

TVORBA, REFLEXIA A POUČENIE Z VYTVÁRANIA BAKALÁRSKEHO FILMU NA TÉMU „ČIARA“.

Terézia Mináriková

Bakalárska práca
2012

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Vyšší odborná škola filmová Zlín

akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Terézia MINÁRIKOVÁ**
Osobní číslo: **K09007**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma „Čiara“**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část bc. práce

Zadání: Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma „Čiara“.

Rozsah práce: min. 25 normostran textu mimo příloh podle zadání.

Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči
-2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

2. Praktická část bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma „Čiara“

Povinně odevzdat: -3 ks na nosiči DVD -formát video DVD v pevném obalu s přebalem.

Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem „bakalářský film“ a celé jméno autora /autorů. -1 ks ve formátu nekomprimované.avi se zvukem na nosiči DVD v pevném obalu. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem „bakalářský film“ a „nekomprimované .avi“

S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči: -1 ks kompletně vyplněná titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi)

-1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi) -min. 10 ks foto z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu JPEG -min. 10 ks foto z vašeho bakalářského filmu ve formátu JPEG -1 ks technický scénář ve formátu PDF - výtvarné návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

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

Seznam odborné literatury:

Harold Whitaker a John Halas. Timing for animation,
Plažewski: Filmová řeč, Halas: Základy animace,
Drvota: Základní složky filmu,
R. Williams. The Animator's survival

Vedoucí bakalářské práce: Milan Šebesta
Vyšší odborná škola filmová Zlín
Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2011
Termín odevzdání bakalářské práce: 18. května 2012

Ve Zlíně dne 1. prosince 2011

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka



L.S.

[Signature]
doc. Vladimír Malík
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3²⁾;
- podle § 60³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně15.5.2012.....

..........
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

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

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

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). 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 užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

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

ABSTRAKT

Moja bakalárska práca analyzuje priebeh tvorby môjho záverečného projektu Čiara. Popisuje celý proces vzniku filmu, zahŕňajúc všetky štádia jeho výroby, ale aj problémy, ktoré bolo nutné riešiť a vyriešiť.

Ako prvé uvádzam zhrnutie príbehu Čiara a inšpiračné zdroje, ktoré ma k jeho napísaniu priamo, či nepriamo priviedli. Následne vysvetľujem kombinovanú techniku, ktorú som použila a dôvody mojej voľby. Analyzujem tiež otázky výtvarnej stránky filmu a popisujem postup výroby jednotlivých charakterov, rekvizít, odôvodňujem výber priestorov i hercov. Nakoniec sa sústredím na zvukový aspekt záverečného projektu – zvuky a hudbu, ktorú som použila.

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

Kľúčové slová:

Príbeh: ekológia, linka, stena, príroda

Technika: pixilácia, maľba na stenu, rotskoping, akryl, sprej

Výtvarné návrhy: tablet, maľba, exteriér, interiér

Postprodukcia: kolorovanie, strih, hudba

ABSTRACT

My bachelor work analyzes the process of making of my final film project The Line. I describe the whole filming process including all the production stages, difficulties encountered and problems solved.

First I offer the outline of the story of The Line, and the sources of inspiration that had led me either directly or indirectly towards creating it. Further I explain the combined technique I used and the reasons for the choice. I also analyze the artwork design and explain the process of creating characters, props, choice of exteriors and actors. I elaborate on the sound aspect of the film – the sound effects and music that I used.

I conclude my paper with a reflection on what I have achieved in my work and the lessons I have learned during the process.

Keywords:

Story: ecology, line, wall, nature

Technique: pixilation, animation on the wall, rotoscope, acryl, spray

Artwork: tablet, painting, exterior, interior

Postproduction: PC coloring, editing, music

PREHLÁSENIE

Prehlasujem, že som bakalársku prácu vypracovala samostatne a že som uviedla všetky použité pramene, z ktorých som čerpala.

V Zlíne dňa

.....

POĎAKOVANIE

Rada by som sa poďakovala pánovi Šebestovi za podporu a pomoc pri tvorbe filmu Čiara. Rovnaká vďaka patrí kolegom Marekovi a Michalovi, ktorí mi vytrvalo pomáhali aj vo chvíľach, kedy by som so sebou nechcela spolupracovať ani ja sama. Veľké ďakujem patrí tiež mojej zlatej mamine, ktorá pri mne vytrvalo stojí už 22 rokov a počas realizácie filmu bola voči mne ešte vnímavějšía a ochotnejšia.

Bez Vás by som to nikdy nebola dokázala.

Ďakujem.

„Teším sa, že prší, lebo keby som sa netešil, aj tak by pršalo.“

Otto Šimko

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČASŤ	11
1 SCENÁRISTICKÁ FÁZA	12
1.1 NÁMET	13
1.2 INŠPIRAČNÉ ZDROJE	14
2 PRÍPRAVNÁ FÁZA	16
2.1 TECHNICKÝ SCENÁR.....	17
2.2 VÝTVARNÉ NÁVRHY.....	19
2.3 VÝBER HERCOV	20
2.4 VÝBER LOKÁCIE.....	21
2.5 PITCHING.....	22
2.6 ANIMATIK	23
2.6.1 Animačné skúšky	24
II PRAKTICKÁ ČASŤ	25
3 NATÁČANIE	26
3.1 ORGANIZÁCIA VÝROBY	27
3.2 ANIMÁCIA	28
3.2.1 Pixilácia.....	28
3.2.2 Animovaná maľba na stenu.....	29
3.2.3 Kreslená animácia pomocou tabletu	30
3.2.4 Rotoskoping	31
4 POSTPRODUKCIA	33
4.1 HUDBA A ZVUK	34
4.2 PROBLÉMY POČAS NATÁČANIA.....	35
ZÁVER	37
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY	38
ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK	39
ZOZNAM OBRÁZKOV	40
ZOZNAM PRÍLOH	41

ÚVOD

Uprostred tejto uponáhľanej doby sa stáva čoraz väčším problémom, čo i len na chvíľu sa zastaviť a zamyslieť nad tým, ako myslíme a konáme. Človek postupne prestáva vnímať prírodu navôkol, dobro v ostatných živých tvoroch aj každodenné maličkosti, ktoré by dokázali svet spraviť o kúsok krajším.

Môj bakalársky film Čiara rozpráva príbeh dvoch nespokojných mladých ľudí, ktorí sa rozhodnú nájsť spôsob, ako Zemi prinavrátiť sviežosť a život, ktorý z nej denne po kúskoch uniká. Opisuje pokus o zmenu k lepšiemu prostredníctvom kreativity. Maľovanie na stenu čiernou linkou a následné ožívanie rastlín i zvierat vychádzajúcich z nej von vo farbe, je pre mňa akousi metaforou očisty. Stena sa stáva filtrom, v ktorom má nespracovaná myšlienka schopnosť nadobudnúť akúkoľvek podobu. Symbolizuje existenciu neobmedzeného množstva možností. Myšlienka je nekonečná a činy sú len jej zhmotnením, pretože realitu je možné meniť dovedy, kým sa s ňou nezmierime.

Vo filme sa stretávajú dva rôzne svety, okrem iného rozlíšené aj technikou. Na jednej strane potemnelá pixilovaná realita v malej, až klaustrofobickej izbičke. Ako jej protipól animácia maľbou na stene, prechádzajúca do farebnej tabletovej kresby.

Túto tému som si zvolila, lebo mi je blízka príroda a trápi ma pozorovať, ako z nej všetko živé postupne ubúda. Námet mi poskytol dostatok priestoru pre vloženie rôznych vecí, ktoré ma zaujímajú a zároveň nútia premýšľať. Vkročila som do tvorby filmu s najbližšími ľuďmi a tým sa pokúsila preniesť časť z našej rodinnej a priateľskej vzájomnosti do niečoho okom viditeľného.

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 SCENÁRISTICKÁ FÁZA

Na samom počiatku bolo dlhé čakanie. Nosím si v sebe viacero námetov z dávnejších čias, ktoré mám rada a doposiaľ som nemala možnosť ich zrealizovať. Avšak, žiadny z nich sa mi nezdal dosť dobrý a kvalitný pre bakalársky film. Vedela som, že to musí byť niečo celkom iné, ako všetko, čo som vytvorila doposiaľ. Príbeh, o ktorom budem skalopevne presvedčená, že mi dokáže robiť radosť počas celého dlhého procesu výroby filmu, bez toho, aby sa mi znechutil.

Ako prvé sa mi v hlave zrodilo vytvoriť hudobný videoklip. Výber vhodného interpreta netrval dlho. Americké folk – punkové zoskupenie True Nature sa viac, než čokoľvek iné približuje môjmu vnímaniu okolitého sveta. Sympatickí chlapíci vybavení čisto akustickými nástrojmi, ktorí broja proti rasizmu, sexizmu, zneužívaniu zvierat a naslúchaniu autoritám bez použitia vlastného rozumu, spôsobili moju túžbu stvárniť práve ich múdre slová vizuálne. Zašlo to až k výberu piesne „One Species“, ktorá rozpráva stručné posolstvo o rovnocennosti všetkých živočíšnych druhov, bez nadradenosti. Po dlhej úvahe som sa rozhodla presunúť predsavzatie vytvoriť hudobný klip práve tejto kapele, na obdobie po ukončení Filmovej školy. Odradila ma nevyhnutnosť zmluvnej dohody hudobnej skupiny s vedením školy, nakoľko práve títo muzikanti autorské práva odmietajú, rovnako ako zmluvy, či peniaze, z ktorých by mal niekto (vrátane nich) profitovať.

Po odchode na letné prázdniny, ktoré som celé strávila pracovne pri veternom pobreží oceána v Portugalsku, sa mi v hlave začali myšlienky utriedovať celkom inak. Stretla som veľa zaujímavých ľudí, mala možnosť preskúmať domovu odlišné prostredie a stať sa súčasťou multikultúrnej rozmanitej, nezriedka umelecky zameranej spoločnosti. Moje kresby boli dlho viazané na určité všeobecne vládnuce predsudky o kráse. Stretnutím s tvorbou umelcov, ako je napr. Jean – Michel Basquiat vo mne dozrelo presvedčenie, že nechcem, aby boli moje výtvary nutne pekné a dlhé rozhovory s temperamentnými ľuďmi, bez známok akejkoľvek tunajšej normality, ma v tom len podporili. Odklon od reality sa tak stal aj vďaka posunom v myslení, vplyvom bezstarostnej portugalsko - španielskej kultúry nezvratným.

1.1 Námet

Tak ako veľa malých detí, aj ja som si často predstavovala, ako to, čo nakreslím na papier ožije a vystúpi von do priestoru. Síce to na prvý pohľad evokuje klasické kliše, myslím si, že detské pohnútky nepoznajú konvencie. Predstava, že môžem sama vytvoriť všetko vôkol mňa, mi prišla nesmierne vzrušujúca a inšpiratívna. Nebude prekvapením, že práve toto bol jeden z dôvodov, ktoré ma priviedli k animácii. Kombinácia reality s animovaným svetom, tak pre mňa zostáva magickou záležitosťou aj v súčasnosti. Práve táto skutočnosť ovplyvnila moju myseľ v tvorbe príbehu pre môj záverečný film. Po dlhom spisovateľskom útlme, spôsobenom množstvom námetov a rôznych úlomkov nápadov v mojej hlave, som sa jedno ráno zobudila s ucelenou víziou niečo nového, odlišného od predošlých pokusov. Dvaja ľudia, jedna miestnosť. Melancholická realita postavená do kontrastu s farebnými animovanými prvkami a to všetko s ekologickým podtextom, o ktorom som vedela, že ho chcem do diela vniesť. Nevedela som, čo, ani ako chcem docieľiť, no pocit, že práve toto by mohol byť ten pravý námet na zaujímavý film ma zaliel takmer okamžite. Po porovnaní všetkých techník, ktorými by bolo možné čerstvo vymyslený dej spracovať, som si zvolila pixiláciu kombinovanú s kreslenou animáciou pomocou tabletu. Celý ďalší vývoj námetu sa totiž musel nevyhnutne odvíjať od zvolenej techniky a možností, ktoré ponúka, či vylučuje.

Táto voľba odhalila nevyhnutnosť spolupráce s niekým ďalším. Nájsť kolegov, s ktorými by bolo možné vytvoriť film podľa mojich predstáv skutočne nie je jednoduché. Keďže zastávam názor, že tímová práca je väčšinou hodnotnejšia, ako dielo jednotlivca, potrebovala som niekoho, kto by sa mohol stať spoľahlivým partnerom počas celého výrobného procesu filmu. Touto osobou sa stal môj najlepší priateľ Marek Baranec, ktorý bol zároveň aj mojím spolužiakom na strednej umeleckej škole v Bratislave, kde sme obaja vyštudovali animovanú tvorbu. Druhou spriaznenou dušou sa stal môj bratranec a veľmi blízka osoba Michal Nenčev, ktorý bol oficiálne dohodnutý ako kameraman, no stál ako pri literárnom zrode filmu na začiatku, tak pri animácii, strihu, titulkoch, zvuku aj renderovaní na samom konci. Po dlhých spoločne strávených hodinách a dňoch sme sa postupne prepracovávali k základnej kostre príbehu o dvojici mladých ľudí, ktorí sa pokúsia o zmenu tohto sveta k lepšiemu prostredníctvom kreativity.

1.2 Inšpiračné zdroje

Po rozhodnutí, rozpracovať rodiaci sa príbeh plný protikladov, som si začala oveľa viac všímať svoje okolie. To ako ľudia chodia, rozprávajú, vnímajú svoje okolie, žijú, či prežívajú. Snažila som sa do filmu nejakým spôsobom vnieť obyčajnú ľudskosť v podobe smútku, nádeje, súcitu, strachu, hnevu, či pocitu vyslobodenia. Každodennú paletu emócií doplniť o fantazijné prvky a vytvoriť tak niečo, čo v konečnom dôsledku pobaví, zaujme, ale aj posunie k zamysleniu. Duchovný obsah filmu by ale nebol ničím, ak by ho forma a technické i výtvarné prevedenie nepodporili.

Základný prameň mojej inšpirácie a vôbec povedomie o technike animácie na stenu, vyviera ešte z prvej triedy na strednej škole, kedy nám bol na hodine animácie premietnutý krátky film. Vždy som sa zaujímala o street – art a iné formy pouličného umenia, no napriek tomu, som v tom období o pánovi s pseudonymom BLU BLU nikdy predtým nepočula. Blu je taliansky umelec so starostlivo skrývanou identitou, už od roku 1999, kedy vytvoril svoje prvé graffiti v historickom centre Bologne. Podarilo sa mu vytvoriť nezameniteľne svojský štýl a to aj vďaka veľkolepým rozmerom svojich diel. Maľuje na fasády najrôznejších budov pomocou kladky umiestnenej na hornej časti teleskopických tyčí, čo mu umožňuje pokrývať obrovské plochy a tým vytvoriť neprehliadnuteľné odkazy pre každého, kto prejde vôkol jeho výtvorov. Častým prvkom v jeho tvorbe sú figurálne motívy so surrealistickým nádychom, takmer vždy nasiaknuté nemalou dávkou irónie, sarkazmu a výsmechu z konzumnej spoločnosti. Blu Blu si aj po rokoch zachováva otvorenú myseľ a svoju charakteristickú neukojiteľnú potrebu vyjadrovať sa cez nápadité a trefné obrazy k politickým machináciám, ekonomickým problémom ale aj k otázkam základnej ľudskej existencie, neistotám, či zlovykom, ktoré ľudí často postihujú. Každému novému dielu predchádza starostlivá príprava, výber lokality i konkrétneho miesta a v neposlednom rade aj precízna voľba motívu. Jeho práce sú akýmsi čarom okamihu. Objavia sa znenazdajky na nečakanom mieste, vždy dokonale výtvarne prevedené, ale rovnako náhle aj môžu zmiznúť, či už pôsobením času, počasia, vandalov, mestských orgánov posadnutých čistotou fasád, bez ohľadu na umeleckú hodnotu vytvoreného, alebo vplyvom „vyššej moci“, ktorej kritika odvážneho taliana nie je po chuti. Svoje práce zanechal v stovkách miest po celom svete. Nedá mi nespomenúť napr. impozantné nástenné maľby v Južnej Amerike s odkazom na protest pracovníkov na banánových plantážach; ďalej, maľba na rozhladni, ktorá je súčasťou steny oddelujúcej západný breh Betlehema od Izraela, symbolizujúca zúfalosť a absurditu izraelsko –

palestínského konfliktu. Až nakoniec, v rokoch 2007 – 2008 Blu Blu investoval všetku svoju energiu do vytvorenia viac, ako sedem minútovej animovanej nástennej maľby, nazvanej *Muto*. Je zložená zo stoviek malieb po stenách v uliciach Buenos Aires.

Tento človek je fenoménom a pre mňa i zosobnením prototypu tvorivého človeka, ktorý je schopný dokonale previesť vlastné myšlienky do vizuálnej podoby. Príklady jeho tvorby sú uvedené v prílohe.

2 PRÍPRAVNÁ FÁZA

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

Jak známo, mluvená řeč nesplňuje ideálně žádnou z těchto podmínek, na což si stěžují jak zákonodárci tak básníci.“ [1]

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

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

2.1 Technický scenár

Po prevedení myšlienok na papier v podobe námetu som pristúpila k rozzáberovaniu filmu. Načrtla som si bodový scenár, a v priebehu jeho tvorby som nespočetne krát upravovala poradie záberov, ich veľkosť, obsah, funkciu, ale aj vzťah voči ostatným záberom. Prehodnotila som logiku a významovú hodnotu jednotlivých častí filmu. S vytvorením bodového scenára sa značne zvýšila pochopiteľnosť príbehu, ale aj schopnosť vizuálnej predstavy o budúcom diele. Napriek tomu, že dejová línia, rovnako, ako aj obrazová štruktúra bola neskôr ešte mnohokrát pozmenená, tento krok bol nevyhnutný pre celkovú zrozumiteľnosť plánovaného projektu.

Ďalším krokom prípravy a zároveň dokumentácie bolo vytvorenie literárneho scenára, ktorý mi pomohol ešte viac skonkretizovať vlastné myšlienky a javy, ktoré by som rada preniesla do deja. Zosumarizovala som si prostredia, charaktery a povahy postáv, podobu rozprávania a spísala scenár, s ktorým bolo možné ďalej pracovať a konzultovať ho s pedagógmi. Stretla som sa s pozitívnym ohlasom od p. Storcha, ktorý si môj nápad prečítal a v podstate ho bez väčších pripomienok schválil. Ako vedúceho práce som si zvolila p. Šebestu, ktorý sa podujal prežiť so mnou vytvorenie môjho záverečného filmu. Konzultácie som si priebežne dohadovala ako s p. Šebestou, tak aj s p. Carringtonom. Každé jedno stretnutie bolo veľmi plodné, kreatívne, užitočné a navyše aj príjemné.

Poslednou šťastnou literárnou fázou pred začiatkom riešenia výtvarnej stránky filmu bola tvorba storyboardu a následne technického scenára. Keďže je medzi technikami, ktoré som si zvolila aj pixilácia, obrázky do storyboardu som si provizórne načrtla, kladúc dôraz prevažne na kompozíciu, nakoľko som si dopredu povedala, že do finálnej verzie doplním nafotené snímky priamo z filmu. Vývoj príbehu i časté zmeny, ktoré sa v ňom aktívne diali mali priamy vplyv na vznikajúci storyboard, ktorý si prešiel nespočetnými podobami.

Uvediem príklady. Prvá a najväčšia zmena nastala, keď som si uvedomila, že podľa pôvodného námetu by bol rozsah filmu minimálne desať minút. Po prekonzultovaní alternatívnych riešení, som odstrihla celý koniec. Ten mal sprvu vyzerat' tak, že po domaľovaní mali obe hlavné postavy vyjsť von z dverí, a objaviť sa v úplne novom svete. Postavy, ktoré predtým vychádzali von zo steny farebné/kreslené si tam mali v pokoji nažívať a dvaja hlavní hrdinovia by medzi nich prišli, s tým, že by boli tiež animovaní/štylizovaní. Tento koniec, ktorý by (ako to s odstupom času tiež vidím) evokoval začiatok nejakého ďalšieho filmu, som úplne zavrhla. Nahradený bol odchodom

hlavných ľudských postáv cez dvere miestnosti von do pestrofarebného, jarného, reálneho lesa. Nakoľko bola príroda predtým smutná a bez známok života a chcela som vyjadriť nádej na zmenu, živý les na konci mi prišiel ako ideálne riešenie.

V samom počiatku som mala v pláne použiť vo filme reálne zábery dokumentujúce rôzne prírodné katastrofy, počnúc masovým výrubom pralesov, stroskotaním ropných tankerov, ilegálnym vraždením tuleňov Kanade atď. Táto myšlienka vo filme pretrvala pomerne dlho, až pokým som na prvom audite nemala možnosť hovoriť s p. Hejcmanom, ktorý vyslovil svoj subjektívny názor, hovoriaci jasné nie. Vniesol do predprípravného obdobia nový vietor a to najmä tým, že mi vysvetlil úplne iný uhol pohľadu. Doposiaľ negatívne koncipovaný príbeh, tak zmenil svoj moralizujúci a bezvýchodiskový podtext na láskavý a pozitívnejšie pôsobiaci. Vylúčili sme násilie, ktoré tieto reálne zábery nevyhnutne evokovali. Tým dostal film, už len v predprípravnej fáze celkom inú tvár.

Ďalšia výraznejšia zmena nastala až v záverečnej časti výrobného procesu, takže v čase predprípravy sme o nej ešte netušili. Boli ňou zábery v ktorých zo steny intenzívne po sebe vychádzali oživené stvorenia a pohybovali sa po izbe. Pôvodný zámer bol posilniť zázračnosť a pocit rekonvalescencie, avšak výsledok by vyvolal skôr zmätok a nežiadajú rôznorodosť, narušujúcu dejovú aj výtvarnú jednotu.

Napriek neskôr uskutočneným zmenám bol mne i kolegom zo štábu, vytvorený storyboard veľkou pomocou a tiež základným pilierom, ktorý nám pomáhal orientovať sa v skladbe záberov, ako aj v celkovej významovej rovine ich vzájomnej väzby. Dodržiavaním prekonzultovaných veľkostí a uhlov záberov sme sa snažili živý námet spestriť aj technicko – vizuálnou rôznorodosťou.

Základným postupom samotnej výstavby filmu je deľba scén do viacerých rozličných pohľadov, vďaka ktorým dosiahneme mnohotvárne rytmické rozčlenenie obrazu a s ním aj funkčné a deju prospešné tempo. [2]

[2] DRVOTA, Mojmir. *Základní složky filmu*. Praha: NFA, 1994. ISBN 80-7004-076-9.

2.2 Výtvarné návrhy

Výtvarná stránka filmu sa skladá, kvôli využitiu viacerých animačných techník z niekoľkých častí. Prvou je pixilovaná realita točená v lese a v malej pustej izbe dievčaťa. Čo sa týka prírodného prostredia, na začiatku som zvolila nehostinnú, suchú krajinu plnú stromov bez listov a zeme bez zelene. Na konci sa nachádza pravý opak. Krásny zelený les hýriaci farbami a životom. Interiér izby je rovnako, ako vchodové dvere poznačený zubom času. Jednoduchý priestor vyplnený len nepatrnými stopami po ľudskom obyvateľovi, nevyvoláva žiadne príjemné pocity. Výberu práve týchto miest a tiež hercov sa ale budem venovať až v nasledovných bodoch práce.

Prejdem k animačnej technike, ktorá mi realizáciou tohto filmu ušetrila poriadnu príučku. Je ňou animovaná maľba na stene. Inšpiráciou mi bol už spomínaný umelec Blu.

Nebojím sa povedať, že všetko, čím som si v posledných mesiacoch pred vytvorením námetu pre film *Čiara* prešla, vo mne zanechalo jednoznačný odkaz, ktorý smeruje k jedinému slovu.

Nedokonalosť.

Tá je dôvodom pre výber „špinavej“ maľovanej animácie na stenu, ale aj celého ďalšieho výtvarna. Stopy štetca „gumované“ bielym sprejom pri vytváraní každej novej fázy a aj napriek tomu, stále viditeľné, vnímam bez zaváhania ako zámer, nie ako chybu. Po dlhej dobe kreslenia na papier, som pociťovala existenčnú potrebu akýmkoľvek spôsobom konečne pracovať s materiálom. V druhom ročníku som sa aktívnejšie zoznámila s bábkovou animáciou, ktorá ma síce veľmi bavila a prirástla mi k srdcu, no bez podobným smerom zanieteného kolegu/kolegyne, by som si na to netrúfla. Odhliadnuc od toho, že je v mojom bakalárskom filme animácia maľovaná na stene, voči tabletom kreslenej animácii v pomere cca 1:1, moja túžba po novom, doposiaľ nevyskúšanom experimente s materiálom zostala uspokojená.

Prerušovaná linka striedaná nepravidelne vkladnými protichodnými ťahmi, vylučujúca pravidelný obrys je aplikovaná na všetko kreslené vo filme, bez ohľadu na techniku. Ďalším použitým spôsobom vyjadrenia pohybu je kreslená animácia pomocou tabletu. Tú som sa rozhodla uplatniť, ako protiklad voči reálnej pixilácii a zároveň ako pokračovanie maľovanej animácie na stene. Nakreslila som jednoduchšie, štylizované postavičky, miestami mierne ladené do geometrických tvarov s výrazným nepomerom

malého tela voči veľkej hlave. Vzhľadom týchto zvieratiek a rastliny som chcela vyjadriť detskosť, ktorá vzišla spod rúk, síce mladých, ale dospelých ľudí. V podstate všetko, čo sa vo filme nachádza má pripomínať existenciu možnosti slobodnej voľby, ale tiež chýbajúcej spontánnosti a empatie. Postavičky sú kolorované v počítači. Zo všetkého najviac som dbala na to, aby bolo spojenie pixilácie s kresbou nenásilné a pôsobilo prirodzene a autenticky.

Poslednou použitou technikou je rotoskoping, ktorý sa objavuje potom, ako postavy, vyjdú von zo steny do miestnosti. Vtedy nastáva zlom, obrat k lepšiemu a z tmavej kutice sa stáva príjemný priestor zaliaty teplými tónmi. Všetko, čo bolo doposiaľ namaľované na stenu – vyšlo von kreslené a sýto farebné. Preto mi prišlo vhodné, aby aj postavy po vtiahnutí do steny a vyskočení z nej prešli výtvarnou zmenou.

Na celý film sú aplikované filtre navrhnuté v Photoshope, ktorých cieľom je spôsobiť pochmúrnu, melancholickú a bezútešnú atmosféru. Až do chvíle kedy obaja – chlapec aj dievča prejdú premenou vo vnútri steny, zostáva farebná nálada nemenná. S ich „obnovou“ sa mení aj filter prostredia, z temného na veselý, pozitívny, plný teplých tónov a nádeje, ktorý zotrváva až do konca filmu.

2.3 Výber hercov

Rozoznávame niekoľko typov herectva:

- 1) Herec, ktorý „hrá“ a okrem kostýmov a líčenia využíva aj mimiku a gestikuláciu
- 2) Herec, ktorý „nehrá“, ale používa seba samého, s tým, že svoje prirodzené správanie nepovyšuje na symbolickú úroveň
- 3) Neherec, ktorým je herecky neškolený človek, ktorý buď vníma hranie, ako svoj koníček; alebo má výnimočné schopnosti, ktoré môže vo filme predviesť (napr. akrobat, tanečnica atď.); poprípade je jeho úlohou, z nejakých dôvodov sa vo filme ukázať (napr. kvôli nevšednému vzhľadu) [2]

Dvojicu hlavných postáv vystupujúcich v mojom záverečnom filme, by som zaradila niekde medzi druhú a tretiu kategóriu. Jedná sa o herecky neškolených ľudí, ktorých prirodzené správanie je dokumentované. Myslím si, že pri výbere hercov nie je ani tak

[2] DRVOTA, Mojmir. *Základní složky filmu*. Praha: NFA, 1994. ISBN 80-7004-076-9.

dôležitý výzor, ale skôr ich schopnosť uvedomovať si vlastnú mimiku a silu gest, ktoré nevedome používajú v každodennom živote. V mojom prípade je to ešte o kúsok zložitejšie, nakoľko som potrebovala hercov pre pixilovanú animáciu, nie živú akciu. Pixilácia je fotografovanie niekoho, alebo niečoho v pohybe, snímok po snímku. Následným zoradením obrázkov za seba vzniká ilúzia pohybu, čiže animácia. Z toho vyplýva, že herec, účinkujúci v akejkolvek pixilovanej epizóde by mal mať aspoň základné znalosti o tom, ako animácia funguje. Z tohto dôvodu, som požiadala svojho kamaráta Mareka Baranca, ktorý vyštudoval animovanú tvorbu, aby hral v mojom filme. Vedela som, že to bude ideálne riešenie, aj preto, že si rozumieme a nemáme problém komunikovať o čomkoľvek.

Druhú postavu som sa pokúsila zahrať ja sama. Dôvodov je viacero. Po prvé, nepodarilo sa mi zohnať žiadne dievča, bývajúce nablízku alebo ochotné dochádzať. Po druhé, nechcela som do projektu zatiahnuť ešte viac ľudí, ako Mareka, ako herca a koloristu a Michala, ako kameramana a partnera v postprodukcii. A po tretie, tým, že som to zahrála sama, som ušetrila množstvo času, ktorý by som inak strávila vysvetľovaním mojej predstavy niekomu druhému. Mojim zámerom bolo obsadiť vo filme dvojicu – mužskú a ženskú postavu a to sa aj podarilo.

2.4 Výber lokácie

Dej filmu *Čiara* je situovaný na troch rozličných miestach. V úvode sa nachádzame v prírode, ktorá je vyschnutá, zničená a bez života. Nevľúdne prostredie, stromy bez listov a suchá tráva plná buriny, má symbolizovať kritický stav Zeme, ale aj myslí ľudí, ktorí po nej chodia. Les pri poli sa nachádza vo Veľkom Bieli – obci, v ktorej bývam. Na tieto miesta chodí málokto, preto bol vysoký predpoklad, že nás pri práci nikto nebude rušiť. Pre natáčanie som určila jeseň. Presnejšie, obdobie tesne pred tým, ako napadne sneh, kedy je príroda zbavená všetkých síl a pripravená na odpočinok.

V závere hlavní hrdinovia opäť vstupujú do prírodného prostredia. To je ale úplným opakom toho predošlého. Krásny, zelený les hýri farbami a životom. Táto podoba prírody symbolizuje obnovu, nádej, energiu, uzdravenie premýšľania a šancu na zlepšenie. Lokalita sa nachádza v obci Pernek, neďaleko mesta Pezinok. Jedná sa o krásny, starý les

s množstvom stromov, potôčikov a zvierat. Natáčanie prebehlo v prechode jari na leto, kedy sú všetky listy na stromoch sviežo zelené.

Posledné prostredie je umiestnené do interiéru. Je ním malá izbička, v ktorej sa nachádza kreslo, koberček, stará lampa, malý stolík s knižkou francúzskych básní o slobode a pár obrázkov na stenách a dverách. Na zemi sa povaľujú štetce, malý kýblik s farbou a rozčítané staré vydanie knihy Robinson Crusoe. Dlažba je sivá a steny biele. Prvky útulnosti kontrastujú s chladnou, ponurou náladou. Prvá asociácia, čo mi napadne je, že niečo nie je v poriadku.

2.5 Pitching

Začiatkom tretieho ročníka som sa zúčastnila pitchingu. Pripravila som si všetko, čo som doposiaľ na filme stihla rozpracovať, t.j. námet, storyboard, technický scenár, výtvarné návrhy a prvoplánový animatik pozostávajúci zo zoradených a načasovaných obrázkov zo storyboardu. Tiež som zostavila dokumenty potrebné pre účasť na pitchingu, a to titulkovú listinu, rozpočet a časový harmonogram výroby. Potom som si zhrnula základné informácie o vznikajúcom filme. To znamená: použité techniky, stručný dej príbehu, dôvod, pre ktorý si volím práve tento námet a tiež to, čo chcem vlastne filmom povedať. Po absolvovaní pitchingu som mala dobrý pocit a tak som nedočkavo sledovala vyhlásenie výsledkov. Znamka bola C a to znamenalo neposunutie projektu do ďalšieho kola pitchingu, v ktorom sa rozhoduje o financiách. Síce trochu sklamaná, ale pracovala som ďalej. Konzultovala som s p. Šebestom, p. Carringtonom a s p. Storcom. Pustila som sa do rozpracovávaní animatiku a stále rýchlejšie napredovala. Nakoniec sa ku mne dostala správa, že do druhého kola pitchingu budem zaradená aj ja. Dospelo to až do štádia, kedy mi boli poskytnuté financie na môj film, za čo som veľmi vďačná.

Ďalším krokom bolo zabezpečenie materiálu. Napísala som zoznam a postupne vyškrtávala položky z rozpočtu. Nakúpila som farby, štetce, trysky, spreje, valček, riedidlo, respirátor a rôzne iné potrebné veci. Vypožičala som si svetlá zo školy. Statív, fotoaparát a ostatnú techniku od rodiny a natáčanie sa mohlo začať.

2.6 Animatik

Prvú otázku, ktorú som si kládla pred vytvorením animatiku bolo, akú techniku použiť. Napadla mi kreslenka, ale tá sa logicky ukázala, ako plytvanie časom, keďže vo filme prevažuje pixilácia. Výber tak padol na provizórne fotografie základných fáz.

Ďalším a veľmi dôležitým krokom bola prvotná príprava priestoru pre natáčanie. Interiér sa nachádza v našej garáži, doma vo Veľkom Bieli. Pretvoriť každodenne používanú, zaprášenú miestnosť plnú náradia a nábytku na čistú scénu, nebolo vôbec jednoduché. Vyupratovala som to tam a potom radostne privítala pomoc od bratranca Michala. Na zem sme uložili starý koberec, ktorý mal byť pôvodne použitý aj vo finálnej podobe scény. (Nakoniec sme od neho kvôli zachovaniu čistoty upustili – šlo o vzorovaný koberec, ktorý vytváral ilúziu prílišnej útulnosti, čo sa priechilo s atmosférou filmu.) Privliekli sme mohutné kreslo, statívy a fotoaparát. Niekoľkostranový, vytlačený obrázkový scenár padol za obeť nožniciam. Začiatočných niekoľko obrázkov, počas celého procesu natáčania dosiahol na stene rozmery školskej tabule. Ujasnili sme si základné predstavy medzi sebou a po príchode Mareka – herca, začali natáčať. Za pár dní bol nahrubo nafotený animatik hotový. Počas tejto doby sme si uvedomili viaceré omyly a nezrovnalosti v storyboarde i predstave v mojej hlave. Vymyslela som dej príbehu i rozzáberovanie, avšak situovať ho do konkrétneho – veľmi malého priestoru si vyžiadalo množstvo zmien. Dotklo sa to najmä kompozície a nadväzovania niektorých záberov na seba. Uvedomili sme si, že po dramaturgickej stránke máme pred sebou ešte veľmi veľa práce.

Nasledovala postprodukcia nasnímaného materiálu v programoch Adobe Premiere a Adobe Photoshop. Pri tejto príležitosti mi výrazne pomohol môj nový, čerstvo zakúpený Tablet Wacom Bamboo. Moje zoznamovanie sa s ním, bolo súčasne skúšobne nahodeným výtvarnom tých častí deja, ktoré mali byť dodatočne animované inou technikou, ako pixiláciou. Potom som pridala načrtnuté titulky a vyexportovala animatik do videa, ktoré som následne prezentovala na prvom audite. Audit mi otvoril celkom nové možnosti a náhľady na film i celú jeho stavbu aj myšlienku. Podpora od p. Šebestu a p. Hejcmana ešte viac posilnila nadšenie, ktoré v nás začínalo vzrastať s blížiacim sa začiatkom realizácie.

2.6.1 Animačné skúšky

Animácia na stenu je náročná technika, ktorá si vyžaduje predprípravu. Chystala som sa ju použiť po prvý raz, takže obavy z výsledku ma ešte viac hnali do vytvorenia animačných skúšok. Vzala som ceruzku, papiere, animačný kolík, otvorila si v počítači animatik a pustila sa do ručne kreslenej animácie. Tak ku každému, neskôr maľovanému záberu, vznikol pomocný materiál. Pomohlo mi to ujasniť si konkrétny pohyb a akciu animovaných postavičiek vo filme.

Ďalšou formou animačnej a sčasti aj technologickej predprípravy bola skúška maľovania na stenu. Najprv som si nachystala všetko potrebné: čierny akryl, biely latex, ventilátor, respiračnú rúšku, sprej, štetec a samozrejme vhodnú stenu a príjemnú hudbu. Rozhodla som sa pre animáciu rastliny. Prvý pokus som zakončila s hlavou v dlaniach. Nešlo to. Vyskúšala som všetko, čo mi napadlo a výsledok bol uťapkaná, fľakatá stena, množstvo minútej farby, prebdená noc a rodiaca sa neuróza. Maľba štetcom v linke čiernym akrylom bola v poriadku. Problémom bolo „gumovanie“ jednotlivých fáz. Premaľovávanie bielym latexom sa ukázalo ako nadmieru nepoužiteľné, nakoľko by jedna fáza aj s použitím ventilátora schla cca 10 min. Vyskúšala som ďalšiu alternatívu. Biely sprej Montana, ktorý sa stal mojim spoločníkom počas celej realizácie. Nanášanie prebiehalo podstatne jednoduchšie a doba schnutia sa znížila o viac ako polovicu. Do arzenálu som musela pridať aj riedidlo, nakoľko zásah štetcom do nie celkom zaschnutého povrchu začal leptáť štetec. Celý tento pokus, dopadol úspešne z hľadiska ujasnenia spôsobu prevedenia animovanej maľby. Negatívna však bola doba, ktorú táto skúška zabrala. V tomto bode sa u mňa po prvý krát objavili pochybnosti o reálnosti použitia tejto techniky. Neskôr som uskutočnila ešte jednu animačnú skúšku tohto druhu, ktorá dopadla podstatne lepšie. Opäť som si vybrala rastlinu a tento krát som mala k dispozícii už aj predkreslenú animáciu na papieri. Pokus bol rovnako, ako minule časovo náročný, ale celkové trvanie sa skrátilo minimálne o polovicu. Zlepšilo sa aj moje psychické rozpoloženie a viera v použiteľnosť animácie na stenu.

II. PRAKTICKÁ ČASŤ

3 NATÁČANIE

Pred začatím natáčania bolo potrebné zrealizovať ešte niekoľko posledných krokov. Dôležité bolo pripraviť scénu. Začali sme teda čiastočne pripravenú garáž pretvárať na obývanú izbičku mladého dievčaťa. Ako prvé, sme odstránili koberec položený v čase vytvárania animatiku. Následne sme porozmiestňovali rekvizity. Umiestnili sme veľké kreslo do priestoru podľa záberu, ktorý sme sa rozhodli točiť ako prvý. Neskôr sme ho ešte mnoho krát premiestňovali a nakoniec celkom odstránili, nakoľko nám skromný priestor inak nedovoľoval nasnímať potrebné uhly kamery. Ku kreslu sme priložili starý drevený stolček vypožičaný od starej mamy, na ktorý sme položili knihu francúzskych básní a na spodné „poschodie“ malú jazzovú platňu. Z druhej strany kresla sme postavili krásnu starožitnú lampu, zapožičanú od sesternice Lenky. Hlinené kvetináče na okno priniesol bratranec a kameraman v jednej osobe – Michal. Na stenu som prilepila jednu moju staršiu maľbu a druhou, ktorú som nakreslila krátko pred začatím, som prekryla okno, ktorého sme sa potrebovali nenápadne zbaviť. Na dvere som zavesila kalendár starých vojnových plagátov, otvorený na stránke, ktorá pripomína existenciu vojny ironicky ladenou reklamou na bicyklové duše Dunlop.

Nastal čas zapojiť techniku. Stanovili sme si, pokiaľ maximálne môže siahat' záber. To bolo nemenne určené začínajúcimi sa garážovými dverami. Umiestnili sme svetlá a v „nepoužiteľnom“ priestore vybudovali akési zákulisie. Vyrobili sme si pracovný stôl z plastových zeleninových prepraviek a veľkej drevenej dosky. Podonášali stoličky, všetky farby, rôzne handry, smetný kôš, notebooky a malý televízor, ktorý nám poskytol Michalov otec Peter. Televízor sme využívali na náhľad. Keďže som režisérkou aj herečkou súčasne, nemala by som bez neho šancu kontrolovať kompozície záberov. Ďalej sme priniesli veľký statív Velbon, rovnako zapožičaný od Petra a malý statív Velbon od môjho brata Rast'a. Digitálnu zrkadlovku značky Nikon vlastní Michal, ktorý sa ako kameraman rozhodol, že sa mu bude najlepšie pracovať s vlastným fotoaparátom. Už zostávalo vyriešiť len nedostatok zásuviek. Zapojili sme komplikovanú sieť predlžovačiek, aby mal každý prístroj odkiaľ čerpať energiu. Zdalo sa, že je všetko pripravené a tak sme sa plní entuziazmu pustili do práce.

3.1 Organizácia výroby

Už v štádiu dotvárania námetu som vedela, že realizácia tohto druhu projektu si vyžaduje spoluprácu. Poskladať spoľahlivý, šikovný a zároveň pozitívne premýšľajúci tím nebolo jednoduché. Z voľby príbehu bolo jasné, že potrebujem mužského herca. Stal sa ním Marek Baranec, môj kamarát a bývalý spolužiak zo strednej školy, kde sme obaja vyštudovali animovanú tvorbu. Vopred som tušila, že jeho animačné znalosti budú v roli pixilovaného herca obrovským prínosom. A tak sa i stalo. Avšak počas celej doby bol Marek nielen hercom, ale aj poradcom pri animácii, ktoroukoľvek z použitých techník a veľkou psychickou podporou v ťažkých chvíľach. Tiež je autorom výtvarného návrhu príšery, ktorá dvojicu ohrozuje a koloristom rotoskopickej časti deja na konci filmu. Pomáhal mi aj s množstvom iných drobnejších vecí ako sú napr. transformácia už nakreslenej planéty, presnejšie jej napasovanie do dlaní dievčaťa; žiara vychádzajúca z dverí alebo prechod cez kľúčovú dierku z izby do lesa.

Ďalším významným postom, ktorý bolo nutné obsadiť bola kamera. Nemala som predstavu, kde na kameramana natrafiť. Komické, vzhľadom k tomu, že navštevujem filmovú školu. Mojim výrazným obmedzením bol fakt, že som chcela natáčať doma na Slovensku, takže ktokoľvek zo školy neprichádzal do úvahy. V tomto mi prišla vhod situácia, kedy sme s bratrancom, s ktorým mám veľmi pekný vzťah, sedeli na pive a ja som rozprávala svoj plán o bakalárskom filme a námete, ktorý som preň vymyslela. Spomínala som, kto a čo všetko mi ešte chýba. Po spontánnej otázke: „A nechceš mi ty robiť kameru?“ som získala ďalšieho úžasného človeka do tímu. Michal vyštudoval grafiku a má aj vlastnú grafickú firmu. Rád fotí a má omnoho lepšie logické premýšľanie, ako ja. Nikdy predtým kameru vo filme nerobil, ale to sme zhodnotili ako bezpredmetný fakt, vzhľadom k tomu, že ja som tiež nikdy neskúšala animáciu maľby na stenu ani kreslenie pomocou tabletu. Rozhodli sme sa spoločne vstúpiť do experimentu.

Netreba zabudnúť na ďalšiu dôležitú pozíciu pri výrobe filmu. Je ňou hudobník. Na toto miesto bol pôvodne dohodnutý brat môjho herca, Stanislav Baranec. Spolupráca však trvala len krátko. Spoločne sme sa zhodli na tom, že máme rozdielne predstavy o tom, aká filmová hudba bude najvhodnejšia. Preto som poprosila moju priateľku Ivetku Stehlíkovú, či by sa nepokúsila zabezpečiť túto stránku filmu. Súhlasila a tým do nášho tímu pribudol ďalší nadmieru šikovný jedinec ochotný prispieť svojim kúskom umenia.

3.2 Animácia

Vo filme *Čiara* využívam viacero techník. Každá z nich bola užívaná v samostatnom tvorivom procese, i keď vo výsledku sú plynule kombinované.

3.2.1 Pixilácia

Pomerne rýchlo sme zistili, že natáčanie pixilovaným spôsobom bude práve v trojici ja, Marek a Michal nielen náročné a objavné, ale aj nesmierne zábavné a kreatívne. Nikto z nás nie je herec a to sa odrazilo aj na našich pokusoch o stvárnenie niektorých emócií. Pred každým záberom sme si museli stanoviť, čo ním chceme povedať, pripomenúť kontext v deji a skontrolovať v storyboarde kompozíciu a veľkosť záberu. Taktiež sme často pristupovali k predohrávaniu plánovanej akcie, a to nielen, keď sa jednalo o náročný záber. To sa spája s vymysleným pravidlom tvrdiacim, že čím je záber kratší, tým je aj jednoduchší. Čoskoro sme pochopili, že je to lož. Spočiatku sme každý záber robili na minimálne piaty krát. Toto pramenilo z viacerých brzdiacich mechanizmov. Priznávam, že som nimi bola často ja sama. Neistota o splnení mojej predstavy o výzore, či výpovednej hodnote záberu, ma hnala do niekedy až zbytočného opakovania už natočeného materiálu. Niekedy sme mali produktívne dni a všetko išlo ako po masle. A inokedy sme strávili nad jedným záberom niekoľko hodín. Rekord bol záber hneď v úvode filmu, v ktorom Marek po prvý raz pristupuje ku kreslu, za ktorým sedím. Opakovali sme ho 15x. Potrebovali sme sa zosúladiť a nájsť si svoj ideálny spôsob gestikulácie a mimiky, ktorý by bol funkčný aj v pixilovanom prevedení.

Za zmienku stojí snímanie záberu, nasledujúceho po zneškodnení príšery, ktorá sa na nás pokúsi zaútočiť zo steny. Dej záberu: stojíme šokovaní oproti stene po tom, ako Marek v predošlom zábere hrdinsky vychrstol na príšeru celý kýbeľ bielej farby. Na prvý pohľad celkom obyčajný záber, až na to, že sme sa museli kompletne celí zaprskat' od farby, aby to pôsobilo autenticky. Najprv sme si naivne mysleli, že bude postačujúce, ak si každý sám sebe štetcom pomalujeme tvár a mierne zaffkame oblečenie. Vyzeralo to však umelo a neprirodzene. Pristúpili sme teda k drastickejšiemu postupu. Prekryla som Marekove oči baliacou potravinárskou fóliou a postavila ho k stene. Rozriedila som bielu farbu, nasadila si gumené rukavice a celú zmes postupne hádzala na úbohého kamaráta. Aspoň viem, aký pôžitok musel mať zo svojej tvorby Jackson Pollock. Cítila som sa kvôli tomuto útoku na Mareka veľmi previnilo, ale chvíľa kedy mi na tvári a celej hornej polovici tela pristála plná menšia miska farby, vymazala všetok súcit. Po odkrytí očí

a pohľade do zrkadla nastal výbuch smiechu. Boli sme nachystaní. Bolo nutné ihneď začať natáčať, keďže farba Primalex, ktorú sme použili, začala veľmi rýchlo schnúť a následne praskať. Záber sa podaril, no umývanie nebolo jednoduché a na návrat garáže do pôvodného stavu sa tiež príliš neteším.

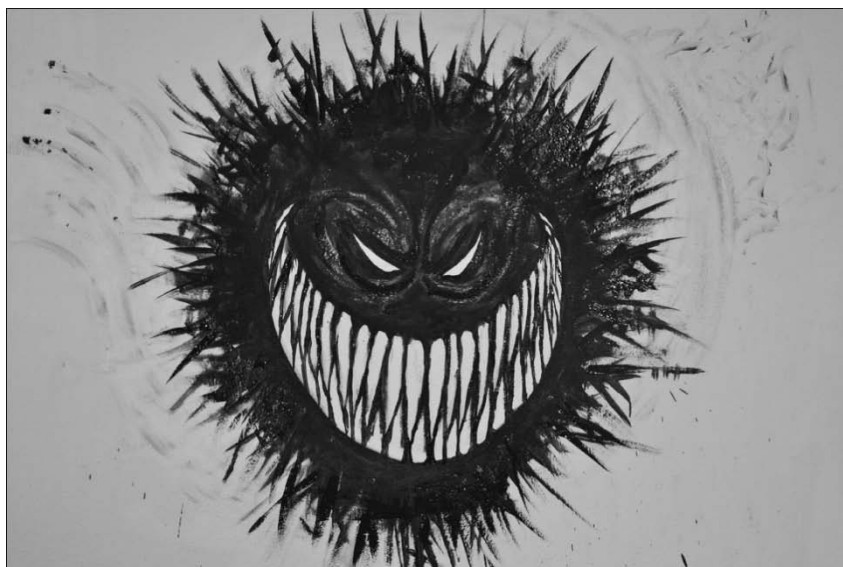
O niečom inom bolo natáčanie v exteriéri. Do lesov sme vyrazili niekoľkokrát. Prvý krát, keď sme potrebovali zachytiť krásu zeleného lesa, ešte pred začatím jesene. Bol to úplne prvý záber, ktorý sme natočili – paradoxne, vo filme bol v poradí posledný. Je evidentné, že sa ešte len zoznamujeme s technikou, aj spôsobom aký nám bude vyhovovať najviac. Počas celého výrobného procesu som pozorovala, ako sme sa od záberu k záberu zlepšovali až to nakoniec šlo, tak ako by mohlo od začiatku. Radikálne odlišne vyzeralo natáčanie záberov suchej krajiny, uskutočnené po zime, kedy sme točili pre zmenu prvé zábery. Je v nich cítiť predchádzajúce skúsenosti v lese i v interiéri. Už nám do cesty neprichádzali technické problémy a tak sme mali priestor pre väčšiu sústredenosť na estetickú stránku tvorby.

3.2.2 Animovaná maľba na stenu

Táto technika je veľmi zaujímavá. Jedná sa o pracnú záležitosť, náročnú na čas, priestor i trpezlivosť, čo som si našťastie predtým neuvedomila, inak by som do toho pravdepodobne nikdy nepustila. Na druhej strane, tento spôsob animácie ponúka výtvarno, aké by nebolo možné dosiahnuť ani s najväčším snažením za tabletom.

Každý jeden takto maľovaný záber mi počas realizácie dožičil pestrú škálu pocitov. Obrovské nadšenie pred začatím, bez ohľadu na predošlé zlyhania v tejto oblasti a v protiklade úplné zúfalstvo a vyčerpanosť pri jeho ukončení. Boli dni, presnejšie noci, kedy som 15 fáz robila do piatej ráno. Postupne som prijala, ako to funguje a brala to s väčším odstupom. Takú techniku som si zvolila, tak si to teraz „odskáčem“.

K tvorbe najnáročnejšieho a najrozsiahljšieho záberu som si prizvala Mareka. Jedná sa o konflikt dvoch oblakov a metamorfózu vo víre do podoby hrozivej príšery. Prišlo mi až nemiestne komické, keď mi môj kolega s úsmevom na tvári oznamoval, ako to máme za dve hodiny hotové. S čerstvými spomienkami na minulé zážitky som niečo namietla. Až s vychádzajúcim slnkom mi dal za pravdu.

Obrázok 1: *Počiatok konfliktu*Obrázok 2: *Príšera*

Ak to zhrniem, je táto technika veľmi náročná, ale zároveň neprestávam tvrdiť, že to stojí za to. Mám radosť z impulzívnej animácie, ktorú sa ňou podarilo vytvoriť.

3.2.3 Kreslená animácia pomocou tabletu

Táto technika má vo filme úlohu prirodzeného pokračovania animácie na stene. Pri jej realizácii mi bol veľmi nápomocný Tablet Wacom Bamboo, ktorý som si zakúpila práve kvôli môjmu záverečnému projektu. Ako každý začiatočník počítačovej kresby som mala sprvu „drevenú ruku“. Musela som si zvyknúť a rozkresliť sa novým spôsobom. Spočiatku mi všetky pokusy trvali oveľa dlhšie, ako som predpokladala. Mala som pocit, že ma tablet zdržuje. Dnes viem, že mi ušetril mnoho práce aj množstvo papiera.

Na viaceré odporúčania som si zvolila animačný program TvPaint. Veľmi rýchlo som ho opustila, nakoľko jeho užívateľské prostredie bolo pre mňa oveľa komplikovanejšie, ako dôverne známe programy od spoločnosti Adobe. Z tohto dôvodu, som sa celkom neprofesionálne pustila do animovania v programe Adobe Photoshop. Je dosť možné, že mi toto rozhodnutie spôsobilo miernu časovú stratu, stále si však myslím, že by bola omnoho väčšia pri študovaní fungovania nového programu. Moja schopnosť pracovať s tabletom i animovať v programe, ktorý nie je určený na animáciu, sa s každou fázou zlepšovala. Logicky mi z toho vyplýva, že ak v tejto oblasti človek vie, čo robí, nezáleží na prostriedku, ktorý použije.

Túto časť realizácie by bolo možné zaradiť aj až do postprodukčného procesu, pretože som vždy pracovala s už natočeným materiálom. Každá animácia bola pevne viazaná na pixilovaný záber. Tento fakt bol obmedzením aj pomocou v jednom. Musím spomenúť moju obrovskú radosť zakaždým, keď sa mi podarilo zaujímať niečo, čo následne v kombinácii s reálnou pixiláciou pôsobilo vierohodne. Som presvedčená, že som sa spojeniu týchto techník nevenovala naposledy.



Obrázok 3: *Rastlina vylieza von zo steny*

3.2.4 Rotoskoping

Prekresľovanie postáv podľa reálne natočeného podkladu som najprv vôbec nemala v pláne použiť. Na samom začiatku mal koniec filmu tvoriť klasicky animovaný úsek, ktorý mal byť protikladom k pixilovanej realite. Po zvážení bol tento nápad zamietnutý z viacerých dôvodov. Tým najzávažnejším bola časová náročnosť. Ďalšia nevhodnosť použitia sa ukázala v tom, že dlhý animovaný úsek na záver filmu, evokoval celkom iné dielo, ako to, čo divák videl dovtedy. Nechcela som rozbiť jednotu potencionálne harmonického deja a tak som uvažovala nad náhradou tohto úseku niečím iným.

Rotoskoping sa ukázal ako najvhodnejšie riešenie, vzhľadom k snahe zachovať určitý celok. Prvá časť realizácie prebehla rovnako, ako pixilovaná časť natáčania. Uvedomovali sme si, že čím bude predtočený materiál dôkladnejšie pripravený, tým bude celý ďalší postup jednoduchší. Animáciu som opäť previedla pomocou tabletu. Zvolila som si rovnakú nepravidelnú obrysovú linku, kreslenú pomerne hrubou stopou, ako pri predošlých kreslených veciach. Prekresľovanie išlo dobre, ak nepočítam bolesti zápästia. V tejto časti realizácie musím zdôrazniť obrovskú pomocnú ruku, ktorú mi podal Marek Baranec. Ja som celý rotoskopický úsek deja prekreslila a rozpracovaný priebežne posielala Marekovi na kolorovanie. S jeho prácou som bola nadmieru spokojná, keďže som priaznivec jeho tvorby aj mimo tento film.

Vďaka rotoskopingu sa nám podarilo zachytiť identické pohyby, ale aj zvýrazniť premenu, ktorou obaja mladí ľudia na konci filmu prejdú.



Obrázok 4: *Rotoskoping - vychádzanie postáv zo steny*

4 POSTPRODUKCIA

Základnou a časovo najnáročnejšou časťou výroby môjho záverečného projektu bola samotná realizácia. Počas nej sme vykonali najväčšie množstvo práce a zámerne sme sa snažili o to, aby sme si do postprodukčného procesu odniesli čo najmenej povinností. Tak, ako pri mnohých iných veciach, predstava prebehla realitu a my sme niektoré úseky filmu nedokázali alebo nestihli natočiť. Či to bolo nepriazňou počasia, nedostatkom priestoru v interiéri, obmedzenými technickými možnosťami alebo len únavou, už nie je dôležité.

Všetok nasnímaný materiál som priebežne počas celej výroby vkladala do animatiku. To zahŕňalo množstvo menších, či väčších úkonov za počítačom. Ako prvé som si skopírované fotografie zmenšila v programe Adobe Photoshop na požadované rozlíšenie, s ktorým by bola možná jednoduchšia manipulácia. Nasledovalo zoradenie snímok v programe Adobe Premiere, poprípade v Adobe After Effects. Tu som mala možnosť vidieť zábery za sebou a vďaka tomu prehodnocovať jednotlivé nadväznosti. S pixilovanou i na stenu maľovanou časťou to bolo pomerne bezproblémové. Avšak zladenie kreslených sekvencií s reálnymi fotografiami už nebolo také jednoduché. Animáciu s tabletom som kreslila dvoma spôsobmi. Prvý spočíval v striktnom držaní sa predtočeného materiálu. To znamená – na jeden pixilovaný obrázok, jedna z neho vychádzajúca kreslená fáza. Druhým spôsobom bolo voľné animovanie, pri ktorom som sa rozhodla ucelenú kreslenú sekvenciu aplikovať do reálneho záberu. V prvom prípade nebol so zosúladením pixilácie a kreslenky vôbec žiadny problém. Druhou možnosťou som si privolala množstvo vrások. Bola som obmedzovaná už existujúcim pozadím i dejom, ale aj timingom, ktorý určil počet nasnímaných fotografií. Takto dopĺňané zábery mi zabrali množstvo času. Na druhú stranu, každý autenticky pôsobiaci záber bol pre mňa malým víťazstvom.

Po skončení natáčania, animovania i skladania hotového materiálu do Adobe Premiere projektu, kameraman Michal pristúpil k stabilizácii obrazu. Keďže sme používali statívy, ktoré nedokážu zabezpečiť stopercentne statický obraz, nie vždy sa nám podarilo zaobísť bez neželaných skokov. Nemôžem to však všetko prišit' technike. Predsa len sa nám viackrát stalo, že niekto v nepozornosti o statív zakopol alebo ním vedome pohl v domnienke, že je záber hotový a nebol. Stabilizácia prebehla v programe Adobe After Effects a to pomocou trekovacích bodov. Týmto spôsobom bolo možné skákanie obrazu takmer bez stôp odstrániť.

Ďalším krokom k dosiahnutiu jednoty záberov bola farebná korekcia. Premenlivosť osvetlenia, spôsobenú najmä našou neskúsenosťou sa našťastie podarilo v rámci možností eliminovať. Hlavnou chybou bola neustále menená intenzita svetiel. Na začiatku filmu sme sa snažili o pochmúrnu atmosféru, ktorú sa nám v priebehu natáčania nepodarilo udržať. Záverečným aplikovaním textúrovaného filtra, sa všetky svetelné výkyvy stratili.

Po spomínaných úpravách prirodzene nasleduje strih. Na túto zložku filmu som kládla dôraz už pri tvorbe storyboardu. Pri natáčaní nám niektoré zábery samé ponúkli možnosť dlhšej výdrže, či ideálnej príležitosti pre rýchly strih. Tempo filmu bolo stanovené druhom príbehu. Strihaniu opäť v programe Adobe Premiere som sa venovala spoločne s Michalom. Obaja sme cítili, kde je potrebné zábery skrátiť, či predĺžiť. Avšak s tak dlhou dobou, akú sme na filme pracovali, nevyhnutne vzrástla aj neschopnosť akéhokoľvek nadhľadu. Preto bolo pre nás obrovským prínosom, keď sa k finálnej úprave videa pripojil aj p. Michael Carrington.

4.1 Hudba a zvuk

Ozvučenie je jednou z najdôležitejších zložiek audiovizuálneho diela. Niet pochyb o tom, že zrak a sluch sú pri vnímaní filmu najpotrebnejšie. Vyváženie obrazovej a zvukovej zložky nie je jednoduché, no po jeho dosiahnutí môžu vzniknúť kvalitné diela, schopné v človeku zanechať množstvo emócií a dojmov.

Musím sa priznať, že počas realizácie môjho bakalárskeho projektu som sa nad jeho budúcou hudobnou stránkou veľmi nezamýšľala. Milujem hudbu a sama hrám na djembe a darbuku, ale vziať si na zodpovednosť disciplínu, akou je vytvorenie filmovej hudby, bolo nad moje sily. Vedela som, že najlepšie bude nájsť človeka, ktorý má podobné vnímanie ako ja a vďaka tomu bude schopný porozumieť môjmu popisu hudby pomocou emócií, ktoré má vzbudzovať. Marek mi povedal, že sa jeho brat venuje skladaniu hudby a že by mi mohol nazvučiť film ak by som chcela. To mi pri obrovskom množstve inej práce okolo filmu prišlo vhod. Kontaktovala som Marekovho brata Stanislava a začala s ním diskutovať o komponovaní hudby do môjho filmu. Podrobne som mu opísala svoju predstavu. Dala som si záležať na objasnení atmosféry, ktorá v rôznych úsekoch filmu vládne. Zdôraznila som pokojné, melanchóliou zaplnené miesta, ale aj dramatické vrcholy.

Stano začal pracovať na základnej melódii. Poprosila som ho, aby mi ju hneď po nahodení poslal. Bola som nesmierne zvedavá na jeho interpretáciu, zloženú z jeho vlastných dojmov z filmu a môjho ovplyvňovania. Po vypočutí krátkej melódie som zistila, že spolupráca nebude fungovať. Pohovorila som si so Stanom a zhodnotili sme, že bude pre všetkých najlepšie, ak sa vytvorenia hudby pre môj film vzdá. Naše predstavy boli odlišné v jednoduchej, no dôležitej veci. Ja som dúfala v citlivú, jemnú až baladickú, ideálne čisto akustickú melódiu. Stanovi sa do filmu hodila viac elektronická melódia s klavírnou a basovou linkou.

Túžila som po vnímavnej hudbe, ktorá by podporila ducha celého filmu. Oslovila som svoju dobrú kamarátku Ivetku Stehlíkovú, ktorá okrem iného vyštudovala Filmovú školu Zlín. Odkedy ju poznám, zaoberá sa zvukom a už v minulosti mi ozvučila semestrálny bábkový film, s ktorého hudobno – ruchovou stránkou som bola veľmi spokojná. Pri mojom bakalárskom filme som s ňou bola dohodnutá na poskladanie ruchov. Po krátkom rozhovore sa s úsmevom podujala vytvoriť pre mňa aj filmovú hudbu.

4.2 Problémy počas natáčania

Počas dlhej, takmer ročnej cesty za vytvorením doposiaľ najzložitejšieho animovaného diela v mojom živote, ma postretlo množstvo problémov. Najčastejšie a pravidelne nás postihovali najmä technické problémy. Jedným z nich bolo blikanie niektorých fotografií snímaných v sérii za sebou. Táto komplikácia nám spôsobila niekoľko hodín neplánovanej postprodukcie. Nakoniec sa nám to po natočení približne desiatich záberov podarilo vyriešiť, ale mám obavy, že nikto nevie ako.

Ďalším, pomerne kurióznym problémom sa pre mňa stal aerosol. Pri prekrývaní fáz sprejom som mala na tvári respiračnú rúšku, no dovoľm si tvrdiť, že mala skôr psychologický účel. Kameň úrazu bol v tom, že ak som už jeden „maľovací“ záber začala, musela som ho dokončiť, bez ohľadu na podmienky, osobný stav, čas, či jeho dĺžku. Prerušenie takého záberu by malo nutne za následok jeho budúce opakovanie, nakoľko by som mala problém s plynulým nadviazaním na predošlú maľbu a tiež bola zvýšená šanca nedopatrením pohnúť so statívom. S vývojom filmu, mi začali výpary spôsobovať ťažkosti. Bolela ma hlava a nedokázala som udržať rovnováhu. Tiež ma postihol silný kašeľ,

sprevádzaný pichaním v pľúcach a malátnosť. Po týchto symptómoch som sa vždy rozhodla na čas presedlať na tabletovú animáciu. Iné riešenie som nenašla.

Tretou kategóriou problémov bola pracovná morálka. Všetci traja sme priatelia a neexistuje medzi nami žiadna hierarchia. Nikto z nás ju neobľubuje, ani nemá potrebu ju na ostatných „aplikovať“. Tento krát sa to však neukázalo, ako charakterová cnosť, ale problém. Nemohla som chalanom vyčítať, že po mnohých rokoch, počas ktorých ma vnímali ako kamarátku, mali problém zrazu vo mne vidieť režiséрку. Vďaka tejto skutočnosti sme si užili veľa zábavy, ale aj rušných chvíľok plných napätia, nervozity a kriku. Postupne sme si vytvorili spôsob, ako pracovať produktívne a súčasne si ponechať každý svoj diel tvorivosti.

ZÁVER

Uplynulé obdobie mi dalo nesmierne veľa. Naučila som sa množstvo vecí v umeleckej i duchovnej oblasti. Svojich vlastných priateľov a rodinu som vďaka tvorbe nášho filmu spoznala ešte viac. Uvedomila som si, aké mám obrovské šťastie, že za mnou stoja ľudia, ako sú oni. Podpora, láska, ochota a záujem. Som hrdá na to, že sme túto etapu našich životov dotiahli spoločnými silami dokonca. Zas a znovu som pochopila, aká dôležitá je komunikácia a koľko rôznych podôb v sebe skrýva. Bolo pre mňa veľkým prínosom prekonávať samú seba. Okrem iného mi v tom bola nápomocná i zodpovednosť voči ostatným členom štábu, v čom vidím obrovské pozitívum tímovej práce. Vyskúšala som si nové výtvarne i animačné techniky, čo mi rozšírilo obzor a povzbudilo ma do budúcnosti, v ktorej sa chcem venovať prevažne maľovaniu. Tiež som pochopila, že zo všetkého najdôležitejšie je rozplánovanie vznikajúceho diela. V tomto som zaznamenala výrazné problémy, nakoľko organizácia očividne nie je mojou silnou stránkou. Počas natáčania sme zažili ukázkovú pohodu ale aj extrémny stres. Akoby neexistovalo nič medzitým. Napriek tomu, som obom členom štábu nesmierne vďačná za spoluprácu a myslím si, že s nikým iným by sa mi niečo takéto vytvoriť nepodarilo. Bol to jedinečný zážitok ukazujúci hodnotu vzájomnej pomoci ale aj našich medziľudských vzťahov. Proces výroby filmu bol dlhý a namáhavý, ale naučil nás fungovať v tíme a tiež vážiť si všetky budúce chvíľky voľna. Ja sama vnímam vznik filmu *Čiara*, ako obrovský prínos v každej oblasti. Myslím si, že sa nám podarilo vytvoriť hodnotné dielo reflektujúce individualitu každého z nás, zmiešanú v jeden pestrý celok.

ZOZNAM POUŽITÉJ LITERATURY

[1] PLAZEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967

[2] DRVOTA, Mojmír. *Základní složky filmu*. Praha: NFA, 1994. ISBN 80-7004-076-9.

ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK

atd. a tak d'alej

napr. napríklad

t.j. to jest

ZOZNAM OBRÁZKOV

Obrázok 1: <i>Počiatok konfliktu</i>	30
Obrázok 2: <i>Príšera</i>	30
Obrázok 3: <i>Rastlina vylieza von zo steny</i>	31
Obrázok 4: <i>Rotoskoping - vychádzanie postáv zo steny</i>	32

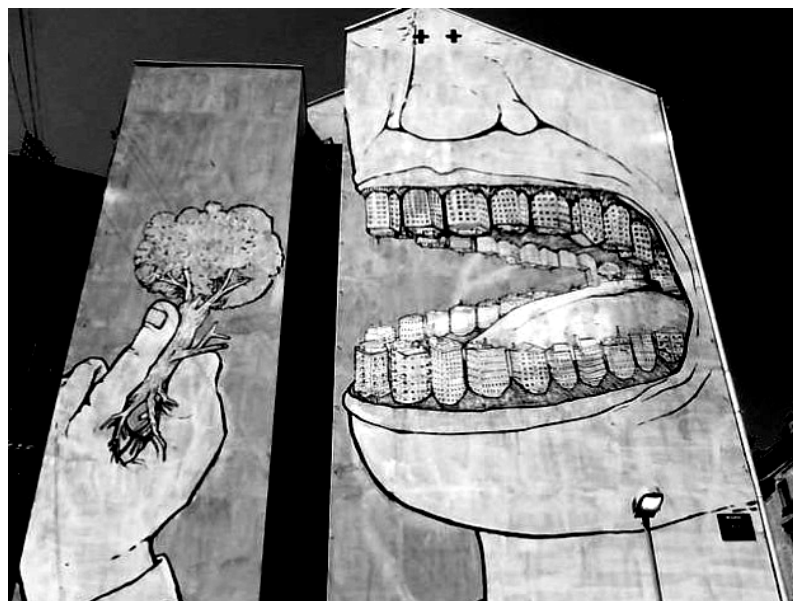
ZOZNAM PRÍLOH

Obr. 1: <i>Fotografia z animovaného diela Muto</i>	42
Obr. 2: <i>Street art v uliciach Beogradu</i>	42
Obr. 3: <i>Storyboard str. 1</i>	43
Obr. 4: <i>Storyboard str. 7</i>	44
Obr. 5: <i>Storyboard str. 13</i>	45
Obr. 6: <i>Storyboard str. 15</i>	46
Obr. 7: <i>Hlavné postavy kreslených častí filmu</i>	47
Obr. 8: <i>Odchod hlavných postáv do prírody v závere filmu</i>	48
Obr. 9: <i>Pes vychádza zo steny</i>	48
Obr. 10: <i>Členovia tímu</i>	49
Obr. 11: <i>Natáčanie v lese</i>	49

PRÍLOHA P I: INŠPIRAČNÉ ZDROJE







Obr. 1: *Fotografia z animovaného diela Muto*

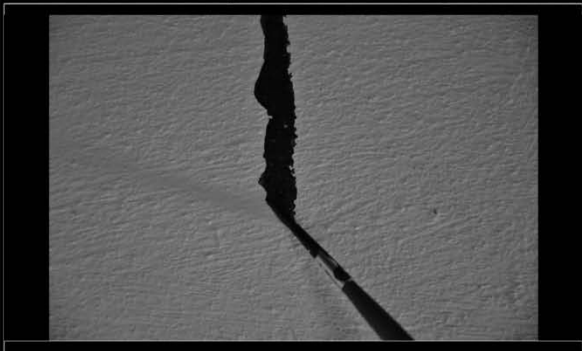





Obr. 2: *Street art v uliciach Beogradu*



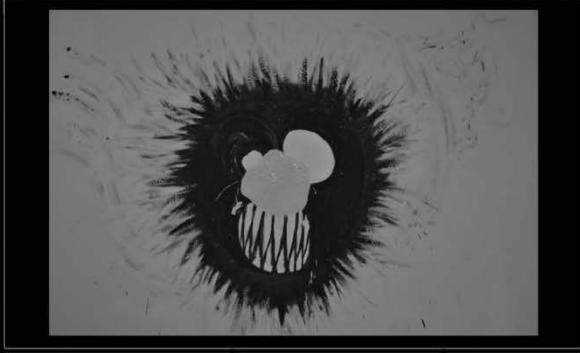

PRÍLOHA P II: UKÁŽKY STORYBOARDU

Záber č. 01		C	Dej:	str. 01
			suchá krajina Ruchy: vrany, vietor Hudba: melancholická, smutná	
Záber č. 02		VC	Dej:	
			nejasná, v diaľke kráčajúca postava * úvodné šibulky Ruchy: vrany, vietor Hudba: melancholická, smutná	
Záber č. 03		D	Dej:	
			mŕské nohy kráčajúce suchou trávou Ruchy: kroky, vrany Hudba: melancholická, smutná	
Záber č. 04		C	Dej:	
			dvere Ruchy: prichádzajúce kroky Hudba: melancholická	




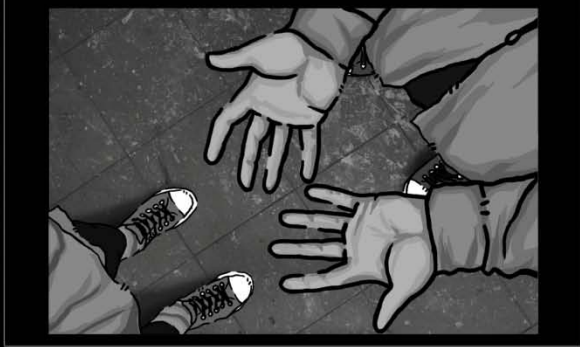
Obr. 3: Storyboard str. 1

Záber č. 25		VD	Dej:	str. 07
			štetec vedie čiernu linku po stene Ruchy: ňahy štetca Hudba:	
Záber č. 26		PD	Dej:	
			dieťa niečo sústredene maluje Ruchy: ňahy štetca Hudba:	
Záber č. 27		PD	Dej:	
			namaluje psa, odíde zo záberu pes sa pozrie hore a začne slintat Ruchy: ňahy štetca, dychovanie, slintanie Hudba:	
Záber č. 28		C	Dej:	
			chlapec maluje kost Ruchy: Hudba:	

Obr. 4: Storyboard str. 7

Záber č. 50		PC	Dej:	str. 13
			<p>chlapec sa pre niečo sklóni, zatiaľ čo dievča odľakáva pozornosť príšery</p> <p>Ruchy: výsmech, cvaknutie zubov</p> <p>Hudba: dramatická</p>	
Záber č. 51		PC	Dej:	
			<p>chlapec schmatne vedro plné bielej farby</p> <p>Ruchy:</p> <p>Hudba:</p>	
Záber č. 53		D	Dej:	
			<p>a vychrstne ho na prekvapení príšery</p> <p>Ruchy: šplachnutie farby na stenu</p> <p>Hudba:</p>	
Záber č. 54		PC	Dej:	
			<p>farbou oprskaná dvojica len šokovane stojí keď si uvedomia, že sú celí od farby, začnú sa smiať a pomaly odáčať chrbtom k stene...</p> <p>Ruchy:</p> <p>Hudba: uklidnenie, márnak veselosti</p>	

Obr. 5: Storyboard str. 13

Záber č. 59		PC	Dej:	str. 15
			obaja mladí ľudia pomaly vyskypujú stále viac zo steny, vo farbe	
Záber č. 60				D
			na zem dopadnú dvoje farebné ruky	
Záber č. 61				C
			chlopec aj dievča sú vonku zo steny dýchajú, potom sa stočia k sebe on sa stále pozerá na vlastné ruky	
Záber č. 62				D
			subjektívny pohľad na novofarebné dlane obracia ich a potom sa máčajne pre ruky dievčatá. Vezme ich, rozkročí a v ich vnútri je modrá pulzujúca planéta...	

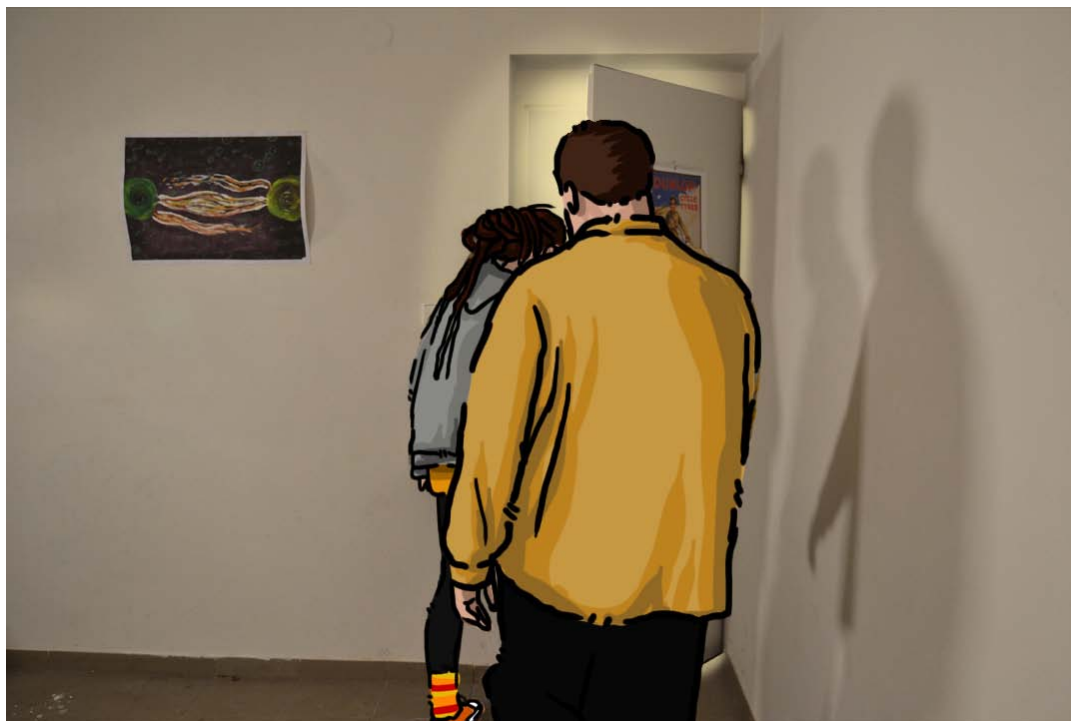
Obr. 6: Storyboard str. 15

PRÍLOHA P III: UKÁŽKA VÝTVARNÉHO SPRACOVANIA –TABLET



Obr. 7: Hlavné postavy kreslených častí filmu

PRÍLOHA P IV: UKÁŽKA – ROTOSKOPING + MAĽBA NA STENU



Obr. 8: *Odchod hlavných postáv do prírody v závere filmu*



Obr. 9: *Pes vychádza zo steny*

PRÍLOHA P V: ŠTÁB



Obr. 10: *Členovia tímu*



Obr. 11: *Natáčanie v lese*