

Na rovnakej vlně
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce
a rešerše

Radoslava Lacková

Bakalářská práce
2018



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2017/2018

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Radoslava Lacková**
Osobní číslo: **K14183**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**
Praktická část: Na rovnakej vlne – 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. Součástí musí být technický scénář. 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).

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

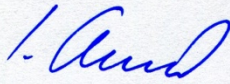
Seznam odborné literatury:

LABÍK, L'udovít. Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. 1. vyd. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 9788087500309.

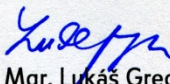
WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. 1st pub. London: Faber and Faber, 2001. ISBN 0571212689.

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce: **4. prosince 2017**
Termín odevzdání bakalářské práce: **11. května 2018**

Ve Zlíně dne 4. prosince 2017


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

Ve Zlíně

5.5.2018

RADOŠLAVA LACKOVÁ Haná

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 nevyjádřeně zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační 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. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

(2) Bakalářské, diplomové, disertační 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 výtisky, opisy nebo rozmnoženiny.

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

(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich částí, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdelší však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, již se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu

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 vnitřní 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. Ústanovení § 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 výdětku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložil, a to podle okolností až do jejich skutečné výše, přitom se přihlížet k výši výdětku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Bakalárska práca popisuje proces tvorby animovaného filmu pre deti Na rovnakej vlne. Cieľom je taktiež priblížiť čitateľovi moje skúsenosti s realizáciou animovaného filmu od preprodukcie, produkcie až po postprodukciiu.

Kľúčová slova: detský film, priateľstvo, chlapec, príšerka

ABSTRACT

The Bachelor Thesis describes preparation of animated movie for children: On the same wavelength. The goal of this theoretical part is to explain and describe my experiences with realization of animated movie from preproduction, production to postproduction.

Keywords: children's movie, friendship, boy, monster

PodĎakovanie patrí vedúcemu mojej bakalárskej práce Lukášovi Gregorovi a pánu Ivovi Hejzmanovi za trpezlivosť a cenné rady.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	8
I. TEORETICKÁ ČASŤ	9
1 PRÍPRAVNÁ FÁZA	10
1.1 HĽADANIE NÁMETU.....	10
1.2 INŠPIRÁCIA	12
2 TVORBA SCENÁRA.....	15
3 ROZBOR FILMU	17
3.1 HLAVNÉ A VEĽAJŠIE TÉMA FILMU	17
3.2 ŽÁNER.....	18
3.3 CIEĽOVÉ PUBLIKUM	18
3.3.1 ÚLOHA ROZPRÁVKY A DETSKÉHO FILMU V PREDŠKOLSKOM VEKU	18
3.4 CHARAKTERISTIKA POSTÁV	19
3.4.1. PRÍŠERKA	19
3.4.2. CHLAPEC	19
3.4.3. OSTATNÉ ZVIERATKÁ	19
3.5 PROSTREDIE	20
II. PRAKTICKÁ ČASŤ.....	21
4 ANIMAČNÁ PRÍPRAVA	22
4.2 STORYBOARD	27
5. REALIZÁCIA.....	30
5.1 ANIMÁCIA.....	30
5.2 KOLOROVANIE	31
6. POSTPRODUKCIA	32
6.2 ZVUK	32
6.2.1 KOMPONOVANIE HUDBY	32
6.2.1 DABING.....	33
6.2.3 RUCHY.....	33
ZÁVER	34
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	35
SEZNAM OBRÁZKŮ	36
SEZNAM PŘÍLOH.....	37

ÚVOD

Animovaný film ako filmový druh mi dáva neobmedzené možnosti. Na rozdiel od hraného filmu, fantázia v animovanom filme nepozná hranice. Animovaný film ponúka najrozličnejšie možnosti, z ktorých sa mi roztočí hlava. No a prečo som si vybrala práve detský film? Detskí diváci dokážu najviac oceniť fantazijnú tvorbu, ktorú tieto príbehy so sebou prinášajú. Vo svojej práci sa zameriavam konkrétne na deti v predškolskom veku. Okrem toho, že rozprávky napomáhajú k rozvoju pamäte, reči a intelektuálneho rozvoja, majú pozitívny vplyv aj na detskú predstavivosť. Deti v tomto veku veria, že sú súčasťou rozprávky. Je dôležité, aby si z filmu odniesli pozitívne poznatky. Rozprávky môžu byť poučné a dokážu veľmi nenásilným spôsobom naznačiť ako sa správne zachovať v rôznych situáciách. Pomocou príbehov vieme vysvetliť deťom a naučiť ich pomenovať, čo je dobré a čo zlé, a prečo je to tak. Práve preto, treba pristupovať pri tvorbe detského filmu citlivo a opatrne.

Čo ma na nich vie vždy prekvapiť je ich milá naivnosť, pretváranie reálneho sveta do vlastného, neznalosť o niektorých veciach, ktoré si vysvetľujú po svojom, pojmami a situáciami, ktoré zatiaľ vo svojom krátkom živote nadobudli.

Cieľom mojej záverečnej práce bolo vytvoriť príbeh, ktorý by bol poučný, ale aj zábavný. Zároveň mám bližšie k detskej tvorbe, najmä vďaka pedagogickému vzdelaniu, ktoré som nadobudla, a preto bolo mojím druhým cieľom nadobudnuté teoretické poznatky pretvoriť do zaujímavého príbehu, s pozitívnym vplyvom na detského diváka. Práve preto, pri písaní teoretickej časti som využila aj odbornú literatúru z odboru školskej psychológie a dejín umenia.

V bakalárskej práci mapujem priebeh výroby môjho záverečného filmu. Práca je rozdelená do šiestich kapitol. V kapitolách sa venujem prípravnej fázy, čo zahŕňa prvotné myšlienky a nápady, cez samotnú realizáciu, teda animáciu až po postprodukcii, spoluprácu so strihačom, hudobníkom a zvukárom.

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 PRÍPRAVNÁ FÁZA

1.1 Hľadanie námetu

Predstavou o záverečnom filme som sa začala zaoberať na konci druhého ročníka. Vedela som už vtedy akú tému by som chcela spracovať a akej vekovej kategórii by mal môj film byť určený.

Keď sa pozriem do minulosti, na moju doterajšiu tvorbu a námety semestrálnych prác, je možné rozpoznať spoločné znaky, ktoré ovplyvnili aj výber námetu bakalárskej práce. Predchádzajúce práce spája rovnaké cieľové publikum a to deti, väčšinou v predškolskom veku. Prečo sa zameriavam práve na detské publikum a na detský film? Čo ma u detí fascinuje je ich úprimnosť, bezprostrednosť, naivnosť a fantázia, čo sa snažím do svojich filmov aj vniesť. Detský film mi dáva priestor pozeráť sa a vnímať svet očami dieťaťa, umožňuje mi oslobodiť sa od všetkých zaužívaných pravidiel, obmedzení a všetkého čo sa nám zdá normálne.

Keďže mám za sebou tri roky štúdia školskej psychológie, rozhodla som sa využiť poznatky konkrétne z vývinovej psychológie (obdobie predškolského veku) a predškolskej pedagogiky. Pre účely mojej práce sa zameriame na tvorivú fantáziu, ktorú je potrebné rozvíjať už u detí. Súvisí to aj s estetickým a umeleckým vnímaním, a vývojom vzťahu dieťaťa k umeniu. Deti v predškolskom veku, to znamená vo veku od 3-6 rokov, sa dokážu veľmi dobre sústrediť na hudbu a vnímajú aj zložité štruktúry rozprávok. Túto fázu predškolského veku by sme mohli rozdeliť na dve etapy. V prvej etape deťom ešte splývajú dojmy z rôznych zmyslov, ale začínajú vnímať umelecké diela a hry ako niečo čo má znakový, modelový charakter. V druhej etape, to znamená v období pred vstupom do školy sa u nich rozvinie totálne cítenie, výrazné zvuky a farby. Ako začínajú všetky tieto prvky vnímať, ich fantázia sa rozvíja. Rozvíja sa aj estetická aktivita u detí, hra s farbami alebo jazykom. Pedagogická teória tvrdí, že síce nemožno hovoriť o umeleckej tvorbe, no jedná sa o zárodky tejto umeleckej tvorby. Detská tvorba je vyjadrením cítenia a fantázie u detí. Teória hovorí, že detská umelecká aktivita odráža psychiku detí a svet okolo nich.

Je dôležité sa zamerať na vývoj, podporu detského estetického vnímania a na rozvoj fantázie v predškolskom veku. Toto obdobie je považované za kľúčové pre estetickú aktivitu v budúcnosti, pretože sa ideálne stretávajú anatomické a fyziologické možnosti formovania

dieťaťa- hlas, pohyblivosť rukou- s rozvojom jeho psychických schopností. Čiže predstavivosť, symbolizácia sú rovnako nevyhnutné pre jeho estetickú aktivitu.¹

Ďalším spoločným znakom mojich krátkych filmov je téma. Väčšinou sa objavujú podobné témy, ktoré sú aj pre mňa ako autorku dôležité, a to téma priateľstva, rodinných vzťahov, domova. Tieto témy sú mi blízke a snažím sa vychádzať aj zo svojich skúseností a príbehov, ktoré mi utkveli v pamäti.

Na konci druhého ročníka som vymyslela námet, ktorý som chcela použiť ako semestrálnu prácu. Kvôli časovej náročnosti nebol film realizovaný a vznikla tak možnosť použiť tento námet na bakalársku prácu. Inšpirovala som sa príbehmi od slovenskej spisovateľky Kristy Bendovej, ktorá písala pre deti a mládež. Zachovala som charakter hlavnej postavy - malého rozmazaného dievčatka s čokoládovými šatami a pridala som postavu a to jej plyšáka - medveďa, ktorý sa mal zmeniť na skutočného medveďa a sprevádzať dievčatko na ceste po vysnívaných šatoch. Tento príbeh sa mi veľmi páčil, mala som predstavu aj o výtvarnej stránke a vedela som si ho predstaviť ako môj záverečný film. Cez letné prázdniny som uvažovala aj nad inými námetmi, ale bola som viac menej rozhodnutá.

Na začiatku zimného semestra som začala opäť premýšľať nad novými námetmi a spiso-
vať si ich, i keď favorit bol jasný. Témy sa od seba vôbec nelíšili, stále som zachovávala
tému priateľstva. Mojou prvou víziou bolo vytvoriť niečo pre mňa typické, jemné, citlivé
a jednoduché. Rozmýšľala som nad atmosférou filmu a nad hlavnými postavami, ktoré si
vybudujú nové priateľstvo alebo upevnia to staré. Uvažovala som nad hlavnými hrdinami,
pričom mi napadlo viacero možností. Kládla som si otázky a snažila sa dosadiť do svojho
príbehu rôzne postavy, s cieľom vybrať tú najvhodnejšiu postavu. Úvahy teda smerovali
najprv na súrodencov, neskôr len na chlapca alebo dievča a jeho/jej zvieratko či obľúbenú
hračku. Prvým nápadom bolo, aby sa zvolená postava prostredníctvom sna dostala do iné-
ho sveta a zažila dobrodružstvo. Putovanie do iných fantazijných svetov ma vždy lákalo, a
to nielen možnosťou vymýšľať nereálne svety a fantazijné deje, ale aj výtvarnom a fareb-
nosťou, ktoré tieto fantazijné svety ešte viac umocňujú. Lenže sen ako prostriedok putova-
nia do iných svetov sa v mojich predchádzajúcich filmoch objavoval často, a preto som sa
rozhodla zachovať cieľ dobrodružstvo, no už nie prostredníctvom fantazijného sveta v sne.

¹ KOLLÁRIKOVÁ, Zuzana a Branislav PUPALA, ed. *Předškolní a primární pedagogika: Předškolská a elementární pedagogika*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-828-9.

Počas hľadania hlavných postáv mi napadla postava príšerky a dieťaťa, ktorý by mohli spolu vytvoriť dobrú dvojicu a vydali by sa na dobrodružnú cestu. Táto cesta by bola spojená s hľadaním priateľa, rodiny a domova pre príšerku. Na rozum mi prichádzali rôzne vtipné situácie, ako by sa príšerka mohla začleniť k rôznym zvieratám, a tieto humorné príhody ma presvedčili, že tento príbeh je ten správny.

1.2 Inšpirácia

Môj záverečný film vznikol na základe viacerých inšpirácií. Nie je to jeden zdroj, či námet, ktorý ma inšpiroval a dopomohol mi k vytvoreniu tohto filmu. Inšpirácie prichádzali už pred vytváraním a zároveň aj počas vytvárania filmu, kedy sa však už jednalo len o menšie podnety.

Predstavu o bakalárskom filme som mala jasnú na konci druhého ročníka. Vedela som, že hlavní hrdinovia budú deti, ktoré zažijú malé dobrodružstvo. Preto som sa viac menej cez letné prázdniny pripravovala a to výberom kníh a sledovaním animovaných seriálov, ktorými som sa chcela inšpirovať.

Vrátila som sa do čias strednej školy, k slovenským spisovateľom venujúcim sa detskej literatúre. Uvažovala som nad básničkami a rýmovačkami od Ľudmily Podjavorinskej alebo od Tomáša Janovica. Náhodou som natrafila na príbeh s názvom *O cukrových topáňkách* od Kristy Bendovej. Poviedka je o rozmazanom dievčatku, ktoré si od svojich rodičov žiadostivo pýtalo topáňky z cukru. Keď už si ich konečne vydupalo, topáňky jej pojedli vtáčiky a hmyz, až jej z topánok nič nezostalo.

Na základnej škole som tejto spisovateľke veľa pozornosti nevenovala. No k jej tvorbe som sa dostala ešte v druhom ročníku v letnom semestri, keď sme začali pripravovať námety k semestrálnej práci. Príbeh ma veľmi milo prekvapil a pobavil, hlavne štýl písania a spôsob akým spisovateľka vyrozprávala daný príbeh. Nakoniec sa práve táto slovenská spisovateľka a jej príbehy stali jedným z mojich inšpiračných zdrojov k bakalárskemu filmu. Ako jedna z možností bola adaptácia literárnej predlohy alebo inšpirácia ňou.

Tvorba Kristy Bendovej je založená na hre, dobrodružstve a detskom výmysle. Čo je pre jej tvorbu charakteristické je jej humoristická stránka.² Krista Bendová získala veľký úspech za jej prozaickú tvorbu. Prostredníctvom týchto diel si získala veľký počet čitateľov.

Jedno z jej najúspešnejších diel bola kniha *Opice z našej police*, ktorú som si prečítala. Román sa zrodil návštevou v zoologickej záhrade pri klietkach so šimpanzmi. Príbeh rozpráva o troch bratoch, výmyselníkoch – prvák Jožko, druhák Ferko, tretiak Samko a o nechcenej plyšovej opičke menom Fricko. Tento veselý a hravý príbeh je o súrodeneckej láske, detskej nezbednosti, ktorú Krista Bendová vie humorne opísať. Takto napísaný príbeh vie nenásilne vychovávať nové generácie.³

Práve takýmto smerom som sa chcela uberať vo svojej tvorbe aj ja. Vo svojich príbehoch rada rozprávam o vzťahoch, no chcela som do svojich príbehov vniesť aj prvky humoru a vtipného detského šibalstva.

Do značnej miery som sa inšpirovala aj mojou semestrálnou prácou z druhého ročníka - Čo sa stalo v zoo. Príbeh je o priateľstve medzi tučniakom, žijúcim v zoo, ktorý túži po domove a chlapcom, ktorý pomôže tučniakovi dostať sa domov. Na tomto filme som pracovala dlho. Bolo na ňom veľa zmien, práce, nervov už od začiatku ako som začala pracovať na technickom scenári. Časovo som film nestíhala dokončiť do stanoveného termínu. Proces výroby sa predĺžil, a ja som mala dostatok času uvedomiť si nedostatky, hlavne čo sa týkalo strihovej skladby a animácie. Keď sa na film pozriem spätne viem, kde sú chyby a viem ako ich napraviť. Námet použitý v semestrálnej práci mi aj napriek náročnosti a ťažkostiam ostal blízky. Možno práve preto, som použila rovnakú kosťu tohto príbehu a vsadila som ju do nového filmu.

Ďalší príbeh, ktorý ma natoľko zaujal, že ma tiež vo svojej podstate inšpiroval je animovaný seriál od slovenskej autorky Kataríny Kerekešovej - *Mimi a Líza*. Ide o príbeh dvoch dievčat, ktoré spolu zažívajú rôzne dobrodružstvá, často vo vymyslených svetoch. Na tom

² Ondrej Sliacky, Anna Šikulová. *Krista Bendová*[online]. © 2013-2018 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: http://www.litcentrum.sk/slovenski-spisovatelia/krista-bendova#production_description

³FELDINSZKÁ, Mária. *Krista Bendová (1923-1988): Výberová bibliografia*. [online]. Nové Zámky :Knížnica Antona Bernoláka,2013 [cit. 2018-04-16]. ISBN 978-80-970415-4-0 (elektronická verzia). Dostupné z : http://www.abkniznica.sk/images/stories/user/edicna_cinnost/bibliografie/bendova.pdf

nie je nič nezvyčajné, avšak autorka vytvorila postavu nevidiaceho dievčaťa, ktoré má stále zatvorené oči. Obidve kamarátky žijú len s jedným rodičom, čo však bolo pre mňa dôležité a inšpirujúce je vzťah medzi dvomi priateľkami, ako dokáže byť Líza oporou pre nevidiacu Mimi, a zase naopak Mimi ukáže Líze, ako byť citlivejšou a pozornejšou k veciam, ktoré Líza ešte príliš nevníma, a že sa tmy nemusí báť.



Obr. 1. Ukážka z animovaného večerníčka Mimi a Líza

Obidve sa navzájom od seba učia. Mimi a Líza sú dva nezvyčajné protiklady. Rozprávku robí neobyčajnou najmä to, že autorka vytvorila postavu nevidiacej Mimi a spolu s kamarátkou Lízou zažívajú rôzne fantazijné dobrodružstvá. Rozprávka je pre deti oveľa príťažlivejšia a nová. Autorka sa venuje téme tolerantnosti a odlišnosti, čo si na tejto rozprávke veľmi cením.

2 TVORBA SCENÁRA

Po vymyslení námetu, prišli na rad hlavné body scenára, zoznámenie hlavných hrdinov na základe hudby a scény so zvieratami, s ktorými sa bude chcieť príšerka spriatelieť. Spočiatku som neplánovala pridávať postavy zvierat, úprimne chcela som sa tomu vyhnúť, lenže rozhodla som sa robiť detský film, ktorému sa plánujem aj v budúcnosti ďalej venovať, a pokiaľ ide o film pre deti a hlavne v predškolskom veku, je žiadúce zapájať do príbehov aj zvieratá.

Najprv som uvažovala o scénach s tromi rozličnými zvieratami. Aby som vystriedala viacero druhov zvierat, vybrala som scény so žabami, s bocianmi a domácim maznáčikom-pсом. Potrebovala som však ukázať priateľstvo medzi hlavnými hrdinami, a najlepší spôsob ako to dokázať bola záchrana života, pretože v takýchto situáciách vieme poukázať na ozajstnú silu pravého priateľstva. Pridala som teda scénu, kde sa príšerka topí v jazere. No bolo potrebné aj vytvoriť situáciu, dôvod pre ktorý sa príšerka rozhodla do jazera vstúpiť. Pridala som do deja labute, s ktorými si na začiatku padnú do oka, ale budú mať odlišný štýl hudby, takže si nesadnú do nôty.

Zo začiatku som sa zaoberala aj pôvodom príšerky. Snažila som sa do deja zakomponovať jej pôvod a prečo sa objavila zrazu pri chlapcovi. Nakoniec som po konzultáciách usúdila, že možno to ani nie je potrebné a ani dôležité pre detského diváka, pretože to koniec koncov nie je podstatou filmu, ani mojím zámerom. Postave príšerky som pridala vankúšik, ktorý má vždy so sebou. Vankúšik má úlohu obľúbenej hračky, ktorá je s nami, pri každom dobrodružstve.

Najdôležitejšie pre samotný dej príbehu bolo vytvoriť pevné puto medzi chlapcom a príšerkou. Po konzultáciách som dostala pripomienky, že tento vzťah, medzi chlapcom a príšerkou, nie je dostatočne rozvinutý. Vymyslela som teda situácie, v ktorých sa ich priateľstvo zreteľne prejaví. Boli to malé detaily, ktoré príbehu pomohli a zároveň bolo jasne vidieť budovanie priateľstva. Napríklad, keď chlapec stretne príšerku prvýkrát a donesie jej krabičkový džús, vidíme, že je starostlivý a zároveň, že prejavuje k príšerke sympatie a nie je mu ľahostajná.

Dôležitou časťou prípravy scenára, bolo vyriešenie konca. Išlo teda o rozhodovanie ako skončí putovanie príšerky. Celkovo som mala dva nápady, z ktorých bolo potrebné vybrať ten najlepší. Prvým nápadom bolo, že príšerku nakoniec ku sebe domov uchýli chlapec. Druhý nápad smeroval k tomu, aby chlapec a príšerka spolu dokončili stavbu domčeka na

strome, ktorú už chlapec predtým začal stavať. Táto myšlienka bola nakoniec pre mňa viac prijateľnejšie. Ak by si chlapec príšerku vzal domov, vyvolávalo by to vo mne pocit, že si neberie domov kamaráta, ale skôr svoju hračku alebo domáceho maznáčika. Fakt, že príšerka nakoniec skončí vo svojom malom domčeku na strome, ktorí obaja spolu postaví, divákovi dokazuje, že sú rovnocenní priatelia. Zároveň, uzatvára kruh, film začína subjektívnym pohľadom príšerky zo stromu, na ktorom na konci filmu bude aj bývať. Samotné stavanie domčka v podobe ilustrácii by som ukázala až v záverečných titulkoch.

3 ROZBOR FILMU

3.1. Hlavné a vedľajšie téma filmu

Hlavná téma filmu je priateľstvo a nájdenie si miesta, pri niekom s kým sa cítime dobre, komu môžeme veriť a na koho sa môžeme spoľahnúť. Tak ako je to zobrazené na konci filmu. Príšerka sa topí v rybníku a v momente kedy potrebuje zachrániť, zabrumká melódiu, ktorú pozná len chlapec. On samozrejme zareaguje a priskočí príšerke na pomoc.

Skutočné priateľstvo v živote hrá významnú úlohu. Samozrejme vychádzam z vlastných skúsenosti. Počas života si vytvárame rôzne kamarátstva a postupom času zistíme, ktorý priateľ s vami zostane a ktorý odíde. Takých vzťahov vydrží len pár, možno aj tých "pár" je veľký počet. Priateľ je ten, ktorý je s vami aj v ťažkých chvíľach. Je pre vás nenahradiateľnou osobou. Nie je dôležité mať veľa kamarátov, ale mať aspoň jedného skutočného priateľa. Dôležité je taktiež stať sa takým kamarátom, akého by sme sami chceli mať pri sebe.

Druhou hlavnou témou je potreba spolupatričnosti. Z psychologického hľadiska jednou zo základných ľudských potrieb. Podľa teórie Abrahama Maslowa, zakladateľa humanistickej psychológie, sú ľudské potreby usporiadané hierarchicky (Maslowova pyramída), každú jednu úroveň možno naplniť až po relatívnom naplnení predchádzajúcej úrovne.⁴ I keď postavu príšerky nemôžeme z hľadiska pôvodu začleniť do ľudskej rasy ani do živočíšnej ríše, pripísala som jej ľudské potreby a emócie, aby sa viac zblížila s detským divákom, pretože takmer každý živý tvor potrebuje mať svoje miesto v skupine, teda potrebuje niekam patriť.

Vedľajšia téma poukazuje na to že, nezáleží na fyzickom vzhľade, ak sa s tým človekom cítime dobre a nemali by sme dávať na prvý dojem, len preto, že niekto vyzerá inak. Pociť, že nám bude s niekým dobre, nemusí nutne prísť s ľuďmi, ktorí sa nám zdajú byť výzorovo prijateľní. Väčšina z nás sa v živote dopúšťa takzvaného "Haló efektu". Haló efekt je termín, ktorý označuje druh sociálneho vnímania, je to hodnotenie človeka podľa prvého dojmu, ktorým na nás jedinec zapôsobil. Ide o pôsobenie prvého, najsilnejšieho dojmu, ktorý ovplyvňuje naše objektívne zhodnotenie človeka.

⁴ HERÉNYIOVÁ, Gabriela. *Psychológia pre konzervatóriá*. Bratislava: Príroda, 2010. ISBN 80-10-00327-1

3.2 Žáner

Medzi základné filmové žánre patrí, komédia, muzikál, rozprávka, dráma, melodráma, kriminálny film, detektívka, western, akčný film, dobrodružný film, katastrofický film, thriller, horor, sci-fi, fantasy, historický film, retrofilm, vojnový film, životopisný film. Detský film nie je samostatný žáner, jedná sa o nadradenú kategóriu, ktorá je definovaná na základe cieľovej skupiny. Detský film je výhradne venovaný detskému publiku.⁵

3.3 Cieľové publikum

Film je určený pre deti v predškolskom veku od 3 až 6 rokov. Zámerom bolo hlavne poukázať na význam a silu priateľstva. Vedľajším cieľom bolo aj pobaviť diváka humornými scénkami.

3.3.1 Úloha rozprávky a detského filmu v predškolskom veku

Pre deti v predškolskom veku je charakteristická fantázia a bujná predstavivosť. Rozprávajú o rôznych udalostiach, ktoré sa nestali, avšak tomu o čom rozprávajú, skutočne veria. Teda svojou fantáziou upravujú skutočnú realitu. Ich poznávanie je menej objektívne, keďže si realitu skresľujú. Nie je to ich zámer, je to ich nevedomosť, pletú si realitu s fantáziou. Nemožno to však chápať ako zámernú lož, pretože v tomto veku by vyžadovala zložité myšlienkové operácie. Fantázia má na nich pozitívny vplyv, má harmonizujúci význam a je dôležitá pre rozumovú a citovú rovnováhu dieťaťa. U detí v predškolskom veku sa prejavuje aj takzvaný animizmus, teda poľudšťovanie neživých predmetov ako sú autíčka, bábiky, ale aj iné prírodné predmety. Dieťa si vytvára svoj vlastný svet.⁶

„Zdá sa, že v rozprávkach je skrytá aj naša identita,“ hovorí Kerekešová. „Deti jej rozumejú, napriek obrovskej sile reklamy, ktorá ich tlačí niekde inde.“⁷

⁵ ZABILANSKÝ, Tomáš. Filmové žánry-definice, typy, príklady. In: *25fps* [online]. 25.05.207 [cit. 2018 - 04-17]. Dostupné z: <http://25fps.cz/2007/filmove-zanry-%E2%80%93-definice-typy-priklady/>

⁶ ORAVCOVÁ, Jitka. *Vývinová psychológia*. Banská Bystrica: Pedagogická fakulta, Univerzita Mateja Bela, 2012. ISBN 978-80-8083-937-6

⁷ KÚDELOVÁ, Kristína. Spúšťajú nový večerníček, riskujú, konkurencia je veľká. In: *SME Kultúra* [online]. 22.12.2013 [cit. 2018 -04-17]. Dostupné z: <https://kultura.sme.sk/c/7048185/spustaju-novy-vecernicek-riskuju-konkurencia-je-velka.html>

Z výskumu doktorandskej práce Kataríny Kerekešovej, zisťujeme, že deti stále najlepšie rozumejú Maťkovi a Kubkovi, aj napriek tomu, že sa častejšie vysielajú v televízii celovečerné rozprávky, príbehy s dramatickým a veľké epické príbehy. Deti vedia oceňovať aj obyčajný príbeh, hlavné pre nich je, že tento príbeh má určité smerovanie, odniekaľdnekam.⁸

3.4 Charakteristika postáv

3.4.1. Príšerka

Najprv som chcela začať s charakteristikou chlapca, no po zvážení mi prišlo vhodnejšie začať naopak s príšerkou. Z postavy príšerky, môže mať divák dojem, že ide o malé dieťa. Je zvedavá, nebojácna, nepredvídateľná. Sú však situácie, kedy diváka utvrdí, že je to tvor nie ľudského pôvodu, avšak môžeme nájsť aj momenty, kedy prejavuje ľudské emócie. Spoločnosť mu robí malý vankúšik, ktorý predstavuje rolu akejsi vernej hračky. Myslím, že si u každého diváka dokáže získať sympatie.

3.4.2. Chlapec

Od začiatku filmu môžeme sledovať pozitívne vlastnosti postavy. Má úlohu akoby "staršieho brata". Je starostlivý, priateľský a aj napriek nie ľudskému výzoru nového kamaráta, voči príšerke nepociťuje strach ani iné negatívne emócie, naopak snaží sa jej pomôcť najviac ako len vie, čím len zdôrazňuje význam priateľstva vo filme.

3.4.3. Ostatné zvieratká

V kratučkých epizódach vystupujú aj ďalšie zvieratká. Nie je veľa času a priestoru aby sa ukázal naplno ich charakter. Krátke scény len ukazujú postoj, ktorý zaujmú v situácii, keď sa k nim chce pridať nový člen. Ako prvá vystupuje postava domáceho maznáčika v podobe psíka, ktorý sa nechce deliť o svoje miesto. Trochu pozitívnejší postoj zaujme krdel'bo-cianov, ktorým by nový kamarát ani nevadil, avšak musel by vedieť lietať. V scéne pri

⁸ KÚDELOVÁ, Kristína. Spúšťajú nový večerníček, riskujú, konkurencia je veľká. In: *SME Kultúra* [online]. 22.12.2013 [cit. 2018-04-17]. Dostupné z: <https://kultura.sme.sk/c/7048185/spustaju-novy-vecernicek-riskuju-konkurencia-je-velka.html>

jazierku stretávame postavy flegmatických a odmeraných žiab. Scénka sa končí trocha humorne, i keď pre jednu zo žiab skôr neprijemne a nečakane. Poslednú časť tvorí skupina labutí, ktoré sú síce otvorené možnosti prijatia nového člena, avšak aj tento kratučký príbeh končí odchodom labutí, pretože aj napriek sľubnému výzoru príšerky, im na základe spevu, nesadla do nôty. Táto posledná časť akoby uzatvára myšlienku filmu - s kým si rozumiete bez ohľadu na to ako vyzerá.

3.1. Prostredie

Dej sa odohráva na dvoch miestach. Začína pred domom chlapca, kde sa s príšerkou zoznámi a samotné putovanie prebieha v parku s rybníkom, kde stretávajú ostatné zvieratká.

II. PRAKTICKÁ ČASŤ

4 ANIMAČNÁ PRÍPRAVA

4.1 Výtvarné riešenie

Ak mám písať o zdrojoch inšpirácie pre výtvarno môjho filmu, začala by som objasnením výtvarného štýlu ku ktorému sa prikláňam z hľadiska histórie. Moja obľuba vo svetovej avantgarde začala na strednej škole. Najviac som však bola ohromená impresionistami-Édouard Manet, Claude Monet, Henri de Toulouse-Latrec a Edgar Degas. Impresionizmus vznikol okolo roku 1870 vo Francúzsku a kládol dôraz na zachytenie predmetu od osvetlenia. Vyznačuje sa svetlou farebnosťou a akýmsi uvoľneným spôsobom maľby.⁹ Páčia sa mi rýchle, krátke ťahy štetca, ktoré rozpohybujú obraz. Impresionizmus sa nezaobera príliš detailmi, niekedy to vyzerá len tak "nahodené" avšak nie odfláknuté. Z obrazov cítiť atmosféru a vieme sa akoby "preniesť" do obrazu, do danej chvíle.

Jedným z ďalších obľúbenecov svetovej avantgardy je aj hlavný predstaviteľ postimpresionizmu a predchodca kubizmu a expresionizmu, Paul Cézanne. Skutočnosť zobrazoval strnulo a málo plasticky a zobrazované predmety zjednodušoval na základné tvary ako kocka, či guľa.¹⁰



Obr. 2. Claude Monet, *Lekná*

^{9,10} KRAUŠE, Anna-Carola. *Dejiny maliarstva*. Bratislava: SLOVART, 2008. ISBN 978-80-8085-588-8.



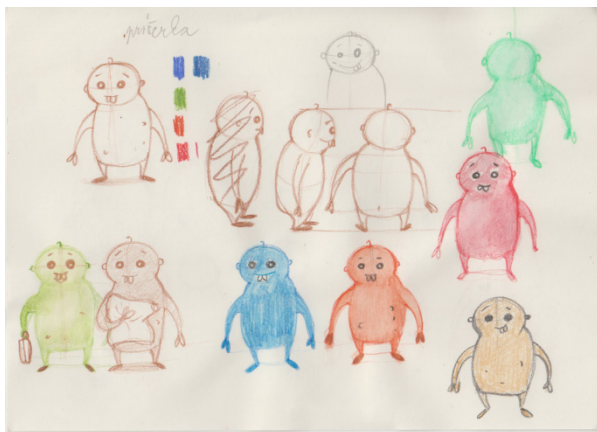
Obr. 3. Paul Cézanne, *Zátišie s cibul'ou*

Jedným z dôležitých filmov, aj čo sa týka po výtvarnej stránke, je film *Chlapec a svet*, ktorý sme si premietali v škole. Inšpirujúcim pre mňa bolo využitie farieb a iných druhov nástrojov na kreslenie, ktoré som doteraz používala. V tomto snímku sa pracuje najmä s nástrojmi ako krieda, pastelky, ceruzka, ktoré sú charakteristické pre detského diváka a vedia ho upútať. Hľadala som a skúšala nástroje, ktoré by sa čo najviac priblížili kriede. Nemyslí si, že sa mi to však podarilo do takej miery akoby som chcela. Vo svojom filme strieďam kriedu aj nástroj ceruzka. Takisto veľkou inšpiráciou mi bolo výtvarné riešenie prostredia. Niektoré pasáže filmu sa odohrávajú na bielom pozadí, kde je len naznačená tráva, rastliny, stromy sú z rôznych pestrofarebných geometrických tvarov, scény pôsobia ako zo sna.



Obr. 4. Ukážka z filmu *Chlapec a svet*

Práci s výtvarnom som sa venovala dosť času. Hľadala som výtvarnú štylizáciu hlavných postáv. Postavu príšerky som už mala na začiatku celkom vyriešenú. Chcela som aby postava bola jednoduchá, guľatá hlava, jednoduché telíčko, rukám som určila 3 dlhé prsty, a podlhovasté chodidlá bez prstov, ktoré som využila v animácii ako charakterovú črtu. Tvár som vyriešila guľatými čiernymi očami s bielymi zreničkami. Časť tváre, ktorá určite vyniká, tvoria dva dlhé vyčnievajúce neostré zuby. Nakoniec, aby som predsa len zvýraznila nepozemský pôvod postavy, pridala som mu na hlavu krátku anténku. K postave príšerky som pridala biely vankúšik s tyrkysovými pruhmi.



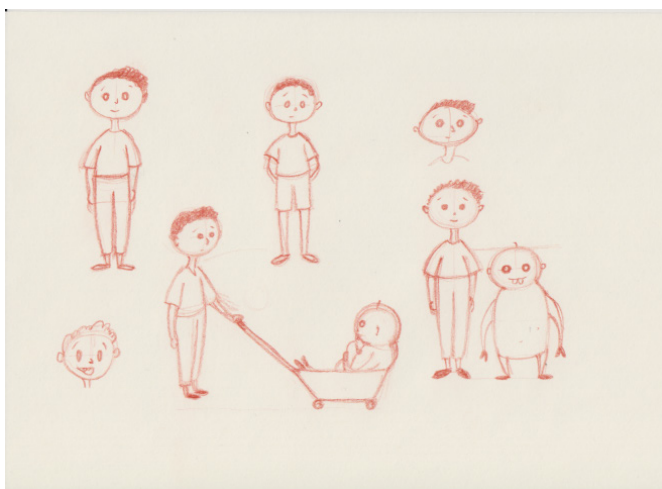
Obr. 5. Skice k príšerke



Obr. 6. Finálna podoba príšerky

Problémy trochu nastali v prípade postavy chlapca, ktorému som menila stavbu tela. Prvé riešenia boli, že chlapec mal krk, avšak toto riešenie sa mi nepozdávalo. Inšpirovala som sa

postavou Boleka a Loleka, kde postavy krk nemajú, ale na tričkách je nakreslený dekolt, čím sa vyriešil problém s krkom. Inšpirácia Bolekom a Lolekom nastala aj v samotnej stavbe tela chlapca. Skrátila som trup a predĺžila nohy, čo postave pridalo viac detskosti. Pridala som taktiež aj hustý, objemný akoby neupravený účes, ktorý pôsobí chlapčensky. Zvažovala som rôzne výškové rozdiely chlapca voči príšerke. Samozrejme, že najlepšia voľba bola, aby v porovnaní s chlapcom, bola príšerka o polovicu nižšia. Vyšší chlapec by vystihol rolu staršieho brata-kamaráta, čo bolo mojím hlavným cieľom.



Obr. 7. Skice k chlapcovi



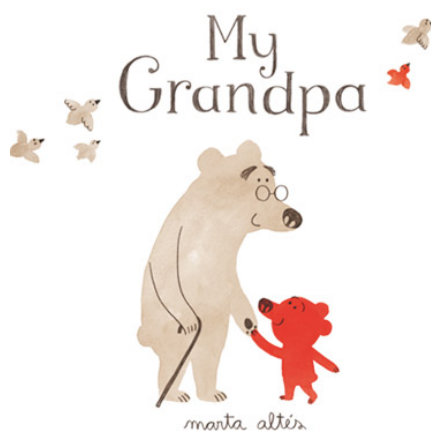
Obr. 8. Finálna podoba chlapca

Ďalším problémom s ktorým som sa stretla bolo ako zoštylizovať zvieratá. Nebol to problém v pravom zmysle slova, pretože som sa na túto časť veľmi tešila, a chcela som ju vyriešiť najlepšie ako viem. Spočiatku som kreslila skôr realistické podoby, skúšala som sa však hrať s tvarmi tak, aby postavy zvierat pasovali do filmu. Veľké zmeny veľmi nenastali od mojich prvých nápadov a myšlienok. Zmenila som však postavu psa, vybrala som inú rasu, ku ktorej viacej sedel charakter ignoranta s mrzutým, ufrflaným výrazom.

Pri vymýšľaní prostredia som sa snažila zachovať jednoduchosť. Stromy, kríky, trávu som sa kreslila do jednoduchých tvarov, bez veľkých alebo takmer žiadnych detailov, možno aby to pripomínalo aj trochu detskú kresbu.

Najviac som sa tešila na farebné riešenia postáv a prostredia. V prípade príšerky som sa rozhodla pre oranžovú farbu, pretože som nechcela použiť studené farby. Tie by evokovali mimozemský pôvod, ktorý som sa rozhodla nakoniec neriešiť a pre účely práce nebol ani taký dôležitý. Z oranžovej farby sa vykl'ula dobrá voľba a myslím, že prívetivá pre oko

diváka. V tom ma utvrdila aj španielska ilustrátorka Marta Altés, najmä jej kniha pre deti *My Grandpa*, kde jednoducho a príjemne vyriešila výtvarno postáv. Marta Altés použila linku len na zvýraznenie rúk a tváre. Na postavu dedka použila veľmi slabý odtieň hnedej, čo môže pôsobiť nudne, avšak harmóniu farieb dotvára postava chlapca, na ktorého použila červenú farbu. Červená farba sa nám skôr spája s agresiou, v tomto prípade, chcela ilustrátorka naznačiť hravosť, energiu malého dieťaťa v protiklade k postave dedka. Plocha príšerky však nie je čistá oranžová, pridala som tmavšie tieň, aby bola postava plastickejšia. Na niektorých častiach tela som použila aj linku tmavšej oranžovej farby.



Obr. 9. Ilustrácia z knihy *Môj starý otec* od Marty Altés

Keďže som chcela aby príšerka a chlapec ku sebe farebne pasovali a nechcela som farebnosť chlapca len tak náhodne vyberať, využila som farebný kruh, ktorý mi pomohol "obliecť" chlapca do odtieňov modrej farby. Vybrala som teda nohavice modrej farby a topánkam som určila tmavý odtieň modrej. Celkom zaujímavo som vyriešila chlapcove biele tričko, čo mi neskôr pri kolorovaní až také zaujímavé neprišlo. Nevedela som presne ako vyriešiť biele tričko na skoro bielom podklade, pretože prostredie bolo viac menej minimalistické a bola veľká pravdepodobnosť, že tričko bude splývať s pozadím. Pridala som šedú farbu, na ktorú som rôznymi nastaveniami štetca nanášala bielu farbu, tak aby bolo jasné, že tričko je biele a že nebude splývať s pozadím. Nakoniec som na tričko pridala tri pásiky slabomodrej farby.

Po konzultáciách som však dostala pripomienku, že príšerka sa môže zdať akoby bola nahá. Možno tomu dopomáhala oranžová farba, tak mi učitelia poradili dať textúru. Pre istotu

som robila animačné testy- ako farby vyzerajú v pohybe. Výsledky dopadli prijateľne, takže som pokračovala v práci.

Pri farebnosti zvieratiek som sa držala reality, avšak stále v pastelových farbách, pokiaľ to bolo možné. Pri postavách labutí a bociana nastal rovnaký problém ako pri bielom tričku chlapca. I keď bol bocian zasadený do plnofarebnej oblohy a labute na vode taktiež vynikali, nechcela som aby boli čisto-biele, ale aby bola vidno textúra. Použila som tak rovnaké riešenie ako pri chlapcovom tričku. Farebnosť prostredia- prírody som sa spočiatku snažila držať v len v tónoch zelenej farby. Po konzultáciách som skúsila trochu vybočiť z reality a rozpohybovať prostredie aj v iných farbách. Pohybovala som sa v pastelových farbách a snažila sa trochu odtrhnúť od reality, z čoho vznikli modré, žlté, červené kríky a stromy, či tyrkysová tráva. Najviac sa mi páčilo maľovanie oblohy. Nie je to doslovné maľovanie, ale kombinácia nástrojov, ktoré som využila, mi tak pripadali. Obloha vyzerá ako maľovaná vodovými farbami. No nechcela som sa pohybovať len v odtieňoch modrej farby, chcela som ju ozvláštniť, a tak som zapojila aj žltú a zelenožltú farbu, čo sa ukázalo ako dobrá voľba.



Obr. 10. Ukážka prostredia z bakalárskej filmu

4.2 Storyboard

Storyboard je technický, obrázkový či režisérsky scenár, ktorý máva rôzne formy, záleží od režiséra. Ide o sériu obrázkov, ktorý sa rovná budúcemu počtu záberov s doprovným

textom. Storyboard by mal umožniť komukoľvek, kto do neho nahliadne, urobiť si obraz o budúcom filme.¹¹

V hlave som už mala vymyslené príhody ako sa príšerka stretne s ostatnými zvieratami. Po konzultáciách som však zistila, že chýbajú v príbehu dôležité momenty chlapca a príšerky. Boli to situácie, v ktorých si ku sebe našli cestu a spriatelili sa. A práve v týchto chvíľach bolo dôležité rozzáberovanie. Keďže sa na začiatku storyboard javil skôr ako divadelné predstavenie, doplnila som zábery o detaily, ktoré filmu pomohli.

4.3 Animatik

Animatik je animovaný storyboard, ktorý prvýkrát vidíme na časovej osi, so správnou dĺžkou trvania jednotlivých scén a správnym tempom. Stretla som sa s viacerými podobami animatiku, kedy boli prepracované dôkladne, tak, že mohli slúžiť k finálnej animácii a potom tie, ktoré boli skôr skicovito nahodené. Animatik je dôležitá časť prípravy filmu kvôli načasovaniu príbehu a animácia je v podstate vo finálnom čase. Pri starostlivom spracovaní, dokáže byť animatik veľmi užitočný, čo som v niektorých miestach podcenila.

Na animatiku som pracovala asi mesiac a pol. V tejto časti prípravy som nepostupovala chronologicky. Rozmýšľala som ako začať, aby som sa vyhla predchádzajúcim problémom v semestrálnych prácach, ktorým som sa dopúšťala. Problém bol vnímať film ako celok. Spôsobila to aj neznalosť v strihovej skladbe, konkrétne v nadväznosti záberov, ktorú som sa snažila neustále uvedomovať a taktiež pracovať s časom. Bolo dôležité pridať čas tam, kde sa to žiadalo a rozmýšľať nad celkovým rytmom filmu, nielen jednotlivými zábermi. Vybrala som si záber, ktorý sa mi zdal zaujímavý a začala som ho rozanimovávať. Postupne som pridávala ďalšie, pričom som si neustále tieto zábery prehrávala, aby som dodržala nadväznosť záberov filmu. Dôležité zábery, kde sú vyjadrené emócie som animovala medzi prvými, pretože som potrebovala aby bol vzťah dvoch postáv jasný nielen mne, ale aj neználemu divákovi. Počas realizácie, som musela niektoré zábery aj vymazávať, našťastie boli nahrubo naanimované, takže nepadla žiadna slza. Časom sa ukázalo, že neboli potrebné a film fungoval aj bez nich. Ďalším poučením z mojich predchádzajúcich

¹¹DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z histórie českej animace*. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.

filmov je, že nie to čo je jasné mne ako tvorcovi filmu, bude automaticky zrozumiteľné aj divákovi, ktorý vidí film prvýkrát. Práve preto, som hľadala vo filme miesta, ktoré by nemuseli byť hneď zrozumiteľné.

5. REALIZÁCIA

5.1 Animácia

Predtým ako sa dopracujem k samotnej animácii bakalárskeho filmu, zmienila by som sa najprv o mojom vzťahu k animácii.

Od mojej prvej skúsenosti s animáciou, mám na mysli metamorfózu môjho mena na malú chobotnicu až doteraz, prebehli veľké zmeny. Pamätám si na prvú hodinu ateliéru, kde som sa medzi novými pojmami z animácie, cítila stratená. Užitočnou mi bola kniha *Škola kresleného filmu* od Borivoja Dvorníka a *The Animator 's Survival Kit* od Richarda Williama. Pomohli mi aj animácie mojich skúsenejších spolužiakov, no a samozrejme najužitečnejšie mi boli moje vlastné prvé skúsenosti a chyby, ktorých som sa dopustila.

Pri animácii záverečnej práce som rozmýšľala nad charakterom hlavných postáv, a akým spôsobom to naanimujem, tak aby to sedelo. Prvá animácia postáv bola chôdza. Pripravovala som animačné testy kvôli výtvarnej stránke, a tak som to aplikovala práve na chôdzu. Postave príšerky som sa snažila vytvoriť trochu atypickú chôdzu, napríklad prehnaným ohýbaním chodidiel a rúk, ktorý som sa snažila zachovať po celú dobu animovania.

Vo filme som pracovala aj s kamerou, a to hneď na začiatku, kde som spojila titulky s jazdou kamery (kamera v tomto prípade bol subjektívny pohľad príšerky) smerom dole na prvé zoznámenie s chlapcom. S prvým, úvodným záberom, som mala najviac komplikácií, tým, že to bol subjektívny pohľad príšerky, nebola som si istá, či sa uberám dobrým smerom. Posledný záber som ukončila odjazdom od domčeka, kde sedia chlapec s príšerkou cez okno až na celok stromu s domčekom na streche. V priebehu filmu som viackrát využila odjazd kamery. Taktiež som využívala rozostrenie, keďže som pracovala s plánmi a potrebovala som zamerať pozornosť diváka na istú činnosť.

Pracovala som metódou zvanou "pose to pose". Je to metóda, kedy sa najprv nakreslia kľúčové fázy a potom sa pridávajú medzifázy podľa potreby.

Film je spracovaný technikou 2D animácie. Na animáciu som využívala program TvPaint, v ktorom som si jednotlivé scény rozložila, čo mi veľmi pomohlo k vytvoreniu hrubého strihu. Kompozície a kamery som robila v programe Adobe AfterEffects.

5.2 Kolorovanie

Už počas animačných testov, keď som skúšala ako bude obraz farebne vyzerat' v pohybe, som sa tešila na samotné vyfarbovanie. Najviac ma bavilo vyfarbovanie scén, kde boli zvieratá. Boli však aj chvíle, kedy to už také zábavné nebolo, a želala som si, aby som si na začiatku zvolila jednoduchší spôsob, ako napríklad vyfarbovanie nástrojom plechovka, najmä, keď som bola v časovej tiesni.

6. POSTPRODUKCIA

Poslednú kapitolu zahŕňajú dva obory, ktoré sú mi snáď len zatiaľ, najviac cudzie a mám s nimi minimálne skúsenosti.

6.1 Strih

Strihová skladba- jeden z mojich nepriateľov. Ako som už vyššie spomínala, cez letné prázdniny som si napozerala animované seriály, hlavne od Kataríny Kerekešovej, nie len kvôli hľadaniu námetu, ale aj kvôli strihovej skladbe. Určite mi napozieranie pomohlo. Môžem zhodnotiť, že keď sa pozriem na využitie strihu v mojich predchádzajúcich filmov, posunula som sa o niečo vpred.

Primárne chyby v strihu, ktoré bolo potrebné hneď odstrániť som vyriešila v storyboarde a v hrubom animatiku. Po vykolorovaní som strih konzultovala so strihačom. Jeho práca spočívala v skrátení dĺžky niektorých záberov a jeden nadbytočný záber vymazal. Film fungoval, takže som ho mohla posunúť zvukárke.

6.2 Zvuk

Zvuková stránka, je dôležitá časť môjho filmu. Postaviť film na hudobnom motíve bolo celkom odvážne, nakoľko som sa zvukom príliš nezaoberala ani v mojich predchádzajúcich cvičeniach a semestrálnych filmoch, takže to bola moja prvá skúsenosť. Išlo o skomponovanie hudobného motívu na základe, ktorého sa hlavné postavy spoznajú, potom dabingu a nakoniec ruchovanie.

6.2.1 Komponovanie hudby

Po napísaní literárneho scenára sa začalo uvažovať o výbere hudobníka, ktorý by zložil hlavný motív. Voľba padla na Mikkela-animátora z piateho ročníka, ktorý má so skladaním hudby už skúsenosti. Mikkel najprv súhlasil a rozhodol sa to skúsiť. Avšak po nejakom čase priznal, že si s tým moc nevie dať rady, keďže preferuje skôr ambientnú hudbu.

Druhá možnosť bol Jáchym, ďalší animátor - hudobník. Môj animatik sa mu páčil a pristúpil na skomponovanie hudby. Ukázal mi prvý nápad, ktorý sa zas páčil mne. Mala som len istú pripomienku ohľadom dynamiky. Nakoniec sa však Jáchym celkovo "trafil" do atmosféry filmu.

Keďže som film nestíhala dokončiť včas a rozhodla sa predĺžiť ročník a Jáchym taktiež už nemal dostatok času, nechali sme to nedokončené.

Asi v marci som oslovila Noemi Valentíny, ktorá si okrem animovania tiež skladá hudbu. Hudobný motív, ktorý Jáchym načrtol, Noemi prevzala a odrazila sa od neho. Poslala som jej ukážky hudobných žánrov, najmä jazzových, ktoré sa mi páčia a hodili sa mi aj k filmu. Noemi som predtým veľmi dobre nepoznala, no videla som niektoré jej filmy, ktoré mali ponurú náladu a venovala sa skôr vážnejším témam. Mala som obavy, že jej to nesadne a že možno budeme "blúdiť". Nemala som absolútne žiadnu predstavu o výbere hudobných nástrojov, ale po niekoľkých rozhovoroch s Noemi a prezentovaní mojich hudobných ukážok, som bola milo prekvapená, pretože rýchlo pochopila, čo chcem, i keď pre mňa samotnú to bolo ťažké vysvetliť.

6.2.1 Dabing

Na rad prišlo ozvučiť hlavné postavy. Prikláňala som sa k neartikulovanej reči, skôr cito-slovčia a rôzne pazvuky. Dabovanie sa spočiatku riešilo s deťmi zo základnej umeleckej školy. Na stretnutí sa mali robili zvukové skúšky s viacerými deťmi a nakoniec už len bolo potrebné vybrať to správne dieťa. Čo sa však nestalo.

Keďže som si rok predĺžila kvôli kolorovaniu filmu, hudbu a zvuk som začala riešiť posledné dva mesiace pred odovzdaním. Po konzultácii aj s hudobníčkou aj zvukárkou, sme sa zhodli, že ku postave príšerky sa hodí chrapľavý hlas, konkrétne ženský chrapľák, pretože detský hlas by mohol evokovať, že príšerka je dieťa. Čo sa týka chlapca, skúsili sme dievčenský hlas.

6.2.3 Ruchy

Počas celej práce na filme bolo prvoradé nájsť hudobníka, ktorý by sa dokázal naladiť na atmosféru filmu a skomponovať k nej hudbu, čo sa nakoniec podarilo. Zvukárku som oslovila mesiac pred odovzdaním. Po spoločnom stretnutí sme si sadli na rovnakú vlnu. Pochopila náladu filmu, takže sa nám dobre spolupracovalo. Zhodli sme sa, že by ruchy mali byť štylizované nereálne, trošku absurdné, akoby z iného sveta.

ZÁVER

Celý proces realizovania bakalárskeho filmu bola pre mňa veľká výzva. Dnes môžem povedať, že samotná realizácia filmu mi priniesla veľa skúseností. V začiatkoch práce som pociťovala pochybnosti a viackrát som nadobudla dojem, že predsa len samotná téma a prevedenie je priveľké "sústo". Pochybnosti prišli najmä, keď som film nestihla dokolorovať, a preto som musela prácu na filme predĺžiť ešte o rok. Či už to filmu pomohlo alebo nie, asi uvidím na divákoch, každopádne mne ako autorke rok navyše pomohol. Mala som čas a priestor ujasniť si veľa vecí čo sa týka animácie a výtvarnej stránky. S odstupom času, keď si spomeniem na celý proces tvorenia, sú veci, ktoré by som robila už inak. Ako sa však hovorí, najlepšie sa naučíme na vlastných chybách.

Hlavným zámerom bol vytvoriť dielo pre deti, ktoré by nebolo len na pobavenie, ale z ktorého by si mohli odniesť niečo pozitívne. Napríklad aké je dôležité mať pri sebe dobrého kamaráta a že odlišnosti a inakosti sa netreba báť a strániť sa jej. Sú to témy, ktorým by som sa naďalej v budúcnosti rada vo svojej tvorbe venovala. Možno nie sú vo filme obsiahnuté všetky témy, ktoré som chcela a možno nie ani v takej miere, no verím, že ma táto skúsenosť navedie tým správnym smerom.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] KOLLÁRIKOVÁ, Zuzana a Branislav PUPALA, ed. *Předškolní a primární pedagogika: Predškolská a elementárna pedagogika*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-828-9.
- [2] SLIACKY Ondrej, ŠIKULOVÁ Anna. *Krista Bendová*[online]. © 2013-2018 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: http://www.litcentrum.sk/slovenski-spisovatelia/krista-bendova#production_description
- [3] FELDINSZKÁ, Mária. *Krista Bendová (1923-1988): Výberová bibliografia*. [online]. Nové Zámky :Knižnica Antona Bernoláka,2013 [cit. 2018-04-16]. ISBN 978-80-970415-4-0 (elektronická verzia). Dostupné z: http://www.abkniznica.sk/images/stories/user/edicna_cinnost/bibliografie/bendova.pdf
- [4] HERÉNYIOVÁ, Gabriela. *Psychológia pre konzervatóriá*. Bratislava: Príroda, 2010. ISBN 80-10-00327-1
- [5] ZABILANSKÝ, Tomáš. Filmové žánry-definice, typy, příklady. In: *25fps* [online]. 25.05.207 [cit. 2018 -04-17]. Dostupné z: <http://25fps.cz/2007/filmove-zanry-%E2%80%93-definice-typy-priklady/>
- [6] ORAVCOVÁ, Jitka. *Vývinová psychológia*. Banská Bystrica: Pedagogická fakulta, Univerzita Mateja Bela,2012. ISBN 978-80-8083-937-6
- [7] KÚDELOVÁ, Kristína. Spúšťajú nový večerníček, riskujú, konkurencia je veľká. In: *SME Kultúra* [online]. 22.12.2013 [cit. 2018 -04-17]. Dostupné z : <https://kultura.sme.sk/c/7048185/spustaju-novy-vecernicek-riskuju-konkurencia-je-velka.html>
- [8] KÚDELOVÁ, Kristína. Spúšťajú nový večerníček, riskujú, konkurencia je veľká. In: *SME Kultúra* [online]. 22.12.2013 [cit. 2018 -04-17]. Dostupné z : <https://kultura.sme.sk/c/7048185/spustaju-novy-vecernicek-riskuju-konkurencia-je-velka.html>
- [9,10] KRAUŠE, Anna-Carola. *Dejiny maliarstva*. Bratislava: SLOVART, 2008. ISBN 978-80-8085-588-8.
- [11] DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1. Ukážka z animovaného večerníčka Mimi a Líza

Obr. 2. Claude Monet , Lekná

Obr. 3. Paul Cézanne, Zátisie s cibul'ou

Obr. 4. Ukážka z filmu Chlapec a svet

Obr. 5. Skice k postave príšerky

Obr. 6. Finálna podoba príšerky

Obr. 7. Skice k postave chlapca

Obr. 8. Finálna podoba chlapca

Obr. 9. Ilustrácia z knihy Môj starý otec od Marty Altés

Obr. 10. Ukážka prostredia z bakalárskeho filmu

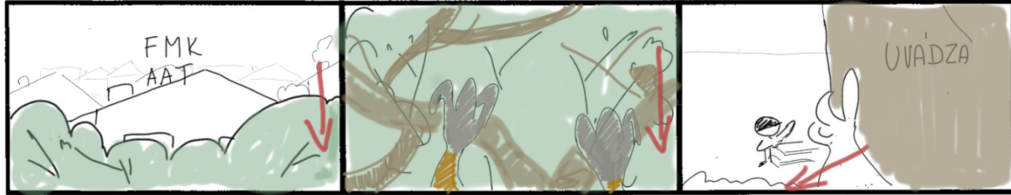
SEZNAM PŘÍLOH

P I : technický scénár

PŘÍLOHA P I: TECHNICKÝ SCENÁŘ

projekt CHLAPEČEK A PŘÍŠERKA				epizoda			
záběr	1	frame		záběr	1	frame	

1

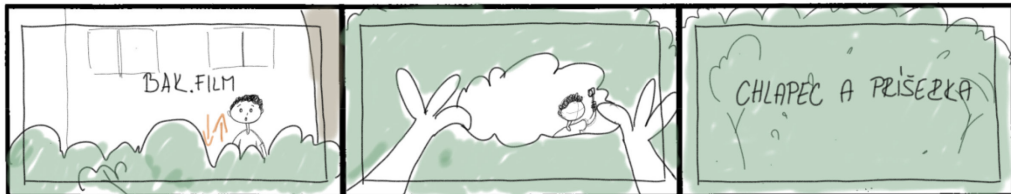


akce ulice, domy z pohľadu příšerky, příšerka sedí na stromě	akce P. zlieza zo stromu	akce P. pozoruje chlapca, potom odskočí do křiku, chlapec si stavia domček
kamera statická, potom pohyb dolu	kamera jízda dolu	kamera statická, potom pohyb do ľava dolu, do křikov
dialóg	dialóg	dialóg
ruchy	ruchy	ruchy

hudba: chlapec si píská
melodiu

projekt				epizoda			
záběr	1	frame		záběr	1	frame	

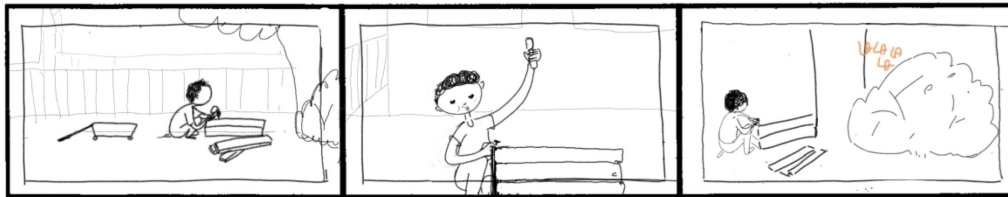
2



akce P. sleduje chlapca spoza křiku, chlapec započuje šuchot, zdvih- ne hlavu, a opäť sklóní	akce P. pozoruje chlapca skrz křik	akce P. pustí dieru v křiku, objaví sa titulok
kamera statická	kamera statická	kamera statická
dialóg	dialóg	dialóg
ruchy zašuchotanie v křikoch	ruchy	ruchy

hudba: chlapec si píská

projekt			epizoda		
záběr 2	frame	záběr 3	frame	záběr 4	frame



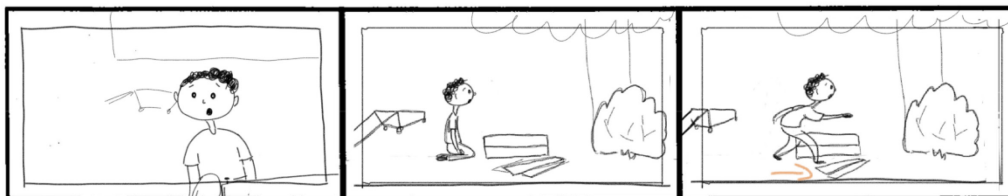
akce chlapec si stavia domček	akce si stavia píska si	akce melódia spoza kričov
kamera statická	kamera statická	kamera statická
dialóg	dialóg	dialóg
ruchy	ruchy	ruchy

hudba : chlapec si píska

hudba : chlapec si píska

hudba : z kričov sa tiež ozve pískanie

projekt			epizoda		
záběr 5	frame	záběr 6	frame	záběr 6	frame



akce chlapec spozornie, prestane pískať, hľadá smerom na krič	akce pozerá na krič, znova začne pískať, p. tiež začne pískať	akce pomaly sa približuje ku kriku, stále si píska
kamera statická	kamera statická	kamera statická
dialóg	dialóg	dialóg
ruchy	ruchy	ruchy

hudba : chlapec si píska, a prišerka za kričom

projekt				epizoda			
záběr	7	frame	záběr	7	frame	záběr	7



akce chlapec pomaly naťahuje ruku	akce chyti křik, poodtiahne a vidí příšerku, která si píska	akce příšerka sa vyľaká, schová sa
kamera statická	kamera statická	kamera statická
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy

hudba : píska

hudba : píska

projekt				epizoda			
záběr	8	frame	záběr	9	frame	záběr	10



akce chlapec je tiež vyľakáný, pozerá na príšerku	akce uteká domov, beží zo záberu	akce prichádza ku P. s knihou v ruke, P. vyjde z křiku pred chlapca
kamera statická	kamera statická	kamera statická
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy

projekt		
záběr	frame	záběr

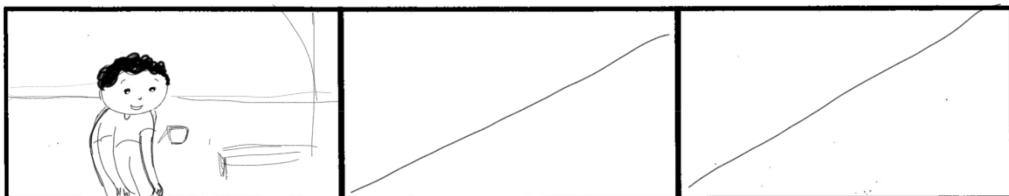
epizoda		
frame	záběr	frame



akce	akce	akce
kamera	kamera	kamera
dIALOG	dIALOG	dIALOG
ruchy	ruchy	ruchy

projekt		
záběr	frame	záběr

epizoda		
frame	záběr	frame



akce	akce	akce
kamera	kamera	kamera
dIALOG	dIALOG	dIALOG
ruchy	ruchy	ruchy

projekt				epizoda			
záběr	11	frame	záběr	11	frame	záběr	11



akce ch. vytiahne knihu	akce otvorí a začne zvieratká, ktoré sa na P. podobajú	akce pozerat'
kamera statická	kamera statická	kamera statická
dIALOG	dIALOG	dIALOG
ruchy	ruchy	ruchy

projekt				epizoda			
záběr	12	frame	záběr	12	frame	záběr	13



akce ch. hľadá do knihy, snaží sa zistiť, čo je príšerka zač	akce nevie ju v knihe nájsť, zatvorí knihu	akce príšerka vyťahuje z vankúšika fotky
kamera statická	kamera statická	kamera statická
dIALOG	dIALOG	dIALOG
ruchy	ruchy	ruchy

7

8

projekt				epizoda			
záběr	14	frame	záběr	15	frame	záběr	16



akce Příšerka podává chlapcovi fotky	akce chlapec si ich prezerá	akce fotky príšerky, kde je odfotená sama
kamera statická	kamera statická	kamera statická
dialóg	dialóg	dialóg
ruchy	ruchy	ruchy

projekt				epizoda			
záběr	17	frame	záběr	17	frame	záběr	18



akce chlapec pozrie na knihu	akce zdvihne ukazovák, dostane nápad	akce chlapec balí veci do vozíka
kamera statická	kamera statická	kamera statická
dialóg	dialóg	dialóg
ruchy	ruchy	ruchy

projekt				epizoda			
záběr	19	frame	záběr	20	frame	záběr	frame



akce Prisěrka nestíhá za chlapcom. Chlapec ju počka.	akce Vytrošá naraz a pokračujú v ceste	akce zastavia a pozerajú na zaľúbený psí párik
kamera statická	kamera statická	kamera
dialóg	dialóg	dialóg
ruchy	ruchy	ruchy

projekt				epizoda			
záběr	21	frame	záběr	21	frame	záběr	22



akce požrú sa na seba a usmejú sa	akce chlapec ukáže prstom na babičku sediacu na lavičke, pri nohách sedí pes	akce kamera
kamera statická	kamera statická	kamera statická
dialóg	dialóg	dialóg
ruchy	ruchy	ruchy

projekt				epizoda				
záběr	23	frame	záběr	23	frame	záběr	23	frame

PRELÍNAČKA



akce Příšerka sa posadí ku psovi, chlapec položí na p. mop	akce p. sedí a čaká	akce nič sa nedeje, tak p. zaspí a oprie sa o psa
kamera statická	kamera statická	kamera statická
dialóg	dialóg	dialóg
ruchy	ruchy	ruchy

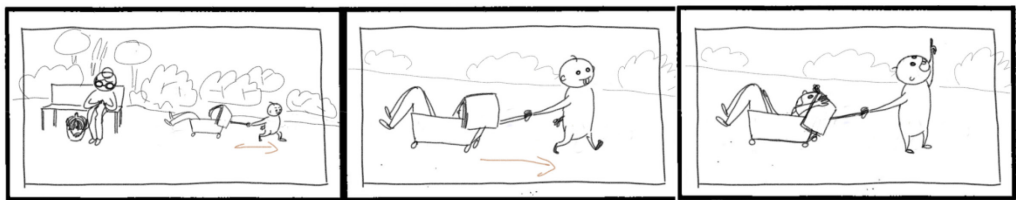
projekt				epizoda				
záběr	23	frame	záběr	23	frame	záběr	23	frame

PRELÍNAČKA PRELÍNAČKA



akce babka štrikuje, príšerka zmenila polohu a stále spí	akce p. nahnevane pozerá na psa	akce položí psovi na hlavu mop a mrzuto odchádza
kamera statická	kamera statická	kamera statická
dialóg	dialóg	dialóg
ruchy	ruchy	ruchy

projekt				epizoda			
záběr	24	frame	záběr	25	frame	záběr	25



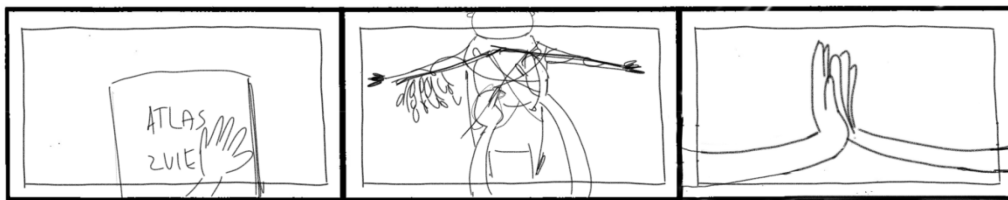
akce vp. vezme vozík , v ktorom zaspal chlapec	akce pokračujú v ceste	akcep. zastaví, na oblohe si všimne vtákov, šťuchne chlapca, tiež sa pozrie
kamera statická	kamera <i>poľahovane pozadie</i>	kamera statická
dialóg	dialóg	dialóg
ruchy	ruchy	ruchy

projekt				epizoda			
záběr	26	frame	záběr	27	frame	záběr	



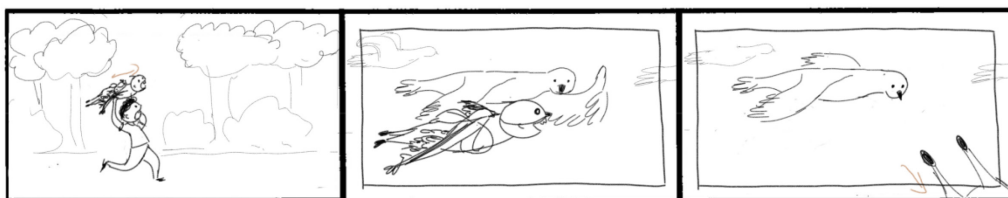
akce křdel' vtákov	akce chlapec otvorí knihu na kapitolu o vtáctve	akce
kamera <i>poľahovane pozadie</i>	kamera statická	kamera
dialóg	dialóg	dialóg
ruchy	ruchy	ruchy

projekt				epizoda			
záběr	27	frame	záběr	28	frame	záběr	29



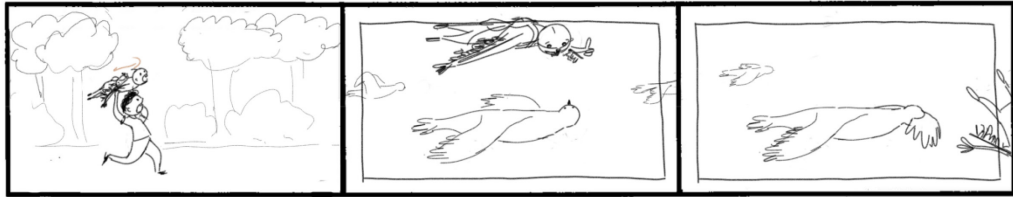
akce zatvorí knihu	akce pripevní p. na chrbát konáre s listím a do stredu vankúšik	akce ch. a p. si tľapnú rukami
kamera statická	kamera statická	kamera statická
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy

projekt				epizoda			
záběr	30	frame	záběr	31	frame	záběr	31



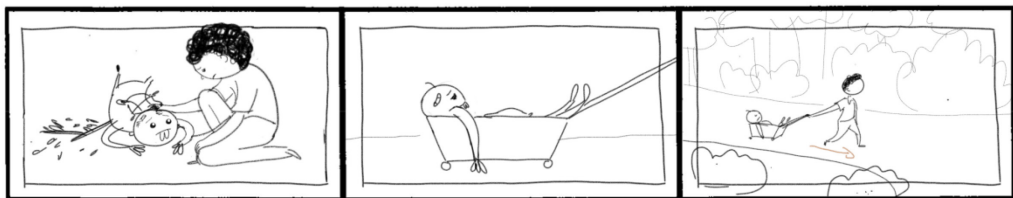
akce chlapec drží nad hlavou p. a rozbieha sa, vyhodí ju do vzduchu ku	akce p. poletí ku vtákom iba na chvíľu, vták zdvihne palec,	akce príšerka padá dole na zem
kamera statická	kamera poťahovane pozadie	kamera poťahovane pozadie
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy

projekt				epizoda			
záběr	32	frame	záběr	33	frame	záběr	33



akce chlapec sa znova rozbieha a vyhodí p. do vzduchu	akce p. preletí ponad vtáka znova iba na chvíľu, zdvihne palec	akce padá na zem, vták si zakrýva oči
kamera statická	kamera potahovane' pozadie	kamera potahovane' pozadie
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy

projekt				epizoda			
záběr	34	frame	záběr	35	frame	záběr	36



akce príšerka leží dolámaná na zemi	akce sedí vo vozíku a chlapec ju ťahá	akce kráčajú cez park
kamera statická	kamera potahovane' pozadie	kamera statická
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy

projekt			epizoda		
záběr 37	frame	záběr 38	frame	záběr 38	frame



akce zastavia a rozhliadajú sa	akce sadnú si na trávu	akce chlapec vytiahne z vrečka žuvačky
kamera statická	kamera statická	kamera statická
dIALOG	dIALOG	dIALOG
ruchy	ruchy	ruchy

projekt			epizoda		
záběr 38	frame	záběr 38	frame	záběr 38	frame



akce jednu žuvačku podá príšerke	akce	akce žuvajú žuvačky
kamera statická	kamera statická	kamera statická
dIALOG	dIALOG	dIALOG
ruchy	ruchy	ruchy

projekt			epizoda		
záběr	38	frame	záběr	38	frame



akce chlapec spravi bublinu, príšerka ju pukne a smeje sa na tom	akce	akce
kamera statická	kamera statická	kamera statická
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy

projekt			epizoda		
záběr	frame	záběr	frame	záběr	frame



akce chlapec má tvár od žuvačky, príšerka robí bublinu a praskne jej	akce spolu sa na tom smejú	akce
kamera	kamera	kamera
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy

projekt

záběr 38 frame záběr 38

epizoda

záběr 39 frame

24



akce za sebou začujú zvuk žiab, otočia sa	akce usmievajú sa a ťapnú s rukami	akce chlapec namaľuje príšerku nazeleno
kamera statická	kamera statická	kamera statická
dialog	dialog	dialog
ruchy zvuk žiab	ruchy	ruchy

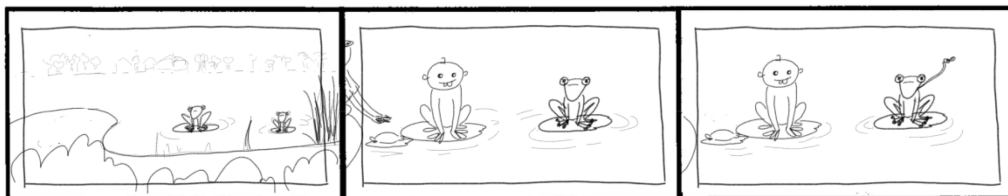
projekt

záběr 40 frame záběr 41

epizoda

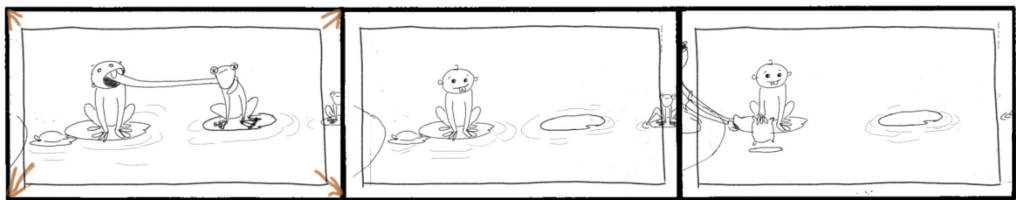
záběr 42 frame

25



akce pohľad na jazero	akce ch. položí p. na lekno a posunie ju bližšie ku žabe	akce príšerka opakuje zvuky žaby, potom žaba chytí jazykom muchu a zje ju
kamera statická	kamera statická	kamera statická
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy

projekt				epizoda			
záběr	42	frame	záběr	42	frame	záběr	42



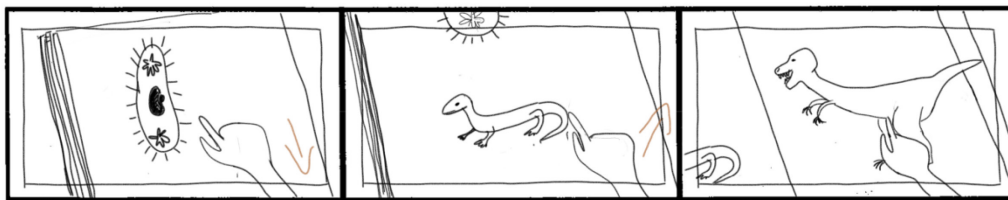
akce	príšerka vystrčí jazyk a zje žabu	akce	malá žaba sa odťahuje od príšerky	akce	chlapec vezme príšerku, príšerka schytí svoj vankúšik
kamera	statická, po zjedení žaby oddialenie na malú žabu vedľa	kamera	statická	kamera	statická
dialóg		dialóg		dialóg	
ruchy		ruchy		ruchy	

projekt				epizoda			
záběr	43	frame	záběr	44	frame	záběr	45



akce	chlapec sedí a hľadí do knihy, príšerka je otočena chrbtom a sleduje labute	akce	príšerka nadšene kýva labutiam	akce	chlapec číta knihu a poškrabe sa po hlave je bezradný
kamera		kamera		kamera	
dialóg		dialóg		dialóg	
ruchy		ruchy		ruchy	

projekt			epizoda		
záběr 46	frame	záběr 46	frame	záběr 46	frame



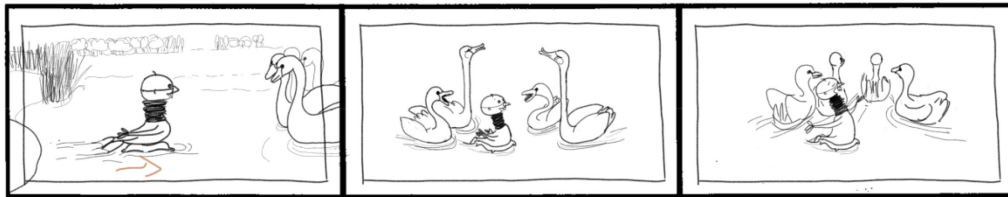
akce prstom ukazuje na jednobunkovce	akce potom prechádza nižšie prstom na jaštericu	akce a potom ukazuje na dinosaura
kamera kamera statická, potom dolu na jaštericu	kamera statická, potom doprava na dinosaura	kamera statická
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy

projekt			epizoda		
záběr 47	frame	záběr 47	frame	záběr 47	frame



akce zatiaľ čo ch. číta knihu, príšerka sa prehrabáva vo vozíku	akce nájde pružinu a nasadí ju na krk	akce potom si obuje potápačské plutvy
kamera statická	kamera statická	kamera statická
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy

projekt				epizoda			
záběr 48	frame	záběr 49	frame	záběr 49	frame	záběr 49	frame



akce kľakne si na vankúšik a pláva smerom ku labutiam	akce labute ho obkolesia a začnú spievať/pískať svoju melódiu	akce stichnu a začne pískať príšerka, labute medzitým odplávajú
kamera	kamera	kamera
dialóg	dialóg	dialóg
ruchy	ruchy	ruchy

hudba: labutia melódia hudba: pískaime príšerky

projekt				epizoda			
záběr 49	frame	záběr 49	frame	záběr 49	frame	záběr 49	frame



akce obzrie sa a labute su preč, príšerka smutne kľací na vankúšiku	akce vyľaká sa, vankúšik začne presakovať vodou, ponára sa	akce drží nad hlavou vankúš a hlasno píska melódiu na chlapca
kamera	kamera	kamera
dialóg	dialóg	dialóg
ruchy	ruchy	ruchy

hudba: pískaime príšerky

projekt			epizoda		
záběr 50	frame	záběr 51	frame	záběr 52	frame



akce chlapec spozornie , započuje príšerku	akce chlapec skáče do vody zachrániť p.,	akce chytí ponárajúcu sa príšerku
kamera statická	kamera statická	kamera statická
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy

hudba : pískanie príšerky hudba : pískanie príšerky hudba : pískanie príšerky

projekt			epizoda		
záběr 53	frame	záběr 54	frame	záběr 55	frame



akce príšerka sa chytí okolo krku a plávajú na breh	akce vyliezajú na trávu	akce chlapec táhá pružinu z príšerkinho krku
kamera statická	kamera statická	kamera statická
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy

projekt

záběr

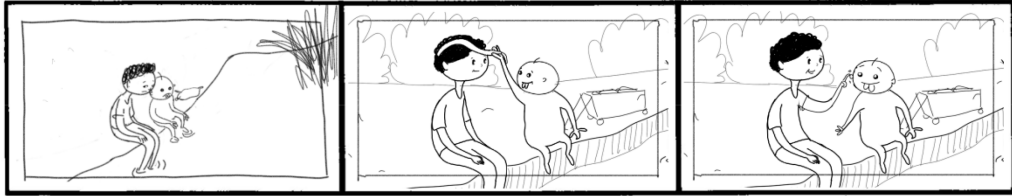
frame

záběr

epizoda

záběr

frame



akce

kamera

akce

kamera

akce

kamera

dialog

ruchy

dialog

ruchy

dialog

ruchy

projekt

záběr 55

frame

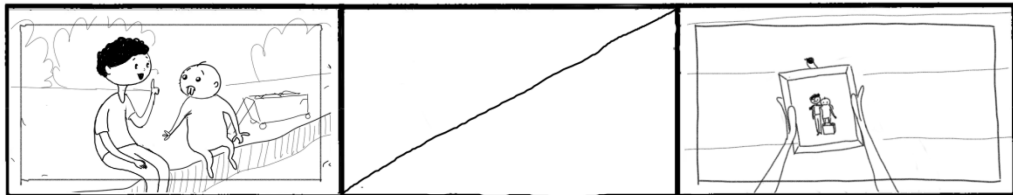
záběr 55

epizoda

záběr 56

frame

37



akce sedia na brehu a smutne pozerajú do vody

kamera statická

akce chlapec zdvihne ukazovák, niečo ho napad-

kamera statická

akce príšerka na stenu vešia fotku seba a

kamera statická

dialog

ruchy

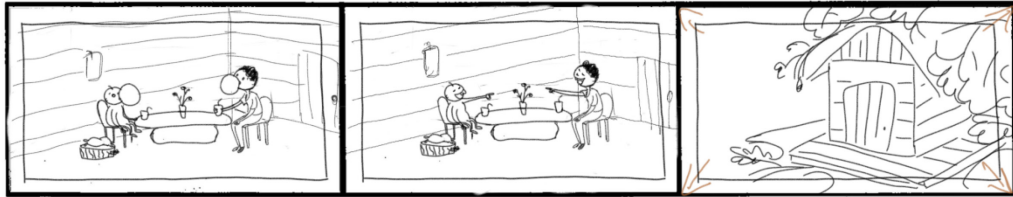
dialog

ruchy

dialog

ruchy

projekt				epizoda			
záběr 57	frame	záběr 57	frame	záběr 58	frame	záběr 58	frame



akce spolu sedia v domčeku na strome, žuvajú žuvačky, robia bubliny a smejú sa	akce pohľad na domček na strome
kamera statická	kamera statická, potom oddialenie na celý strom
dIALOG	dIALOG
RUCHY	RUCHY

projekt				epizoda			
záběr 58	frame	záběr	frame	záběr	frame	záběr	frame



akce pohľad na strom za domom	akce	akce
kamera statická	kamera	kamera
dIALOG	dIALOG	dIALOG
RUCHY	RUCHY	RUCHY