

**Znovu mladá**  
**Dokumentácia príprav a realizácie**  
**bakalárskej práce a rešerše**

Veronika Čáčová

---

Bakalárska práca  
2015



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2014/2015

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Veronika Čáčová**  
Osobní číslo: **K12120**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**  
Forma studia: **prezenční**

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

Zásady pro vypracování:

### 1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v



tisknuté podobě (barevně), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

## 2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru. Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

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

Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.

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

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

Seznam odborné literatury:

**KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Jiří Kubíček. 1. vyd. Praha : Akademie múzických umění, 2004. 110 s, il. ISBN 8073310198.**


**BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, 639 s. ISBN 978-80-7331-217-6.**

**ŘÍČAN, Pavel. Psychologie osobnosti. 1. vyd. Praha : Orbis, 1973. 325 s. ISBN 978-80-247-1174-4.**


**THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. Dějiny filmu: přehled světové kinematografie. 2., opr. vyd. Překlad Helena Bendová. Praha: Akademie múzických umění, 2011, 827 s., [24] s. obr. příl. ISBN 978-80-7331-207-7.**

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
Ateliér Animovaná tvorba  
Vedoucí praktické části: **Ivo Hejzman**  
Ateliér Animovaná tvorba  
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2014**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **15. května 2015**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014

  
doc. Mgr. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
vedoucí ateliéru



## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 3.3.2015 .....

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

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

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

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). Odírá-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 dosažených 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 dosažených školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Teoretická časť práce odhaľuje dôvod výberu témy, priebeh a realizáciu bakalárskeho filmu. Je taktiež doplnená o literárny a technický scenár, výtvarné návrhy a inšpirácie. V tejto časti je uvedená práca s odbornou literatúrou a obsahuje hodnotenie a víziu. Výsledkom praktickej časti je krátky animovaný film určený pre všetky vekové kategórie. Žáner filmu je groteska s romantickým nádychom a účelom je pobaviť i poučiť diváka.

Kľúčové slová: Film, Animácia, Groteska, Mladosť, Láska, Vek, Znovu mladá

## **ABSTRACT**

The theoretical part of the work reveals the reason for selection of topics, the progress and realization of the bachelor movie. It is also complemented by literary and technical screenplay, art designs and inspiration. This part of bachelor thesis presents working with literature and also includes evaluation and vision. As a result, the practical part is a short animated film intended for all ages. Genre film is a grotesque romantic comedy and the purpose of the movie is to entertain and instruct the viewer.

Keywords: Film, Animation, Grotesque, Youth, Love, Age, Young again

Prehlasujem, že odovzdaná verzia bakalárskej práce a verzia elektronická nahraná do IS/STAG sú totožné. Bakalársku prácu som vypracovala samostatne a použila som odbornú literatúru z prameňov, ktoré citujem a uvádzam v priloženom zozname použitej literatúry.

Dátum: 6. 5. 2015

Veronika Čáčová

## OBSAH

<b>1. ÚVOD .....</b>	<b>9</b>
<b>1. TEORETICKÁ ČASŤ.....</b>	<b>10</b>
1.1 NÁMET A INŠPIRAČNÉ ZDROJE.....	11
1.1.1 Inšpirácia.....	11
1.1.2 Cesta k námetu.....	14
1.2 SCENÁR.....	16
1.2.1 Bodový scenár.....	16
1.2.2 Literárny scenár.....	19
1.2.3 Technický scenár.....	24
<b>2. PRAKTICKÁ ČASŤ.....</b>	<b>25</b>
2.1 VIZUÁLNA PODOBA.....	26
2.1.1 Typológia a charakteristika postáv.....	26
2.1.2 Štylizácia prostredia.....	33
2.2 VÝBER TECHNOLOGIE.....	37
2.2.1 TVPaint animation.....	37
2.2.2 Adobe After Effect.....	38
2.3 ANIMATIK.....	40
2.4 ANIMÁCIA.....	40
<b>3. POSPRODUKCIA.....</b>	<b>43</b>
3.1 STRIH.....	43
3.2 HUDBA.....	44
3.3 TITULKY.....	46
<b>4. ZÁVER.....</b>	<b>47</b>
<b>ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY.....</b>	<b>48</b>
<b>ZOZNAM OBRÁZKOV.....</b>	<b>49</b>
<b>ZOZNAM PRÍLOH.....</b>	<b>50</b>



## 1. ÚVOD

Film *Znovu mladá*, je krátká animovaná groteska, v ktorej hlavnou hrdinkou je húževnatá, duchom stále mladá babička. Odhodlaná urobiť všetko preto, aby získala náklonnosť od podstatne mladšieho pána. Film má za úlohu pobaviť diváka, ale taktiež paroduje súčasnú dobu, v ktorej najmä na ženy a ich vzhľad je kladený veľký dôraz.

Rozvrh teoretickej práce či práce s filmom bol do istej miery daný ateliérom. Úseky tvorby sme mali rozdelené do niekoľkých blokov, ktoré sa museli včas splniť. Tento spôsob tvorby mi veľmi vyhovuje, nakoľko začať a správne si rozvrhnúť celoročný projekt nie je jednoduché. Taktiež konzultácie s vedúcim práce, pánom Hejcmanom, som riešila každý týždeň. Bola to záruka úplného nasadenia a dokončenia projektu v termíne.

Môj vlastný plán odhadoval samotnú animáciu i s vyfarbovaním jednotlivých scén na tri mesiace t.j. koncom marca mali hotové zábery putovať strihačovi a následne zvukárovi. Mesiac apríl bol pôvodne určený na prácu s potenciálnymi úpravami, na tvorbu plagátu i na dopísanie teoretickej práce. V nej sa podrobne venujem krokom, ktoré predchádzali vzniku tohto animovaného filmu. Prvá časť práce zahrňuje prvotné myšlienky, inšpirácie i teoretickú prípravu. Ďalej sa snažím čitateľovi odôvodniť výber žánru a témy. V druhej časti sa zameriavam na samotnú realizáciu a vizuálnu podobu filmu.

Cieľom tejto práce je priblížiť divákovi proces tvorby filmu a oboznámiť ho s celým jeho vývojom.

## 1. TEORETICKÁ ČASŤ

## 1.1 NÁMET A INŠPIRAČNÉ ZDROJE

### 1.1.1 Inšpirácia

Moje letné prázdniny boli poznačené tým, že som všade hľadala podklad pre moju bakalársku prácu. Všímal som si každý detail, či banálnu situáciu, ktorú by bolo možné použiť ako symbol alebo reáliu. Aj klasické vyhodenie odpadkov sa mi do istej miery javilo ako prínosné, keď som na kontajneri zbadala sedieť holuba. Symbol mieru, jemnosti, či lásky na tak nečistom mieste. V tomto momente mi prišlo na um niekoľko možných nápadov a námetov s témou životného prostredia, ľudskej nezodpovednosti, či vzťahom medzi človekom a ríšou zvierat.

Podobných prípadov som počas prázdnin zažila viac. Samozrejme, že som sa neuplala len na hľadanie inšpirácií v reálnom živote. Pomerne veľa času som strávila na stránkach vimeo.com, youtube.com a podobne. Konkrétne na stránke youtube.com som natrafila na film s istým osamelým starším pánom hrajúcim na klavíri. Jednoduchý dej sa odohrával v jeho podkrovnej a stiesnenej izbe. Tá ma zaujala svojou atmosférou. Svetlo, farebné zladenie v hnedých tónoch, či preplnenosť priestoru. Inšpirovala som sa teda náladou a prostredím.

Na margo toho som vytvorila postavu dievčatka, ktoré sa nachádzalo vo svojej vlastnej izbe a neustále kreslilo. Z filmu o staršom pánovi som vytrhla typ atmosféry a vsadila do pomerov dievčaťa. Snažila som sa vytvoriť útulné detské útočisko v podkroví, ktoré sa nápadne podobalo miestnosti z filmu, avšak odlišovalo sa vybavením zodpovedajúcim jej veku a záujmom. Medzičasom som na internete narazila na ďalší film, tento krát od japonského autora Kunio Katô, *La Maison en Petits Cubes*. Aj v ňom išlo predovšetkým o opustenosť a nostalgiu.

Pri tejto animácii som sa zamyslela nad tým, či nebude lepšie, ak budem pracovať s vážnou témou. Doterajšia skúsenosť z nájdených filmov ocenených Oskarom ma o tom začala presvedčovať, rovnako ako brazílsky film *Chlapec a svet*. Mala som to šťastie ho vidieť na Anifilme v Třeboni. Tento kreslený celovečerný film je skutočne bohatý na výtvarnú stránku a svojou témou je podľa môjho názoru v kontraste s vizuálnym spracovaním. Doteraz som pracovala len so žánrom grotesky, no inšpiračné zdroje, na ktoré som narazila, mali hlbšiu pointu. Začala som teda uvažovať o tom, či svoju tvorbu



neprehodnotím a nevytvorím niečo na spôsob týchto filmov. Túto dilemu som ale vyriešila veľmi jednoducho.

Jedno popoludnie som navštívila moju babku, ktorá práve čítala *Nový čas pre ženy*. Bolo v ňom množstvo rád, ako si udržať štíhlu líniu, čo na seba počas jesene, či aký strih vlasov je vhodný ku tej ktorej tvári. Spýtala som sa jej, či to myslí vážne a či sa týmito radami naozaj riadi. Odpovedala, že je to veľmi inšpirujúce pre ženu nielen v jej veku.

O tom, že využijem žáner grotesky ma definitívne utvrdila situácia z letnej brigády. Pri prezeraní pohárov som si všimla dve, vedľa seba sediace kolegyně v približne rovnakom veku. Jedna z nich mala šedivé neupravené vlasy, nevytrhané obočie a rozľahané tričko, kým druhá bola dokonale nalíčená, upravená, šperkmi ovešaná, čo pôsobilo až gýčovo. Tu vznikol jednak žáner i smer, ktorým sa budem chcieť uberať.

Myšlienka filmu už bola nastavená, musela som začať pracovať na zasadení príbehu do určitého výtvarného štýlu. Mojou overenou a obľúbenou stránkou je [illustrationserved.com](http://illustrationserved.com), kde je množstvo obdivuhodných ilustrácií. Zadala som si sem zopár kľúčových slov a čakala aké výtvarné varianty mi táto stránka ponúkne. Niektoré z nich boli viac než dobré avšak nie vhodné pre animáciu. Spomenula som si aj na moje minuloročné cvičenia, ktoré sme robili v rámci ateliéru. Animáciu na tému „rok“ som poňala odľahčene, uvoľnene až skicovito. S výtvarnom som bola spokojná nie len ja, ale aj môj vedúci bakalárskej práce, pán Hejcman. Táto možnosť sa mi teda javila ako správny oporný bod pre tvorbu môjho filmu. Zvíťazilo to aj nad nápadom pracovať v siluetách. Jedným z hlavných dôvodov bolo, že som chcela pracovať s výrazom tváre.

Všímať si a pracovať s gestikou, mimikou alebo posturikou nás učila a učí režisérka v divadelnom štúdiu. Spomenuté znalosti som využila pri vytváraní jednotlivých postáv a štýlu animácie. Okrem všetkých vyššie uvedených inšpiračných zdrojov má ovplyvniť i oskarový animátor Borge Ring. Jeho animácia pochádza z roku 1984 a volá sa *Anna a Bella*. Krátky film na mňa zapôsobil svojou jednoduchosťou, či už vizuálnou alebo naratívnu. Používal v ňom jednu farbu a miestami jej odtiene. Túto skúsenosť som využila aj v mojom filme. Návrh exteriéru aj interiéru príbytku hlavnej postavy som volila len v zelenej farbe a v jej odtieňoch. V ďalšom z jeho filmov, *Run of the Mill*, ma upútala jeho práca s metaforou. Pasáž, v ktorej je zlá partia, alebo len nejaký zlozvyk ako alkohol, drogy, cigarety, prirovnávaná k lietajúcemu chlapcovi, ktorý čaká, kým deti vyjdú zo školy, aby ich

ulovil ako dravec uloví svoju korisť.

Inšpiračných zdrojov bolo množstvo, no tieto môj film posunuli a výrazne ma ovplyvnili.



Obrázok č. 1 - Kunio Katô: *La Maison en Petits Cubes*, Japonsko, 2009



Obrázok č. 2 - Borge Ring : *Anna a Bella*, Dánsko, 1984



Obrázok č. 3 - Borge Ring: *Run of the Mill*, Dánsko, 1999

### 1.1.2 Cesta k námetu

Ako som už v inšpiračných zdrojoch spomenula, finálnej verzii predchádzalo niekoľko rôznych nápadov, uchopení a spracovaní tém. Impulzov bolo mnoho a tie sa vyvíjali, menili a zanikali. V tejto podkapitole by som sa chcela venovať niektorým z nich a dotkla sa aj mojej víťaznej idey.

Prvotná myšlienka niesla vo svojej podstate jednoduchý príbeh. Hlavnou protagonistkou sa stalo malé dievčatko, ktoré väčšinu svojho času strávilo v detskej izbičke a neustále kreslilo. Nemala čas na svojich kamarátov, pretože jej najdôležitejšou prioritou boli iní kamaráti, a síce papier a pastelky. Keď sa minul papier, kreslila po stenách. Keď došlo miesto na stenách, pomalovoala susedovu mačku sedávajúcu na jej okne. Stalo sa aj, že dokreslila hviezdy na nebi. Rodičia z nej boli zúfalí, pretože kresby neustále pribúdali. No po čase začali dokonca ožívať i napádať. To všetko však vyriešila jedna výchovná po zadku. Jej fantazijný svet tak zanikol a s ním aj oživené bytosti. V tomto príbehu malo ísť o samotný nečakaný vtíp vyriešenia situácie.

Toto dievčatko malo však aj iný osud. Vymyslela som jej nové prostredie, novú rodinu, nový zážitok. V novom príbehu nefigurovala ako tvorivá aktérka, ale iba ako súčasť už vytvoreného sveta príšer. Do neho sa dostala cez bránu a objavila za ňou množstvo zaujímavých a atypických bytostí. Práve tie mali byť čerešničkou v príbehu. Samotná práca na ich vizuálnom vzhľade by bola pre mňa možnosť kreatívne sa vyžiť. Avšak ani táto verzia ma dostatočne neoslovila.

Môjho dievčatka som sa nevzdala ani pri treťom námete. Upustila som od predstavy kreslených príšer, či oživujúcich kamarátov a načrtla príbeh ruky, ktorá ovplyvňuje smerovanie života hlavnej hrdinky. Mala to byť metafora na akúsi vyššiu mocnosť sprevádzajúcu nás počas života. Jej ďalšou úlohou bolo zasiahnuť do každého nášho rozhodnutia, či už pozitívne alebo negatívne. Symbol ruky vznikol a rástol spolu s hlavnou hrdinkou. Tento film nemal mať klasickú naratívnu podobu. Jeho forma by bola poňatá v štýle videoklipu. Zodpovedajúca pieseň v spojitosti so základnými životnými etapami



malého dievčatka, a teda každého z nás. No poznáte ten pocit, keď sa ráno zobudíte a zistíte, že váš včerajší super nápad, žiaľ, nebol až taký super nápad? A tak som hľadala ďalej.

Nakoniec som si vymyslela postavu babičky. Upustila som od mladej generácie a zamerala sa na staršiu. Keďže som sa snažila vytvoriť vtipný príbeh s podtextom viažucim sa na súčasnosť, najskôr som zasadila babičku do života plného výdobytkov a modernej techniky. Konfrontácia zaužívaného, s niečím novým, nepoznaným mi prišla lákavá, avšak žiadna vtipná, hlbšia, poučná, či inak silná pointa sa ku mne nedostavila. Paradoxne ma na správnu cestu priviedla moja babička.

Nejedenkrát som si všimla ako po internete kolujú rôzne kampane, ktorých zámerom je dodať ženám sebavedomie. Snažia sa ich presvedčiť a poukázať na ich kvality. Pri rozoberaní tohto faktu a zamyslení sa nad pojmami ako je krása, mladosť či atraktivita sa nejednému z nás vybavujú určité typy ľudí. Hollywoodske hviezdy, modelky, či jednoduchšie povedané, ľudia s ideálnymi mierami a črtami. *„Tento symbol krásy stanovili a šíria médiá, či módné trendy. Predstava o vlastnom tele tiež nie je stála, má sklon sa meniť. Je otvorená spoločenským vplyvom a často im aj podlieha. V súčasnosti je totiž všeobecne uznávaným ideálom industrializovaných krajín štíhla ženská postava, často extrémne štíhla. Vo veľkej miere sa dnešná spoločnosť v prezentovaní ideálnej postavy odkláňa od zdravia, a paradoxom je, že záujem o zdravý životný štýl stále rastie. Hoci ľudia tvrdia, že nemôžeme súdiť knihu podľa obalu, často sa nesprávajú v súlade s výrokmi tohto typu.“* (Jobbágyová, 2008, s. 4, 7, 38) Na atraktivitu, prevažne na tú ženskú, je spoločnosťou kladený veľký dôraz. Preto sa mnohé ženy snažia prispôbiť podmienkam, nárokom, či požiadavkám od partnera.

Môj film je paródiou na túto problematiku. Hovorí o babičke, ktorá sa jedného dňa zamiluje do podstatne mladšieho záhradníka. Je to typ ideálneho muža s dokonalými mierami. Za každú cenu sa snaží mládenca zaujať. Keďže úsmevy, rozpálené pohľady, ani iné prejavy náklonnosti nezaberajú, pristúpi na radikálnejší a v konečnom dôsledku účinnejší spôsob. Sledom absurdných situácií a zákrokov zo seba vykúzlil o takmer päťdesiat rokov mladšiu ženu, čím sa vekovo vyrovná mladíkovi. V tejto fáze premeny sa dočká obdivu aj od samotného záhradníka. Ten sa do nej okamžite zamiluje. No ako každá premena, ani tá babičkina netrvá dlho. Stačí zopár prejavov lásky a objatí od mladého chlapíka a babičkina

nová vizáž povolí a vráti sa do pôvodnej podoby. V tomto momente sa mladý muž začne nekontrolovateľne smiať. Spontánna akcia ešte viac zneistí a zahanbí babičku. Mládencov hlučný smiech prerastie do kašľu. Babička sa ho snaží zachrániť pobúchaním po chrbte, no odhalí pri tom jeho tajomstvo. V závere sa o mladom záhradníkovi dozvieme, že aj on je starým dedkom, ktorý zo seba vytvoril typ ideálneho muža. Tajomstvo a vzájomné odpustenie však ľudí zblízuje a inak to nebude ani v mojom filme.

Prepojenosť filmu so spomínanou témou krásy a atraktivity je zachytená v babičkiných premenách. Scény, kedy si babička navlieka legíny, pichne včelie žihadlo do pier, záchodovými zvonmi navráti tvar a pevnosť poprsiu alebo využije vysávač k odstráneniu vrások na jej pleti, odkazujú na rôzne operačné zákroky.

Príbeh babičky bol vymyslený koncom letných prázdnin. V strede septembra som ideu poslala pánovi Hejzmanovi. Jeho pozitívna spätná väzba ma ešte viac motivovala rozvíť myšlienku a hľadať výtvarné vyjadrenie. Konzultácie ma povzbudili a presvedčovali, že idem správnou cestou a zrušili moje pochybnosti. Tie sa občas vedia objaviť pri tvorení filmu, či inej práce vyžadujúcej mnoho času. Pána Hejmana zaujala myšlienka filmu, ktorá ponúka aj iný uhol pohľadu. Spoločné starnutie, naznačené v závere filmu.

Námet mi bol povolený, a tak som mohla odštartovať tvorbu bakalárskeho filmu.

## 1.2 SCENÁR

### 1.2.1 Bodový scenár

Po uznaní témy, som v práci na príbehu pokračovala ďalej. Jednou z ďalších fáz bol bodový scenár. Obsahuje základné informácie a časti, z ktorých sa dej skladá. V tejto fáze sa príbeh rieši komplexnejšie. Už ním nie sú len tri riadky v podobe námetu, ale je treba vymyslieť celú líniu príbehu. Od začiatku po koniec a tieto najzákladnejšie body chronologicky zaznamenať. V jednotlivých bodoch je možné vychytať zopár nedostatkov a doladiť ich, a tak som niekoľkokrát pomenila príbeh. V počiatočnej verzii vyzeral následne.

*1. bodový scenár*

- *záhradník strihá živý ker.*
- *babka oproti polieva v okne kvety, sleduje záhradníka.*
- *záhradník sa povystiera a rozopnú sa mu gombíky na košeli.*
- *babka si to všimne, od vzrušenia jej padne krhlička a zatvára okno.*
- *na okne sa objaví názov filmu.*
- *babka sedí pred zrkadlom a primaľuje sa.*
- *záhradník stále strihá živý plot a babka prejde „načančaná“ okolo neho. Ten ju neregistruje.*
- *babka sleduje televíziu a vidí reklamu na legíny: tvarujú postavu.*
- *babka štrikuje legíny a oblieka sa do nich. Jej postavu vylepšia.*
- *prechádza okolo záhradníka, ale ten ju opäť neregistruje.*
- *babka v legínach sedí pred televíziou a pozerá rozprávku o zlatovláske. Babka priviaže jeden koniec špagátu o veľký kameň a druhý o vlasy. Zhodí kameň z okna a vlasy má predĺžené.*
- *stojí pred zrkadlom v legínach, kt. má až pod pazuchami a s dlhými vlasmi.*
- *záhradník strihá živý plot a opäť si ju nevšimne.*
- *babka otvorí skriňu s haraburdami. Začína drsná premena.*
- *vysávač jej cez ucho vysaje všetky vrásky a omladí pleť.*
- *včelou si pichne do pery, ktoré jej opuchnú a nepotrebuje žiadny botox.*
- *dá si dole okuliare a takmer žiadna stopa po očiach. To napravia záchodové zvony.*
- *záhradník strihá živý plot a tentokrát si všimne babku – teraz už mladú slečnu.*
- *pred ňou vystrihá z kríku srdiečko.*
- *srdiečko sa metamorfózou zmení na bonboniéru, ktorú jej podáva, keď sedia vedľa seba na lavičke.*
- *babka si kýchne a jej pôvodná vizáž vyjde najavo.*
- *záhradník sa divý a potom sa začne veľmi smiať až tak, že ho začína dusiť.*
- *zahanbená babka ho potľapká po chrbte.*
- *on si uvedomí svoje nevhodné správanie a poodhadzuje „náradia“, ktorými takisto maskoval svoj starý vek.*



- *vedľa seba teraz sedia babka a dedko, krmia sa bonboniérkou.*

Najskôr bol spomínaný záhradník babičkiným susedom. Jedného dňa, keď babička polievala kvety, uvidela záhradníka a okamžite sa do neho zamilovala. Snažila sa upútať pozornosť, a preto okolo záhradníka ustavične chodila a predvádzala sa. On však strihal živý plot a na babičku sa ani len nepozrel. Jeho ignorácia ju netešila, a preto postupne menila svoj vzťah, až kým sa z nej nestala mladá slečna. Táto verzia sa mi zdala neúplná a nevyjasnená, pretože babička sa do suseda zaľúbila až po niekoľkých rokoch ich susedstva. Je to síce reálne, ale na môj vkus by takýto začiatok bol príliš rýchly a priamočiary. Úvod som teda prepracovala. Záhradník sa v tomto prípade susedom ešte len stať mal. Pán Hejzman mi však vytýkal rolu záhradníka ako suseda. Pre tak krátku stopáž nie je podstatné riešiť vedľajšie postavy, aby sa príbeh neodkláňal iným smerom. Tak som sa rozhodla zamerať svoju pozornosť na hlavnú hrdinku a jej charakter.

Ďalším bodom, ktorý prešiel korektúrou, bola babičkina pohnútko zmeniť kompletne svoj vzťah. Spočiatku nevychádzala z jej úvah, ale z podnetov v okolí. Bol to napríklad veľký billboard zobrazujúci ženu v legínach, rozprávka o Zlatovláske, ktorú babka sledovala v televízií a s nadšením sa inšpirovala jej vlasmi. Tieto fakty však dej zavádzali a v dôsledku toho som sa rozhodla ich úplne vylúčiť.

Príbeh tak dostal novú podobu. Štartuje babičkinou akciou v obývačke a jej počínom s ďalekohľadom. Ním špehuje ľudí, hľadá fešákov, až nakoniec nájde svojho záhradníka.

## 2. Bodový scenár

- *stará 70-ročná babička sa stále cíti vitálna a plná života.*
- *má zvyk ďalekohľadom cez okno špehovať chlapov pri cvičení.*
- *omylom ďalekohľadom zabľúdi a uvidí blížiaceho fešáka, záhradníka.*
- *zaľúbi sa a rada by na neho urobila dojem.*
- *zatiaľ ako sa záhradník blíži k jej oknu, ona sa v kúpeľni absurdnými spôsobmi omladzuje, napríklad si vysávačom vyhladá vrásky, včelou si pichne do pery, tie jej opuchnú – botox, atď.*
- *záhradník sa stále približuje, ale nakoniec obide jej okno a zamieri do jej záhrady, ktorú začne kosiť.*
- *babka so svojim novým vzťahom zbalí záhradníka.*

- *sedia spolu na lavičke. Mladí, krásni, zaľúbení.*
- *babke sa omylom vráti pôvodná podoba.*
- *záhradník sa začne smiať a babka sa cíti zahanbená.*
- *záhradníkov smiech prepukne v dusenie.*
- *babka ho potľapká po chrbte a prestane sa dusiť.*
- *zo súcitu sa prizná a odmaskuje. Je taktiež starý dedko.*

Zmeny prebehli i v podobe slečny, ktorá sa ukáže pred mladým záhradníkom. Prioritne som riešila spôsob pretvorenia umelej vizáže na pôvodnú a to, ako sa tento motív vo filme zobrazí. Základom sa mali stať atribúty napätie a vtip, najmä v scéne, kedy sa babičke postupne rolujú vlasy, prasknú legíny, alebo sa jej tvár zmení na sedemdesiatročnú. Rozhodla som sa, že deformovanie a navracanie do podoby babičky bude v záhradníkovom objatí, čím zabezpečím vtipnosť i napätie.

Korekcie sa dotklo i zaznamenanie transformácie mládencia na starého pána. Najskôr som vytvorila postavu záhradníka, ktorý postupne zahadzuje veci dodávajúce mládenecký vzhľad vedľa lavičky, no scéna sa stala príliš popisnou, spomaľovala tempo a nevytvorila záverečnú dejovú gradáciu, aká sa vyžaduje. Ďalší z nápadov bol úspornejší. Mladík sa sám, gentlemansky priznal otvorením zátky na svojom krku. Efekt mal byť podobný ako pri vyfučení nafukovačky. Pri konzultáciách sme však dospeli k názoru, že mladík by sa sám priznať nemal, ale jeho premena by mala byť rovnako náhodná ako v prípade hlavnej hrdinky. V tomto smere som teda pokračovala ďalej a snažila sa vymyslieť najvhodnejšiu variantu a príbeh uzavrieť.

Fáza bodového scenára bola prospešná a prebehlo v nej veľa zmien. Postupne sa na všetko prichádzalo a ďalšie časti prípravy pomohli príbehu nadobudnúť finálny tvar a zbaviť ho zbytočných, zdĺhavých a zavádzajúcich situácií a scén.

### 1.2.2 Literárny scenár

Ďalším teoretickým momentom pred realizáciou filmu je literárny scenár. Na rozdiel od bodového je rozsiahlejší. Dej filmu nám štýlom písania navodzuje atmosféru.

„Myslím, že Ján Švankmajer si nikdy nenechal schvaľovať literárny scenár z jednoduchého dôvodu – žiadny nemal. Hovorím o jeho krátkych filmoch z osemdesiatych rokov. Na dvadsať minútový film priniesol dve stránky popísané svojím drobným, úhladným písmom. Bol to v podstate sujet. Film už mal do detailu v hlave, preto mu taký sujet úplne stačil k vypracovaniu storyboardu.

*Prečo teda písať literárny scenár? Literárny scenár ponúka scenáristovi možnosť ďalej rozvíjať svoj námet, vypracovať scény, vymýšľať potrebné peripetie, precizovať dej, utvrdiť sa v jeho zrozumiteľnosti, jednoducho vložiť do neho svoju konkrétnu predstavu celku.“*(Dutka, 2006, s. 64)

Doteraz som túto časť literárnej tvorby spravidla prekračovala a vrhla sa rovno na storyboard. Pri vymyslení námetu, či témy filmu mám skôr obrazovú predstavu a začnem si skicovať určité zábery a postupnosť deju. Kreovanie literárneho scenára mi však v mnohom pomohlo a vyznačilo dramaturgické chyby. V dôsledku toho som ich mohla jednoducho odstrániť a vyvarovať sa podobným nedostatkom.

### **Literárny scenár**

*Je krásny slnečný deň. Na oblohe poletujú a pospevujú vtáčiky a pod oblohou sa rozprestiera šíre pole. V jeho centre stojí jediný domček. Krikmi je obrastený z každej strany, avšak svojím zovňajškom je výrazný a jedinečný, rovnako ako jeho majiteľka- stará babička, stará výzorom, mladá duchom.*

*Každý deň zvykne z okna sledovať cvičiacich chlapov. V spolupráci s ďalekohľadom je to pre našu babičku príjemná záľuba. Aby bolo sledovanie ešte príjemnejšie, nemôže k tomu chýbať pohár červeného vína. Jej prvý objav, na ktorý ďalekohľadom narazí, je veľký športovec so širokými ramenami. Babička sa zachichoce a pokračuje v špehovaní s nádejou, že uvidí ďalšieho fešáka. Tentokrát sa jej nepošťastilo a s ďalekohľadom zablúdila rovno na okno starého pána. Chystá sa zrejme na posledný drep v jeho živote. Babičku táto situácia škodoradostne rozosmeje a ani omylom si nepripustí, že je pravdepodobne rovnako stará. Jej ďalšie hľadanie sa jej stane osudovým. Uvidela totiž najkrajšieho chlapa. Bol asi o 40 rokov mladší a blížil sa smerom k jej domu. Čo ak ide ku nej? V okolí preda nikoho iného niet. Zo svojím momentálnym vzhľadom by u tak mladého chlapa nepochodila.*

Odoberie sa teda k jej najoblúbenejšej časti v dome- k toaletnému stolíku. Obklopená šminkami a veľkým zrkadlom, pred ktorým sa môže skrášľovať celé dni. Dnes ale musí tento akt stihnúť v podstatne kratšom čase. Tlačí na ňu stále sa približujúca silueta mladíka. Červeným rúžom veľkú zmenu neurobí, preto bude musieť pristúpiť na radikálnejší spôsob.

Začne svojimi vlasmi. Sú tak nemoderne pokrútené, že žehlička na bielizeň všetko napraví a vyrovná. Ďalšou problematickou partiou je postava. Je priestorovo výrazná a zaoblená. Jedinou záchranou sa javia len úzke čierne legíny, ktoré má v pohotovosti každá správna žena. No babičke neostáva nič iné, len si takýto moderný výstrelok uštrikovať. A tak štrikuje a popri tom hľadá do ďalekohľadu a kontroluje situáciu. Mladík sa stále približuje.

Po aplikácii čiernych legín a vyrovnaní neposlušných vlasov sa síce dostavila podstatná zmena, ale babička ešte stále nie je spokojná. Zvony do záchoda trošku vrátia pevnosť a tvar prsiam, ale ani to nie je ono. Na rade je vysávač. Keď zvládne vyčistiť koberec od smetí, tak si poradí aj s vráskami na pleť. Účinok je takmer stopercentný. Jej čistú pleť by jej závidela nejedna tínedžerka.

Počas babičkiných premien prejde mladík okolo jej domu. Nezájde však ďaleko. Je to záhradník, a preto sa pustí do zarastenej časti neďaleko jej domu. Vytiahne kosačku a začne pracovať. Je to náramný svalovec, čo je vidieť na jeho bicepsoch a tricepsoch. Zvuk kosačky onedlho zastúpi zvuk vysávača, ktorý sa šíri z okna. Babkine omladzovacie kúry ešte stále pokračujú. Postava, vlasy a pleť sú už na poriadku. Teraz je nespokojná so svojimi malými očkami. Odloží si okuliare a pritisne si na oko hadicu od vysávača. Zázrak! Teraz bude mať oči veľké ako lemur. K takým očiam ale patria aj veľké pery. Na chvíľu sa zamyslí. Vtom okolo nej preletí včela a babička dostala nápad. Včela doletela. Jej žihadlo odstráni babičkin komplex z úzkych pier. Po pichnutí žihadla do pier sa babke alergičke dostaví okamžitá reakcia.

A takto babička omladla o 40 rokov. Teraz ju čaká jedna neodkladná záležitosť. Zbaliť záhradníka. Doteraz sa jej najviac osvedčil vysávač.

Záhradník sa s kosačkou prechádza po záhrade. Svoju prácu si plní skutočne pochtivo. Naraz sa v babkinom okne objaví hadica, ktorá smeruje rovno k záhradníkovi. Vcucne ho tak, že mu trčí len hlava. Je prekvapený, také niečo sa mu ešte neprihodilo. Babička sa neokúňa a pobožká ho.

*Sedia spolu vonku na lavičke. Mladá babička a záhradník. Jej tajomstvo nebude musieť dlho skrývať. Pôvodná podoba sa rýchlo dostaví. Celú aféru odštartujú vlasy. Pomaly sa stáčajú smerom nahor, potom nasleduje prasknutie legín a vytiahnutie trička. Pokožka na tvári spolu s prsiami ovisne. A pravda je vonku. Záhradník spustí hurónsky smiech, ktorý postupne vystrieda ťažký kašeľ. Zahanbená babička ale potľapká záhradníka po chrbte. Tomu sa ulaví a nachvíľu sa zamyslí. Potom si na krku otvorí zátku, akú majú nafukovačky. Babička sa nestačí čudovať, pred ňou sa zrazu zjavil starý učupený deduško, ktorý sa naopak topil v oblečení svalnatého záhradníka. Koniec koncov, nič nie je také, ako sa na prvý pohľad zdá a babička a dedko sa na staré kolená našli.*

Jedným z úsekov, ktorý prešiel zmenou je úvodná časť, kedy babička obzerá cvičiacich chlapcov cez ďalekohľad. Prakticky prvá vec, ktorú babička cez ďalekohľad zazrie, nastaví jej charakter. Ak ňou bude mačka a babička zareaguje pozitívne, tak je to typ postavy, ktorý má plný dom mačiek. Preto som sa zamyslela nad otázkou, čím vyjadrim povahu extravagantnej a v duchu stále mladej babičky, ktorá sa rada páči a rada flirtuje. Na um mi prišla postava malého dievčatka. Na rozdiel od babičky, ktorá pri uvidení dievčatka v ďalekohľade frfle a mračí sa, dievčatko natešene kýva a usmieva sa. Malým dievčatkom som chcela vyjadriť fakt, že táto babička nie je typ ženy, ktorá má rada deti a túži založiť si rodinu, ale žena plná túžby byť idol krásy, páčiť sa a baviť sa flirtovaním.

Scéna, v ktorej babička narazí na záhradníka, obsahuje jeho približovanie. V praxi by sa však prestrihávalo medzi babičkou a mladíkom. Čo by v konečnom dôsledku nebolo správnu voľbou, pretože to nie je tak podstatná informácia. Mladík sa teda pohybuje len v blízkosti babkinho domčeka a prechádza z jednej strany na druhú a naopak. Okno je miestom, kde dochádza ku ich vzájomnom stretávaní, vymieňaní pohľadov, či dojmov.

V tejto fáze som zažila aj náročnejšie dni. Mala som pocit, že príbeh ešte nezískal ten pravý dejový charakter a potreboval posledný detail. Preto som sa snažila dej niečím oživiť. Po pozretí niekoľkých krátkych animovaných filmov som nadobudla kopu inšpirácií. Usilovala som sa do filmu pridať niečo nové, nejaký symbol, ktorý bude hovoriť sám za seba. Uvažovala som, že namiesto záhradníka babička zazrie smrť s kosou prichádzajúcou smerom k nej. Babička sa veľmi zľakne a pretvorí sa ako v pôvodnom pláne. Keď smrť prejde okolo jej okna, odhodí plášť a vidíme, že je ňou záhradník kosiaci trávu. Príbeh by ďalej pokračoval

podľa zámeru. Nová verzia ma upútala momentmi prekvapenia. Avšak v príbehu by boli dva deje. Symbol smrti je dosť silná a vážna téma. Takisto by sa to odklávalo od prapôvodného zámeru spracovania filmu. Sparodovať tému dnešnej snahy vyzerať stále mladistvo. Úvahy o rôznych obmenách príbehu som zavrhol a ostala verná pôvodnej forme.

Sled a poradie babičkiných premien. Legíny formujúce postavu, vysávač upravujúci pleť, či iné technológie a spôsoby. Hlavnej hrdinke majú ubrať zopár desiatok rokov. Na prvý pohľad banálna vec, no pre správne vyznenie a gradáciu je nutné začať s najobyčajnejšími a najjednoduchšími typmi premeny. Ak by som na začiatok použila vtip s vysávačom a omladzovacia kúra by bola zavŕšená rúžom na pery, efekt by nebol tak účinný, ako v opačnom prípade.

Problém s babičkiným balením. Spôsob vysávača, ktorý vsaje záhradníka do hadice nie je zlý, ale nastane veľmi rýchlo. Po toľkej babkinej snahe vyzerať neodolateľne sa k nej odmena rýchlo a jednoducho dostaví. Nezažila neúspech ani odmietnutie, a tak víťazstvo v podobe záhradníka nemá žiadnu váhu. Divák by nezdieľal pocity, nefandil by, netešil by sa z jej úspechu, pretože by si neuvedomil, že to je ten veľký úspech. Výsledný moment by nakoniec vyznel plytko a bezducho.

Preto som babičke život troška skomplikovala. Nie na prvý, ale až na tretíkrát sa jej podarí okúzliť a zaujať mladíka. Vysávač ako metaforu ulovenia koristi som si neodpustila a využila ho aj v novej verzii.

Vtip so zátkou, ktorú si záhradník otvorí, aby sa priznal a odhalil svoju pravú tvár, tiež prešiel úpravou. Mladík už nebude typ gentlemana, ktorý sa sám prezradí a poníži. Keď sa hlavnej hrdinke príbehu tajomstvo vymkne z pod kontroly a jej priznanie sa stane vecou omylu, rovnako to bude prebiehať aj v role záhradníka. Keď sa obaja snažia zmeniť a zakryť svoj vek z rôznych dôvodov, spôsob rozuzlenia príbehu by mal byť totožný pre obe strany. A teda žiadna zátko, priznanie, či hrdinstvo. Skôr náhoda, omyl, či revanš.



### 1.2.3 Technický scénár

„Technický scénár, storyboard, obrázkový či režisérsky scénár. Máva rôznu formu podľa naturelu režiséra. Niekto má len očíslovanú sériu obrázkov, rovnajúcu sa budúcemu počtu záberov, ktoré nám moc nepovedia bez literárneho scenára. Iný režisér píše k obrázkom nie len číslovanie záberu, ale aj ich veľkosť, dĺžku, značky pre strih, či ruchy, hudbu a tiež popis akcie k nakreslenej dispozícii každého záberu. Tento precíznejší scénár nazývame technický. Všetky tieto formy scenára majú počiatok v storyboarde Walta Disneyho, ktorý práve obrázkovému scenáru, prišpendlenému na tabuli venoval veľkú pozornosť. Vedel, že dobre pripravený obrázkový scénár je ekonomický, pretože už na papieri nám dáva dostatočnú možnosť korigovať zjavné i skryté dramaturgické chyby, ktoré by určite znížili umeleckú kvalitu hotového filmu. Storyboard by mal byť zrozumiteľný nie len dramaturgovi, ale samozrejme i výtvarníkovi, kameramanovi a hlavne animátorovi, ktorý by v ideálnom prípade už ani nepotreboval komentáre režiséra k jednotlivým záberom.“ (Dutka, 2006, s. 65, 66)

V prípade mojej bakalárskej práce som za vyššie uvedené funkcie zodpovedala ja. Od scenára cez vizuál, animáciu či réžiu. Tvorbu storyboardu som ale nepodcenila a po jeho schválení a doplnení o ďalšie neoddeliteľné súčasti filmu (ruchy, zvuky, poznámky) nadobudol formu technického scenára.

## **1. PRAKTICKÁ ČASŤ**

## 2.1 VIZUÁLNA PODOBA

### 2.1.1 Typológia a charakteristika postáv

Postavy, prostredie, rekvizity, ale i herecké správanie patrí k neoddeliteľnej súčasťi mizanscény. „*Je to inscenovaná akcia, ktorá sa odohráva v konkrétnom prostredí a s prítomnosťou konkrétnych postáv.*“ (Gregor, 2011, s. 50) Zahrňuje všetko, s čím divák vo filme príde do styku.

V mojom filme som sa rozhodla pracovať so siedmimi postavami, vrátane babky a dedka v ich pretvorenej verzii. V tomto prípade štyri postavy sú hlavné a tri vedľajšie. Pochopiteľne, hlavnou protagonistkou je niekoľkokrát spomínaná babička, a preto ju začnem opisovať ako prvú.

#### **Babka**

Povahu babičky som vo vyššie uvedených kapitolách nejdennrát spomenula, preto ju nebudem ďalej rozoberať. Temperament a charakter postavy, najmä v animovanom filme, neoddeliteľne súvisí s jej vzhľadom a výtvarnou štylizáciou. Pri hľadaní jej vhodnej formy som tento fakt mala neustále na pamäti. Prvé návrhy tomu zjavne nezodpovedali a babičky mali skôr korpulentnejšie tvary, usadlé výrazy a šedivé vlasy zopnuté do pôvabného drdolu, čím pôsobili milo. Pohľad na život by mali značne iný. Keďže náčrty sa odklňali od životného štýlu hlavnej protagonistky, hľadala som správnu výtvarnosť ďalej.

Pokreslila som desiatky papierov, vymyslela niekoľko tvári a figúr žien, ktoré sa vekovo radili do staršej generácie. No ani jedna mi nepasovala do môjho filmu. Pri navrhovaní som stále myslela na fakt, že to musí byť stará pani s mladým duchom. Následné štyri ťahy ceruzkou ma priviedli na správnu cestu.



*Obrázok č. 4 - návrh babičky*

Šedivá farba vlasov dala prednosť žiarivo oranžovej, oblečenie sa značne zminimalizovalo, skrátilo a tvar figúry nabral ostrejšie a hranatejšie rysy. Tie sú často využívané v charakteroch negatívnych postáv, ale nie je to pravidlom. V tomto prípade musí pôsobiť sympaticky i výstredne. Rovnako ako jej príbytok. Ale o tom neskôr.

S prvým návrhom som sa samozrejme neuspokojila a snažila sa ho vylepšiť. Zmeny stále prebiehali, či už v oblečení, optike alebo type tvári. Ďalšia podoba babičky sa mi okamžite zapáčila a presvedčila ma, že je finálna.



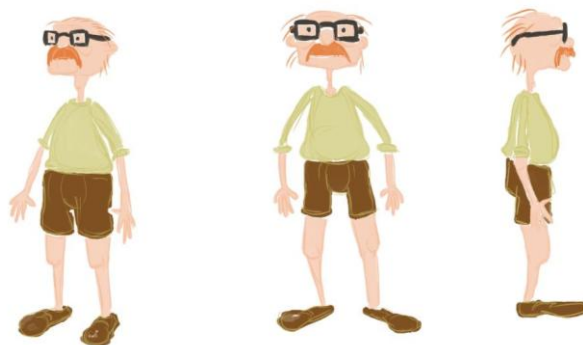
*Obrázok č. 5 - finálna podoba babičky*

## Dedko

Jeho správná forma sa dostavila podstatne rýchlejšie. V samotných začiatkoch som kreslila typy dedkov, ktorých výtvarný vzhľad nič nevy povedal a zdal sa mi všedný. Okrem toho nepasoval k už zvolenej tvári hlavnej hrdinky. Preto som začala hľadať jednotné črty, ktoré by mal budúci pár spoločné. Samozrejme medzi nimi nemohla chýbať atypická farba vlasov, hranaté tvary, veľké okuliare a okrúhly nos. S dedkovou štylizáciou som sa vyhrala aj pri navrhnutí jeho nôh. Zvolila som modrú farbu, ktorá naznačuje kŕčové žily.



Obrázok č. 6 - návrh dedka



Obrázok č. 7 - ďalší návrh dedka

Takými to krokmi som sa dopracovala k finálnemu tvaru babkinho vytúženého partnera. Myslím, že som zvolila správnu štylizáciu postavy dedka a podčiarkla ňou jeho charakter.



*Obrázok č. 8 - finálna podoba dedka*

### **Mladá babka**

S hľadáním správnych proporcií to bolo o niečo jednoduchšie, pri tvorbe ďalšej z postáv, a to mladej babky. V tomto prípade bolo potrebné vytvoriť typ dokonalej ženy, za ktorou sa každý muž obzrie. Využitie ideálnych mier, deväťdesiat – šesťdesiat - deväťdesiat som preto považovala za správny krok.

S novou tvárou hlavnej hrdinky vznikala aj jej mladšia dvojníčka. Spodná vrstva obsahovala kresbu s babkou a vrchná vrstva bola určená pre mladú slečnu. Takto som zachovala rovnakú výšku, typ tváre a ďalšie rysy, ktoré mali byť totožné. Prvé skice a návrhy neboli podľa mojich predstáv, ale úpravou ich nedokonalostí som dospela ku konečnej podobe babkinej dvojníčky.





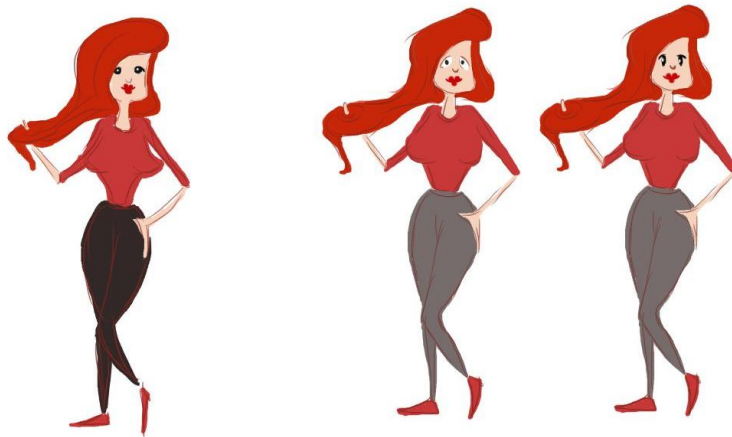
*Obrázok č. 9 - návrh mladej babyčky*



*Obrázok č. 10 - ďalší návrh mladej babyčky*

Pri jej navrhovaní som sa jednak držala typu hlavnej hrdinky, ale do istej miery ma inšpirovala aj známa disneyho postavička, princezná Ariel. Na nej ma zaujali tie nezameniteľné vlasy s riadnym objemom a takmer porcelánová farba pleti. Kombináciou jednotlivých častí vznikol celok a s ním aj posledné tri typy mladej slečny.

Líšia sa tvarom a farbou očí. Na konzultácií sme dospeli k názoru, že tento film, resp. postavu babyky v mladom tele najviac vystihuje slečna umiestnená v strednej časti obrázku. Má netypický a do istej miery šialený pohľad. Ten som využila aj v postave mladého dedka.



*Obrázok č. 11 - finálna podoba mladej babičky*

### **Mladý dedko**

Rovnaký postup kreslenia som zvolila i pri tvorbe mladého záhradníka. Spodná vrstva obsahujúca starého dedka a vrchná vrstva určená pre mladíka. Aj v tomto prípade boli prvotné náčrty nevýrazné a tuctové. No vďaka niekoľkým zásahom a úprave niektorých partií sa mi podarilo vytvoriť ideálny typ muža, babkinho záhradníka, na ktorom som mohla opäť stavať a posunúť ho do konečnej fázy. Jedným zo spojujúcich prvkov medzi záhradníkovi a babkou je farba vlasov a rovnaký kader, ktorý má záhradník nad čelom. Okrem toho som pretvorila jeho farbu pleti na opálenejšiu a vybrala výraznejšie farby odevu.



*Obrázok č. 12 - návrh mladého dedka*



*Obrázok č. 13 - ďalší návrh mladého dedka*

Zo vzorníku farieb som siahala po tmavších odtieňoch. Tiež som upravila proporcie. Pridala trochu svalovej hmoty a zúžila hlavu. Výsledok vyzeral nasledovne.



*Obrázok č. 14 - finálna podoba mladého dedka*

Posledný detail úpravy spočíval v type záhradníkových očí. Rozhodla som sa použiť totožné s mladou slečnou. Výrazná zmena dopomohla k ich výtvarnej spojitosti.

## Vedľajšie postavy

Vedľajšie postavy v mojom filme sú tri. Zobia sa v ďalekohľade, ktorým hlavná hrdinka sleduje ľudí. Je nimi malé dievčatko, športovec a starý pán. Dôležité bolo výtvarne vystihnúť ich zámerné pôsobenie vo filme.

Dievčatko sa má prejavovať milo. Žiadna iná babka by neodolala a hneď by ho vyobjímala a nešetrila zdobneninami. Využila som opäť hranaté rysy. V tomto prípade nie z dôvodu vyjadrenia povahy či morálneho zaradenia, ale odôvodnením bol vek. Malé deti majú ostré a výrazné tvary, a preto som túto skutočnosť využila aj v tomto smere. Myslím, že farebnosťou je to jednoznačné. Dievčatku ružová farba prislúcha a čierne vlasy vytvárajú v tomto jemnom prostredí znateľný akcent.

Ďalšou osobou, ktorú ďalekohľadom babka zazrie, je postava športovca. Bolo jednoduché vytvoriť takýto typ. Avšak, aby pre ňu nepôsobil príťažlivejšie ako záhradník, volila som rozdielne črty.

Poslednou vedľajšou postavou je starý úporne cvičiaci pán. Šedá neoholená brada, červený premrznutý nos, ale ani vyťahané tieľko mu nezabraňuje v sne vyrovnáť sa športovcovi a neprestajne cvičiť.

### 2.1.2 Štylizácia prostredia

#### Dom

Hľadanie výtvarného vyjadrenia bezpochyby neobišlo ani ďalší dôležitý element vo filme. S charakterom hlavnej hrdinky sa každopádne musí spájať i výtvarnosť a štýl jej osobných vecí, či prostredie, v ktorom pôsobí. Nie každý náčrt by podliehal jej pravdepodobnému vkusu. Opäť som vytvorila niekoľko variant príbytku. Najzaujímavejšou som v animačnom programe dotiahla do finálneho tvaru.



*Obrázok č. 15 - návrh domu*

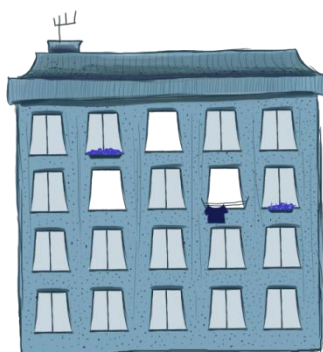
Vyššie zobrazený dom nie je zlý. Čo potvrdila i konzultácia s pánom Hejmanom. Avšak upozornil ma, že pôsobí príliš romanticky a nestotožňuje sa s hlavnou neprehliadnutelnou hrdinkou. Preto som kreslila a navrhovala ďalej. Hustotu porastu po bokoch domu som zachovala, ale volila som iné spektrum farieb. Snažila som sa celý film držať v niekoľkých odtieňoch. Pre mňa je takáto štylizácia výtvarnejšia a sympatickejšia. Nechcela som, aby film sklúzol do prílišnej popisnosti a realističnosti. Následná a konečná ilustrácia tomu rozhodne nepodliehala.



*Obrázok č. 16 - finálna podoba domu*

### Dom vedľajších postáv

V tomto smere som mala jasno. Od začiatku po záver som bola verná myšlienke a farebnosti príbytku vedľajších postáv. Zvolila som modrú farbu. Inšpirovala ma farebnosť objektov, ktoré sa nachádzajú v diaľke. Hory či vzdialené domy majú odtieň modrej. Zapríčiňuje to vzduch. Pôvodným zámerom bolo i postavy držať v tejto farebnosti, ale neskôr som od tejto myšlienky upustila. Nechcela som, aby evokovali tvory z inej planéty, preto som im dopriala zdravú farbu a farebnú štylizáciu ponechala ich príbytku.



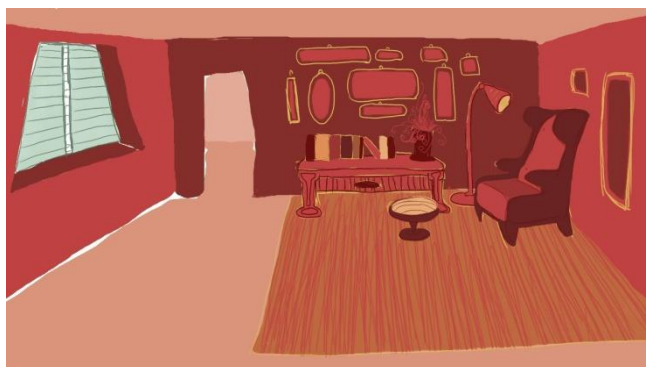
Obrázok č. 17 - dom vedľajších postáv

### Obývačka

Na tvorbu a zariadenie obývačky som sa tešila najväčšmi. Mala som presnú víziu gýčových predmetov, ktoré táto miestnosť bude obsahovať. Kreslila som vysoké vázy, mačky, najpodivnejšie tvary lúčok a sedacích súprav. Uhol, z ktorého je babkina akcia snímaná sa nemenil, podobne ako rozmiestnenie vecí v miestnosti.

Jedna z prvých obývačiek spĺňala gýčovosť, avšak farebnosť som musela upraviť, pretože by babka so žiarivo oranžovými vlasmi splývala s prostredím.





Obrázok č. 18 - prvý návrh obývačky

V ďalšom náčrte bola farba do istej miery vyhovujúca, ale obývačka pôsobila kostrbato, perspektívne nevhodne a taktiež bolo nutné premiestniť vchodový otvor. Vzhľadom na proporciu domu, ktorá v prvom zábere naznačuje rozloženie miestností.



Obrázok č. 19 - druhý návrh obývačky

Ďalší návrh bol kompletne zmenený a inšpirovaný farebnosťou fasády domu. Upravila som perspektívu, do prednej časti pridala niekoľko predmetov, ktoré uzatvorili priestor. Na zadnú stenu som použila motív tapety, pridala výrazný červený akcent a prázdne obrazy vyplnila najpopulárnejším spevákom v dejinách česko-slovenskej populárnej hudby. Obývačka s pripraveným ďalekohľadom už mohla čakať na babkine ántre.



Obrázok č. 20 - finálna podoba obývačky

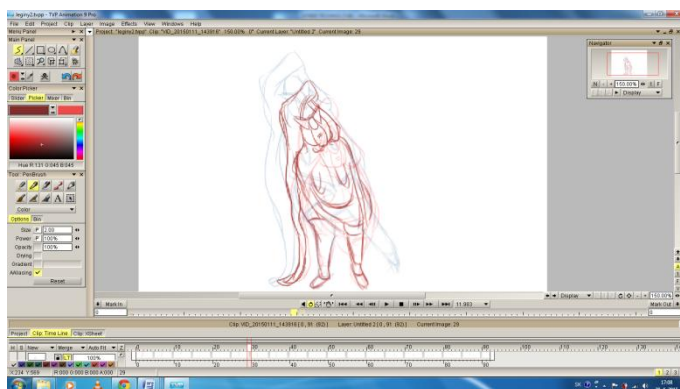
## 2.2 VÝBER TECHNOLOGIE

### 2.2.1 TVPaint animation

S programom TVPaint pracujem od druhého ročníka na vysokej škole. Dovedy sme sa zameriavali na klasickú animáciu, t.j. kreslenie na papier a následné skenovanie. V druhom ročníku záviselo od nás, akou cestou sa vyberieme. Ja som vymenila papier za grafický tablet a snažila som sa naučiť používať už spomínaný program.

Dôvod tohto rozhodnutia spočíval najmä v efektívite. Pri kreslení na papier, resp. využívaní klasickej animačnej techniky je proces skenovania zdĺhavý a takisto nie je možnosť okamžitej kontroly naanimovaných častí. Svetlá stránka tejto techniky spočíva v prirodzenom štýle kreslenia, kedy sa pozeráte na papier a nie na monitor. Tento veľký rozdiel, vrátane odlišnosti medzi povrchom papiera a tabletu, mi robil dlhý čas problém, no postupne som si zvykla a tablet za papier nevymenila.

TVPaint sa líši od programov Adobe, na ktoré som bola dovedy zvyknutá. Je interaktívnejší a jednoducho sa v ňom zorientujete. Okrem toho obsahuje niekoľko skvelých pomôcok pre animáciu. Jednou z nich je možnosť vidieť prvý a následný pohyb. Tento spôsob zaručuje jednoduchšie vytváranie medzifáz.



Obrázok č. 21 - TVPaint

Okrem animovania mi program slúži i na kolorovanie. Po nakreslení jednej sekvencie, obsahujúcej niekoľko desiatok obrázkov musím každý jeden obrázok zvlášť vyfarbiť. Jednotlivá farba obsahuje samostatnú vrstvu.



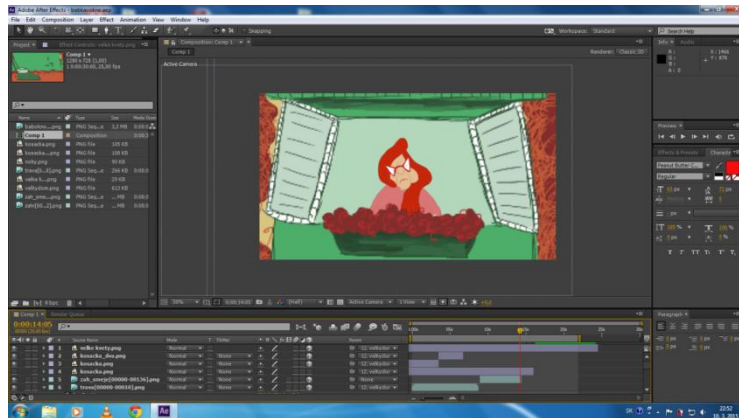
Obrázok č. 22 - jedna vrstva

Sekvencia zobrazujúca babičku, ktorá si oblieka legíny, zahŕňa približne 90 obrázkov a 6 vrstiev. Pracovala som na nej asi 17 hodín a vo filme netrvá dlhšie ako 4 sekundy. Sú to pomerne veľké číselné rozdiely, ale stoja mi za pocit zadosťučinenia, ktorý prichádza vždy, keď animácia dopadne podľa mojich predstáv.

### 2.2.1 Adobe After Effect

Sekvenciu nakreslenú v programe TVPaint som importovala do programu Adobe After Effect. Adobe After Effect je možné využiť na tvorbu filmových, vizuálnych efektov, vytvorenie pohyblivej grafiky, ale tiež pre kompozíciu všeobecne. Pri práci na bakalárskom

filme som sa rozhodla zostať verná poslednej zo spomenutých možností. Nechcela som bezdôvodne riskovať a pracovať s efektmi, ktoré som doteraz nevyužívala. Vsadila som preto na istotu a program využila na komponovanie jednotlivých častí do scény, prácu s kamerou a úpravu časovania osobitných sekvencií.



Obrázok č. 23 - Adobe After Effect

Každý rok ma pri tvorbe na väčšom projekte, ako napríklad semestrálna práca, či súčasná bakalárska, vie tento program niečím prekvapiť. Chvíle, kedy sa mi sám od seba vypol neuložený projekt, cez rôzne tabuľky, ktoré neveštili nič dobré, som nemala moc rada. Preto som sa obávala toho, čo mi program pripraví v bakalárskom ročníku. V tomto prípade bola chyba na mojej strane. Predpokladám, že bol problém v zle zvolenom formáte pri renderovaní. Stálo ma to necelé dva dni prerábania a opätovného komponovania už hotových záberov. Na druhej strane novo vytvorené zábery vyzerajú lepšie ako predošlé, čo dokazuje fakt, že kritika a chyby posúvajú ďalej.

## 2.3 ANIMATIK

Nazýva sa ním prvá verzia audiovizuálneho materiálu, na základe ktorej je možné vidieť zatiaľ nehotový film v reálnom čase. Počiatočná fáza môjho animatiku obsahovala naskenované zábery z technického scenára. V chronologickom poradí som ich v programe Adobe After Effect zoradila na časovú os za sebou a nastavila pravdepodobnú stopáž. Pre väčšie vystihnutie atmosféry som do projektu pridala pracovnú hudbu, doplnila provizórne titulky a pochopiteľne kameru, ktorá je taktiež súčasťou vyjadrenia filmovej reči. Z pripraveného projektu, ktorý sa následne vyrenderoval, vzniklo video.

Na konzultácií s pánom Hejzmanom som bola upozornená na niekoľko nepresností vo filme. Rytmus strihu nesúladiť s rytmom hudby, pretože bol príliš rýchli. Posledný záber s lavičkou pôsobil staticky a potreboval aspoň ďalšie dva zábery z iného uhľu kamery. Taktiež načasovanie jednotlivých záberov bolo provizórne, nakoľko nie je jednoduché odhadnúť finálnu stopáž zanimovaných snímkou. Okrem technických úprav sa ešte stále dolad'oval príbeh. Konkrétne v záverečnej scéne s lavičkou, v časti, kedy sa mladý záhradník zmení na starého pána. Jeho premena nemala byť zanimovaná, ale vyjadrená zvukom a ruchmi. Odohrala by sa v momente, kedy by kamera sledovala babičkinu reakciu. Uvedená časť prešla zmenou a mládencova premena si vyžadovala animovanie. Obávala som sa, že pri vybranej technológií rotoskopie a počtu záberov vo filme sa mi nepodarí dokončiť film do zadaného termínu, či podľa plánu. Preto som sa okamžite pustila do úprav a samotného animovania.

## 2.4 ANIMÁCIA

Spôsob animácie sa odvíja od myšlienky bakalárskeho filmu. Snažila som sa ňou poukázať na v súčasnej dobe už bežnú vec, a to využitie či už plastickej alebo estetickej chirurgie ako záruku krásy, dokonalosti a mladosti. Pomerne populárna, no bolestivá možnosť získať svoj vysnívaný, ale v mnohých prípadoch neprirodzený a umelý vzhľad. V tejto chvíli sa pozastavím nad slovíčkom „umelý“, pretože to viedlo i k výberu štýlu animácie. Zvolila som si techniku rotoskopie.

Je to technika stará 100 rokov a princíp spočíva v obkresľovaní natočeného materiálu, snímok po snímku. Táto technika si vyžaduje veľkú dávku trpezlivosti, chuti kresliť a zaručuje realistickú a plynulú animáciu.([www.skwigly.co.uk/](http://www.skwigly.co.uk/))

*„Je to taktiež bežne využívaný postup v hollywoodskych kreslených filmoch. Pôvodným účelom rotoskopie nebolo vytvoriť postavy v kreslenom filme celkom rovnaké, ako sú tie z hraného filmu, pretože ich podoba je v podstate dosť odlišná. Pohyb postavy je však omnoho plynulejší a prirodzenejší, keď je obkreslený zo živého modelu. Disneyho animované celovečerné filmy, ako napr. Snehulienka a sedem trpaslíkov, Popoluška, boli taktiež vytvorené technikou rotoskopie.“* (David Bordwell, Kristin Thompsonová; Umenie filmu, str.501)

Keďže v mojom prípade je animácia podriadená hudbe, je dôležité vystihnúť v pohybe príslušné tempo, dynamiku i rytmus. Myšlienka využiť techniku rotoskopie sa mi zdala ako dobré riešenie a neskôr sa mi i osvedčila.

V prvom momente bolo dôležité premyslieť pohyby hlavných postáv a podriaadiť ich hudbe. Pohyb musel byť jasný, čitateľný a rytmický. Keďže som každú jednu fázu pohybu prekresľovala a následne i kolorovala, bolo nevyhnutné pohyb eliminovať a skutočne nasnímať použiteľnú choreografiu, ktorá bude niesť určité informácie o postave alebo dopomôže príbehu z dramaturgického hľadiska.

Technika rotoskopie mi dopomohla efektívnejšie vytvoriť zložitý i dynamický pohyb, ktorý by som za iných okolností musela odpozorovať. Avšak nepoužila som ju v každom zábere. Niektoré z nich boli zveličené a fyziologicky nemožné. Z tohto dôvodu som v nich využila možnosti a kúzlo animovaného filmu. Príbeh obsahoval i zábery, ktoré neboli natoľko náročné, a preto využitie rotoskopie nebolo nutné. Týkalo sa to najmä záberov obsahujúcich babičkinu premenu. Pohyby, ktoré bolo nevyhnutné nasnímať vo výsledku nemali vždy najlepšiu kvalitu. Mnohokrát som rozmazané a nejasné časti figúry dokresľovala podľa vlastného uváženia.

Vzhľadom nato, že postavy vo filme majú odlišné proporcie a miery (najmä záhradník a babička), bolo potrebné aspoň približne prispôbiť natáčanú osobu k postave vo filme.

Keďže som natáčanou osobou bola ja, usilovala som sa aspoň čiastočne priblížiť filmovým postavám. Vo fáze obkresľovania natočeného materiálu, v ktorom proporcia figúry plnila orientačnú funkciu, musela každá novo nakreslená postava spĺňať miery, vychádzajúce z finálneho výtvarného návrhu.

## **Puppet**

Neostávala som len pri kreslenej animácii. Zábery, v ktorých babička žehlí a záhradník kosí, sú kombinované i s ploškovou animáciou. Tá obsahuje jeden nakreslený obrázok, následne rozpoťahovaný v programe Adobe After Effect. V záberoch s kosením a žehlením je ním prirodzene kosačka a žehlička.

Ďalší odlišný spôsob animácie, ktorý je možné vidieť vo filme, som vytvorila pomocou nástroja puppet, ktorý obsahuje program Adobe After Effect. *„pomocou neho je možné statickému, rastrovému i vektorovému obrázku dodať prirodzený pohyb.“* (<http://adobe.ly/1HMSs8e>) Bola to skvelá a účinnejšia možnosť ako oživiť reálnu fotografiu Karla Gotta.

Pod animáciu spadá i pohyb kamery. Ako si môžete vo filme všimnúť, často som využívala jazdu kamery. V momentoch, kedy bolo nevyhnutné zachytiť babičkinu reakciu, či emóciu, som pre silnejšie vyznenie využila jazdu kamery, ktorá plynulo prešla z celku na detail tváre. Snažila som sa nájsť si jeden vzorec, ktorý budem využívať v priebehu filmu. Jazdu kamery som použila i v samotnej explikácii. Kamera schádza z tituliek smerom na dol a zastaví sa pri babičkinom dome, kde následne prenikne. Je to výstižné uvedenie do deja, vďaka ktorému sa dozvedáme, že babička žije v extravagantnom príbytku, niekde na samote. Rovnaký spôsob pohybu kamery som ponechala i v poslednej scéne filmu. Kamera tu prechádza smerom na hor a zastaví sa na mieste tituliek. Zhodný spôsob využitia pohybu kamery, v úvode i v závere, film zacyklil a orámoval.

### 3. POSTPRODUKCIA

Posledná fáza v procese výroby filmu, v rámci ktorej sa filmové dielo doladuje a nadobúda finálny charakter. Zahrňuje prácu so svetlom, strihom, pridanou hudbou, ruchmi i titulkami. Ku každému z vymenovaných procesov tvorby sa vyjadrím individuálne. Teraz stručne odôvodním zavrnutie práce so svetlom.

Na začiatku tvorby mojej bakalárske práce, v úseku od teoretických príprav až po fázu výtvarných návrhov, som bola presvedčená, že využijem i svietenie. Vzhľadom na to, že v doterajších krátkych cvičeniach, ale i semestrálnych prácach som svetlu nevenovala pozornosť, prišlo mi povinnosťou zahrnúť tento, doteraz prehliadaný prvok, do záverečnej práce. Preto som v programe Adobe AE na importovaný finálny návrh obývačky pridávala rôzne kolority a rozptyly svetiel. Volila som odtiene farebne príbuzné oblohe vo filme. Okrem toho mala žltá farba podporiť hravosť, živosť a teplo. Všetko bolo riadne premyslené, no po zanimovaní niekoľkých záberov i vyvrátené. V kombinácií s animáciou svetlo prekážalo a potlačovalo výtvarný prejav. Vytváralo priestor, ktorý narúšal plošnosť filmu a ilustratívnosť obrazu. Svetlo som teda úplne zamietla a vsadila som na škálu farieb.

#### 3.1 STRIH

Počas štúdia na tejto škole som s procesom strihu vždy bojovala sama. Pravdou je, že krátke cvičenia v priebehu semestra strihačsky zásah nepotrebovali, jednalo sa väčšinou o pár sekúnd. Pri dlhších filmoch, semestrálnych prácach, som chcela zastúpiť všetky možné funkcie, až na ozvučenie, a vytvoriť autorské dielo. Stalo sa, že v oblasti strihu film pohorel, a preto som bakalársky projekt riešila i so strihačom.

Načrtnutý storyboard som konzultovala s pánom Liborom Nemeškalom. Pomohol mi v záberovaní, niektoré scény sme vyhodili, iné pridali. Bola to pre mňa prínosná konzultácia a na takto vybudovanom základe som začala stavať.

Od storyboardu po technický scenár bol strih nemenný. Ďalší zásah nastal v prvej verzii animatiku. Ukázalo sa, že záverečnú scénu s lavičkou je potrebné rozdeliť do viacerých uhlov



kamery. Úprava nebola náročná, bola som naopak rada, že sa film zveľaďuje a prichádza sa na nové problémy.

Po niekoľkých týždňoch ustavičného animovania som sa dohodla so strihačom, Danielom Krehom, že mi film zostrihá do tempa vybranej hudby. Postupne som mu posielala hotové zábery a čakala na vyjadrenie. Vzhľadom na predošlé konzultácie som sa neobávala príliš veľkých zmien, či nepresností. Je pravda, že niekoľko drobných úprav bolo potrebné dorobiť, ale nezabrali viac ako dva dni. Týkalo sa to viac menej presahov, prerobenia záberu s včelou, v detaile a nakreslenia nového záberu, v ktorom sa mladá slečna v okne predvádza pred zaľúbeným záhradníkom.

Element, ktorý taktiež strih posunul vpred, bol výber hudby. Keďže som do animatiku potrebovala pridať hudbu alebo zvuk na priblíženie atmosféry, prelistovala som celý môj repertoár a vybrala pesničku, ktorá nie len tempom ovplyvnila film a udala rytmus, ale pasovala i významovo. O tom viac v podkapitole o hudbe.

### 3.2 HUDBA

„Film využíva hudbu všade tam, kde je treba spresniť, posilniť alebo navodiť emócie.“ (J. Kubíček, Úvod do estetiky animácie, s. 68; 2004) Myslím, že toto tvrdenie je len čiastočnou pravdou. Hudba má veľkú silu. „So zvukom sa často zaobchádza ako s doprovodom k obrazom, ale musíme uznať, že dokáže aktívne usmerňovať aj to, ako im porozumieme.“ (D. Bordwell, K. Thompsonová, 2010, s. 348) Mala som tú možnosť toto tvrdenie vyskúšať v mojom filme. V čase, keď som riešila animatiku a hľadala k nemu hudbu, siahala som skôr po piesňach príbuzných veku hlavnej hrdinky. Keďže tento štýl obľubujem, poznala som plno dobrých skladieb. Každá z nich vykreslila film inak. Piesne, ktoré som sa rozhodla použiť, resp. podľa nich animovať, sa nazývali *Sugar, sugar* od skupiny The Archies (k prvej časti filmu) a *At last* od speváčky Ette James (k druhej časti filmu).

Vzhľadom na to, že v období riešenia animatiku som nemala potuchy ako celý film dopadne a či budem s ním spokojná, nemyslela som si, že zháňať autorské práva bude dobrý nápad. Ak by sa film nepodaril, bola by to zbytočná a drahá investícia.

Produkčná mi teda zohnala hudobného skladateľa, ktorý mal vytvoriť hudbu, nápadnú týmto dvom piesňam. Keďže k mojím podmienkam patrilo aj zachovanie tempa, rytmu i atmosféry, v pokoji som mohla animovať na pôvodné, teda originálne piesne.

Spomínané skladby ma sprevádzali po celú dobu tvorby, ale aj tak som bola zvedavá na hudobným skladateľom vytvorené piesne. V marci som sa dočkala. Prišli mi obe skladby. Samozrejme, že len nástrely. Mala som sa sama rozhodnúť a skladateľa nasmerovať. S piesňami som nebola moc spokojná a na konzultácií s pánom Hejcmanom sme obaja uznali, že bude najlepšie, ak sa zoženú autorské práva na originálne pesničky.

Dôvod rozhodnutia nespočíval len v tom, že piesne sú známe. Konkrétne skladba *Sugar*, *sugar* svojím textom film krásne ironizovala a k charakteru hlavnej hrdinky ladila najväčšmi.

V piesni *At last* sa spieva o tom, že konečne láska prišla sama a osamelým dňom bol koniec. Tento text je akoby šitý na druhú časť filmu. Mladý záhradník skutočne príde sám za zmenenou babičkou, do ktorej sa zaľúbi. Skladbu som si nezvolila len vďaka textu, ale aj kvôli atmosfére a nálade. V jej spojitosti obraz vyznel až pikantne, a to dodávalo filmu nový rozmer.

Zmena nastala, keď mi produkčná oznámila, že je problém získať autorské práva. Okrem toho je to skutočne drahé. Preto mi ostávalo minimum dní na nájdenie alternatívy s hudbou a poslanie filmu strihačovi a zvukárovi. Film som mala už hotový, ale keďže bolo treba strihať do rytmu piesne, musela sa najskôr vyriešiť tá.

Dostala som možnosť vybrať si hudbu z knihovne UPPM (Universal Publishing Production Music). Dva dni som listovala a hľadala podobné piesne. Nebolo to jednoduché. Napriek tomu, že som vo vyhľadávači zadala presné kritéria (hudba pozitívna, okolo roku 1950, pre animovaný film atď.) a piesne zneli naozaj pekne, k filmu neladili. Babičkiné pohyby nepasovali k rytmu skladby a tiež bolo poznať, že hudba je dodatočne pridaná a film sa neodvíjal od nej. Boli to dni plné stresu a zúfalstva. Pretože celý rok som sa snažila a nechala si záležať na obraze, nečakala som, že hudba zmení moje ilúzie a plány.

Po dlhých debatách a riešeniach ako ďalej pán Hejcman navrhol, aby som použila spomínané dve piesne. Aspoň k obhajobám, do ktorých musí byť nielen film, ale aj teoretická práca uzavretá a odovzdaná. Po nich začneme hudbu opäť riešiť. Konečne som sa mohla pohnúť z miesta. Film aj s hudbou poslať strihačovi, následne zvukárovi, ktorý film doplnil o ruchy a zvuky a potom v pokoji dopísať teoretickú prácu.

### 3.3 TITULKY

Na vytvorenie poslednej titulkovej scény ma priviedol pán Hejcman. Po zhliadnutí animatiku sa vyjadril, že jeden záber chýba. Film totižto nemôže skončiť tým, že babička ostane smutná a zahanbená, považovalo by sa to za výsmech. A keďže som túto možnosť nechcela dopustiť, premýšľala som nad variantom vytvoriť medzi titulkami záverečnú scénu. V nej bude zobrazená hlavná hrdinka s dedkom, ich udobrenie a spoločná cesta. Počiatočná verzia obsahovala ich chôdzu aj s kosačkou. Kosačka v tom momente mala symbolizovať spojenie. Vzhľadom na to, že som scénu mienila snímať odzadu, kosačka by nebola rozpoznateľná. Ponechala som teda babku s dedkom kráčajúcich v pred. Zavrhol som rozdelenie tituliek záverečným záberom a pristúpila na iný variant. Vložiť scénu do kruhu, ktorý sa objaví a zmizne. Kruh tiež odkazuje na ďalekohľad z úvodnej časti filmu a sledujeme ho súčasne s titulkami. Som rada za toto riešenie, ktoré titulky zveľadilo a zároveň dopovedalo dej filmu.

#### 4. ZÁVER

Je náročné zhodnotiť a predovšetkým zhrnúť, čo všetko stojí za prácou na bakalárskom filme a filme samotnom. No keď sa na to pozrieme s nadhľadom, musíme uznať, že všetky väčšie projekty sú obrovskou výzvou a vyžadujú si mesiace tvorenia a pripravovania zaujímavých postrehov. Hlavným bodom, ktorý brzdil moju kreatívnu tvorbu, bol strach z toho, či mnou zvolený námet alebo výtvarný štýl korešponduje s vlastnou predstavou, a tiež či som vybrala ten správny, najlepší. Tieto obavy vychádzali zo skúseností pri tvorbe semestrálnych prác, kedy znechutenie z nápadu prichádzalo pomerne často. Uvedomovala som si aj to, že spomenuté práce boli výsledkom dvojmesačného snaženia, zatiaľ čo bakalársky film je ústredným momentom celého tretieho ročníka. Tieto znepokojenia sa stali o to intenzívnejšie. Napokon zvíťazilo moje chcenie a zápal pre vec, až vznikol bakalársky film s názvom *Znovu mladá*. Musím priznať, že dni plné animovania, no najmä života a vžitia sa do hlavných postáv, mi budú samozrejme chýbať.

Tento projekt ma rozhodne obohatil, ale i naučil niekoľkým veciam. V prvom rade správne rozvrhnúť čas. Pôvodný plán, podľa ktorého som bakalársku prácu mala zavŕšiť už v marci sa predĺžil o celý mesiac. Prirodzene som musela prácu zefektívniť, no snažila som sa zabrániť možnému ochudobneniu jej kvality. Ďalší element, na ktorý si v budúcich projektoch dám určite pozor, je systematické usporadúvanie a pomenúvanie hotových záberov a všetkých častí tvoriacich projekt. Táto, na prvý pohľad maličkosť, mi priebeh práce skomplikovala a úpravy, ktoré bolo potrebné vykonať, si vyžiadali ďalšie dni venované korekciám.

Napriek tomu som projekt dotiahla do konca a po týchto skúsenostiach a s vynaložením maximálneho úsilia smiem na záver povedať, že som s filmom spokojná, i keď narábam s názorom – vždy a všetko je možné zdokonaľiť.

---

## ZOZNAM POUŽITÉJ LITERATURY

DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 2006. vyd. Praha: AMU, 2006, s. 65-66. ISBN 80-7331-069-4.

JOBBÁGYOVÁ, Andrea. *Interpohlavné a vekové osobnosti signálov fyzickej atraktivity*. Nitra, 2008. Diplomová práca. Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre.

GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*. prvni. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíne, 2011. ISBN 978-80-7454-112-4.

BORDWELL, David a Kristin THOMPSONOVÁ. *Umenie filmu: úvod do studia formy a stylu*. prvni. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

<http://adobe.ly/1HMSs8e>

[www.skwigly.co.uk/](http://www.skwigly.co.uk/)

## ZOZNAM OBRÁZKOV

Obrázok č. 1 - KATÔ, Kunio. *La Maison en Petits Cubes* [online]. Japonsko, 2009 [cit. 2015-05-04]. Dostupné z: <http://bit.ly/1GTOMlr>

Obrázok č. 2 - RING, Borge. *Anna a Bella* [online]. Dánsko, 1984 [cit. 2015-05-04]. Dostupné z: <http://bit.ly/1R4WBKM>

Obrázok č. 3 - RING, Borge. *Run of the Mill* [online]. Dánsko, 1999 [cit. 2015-05-04]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=gpZ8kmep4lc>

Obrázok č. 4 - návrh babičky

Obrázok č. 5 - finálna podoba babičky

Obrázok č. 6 - návrh dedka

Obrázok č. 7 - ďalší návrh dedka

Obrázok č. 8 - finálna podoba dedka

Obrázok č. 9 - návrh mladej babičky

Obrázok č. 10 - ďalší návrh mladej babičky

Obrázok č. 11 - finálna podoba mladej babičky

Obrázok č. 12 - návrh mladého dedka

Obrázok č. 13 - ďalší návrh mladého dedka

Obrázok č. 14 - finálna podoba mladého dedka

Obrázok č. 15 - návrh domu

Obrázok č. 16 - finálna podoba domu

Obrázok č. 17 - dom vedľajších postáv

Obrázok č. 18 - prvý návrh obývačky

Obrázok č. 19 - druhý návrh obývačky

Obrázok č. 20 - finálna podoba obývačky




Obrázok č. 21 - TVPaint





Obrázok č. 22 - jedna vrstva



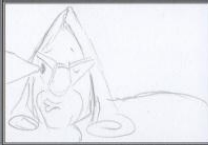

Obrázok č. 23 - Adobe After Effect





## ZOZNAM PRÍLOH

### 1. Technický scenár





č.z	OBRAZ	POPIS DÉJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
1	TITULKY			Melódia		často odskakovať nadol.
2		často pomaly a dlho odskakovať nadol a reďuť si domček. Pomaly sa ku nemu približuje.		Melódia, doznieva	príjemná atmosféra (vlny...)	
3		stech na vnútro domčeka.				
4		do objemu prichádza zvuková dráha čo je najmä z ubytovne čo nám je EVEL GOTT, DREČ, vybočenie.			DREČ sť DREČ. ZÁBER VCHÁDIE ZÁBER VYBOČENIE VZRAZ	





č.z	OBRAZ	POPIS DÉJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
5		Detail na ústach ako vybočenie obraz s laťkami			vybočenie	
6		čaká sa vo vybočenie obraz sť ako zbraň, keď sa začne približovať z vnútra domu.			vybočenie	
7		Zabera sleduje sť ako dĺžku.			vybočenie z dĺžky	
8		napätie nazi na malé dĺžky. To je najmä a ešte jej zbraň.			dĺžka sa usmieva a zbraň	





č.č.	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
9		Babka se ignorantsky zachází. Pohřeš s důvěkřivědom.			odvrtání, potřebe přetřepávání	
10		Hledá zajímavé objekty... něco zajímavého (užástečko hřátko. Vrtáča tu nemá - hřátko n.o.)			Babka se pohlíží (pohlíží jako chlapců)	
11		Detail na babčino pasivě bozky párnovi.			Pačela putování	
12		v náleži, je najde dřevo hřátko, nřádko na uřádko dřevo.			Babka se na dřevo začne smát (dřevo tu má, nřádko)	





č.č.	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
13		Hledá dřevo a najde výso pravěka.			Babka hřátko a začne břit. Třeba počít sůk břitky, nřádko nřádko	
14		Babka se očistí a přišedání si upravit vlasy.			usměna, pačela upravit si vlasy.	
15		čelák. Entřídání vřádko do čeláku. Babka nřádko nřádko čeláku. Zřádko si je vřádko a nřádko čeláku nřádko oděle.			Babka se vřádko a nřádko. Břátko břitky, nřádko nřádko, nřádko nřádko	
16		Babka se nřádko.			Babka se vřádko a nřádko. nřádko nřádko	











Č.č	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
17		Babka sedí při stolečku a rozměňuje si perg.			potěr sa	
18		vyžehlí si vlásky			zute estnice sopulidie do zute končty	
19		možnáma slyšy. Detail ná kochtly, peshu ovet babbinum domam.			zute kochty. amostin vostajstov	
20		Babka se vyfintila a opět slyšá Pěťku. Vsměje se na celomrděku			Babka se pauzkuje. Amostin vostajstov	





Č.č	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
21		Zabídnout nepůjčím a odcházelka!			kochty; amostin vostajstov	
22		Babka se natřela.			amostin amostin vostajstov	
23		Amostin si kochty. Napřer sa do nři, vupacuje, meporu je opusit. To je, je vyžehlíje pastav.			Sponje kochty vostajstov fct...	
24		Detail babbinu trah. Detail v rucech, vjem a přimo si je, zhadem do perg. Tu se je rucev.			zute vct. Perg obu dnu- -aboby sa mupitka abo mupitka abo	





Č.č.	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
25		Samara pokrácuje. Připadla si ráčhodské 2 zvony.				
26		Přiložili svou bu prostou a vpravy idi.			zvuk přemý	
27		Detekt babbinj tuře. Napslba se usmje a potom zapre hysnaci.			zapre usmje	
28		Přiložili si usnaci bu obu. Uspje tej so vrbly opny tuře a samodupke ciest' etc.			usnaci seje vrbly	


Č.č.	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
29		Časem z potenci, nebo rolu otca pomně pjeđe celi nohy upovněv' kabičy ať je celá v zábrce.		melodiu	šmav čoty šmav šmav	
30		Čelke. Babba sečí v otce, do zábrce přijeđe zábrce. Časem se čelubi.			zvuk kancj	
31		čelubitiť sa smje čelubitiť.				
32		čelubitiť babba čelubitiť melodi čelubitiť a čelubitiť in na čelubitiť			zvuk čelubitiť	

Filmová škola Zlín www.FILMSCHOOL.CZ						
č.č.	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
33		želíz se zvednou, to přibornu podle státní z upřimání.			zvuk z vypnutí	
34		želíz se upřimá něco na zadržování želíza.			vypnutí	
35		želíz se upřimá něco zadržování želíza.			vypnutí	
36		želíz se upřimá něco zadržování želíza.			vypnutí	

Filmová škola Zlín www.FILMSCHOOL.CZ						
č.č.	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
37		želíz se upřimá něco zadržování želíza.				(oni v obě)
38		želíz se upřimá něco zadržování želíza.		melodie		
39		želíz se upřimá něco zadržování želíza.			zvuk na státní upřimání	želíz se upřimá
40		želíz se upřimá něco zadržování želíza.			-H-	

č.č.	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
41		začíná dělat první kroky. Počíná se na něm. Ono se usměje. Začíná nechat se poutat jím.			papírka	
42		Babka se vrtí, pánvík se podobá. Začíná reagovat.				
43		počíná se zachovávat. Reaguje.				
44		zabývá se tím. Začíná se začít. Počíná se. Babka je zvláštní.			smích	

č.č.	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
45		Detail na babčím smutku. Začíná se od smutku začít. Babka se na toho páníka.			začíná se stále smět. Počíná se začít smět.	
46		celok. Začíná se chovat a babka se začne chovat. Počíná se chovat. Začíná se chovat.			začíná se chovat, babka se začne chovat.	
47		počíná se vyvíjet. Babka.			zábava, mládežnická hračka.	
48		celok. Začíná se vyvíjet. Babka se začne chovat. Počíná se chovat.				

č.z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
49		Popis děje: ... ... ... ...		melodie	atmosféra prostředí (stříci...)	zároveň zde můžeme na hor. den sledovat.
	TITULKY			melodie		TITULKY 14 OBLOHE

