

TVORBA, REFLEXIE A POUČENIE Z VYTVÁRANIA BAKALÁRSKÉHO FILMU NA TÉMU „PALETA“

Lukáš Moravský

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: Lukáš MORAVSKÝ
Osobní číslo: K10014
Studijní program: B8206 Výtvarná umění
Studijní obor: Klasická animovaná tvorba
Forma studia: prezenční

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

2. praktická část:
Paleta – loutkový animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 15 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické 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, výstup 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 publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

Seznam odborné literatury:

Animovaný film – úvod do scenáristiky animovaného filmu Dutka Edgar, ISBN 80-85883-94-5,

Minimum z dějin světové animace Dutka Edgar, AMU Praha 2004, ISBN 80-7331-012-0 160

Úvod do estetiky animace Kubíček Jiří, AMU Praha 2004, ISBN 80-7331-019-8

Timing for animation Whitaker Herold, Halas John, Focal Press, ISBN 0240517148

Vedoucí bakalářské práce: **Milan Šebesta**
Ústav animace a audiovize
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.
ředitelka




MgA. Libor Nemeškal
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 13 12 2012.....

Lukáš Moravský.....
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či 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 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 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 přihlídnou k výši výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Táto bakalárska práca popisuje postup pri tvorbe krátkeho animovaného filmu „Paleta“. Obsahuje všetky časti tvorivého procesu od tvorby námetu až po postprodukcii. Práca približuje čitateľovi metódy, pomocou ktorých sa animované filmy vyrábajú, autorské rozhodnutia, ktoré bolo treba urobiť a taktiež problémy, s ktorými sa stretávali.

Kľúčové slová: animovaný film, bábková animácia, stop-motion, Paleta

ABSTRACT

This bachelor thesis describes the making of the short animated movie „Paleta“ (The Palette). Description includes all phases of the creative process, from topic consideration to postproduction. The thesis leads the reader to the understanding of methods according to which animated movies are created, creative choices that their authors have to make, and also some issues they can meet.

Keywords: animated film, puppet animation, stop-motion, Palette

Ďakujem môjmu vedúcemu práce Milanovi Šebestovi, za jeho odborné vedenie, metodickú pomoc a cenné rady, ktoré mi poskytol pri realizácii bakalárskej práce. Taktiež ďakujem všetkým, ktorí mi pomohli pri samotnom natáčaní filmu „Paleta“.

MOTTO

„TVORIVÁ PRÁCA JE HRA. JE TO SLOBODNÁ ÚVAHA
S POUŽITÍM MATERIÁLOV V TVARACH,
KTORÉ SI ČLOVEK ZVOLÍ.“

Stephen Nachmanovitch

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

OBSAH

| | |
|---|-----------|
| ÚVOD | 9 |
| I TEORETICKÁ ČASŤ | 10 |
| 1. MOJA CESTA K ANIMOVANEJ TVORBE | 11 |
| 2. PRÍPRAVA NA REALIZÁCIU | 12 |
| 2.1 HĽADANIE NÁMETU | 12 |
| 2.2 Charakteristika postáv | 13 |
| 2.3 VOĽBA ANIMAČNEJ TECHNIKY | 14 |
| II PRAKTICKÁ ČASŤ | 15 |
| 3. REALIZAČNÁ FÁZA | 16 |
| 3.1 ROZDELENIE PRÁCE | 16 |
| 3.2 SCENÁR | 16 |
| 3.3 STORYBOARD A ANIMATIK | 17 |
| 3.4 MIZANSCÉNA..... | 18 |
| 3.4.1 Lokácie a dekorácie..... | 19 |
| 3.4.3 Výtvarné riešenie postáv | 21 |
| 3.5 NATÁČANIE | 22 |
| 3.5.1 SNÍMANIE KAMEROU | 23 |
| 3.6 POSTPRODUKCIA | 23 |
| 4. DOKONČENIE FILMU | 25 |
| ZÁVER | 26 |
| ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY | 27 |
| ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK | 28 |
| ZOZNAM PRÍLOH | 29 |

ÚVOD

Na filme „Paleta“ som pracoval prevažne ako autor storyboardu, animatiku a režisér, avšak u študentskej tvorby viac než akékoľvek inej platí, že sa človek musí vysporiadať aj s činnosťami, ktoré spadajú pod inú špecializáciu (osvetlovač, produkčný). A aj v prípade, že sú týmito úlohami poverení externí spolupracovníci, je potrebné na ich prácu dozerať, konzultovať a koordinovať ju tak, aby výsledné dielo zodpovedalo pôvodnému autorskému zámeru.

Z tohto dôvodu nie je táto práca obmedzená na náhľad z vyššie uvedených pozícií, ale na celkový popis genézie vzniku uvedeného filmu.

V teoretickej časti uvádzam okolnosti, ktoré ma priviedli k animovanej tvorbe, približujem spôsob môjho uvažovania nad zvoleným námetom, charakterizujem postavy filmu a uvádzam a odôvodňujem uvedené použitie animačnej techniky.

Praktická časť je potom venovaná samotnej výrobe, pod ktorú okrem samotného procesu natáčania spadá aj príprava bábok a dekorácií, či vypracovanie výtvarných návrhov mizanscény, scenára a animatiky.

Pri vypracovávaní tohto textu som vychádzal z vlastných skúseností a písomných záznamov z priebehu výroby, pričom – čo sa týka formy spracovania – som sa nechal inšpirovať podobne zameranými prácami predošlých absolventov.

Pred začatím čítania samotnej práce doporučujem najskôr pozrieť popisovaný snímok „Paleta“.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1. MOJA CESTA K ANIMOVANEJ TVORBE

Túto prácu začnem spomienkou na to, ako sa vyvíjal môj vzťah k tvorbe animovaných filmov, čo, ako dúfam, priblíži kontext, v ktorom k práci pristupujem a zároveň tak budú osvetlené moje prechádzajúce skúsenosti, ktoré sa do vzniku snímku „Paleta“ určite premietli.

O techniku stop-motion som sa začal zaujímať už na strednej škole. V jednej televíznej relácii som totiž videl reportáž o animácii, v ktorej sa ukazovalo, že jednoduchý animovaný klip si môže vlastne veľmi ľahko vyrobiť každý. Toto zistenie ma motivovalo k tomu, aby som sa sám do animovania pustil. Videl som totiž, že mám určitý výtvarný talent a aj potrebnú zručnosť v kreslení, modelovaní a fotografovaní, čo sú pre túto prácu, pochopiteľne, nevyhnutné predpoklady.

Po prvých pokusoch s krátkymi animáciami sme sa rozhodli, že nastal čas vyskúšať si väčší a náročnejší projekt, s ktorým by som sa mohol prihlásiť do nejakej súťaže. Pre tento účel som si nakoniec v roku 2008 vybral súťažný festival študentských animovaných snímok Animofest, ktorý poriadala Súkromná stredná umelecká škola animovanej tvorby v Bratislave a prihlásil som sa do nej s viac ako štvorminútovou snímkou Kix, využívajúcou plastelínovú animáciu. Z festivalu som nakoniec odišiel s čestným uznaním, čo som vnímal ako veľký úspech a motiváciu na to, aby som sa animovaniu ďalej intenzívne venoval, aj keď som študoval veľmi nesúvisiaci odbor – teda umelecké sklárstvo.

Keď som potom s ďalšou svojou animáciou získal 2. miesto v celoštátnej súťaži v rámci Stredoškolskej odbornej činnosti, rozhodol som sa, že sa chcem animovanej tvorbe venovať hlbšie, najlepšie teda študovať na vysokej škole – toto rozhodnutie ma nakoniec priviedlo na FMK UTB.

2. PRÍPRAVA NA REALIZÁCIU

Do výroby audiovizuálneho diela sa nemožno vrhnúť po hlavu. Ide totiž o prácu nielen zdĺhavú, namáhavú a intelektuálne náročnú, ale často taktiež drahú a vyžadujúcu si zodpovedajúce produkčné zázemie. Skôr než sa teda tvorcovia môžu naplno pustiť do kreatívnej činnosti, musia si vopred ujasniť veľa dôležitých vecí a predovšetkým sa vzájomne zhodnúť – film je predsa dielom kolektívnym a je potrebné, aby bol tím tvorcov zohraný a každý jeho člen poznal a rozumel zámerom tých ostatných. Ak nie je tento predpoklad splnený, tak sa nedá zmysluplne pracovať.

Aj v našom prípade bola najdôležitejšia príprava zvoleného námetu a následne hľadanie vhodnej animačnej techniky.

2. 1 Hľadanie námetu

Námet je základným stavebným kameňom každého, nielen filmového diela. Aj keď nemusí byť nutne orientovaný na prerozprávanie súvislého príbehu, vždy stojí v jeho centre nejaké poslanstvo, ktorého povaha je potreba prispôbiť všetky štylizračné prvky.

Pri zvažovaní námetu je zároveň potreba premyslieť kreatívne a aj technické možnosti tvorby. Hlavne študentom, začínajúcim filmárom a animátorom reálne hrozí, že precenia svoje možnosti a siahnu po námete, ktorý je príliš ambiciózny na to, aby ho dokázali realizovať v uspokojivej podobe. Prijateľnejšie určite je, pokiaľ je zvolený námet jednoduchý a triezvy, ale zato je po všetkých stránkach výborne spracovaný.

Príručky obyčajne radia vychádzať z nápadov, ktoré sú inšpirované dianím okolo nás a o ktorých máme nejaké bližšie vedomosti. Animátorka Jean Ann Wright napríklad doporučuje:

„Premýšľajte nad vašimi vlastnými skúsenosťami. Čo je zaujímavé na vašom živote? Ako vnímate ľudí okolo seba? Bol by niekto z nich dobrou animovanou postavou? Čo vás hnevá? Čo vás robí šťastnými? Čo je pre vás dôležité? ... Použite všetky vaše emócie a zmysly. Vráťte sa opäť k svojmu detstvu. Na čo si najviac pamätáte? Prečo? Aké problémy ste mali? Čo vás rozplakalo? Na čo ste boli pyšní? Čo ste radi robili? Čo vás rozosmialo? Stretli ste sa s nejakými grázlami a urobili vám niečo? Kto boli vaši najlepší priatelia? Ako ste trávili prázdniny? Do akých problémov ste sa dostali a prečo? Život malých detí sa sústreďuje okolo bežných denných činností. Aké emócie, obrazy, zvuky a pachy

charakterizujú vaše detstvo? Máte nejaké zaujímavé rodinné príbehy alebo legendy? Čo vás zajímalo? Čo ste si želali? Aké boli vaše sny?“ (2, s. 39)

Práve z detstva a detského imaginárneho videnia sveta sme s kolegyňou vychádzali pri úvahách nad námetom pre film „Paleta“. Má to opodstatnenie i vo formálnych možnostiach animácie: Animovaný film je totiž na rozdiel od hraného vždy očividne a silne štylizovaný - podobu reálneho sveta zachytáva len vzdialene a pripomína tak sen, nejasnú spomienku alebo práve fantáziu.

Ako dôležitá téma spájaná s deťmi nás oslovila otázka nefungujúceho vzťahu medzi deťmi a rodičmi, zvlášť v prípadoch, keď rodič nie je dostatočne zodpovedný a „vyzretý“ na to, aby sa svojmu dieťaťu dokázal v plnej miere venovať, chápať jeho potreby nielen v materiálnej, ale aj v citovej oblasti, prejavovať záujem o jeho intelektuálny rozvoj a byť voči nemu empatický.

Nakoniec sme sa zhodli na tom, že zachytíme krátku momentku zo života slobodnej matky, ktorá si neuvedomuje, že voľný čas už nie je iba jej, správa sa, ako by bola bezdetná, venuje sa len svojmu vzhľadu a telefonovaniu s kamarátkami, zatiaľ čo výzvy svojej dcéry ku hre ignoruje a nedokáže jej byť spoločníčkou.

V úvode dievčatko uvidí cez okno dúhu, ktorá sa vytvorila na oblohe a je z nej evidentne nadšené. Chce sa o svoje potešenie podeliť s matkou, ale tá práve telefonuje, dcére nevenuje pozornosť a nahnevane ju odoženie. Dievčatko najskôr smutne odchádza, ale potom dostane nápad – dúhu si prekreslí na papier a snaží sa ju matke ukázať aspoň v takejto reprodukovanej podobe. Avšak pri svojej veľkej snahe rozleje lak na nechty, ktorý má matka postavený na stole a dočká sa len ďalšieho hnevu. Keď dievčatko zaspáva, v hlave mu bleskne ďalší nápad, ako sa s matkou o svoj zážitok podelí: Nakreslí dúhu na fádne biele kuchynské vybavenie.

2. 2 Charakteristika postáv

Dievčatko v našom filme je stelesnením idealizovaného, nevinného a milujúceho dieťaťa, poháňaného kreativitou a túžbou spoznávať svet. Jej jednanie je neuvážené, impulzívne a bezprostredné. Nevníma veci v ich praktickom rozmere – pokreslenie kuchynského vybavenia pre ňu teda nie je prečinom, ktorý dané veci znehodnocuje, ale úprimným, dobre mieneným vyjadrením jej snahy a túžby komunikovať s matkou.

Matka pôsobí nedospelo. Nechce, a ani neprejavuje záujem o hravosť a túžbu dcéry poznávať okolitý svet a jeho javy a zúčastňovať sa aktívne na jeho objavovaní. Správa sa ako „dievča v neskorej puberte“, prvoradý záujem venuje sebe a svojmu vzhl'adu, má nízku schopnosť vcítiť sa do potrieb inej osoby – dcéry - a rešpektovať ich. V podstate jej nerozumie, nechápe ju ani jej spôsob komunikácie, a preto si ani nevšíma signály, ktoré smerom k nej vysielala.

2.3 Voľba animačnej techniky

„Prvou vecou, ktorú si musíte uvedomiť, je štýl. Pokiaľ máte hotový concept art, do určitej miery už ste ho už vlastne definovali, ale nastáva čas rozhodnúť sa, čo presne chcete docieľiť designem a animáciou. Štylistické možnosti sú nekonečné. Chcete, aby bol váš film svojim prístupom štylisticky ilustratívny, tradičný animák, alebo snád' snímkou divokou a či fotorealistickou? Toto všetko si treba premyslieť.“ (3, s. 235-236)

Pri voľbe animačných techník sme vychádzali z možností, ktoré každá z nich ponúka, ale aj z estetických účinkov práce s animovanými subjektami. V prvopočiatkoch tvorby sme zvažovali použiť techniku plastelínovej animácie, ktorej výhodou je možnosť subjekty ľubovoľne pretvárať a modifikovať, čo zahŕňa aj možnosť vybaviť postavy bohatou mimikou.

Pri dôkladnom zvážení sme avšak dospeli k názoru, že chceme náš film vybaviť jemnou citlivou poetikou, pri ktorej by sme väčšinu možností plastelínovej animácie nevyužili. Tá je predsa len spojená s expresionistickým či až surrealistickým vyjadrovaním, v ktorom postavy prechádzajú najrôznejšími „mutáciami“ (rozprávkové predĺžovanie končatín, všemožné metamorfózy, atď.), čo je v rozpore s náladou, akú sme chceli filmu dodať.

Konečná voľba preto padla na techniku bábkovej animácie, ktorá je charakteristikou práce veľmi podobná plastelínovej, avšak viac zodpovedá nášmu autorskému zámeru. Okrem iného už tým, že bábkou môžeme chápať taktiež ako akúsi detskú hračku, čo vytvára ďalšie spojenie s detským pohľadom, ktorého sme sa vo filme chceli držať.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3. REALIZAČNÁ FÁZA

Vo fáze samotnej realizácie sa väčšinou ukáže, či bola venovaná dostatočná pozornosť prípravám. Aj v prípade, že tomu tak bolo, často sa stáva, že pôvodný plán je treba z nejakých neočakávaných dôvodov zmeniť a prehodnotiť.

Mravčí proces prípravy animovaného filmu totiž zahrňuje také množstvo na sebe závislých úkonov, že je až takmer vylúčené, aby sa v takomto zložitom systéme vzťahov nakoniec neobjavila nejaká chyba. Avšak keď sú tvorcovia dostatočne šikovní a vynaliezaví, dokážu všetky problémy vyriešiť tak, aby to na výslednej práci nebolo vidieť, čo sa nám, pevne dúfam, aj podarilo. Nakoľko sa z problémov a chýb dá často poučiť, uvediem aspoň niektoré, a to vrátane spôsobu, akým sme ich nakoniec prekonali.

3.1 Rozdelenie práce

Prvým, na pohľad triviálnym a pritom zásadným úkonom v počiatočnej fáze realizácie, bolo rozdelenie práce. Pritom sme zobrali do úvahy naše schopnosti v danom filmárskom a animátorskom odvetví. Kolegyňa Denisa Kristiánová sa postarala o námet, výtvarné riešenie a väčšiu časť animátorskej práce. Na mňa pripadla tvorba storyboardu a animatiku, animácia chôdze, réžia, kamera, výroba časti dekorácií a postprodukcia.

Za prevažnú časť dekorácií vďačíme umeleckému stolárovi pánovi Petrovi Janotkovi, ktorého sme si ku svojej práci prizvali ako externistu. Ocenili sme predovšetkým jeho skúsenosti z práce na ikonických animačných projektoch, medzi ktoré patrí napríklad séria o Patovi a Matovi. Ďalším externistom bol osvetlovač Mga. Zdenek Kroupa (aj ten má za sebou úctyhodné skúsenosti, bol mimo iného hlavným osvetľovačom snímok Karola Zemana).

Montážnu skladbu zaistil Matej Jankovský, ktorý strih študuje na ústave audiovizie FMK. Pôvodnú hudbu skomponoval hudobník Rudolf Linner v spolupráci s Miroslavom Černým a Michalom Vilímom. Ruchovú stopu mal na starosti študent Martin Bek. Funkciu produkčnej vyplnila Zuzana Dedochová, taktiež študentka FMK.

Využili sme rady, odporúčania a pomoc nášho supervízora, pána Milana Šebesty.

3.2 Scenár

Vzhľadom na to, že náš film mal mať povahu krátkej snímky bez dialógov, ktorá sa odohráva v obmedzenom množstve lokácií, nevypracovávali sme pre ňu klasický písaný sce-

nár, aký vzniká napríklad pre hraný film, ale len rozvinutý námet, pričom otázkami záberovania a inscenácie sme sa zaoberali až pri tvorbe storyboardu.

V tomto rozvinutom námete sme si predovšetkým ujasnili, čo všetko sa vo filme bude odohrávať, pričom sme si uvedomili, že pre ľahšiu realizáciu bude treba obmedziť počet lokácií a z pôvodného plánu sme teda vypustili scény, ktoré sa mali odohrávať v exteriéri.

Wrightová zdôrazňuje, ako dôležité je v tejto fáze výroby myslieť na budúcu vizuálnu podobu:

„Animace stojí na vizuálne viac, než väčšina ostatných filmov. Keď píšete scenár, skúste si v duchu predstaviť podobu hotového filmu. Vizualizujte to, čo práve píšete. Predstavujte si vaše postavy, ako sa zmršťujú a naťahujú, bežia vo vzduchu a menia sa na monštrá, keď na ne spadne nákova! Stavte na myšlienky, ktoré sú vo svojich základoch vizuálne. Nedočkajte postaviť vizuál na myšlienke, ktorej chýba obraznosť. Používajte obrazový humor. Sledujte staré nemé komédie, zvlášť tie s Charliem Chaplinem and Laurelom a Hardym. Sledujte stále Troch hlupákov (The Three Stooges). Mnohí scenáristi animácií sú zároveň výtvarníkmi, takže začínajú premýšľať pri kresbách a náčrtkoch. Najlepšia animácia sa venuje akcii, nie hovoriacim hlavám. Aj keď bolo štúdio Hanna-Barbera známe svojou obmedzenou animáciou, Joe Barbera vravieval svojim výtvarníkom, že ak niekde uvidí šesť snímok na storyboardu, na ktorých postavy len hovoria, bude mať štáb problémy. Otvorte príbeh akciou. Animácia musí byť vizuálna!“ (2, s. 1)

3.3 Storyboard a animatik

Práca na storyboarde spadala celá pod moju kompetenciu. V priebehu nej som robil rozhodnutia predovšetkým o záberovaní a spôsobe inscenácie mizanscény. Vzhľadom na to, že náš námet si žiadal intímnu atmosféru a dôraz na nonverbálnu komunikáciu postáv (mimika, gestá), zvolil som pomerne veľké množstvo detailných záberov, pričom celky som obmedzil hlavne na ustáľovacie zábery uľahčujúce orientáciu v priestore. Priestorová orientácia je ďalej uľahčená tým, že v jednotlivých lokáciách sa opakuje uhol ich snímania.

Na storyboard som logicky nadviazal animatikom, jedným z najdôležitejších bodov celého tvorčieho procesu. Ako uvádza Tony White, „animatic bude vaša Biblia, na ktorej bude postavené všetko ostatné. To znamená, že pokiaľ ste animatic dobre postavili a nastrihali, nebudete mať dôvod váš film meniť či prestrihávať, keď bude animácia hotová. Všetky

tvorčie rozhodnutia sú už vykonané a vašou jedinou starosťou je, aby ste dokázali vytvoriť presvedčivý pohyb (animáciu).“ (3, s. 300 – 301)

V animatiku ma zaujímalo predovšetkým stanovenie dĺžky trvania jednotlivých záberov. Pre jej určenie som použil metódu „živého predohrávania“, kedy animátor sám pre seba skúša robiť činnosti, ktoré chce zachytiť do filmu a meria, ako dlho ich vykonávanie trvá. Konečné rozhodnutie ale nakoniec stálo na intuícii, nakoľko bolo potrebné prispôbiť rytmus filmu tak, aby sa mu darilo navodzovať určitú náladu – dlhými zábermi sú preto riešené pokojnejšie, úvahové pasáže, strih sa naopak zrýchľuje v gradujúcich sekvenciách.

Vo fáze výroby animatiku sme tiež pocítili potrebu ujasniť si priestorové vzťahy v mizanscéne a veľkosť jednotlivých subjektov. Napadlo mi pre tento účel vytvoriť z papiera jednoduché plastické modely, tie však nakoniec svoj účel nespĺnili. Ukázalo sa, že pre vizuálny účinok každého subjektu a jeho inscenácie v mizanscéne je totiž veľmi zásadný jeho konkrétny tvar a sfarbenie a z príliš neurčitých papierových modelov nešlo o povahe finálnej kompozície zistiť žiadne užitočné informácie.

3.4 Mizanscéna

Mizanscéna patrí k základným komponentom každého audiovizuálneho diela a je tiež väčšinou ich najvýznamnejším a najlepšie zapamätateľným prvkom, respektíve množinou prvkov. Pod mizanscénu obvykle zahŕňame všetko, čo sa objaví vo filmovom okienku – kulisy, dekorácie, postavy a ich kostýmy, osvetlenie a samozrejme taktiež chovanie a pohyb jednotlivých subjektov.

Pri tvorbe mizanscény a práce s ňou, je potrebné mať na pamäti, že každý jej aspekt ovplyvňuje výslednú podobu filmu a môže mať taktiež významotvorné schopnosti. Nevypláca sa preto podceňovať napríklad prostredie, v ktorom sa postavy pohybujú a tváriť sa, že ide len o nejaké nutné pozadie, ktoré musíme vymyslieť, aby sa príbeh neodohrával vo vzduchoprázdne. Naopak, pri premýšľaní nad designom a inscenáciou scény musíme premýšľať nad tým, aký dojem chceme v divákoch vlastne vyvolať.

3.4.1 Lokácie a dekorácie

Pri komponovaní mizanscény a jej výtvarnom riešení sme sa držali snahy o podchytenie detskej optiky, preto vo filme dominuje pozitívne pôsobiace, intenzívne svietenie a dekorácie sú vyrobené vo výrazných farbách.

Odlíšnú povahu oboch protagonistiek sme zároveň chceli zdôrazniť aj odlíšením ich „biotopov“, prirodzeného prostredia, v ktorom sa nachádzajú a cítia sa tam dobre. Obe lokácie vlastne reflektujú vnútornú charakteristiku týchto postav. Detská izba je zvolená v teplých farbách, zdobí ju rad detských kresbičiek, svedčiacich o kreativite jeho obyvateľky a jeho dominantným prvkom je veľké, záclonou neprekryté okno, poukazujúce na túžbu dievčatka poznávať okolitý svet. Obývačka s kuchynským kútom má steny chladno modré, jej okno je prekryté záclonou (matka po poznávaní okolia príliš netúži), a dominuje jej čisté, biele, funkčné kuchynské vybavenie (chladnička, sporák ...). Priestor je tiež vybavený dekoráciami poukazujúcimi na matkinu záľubu v móde a sebaskrášľovaní (módne časopisy, líčidlá).

Obe izby sú prepojené chodbou – miestnosťou s čisto funkčným účelom, ktorá má preto neutrálne hnedú farbu. Ozvlášťujúcou dekoráciou v tejto lokácii je zrkadlo, ktoré si vyžadovalo vhodné nastavenie uhla kamery tak, aby sa v ňom odrážal obrázok zavesený na oproti stojacej stene.

Pre vytvorenie pôsobivejšieho vizuálneho účinku sme sa tiež rozhodli umelo zdôrazniť perspektívu mizanscény pomocou toho, že sme zámerne nedodržali pravouhlosť stien ani dekorácií, predovšetkým nábytku.

Dôležitú funkciu malo aj prostredie viditeľné za oknom v detskej izbe, ktorému dominovala dúha, vytvorená z farebných fólií.

Steny sú vyrobené z natretého sololitu, nábytok a niektoré ďalšie dekorácie sú drevené. Zaujímavým detailom je podlaha v detskej izbe, do ktorej sú vyrezané drážky, čo vyvoláva dojem, že je zložená z palubových dosiek. Pre výrobu hláv postáv a niektorých drobných dekorácií, poslúžila syntetická hmota nazývaná Fimo. Gauč v obývačke sme zhotovili zo styroduru a potiahli látkou.

3.4.2 Svietenie

Svietenie patrí k významným prvkom mizanscény – pomáha utvárať celkovú obrazovú kompozíciu a má samozrejme značný vplyv na ich pôsobivosť. S tým je spojená aj schop-

nosť zásadným spôsobom ovplyvňovať atmosféru a náladu celého snímku, preto by osvetlenie nemalo byť podceňované, práve naopak. Je potreba mu venovať maximálnu možnú pozornosť. V hranom filme sa tvorcovia často rozhodujú medzi realistickým svietením, ktoré sa snaží navodiť dojem, že použité zdroje svetla sú priamo súčasťou diegézy, (napr. svietiaci lampička, slnko za oknom a pod.) a svetlom očividne umelým, štylizovaným, v ktorom je vernosť reálneho svetla potlačená na úkor vizuálnej pôsobivosti dosahovanej prostredníctvom hry s tieňmi, kontrastmi, farbami a pod.

U animácie je avšak takéto rozdelenie už z princípu nepoužiteľné, nakoľko animovaná mizanscéna je tak ako tak štylizovaná, nerealistická a pre vyžitie realistického osvetlenia sa relevantná motivácia nachádza málokedy.

Pri tvorbe nášho filmu nebolo cieľom pracovať so svetlom príliš expresívne. Použili sme ho predovšetkým pre navodenie rôznych nálad, a preto sme pracovali hlavne s jeho intenzitou. Rozhodnutie, akým spôsobom scénu nasvietime, jednoducho vychádzalo z nutného kompromisu medzi snahou o prirodzenosť a možnosťami dostupných technických riešení. Hlavné osvetľovanie scény sme realizovali pomocou 650W svetla s rozptylovou doskou, ktoré mizanscénu ožarovalo z hornej diagonály. Tým sme dosiahli dobré rovnomerné osvetlenie, v ktorom vynikli všetky postavy a dekorácie. Nevýhodou tohto riešenia je, že o polohe hlavného zdroja svetla, ktorý je mimo situáciu, (napr. izba osvietená lustrom umiestneným na strope), jasne vypovedajú viditeľné vrhnuté tieň.

Kulisť krajiny, ktorú je v niektorých záberoch vidieť za oknom, boli nasvietené obdobne umiestneným svetlom o výkone 300W. Rovnako výkonné reflektory sa starali o nasvietenie modrého pozadia znázorňujúceho oblohu. Svetlo bolo jedným z hlavných nástrojov, pomocou ktorého sme zachytávali zmeny počasia, ku ktorým v priebehu filmu dochádza. V jeho úvode prší a je zatahnuté, takže bolo treba pomocou filtrov znížiť intenzitu svetla a posunúť jeho teplotu smerom ku chladnejším tónom. Dážď nasleduje vysvitnutie slnka, ktoré je zastúpené 300W reflektorom svietiacim do priestoru okna. Rovnako intenzita hlavného rozptylového svetla bola zvýšená.

Pre scénu odohrávajúcu sa večer sme použili metódu „americkej noci“, to znamená, že sme scénu osvietili iba 300W svetlom s modrým filtrom, čo utvorilo štylizovaný dojem ľudského vnímania prostredia zahaleného do tmy. Večerné scény, ktoré ožaruje umelé žiarivkové svetlo v izbe, sme dosiahli svojho zafarbenia v postprodukcii. Nasledujúci deň sa odohráva

v ranných hodinách, čo je reflektovane použitým svietením do okna cez žltý filter, čo nahradzuje efekt vychádzajúceho slnka.

3.4.3 Výtvarné riešenie postáv

U postavy dievčatka bolo treba zdôrazniť jej pozitívnu, optimistickú povahu, hravosť a vrelosť – preto je oblečená do žltých šiat so srdiečkami, má na tvári pehy (obvyklý znak spojovaný s detskou roztomilosťou) a cop zviazaný červenou mašľou.

Pri animovaní tejto postavy bolo potrebné pracovať s celkovou mimikou tváre, čo si pri použití bábkovej techniky vyžadovalo vytvoriť niekoľko rôznych hláv, pričom každá z nich prezentuje určitú emóciu. Tieto sa v priebehu animovania menili – aby bol samotný moment vymenenia hlavy pre diváka menej nápadný a pôsobil prirodzene, dialo sa tak v momentu, kedy sa postava hýbala.

Použitie viacerých hláv si samozrejme žiadalo, aby tieto boli okrem minických znakov zhodné. Za týmto účelom sme si vyrobili formu z lukoprenu, pomocou nej sme syntetickú hmotu vždy vymodelovali do základného tvaru a až potom sme ju dotvárali.

Postava matky s dievčatom síce zdieľa vlnený rolák (fialový namiesto modrého), ale inak je oblečená strohjšie. Vzhľadom k jej úlohe v príbehu sa jej najdôležitejším prvkom stali oči. Nielenže pomocou nich vyjadruje svoje emócie (jej tvár sa totiž nemení), ale v niekoľkých záberoch je z hľadiska významu a kontinuity montáže dôležité vidieť, ktorým smerom obracia pohľad. S jej očami sme samostatne manipulovali pomocou špendlíka.

Obe bábkky potom boli vytvárané na klasických kĺbových kostrách. Problematickou sa ale ukázala výroba ich rúk. Pôvodne sme zohnali ruky vyrobené zo silikónu, ktoré bolo možné natrieť na požadovanú farbu, avšak vyšlo najavo, že majú neprimeranú veľkosť, a preto ich nie je možné použiť. Museli sme si teda nechať vyrobiť ruky zo šľahaného latexu, ktorý je potrebné zafarbiť už pri príprave. Nakoľko sa správny odtieň totožný s farbou už zhotovených hlavičiek nepodarilo presne namiešať, bolo treba hlavičky bábok vyrobiť znovu v zodpovedajúcich odtieňoch.

Výsledné latexové ruky v sebe mali zakomponované olovené drôtky, čo umožňovalo manipuláciu s jednotlivými prstami a teda možnosť vykonávať gestá, brať do rúk predmety a pod. Nakoľko tieto drôtky občas praskali, museli sme mať v zásobe niekoľko párov rúk pre každú postavičku a podľa potreby ich vymieňať.

Mali sme aj niekoľko samostatne zhotovených rúk, ktoré sme používali v detailných záberoch, kedy zvyšok postavy stojí mimo rámu záberu. Vďaka tomu nám pri tvorbe týchto scén bábka zbytočne neprekážala.

Počas výroby sme riešili aj problém zabezpečenia vhodnej kostry pre postavu dievčatka, ktorá musela byť prirodzene menšia, ako je kostra matky, ktorá mala štandardnú výšku 21 centimetrov. Zatiaľ čo v minulosti boli sa dali aj takéto neštandardné kostry bežne zohnať, dnes sa vyrábajú priamo na mieru pre konkrétne potreby. Toto riešenie však bolo pre nás finančne neúnosné, preto sme museli venovať veľa energie zháňaniu potrebnej kostry cez široko rozvinutú sieť kontaktov, čo sa nám podarilo nakoniec vyriešiť.

V záverečnej fáze sme avšak mali problém aj s kostrou matky, ktorá praskla v oblasti pása a pre niekoľko posledných záberov ju bolo potrebné provizórne opraviť.

3.5 Natáčanie

Samotné natáčanie zabralo zhruba 30 dní. Realizované bolo v natáčacích priestoroch na UTB v budove U4. Pre snímanie bola použitá digitálna zrkadlovka Canon EOS 60D. Nakoľko počítame s prehrávaním snímku predovšetkým na domácich zariadeniach, rozhodli sme sa tomuto účelu vyjsť v ústrety použitím formátu obrazu 16:9 (čo je štandardný formát používaný na DVD a vôbec domácich zariadeniach) a rozlíšenie Full HD (1920 x 1080 obrazových bodov).

Použili sme tiež niekoľko rôznych objektívov odlišujúcich sa ohniskovou vzdialenosťou – od širokouhlého objektívu až po teleobjektív.

Motivovaní snahou udržať jednotnú podobu mizanscény, sme samozrejme jednotlivé scény nenatáčali chronologicky.

Nakoľko náš film pracuje s niekoľkými rôznymi atmosférami, ktoré sú určené vonkajším počasím, rozhodli sme sa aj proces natáčania rozdeliť tak, aby sme vždy natočili všetky potrebné zábery v jednej danej atmosfére, až potom sme sa pustili do natáčania scén, ktorým dominuje atmosféra iná.

Museli sme sa samozrejme riadiť aj úpravami dekorácií. To znamená napríklad to, že ako prvé museli byť natočené scény, v ktorých vybavenie izby s kuchyňou ešte nie je pomalované dúhami.

Scénu sme postavili tak, aby bolo možné demontovať bočné steny, čím sa riešili určité uhly kamery. Pri týchto úpravách hlavnej scény bolo nutné upravovať aj pozadie za oknom a prestavovať pozíciu svetiel.

Najťažšou scénou sa ukázal byť úvodný kamerový nájazd na dievčatko sediace pri okne. Pre pohyb kamery bola použitá už zastaralá, ručne ovládaná jazda, pri ktorej využití bolo potreba presne vypočítať dĺžku posunu kamery na jeden snímok. V priebehu tohto záberu bola taktiež potreba animovať dievčatko, nakoľko nemohlo zostať celých 10 sekúnd nehybné a bolo nutné vyriešiť aj animáciu dažďa za oknom. Tá sa nakoniec realizovala pomocou celofánových fólií, na ktorých boli nakreslene dažďové kvapky.

Scénu sme si taktiež neplánovane skomplikovali použitím živej kvetiny v dekorácii. Záber sa na prvýkrát nepodarilo natočiť vkuse a kvetina cez noc uschla, a tým zmenila svoju podobu. Nakoniec sme museli celý záber pretočiť znovu, teraz už na jedenkrát.

Delikátny postup si vyžadoval aj záber, v ktorom dôjde k rozliatiu laku na nechty. Pri ňom sme použili skutočný lak, ktorý sme na povrch stola postupne opatrne nanášali špendlíkom.

3.5.1 Snímanie kamerou

Okrem vyššie špecifikovanej digitálnej zrkadlovky Canon sme pri snímaní filmu využili program DragonFrame. Tento program určený špeciálne pre tvorbu stop-motion animácie je založený na platforme Windows a s fotoaparátom komunikuje prostredníctvom prepojenia zbernicou USB.

Jednou z výhod tohto programu je virtuálny presvetľovací pult zahŕňajúci schopnosť programu zobrazovať každý predošlý snímok tak, ako by bol v priesvitnej podobe priložený na snímok aktuálny.

Natočený materiál sme pochopiteľne pravidelne zálohovali kopírovaním na ďalší počítač.

3.6 Postprodukcia

Hlavné postprodukčné procesy v našom prípade pozostávali z doplnenia hudobných a ruchových stôp, z farebných korekcií, retuší a výroby efektov.

Farebné korekcie boli realizované v programe Light Room – prišlo predovšetkým k úprave svetelnosti a kontrastu záberov a samozrejme taktiež k vyváženiu bielej farby. Bolo potreba si strážiť, aby na seba jednotlivé zábery svojou vizuálnou podobou organicky nadväzovali.

Retušovanie prebiehalo v bitmapovom editore Photoshop, a to snímok po snímku. Bolo potreba zamaskovať predovšetkým diery v podlahe po kotviacich skrutkách, diery v hlave dievčatka, ktoré sa zjavovali pri žmurkaní (taktiež ako stopy tekutiny, pomocou ktorých boli nalepené jej oči) a škvrnu po lepiacej páske na okne, ktorou bol pripevnený obrázok dievčatka.

V programe AfterEffects bol potom vytvorený efekt postupne sa zjavujúcej dúhy a taktiež kužeľ svetla vrhnutý lampičkou.

O záležitosti zvukovej montáže sa postaral zvukár.

4. DOKONČENIE FILMU

Po vytvorení kompletnej animácie bolo potrebné popremýšľať nad tým, v jakom formáte bude vyexportovaný a pripravený k projekciám. Držali sme sa predstavy, že film bude prehrávaný predovšetkým na počítačoch a iných domácich zariadeniach a podľa toho sme volili odpovedajúci formát.

Pre uchovanie filmu vo formáte Full HD je dnes najpoužívanejší moderný video kodek H.264 uložený v dátovom kontajneru MKV. Tento formát vyniká predovšetkým vysokou kvalitou výsledného obrazu pri uspokojivej kompresii a je používaný i pre obrazové záznamy na diskoch Blu-Ray. Jeho prvou nevýhodou (kodek bol prvý krát predstavený niekedy okolo roku 2003) bola vysoká náročnosť na výpočetný výkon, tu však v dnešnej dobe rýchlych počítačov aj prenosných zariadení môžeme považovať za prekonanú.

Film v podobe prehrateľného MKV súboru sme potom jednoducho uložili na optický disk DVD.

ZÁVER

Práca na snímku „Paleta“ bola mojou už asi piatou skúsenosťou s tvorbou animovaného snímku podobného rozsahu. Aj tak mi, okrem mnohých starostí nad objavujúcimi sa problémami, ale aj radosťou z každého dielčieho úspechu, priniesla celý rad cenných skúseností pre ďalšiu animátorskú činnosť.

V priebehu práce sa predovšetkým ukázalo, aká je dôležitá fungujúca spolupráca s rôznymi špecialistami, v rámci ktorej sa mi podarilo účelne zhodnotiť už dávnejšie nadviazané kontakty a známosti.

Pevne verím, že sa mi a aj celému tímu, ktorý sa na tvorbe podieľal, podarilo odvieť maximálne kvalitnú prácu a že výsledný film prinesie jeho divákovi potešenie, a nám, jeho tvorcom a taktiež aj celej škole, odpovedajúcu dávku uznania.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATURY

- [1] WHITAKER, H; HALAS, J. *Timing for animation*. Focal Press, 2002. ISBN 0240517148.
- [2] WRIGHT, J,A. *Animation Writing and Development, : From Script Development to Pitch*. Focal Press, 2005. ISBN 978-0240805498.
- [3] WHITE, T. *How to Make Animated Films: Tony White's Complete Masterclass on the Traditional Principals of Animation*. Focal Press, 2009. ISBN 978-0240810331.

ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK

- DVD Digital Versatile Disc – optický disk pre záznam dát
- MKV Koncovka videosúboru uloženého v multimediálnom kontejneri Matroska
- HD High Definition – vysoké rozlíšenie obrazu
- FMK Fakulta multimediálnych komunikácií
- USB Universal Serial Bus – univerzálna sériová zbernica

ZOZNAM PRÍLOH

Príloha č.1 – ukážka storyboardu

| | | |
|---|-----------------------|--|
| číslo obrazu: 1. | timing: 00:00 - 00:10 | akcia: jazda po izbe, dievčatko sediace pred oknom, vonku prší. |
|  | | |
| číslo obrazu: 2. | timing: 00:11 - 00:13 | akcia: dievčatko už nevie čo má robiť, tak sa hrá prstom s kvapkami. |
|  | | |
| číslo obrazu: 3. | timing: 00:14 - 00:17 | akcia: prestane pršať a rozsvieti sa slnko. |
|  | | |
| číslo obrazu: 4. | timing: 00:18 - 00:21 | akcia: dievčatko za oknom niečo zaujme. Prikloní sa ku oknu |
|  | | |

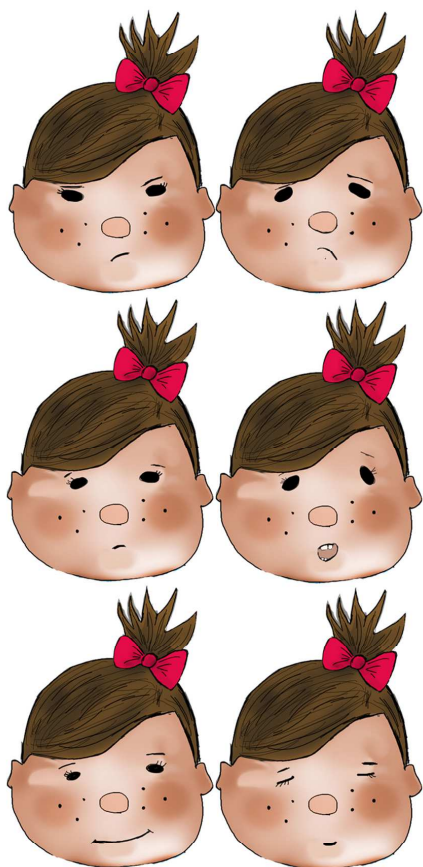
| | | |
|------------------|-----------------------|--|
| číslo obrazu: 5. | timing: 00:22 - 00:30 | akcia: divák uvidí, ako sa za oknom objaví dúha. Dievčatko vybehne zo záberu. |
| číslo obrazu: 6. | timing: 00:31 - 00:36 | akcia: celá natešená beží cez chodbu za mamou. |
| číslo obrazu: 7. | timing: 00:37 - 00:45 | akcia: telefonujúca matka. Počasе ju niekto začne ťahať za sveter. |
| číslo obrazu: 8. | timing: 00:45 - 00:48 | akcia: vidíme, ako ju dievčatko ťahá, pretože jej chce niečo povedať. Matka ju ale odháňa rukou. |

| | | |
|---|-----------------------|---|
| číslo obrazu: 9. | timing: 00:44 - 00:53 | akcia: pre lepšiu orientáciu |
|  | | celú akciu vidíme v celku. |
| číslo obrazu: 10. | timing: 00:54 - 00:57 | akcia: keďže sa dievčatko |
|  | | nezdáva, matka ju vyženie do svojej izby. |
| číslo obrazu: 11. | timing: 00:58 - 01:01 | akcia: sklesnuté dievčatko |
|  | | spustí ruky a odchádza. |
| číslo obrazu: 12. | timing: 01:02 - 01:10 | akcia: prichádza do svojej |
|  | | izby a po chvíľke dostane nápad. |

Príloha č.2 – výtvarné návrhy prostredí

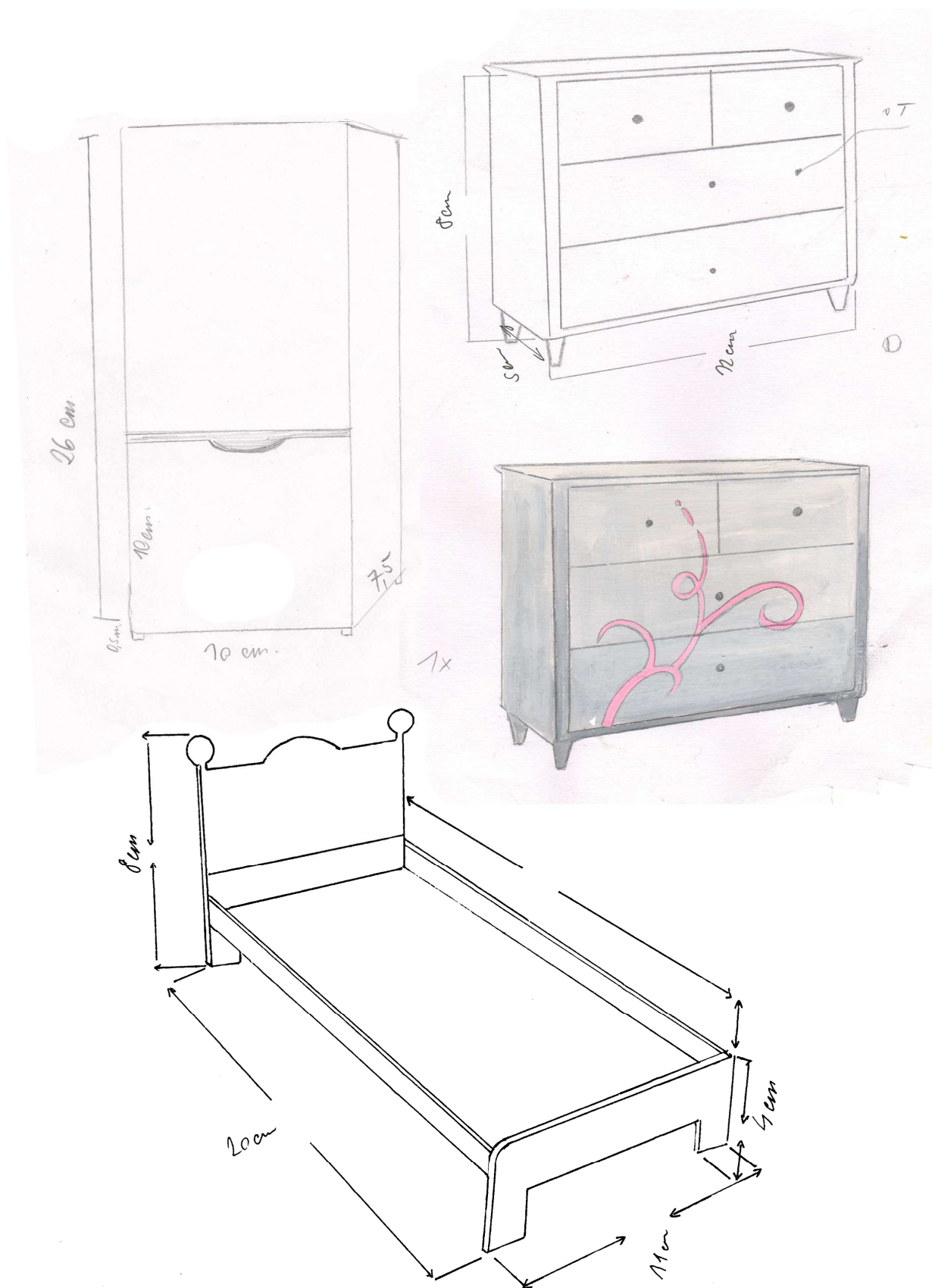


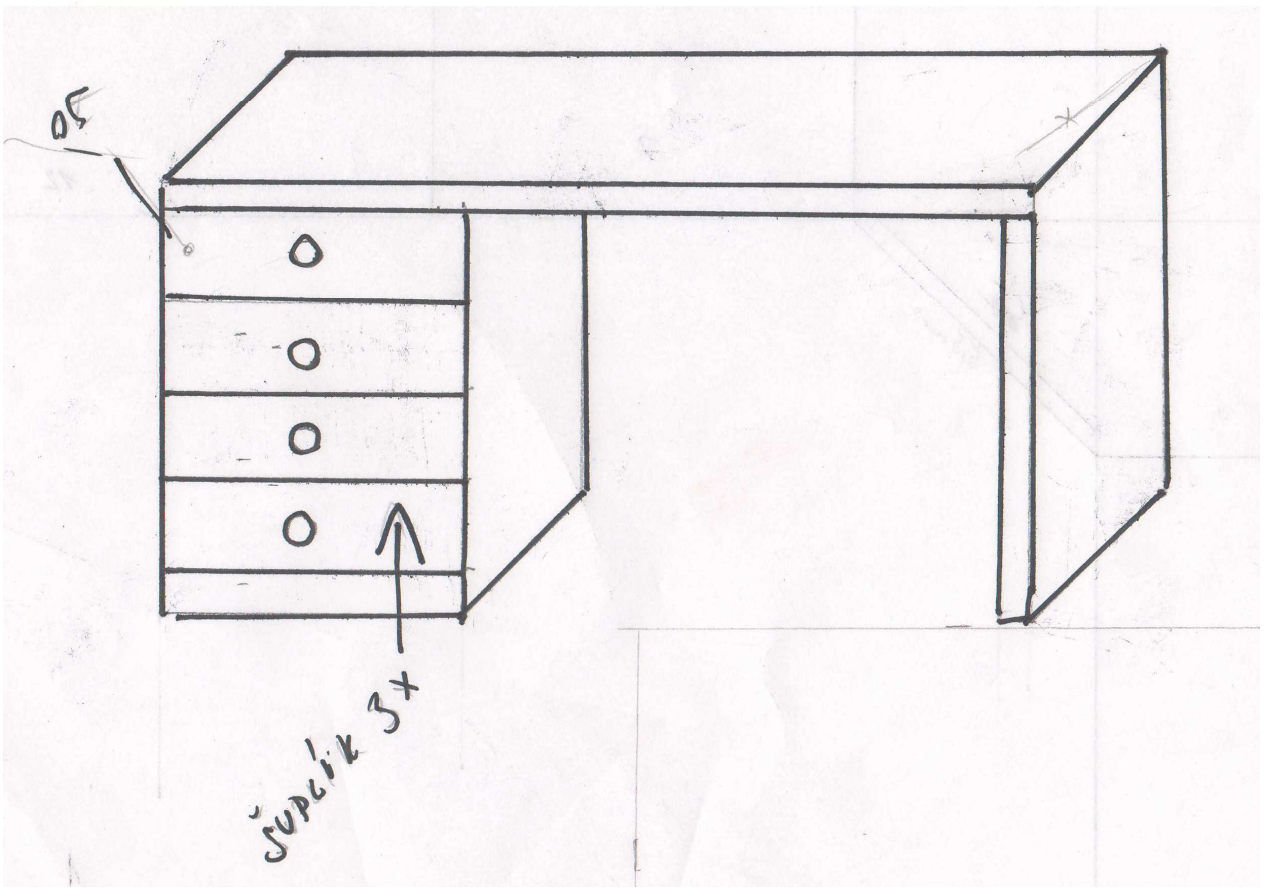
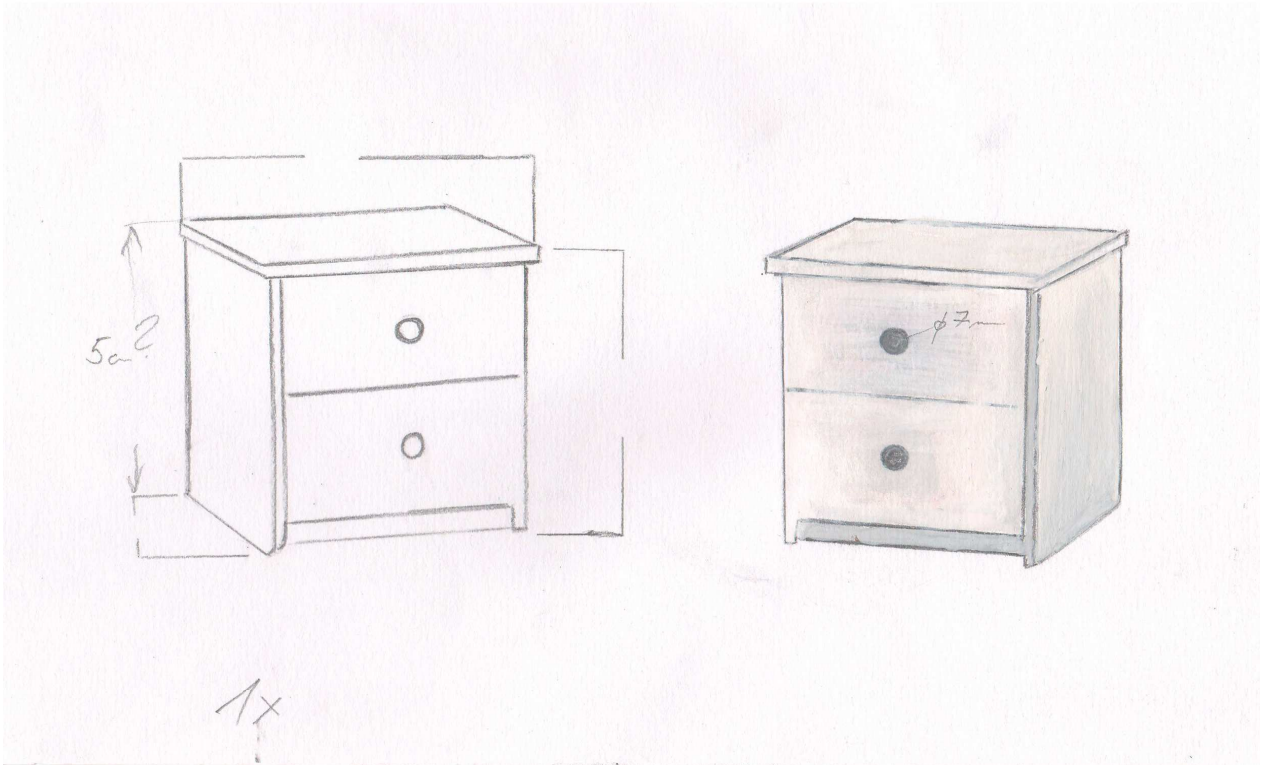
Príloha č.3 – výtvarné návrhy bábok





Príloha č.4 – ukážka technických návrhov nábytku





Príloha č.5 – fotodokumentácia









