

# TMA: POSLANIE

Dávid Kurňavka

---

Bakalárska práca  
2013

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2012/2013

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Dávid KURŇAVKA**  
Osobní číslo: **K09430**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část:**  
**Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**  
**2. praktická část:**  
**Tma: Poslání – kreslený animovaný film**

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 15 normostran textu + přílohy, odevzdat válektro-nické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

### 2. Praktická část:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD Svýstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm,

v digitální podobě PDF (příprava pro tisk rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).  
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 v publikacích 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 v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

---

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby<sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3<sup>2)</sup>;
- podle § 60<sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60<sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně .....3.1.2013.....

DAVID KVRŤÁVKA  
.....  
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

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

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

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

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

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

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

Seznam odborné literatury:

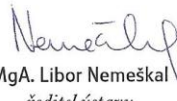
Úvod do estetiky animace, Kubiček Jiří, AMU Praha 2004, ISBN 80-7331-019-8  
Výtvarníci animovaného filmu, Poš Jan, Odeon, Praha 1990  
Timing for animation, Whitaker Herold, Halas John, Focal Press, ISBN 0240517148  
The Animator's Survival Kit Williams Richard, 1999

Vedoucí bakalářské práce: doc. ak. mal. Michal Zeman  
Ústav animace a audiovizí  
Datum zadání bakalářské práce: 3. prosince 2012  
Termín odevzdání bakalářské práce: 17. května 2013

Ve Zlíně dne 3. prosince 2012

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
MgA. Libor Nemeškal  
ředitel ústavu

## **ABSTRAKT**

Účelom môjho bakalárskeho filmu bolo, spojiť moje dve veľké vášne, pre ktoré žijem a dávajú mi zmysel. Je to ilustrácia a hudba. Ako formu môjho projektu som zvolil preto zvolil hudobný animovaný klip. V nasledujúcich stránkach Vám priblížim vývoj klipu od samotného začiatku, až po finálnu realizáciu.

Kľúčové slová: Kurňavka, sen, realita, ilustrácia, Purist, Animated, tma

## **ABSTRACT**

The main purpose of my bachelor film was to combine my two great passions, for which I live and give me a sense of my life. It's art and music. As a form of my project, I chose correctly music animated clip. In the following pages I will describe to you closer developments clip from the very beginning to the final implementation.

Key words: Kurňavka, dream, reality, illustration, Purist, Animated, darkness

Ďakujem pánovi Michalovi Zemanovi, za vedenie mojej bakalárskej práce, oceňujem jeho ochotu, trpezlivosť a predovšetkým, že ma naviedol tým správnym smerom. Predovšetkým ale mojím rodičom, ktorí odzačiatku stoja za mnou a podporujú ma vo všetkých smeroch.

*„Beda tým, ktorí vydávajú tmu za svetlo a svetlo za tmu.“ Izaiáš, 5,20*

Prehlasujem, že som bakalársku prácu vypracoval samostatne a odovzdaná verzia bakalárskej práce a verzia elektronicky nahraná do IS/STAG sú totožné.

V Zlíne dňa.....

.....



## OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>TEORETICKÁ ČASŤ</b> .....	<b>10</b>
<b>1 INŠPIRAČNÉ ZDROJE</b> .....	<b>11</b>
HUDOBNÁ SKUPINA PURIST .....	16
SKLADBA ANIMATED.....	18
<b>2 NÁMET</b> .....	<b>19</b>
<b>3 SCÉNAR</b> .....	<b>20</b>
<b>PRAKTICKÁ ČASŤ</b> .....	<b>22</b>
<b>4 STORYBOARD, ANIMATIK</b> .....	<b>23</b>
<b>5 VÝTVARNÉ SPRACOVANIE</b> .....	<b>24</b>
TYPIZÁCIA HLAVNEJ POSTAVY .....	24
CHARAKTERISTIKA PROSTREDIA .....	26
POPIS OBJEKTOV .....	27
<b>6 ANIMÁCIA</b> .....	<b>29</b>
<b>7 POSTPRODUKCIA</b> .....	<b>31</b>
<b>ZÁVER</b> .....	<b>32</b>
<b>ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY</b> .....	<b>33</b>
<b>ZOZNAM OBRÁZKOV</b> .....	<b>34</b>
<b>PRÍLOHA P1 OBRAZKOVÝ STORYBOARD</b> .....	<b>35</b>

## ÚVOD

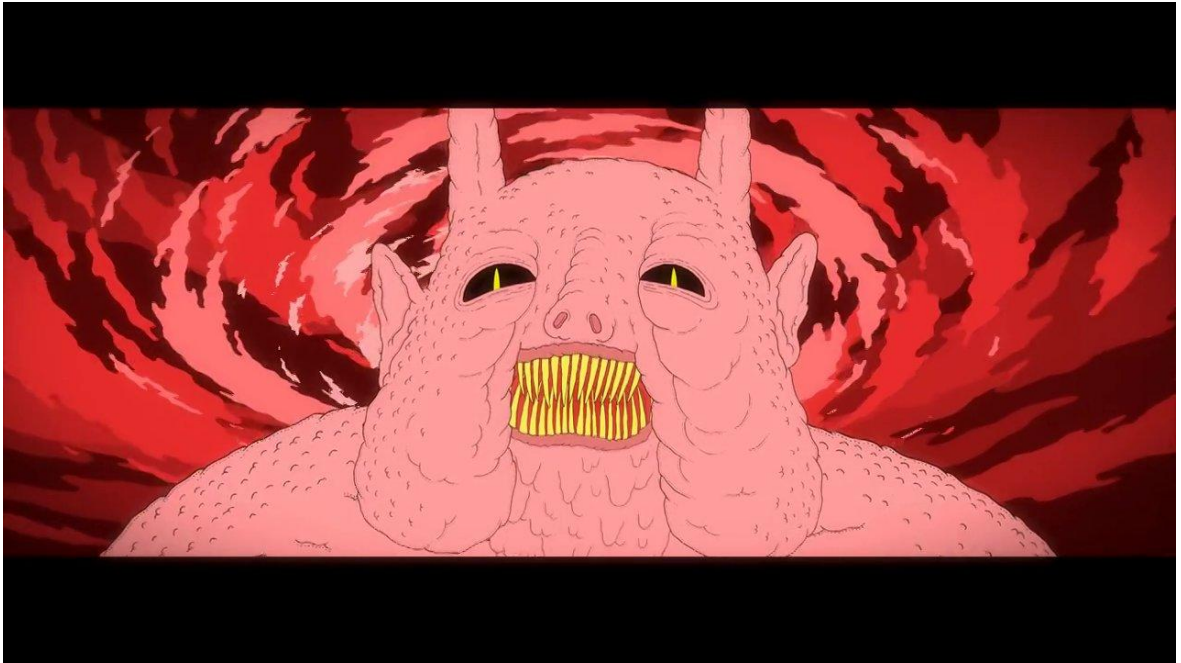
Zaobrám sa dôvodmi, prečo som sa rozhodol pre animovaný hudobný klip, čo ma priviedlo ku Slovenskej kapele Purist, z čoho som čerpal inšpiráciu, aké techniky som použil a v neposlednej rade aké vonkajšie alebo vnútorné faktory ma ovplyvnili pri tvorbe príbehu. Samotný príbeh animovaného klipu rozoberá spor medzi realitou a snom, respektive tým, čomu by sme sa radšej chceli venovať, žiaľ niekedy na úkor povinností a inokedy len z čistej vášne alebo z dezilúzie stereotypu osobného života. Pojednáva o charakterizácii hlavnej postavy, prostredia a o cielenej atmosfére. Naopak praktická časť rozoberá výtvarnú stránku, štylizáciu a technologický proces pri výrobe. Do výsledného produktu som sa snažil vložiť svoj ilustrátorský potenciál a skúsenosti s animáciou, ktoré som nazbieral počas troch rokov študovania na tejto vysokej škole.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

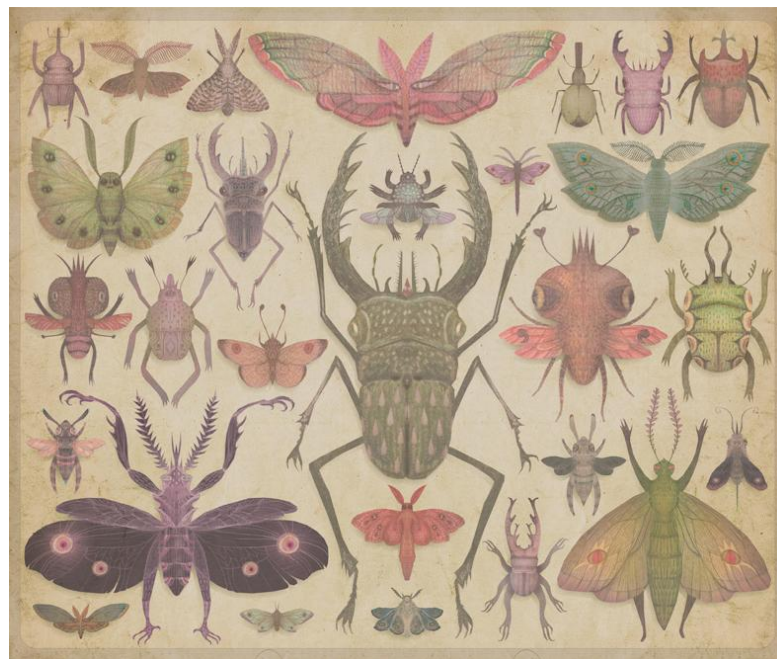
## 1 INŠPIRAČNÉ ZDROJE

Pri hľadaní inšpirácie, som nemusel chodiť ďaleko. Snažím sa profilovať ako ilustrátor a ako každý kreativec, aj ja robím všetko preto, aby bola moja tvorba autentická, odrazom mojich myšlienok, snov, vízií a reflektujúca dobu, v ktorej žijem. Keďže sa považujem za moderného človeka, snažím sa využívať technologické novinky v komunikačných médiach pre svoj prospech. Osobne som zastáncom toho názoru, že človek by mal sledovať aktuálne dianie vo svete, v ktorom sa nachádza, mať na pamäti minulosť, ale dívať sa dopredu. Ako už bolo mnohokrát povedané a napísané, máme moc zmeniť budúcnosť, avšak je utopiou žiť minulosťou. Nové média ako Facebook, Twitter, Tumblr využívam ku rozšíreniu osobného dosahu a okruhu ľudí, aby spoznali moju tvorbu. Je to skvelá možnosť ako spoznať nielen názor ostatných, ale aj naopak, vyjadriť sa a objaviť nových jedinečných autorov, kreatívov a umelcov. Dostal som sa taktiež k publikácii Illustration Now (Taschen), ktorú považujem za modlu pre ako aj začínajúcich tak aj profesionálnych ilustrátorov a výtvarníkov. Spomeniem pár mojich obľúbených ilustrátorov, ktorí sú jedinečný a neopakovateľne autentický. Sú to Kirsten Rothbart, Louis Safa a VLADIMIR (Obrázky 2,3,4.) Nie je potrebný detailný popis tvorby a špecifických znakov, pre mňa má ich práca vysokú hodnotu a veľký inšpiračný prínos. Aj vďaka týmto možnostiam som spoznal kapelu, ktorá zastrešila môj bakalársky film po hudobnej stránke. Môj výtvarný prejav sa neustále mení, hľadám nové cesty a spôsoby vyjadrenia seba samého voči svetu vizuálnou podobou. Nemôžem si teda dovoliť presne charakterizovať respektíve definovať moju celú tvorbu. Kým minulý rok ma púťali prevažne čiernobiele ilustrácie (Obrázok 5.), tento rok sa nesie v znamení farby (Obrázok 6.). Napriek tomu si uvedomujem a zaznamenávam jednotlivé znaky, ktoré sprevádzajú môj výtvarný prejav od samotného začiatku. Ako jeden z najsilnejších faktorov by som uviedol hneď na začiatku symbolizmus a symboliku so všetkým, čo k tomu patrí. Fascinuje ma vedomie, že ľudia rôzne reagujú na jednotlivé vizuálne ukážky. Napríklad ak by bol mesiac/luna pre prvého jedinca znakom čistoty, kludu, pokoja a spánku, pre toho druhého by to mohlo znamenať tajomnosť, mystiku a život. Baví ma sa pohrávať s týmito faktormi a vkládať ich do mojich ilustrácií. Mojim cieľom je človeka upútať, prinútiť ho, aby sa nad mojou výtvarnou myšlienkou pozastavil a študoval ju. Ďalšou neoddeliteľnou časťou mojich prác je dôraz na hyper-detail, to znamená, že daný objekt alebo časť ilustrácie sa snažím výtvarne zobrazit' s bohatou štruktúrou, kontúrou, alebo doplnkami špecifickými pre moju tvorbu. Tieto dve indície sa ma držia, sprevádzajú ma, z väčšej miery sa s nimi nevedomky profilujem ako

výtvarník a odlišujú moje práce od ostatných autorov. Postupom času sa moje výtvarno mení, avšak stále nesie znaky týchto dvoch faktorov. Musím spomenúť ešte jednu entitu, ktorá je veľmi dôležitá pre moju tvorbu. Je ňou noc a s ňou spojená mystika, okultizmus a tajomno. Tieto elementy ma odjakživa fascinovali a zaujímal som sa o ne. Bezoblačná noc s mesiacom v plnom splne mi príde priam magické prepojenie v kontexte s mojou kreativitou. Veď ako sa hovorí: noc má svoju moc. V tejto sústlosti spomieniem hudbu, ktorá je neoddeliteľnou súčasťou mojej práce. Je to moja veľká inšpirácia a závislosť zároveň. Nemám vyhradený striktno určitý štýl, rád, respektíve obrazne povedané dychtím po nepoznanom v tomto smere. Určitým spôsobom ma to naplňa a uspokojuje. Vďaka tomuto som sa dostal ku mladej Slovenskej kapele, ktorá funguje pomerne krátko na našej scéne - Purist a k ich novému EP - Renaissance. Napriek svojemu krátkemu trvaniu mi učarovali svojou nadčasovosťou a štýlom. Oslovil som ich, poslal referencie na moje práce a na základe ich súhlasu sme začali spolupracovať. Kapele sa moja tvorba páčila, nadšenie bolo obojstranné, takže atmosféra celého projektu sa niesla vo veľmi pozitívnom duchu a nabíjala ma pozitívnou energiou. Synopsu som mal hotovú ešte predtým, než som ich kontaktoval, čiže sme doladzovali už len detaily v jednotlivých scénach. Pôvodná skladba, ktorú som si vybral mala stopáž niečo málo cez štyri minúty, čo mi však prišlo zbytočne dlhé pre animovaný klip. Požiadal som ich teda o skrátenie stopáže s tým, že ponechajú dôležité rytmické časti (kvôli, ktorým som si túto skladbu vybral) Feedback z ich strany fungoval perfektne, takže behom pár dní mi poslali upravenú verziu skladby. Čo sa týka inšpirácie po stránke filmovej som sa prevažne opieral o sériu krátkometrážnych filmov z dielne štúdia HannesJohhanes. Konkrétne klipom ku Americkej undergroundovej kapele pochádzajúcej z Brooklynu Team Spirit. Klip má názov Team Spirit- MRDR It's Ok (<http://vimeo.com/65465072>). Zakladateľmi sú Hannes Elltorp a Johannes Helgelin z Londýna. Výsledná animácia je bohatá na farbu, dej a obsahuje unikátne špecifiká. Veľmi blízky a inšpiratívny mi bol hlavne technický postup pri vytváraní. Chalani najprv jednotlivé kúsky ručne nakreslili a následne na to preskenovali a upravili v Adobe Photoshope do digitálnej formy. Následne na to takto pripravené časti skladali v programe Adobe After Effects do výslednej podoby. Tento klip mi v podstate dopomohol a lepšie napísané utvrdil v názore, ako bude vyzeráť a akou technickou stránkou sa bude uberať. Boli prípady, kedy som si nevedel dať rady s určitými pohybmi a nedokázal som si vybaviť ako sa niektoré objekty pri špecifickom pohybe správajú. Vtedy som čerpal z veľmi známej publikácie - The Animator's Survival kit od Richarda Williamsa.



*Obrázok 1. Ukážka klipu pre Team Spirit od štúdia HannesJohhanes*



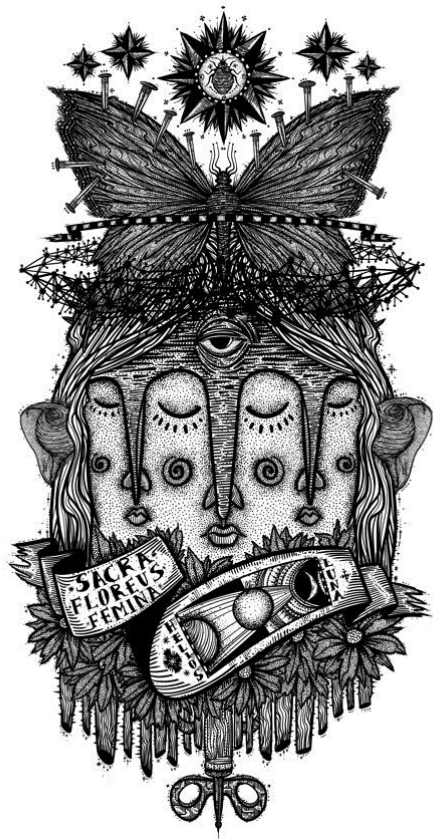
*Obrázok 2. VLADIMIR*



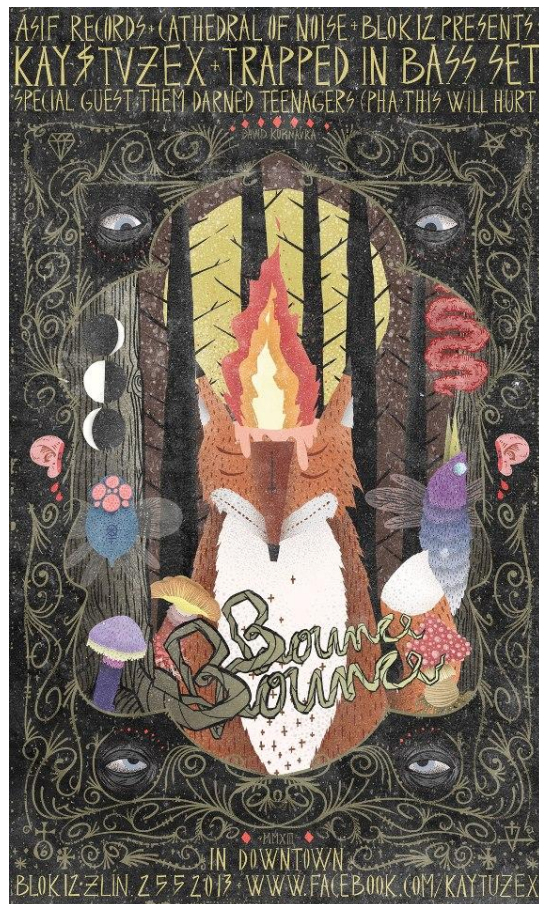
Obrázok 3. Kirsten Rothbart



Obrázok4. Louis Safa



Obrázok 5. Čiernobiela práca



Obrázok 6. Farebná práca



## HUDOBNÁ SKUPINA PURIST

PURIST je Bratislavská kapela fungujúca od roku 2011. Názov kapely pochádza z čistých a priamych myšlienok moderného umenia jako architektúra a dizajn. Je to práve zosobnenie a prezentácia týchto kreatívnych myšlienok, ktorá odlišuje kapelu od súčasnej modernej tvorby na Slovensku a ovplyvňuje ich zvuk a tvorbu.

Už pri prvom vzájomnom stretnutí Juraja s Adamom, cez spoločných známych, si obaja uvedomili, že zdieľajú spoločné nadšenie pre hudbu. Aj keď ich hudobné zázemie bolo úplne odlišné, časom našli spoločnú reč a štýl, ktorým by sa chceli jako kapela uberať. Juraj s Adamom sa teda rozhodli pre formu semi-elektronickej hudby, kvôli jej nezávislosti od bicích nástrojov. Pri hľadaní toho správneho zvuku, sa vystriedalo v kapele viacero hudobníkov. V júni 2011 sa ku kapele pridol bubeník Stanislav Iľušák, najprv v úlohe live bubeníka, až sa napokon stal plnohodnotným členom kapely.

Po dlhých mesiacoch skúšania vlastných skladieb a zdokonaľovania rezentácie, ich spoločná snaha nakoniec vyústila do vydania EP s názvom PURIST, ktoré nahrali v štúdiu LavaSound s pomocou Mareka Rakovického. Nasledovalo turné po Slovensku s názvom PURIST INTRODUCTION TOUR 2012. Singel Renaissance sa dostal do rotácie Rádia FM a tri týždne po sebe sa držal na prvom mieste hitparády Osmička. Kapela k tomuto singlu nakrútila aj svoj prvý oficiálny videoklip v réžii Pauly Mačákovej. V januári 2013 boli Purist nominovaní v kategórii Nováčik roka na Radio\_Head Awards 2012, na udeľovaní cien napokon titul nezískali, no prispeli svojím pamätným live vystúpením. Veľkým úspechom bolo zúčastniť sa, jako jediný zástupca slovenskej scény, na festivale Electronic Beats popri aktuálnych menách elektronickej scény jako Hurts a Youthkills. Tento rok PURIST zahrajú aj na najväčšom festivale na Slovesku, BAŽANT POHODA a v auguste 2013 aj na Festivale GRAPE v Piešťanoch. V súčasnosti pracujú na novom albume, ktorý je plánovaný na jeseň/zimu 2013.



*Obrázok6. Hudobná skupina PURIST*

## SKLADBA ANIMATED

„Skladba vznikla spontánne, od začiatku bola komponovaná s tým vedomím, že bude inštrumentálna. Názov ANIMATED dostala z dôvodu, že bola celá naanimovaná v počítači. Už počas hraní skladby v skúšobni, sa pri nej kapela veľmi dobre bavila a doteraz táto skladba patrí medzi najobľúbenejšie bubeníka Stana.,,

Pri hľadaní hudby som sa zamerial na niečo inštrumentálne spolu s jemným nádychom industrializmu. Po vypočutí EP – Renaissance som si veľmi obľúbil túto skladbu a začal s ňou kalkulovať ako s plnohodnotným hudobným, respektíve atmosférickým doplnkom. Skladba je svižná, dynamická a napriek svojemu rýchlemu tempu obsahuje pomalšie pasáže, s ktorými sa výborne pracovalo pri vytváraní rytmickej zhody vizuálneho faktoru s hudobnou vložkou.



*Obrazok 7. Inf. Ohľadom EP Renaissance*

## 1 NÁMET

Už na začiatku bola idea charakteru muža, ktorý sa nám snaží zdeliť príbeh. Lákavá myšlienka, s ktorou som sa v hlave pohrával hneď od začiatku bola, že by sme jeho príbeh nevníмали audiovizuálne ( mám na mysli hovorené slovo), ale čiste obrazovo vstrebávali dej. Príbeh ale musím prispôbiť širokej vrstve ľudí, takže si nemôžem dovoliť unikátne výrazové špecifiká, ktoré ilustrácia ponúka. Vždy však existuje riešenie a ja som sa ho snažil nájsť. Vedel som, že chcem postaviť dej na aktuálnom probléme alebo dani. Snažil som sa o autenticitu, takže to musela byť určitá situácia, ktorou som si prešiel alebo ju prežívam. Po niekoľkých neúspešných pokusoch, ktoré nevyšli z hľadiska absencie dobre údernej pointy, som sa v tom strácal čoraz viac. Začal som teda uvažovať, úplne od začiatku. Stanovil som si, s čím by ma bavilo pracovať a zvoľa som uvažoval, aká téma by mala potrebný plnohodnotný potenciál. Zamyslel som sa teda nad sebou. Ako ilustrátor, ktorý sa snaží uživiť svojím remeslom, si zatiaľ nemožem dovoliť mať absolútne voľnú ruku nad projektom, ktorý zadáva klient. Väčšinou sa musím prispôbiť určitým výrazovým podmienkam, korektúram a špecifickým znakom. Málakedy sa mi stalo, že by som mal voľnú ruku v projekte, kde som pôsobil ako výtvarný aspekt. Úplným opakom je, prirodzene, keď pracujem na osobnom projekte a mám nad tým absolútnu kontrolu. V oboch prípadoch sa však snažím o autenticitu a jedinečnosť – o takzvanú zlatú strednú cestu. Ponúka sa nám ale teda konflikt a síce, že na úkor materiálneho bytia a života (jedlo,nájom) musím zvoliť ako umelec ústupok a prispôbiť sa požiadavkom klienta. Tento spor sa premieta v akékoľvek umeleckej alebo kreatívnej profesii, to znamená, že má široký dosah na viacero ľudí.Preto som sa vo svojom bakalárskom projekte snažil dostať do konfrontácie to, čo chceme, po čom túžime a naopak, čo neplánujeme, čo robiť musíme aby sme mohli plnohodnotne existovať. Bojujeme s tým, unikáme zlým možnostiam a utiekame sa, ba priam vyžadujeme niekedy až naivne k tie dobré. Častokrát nás to pohltí a potom sa človek ocitne v slepom nihilizme voči akémukoľvek riešeniu jeho situácie. Napriek častému sklamaniu to skúšame odznova každý krát. No nakoniec zistíme, že už dávno žijeme v kompromise, ktorý sme si sami zvolili a stále ho posilňujeme a budeme našimi správnymi ale aj nesprávnymi rozhodnutiami.

### 3 SCÉNAR

Dej sa otvára, keď na scénu vyskočí postavička od pása nahor. Zároveň na to k nej priletí lampa a vešiak. Chlapík žmurkne do rytmu a chytí sa za klobúk, ktorý vzápätí odhodí na vešiak. Druhá ruka sa mu zdvihne aby zhasol lampu. Nastáva chvíľkové šero, ktoré končí priblížením na detail jeho hlavy. Vlasy odskočia smerom nahor, zasunie sa horná časť hlavy a my mu máme po prvý krát možnosť vidieť do hlavy. Z hlavy sa vysunie zemina, respektíve kopček a hneď na to aj náš hlavný charakter. Sú typizáciou rovnaký, takže vidíme paralelu medzi týmito postavami, čo znamená, že sa nachádzame v jeho myšlienkach alebo snoch. Chlapík vytiahne semienko s novou myšlienkou, zasadí ju a poleje. Čaká a zachvíľu z neho vyrastie stonka s jedným listom, čo znamená jeho prvú predstavu. Zároveň na stonke vyrástla hviezda, ktorá po zasunutí kopčeku zo stonkou vyletí preč z obrazu. Vyletia tri farebné balóny a vzápätí na to aj chlapík v lietadle. Vysunie sa slnko, mesiac s hviezdami a oblaky začnú križovať let nášho letca. Ako kulisa, taktiež z jeho hlavy vyletí vzdušný balón. Po pár sekundách však slnko zmení pozíciu a pristane do jeho hlavy. Vzápätí na to, sa zmení na ozubené kolo. Toto je prvý moment kedy obraciam jeho sen. Po ozubenom slnku, ktoré začne pracovať, vyskočí potrubie s ostatnými ozubenými kolieskami a komínom. Komín narazí do lietadla a lietadlo havaruje. Medzitým sa mašina rozrastá a naberá na otáčkach. Lietadlo medzitým vybuchne a jeho trosky dopadnú do stroja, ktorý sa zasekne a prestane pracovať. Zasunie sa naspäť a znova nám z hlavy vybieha kopček a s ním chlapík pripravený zasadiť novú myšlienku. Znova sa teda vysunie kopec a za ním chlapík. Vzápätí na to sa ukazujú ozubené kolesá, ktoré mu začínajú postupne zakrývať mozog. Zasadí druhú myšlienku, z ktorej vyrastie kvet, ktorý sa preletí do obloku okna. Vyskočí idylka rodiny ako doma a strom. Na scénu príde taktiež žena, ktorá mu dá pusu a pohladí ho. Chlapík náhle ale ochorie, vyskočí mu šála a teplomer. Žena mu ponúka čaj. Mechanizmus začne opäť reagovať na pozitívny podnet, a charakter ochorie, zakašle. Naskočí mu šála, zmizne dom, strom, žena a charakter sa zmení na pacmana ktorý, požiera prášky. Prášky, ktoré produkuje mechanizmus – továreň stále pribúdajú a on sa vôbec nelieči. V jednom momente však jedna zlá postavička naráža na neho a scéna padá a mizne. Ešte raz spomeniem, že pohyby a efekty tejto časti sú inšpirované starou počítačovou hrou pac man. Ostáva nám znova odhalená hlava. Naskakuje zemina s chlapíkom, pripraveným zasadiť ďalšiu myšlienku. Stroj medzitým naberá na obrátkach a posúva sa v zakrývaní mozgu. Podarí sa mu ale zasadiť myšlienku a vyrastá snonka s kvapkou. Kvapka spadne naspäť do útroby, z ktorého sa

vynárajú postupne vlny. Do to sa vynorí loďka s pirátom čo symbolizuje voľnosť. Chvíľku sa plaví a pozerá sa do ďalekohľadu. V tom sa vysunie ozubené koleso v protismere, ktoré potopí čln s pirátom. Kolesá postupne zasunú všetky fáze vlny. Nahradí ich cesta s autom. Jazda no nočným mestom do práce ráno alebo z práce večer znamená parafrázu medzi slobodnou plavbou člnom a jazdu autom. Po čase mizne aj auto spolu s celou scénou a zbnova sme na začiatku. Pri štvrtom pokuse zasadiť peknú myšlienku ale nastáva už definitívny boj medzi charakterom a strojom. Strom absolútne zakryje mozog a nevyrastie z neho nič. Snaží sa ho rozbiť silou a podarí sa mu to až na druhý krát. Charakter padá do útrov hlavy a postava si myslí, že definitívne vyhrala. Usmeje sa, no vzápätí mu zamrzne úsmev a znehybnie. Oddiali sa celá postava a rozdelí sa na 2 časti. Predná časť sa posunie smerom dole a my vidíme jeho vnútro. Do mozgu naďalej putujú informácie, no srdce sa nehýbe. Priblíži sa nám srdce a postupne sa z neho stáva mechanický prístroj, ktorý sa po úplnom dokončení rozbehne. Vracia sa na pôvodné miesto a postava sa znova ucelí. Opäť vyskakuje mozog a čakáme na charakter, ktorý by mal zasadiť myšlienku. Avšak namiesto neho sa vysúvajú mechanické ramená, ktoré zasadia semienko myšlienky a zalejú ho. Vzápätí na to miznú v útrobach hlavy a postava sa vzdáľuje. Padajú jej naspäť vlasy a taktiež jeho klobúk. Ako sa nám vzdáľuje postava na začiatočnú diaľku, začínajú sa vynárať ostatné charaktery so svojími odlišnými, vlastnými myšlienkami.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 6 STORYBOARD A ANIMATIK

Od začiatku som pracoval s centrálnym umiestnením scény zameraným na hlavný charakter. Predpríprava znamenala niekoľko násobné pokusy, skice a navrhovanie objektov použitých vo filme. Postupom času sa ale prirodzene jednotlivé časti menili a upravovali než som sa ustanovil na finálnej verzii. Od samotného prvého nápadu prešiel príbeh o 360° Veľkým prínosom, bez ktorého by môj film nebol dokončený v súčasnej verzii boli konzultácie. S mojím vedúcim práce sme o príbehu a jednotlivých súčastiach diskutovali a snažili sa nájsť najvýhodnejšiu cestu z hľadiska témy, výtvarna a času. Nakoniec mi taktiež dopomohlo finálne rozhodnutie hudobného animovaného klipu, pri ktorom som mal stanovenú presnú stopáž skladby. Takisto obrovskou skúsenosťou bolo skladať príbeh do rytmu, naväzovať na gradačnú kosť skladby príbeh a formovať ho do želanej podoby. Skladba sa začína pomalším tempom, kde vznikol ideálny priestor na titulky. Začína sa až šesťnástou sekundou, pri ktorej sa už hudobne pripravený a naladený ponoríme do deja. Na jednej strane môže pôsobiť voľba hudobnej skladby obmedzujúci z hľadiska striktného smerovania skladby, no v mojom prípade to bola moja veľká opora, pretože od začiatku mi dokonale sedela do skoro všetkých pasáží. Hlavné dejové okamihy a pohybové zmeny scény som teda naskicoval v programe Adobe PS. Ako som spomínal samotná práca pri výrobe jednotlivých scén prinášala nové úskalia spojené so zvolenou technikou, takže sa jednotlivé pohyby často menili a upravovali aby nadobudli patričnú autenticitu a dôveryhodnosť. Vypracovaný storyboard pridávam v prílohe č. 1.

Následne na to, hotové vizuály scén som skladal v programe AAE na predom pripravenú skladbu. Vznikol tak následne na to animatik, ktorý bol viacmenej jednoduchý ale podložený predošlým animačným skúškam a základného storyboardu.



## 7 VÝTVARNÉ SPRACOVANIE

Pri výtvarnom spracovaní som sa prioritne uberal formou farebne pútavej ilustrácie, ktorú som si potom ako celok rozdelil na plány a snažil rozpochybovať v príslušných animačných programoch. Zvolil som výrazné farby spolu s jemným tmavým gradientom príslušného odtieňa. Ako je mojím zvykom, doplnil ho v linkách šrafúrami, symbolmi a hlavnými znakmi charakteristicky daného objektu. Pozadie a prostredie mi v mojom filme iba dopĺňa charakter a jeho myšlienky. Napriek tomu je jeho neoddeliteľnou súčasťou, pričom som zvolil paterny so špecifickými znakmi ku danej scéne. Snažil som sa odpútať od tvrdej linky, či už farebnej alebo čiernej, rešil som charakter a objekty prevažne farebnými plochami, čím som sa snažil dosiahnuť plnohodnotné prekryvanie a jasnú čitateľnosť jednotlivých scén. Ako som už spomínal, charakter, prostredie, objekty a aj tie najmenšie súčasti som si rozdelil na jednoduché plány a každú túto časť plnohodnotne pojal ako ilustráciu.

### Typizácia postavy

Už spomínaný hlavný charakter muža (obrázok 9.) nás sprevádza celým filmom. Uvedie nás spolu s doplnujúcimi objektami hneď na začiatku do celkovej atmosféry filmu. Vizualne nám servíruje momenty a udalosti, ktoré sa dejú v jeho hlave priamo pred našimi očami. Je rozdelený na triplány, respektíve na vonkajšiu, strednú a vnútornú časť. Tú prvú časť vidíme väčšinu filmu, avšak iba z časti, skoro počas celého klipu je podstatné to, čo sa mu odohráva v hlave. Chcel som charakter štylizovať koniec koncov podľa seba, keďže som si vybral tému ktorá sa dotýka taktiež. Má svetlé, blond vlasy a tvár ma odtieň slabo ružovej, čo som si nespojil s tým že nie je opálený ale, že je ešte napomädzí dospelosti. Na sebe má pruhované tričko, cez ktoré v pravom dolnom rohu vidíme akýsi otvor so sklíčkom a v ňom jeho srdce. Práve toto srdce bude dôležitým pojítkom od začiatku až pri samotnom závere a pomože nám lepšie pochopiť pointu celého príbehu. Tvár pôsobí sympaticky, maličké oči a ružové líca ho skôr stavajú do role pozitívnej než aby v nás vyvolával negatívny dojem. Celým dejom nás sprevádza detail na jeho hlavu a pre nás odkryté predstavy. Počas tohto trvania sa jeho oči buď mračia, snívajú alebo sú spokojné. Na hlave nosí slamenný klobúk, ktorý mu neslúži ako ochrana proti slnku ale paradoxne vzhľadom na to, že sa nachádza v tme, slúži ako ochrana jeho myšlienok pred vonkajším svetom. Jeho celú postavu vidíme v podstate iba na začiatku a na konci. Chcel som ukázať

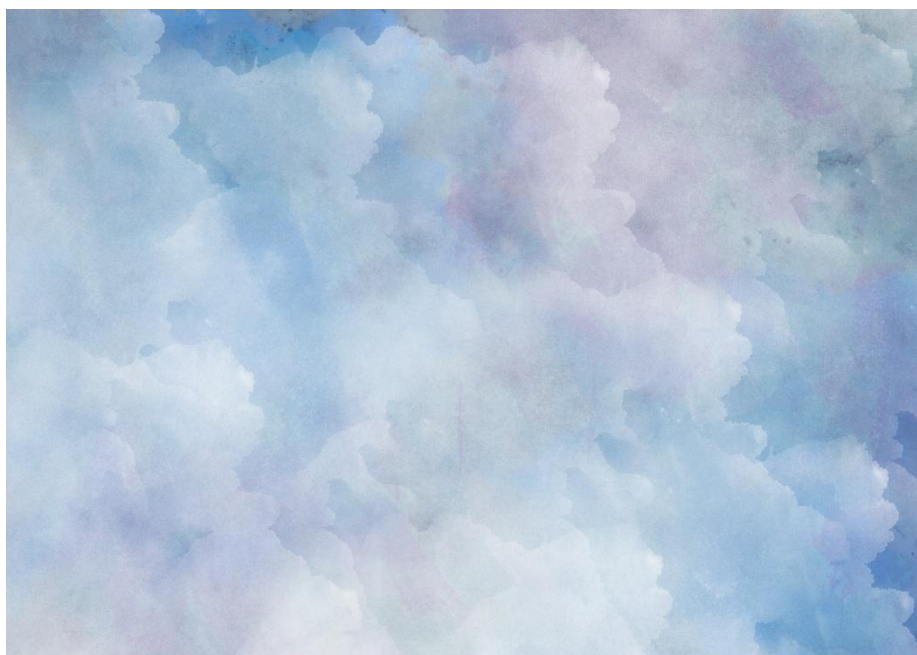
divákovi jeho emočné zmeny na dejový sled udalostí aspoň touto formou. Dôležitým objektom je jeho srdce, na ktorom budeme vidieť jeho postupnú premenu.



Obrázok 9. Hlavný charakter

## CHARAKTERIZÁCIA PROSTREDIA

Klip sa odohráva prevažne v tme, avšak ku samotnej symbolike temnoty ako čierna a šedá, som pridal filter so starým 8mm filmom. Vymyká sa tak dojmu statickosti, v pravidelných intervaloch monotónne pulzuje a dodáva tak efekt dynamického stereotypu. Pri snových častiach ako je let v oblakoch, vidina mamonu alebo pocitu domova, som využil ručne vytvorený mnohofarebný patern s jemne nahodenou štruktúrou, ktorý dokresľuje atmosféru v daných úsekoch filmu. Teda pri pozitívnych častiach príbehu používam svetlé, živé a hravé farby. Definícia studených farieb nemusí vždy striktno znamenať ich negatívny vplyv. Výborný príklad je s modro-bielou (obrázok 9.), ktorá obyčajne znamená zimu a chlad, avšak v kontexte s oblohou nám prináša nové pojmy ako sloboda, voľnosť a tak ďalej. Ako hlavné tri spomeniem teda modrú – symboliku neba a oblohy, purpurovo-zlatú, ktorá znamená bohatstvo, slávu a úspech. Tou poslednou je prevažne zeleno – oranžova, znamená pocit nádeje a vecí v rozkvetu. Už vyššie som spomenul svoju náklonnosť ku symbolizmu, takže je pochopiteľná voľba výbornou implementáciou v prostredí v podobe rýchlo preblesknutých bielych symbolov. Na jednej strane samy o sebe majú svoj vizuálny význam, na strane druhej si nimi pomáham dotvárať scénu, ale čo je hlavnejšie, upozorňovať na dôležité objekty vo filme. Obsahujú základné geometrické znaky s ornamentálnymi prvkami, alebo len jednoducho mnou vytvorené symboly, ktoré sa mi pocitovo do danej scény perfektne hodili.



*Obrázok 10. Ukážka prostredia*

## POPIS OBJEKTŮV

Veci, které sa objavujú na obraze a dotvárajú scénu spolu hlavnou postavou a prostredím, som považoval za prioritné. Počas klipu totižto utvárajú atmosféru svojim vizuálnom a pútajú oko diváka. Na jednej strane som sa snažil tématicky pojať objekty pre verejnosť prítlačlivou formou, na strane druhej však štylizáciou, ktorá mi je veľmi blízka. Odjakživa ma fascinoval a priťahoval steampunk – spájanie a posúvanie hraníc technológie v stročí páry. Všakované mechanické mašinky a vylepšováky. Túto štylizáciu som taktiež spojil spolu s so starým vintage štýlom. Věci z minulého storočia majú svoje čaro a určitým spôsobom priťahujú každého z nás. Pri finálnom výtvarnom riešení som teda mal na vedomí tieto dva faktory, ktoré som podkresľoval tmavším gradientom a klasicky nahodenou štruktúrou. Mal som možnosť dobre preštudovať tvar a štruktúru každého objektu, buď podľa fotky alebo z vlastnej skúsenosti. Keďže som si vybral príslušnú techniku animácie, venoval som výrazný dôraz na dôkladné vizuálne spracovanie. Farebné kombinácie som volil skôr svetlého rázu, keďže podkladová farba je prevažne tmavá. Dával som však pozor na to, aby jednotlivé objekty sa svojou farebnosťou neprekrývali alebo naopak nepôsobili moc vulgárne v danej scéne.

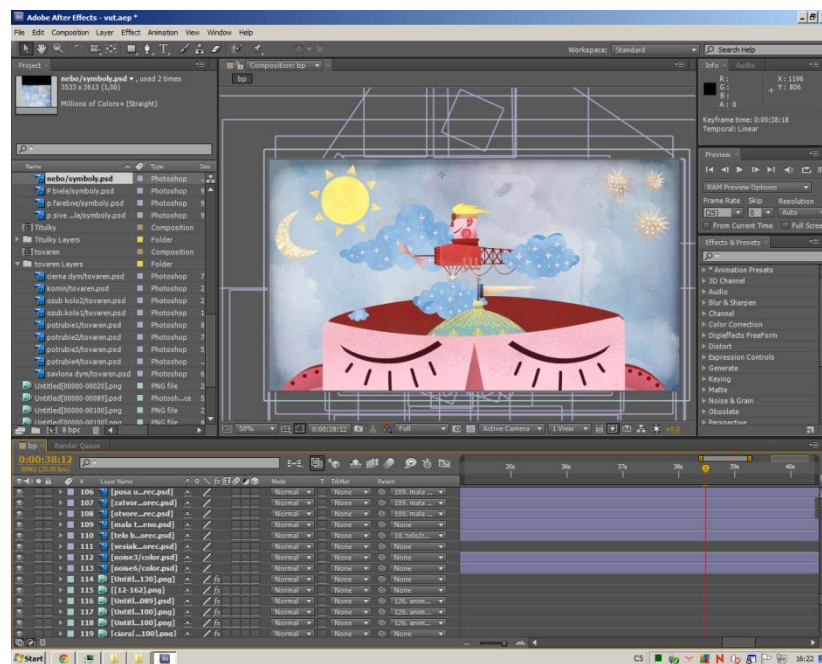


Obrázok 11. Ukážka súčastí

## 6 ANIMÁCIA

Postavičky, prostredie a objekty sú loutky a samotný postup animácie mnou už predom pripravených nailustrovaných častí, bol častokrát zložitý proces, pri ktorom som musel niekoľkokrát nájsť správne riešenie, alebo prísť na nové, iný vynaliezavý nápad. Toto bola moja prvá skúsenosť využitia animácie ako vizuálneho doprodu hudby. Veľmi ma bavilo a niekedy priam prekvapovalo dosadzovať jednotlivé sekvencie do rytmov a synchronizovať tieto dve médiá. Vo väčšine prípadov som pracoval s programom *Adobe After Effects*, ktorý ponúka vynikajúce možnosti a podmienky pre tento typ animácie. Biele symboly a pohyblivé ornamenty som vytváral dodatočne v *TVP Animation*. Mojou výhodou pri voľbe technického postupu, mám na mysli loutkovú animáciu, bolo, že som si mohol dovoliť pracovať s framerate\_om 25fps. Animácia tak vyzerá plynule, nie je miestami rozpačitá ako kreslenka. Pracoval som teda obširnejšie napísané s viac než piatimi plánmi, začnem od toho najspodnejšieho a tým bolo prostredie. Podstatný časový úsek filmu zaberá tmavý patern spolu s filtrom 8mm filmu. Je umiestnený staticky, čo však úplne stačí, pretože jeho náplňou je iba dynamická obrazová stopáž. Miestami som ho vystriedal podľa atmosféry danej scény statickými farebnými pozadiami alebo tmavo červenými dynamickým pozadím. Pri pozitívnych scénach som chcel aby to nepôsobilo chaoticky, no naopak stabilne a pokojne, čoho som docielil statickým umiestnením s minimálnou roztmievačkou. Naopak pri negatívnych scénach je pozadie pulzujúce, pohybuje sa a týmto iba dotvára pocit organizované chaosu vo vizuálnom mechanizme. Štvrtým plánom je vnútorná časť hlavného charakteru, respektíve jeho vnútro, pri ktorom vo výslednej animácii dodáva dojem priestoru a nie striktnú plochu. Zdá sa teda nám, že objekty a časti jeho myšlienok sa vynárajú a ponárajú priamo do jeho hlavy. Účelom tretieho a síce stredného plánu boli samotné myšlienky, objekty a telesá, ktoré nám vizuálne podkresľujú jeho myšlienky. Toto je najdôležitejší plán, v ňom sa totižto ukrývajú všetky objekty ktoré servírujem divákovi ako vizuálny podkres. Tento tretí plán sa však delí ešte na minimálne desať menších plánikov. To z toho dôvodu aby sa jednotlivé scény prekrývali v tom správnom poradí a vzájomne sa nekrižovali. Pri podobnom type animácií treba klásť veľký dôraz na postupnosť. Dôležitým faktorom bolo načasovanie jednotlivých častí tak, aby sa vzájomne neprekrývali, respektíve nevyčnievali v nesprávny čas. Druhým nemenej podstatným plánom bola tvár a telo, ktorá v minimalistickej mimike podáva divákovi základné informácie o jeho emóciách a v neposlednej rade ukrýva jednotlivé partikly tretieho plánu, ktoré v správny okamih odohrajú svoju rolu a vrátia sa na pôvodné miesto. Tvár je

vstupným obrazovým faktorom, ktorý servírujem jeden ako z prvých. Realizoval som ju teda tak, aby nebola náročná a nenarušovala tak ostatné elementy. Počas celého príbehu sa nám na nej pohybuje mimika (oči, ústa) a nos, viac som nepotreboval znázorniť. Na tele sú v pohybe ruky, ktoré vytvárajú akciu a pridávajú tým svoj podstatný podiel na celkovej animácii. Jedným z najdôležitejších častí toho druhého plánu je srdce. Výtvarne je pojaté priam až detsky, no je to univerzálny komunikačný jazyk a veľmi použiteľné v animácií. Pod srdcom ktoré pulzuje sa nám pohybuje taktiež patern, ktorý má znázorňovať jeho vnútro. Tým posledným prvým a predným, sú už spomínané symboly, ktoré sa v určitých okamih nenápadne mihnú na scéne. Účel týchto symbolov bol nielen po znakovkej stránke – spojil som ďalší faktor charakteristický pre moju tvorbu, dodal tak obrazu väčšiu dynamiku, zlepšoval rytmický vizuál synchronizácie obrazu a hudby, no predovšetkým v správny moment upozornil na dôležité body a znaky v animácií, aby si ich divák lepšie zapamätal, zaregistroval alebo sa nad tým pozastavil.



Obrázok 12. Screenshot samotného procesu animácie v programe AAE

## 7 POSTPRODUKCIA

Celý animovaný klip bol už od začiatku mnou plánovaný na jeden záber, takže možnosť využiť strih bola ihneď vylúčená. Naopak práve vďaka tomuto som sa snažil podľa dynamickej a stupňujúcej gradácie hudby vtiahnuť diváka čo najhlbšie do deja. Čo i len najmenšia jeho nepozornosť by mohla mať za následok jeho dezorientácie v deji. Skladba sa od začiatku začína pár sekúnd pozvoľným tempom – tento časový úsek sa mi dokonale hodil pre titulky. Akékoľvek iné umiestnenie by pôsobilo chaoticky a nepredvídateľne, využil som devíza, ktoré skladba priam sama ponúkala. Určité výrazné zvukové rytmy a takty som prispôbil deju animácie a prostrediu, to znamená, že som už nemusel pridávať samostatnú zvukovú zložku s ruchmi, ktorá by bola, naopak, rušivým elementom odvádžajúcim pozornosť.



## ZÁVER

Od začiatku ma motivovala jedna veľká devíza, ktorá animácia ponúka, respektíve spojiť pútavé výtvarno s hudbou, ktorá dotvára celkový atmosférický dojem. Je pravdou, že od samotného začiatku prešiel scenár a aj samotná téma niekoľkými zmenami, až som našiel ten správny smer. Snažil som sa o atraktívny a pohlcujúci vizuál, ktorému dopomôže neobyčajná hudba. Či už pri kreslení ilustrácií alebo samotného animovania, som si posunul svoje vlastné hranice kreativity. Čelil som častokrát technickým problémom, ktoré som musel vynaliezavo vyriešiť alebo dokonca objaviť pre mňa nové doposiaľ nepoznané postupy. Spolupráca s kapelou Purist ma veľmi naplňovala, vo vzduchu bol cítiť obojstranný zápal pre môj projekt a absolútna ochota. Som rád, že som mal možnosť spoznať členov kapely viac a snáď dostať viac do povedomia ľuďom ich hudbu, ktorá podľa môjho názoru je jedinečná na lokálne pomery. Táto skúsenosť ma obohatila obidve strany o niečo nové, nepoznané, za čo som veľmi vďačný. Záverom chcem dodať, že budem rád za každý názor od ľudí a pevne verím v pozitívne reakcie verejnosti, viem, že som spravil všetko preto, čo bolo v mojich silách a možnostiach.

## ZOZNAM POUŽITÉJ LITERATURY

WILLIAMS, Richard, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*, Faber & Faber, 2007, ISBN 0-5712-0228-4

*Illustration Now!* (Taschen) 2013

## ZOZNAM POUŽITÝCH OBRÁZKOV

*Obrázok 1: Ukážka klipu pre Team Spirit od štúdia HannesJohhanes*

*Obrázok 2: VLADIMIR*

*Obrázok 3: Kirsten Rothbart*

*Obrázok 4: Louis Safa*

*Obrázok 5: Čiernobiela vlastná práca*

*Obrázok 6: Farebná vlastná práca*

*Obrázok 7: Hudobná skupina PURIST*

*Obrázok 8: release EP- Renaissance*

*Obrázok 9: Hlavný charakter*

*Obrázok 10: Ukážka prostredia*

*Obrázok 11: Ukážka objektov*

*Obrázok 12: Screenshot animačného procesu*

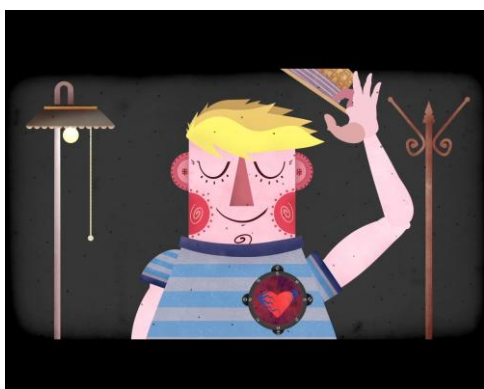
## SEZNAM PŘÍLOH

PI OBRÁZKOVÝ STORYBOARD

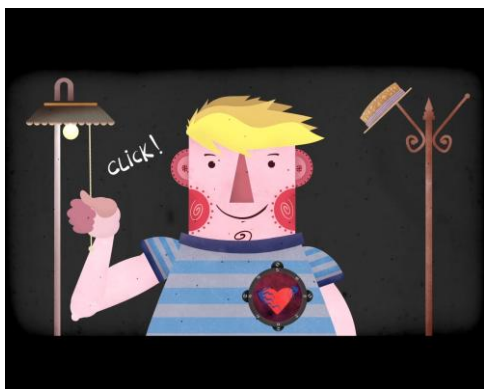
## PŘÍLOHA P I: OBRÁZKOVÝ STORYBOARD



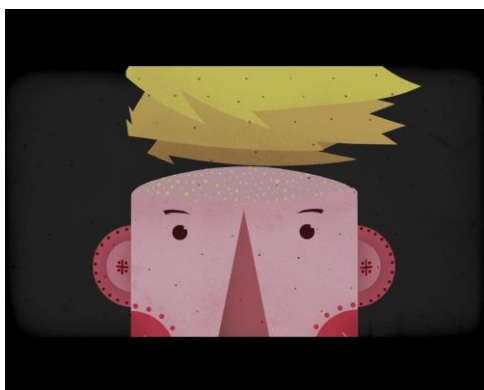
1.C začiatok, predstavenie hl. postavy.



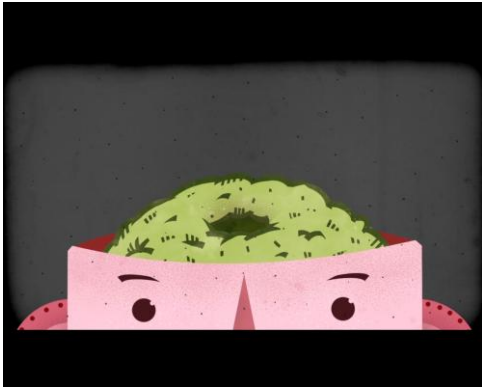
2.C postava si odkladá klobú



3.C zhasína lampu



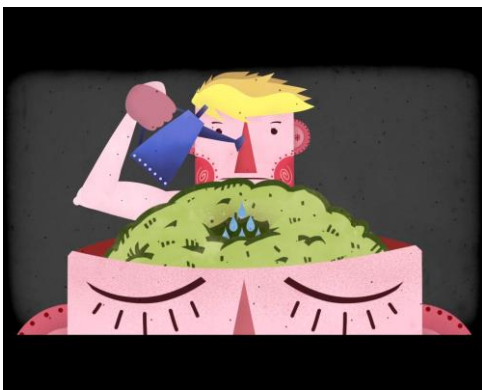
4.PC kamera sa priblíži, vlasy odkrývajú hlavu



5. PC zvnútra hlavy sa vysúva mozog/zemina



6. PC ukazuje semienko a konvicu



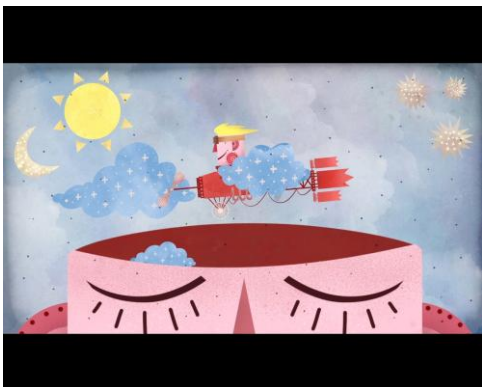
7. zasadí semienko a zaleje vodou



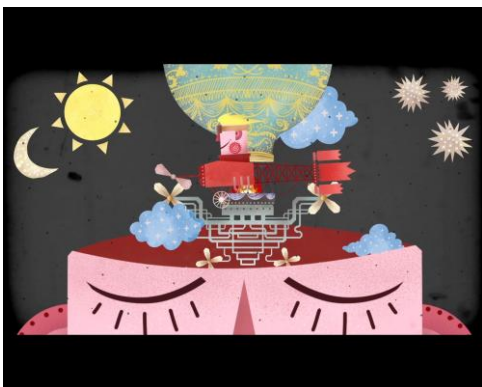
8. vyrastá stonka a z nej vychádza hviezda



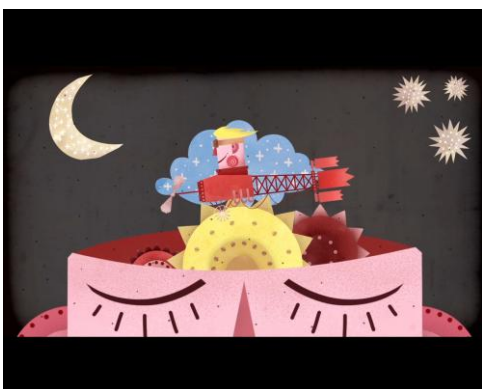
9. po zasunutí zeminy vyletia nahor balony



10. následne na to sa hl. postava objaví v lietadle



11. prelietavajú mraky a balón



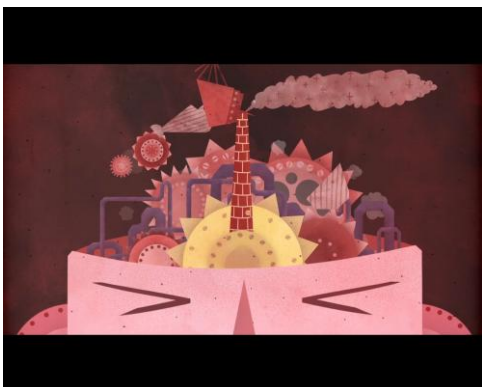
12. slnko sa zmení na ozubené koleso



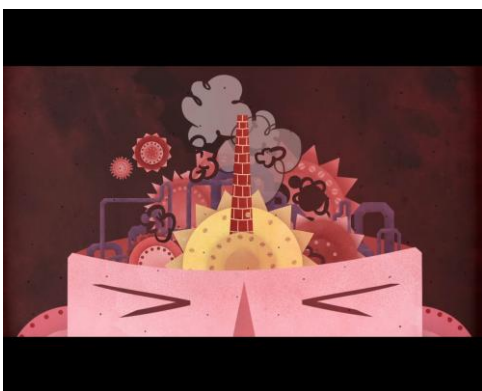
13. kolesá vysunú komín, ktorý odstrčí lietadlo



14. lietadlo vybuchne a odlietavajú trosky



15. trosky padajú do útrob kolies



16. mechanický kolos sa zasekne, vybuchne

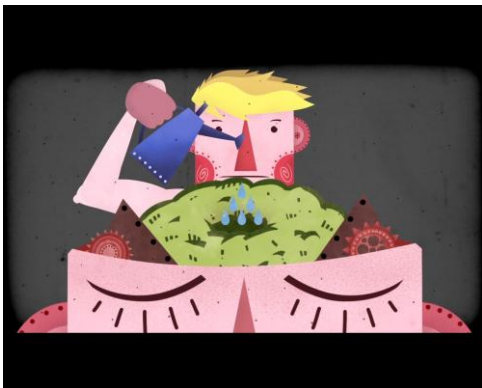




17. mechanizmus mizne zo záberu



18. znova prichádza zemina s charakterom



19. pri zalievani pracuje mechanizmus



20. vyrastá kvet



21.PD vystupuje na scénu rodinná idylka



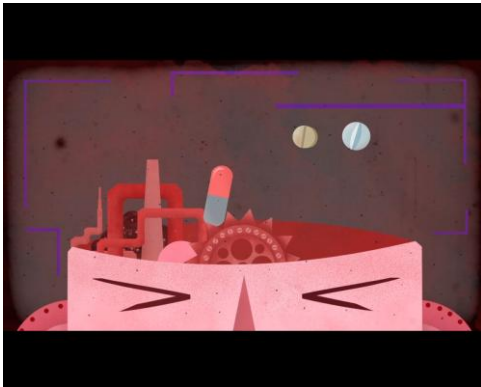
22.PD chlapík ochorie



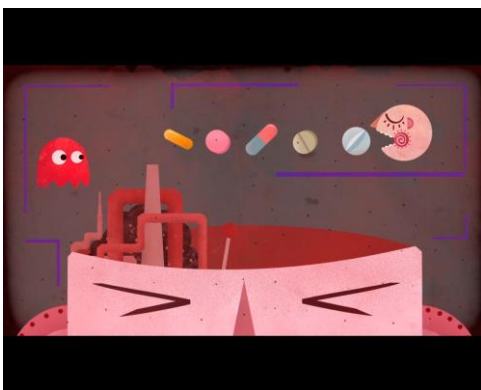
23.PD žena mu ponúkne čaj a zvačšuje sa koleso



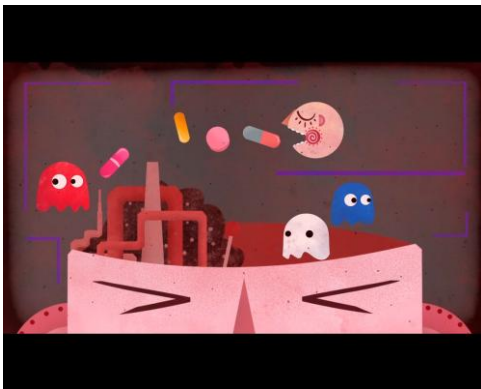
24.PD koleso vytrhne strom



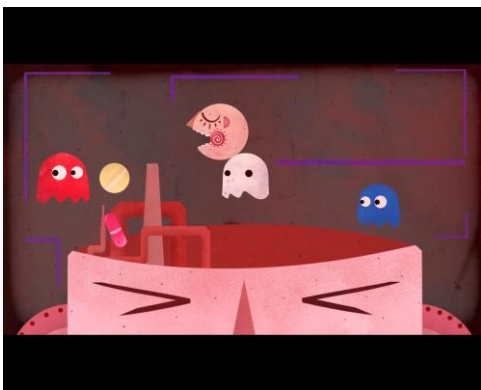
25.PD idylka zmizne a kolo nahadzuje pilulky



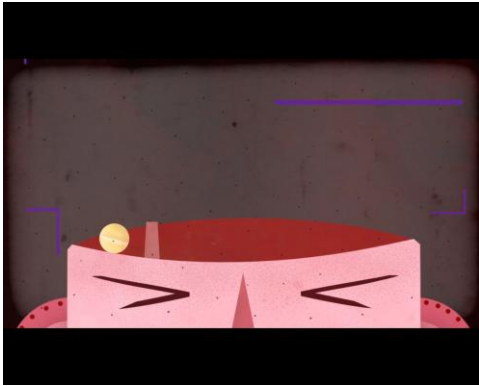
26.PD scéna sa mení na výjav z pac-mana



27.PD prichádzajú zlé postavičky



28.PD dotkne sa zlá postavička charakteru amiznú



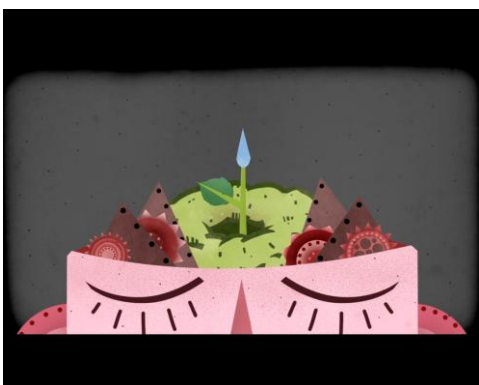
29. PD veci padajú naspäť do útrov hlavy



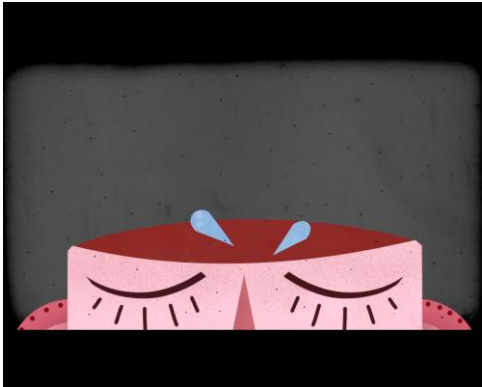
30. PD tretí krát zasadí myšlienku/semienko



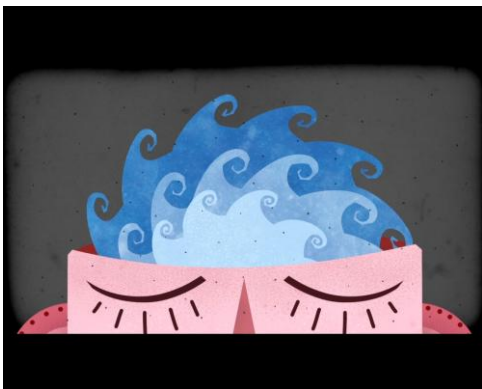
31. PD vysúvajú sa mechanické časti stroja



32. PD zo stonky vyrastie kvapka



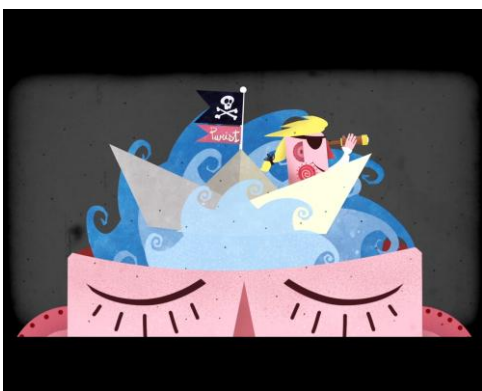
33.PD kvaka dopadne do útrob hlavy



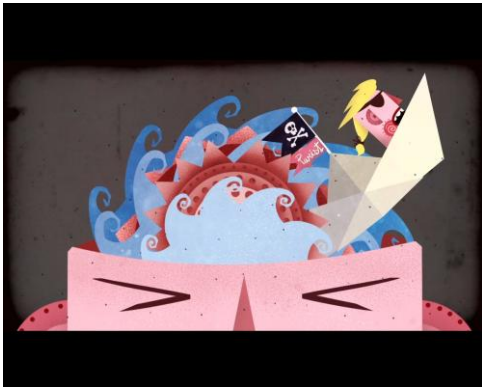
34.PD zhlavy vyrastú vlny



35.PD vynorí sa loďka s pirátom



36.PD pirát sa pozrie do ďalekohľadu



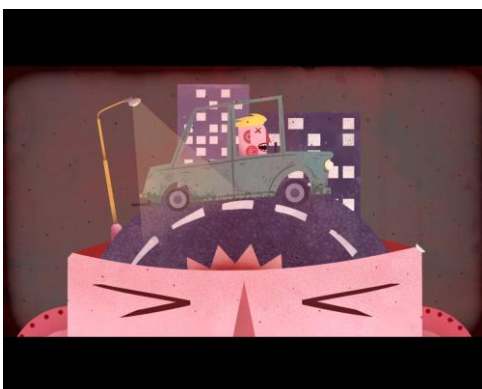
37.PD vynorí sa koleso, ktoré potopí piráta



38.PD kolesá idúce v protismere, stiahnú vlny



39.PD na scénu vystúpi auto a mestské prostredie



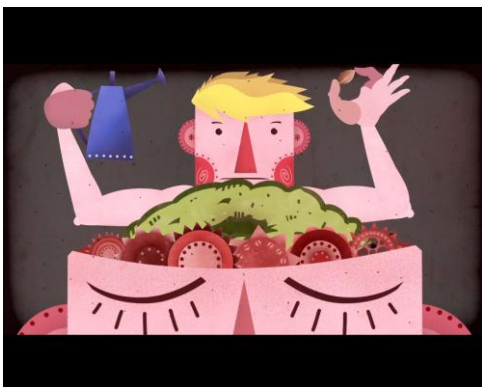
40.PD jazdí autom po meste



41.PD auto s mestom padajú naspäť do útrob



42.PD vystupuje zemina



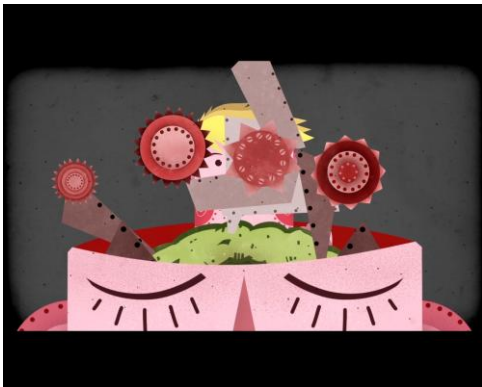
43.PD ukazuje semienko ale stroj je úplný



44.PD zaleje semienko, no stroj mu v tom zabráni



45.PD búcha päšťou do krytu



46.PD rozbija kryt a padá do útrob



47.PD dostane šok

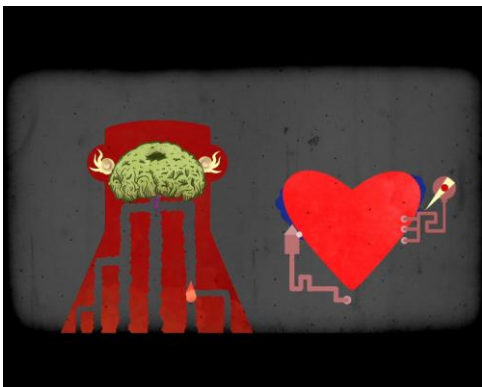


48.C odsunie sa, rozdelí napoly, predná časť mizne

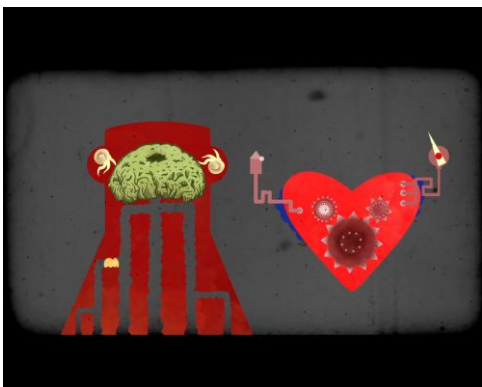




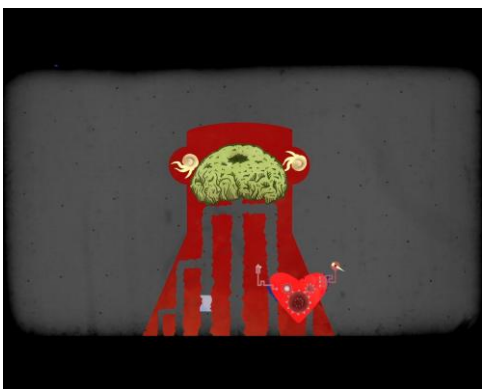
49.C mozog prijíma informácie a srdce sa zväčšuje



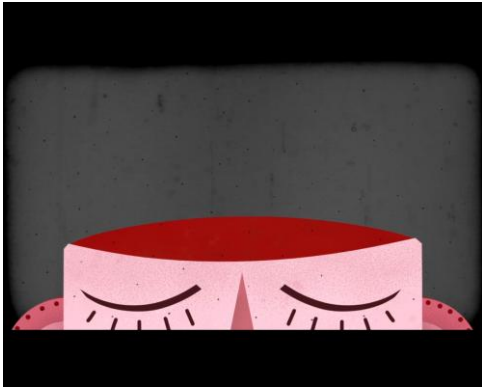
50.C srdce sa mení na mechanické



51.C keď je kompletne rozbehne sa do pohybu



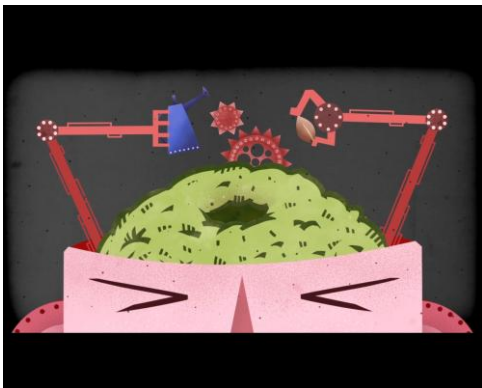
52.C srdce sa vráti na pôvodné miesto



53.PD hlava sa znova priblíži na polodetail



54.PD vystupuje zemina a ozubené kolesá



55.PD mechanické ramená nám znova ukazujú veci



56. Zasadia semienko a zalejú ho



57.PD mechanizmus mizne



58.PD mozog mizne tiež a postava sa vzd'ahuje



59.PC Prichádzajú naspäť vlasy s klobúkom



60.PC vynárajú sa ďalšie postavy



61.PC jeho srdce sa odkrýva a oko sa mení na kolo



62.C mechanické srdce je v pohybe