháňať. Rozhodla som sa pre tento námet, pretože bol jasnejší a zdal sa byť jednoduchším. Pustila som sa teda do spísania literárneho scenára.

7.2 Literárny scenár

V písaní literárneho scenára pre mňa vyhráva jednoduchosť a stručnosť. Musí mu totiž pochopiť aj nezainteresovaný človek. Dúfam, že sa mi to podarilo. Scenár znel takto:

V údolí rastie malý pokrivený strom, do ktorého raz udrel blesk, pokrivil ho a zlomil mu konár. Pri tom nešťastí prišiel o kamaráta chrobáčika. Strom sa odvtedy zmenil na mrzúta.

Postupne sa objavia tri zvieratká, ktoré si pri ňom potrebujú oddýchnuť. Každé sa snaží pri ňom udomáčniť, stavajú pri ňom príbytky a on sa im v tom všemožne snaží zabrániť. Zabráňuje vtákovi spať na jeho konári, veвериčke v dutine kmeňa a zajacovi pod jeho korunou. Zvieratá teda po jednom odídu.

Na druhý deň však príde búrka a zvieratká sa vrátia. Boja sa viac búrky ako mrzutého stromu a utekajú sa schovať. Nastanú hromy, blesky a dážď. Strom sa veľmi nahnevá na

mrak, ktorý mu kedysi vzal kamaráta. Nastane dramatický okamih – od zlosti začne rásť (ako Hulk), a natiahne sa až tak, že dosiahne na mrak, zatočí s ním a odhodí ho d'aleko. Búrka takto pomíne, ale strom je unavený. Zmenší sa do pôvodnej podoby a zaspí. Keď sa zobudí, zistí, že všetky tri zvieratká spia v jeho porušenom kmeni, a on sám má obviazané konáre. (Bol unavený, ale zvieratá sa o neho postarali). Strom vezme zo zeme suchú trávu a prikryje ich. Neskôr sa s nimi spriatelí a stane sa pre ne domovom.

Možno si môžeme položiť otázku, prečo som sa v scenári rozhodla, aby sa nakoniec strom zmenšil na takého, aký bol predtým. Prečo som mu nedopriala po všetkých tých zraneniach, aby sa po svojej zázračnej schopnosti zväčšiť sa, mohol zostať naďalej veľkým a majestátnym, schopným tak lepšie ochrániť ostatných? Po boji sa hrdina vráti do pôvodnej podoby – kde inde, ako v rozprávkach. „Akonáhle s koncom príbehu dosiahne rozprávkový hrdina svojej pravej identity (a s ňou i vnútorného pocitu istoty o sebe, svojom tele, živote a postavení v spoločnosti), je šťastný taký, aký je, a v žiadnom ohľade už nie je ničím zvláštny“ (Bettelheim, 2017, s. 76).

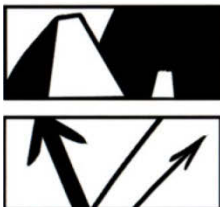
Možno práve takéto vyobrazenie nadpozemských premien, o ktorých ku koncu rozprávky nie je ani počuť, dieťaťu pomáha v tom, aby sa vyrovnalo so sebou a svojím skutočným telom.

7.3 Obrazový scenár – storyboard

Práca na storyboade je pre film rozhodujúcim procesom. Pre mňa to nie je len vyobrazenie akcií v „okienkach“, jedná sa o oveľa viac. V tejto fáze si totiž ozrejmujem aj dramaturgiu, záberovanie, štýl, akým chcem divákovi sprostredkovať film. To, čo vidíme v storyboarde sú na prvý pohľad len malé okienka s kresbou, pod ktorými je text s informáciami. Je to však výsledok mnohých pokusov skladania príbehu. Áno, príbeh je jeden, no my máme nespočetne veľa možností ako ho vyjadriť. Pritom by sme sa mali riadiť hlavne naším inštinktom – pravidlá existujú, no po bližšom skúmaní zistíme, že napríklad postavenie kamery v jednotlivých záberoch idúcich za sebou je vlastne intuitívne. Vychádzajú z toho, akoby sme dej pozorovali sami v reálnom živote. Film je vo svojej podstate o emóciách. Ako umelci chceme tieto emócie podať divákovi naším vlastným pojatím. Preto by sme mali ešte viac vnímať svet okolo nás, pozorovať všetky maličkosti čo nás obklopujú, a neustále v nás spúšťajú odpovede vo forme emócií a reakcií (Mateu-Mestre, 2010, s. 14).

Zábery na tvár stromu sa v mojom storyboarde objavujú často. Mimika je pre tento film dôležitá, no pocit môže priniesť aj postavenie kamery. Často sa opakuje podhľad či nadhľad. V momente keď záber s postavou zasadíme do podhľadu – teda kamera bude nižšie ako posadenie jej očí – postava sa zrazu stane niečím iným, než by bola pri zábere v úrovni jej tváre. Je totiž vyššia, impozantnejšia a máme pocit, že má kontrolu nad situáciou (Matu-Mestre, 2010, s. 41).

OVERPOWERING UPSHOTS



The moment we position the camera lower than the character's eyes, the subject becomes a towering, imposing figure, apparently more in control of the situation. In this case, the main figure becomes even more prominent due to the difference in size between him and the distant hunter. Other elements used in the composition help enhance the tension in the scene, such as the tree and the gun creating a diagonal to the right while the foreground adventurer is slightly angled to the left. Also, the fact that he is looking out of the frame and in the opposite direction of the other hunter makes him look more independent and epic.

Obrázok č. 5: Ukážka z knihy Framed Ink, uhol kamery

Toto som využila napríklad v scéne, kde strom odmieta schovať zvieratá pod svoje konáre a posúva ich náročky ďalej. V tejto pozícii s nimi hrá pre neho zábavnú hru, chová sa ako väčšie dieťa k mladšiemu. Má situáciu i počasie pod kontrolou, využíva svoje výhody, že je vyšší ako zvieratá. To sa však zmení v momente, keď sa ponad neho znesie búrkové mračno. Stojace vyššie ako samotný strom bleskami ohrozuje svet pod sebou. Ako sa strom odvráti od svojej zábavky, je braný kamerou z nadhľadu. V tomto zábere dostane strach. Je totiž maličký oproti mraku až tak, že musí vyvrátiť hlavu zasadenú v kmeni dohora.

Výtvarný štýl ešte nemusí byť v storyboarde obyčajne stanovený, ale pre mňa je prínosom vedieť už pri jeho tvorbe, ako budú vyzerat' postavy a aké budú mať možnosti pohybu. Keďže viem, že strom je v skutočnosti malý a pokrivený a stojí na jednom mieste, jeho pohyby budú limitované. Realistickejšie podané zvieratá sú zase vrtké a šikovné, v obraze sa im teda bude hodiť väčší priestor na pohyb. Dôraz sa kladie aj na rozdielne proporcie postáv. Veverička je o polovicu menšia ako zajac, vtáčik je dokonca ešte menší. Nad nimi sa týči strom, z ktorého je miestami vidno len kmeň a korene zapustené do zeme. Toto všetko ale obklopuje otvorená krajina, ktorá sa svojimi kopcami stráca niekde v diaľke. Aj tieto proporčné vlastnosti bolo potrebné zaznamenať v storyboarde.

V príbehu by mali dominovať meniace sa počasie a atmosféra. Toto som v obrázkoch scenára zatiaľ vyjadrila jemným zošednutím pozadí. Počasie som vyjadrila v texte pod obrázkami. Rátala som totiž s tým, že sa k nemu dostanem v práci na animatiku.

Všetky záležitosti scenára tak boli dokončené. Samozrejme, že v produkcii filmu sa pár zmien mohlo prejaviť, keďže s niektorými situáciami sa nedalo vopred počítať. Pri animovaní sa mohlo pristúpiť k zjednodušeniu, takže úkony ktoré boli popísané v texte mohli byť potom skrátené strihom. Popis realizácie animácie ale patrí nasledujúcej kapitole.

8 REALIZÁCIA

Vo chvíli keď som pristúpila k otvoreniu animačného programu a postupnému rozvrhnutiu scén pripravených pre animovanie, som mala mylný dojem, že už ma nečaká veľa práce. Scenár bol predsa stanovený, zábery jednoducho nakreslené a predtým mnou bola kopa času na realizáciu. Istota, že sú pohyby postáv stanovené a teda už nemusím dlhé hodiny váhať nad tým, čo budem animovať, mi dávala pocit kontroly. Náročnosť techniky a postupné vynáranie sa malých, no časovo náročných zmien, mi však tieto plány narušilo. Ako som postupovala chcem opísať v nasledujúcich riadkoch.

8.1 Animatik

V skutočnosti sa tvorba animatiku a storyboardu dopĺňala navzájom, je teda ťažké rozdeliť tieto dve úlohy. Zábery vytvorené pre storyboard som totiž rovno dosádzala na časovú os. To by sa už dalo nazvať hrubým animatikom. Animatik je prínosný pre tvorbu práve vďaka stanoveniu času. Filmu sa ukladá tempo. Trochu sa začínajú črtáť aj časovania pohybu jednotlivých postáv. V prvej tretine filmu, v scéne, kde zvieratka odíde od stromu sa on prudko zatne. Nastáva ticho a oddialenie záberu do väčšieho celku. Vyčkáваме, pretože počasie sa pomaly mení. Takéto striedanie rýchleho a pomaléhoby malo udržiavať diváka v pozornosti.

Strih je jednou zo zložiek, ktoré ma na filme bavia. I keď som v predchádzajúcich prácach väčšinou animovala na hudbu, aj vo filme bez nej sa nachádza skrytý rytmus. Prehrávanie si scén stále dokola mi umožnilo sa do tohto neviditeľného rytmu vžiť a stanoviť približné časy jednotlivých scén v nadväznosti. Tentokrát som hudbu nepoužila, no začala som o nej premýšľať ako o ukazovateli nálad v záberoch. Pomyselne som pomocou animatiku tušila, kedy nastáva akcia (naháňačka zvierat za odlietavajúcim lopúchom; zápas stromu s mrakom), a kedy treba spomaliť (upokojenie búrky, spánok zvierat).

Snímky animatiku som spustila v rýchlosti 6 fps (frames per second), pričom som rátala s finálnou dĺžkou filmu cca 270 sekúnd.

8.2 Animácia

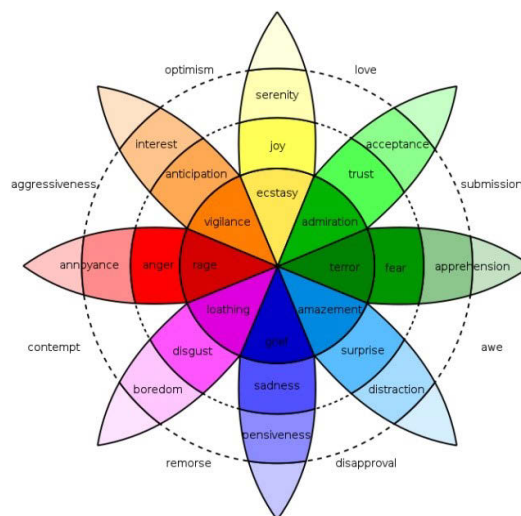
Po náročnej tvorbe animatiku nasledovala možno ešte náročnejšia – samotná animácia. Nejednalo sa len o doplnenie medzifáz k tým hlavným, ale aj časovanie a úprava každého, čo i len malého pohybu. Scény, ktoré obsiahli všetky tri zvieratá, boli pre mňa najťažšie na

čas. Naanimovanie jedného zvierat'a na množstvo fáz tak neznamenal úspešne dokončenie scény – bolo treba sa znovu posunúť na začiatok a animovať ďalšiu postavičku. Ale to nie je pre animátora žiadnym prekvapením. Koniec koncov, animovať napríklad veľký dav ktorý sa celý pohybuje by trvalo oveľa viac hodín. Ale kto by sa sám púšťal do takej úlohy?

Neľahké úlohy však rovnovážne vystriedali tie ľahšie. Limitovanie rozsahu prostredia, keďže sa veľmi po scénach nepohybujeme, znamenalo zjednodušenie práce. Ďalším jednoduchším úkonom boli scény s mimikou stromu.

8.2.1 Mimika

Animáciu tvárovej mimiky som si naozaj užila a bavilo ma predstavovať si herecké možnosti, ktoré môže poskytnúť zmena jedného výrazu tváre. V zábere, kde je strom vyrušovaný veвериčkou v dutine, vtákom na konári a zajacom pri jeho kmene, sa premení emócia znechutenia na emóciu hnevu, a to klesne až k apatii. Technicky sa tak menia pozície obočia, šírka nozdier a poloha úst stromu. Vnútorne sa emócie hlavnej postavy miešajú a vytvárajú nové postoje. Istý profesor menom Robert Plutchik vymyslel teóriu emócií založenú na tvare kruhu. Ich rozloženie a vzájomná poloha v tomto kruhu má svoj význam. Ak sú napríklad dva rozdielne pocity oproti sebe, značí to ich protipól. Je zaujímavé, že Plutchik pokladá napríklad znechutenie proti dôvere, či strach ako opak hnevu. Táto teória sa týka aj sčítania emócií s výsledkom inej, novej emócie. Môže tým byť napríklad spojenie prekvapenia a hnevu, čo vytvára pobúrenie či vzdor (Nelson, 2018).



Obrázok č. 6: Emočný kruh

Zistila som, že na emočné vyjadrenie existujú snáď tisíce slov. Možno to platí aj v expresii tváre – nespočetné množstvo týchto pocitov môžeme vyjadriť zase množstvom mimických zmien v animácii a herectve.

8.2.2 Komponenty postáv

Okrem herectva tváre stromu bolo zaujímavé vyskúšať si animáciu rôznych iných komponentov. Povievajúce listy stromu ukazovali silu a smer vetra, alebo sa hýbali v závislosti toho, ako strom pohyboval konármi. Bez listov by určite pohyby stromu nenaberali taký výraz, aký mali mať. Pokrútené konáre sa síce pohybovali obmedzene a nemotorne, no listy mali nieť ľahkosť. A i keď ich nebolo až tak veľa, ich animácia si vyžadovala sústreďenie a predstavu o princípoch ako „*follow through*“ či „*overlapping*“.

Prichádzam k animácii postáv zvierat. Moje poznatky získané z pozorovania zvierat, či už reálneho zajaca na poli, pohybov veveričky v mestskom parku alebo sledovania spomaleného videa priletavajúcej sýkorky, som si preniesla k počítaču a začala ich využívať v animácii. Poskakujúci chochol na hlave sýkorky chochlatej mohol zdôrazniť vrtkosť pohybov, plachosť zajaca zase sklopenie uší, veveričkin húževnatý chvost zase udržiavanie rovnováhy.

8.2.3 Technika

Čo sa týka techniky, akousom postupovala v kresbe a rozdelení vrstiev kvôli farebným plochám, som popísala v kapitole o výtvarne. Takto som pokračovala v celej animácii. Najprv som vyplnila všetky vrstvy plnou čiernou farbou a až potom ich prevádzala na farebné textúry. Aj pozadia, ktoré boli spočiatku len hrubo načrtnuté, som potom prevádzala do vrstiev s textúrami. Musela som si dávať pozor, aby tieto textúry nepôsobili príliš rušivo a aby na nich postavy vynikli.



Obrázok č. 7 a 8: Proces pokladania textúr a farieb

8.2.4 Harmonogram

Aby som prácu stihla včas, pokúsila som sa rozvrhnúť animovanie na dni tak, aby pokrylo približnú dĺžku filmu. V začiatkoch animovania „na ostro“ som sa však preľakla skutočnosťou, že stanovený čas 270 sekúnd sa začína značne predlžovať. Úvodné scény potrebovali viac času – pomalšie pohyby a teda viac fáz, po ktorých ale nasledovali aj dlhšie výdrže, keď postava vyčkávala a animácia sa šetrila. Ku koncu, keď som sa blížila k animovaniu akčnejších scén, sa však stopáž vyrovnala – scény sa skrátili, film si vyžadoval rýchlejší strih. Konečná verzia animácie sa teda skoro vôbec časovo neodlíšila od verzie v animatiku. Mohla som si teda vydýchnuť, že moja animácia nebude príliš dlhá a tým pádom náročnejšia na tvorbu.

Keďže sa čas začal krátiť, popri práci na animácii som zároveň začala premýšľať nad zvukom a potenciálne i nad hudbou, ktorá by film mohla dokresľovať.

8.3 Zvuk

Paradoxne, známka dobre prepracovanej zvukovej zložky filmu je, že divák pri sledovaní ani netuší o tom, ako jednotlivé zvuky robia príbeh živým (Audio Academy, 2018). Pokiaľ zvuk a obraz dokonale zapadne, nič nás neruší. Za tým, aby sa docielilo k vytvoreniu celku, ktorý dynamicky a dramaturgicky funguje, sa však skrýva množstvo zvukárskej práce.

K poradeniu sa o tejto zložke môjho filmu som sa stretla so zvukárkou Aniou Kuznetzovou. Kvôli lepšej zrozumiteľnosti som pripravila vtedy ešte čiernobielu animáciu so zopár titulkami naznačujúcimi plánované zvuky a ruchy, ktoré však neboli vidieť v obraze. Ukázalo sa, že zvukárka veľmi dobre pochopila môj zámer, a tak som nechala prácu na ruchoch a atmosférach celkom na nej. Bola to určite náročná práca, ktorej najväčšou výzvou boli zvuky, aké vydával strom pri pohybe. Zdalo sa, že ozvučiť scénu kde strom rastie a mohutnie, je v nahrávacom štúdiu neľahkou úlohou. Zvukárka to však vyriešila zadarmo. Pri výrobe zvuku vŕzganí dreva stromu použila tri prvky: škrípanie podlahy, gumu a škrípanie obrazového rámu. Je zaujímavé, čo všetko môže zvukár využiť tak, aby docielil požadovaný zvuk. Mávanie vtáčích krídel bolo vytvorené látkovým vrecom. K iným ruchom vytvoreným pre film využila zvukárka napríklad piliny či trávu. Samostatnou výzvou bolo mrmlanie stromu. Film neobsahuje žiadne dialógy, o to viac sa treba venovať výrazom, ktoré inak vyjadrujú prejav postavy – citoslovcami.

Oživenie prírodného prostredia atmosférou sa tiež zvukárke podarilo natoľko, že sme sa obe zhodli na tom, že film nepotrebuje hudbu – celkom si vystačí s ruchovou zložkou a atmosférami. Zapáčila sa mi takáto jednoduchosť a som rada, že som mala príležitosť pracovať s niekým, kto sa do zvuku rozumie oveľa viac ako ja, animátorka.

Práca sa pomaly začala blížiť ku koncu, no nasledovali ešte dôležité úpravy ktoré zaradujem do témy o postprodukcii.

9 POSTPRODUKCIA

Animácia v tejto fáze už bola skoro hotová, ale bez postprodukčných zásahov by niektoré scény nedávali zmysel. Napríklad počasie či celkový farebný tón boli rozhodujúcimi elementmi, ktoré mali byť súčasťou deja. V tejto kapitole popíšem, ako som postupovala pri dosahovaní týchto úprav. Nepoužívala som žiadne zložité úpravy či efekty, takže mi stačil program TvPaint, v ktorom som zároveň animovala.

9.1 Počasie

Dážď v mojom filme patrí asi jednej tretine scén. Tieto scény však nie sú zobrazované plošne z jedného uhlu, preto bolo treba naanimovať dážď padajúci z neba pod rôznymi postaveniami kamery. Striedajúce sa podhlľady, nadhlľady či frontálne zábery si vyžadovali to isté aj pre takú zdanlivú maličkosť ako dažďové kvapky. I keď je dažďový závoj pred objektmi a postavami, hustota týchto kvapiek by zároveň nemala byť rušivá pre obraz. Dôležitý prvok zastávala aj zvuková atmosféra vyjadrujúca dážď. Tá z veľkej časti nahrádza prehnaný dôraz na zobrazenie počasia v obraze. Preto som naanimovala kvapky v menšej hustote, no predsa tak, aby korešpondovali zvuku.



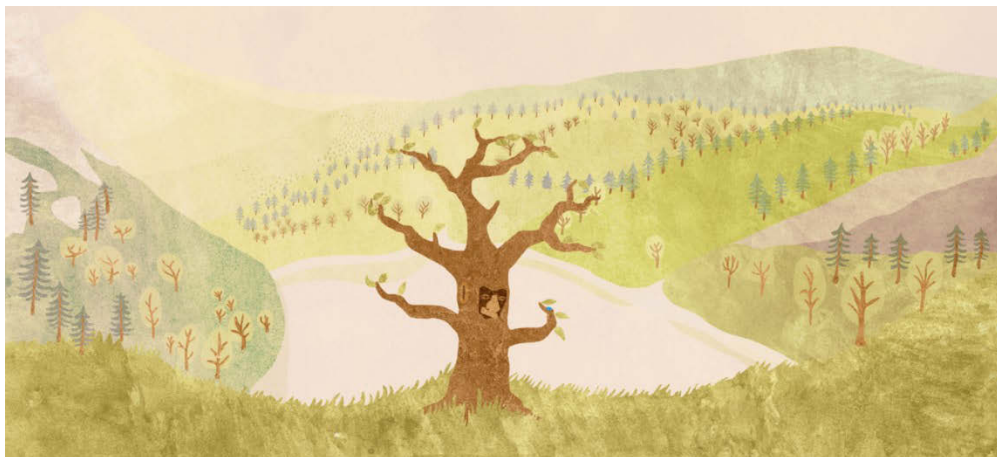
Obrázok č. 9: Dážď

Ďalším elementom, ktorý vyjadruje búrku v mojej animácii je blesk. Ak pozorujeme širu oblohu pri búrke, všimneme si, že blesky majú podobu tenkých zvlnených čiar, ktoré sa rozvetvujú ako konáre stromu. Po údere elektrického výboja ich svetlo ešte chvíľu zostane na oblohe a potom vyhasnú. Krajina nachvíľu ožiarená bielym svetlom sa zrazu zdá akoby pod dramatickým divadelným reflektorom. V kontraste so svetlom sú na ňu vrhnuté ostré tieňe, odkrývajúce tvary, ktoré sú našou imagináciou dotvorené do strašidelných podôb.

Ako som takéto osvetlenie docielila v mojom filme? Stačil jeden okamih, ktorým by svetlo zaplavilo scénu v danom momente. Vo „*framoch*“, kde som chcela tento efekt dosiahnuť, som vytvorila jemne transparentné biele a čierne plochy, ktoré obtekali postavy a vytvárali za nimi tieňe. Podobný spôsob priehľadných vrstiev s farbami som využila aj v tvorbe farebných tónov.

9.2 Farebné tóny

Zmena počasia a atmosféry sa v animácii objaví trikrát. Najprv sa pokojná jasná krajina plynule zmení na upršanú a sychravú. Pomohla som si jednoducho – do zopár vrstiev nad celou scénou som pridala sivomodrú farebnú plochu a prepla ju do módu, ktorý krajinu zaobalil do najvernejšej atmosféry dažďa. Iným prípadom je záber s „*flashbackom*“, kde sa do inej atmosféry dostaneme okamžite. Predelom sa stáva žiara z blesku. Nostalgický pocit zo spomienok som sa pokúsila docieľiť teplým tónom oranžovej. Celú sekvenciu so spomienkou som zároveň plánovala usadiť do zahmleného oblaku, ktorý by mal navodiť pocit niečoho minulého, pocit iného časopriestoru. Poslednou premenou bolo spätné vrátenie sa do pokojnej krajiny bez jediného mráčika. Stačilo tak vrstvu so spomínanou modrou plochou urobiť transparentnou.



Obrázok č. 10: Flashback

9.3 Pohyb kamery

Už vo fáze animatiku som zistila, že film bude potrebovať pár scén s pohybom kamery. Animáciu týchto scén som vopred pripravila tak, že som plochu, na ktorej sa kreslilo, podľa potreby zväčšila alebo rozšírila. Asi štyri scény boli tak v porovnaní s plným rozlíšením full HD ešte väčšie, kvôli kvalite videa pri manipulovaní s kamerou. Tieto scény som po exportovaní do snímok preniesla do After Effects a tam urobila pohyby kamery. Držala som sa tak jednoduchosti. Pri scéne, kde strom prekvapí nečakaný návštevník, stačilo pohnúť kamerou do strany. Pohyb, ktorý vyjadruje takéto prenesenie pozornosti na iný objekt, sa nazýva „švenk“ (Masner, 2007). V inej scéne, kde do stromu udrie blesk, som potrebovala kamerou vyjadriť náhly otras. Spolu so stromom sa prudko pohla celá krajina, ktorá teda potrebovala len o trochu väčšie rozlíšenie. Najväčšou scénou však bola tá posledná, kde sa kamera pomaly pohybuje smerom od stromu do väčšieho celku s krajinou – odjazdom.

9.4 Finalizácia

V tejto fáze som jednotlivé scény vyexportovala do snímok a potom uložila za sebou v After Effects. Spätná kontrola pri pustení si celého videa vo farbe a textúrach mohla ukázať ešte posledné chyby a nastoliť ich úpravu, vrátane spomínaných pohybov kamery. Potom nasledoval finálny export videa. Konečne, po mnohých hodinách príprav, cez realizáciu, až po finálne dokončenie, bol film *O strome* na svete.

Tu som sa mohla obzrieť za všetkým, čím si moja tvorba prešla za procesu. Našla som tak veci, čo sa mi podarili a chyby, ktorým je vhodné sa v budúcnosti vyvarovať. A to je tiež kúskom skladačky, ktorý patrí do celku práce na autorskom animovanom filme.

10 ZÁVER

Práca na absolventskom filme má zo strany školy pre študenta priaznivé podmienky. Je mu totiž venovaný dostatok času a priestoru na autorskú prácu. Samozrejme, že nie každé die- lo sa dá doviest' do konca behom jedného akademického roku, a študent si môže prácu o rok predĺžiť. Ja som sa však rozhodla, že sa chcem pohnúť ďalej a po roku film dokon- čiť. Znakom mojej tvorby je aj to, že zažívam netrpezlivé očakávania, ako práca nakoniec vyjde. Zároveň sa pridružujú nápady a chuť k odlišnej tvorbe, ktorú by som chcela vyskú- ťať po jej ukončení. Neznamená to však, že by som chcela prácu urobiť rýchlo a nesvedomito. Práve naopak, snažila som sa venovať všetkým zložkám tvorby tohto filmu poctivo a s dávkou zvedavosti. Prínosným pri práci na rozprávke *O strome* pre mňa bolo to, že sa vo mne prebudil aj záujem o tento žáner a o tvorbu pre deti. V objavovaní nových výtvarných štýlov vo svojej tvorbe by som chcela naďalej pokračovať.

Dúfam, že moja práca nevyšla nazmar a zaujme nielen detského, ale aj dospelého diváka.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

AUDIO ACADEMY. *Foley Sound in Animated Movies* [online]. 2018 [cit. 2019-05-01]. Dostupné z: <https://audioacademy.in/foley-sound-in-animated-movies/>

BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Praha: Portál, 2017, 392 s. ISBN 978-80-262-1172-3.

ESAAK, Shelley. What Is the Definition of Texture in Art?: Texture Can Be Real or Implied. *ThoughtCo*[online]. 2018 [cit. 2019-05-01]. Dostupné z: <https://www.thoughtco.com/definition-of-texture-in-art-182468>

FRANZ, Marie-Louise von. *Psychologický výklad pohádek: smysl pohádkových vyprávění podle jungovské archetypové psychologie*. Vydání čtvrté. Praha: Portál, 2015, 182 strany. Spektrum. ISBN 978-80-262-0863-1.

LAMP, Lucy. Elements of Art: Texture. *SOPHIA Learning* [online]. [cit. 2019-05-01]. Dostupné z: <https://www.sophia.org/tutorials/elements-of-art-texture>

MASNER, Lukáš. *Pohyby kamery* [online]. 2007 [cit. 2019-05-01]. Dostupné z: <http://25fps.cz/2007/pohyby-kamery/>

MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. Culver City: Design Studio Press, 2010. ISBN 9781933492957.

MCKEE, Robert. *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting*. New York: Harper- Collins, 1997. ISBN 978-0060391683.

MOOMIN CHARACTERS OY LTD. Tove Jansson. *Moomin.com* [online]. 2015 [cit. 2019-05-01]. Dostupné z: <https://www.moomin.com/en/tove-jansson/>

NELSON, January. A List Of Emotions And Facial Expressions. *Thought Catalog* [online]. 2018 [cit. 2019-05-01]. Dostupné z: <https://thoughtcatalog.com/january-nelson/2018/06/list-of-emotions/>

PETERSON, Christopher a Martin E.P. SELIGMAN. *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification*. Washington, DC; New York: American Psychological Association / Oxford University Press, 2004. ISBN 978-0195167016.

PIAGET, Jean. *The Child's Conception of the World*. Trowbridge&London: Redwood Press Limited, 1929. ISBN 9780710030689.

PUTMAN, Daniel. *Psychological Courage*. UPA, 2004. ISBN 9780761828204.

RUFER, Linda Jones. *Magic at the Movies: Positive Psychology for Children, Adolescents and Families*. Philadelphia, 2014. Thesis. University of Pennsylvania.

SULLIVAN, Karen, Kate ALEXANDER a Gary SCHUMER. *Ideas for the Animated Short: Finding and Building Stories*. Burlington: Focal Press, 2008. ISBN 978-0-240-80860-4.

YALANSKA, Marina. Flat Design. History, Benefits and Practice. *Tubik Studio* [online]. 2019 [cit. 2019-05-01]. Dostupné z: <https://tubikstudio.com/flat-design-history-benefits-and-practice/>

YOLEN, Jane. *TouchMagic: Fantasy, Faerie and Folklore in the Literature of Childhood*. Expanded, Subsequent edition. Little Rock: August House Publishers, 2005. ISBN 9780874835915.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázok č. 1: Ukážka výtvarného návrhu Marie Vieillevie. Dostupný z:

https://payload.cargocollective.com/1/7/248890/6334859/K7_905.jpg

Obrázok č. 2: Ukážka ilustrácie Tove Jansson. Dostupný z:

<https://d1vxw9s9d8pjrr.cloudfront.net/wp-content/uploads/2018/09/Tove-Jansson-The-Summer-Book-cover-illustration.jpg>

Obrázok č. 3: Ukážka objektov Fritza Jacqueta Juniora. Dostupný z:

<https://www.thisiscolossal.com/wp-content/uploads/2014/08/junior-4.png>

Obrázok č. 4: Ukážka pužitých textúr. Dostupné z:

<https://www.onlygfx.com/tag/watercolor/>

Obrázok č. 5: Ukážka z knihy *Framed Ink*, uhol kamery. MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. Culver City: Design Studio Press, 2010. ISBN 9781933492957.

Obrázok č. 6: Kruh emócií. NELSON, January. A List Of Emotions And Facial Expressions. *Thought Catalog* [online]. 2018 [cit. 2019-05-01]. Dostupné z:

<https://thoughtcatalog.com/january-nelson/2018/06/list-of-emotions/>

Obrázok č. 7 a 8: Proces pokladania textúr a farieb. Dostupné z: osobný archív.

Obrázok č. 9: Dážď. Dostupné z: osobný archív.

Obrázok č. 10: Flashback. Dostupné z: osobný archív.

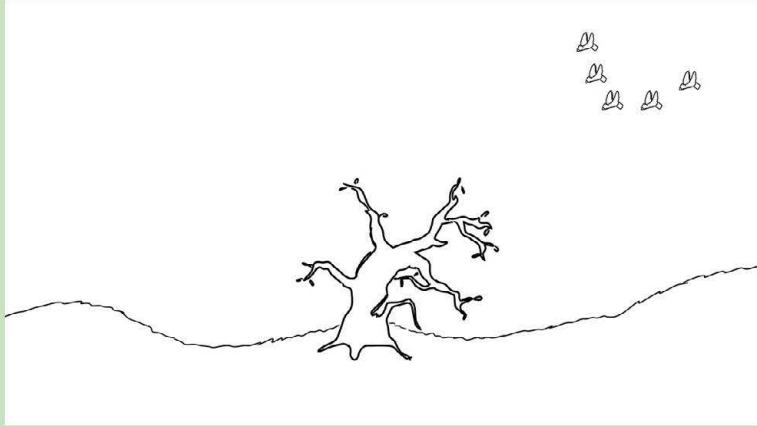
SEZNAM PŘÍLOH

Príloha P I: Technický scenár

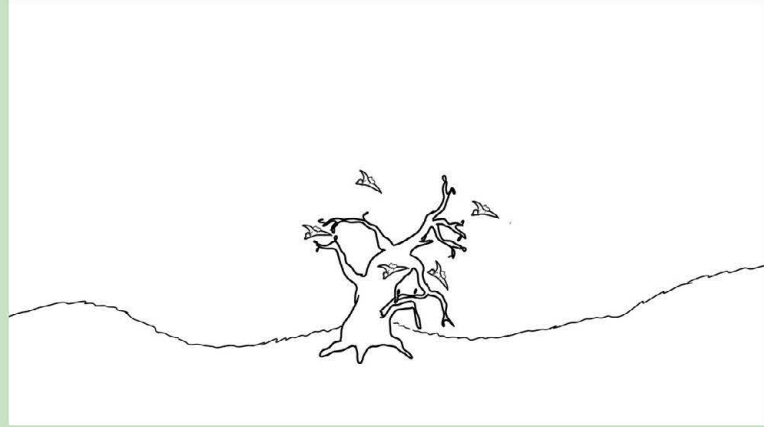
PŘÍLOHA P I: TECHNICKÝ SCENÁR

Strom - storyboard

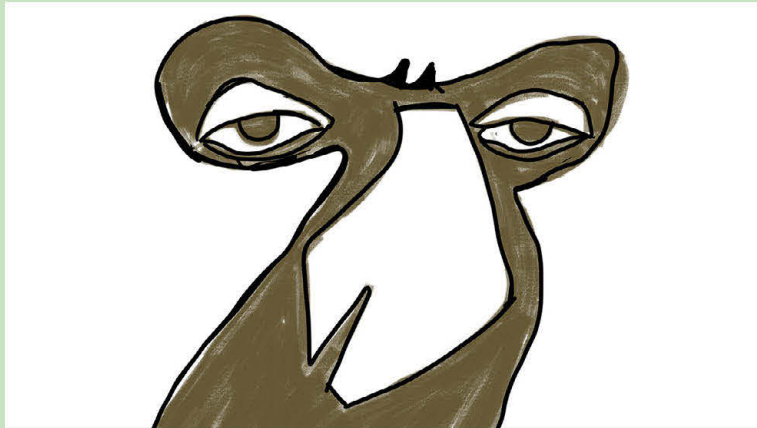
Michaela Mašánová



1. údolie, v popredí strom, za ním scenéria vrchov. Strom stojí nepohnute. Prilietajú krdel' vtákov.



2. Vtáci si posadajú na strom. Zrazu strom zatrepe konármi, vtáci sa splašia a odletia.



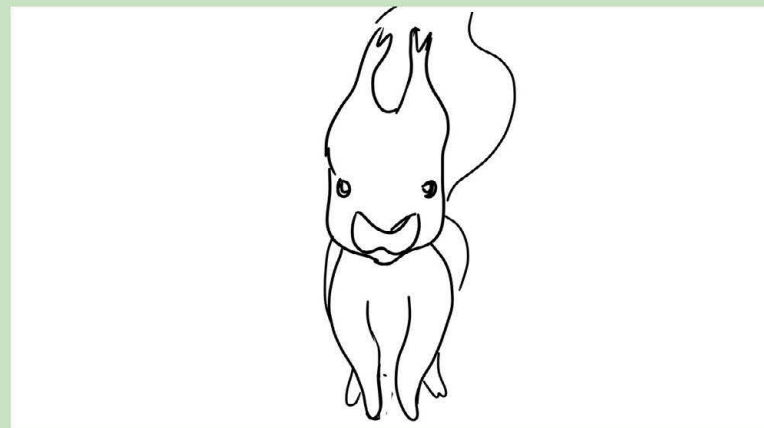
3. Detail zamračenej tváre z dreva. Strom sa pozrie priamo do kamery.



4. Objaví sa názov filmu



5. Pohľad na strom z boku. Do záberu vojde veverička. Dívajú sa na strom a zívne.



6. Enface veveričky. Milý zjav, dívajú sa rovno do kamery.



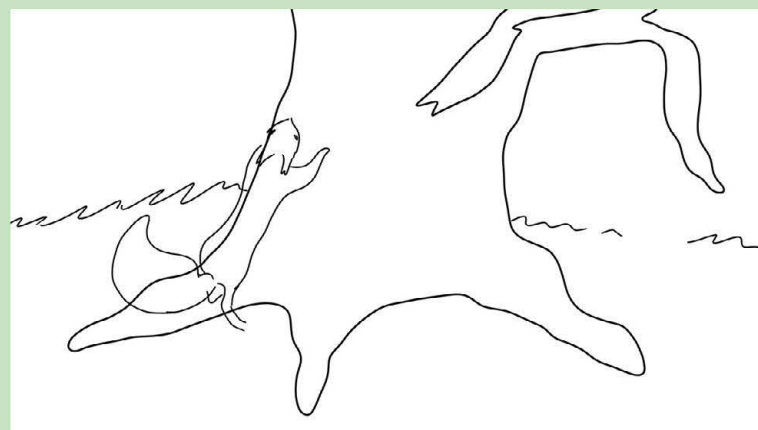
7. Veverička vykľzne zo záberu smerom ku kamere.



8. Vojde do záberu so stromom. Dáva sa naň, obzerá si ho.



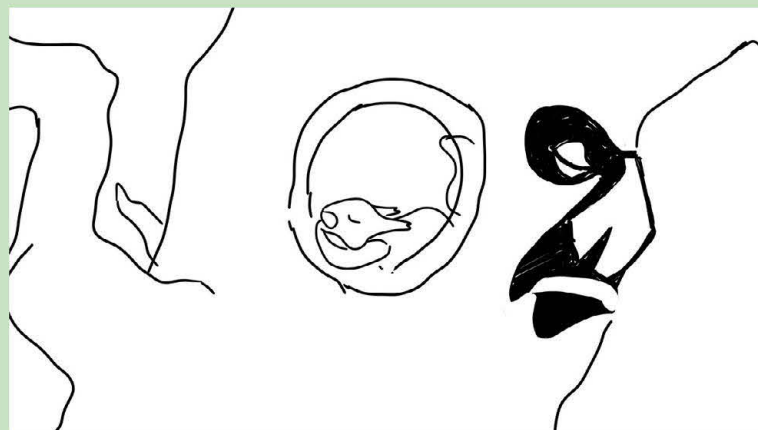
9. Veverička obehne strom dokola



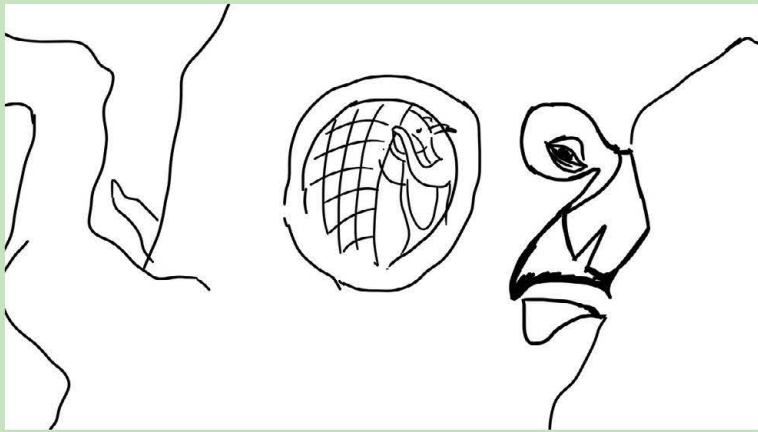
10. A rozhodne sa naň vyliezť.



11. Strom spí. Veverička vkľzne do jeho dutiny.



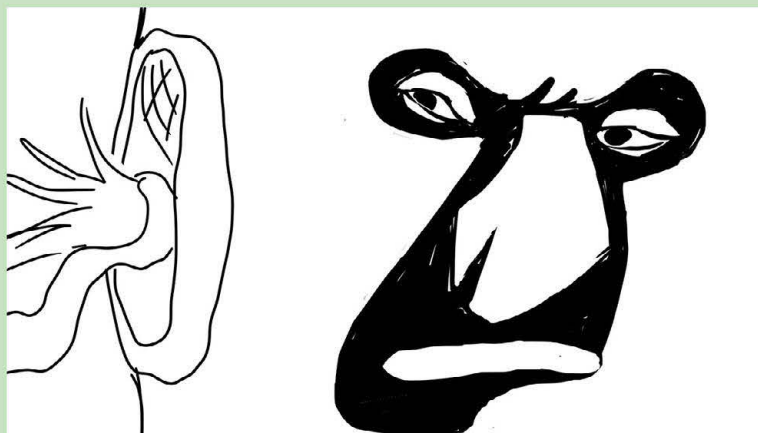
12. Uvelebí sa tam a znovu zíva.



13. Veverička vytiahne svoju kockovanú deku a zavesí ju ako záves do dutiny stromu. Strom otvorí oči a hneď sa zamračí.



14. Spustí konár k zemi a odtrhne trs trávy.



15. Napchá si trávu do dutiny, akoby si čistil uši



16. Vyrúšená veverička vykukne z dutiny, záves jej spadne na hlavu a potom skĺzne na zem. Strom pokračuje v pchaní si trávy do dutiny, ale niečo ho vyrúši



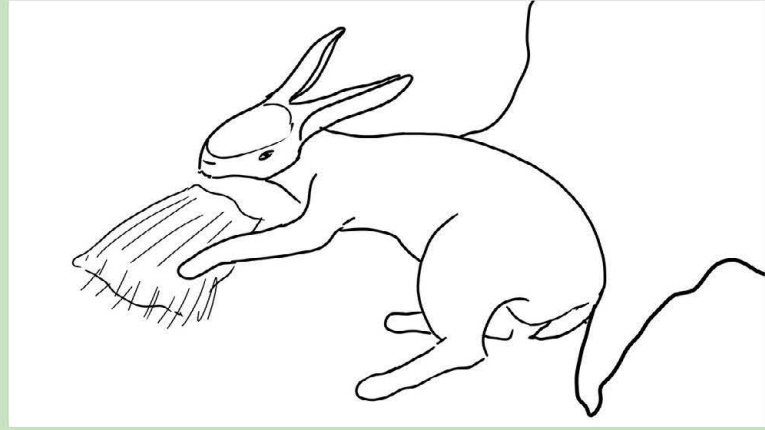
17. Kamera sa presunie doprava, kde na konári zrazu sedí vtáčik, ktorý si ho zvedavo obzerá. Strom je prevrapený, že sa ho niekto opovažuje vyrušiť.



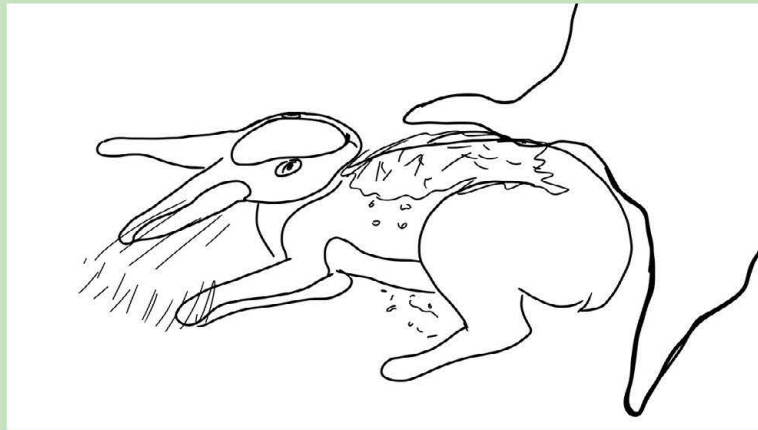
18. Vták sa usadí na konári a zaspí. Strom začne trepať konárom aby vtáka striasol, ale ten sa drží pevne.



19. Medzitým strom vyruší zvuk hrabania. Zadíva sa smerom nadol.



20. Je to zajac, ktorý si vyhrabal priehlbínu pri kmeni stromu, ukladá si do nej vankúš a ľahne si k spánku.



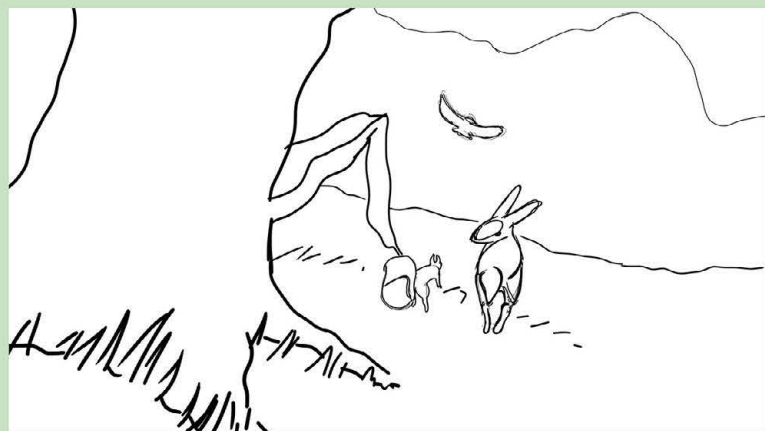
21. Na chrbát zajaca ale spadne sypká hlina. Zajac sa pozrie nahor, odkiaľ to prišlo.



22. Strom sa mračí na zajaca, pohadzuje si konárom hlinu, zatiaľ čo iným konárom striasa vtáčika a veverička sa z kmeňa díva ako druhým konárom zaplňuje dutinu trávou.



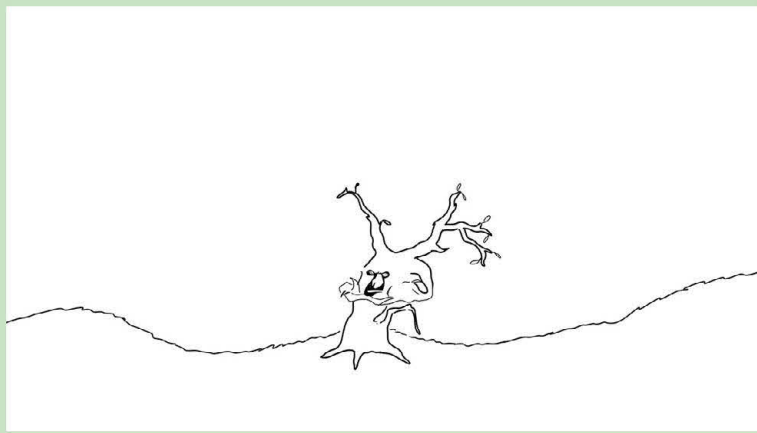
23. Zajac sa teda odoberie preč. Za ním pokračuje veverička.



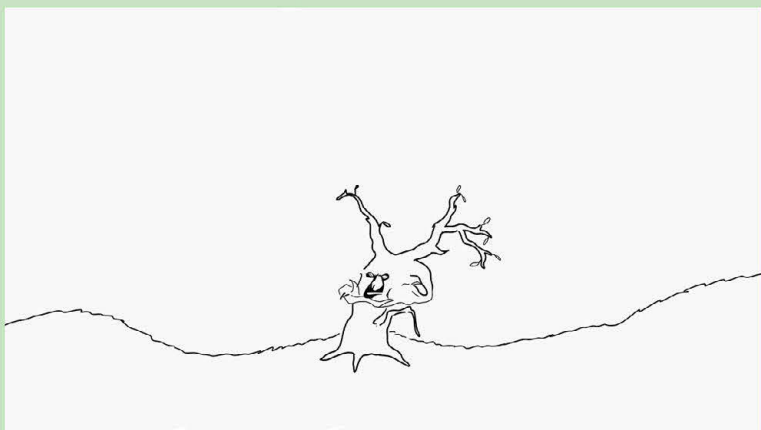
24. Zajac a veverička odchádzajú, sprevádza ich vtáčik.



25. Strom sa všetkých zbavil. Trucovitý postoj, zatvára oči



26. Veľký celok ho zobrazuje samotného v priestore



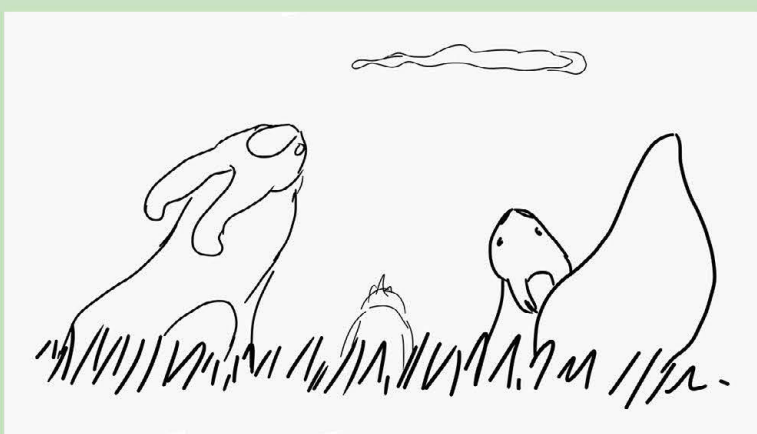
27. Obloha sa zatiahne, je sychravo



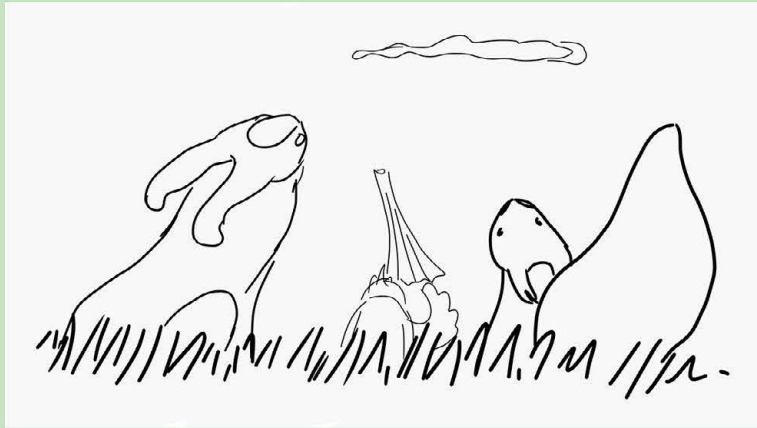
28. Prestrih na veveričku, zajaca a vtáčika ktorí chceli pokračovať v ceste, ale cítia že prichádza dážď, znepokoja sa.



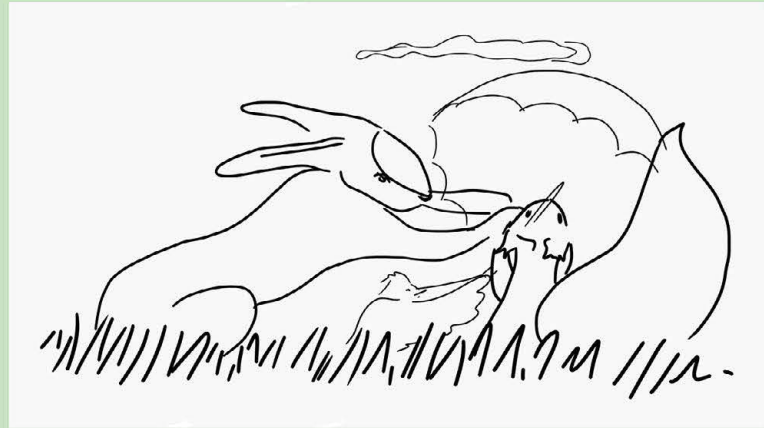
29. Detail na zajaca, ktorému na nose pristane prvá dažďová kvapka.



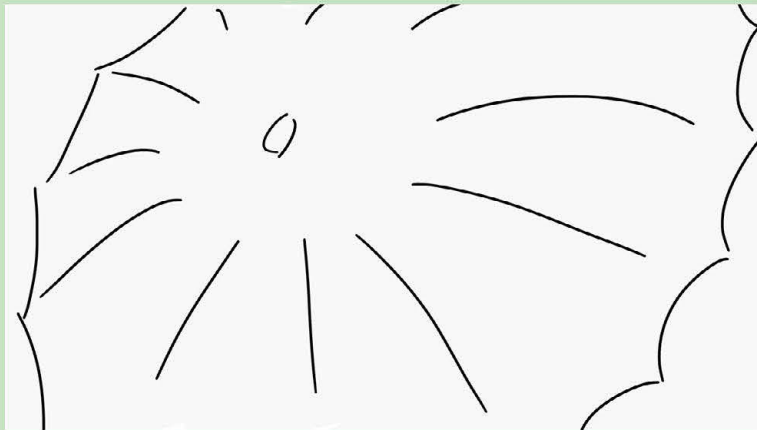
30. Zvieratká zazrú v dialke prichádzajúci tmavý mrak a zoskupia sa.



31. V okamihu sa viac rozprší a tak vtáčik vytiahne dáždnik ktorý skryje všetkých troch pred dažďom.



32. Vtáčik zápasí s dáždnikom, lomcuje ním vietor. Zajac a veverička ho chytia a snažia sa ho udržať.



33. Dáždnik ale neudržia a ten im uletí smerom ku kamere - naspäť odkiaľ prišli.



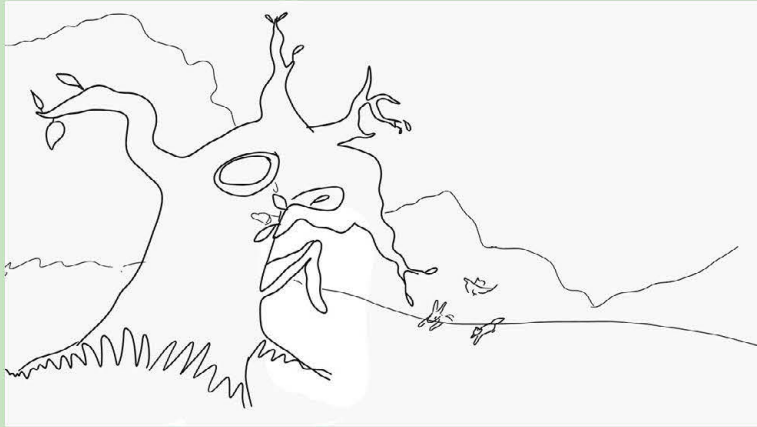
34. Rozbehnú sa za dáždnikom ktorý unáša vietor.



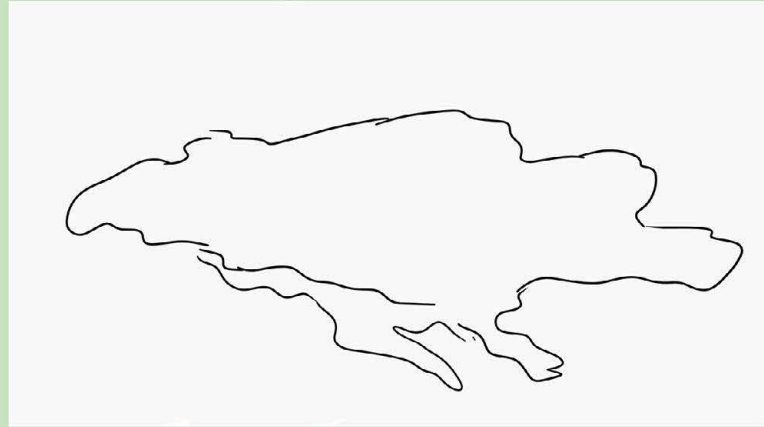
35. Zajac a veverička utekajú, vtáčik im letí nad hlavami.



36. Späť pri strome. Dáždnik okolo neho preletí.



37. O chvíľu sa zjavia aj zvieratká utekajúce za dáždnikom



38. Zatiaľ sa približuje tmavý mrak.



39. Dáždnik je v nedohľadne, tak sa zvieratká zastavia pod stromom. Tam na ne neprší. Veverička si vyžmýka chvost. Zajac je unavený. Vtáčik sa trasie.



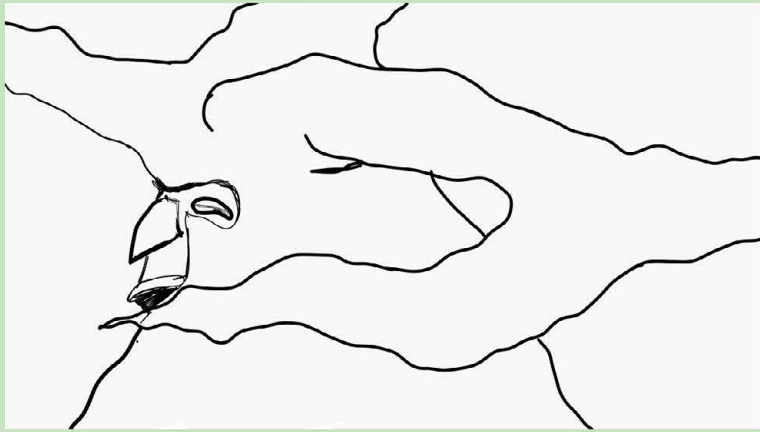
40. Pohoda netrvá dlho - znovu na zvieratká prší.



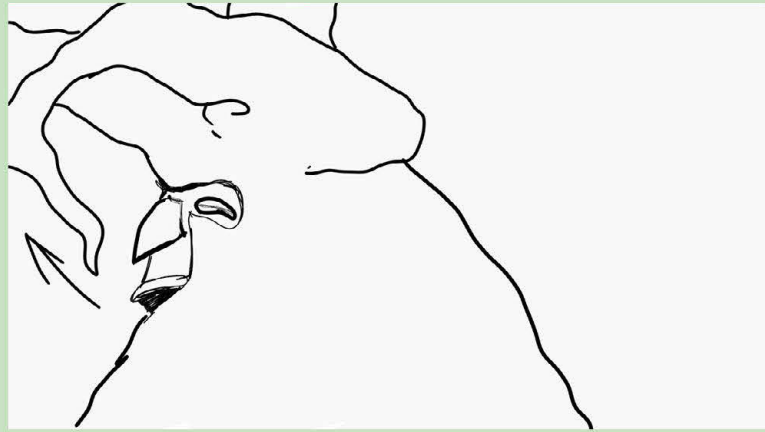
41. Zvieratká poskočia o kúsok vedľa, kde neprší.



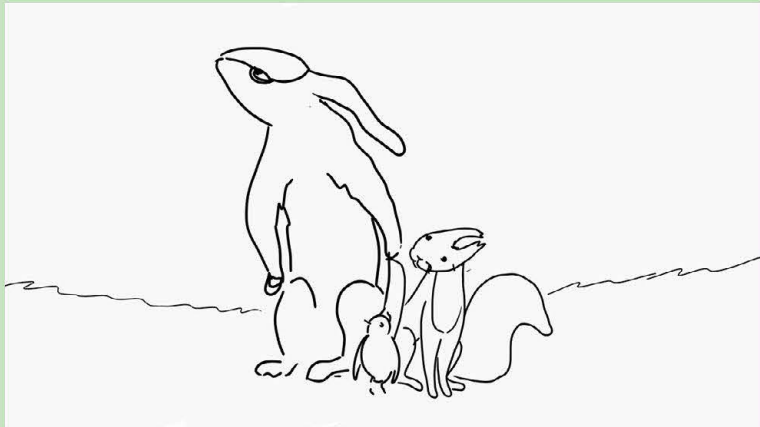
42. Sadnú si na nové miesto.



43. Strom ich zvrchu pozoruje



44. Pohne konárom, aby na zvieratká znovu pršalo



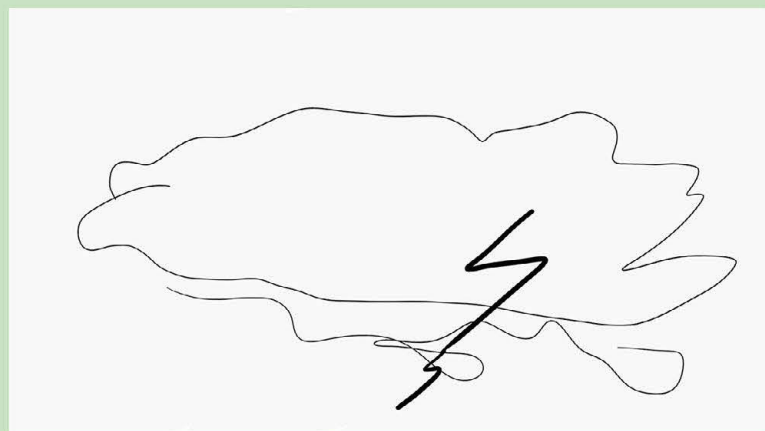
45. Zvieratká vidia, že si z nich robí žarty. Zajac sa oborí na strom



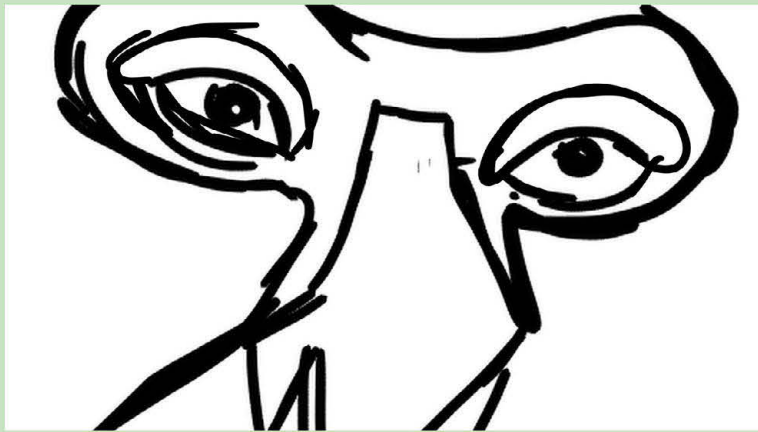
46. Keď tu zrazu zarhmní a zablýska sa - zvieratká sa len tak-tak vyhnú blesku, ktorý zatrasie zemou.



47. Nadhľad na strom, ktorý sa otočí na mrak a prvýkrát je vidno že sa niečoho zľakol.



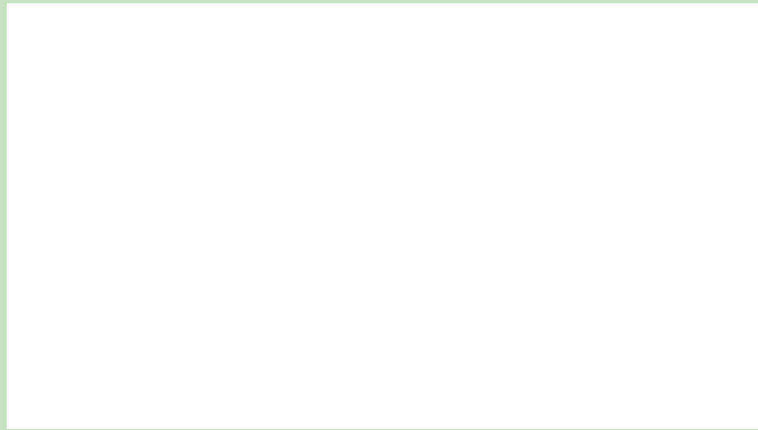
48. Mrak sa zlovestne približuje a hádže blesky.



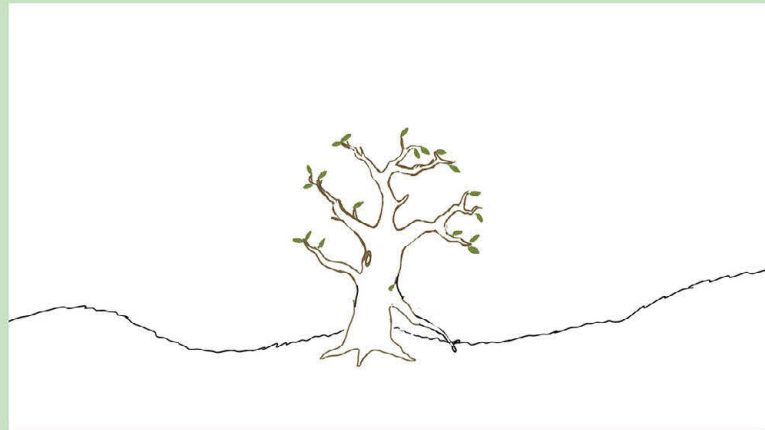
49. V očiach stromu sa zračí strach



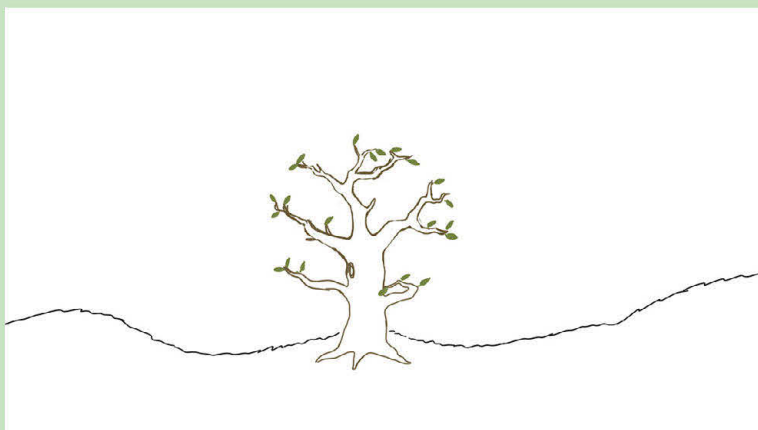
50. Blesky sa odrážajú na jeho tvári. Zažmúri oči



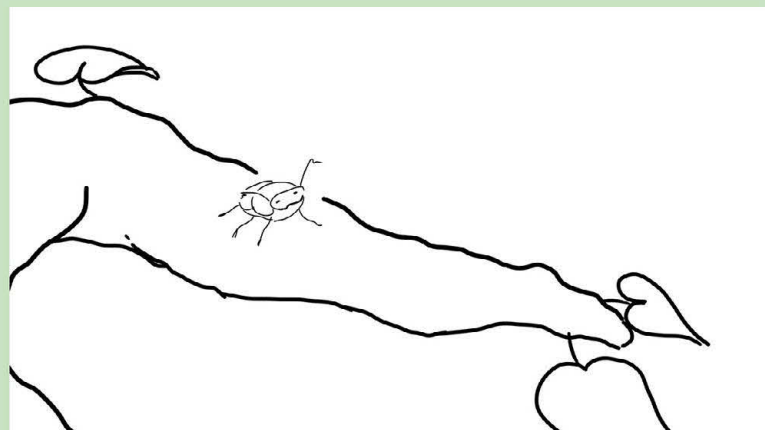
51. Bleskom nastane premostenie do spomienky



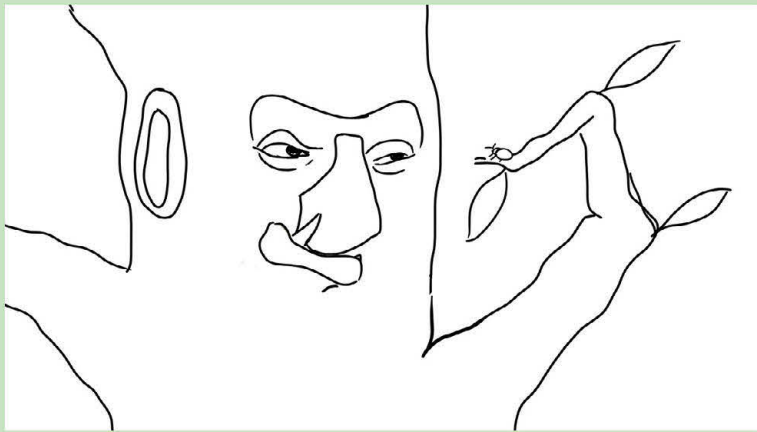
52. Záber na strom, ktorý kedysi býval rovný. Natiahne konár k zemi



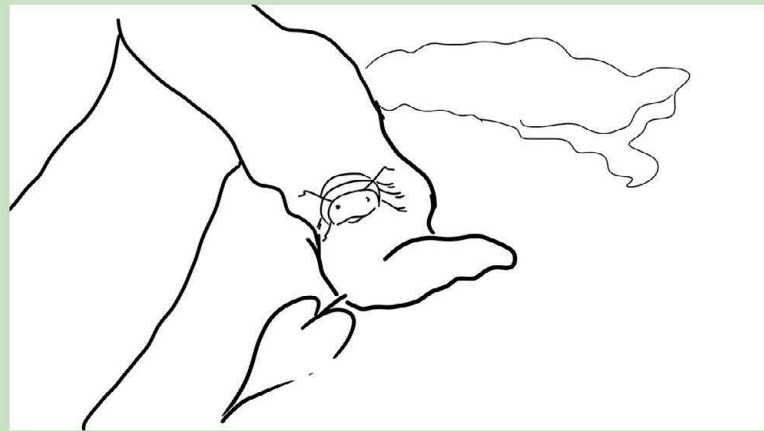
53. Konár zdvihne k tvári



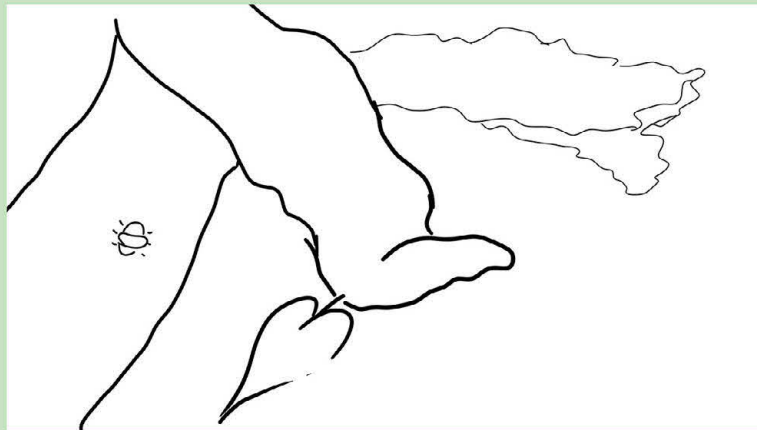
54. Je na ňom malý chrobáček ktorý sa prizera stromu



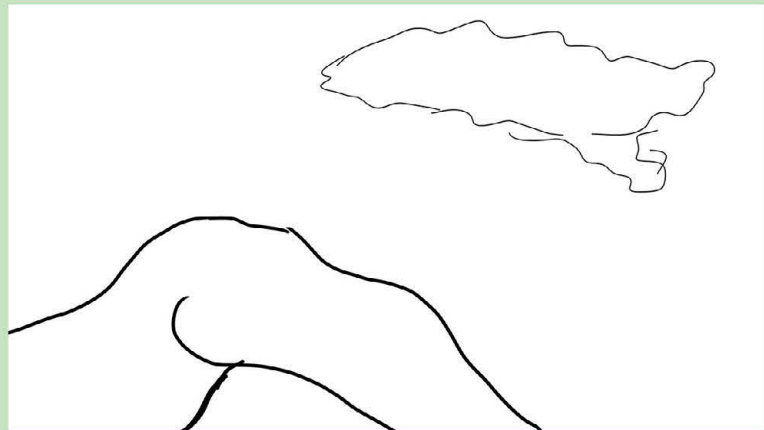
55. Strom sa usmieva a teší sa z chrobáčka



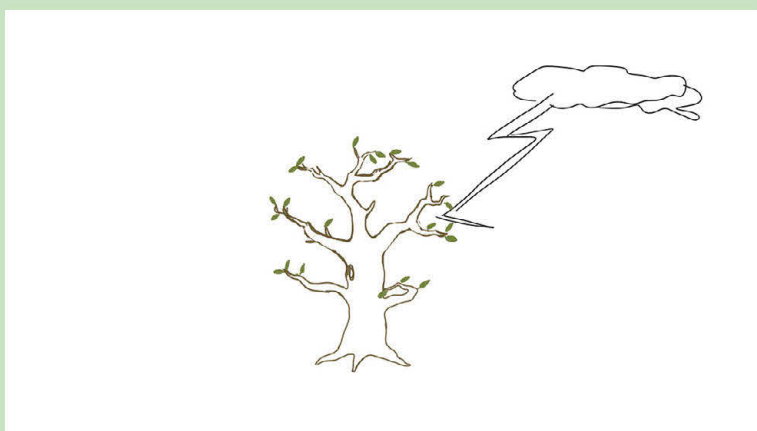
56. Pohľad stromu na chrobáčka, v pozadí sa blíži mrak



57. Chrobáček sa zľakne mraku a uteká sa schovať



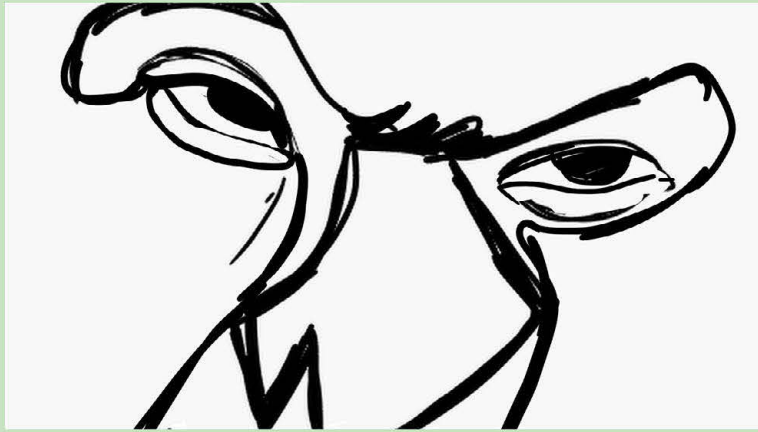
58. Strom spustí konár dole, vidíme približujúci sa mrak



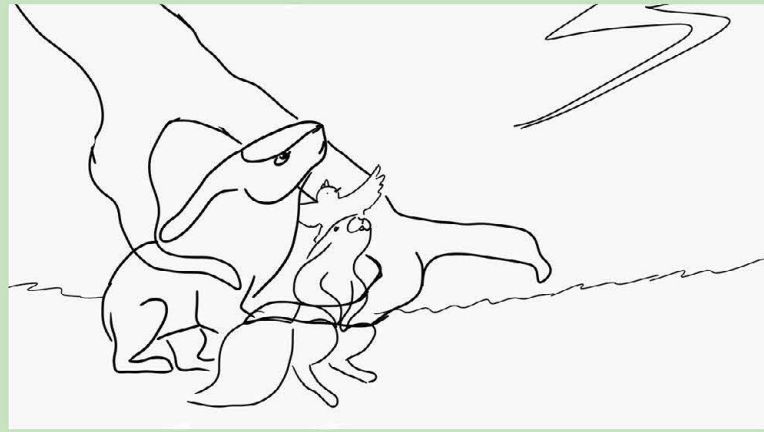
59. Mrak vyšle blesk do stromu



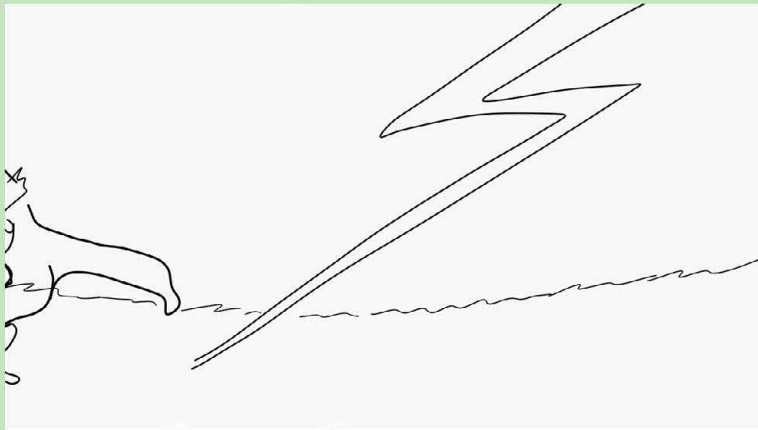
60. Prestrih na súčasný pokrivený strom



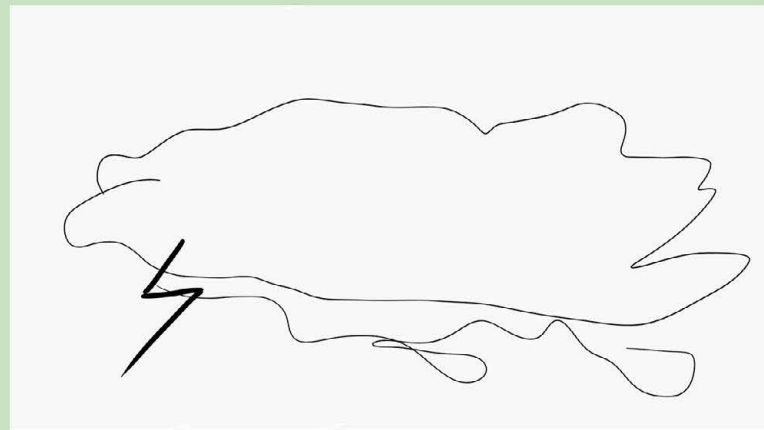
61. Sme von zo spomienky. Strom sa nazúri na mrak.



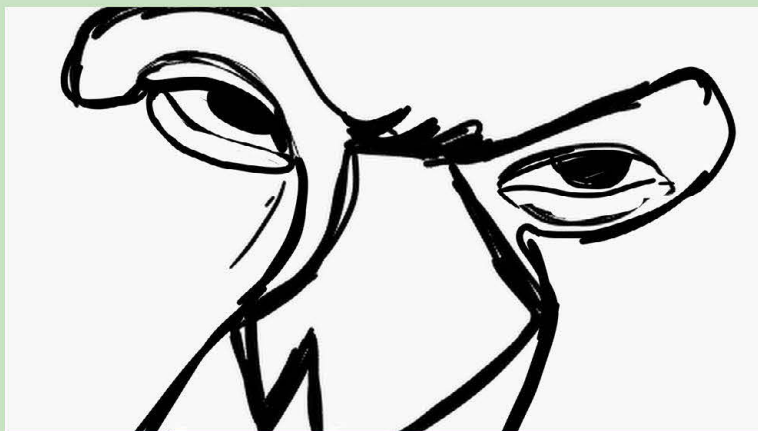
62. Konár uchopí zvieratká práve v momente keď prichádza ďalší blesk.



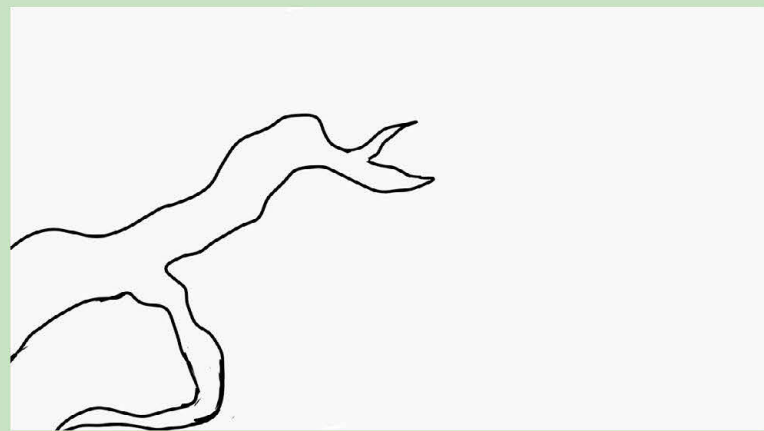
63. Stiahne ich nabok. Zem sa zatrasie



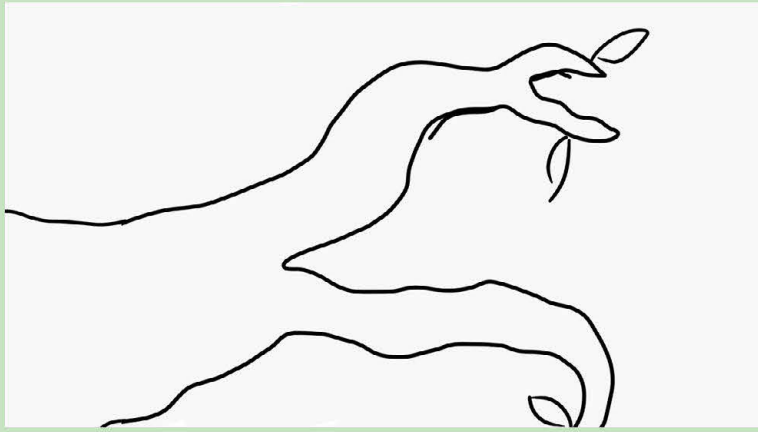
64. Mrak je už bližšie a bližšie



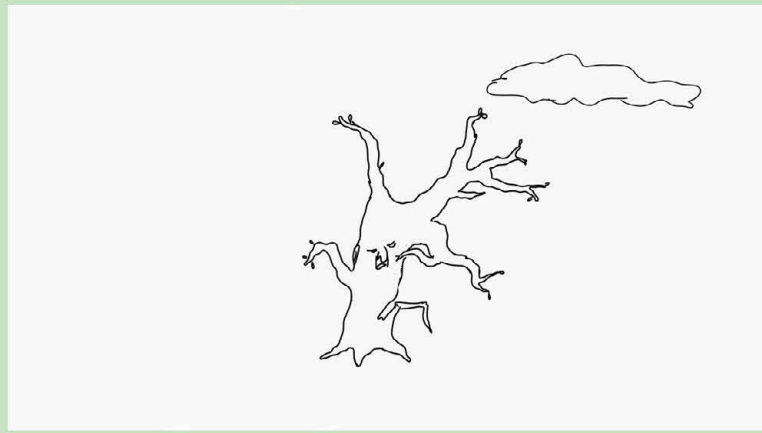
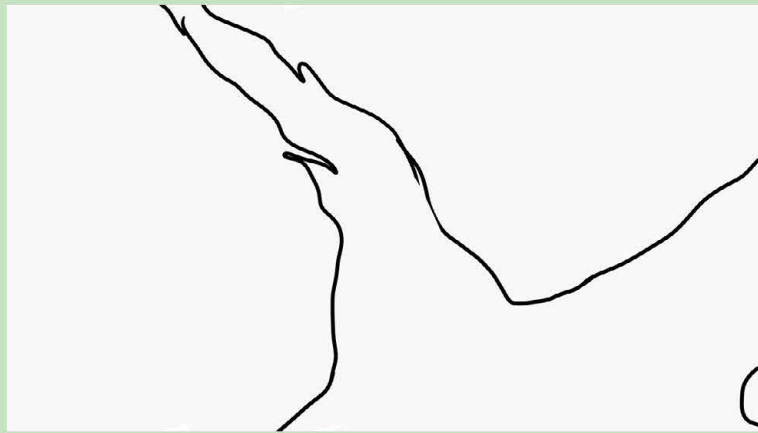
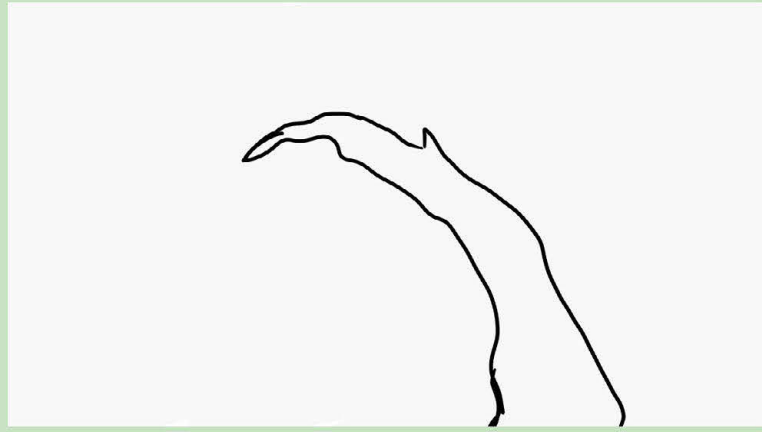
65. Strom zúri



66. Záber na konár ktorý začne naberať veľkosť



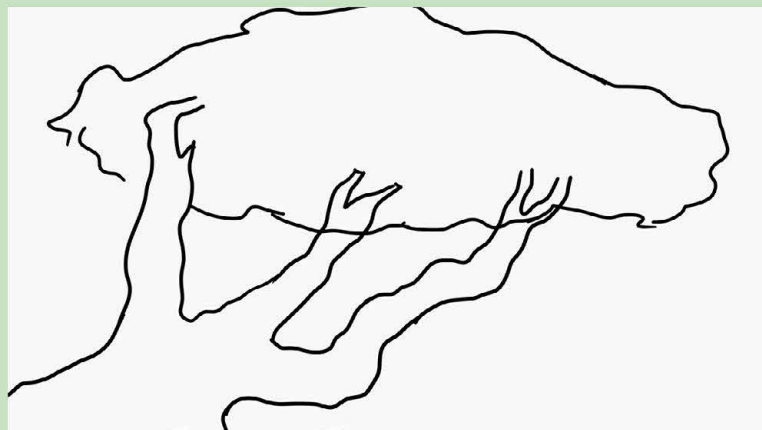
67., 68, 69. Proces zväčšovania a nárastu konárov



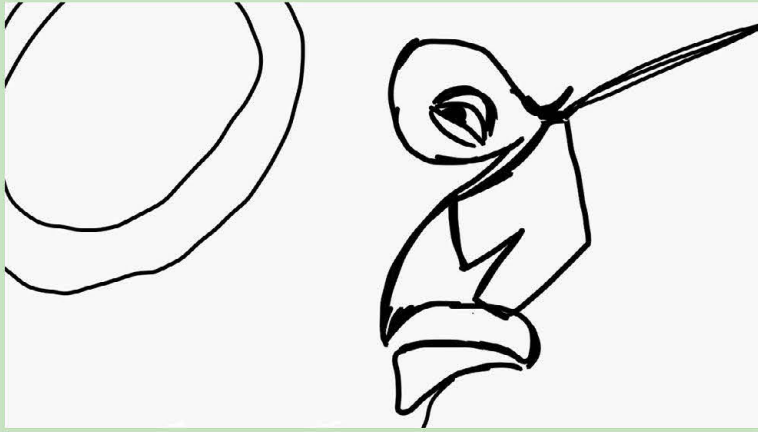
70. Strom je väčší



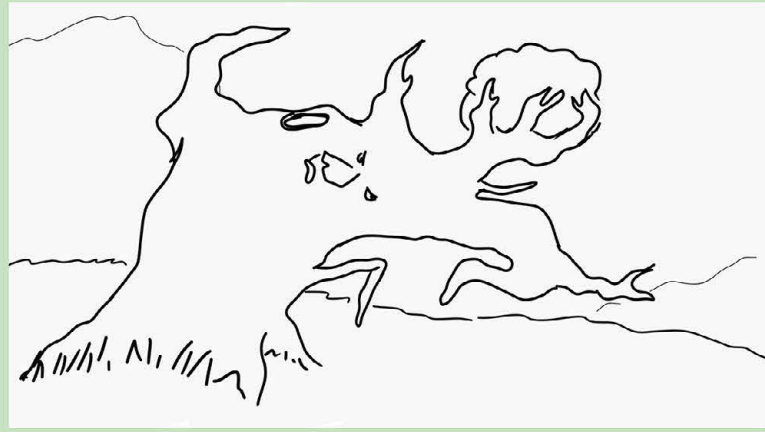
71. Naťahuje konáre k mraku, ktorý tiež rastie



72. Strom zaborí konáre do mraku



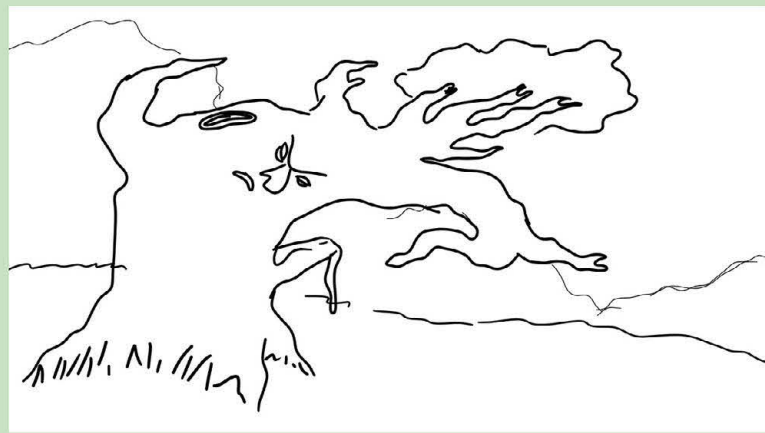
73. Na tvári stromu vidíme zápas



74. Snaží sa zhúžvať mrak ako papierovú guľičku.



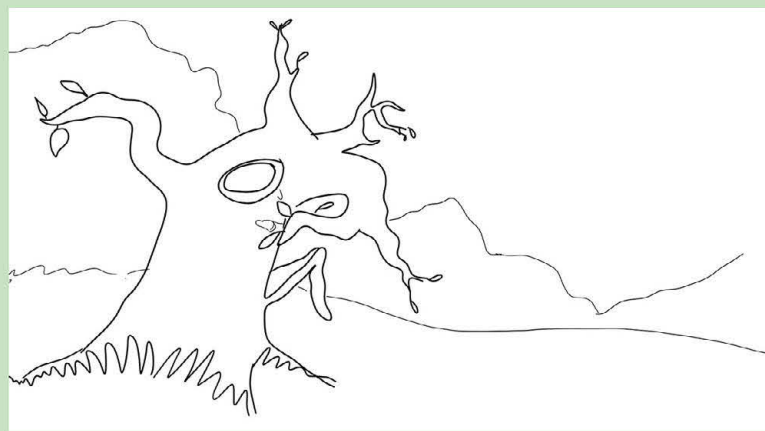
75. Aj mrak sa bráni a vysieľa malé blesky



76. Strom sa napriahne aj s mrakom



77. A z celej sily ho odhodí do diaľky



78. Potom sa zmenší do pôvodnej podoby.



79. Vidíme že mrak sa rozplynul a ustupuje do diaľky.



80. Strom si vydýchne a hneď zaspí tvrdým spánkom.



81. Noc



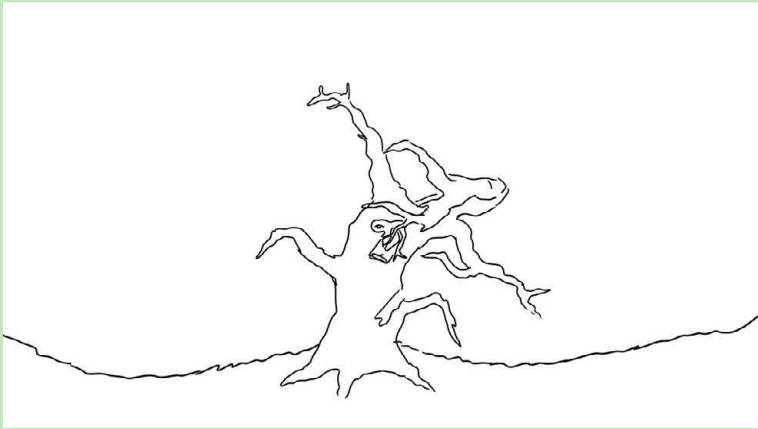
82. Roztmievačka - Ráno. Pohľad na strom. Má na čele leukoplast.



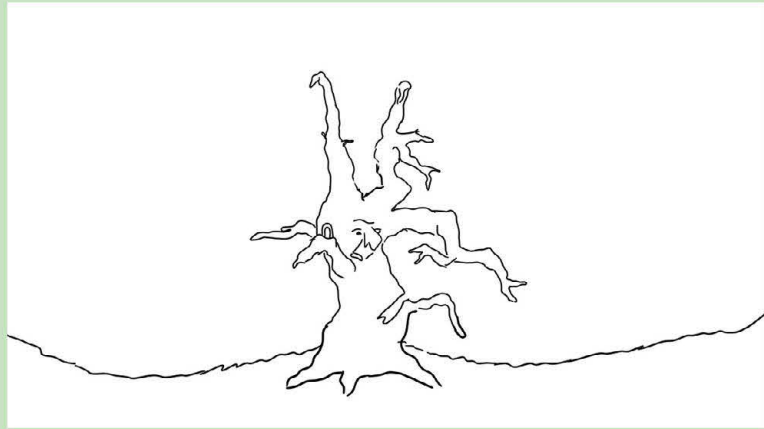
83. Strom sa zobudí a zisťuje čo to na sebe má.



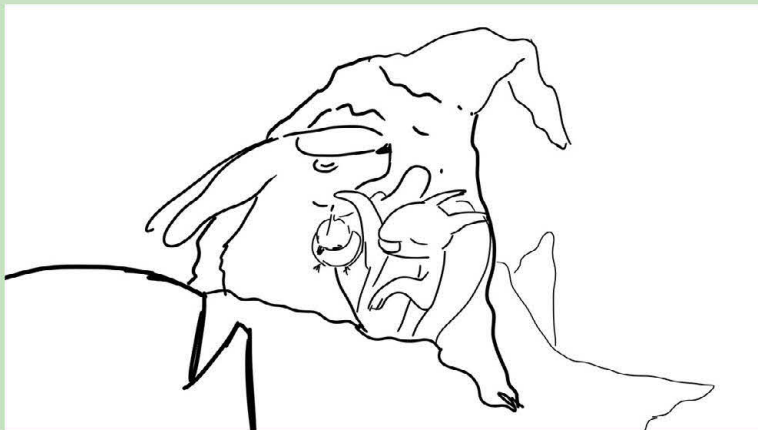
84. Obzerá si svoj konár, zlomený a obviazaný obväzmi.



85. Celok, strom si obzerá konár



86. Zrazu si všimne niečo ďalšie a zháči sa



87. Záber z jeho pohľadu, díva sa dole, v mieste jeho porušeného konára spia všetky tri zvieratká



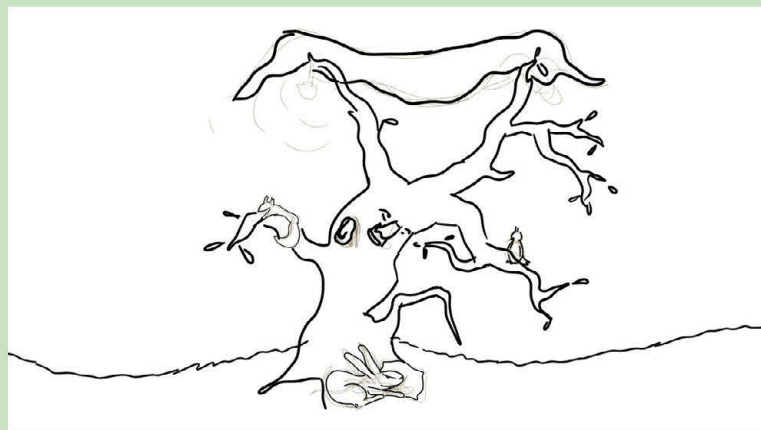
88. Prekvapenie v tvári stromu vystrieda pochopenie a úsmev



89. Zakryje spiace zvieratká dekou



90. Zatmievajúca, časový odstup



91. Finálny záber na strom. Je vidno že zvieratá sa udomácnili. Na korune drží strom deku a chráni zvieratká. ZRAZU akoby uťal sa spustí dážď. Strom sa trošku prefíkane uškľabí a znovu pohne konárom čím prebudí zvieratká na ktoré začne pršať. Tie sa na neho oboria a on ich znova zatieni a zachechtá sa. Obraz sa znovu vráti k idyle a kl'udu.