

# Môj čiernobiely svet

Eva Delinčáková

---

Bakalářská práce  
2010



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2009/2010

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Eva DELINČÁKOVÁ**  
Osobní číslo: **K09347**  
Studijní program: **B 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**

Téma práce: **1. Teoretická část:**  
**Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerže**

**2. Praktická část:**  
**Můj černobílý svět, kreslený animovaný film**

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická práce:

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 tištěné podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

### 2. Praktická práce:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. a práci odevzdejte:

1) 1x na médiu DVD – výstup soubor avi ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: DV PAL, 720x576, 25fps, pixel aspect ratio – dle formátu obrazu – D1/DV PAL (1.067). tj.4:3 nebo 16:9, audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x na médiu CD-R ve formátu mpeg

3) 1x na médiu DVD – 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.



Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

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

Dějiny animovaného filmu I., Urc Rudolf, Benešová Marie, VŠMU Bratislava 1995

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

Malý labyrint filmu Bernard Jan, Frýdlová Pavla, Albatros, Praha 1988

Vedoucí bakalářské práce:

**Ivo Hejzman**

Ústav animace a audiovize

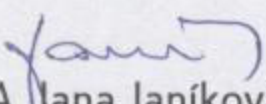
Datum zadání bakalářské práce:

**11. ledna 2010**

Termín odevzdání bakalářské práce:

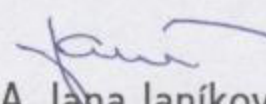
**17. května 2010**

Ve Zlíně dne 10. května 2010

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

*děkanka*



  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

*ředitelka 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 <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 ..... 10.5. 2010

 DELINČÁKOVÁ EVA

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 nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

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

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

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

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.



## PREHLÁSENIE

Prehlasujem, že som na celej bakalárskej práci pracovala samostatne a použité literatúru som citovala.

V Zlíne dňa 4.5.2010

## **ABSTRAKT**

Bakalárska práca popisuje prípravu a realizáciu bakalárskeho animovaného filmu „*Môj čiernobiely svet*“, jeho východiská z teórie, inšpiračné zdroje, pracovný postup a celkový význam filmu pre autorku. Film je autobiografická reflexia života autorky, jej myšlienky, skúsenosti, zážitky. Je vizuálnym naratívnym príbehom, kde cesta je cieľ diela.

Kľúčové slova:

Animovaný film, kreslený film, autobiografia, príbeh, cesta

## **ABSTRACT**

Bachelor's thesis describes the creation of practical, and bachelor's film *My black and white world*, the basis of theory and inspirational resources, workflow and the overall importance of film for the author. The film is autobiographical reflections on the life of the author, her ideas, experience, experience. The visual narrative story, where path is the goal of the work.

Keywords:

Animation, cartoon, autobiography, story, journey

## **POĎAKOVANIE, MOTTO**

„...časová dimenzia sa rozpadla, môžeme brať do úvahy iba úlomky času, ktoré sa od nás vzdávajú každý po svojej dráhe a zmiznú.“

Italo Calvino. Keď cestujem v jednu zimnú noc.(1981)

Chcela by som poďakovať všetkým, ktorí mi pomohli pri písaní tejto práce. prof. akad. mal. Ondrej Slivkovi, ArtD. doc. akad. mal. Michal Zemanovi a hlavne Ivovi Hejmanovi za trpezlivosť, s ktorou zvládal moje neplodné obdobie, jeho vecné smerovania a odporúčania počas celého procesu vzniku bakalárskej práce. Ďalej ďakujem skupine Longital, svojim priateľom a rodičom.

## OBSAH

|  |           |
|--|-----------|
| ÚVOD.....  | 7         |
| <b>I</b> <b>TEORETICKÁ ČÁST</b> .....  | <b>8</b>  |
| 1 <b>INŠPIRAČNÉ ZDROJE, NÁMET</b> .....  | <b>9</b>  |
| 2 <b>ĎALŠIE INŠPIRAČNÉ ZDROJE, SÚVISIACE ZDROJE</b> .....                                | <b>10</b> |
| 2.1    PRIESTOR V DIELE .....  | 10        |
| 2.2    ČAS A PRIESTOR V UMENÍ.....   | 11        |
| 3 <b>LITERÁRNY SCENÁR</b> .....  | <b>13</b> |
| 4 <b>STORYBOARD, RIEŠENIE POSTAV A SÚVISIACE ZMENY,<br/>    TVORBA STORYBOARDU</b> ..... | <b>15</b> |
| 5 <b>ANIMATIK</b> .....  | <b>16</b> |
| 6 <b>VÝTVARNÉ RIEŠENIE</b> .....   | <b>17</b> |
| 6.1    VPLYV TECHNOLOGIE FILMU .....   | 17        |
| 6.2    CHARAKTERIZÁCIA POSTÁV .....  | 17        |
| <b>II</b> <b>PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....  | <b>18</b> |
| 7 <b>ANIMÁCIA</b> .....  | <b>19</b> |
| 7.1    ANIMAČNÁ PRÍPRAVA .....   | 19        |
| 7.2    DRUHY POUŽITEJ ANIMÁCIE .....   | 19        |
| 8 <b>POSTPRODUKCIA</b> .....   | <b>20</b> |
| 8.1    STRIH .....   | 20        |
| 8.2    TITULKY .....   | 20        |
| 8.3    HUDBA .....   | 20        |
| 9 <b>PRIEBEH A PREZENTÁCIA PRÁCE</b> .....   | <b>21</b> |
| 9.1    ČASOVÝ ROZPIS PRÁCE.....  | 21        |
| 9.2    PREZENTÁCIA VÝSLEDNEJ PRÁCE .....   | 21        |
| <b>ZÁVER</b> .....   | <b>22</b> |
| <b>ZOZNAM POUŽITEJ LITERATURY</b> .....  | <b>23</b> |
| <b>ZOZNAM PRÍLOH</b> .....   | <b>24</b> |



## ÚVOD

Cieľom bakalárskej práce je v teoretickej časti popísať vznik praktickej časti práce, filmu *Môj čiernobiely svet*. Teoretická časť je dokumentácia priebehu prípravy a realizácie bakalárskej práce a rešerše. Jadrom teoretickej práce je popis inšpiračných zdrojov, dokumentácia pracovného postupu, storyboard a popis technologického spracovania. Teoretická časť vedie k pochopeniu diela a zámery mňa, autorku.

Bakalársky film je mojim vizuálnym denníkom. Túto tému som si vybrala preto, že som cítila potrebu texty vizuálne spracovať. Podľa môjho názoru, každý umelec dáva do svojej práce hlavne seba. V mojej bakalárskej práci je stotožnenie s hlavnou postavou priame. Literárny scenár je autentickým rozprávaním psychologického príbehu, ktorý sa odohrával hlavne v mojom vnútri. Vo väčšom časovom rozpätí podávam výpoveď o mne, od dieťaťa až po súčasnosť, a expresívne zobrazujem pocity, s ktorými som sa stretla vo svojom vývoji.

Prelomový okamžik bol, keď som začala tvoriť. Začala som hľadať v sebe. Prestala som mať strach a kreslenie a modelovanie ma upokojilo. Prestala som cítiť tlak a neistotu v sebe. Začala som s realizmom. Zobrazovaniu skutočnosti. Technicky som šla hore, a potom som do formy dávala svoju expresívnosť. Po čase som začala silnieť. Neverím, že k úspechu vedie prehnaná námaha. Buď človek ide svojou cestou a má silu, ktorá ho vedie, alebo nie.

Jednu z hlavných dejotvorných úloh hrá cesta, ktorá je sama o sebe cieľ. Je podstata, či princíp bakalárskej práce. Dôvod cesty je rôzny. V prvom rade je v obraze každodenná stereotypná cesta, ktorá je celkovo rituál dospievania a vývoja osobnosti. V pozadí príbehu je cesta za poznaním iného sveta, iného miesta, inej spoločnosti. Tá sa však mení na útek pred tým, čo postava nachádza.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**



## 1 INŠPIRAČNÉ ZDROJE, NÁMET

Podnet pre tvorbu animovaného filmu som našla v potrebe spracovať svoje myšlienky a pocity vnútorného prežívania vizuálnou formou. Denník, ktorý som si písala počas štúdia na vysokej škole je súhrn myšlienok a poznatkov z iného ako školského prostredia, aj keď s ním súvisí. Keďže bakalárska práca by mala odzrkadľovať prínos štúdia, rozhodla som sa túto literárnu predlohu prepísať do scenára a použiť ako námet pre animovaný film. Denník je písaný veľmi surrealisticky, animácia je preto vhodnou technikou. Avšak na jeho celkové obsiahnutie by som potrebovala robiť bakalárku tak štyri krát, zhrnula som dej na krátky trojminútový zostrih záberov.

Každý človek je víťaz. Samotným dôkazom víťazstva je jeho existencia. Zvíťazil, lebo preukázal dostatočnú silu na to, aby bol prvý v boji medzi tisícami spermii a vyvinul sa z toho komplexu DNA a bielkovín na človeka so svojím vlastným vesmírom.

Viem, že náhoda neexistuje, aj keď sa niečo ako náhoda môže zdať, lebo nerozumieme všetkému a ako ľudia ani nemôžeme. A tak som, na základe príťažlivých síl mojich dvoch tvoriteľov, prišla na svet ja. Aj keď som nebola na plánu a mama podľa výpovede doktorky kúpila modrú dečku namiesto červenej. Keď som sa narodila, videla som anjelov a chcela som svojho jednorozca. Boli to vesmírne koráby a zaoceánske plavidlá, ktoré som videla z rohu poschodovej posteľe. A otec zapisoval predstavy a príbehy, ktoré sa mi skladali v hlave. Potom som začala chodiť do školy a otec hovoril, že je normálne, keď už tieto predstavy strácam. Ja som mu verila, ale nechápala.

Hlavná postava sa stretáva so sebou samou ako diet'at'om. Na základe svojej stratenej a nájdenej bezstarostnosti začína chápať, že riešenie jej problémov je v jej samej a jej pohľade na veci.

## 2 ĎALŠIE INŠPIRAČNÉ ZDROJE, SÚVISIACE ZDROJE

Jednou z inšpirácií v bakalárskej práci sú súvislosti času a priestoru. Priestor a čas sú základné gnozeologické kategórie, ktoré dnes voláme časopriestor a jeho vnímanie je pre umeleckú tvorbu veľmi významné.

V dejinách teoretického myslenia bol čas oveľa viac klasifikovaný ako priestor. Bol pre minulé generácie ľahšie uchopiteľný. Na prelome sedemnásteho a osemnásteho storočia sa priestor stal rovnocenný s časom, ako výsledok posunu človeka za hranice svojho okolia, výsledok kolonizovania a priemyselnej doby.

Zaujímavý filozof a teoretik umenia Henri Bergson považuje za stredobod pozornosti svoju intuíciu. S intuíciou spája čas a považuje ho za základnú kategóriu. Priestor posúva do praktického sveta rozumu a preto za hranice svojho filozofického záujmu. [1]

Albert Einstein naviazal na Galileov absolútny pohľad na čas a pohyb a Lorenzové transformácie a zverejnil špeciálnu teóriu relativity. Táto teória zobrazuje svet v jeho štvorrozmernosti. V nej sa spájajú na euklidovské tri smery so štvrtou, čo je rýchlosť svetla. Premeny sa odohrávajú medzi časticami, ktoré sa priťahujú a odpudzujú. V ďalších výskumoch o zakrivení časopriestoru označil čas ako štvrtý rozmer. [2]

Čas ako objektívna kategória je meraná hodinami. Je zavedený jednotný čas pre synchronizovanie sociálneho života, ktorým je upevňovaný stereotyp, pravidelnosť, optimalizácia a rýchlosť modernej doby.

Avšak človek relativizuje čas na základe individuálneho prežitku. čas podlieha situáciám a individuálnym skúsenostiam a stáva sa subjektívnou veličinou závislou od ľudského vnímania. Napríklad, je rozdiel subjektívne vnímať čas počas čakania na dôležitú schôdzku, alebo počas schôdzky samotnej.

Záujem o priestor je v súčasnosti posilnený novými médiami, rozvíjajúcou sa technikou a technológiou. veda sa sústreďuje na výskumy hyperpriestorov a dimenzii.

### 2.1 Priestor v diele

Tvorcovia umenia, spisovatelia, režiséri a ich príjemcovia žijú spolu a vedľa seba v objektívnej realite. Myšlienka diela nemusí byť časovo jednotná, ale je oddelená ostrou hranicou sveta vnútorného jej tvorcov a realitou samotnou. Fikcia je ilúzia reality, nie



realitou samou. Preto príjemca pri percepcii musí odstúpiť od subjektívneho aj objektívneho sveta a snažiť sa pochopiť subjektívny svet tvorcu.

Zaujímavé zobrazenie priestoru a jeho jednotlivých zákrutách je vo filme Dogville. Lars von Trier zobrazil geometricky imaginárne kulisy a stvárnil v nich epickú drámu. Vytvoril zaujímavý epický príbeh s dôrazom na detail, ktorý vzbudzuje pocit napätia. [3]

Filmový priestor je poznamenaný priestorom diela a priestorom v diele.

Priestor v príbehu vychádza z priestoru príbehu, je vymedzený hranicami dispozitívu, diegetickosťou a príbehom samotným. Podľa Seymoura Chatmana je priestor tvorený explicitnou a implicitnou časťou. Explicitný priestor zahrňuje udalosti, postavy a objekty v príbehu. Implicitný priestor je ten, ktorý nie je vidieť, je vo vnútri obrazu a vyvoláva fantazijné stavy prímateľa diela. Táto systémovosť je podobná nástrojom tvoriacim priestor Davida Bordwella a vymedzením mizankádru Sergeia Ejzenšteina. [4]

Filmový príbeh je síce dvojrozmerný, avšak dáva ilúziu trojrozmernosti, lebo sa snaží byť odtlačok reálneho sveta. Fyziologické reakcie diváka sa blížia skutočným reakciám napriek tomu, že film je iba ilúzia. Vnímanie priestoru divákovi je podmienené jeho aktivitou.

## 2.2 Čas a priestor v umení

Epické rozprávanie môže popisovať simultánne. Literárne dielo a rozprávanie tvoria priestor. Priestorovosť je v dielach Gustava Flauberta, ktorý zachycuje komplexné obrazy jedného časového okamžiku. Alebo James Joyce, či Marcel Proust. V ich románoch je časová osa vešiak, na ktorý sa „zaväzujú jednotlivé televízie“ s reálnymi obrazmi. Alebo v Cézannových maľbách. Flaubert má schopnosť zobrazovať niekoľko diel súbežne. Joyce evokuje predstavu skúseného chodca po miestach, kde ilustruje vnímanie detailov objektov v okolí, Proust sa hrá s obrazmi minulosti a prítomnosti prelína a porovnáva ich v čase.

Mentálna mapa fikcie môže existovať iba vďaka samostatným segmentom, ktoré sa dajú postupne dopĺňať, a to sa dá aj v postprodukcii. Napríklad v Ejzenštejnových a Jána Kučeru teoretických koncepciách montáže. [5]

Najdôležitejšia koncepcia časopriestorovej syntézy v umení je Bachtinova teória chronotopu. Chronotop vzniká v premene času a priestoru, ktoré spôsobuje umelecké dielo. Zatiaľ čo čas sa zahusťuje zhmotňuje, priestor je prepletený pohybom času a zápletkami. Podoby času sa miešajú s pohybom v priestore a vzniká dialóg času s priestorom. [6]

Cyklický a subjektivní čas je například hlavní tématou povídky Gustava Meyrinka *Hodinář*. Vrstvení časových dimenzí a zmrazení jednoho momentu se odráží v popisech proudů vědomí Marcela Prousta, Jamesa Joyca, či Virginie Woolfovej. Subjektivita prožívaného času zase inspirovala moji tvorbu, kde prostor příběhu sestavuji z vnitřních prostorů jednotlivých postav. [7]



### 3 LITERÁRNÝ SCENÁR

Film začíná vznikom života, čím vysvetľujem kauzalitu každej životnej udalosti. Všetko má svoj dôvod, aj keď sa môže vývin situácie niekedy zdať, ako nelogický, alebo náhodný. V tomto duchu sa nesie prvá scéna. Stádo spermii hľadá vajíčko. Genetický význam tejto bunky je nájsť vajíčko a od prírody majú jasný cieľ. Avšak iba tá najlepšia zvíťazí. Preto sa snažia plávať rýchlo a nevšímajú si, čo je okolo nich. Do popredia sa dostáva stratená spermia plávajúca opačným smerom. Je viac a viac udýchaná až uvidí „pevninu“, v skutočnosti vajíčko. S radosťou si na plávajúce teleso ľahne a odpočíva. Vtom sa zem začína triasť, vytvorí sa trhlinka ako pri zemetrasení a spermia do nej spadne. Začiatok príbehu je veľmi surrealistický. Zo spermie sa cez embryo vyvinie spiace dievčatko. Zámerné morfovanie spermie z 1. scény na dievča v 2. scéne poukazuje na vzájomnú prepojenosť spermie a hlavnej postavy.

Pokračuje dýchaním hlavnej postavy príbehu, ako základným prvkom života a zároveň predznamenáva každodenný stereotyp. Vstávanie, ranná hygiena v kúpeľni, cesta do práce... Tento prvok stereotypu používam zároveň ako znak života moderného človeka.

Na dievčatko svieti slnečný lúč z okna. Ten podnieti ranné vstávanie a scéna sa postupne rozsvieti.

Dievčatko v príbehu vstane a odíde do kúpeľne. Vytlačí si vyrážku. V živote sa človek vyrovnáva s množstvom prekážok. Niektoré potrebujú čas na svoje vyriešenie, ako akné. S niektorými sa dá naučiť žiť. Alebo prídete na to, ako sa ich upraviť. Napríklad prílišnú plynatosť upraviť diétou. Dievčatko na záchode zaspí uvoľnia sa jej vetvy.

Z tohto stereotypu nás vytiahne sen, ktorý šokuje aj hlavnú postavu. Sníva sa jej o problémoch s plynatosťou na verejnom záchode. Ľudia čakajú pred dverami, ale črevné problémy sú tak akútne, že sa stanú ako by globálnou katastrofou v tvare hríbovitého mraku nadnášajúceho dievča nad záchod a zdeformovali priestor filmového obrazu. Prebudí sa naspäť v kúpeľni.

Príbeh pokračuje obavami z neúspechu v reálnom živote postavy. Zobrazuje strach z ľudí, strach zo svojej cesty, strach zo spoločnosti.

Dievčatko sa dostáva do výťahu, v ktorom ju pritlačia ďalší nastupujúci. Sú to dve klebetiace kamarátky štebotajúce o svojich problémoch, nevšímajúc si okolie. Výťah sa zastaví, ženy vystúpia a po chvíľke spamätávania vystúpi aj hlavná postava. Kráča po

prechode pokojným krokom, neponáhľá sa, ale skoro ju zrazí rozbehnutý autobus. Autobusár odhrnie stieračom zašpinené okno, nahnevane odhodí cigaretu a bezohľadne zatrúbi, čím hlavnú postavu úplne vystraší. Potom naštartuje, a pri odchode ešte nahrnie na dievčatko špinu z kolies.

Príbeh pokračuje strachom z ľudí, keď vychádzajú z autobusu. Kvôli ich bezohľadnosti spadne, začne na ňu štekať pes.

Tieto absurdné vyostrené situácie vzbudia v dievčati chuť utiecť. Beží, začína pršať. Betónové špicaté činžiaky majestátne kazia jej snahy o útek. Toto napätie končí zúfalým pohľadom do kaluže. Na scénu prichádza mladšia dvojníčka hrajúca sa s farebnou guľôčkou.

Tento motív pre mňa znamená všetko, čo deti delí od sveta dospelých. Je to znak hravosti a bezstarostnosti detí, kedy vieme, že nemusíme. Pocit slobody je väčší ako pocit zodpovednosti za seba, po prípade za rodinu.



## 4 STORYBOARD, RIEŠENIE POSTAV A SÚVISIACE ZMENY, TVORBA STORYBOARDU

Tvorba storyboardu je v práci špecifická, lebo literárny scenár je duševné rozprávanie, ktoré je ťažké výtvarne vizualizovať.

Vo fáze tvorby storyboardu sa mi osvedčil postup jednotlivého načrtnutia kľúčových záberov, ktoré som potom mohla meniť a následne ich jednotlivo rozkresľovať. Potom som začala premýšľať nad výtvarným riešením scén. Použitie iba bielej a čiernej farby na vyjadrenie storyboardu sa mi zdá byť najvhodnejší spôsob. Často premýšľam nad farebnými kompozíciami pri maľbe a viem, ako je farba schopná zmeniť náladu celej scény. Pre formálnosť a neosobnosť som zvolila práve čiernu a bielu, pričom v peripetii a rozuzlení príbehu by sa objavila nová farba. Lopta, s ktorou sa bude dievčatko hrať je ružová a tento farebný prvok je pre diváka nový. Tým som chcela diváka prekvapiť a zároveň je znakom zmeny. Ružová, je na jednej strane znak naivity detí, ale aj detského pozitivizmu. To je pocit, ktorý by si mal divák v scéne vybaviť.

Zámer je vyhnúť sa zbytočnému gýču v príbehu. Kedy sa hlavná postava stretáva so sebou samou ako dieťaťom a na základe svojej stratenej bezstarostnosti začína chápať, že riešenie jej problémov je v jej samej a jej pohľade na veci. Táto časť príbehu má veľa možností popisu. Hlavná postava prekračuje prekážky s ťažkosťami do chvíle, kedy jej dievčatko podsunie guľôčku, ktorú by mal akoby každý nosiť vo svojej kapsičke pre šťastie. Nechcela som do príbehu zahrnúť zjavenie nejakej mytologickej postavy, ktorá farebným predmetom zrazu zmení okolnosti v čiernobiely príbeh. Chcela som sa vyhnúť prvoplánovosti a zároveň urobiť príbeh zrozumiteľný. Storyboardom som naviazala na animatik a jeho spracovávanie.

## 5 ANIMATIK

Počas prevedenia storyboardu do animatiku sa odhalili niektoré chyby, ktoré sa v storyboarde neprejavili. Pri jeho spracovaní som sa venovala výtvarnému prevedeniu postáv, kompozíciám a strihovej skladbe v jednotlivých scénach. Zistila som, že vďaka abstrakcii príbehu a výtvarného spracovania má strih kľúčovú úlohu pre pochopiteľnosť príbehu. Preto som bola nútená príbeh vyrozprávať viac dopodrobna a vystrihnúť niektoré scény.

## 6 VÝTVARNÉ RIEŠENIE

### 6.1 Vplyv technológie filmu

Osobne mám veľmi blízko k technikám tlače. To som chcela do určitej miery premietnuť do animácie. Zobrazujem bežné okamžiky zo života so subjektívnou expresívnosťou. Snažím sa kreatívne pristupovať k práci a nachádzať nové technologické prostriedky zobrazovania. V prípade scénografie animácie je hlavný prvok priestor a čiernobiela farebnosť, ktorá umožňuje morfovať scény v ich priebehu aj prelínaní. Často používam v scénach prvok minimalizmu, aby som diváka upozornila na to, čo je dôležité. Tým sa scény odohrávajú niekde, v neurčitom priestore. Zmena nastáva v časti katastrofy príbehu, kedy sa vo filme objaví farba.

### 6.2 Charakterizácia postáv

Vo fáze vývoja charakteru hlavnej postavy som sa rozhodla prelínať detailnosť postavičky s abstrakciou a zobrazovať symbolickosť nálad a emócií. Je pre moje výtvarné vyjadrenie emócií zbytočné kopírovať realitu a detailne vykresľovať, čo sa v scéne priamo odohráva. Zvolila som preto morfovanie tvaru postavičky a využila som čiernobiely kontrast v kompozíciách. Postavička sa počas príbehu vyvíja, rastie, mizne a zobrazuje sa, sníva, slabne. Jej výtvarné zobrazenie sa mení. Niekedy sa rozoberie na častice hmoty, je polopriehľadná, na konci príbehu vidíme, že z dievčatka je žena a našla šťastie. Ale jeden kognitívny znak musel zostať, aby bola odlišená od ostatných postáv. Je to bodka na čele. Tento znak som si zvolila z jednej strany kvôli tomu, že sama mám vytetovanú bodku na čele a zároveň preto, že toto tetovanie je symbol zmeny. Po nehode som sa pol roka snažila naučiť chodiť a ovládať svoje končatiny.

Spôsob konturovania a kolorovania je grafické prekrývanie čiernymi a bielymi farbami. Vidíme čierne postavy, ktoré oddeľuje biele pozadie. Priestor nie je tieňovaný. Pracuje sa hlavne s plochami, ktoré priestor vyvárajú. Niekde sa používa stupeň šedi, kde je to pre pochopenie scény nevyhnutné. Graficky zobrazujem prach, vodu, dážď, ale aj zvuk. Tak isto graficky zobrazujem pocity hlavnej postavy ktoré gradujú v príbehu. Ostrosť, zmätok, pocity menejcennosti, bezvýznamnosti, strachu, ale aj pochopenie, návrat k starým hodnotám a k sebe samej.



## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 7 ANIMÁCIA

Technika klasickej kreslenej animácie je pre mňa najzložitejšia a zároveň najzaujímavejšia. Počas tvorby sa snažím premýšľať o priestore vo filme, kompozícii, výtvarne, timingu, emóciách, ktoré by scéna mala mať v prívlastku. Čaro klasickej 2D animácie je v absolútnej slobode animátora.

### 7.1 Animátorská príprava

Výtvarné návrhy som postupne vsadzovala do pozícií. Rozanimovala medzi fáze a docielila pohyb. Pomohli mi animátorské skúšky, kedy v jednotlivých záberoch, ako zastavenie auta na prechode, vyžadovali jasné časovanie. Animovala som pri hudbe, čo pomohlo držať rytmus v post produkčnom komponovaní hudby na obraz. Animovala som často uvoľnene, podľa pocitov. Linka a pohyb sa menili podľa pocitov. Hrala som sa s priestorom a snažila nachádzať vhodné zobrazenie pre moje pocity. Zisťovala som, že sa podľa intenzity vnímania mojich pocitov menila aj kresba. Preto som sa snažila si zachovať silný pocit, ktorý som do jednotlivých scén chcela dať.

### 7.2 Druhy použitej animácie

Kreslená a plôšková animácia je kombinovaná. Prvotne však bola celá animácia vytvorená v TV Paint kresbou. Spracovanie textu do filmového scenára s grafickým, niekedy komixovým zobrazením vytvára literárne výtvarný hybrid. Navyše som trochu mystik, čo je prirodzene ženská vlastnosť a akoby rodinné DNA. To sa odzrkadľuje na výtvarnej stránke animácie. Vďaka digitálnych technológiám kresleného animovaného filmu v programe *TV Paint Studio* v kombinácii s postprodukciou v programe *Adobe After Effects* sa mi podarilo do scén dať to, čo som chcela.

## 8 POSTPRODUKCIA

### 8.1 Strih

So strihovou skladbou som počítala už v animatiku, preto postprodukčne nebolo potrebné strih rozoberať. Išlo hlavne o načasovaní hudby a obrazu. Avšak hudba bola komponovaná postprodukčne, takže strih bol prispôsobený rytmu časovania animácie.

### 8.2 Titulky

Titulky na začiatku príbehu sú biele na čiernom pozadí.

Záverečné titulky sú animované. Zobrazujú animátora za počítačom a kreatívny tím sediaci okolo stola.

### 8.3 Hudba

Napriek tomu, že o zvuku píšem až v závere práce, je táto časť významná. Je fakt, že som sa rozhodla o hudbu vo filme v konečnej fáze jeho vzniku. Hudbu zložila kapela Longital, ktorej skladby v kombinácii so spevom mám osobne veľmi rada, a sú to zaujímavý hudobníci s voľnomyšlienkový spôsobom života. Spolupráca je pre mňa obzvlášť príjemná. Nie je to prvý krát, kedy som spolupracovala s hudobníkmi a robila videoklip, ale nikdy som nespupracovala pri skladaní hudby na obraz. Má to však jednu veľkú nevýhodu v tom, že hudba okráda o dramatický čas, že každá pieseň retarduje dej. Napriek tomu, že je hudba kvalitná, pôsobí skôr, ako vata v jednoduchom príbehu a naopak, niekedy je obraz potlačený. Kapela preto na obraz zložila novú skladbu, ktorá bola pridaná k obrazu a film tak dostal nový rozmer.

## **9 PRIEBEH A PREZENTÁCIA PRÁCE**

### **9.1 Časový rozpis práce**

Počas realizácie bakalárskej práce mi pomohlo systémové pristupovanie k postupu práce a postupné prepracovanie jednotlivých krokov, ktoré popisujem v teoretickej časti. Napriek tomuto postupnému prepracovávaniu animácie je dôležité pristupovať k animácii ako ku žijúcemu organizmu, aby sme si zachovali súdnosť. Ak na projekte sedím celý rok strácam súdnosť a schopnosť hodnotenia. Avšak vždy som sa snažila robiť pravidelné prestávky, pracovať na iných veciach zároveň, vráť sa k animácii a získavať tak novú silu na prácu.

### **9.2 Prezentácia výslednej práce**

Ku konečnému animovanému filmu na DVD a CD patrí obal, plagát, pero a tričko. Pero a tričko slúži ako ďakovný predmet pre kapelu Longital, ktorým vďačím za hudbu a Jendovi Kokóliovi, ktorému vďačím za postprodukčné efekty.

Spracovanie materiálov patrí do Corporate design animovaného filmu.



## ZÁVER

Animovaná bakalárska práca mi umožnila realizovať svoje plány a výtvarne sa prejavit'.

Po prvý krát som sa v animácii výtvarne uvoľnila a tvorila inštinktívne a zároveň s jasnou ideou po celý čas tvorby.

Myslím, že to, čo robím je komunikácia so mnou samou. Často grafické kompozície vznikajú ako ozvena toho, čo cítim, keď tvorím. Niekedy mám pocit, že chcem písať, avšak keď formulujem text, núti ma to k absolútnym skratkám. A tak z viet vznikajú obrazy. Moje tvorivé snahy v literatúre, umení a filmu končia zistením množstva analógií v tematickom a jazykovom rozhraní.







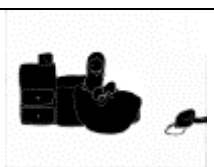

**ZOZNAM POUŽITÉJ LITERATURY**

- [1] BERGSON, Henri. *The Creative Mind : An Introduction to Metaphysics*. 2. [s.l.] : Citadel, 2002. 256 s. ISBN 0806523263
- [2] VYSKOČIL, Juraj. Vesmír okolo nás : Teória relativity. *Astroportal* [online]. 2010, 3, [cit. 2010-05-10]. Dostupný z WWW: [http://astroportal.sk/astrofyzika/teoria\\_relativity.html](http://astroportal.sk/astrofyzika/teoria_relativity.html)
- [3] CSFD [online]. 2010 [cit. 2010-05-10]. Dogville. Dostupné z WWW: <http://www.csfd.cz/film/9390-dogville/>
- [4] CHATMAN, Seymour. *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca, 1990. 653 s. ISBN 0987509436
- [5] HUDEC, ZDENĚK. *PHILOSOPHICA – AESTHETICA* [online]. [s.l.] : [s.n.], 2000 [cit. 2010-05-10]. FILMOVÉ MYŠLENÍ V TEORETICKÉM DÍLE JANA KUČERY, s. . Dostupné z WWW: [http://publib.upol.cz/~obd/fulltext/Aesthetica22/Aesthetica22\\_06.pdf](http://publib.upol.cz/~obd/fulltext/Aesthetica22/Aesthetica22_06.pdf)
- [6] PTÁČEK, Luboš. Filmový chronotop. *Cinepur* [online]. 2003, 27, [cit. 2010-05-10]. Dostupný z WWW: <http://www.cinepur.cz/article.php?article=4>
- [7] TOMÁŠ V. ODAHA , Tomáš V. Gustav Meyrink Hodinar. In . [s.l.] : [s.n.], 2008, 2008 [cit. 2010-05-10]. Dostupné z WWW: <http://www.odaha.com/tomas-odaha/recenze/cetba/uryvky/gustav-meyrink-hodinar>










## ZOZNAM PRÍLOH









|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Príloha P I : Obrázkový scenár..... | 25 |
|-------------------------------------|----|




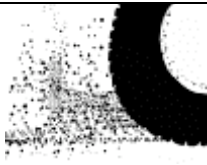



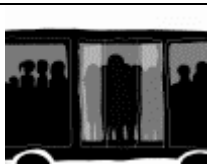

## PRÍLOHA P I: STORYBOARD

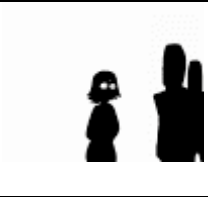



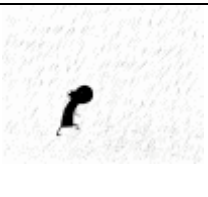
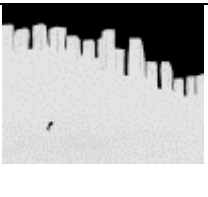



|       |   |  |
|-------|---|--|
| I.    |    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Úvodné titulky</li> <li>• Fastfood prostredie</li> </ul>  |
| II.   |    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spermie veselo a energicky plavú zľava doprava</li> </ul>   |
| III.  |    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nájazd kamerou na spermiu plávajúcu opačnou stranou.</li> <li>• Lapá po dychu, uvidí pevninu a ľahne si na ňu.</li> </ul>                         |
| IV.   |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zrazu sa zem začne triasť, ako pri zemetrasení vzniknú pukliny, diera a spermia spadne dolu</li> </ul>  |
| V.    |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spermia padne na dno a vyvinie sa z nej dievčatko</li> </ul>  |
| VI.   |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Začína sa objavovať posteľ a svieti na ňu denné svetlo, začne zvoniť budík, ktorý zaklapne a vstáva, nakreslí si tvár, a bodku na čele</li> </ul> |
| VII.  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vstane z postele</li> </ul>   |
| VIII. |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zíva a pohne sa smerom do kamery, vojde dverami do kúpeľne</li> </ul>   |


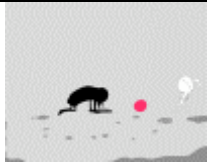

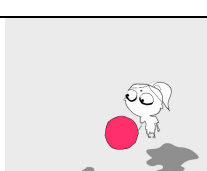
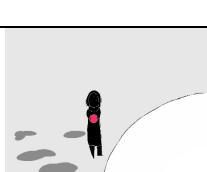
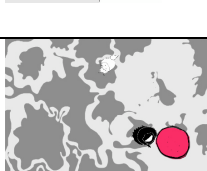
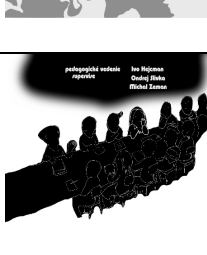


|       |   |   |
|-------|---|---|
| IX.   |    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• V odraze zrkadla sa obzerá a vytlačí si vyrážku, pustí vodu a umyje sa</li> </ul>                                  |
| X.    |    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Z umývadla s tečúcou vodou vznikne jej tvár</li> </ul>   |
| XI.   |    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sedí na záchode, zívne si a zaspí, uvoľnia sa jej vetvy a to je predznačenie snu</li> </ul>                        |
| XII.  |    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sníva sa jej o problémoch na záchode na verejnosti, kde si uľaví a vytlačí ľudí čakajúcich pred dverami</li> </ul> |
| XIII. |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prebudí sa a nevie sa zorientovať, je vo svojej kúpeľni a uvedomuje si, že to bol iba sen</li> </ul>               |
| XIV.  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• detail ruky stlačí kruh</li> </ul>   |
| XV.   |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je vo výťahu, stlačila číslo poschodia vo výťahu</li> </ul>  |
| XVI.  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zrazu výťah zastaví, dievčatko sa obzrie a zľakne sa</li> </ul>  |
| XVII. |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Do výťahu nastúpia dve ďalšie postavy</li> </ul>   |

|   |  |
|---|--|
| <p>XXVIII.</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vo víre rozhovoru si ani nevšimnú, že sa vo výťahu niekto iný nachádza, alebo že by mali na neho brať ohľad</li> <li>• Zatlačia ju do rohu, výťah zastaví, oni vystúpia a dievčatko tiež po chvíli</li> </ul> |
| <p>XXIX.</p>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vidíme detail chôdze, dievčatko kráča po prechode</li> </ul>  |
| <p>XX.</p>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Po moste sa rúti autobus</li> </ul>   |
| <p>XXI.</p>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ide veľkou rýchlosťou vpred</li> </ul>  |
| <p>XXII.</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dievčatko pomaly kráča po prechode</li> </ul>   |
| <p>XXIII.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zrazu ju vyľaká zvuk rútiaceho sa auta</li> </ul>   |
| <p>XXIV.</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Autobus zastaví priamo pred ňou</li> </ul>  |
| <p>XXV.</p>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Autobusár odhrnie stieračom predné sklo auta a odpl'uvne cigaretu</li> </ul>  |

|         |   |   |
|---------|---|---|
| XXVI.   |    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Zatrúbi</li> </ul>   |
| XXVII.  |    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dievčatko sa zľakne a vymaže sa z obrazu</li> </ul>                        |
| XXVIII. |    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Autobusár naštartuje a pridá plyn</li> </ul>                               |
| XXIX.   |    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Rozbieha sa, špinou z kolies sa dievčatko znova objaví v obraze</li> </ul> |
| XXX.    |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Otrasie sa</li> </ul>  |
| XXXI.   |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Zľava prichádza ďalší autobus</li> </ul>                                   |
| XXXII.  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dievčatko sa zľakne</li> </ul>   |
| XXXIII. |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dvere autobusu sa začínajú otvárať</li> </ul>                              |
| XXXIV.  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dievčatko sleduje, ako sa ľudia približujú</li> </ul>                      |

|          |   |   |
|----------|---|---|
| XXXV.    |    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Okolo nej prechádzajú anonymné čierne postavy</li> </ul>                             |
| XXXVI.   |    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Má strach, odskakuje zo strany na stranu, spadne na zem, pomaly sa zbiera</li> </ul> |
| XXXVII.  |    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Niečo ju vystraší</li> </ul>   |
| XXXVIII. |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pes na ňu začne štekať</li> </ul>  |
| XXXIX.   |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rozbehne sa , začne pršať</li> </ul>   |
| XL.      |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je malá v porovnaní s veľkomesom</li> </ul>  |
| XLI.     |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Potkne sa a spadne na zem</li> </ul>   |
| XLII.    |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pozerá sa do dažďovej kaluže, v odraze vody sa zobrazí tieň</li> </ul>               |
| XLIII.   |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Biele ruky sa hrajú s ružovou loptou, ktorá vyletí preč</li> </ul>                   |

|         |   |  |
|---------|---|--|
| XLIV.   |    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hralo sa s ňou malé dievčatko s bodkou na čele</li> </ul> |
| XLV.    |    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lopta odletela smerom k hlavne postave</li> </ul>         |
| XLVI.   |    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Čierna postava loptu posunie k bielej</li> </ul>          |
| XLVII.  |    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Biela postava jej loptu vráti naspäť</li> </ul>           |
| XLVIII. |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Čierna postava je šťastná</li> </ul>                      |
| XLIX.   |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lopta jej dala nový zmysel</li> </ul>                     |
| L.      |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Záverečné titulky</li> <li>• Skupina tvorcov</li> </ul>   |