

# Čas na čaj

## Dokumentácia prípravy, realizácie bakalárskej práce a rešerše

Michal Breza



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2019/2020

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Michal Breza**  
Osobní číslo: **K15236**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**  
Forma studia: **Prezenční**  
Téma práce: **1. teoretická část:**  
**Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**  
  
**2. praktická část:**  
**Čas na čaj – 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. I to 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 (barevné).

## 2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 60 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 240 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

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

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

Seznam doporučené literatury:

GLUCHOVSKIJ, Dmitrij Aleksejevič. Metro 2033. Praha: Knižní klub, 2010. ISBN 978-80-242-2624-8.  
MCDONALD, Brian. Invisible ink: a practical guide to building stories that resonate. Seattle: Librartary, 2010. ISBN 9780984178629.  
AB HUGH, Dafydd a Brad LINAWEAVER. DOOM. Ostrava: Fantom Print, 2004. ISBN 80-86354-44-X.

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání bakalářské práce: 2. prosince 2019  
Termín odevzdání bakalářské práce: 10. srpna 2020

---

doc. Mgr. Irena Armutidisová  
děkanka



Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
vedoucí ateliéru

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

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;
- podle § 60 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 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;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 30. 6. 2020

Jméno a příjmení studenta: Michal Breza

podpis studenta



## **ABSTRAKT**

Teoretická časť tejto bakalárskej práce obsahuje popis môjho animovaného filmu „Čas na čaj“. Popis zahŕňa jeho vznik od počiatočných námetov, scenárov, výtvarných návrhov až po realizáciu a dokončovanie, ale aj detailné zachytenie postupu práce, prípravy, komplikácie, technické a tvorcovské problémy, ktoré autor riešil.

Klíčová slova: Čas na čaj, čaj, vojna

## **ABSTRACT**

The theoretical part of this bachelor thesis contains a description of creation of my animated film "**Tea Time**". Description includes the initial concepts, scenarios and artistic procedures, but also implementation, completion, detailed depiction of the work procedure, preparations, complications, technical and creative problems, that author had to deal with.

Keywords: Tea time, tea, war

V prvom rade chcem poďakovať svojim rodičom za ich nekonečnú podporu pri mojom štúdiu. Kamarátom ktorý pri mne stáli aj v ťazkých časoch.

Taktiež by som rád poďakoval všetkým pedagógom, ktorý somnou mali trpezlivosť a naučili ma všetky tie skvele veci.

Ďakujem pracovníkom školy na študijnom oddelení za ich nekonečnú pomoc pri všetkých problémoch ktoré sme museli riešiť

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

## **OBSAH**

<b>I</b>	<b>TEORETICKÁ ČASŤ .....</b>	<b>10</b>
<b>1</b>	<b>PREPRODUKCIA .....</b>	<b>11</b>
1.1	PRÍPRAVA.....	12
1.2	INŠPIRÁCIA.....	13
1.2.1	Literárna inšpirácia.....	15
<b>2</b>	<b>HĽADANIE NÁMETU.....</b>	<b>16</b>
2.1	NÁMET .....	18
<b>3</b>	<b>LITERÁRNY SCENÁR.....</b>	<b>21</b>
3.1	SKICE, NÁVRHY, HĽADANIE VÝTVARNA .....	23
3.2	HĽAVNÁ POSTAVA.....	25
3.3	MOTIVÁCIA POSTÁV .....	28
<b>4</b>	<b>STORYBOARD.....</b>	<b>30</b>
4.1	HĽADANIE NÁZVU .....	32
<b>II</b>	<b>PRAKTICKÁ ČASŤ.....</b>	<b>33</b>
<b>5</b>	<b>ANIMATIK.....</b>	<b>34</b>
<b>6</b>	<b>ANIMÁCIA.....</b>	<b>35</b>
6.1	STRIH .....	36
6.2	ANIMOVANÁ KAMERA .....	37
6.3	FARBA.....	39
<b>7</b>	<b>POSTPRODUKCIA.....</b>	<b>40</b>
7.1	ZVUK A HUDBA .....	40
	<b>ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY .....</b>	<b>42</b>
	<b>ZOZNAM OBRÁZKOV .....</b>	<b>44</b>
	<b>ZOZNAM PRÍLOH.....</b>	<b>45</b>



## ÚVOD

Napriek tomu, že som študoval animáciu už na strednej škole, tak som vôbec netušil koľko krvi a potu tomuto remeslu ešte obetujem a ani to, ako náročné je jeho štúdium. Ešte dnes si pamätám na slová, ktoré som si v hlave opakoval pri dokončovaní môjho maturitného animovaného filmu - “Nikdy viac.”

No napriek tomu som s odstupom času zistil, že kresba je to, čomu sa chcem primárne venovať. Pohyb a dynamika linky, to ma priťahovalo. Dlhú dobu som sa pri štúdiu potýkal s otázkami prečo je pre mňa ťažké filmy dokončovať až do momentu, kedy som musel vytvoriť plnohodnotný film. Problém s dokončovaním sa však objavil zas a ja som si uvedomil, že cesta okolo nevedie takže sa to musím naučiť.

Budem sa snažiť priblížiť celý postup mojej práce a dúfam že na konci si nebudem hovoriť “nikdy viac”, ale “konečne som to dorobil do konca”.

## **I. TEORETICKÁ ČASŤ**

## 1 PREPRODUKCIA

Často som v minulosti preprodukcii a prípravu zanedbával a hovoril som si, že už to mám v hlave a ten obraz už len jednoducho na-animujem pretože presne viem čo chcem. To, že to bola hlúposť som pochopil hneď na to ako sa začali objavovať prvé problémy a ja som sa zasekol na niečom úplne banálnom a nevedel sa pohnúť ďalej. Je nepríjemné keď sa to stane, a vy vlastne neviete čo idete robiť, pretože vám zrazu v hlave jeden obraz chýba, alebo naopak nie ste schopný dostať obraz z hlavy na papier. Občas to potom autora položí natoľko, že už na filme nemá vôbec chuť pracovať. Stáva sa to bežne a myslím, že každý si tým prejde než sa z toho poučí. Sám som sa naučil že je preto nevyhnutné zachovať správny postup pri tvorbe animovaného filmu.

V tejto časti by som rád objasnil ako som sa k námetu vôbec dostal a odkiaľ prichádzali moje prvé inšpirácie. Nechcem však písať iba čisto o mojom filme, ale aj o mne a mojom vnímaní, aby ste mali možnosť nazrieť na vec z mojej perspektívy.

Aj napriek tomu, že scenár na film som mal v podstate už hotový, trvalo nesmierne dlho než som sa k finálnemu dielu dopracoval. Aj keď sa to na prvý pohľad nezdá a od známych či rodiny často počujem slová ako “... to je všetko?”, alebo “A toto ti trvalo tak dlho?” tak za mojím filmom je v skutočnosti veľa práce a stresu. Uznávam, že čas strávený pri tvorbe filmu mohol byť kratší a film mohol byť jednoduchší, alebo už dávno hotový, ale každý máme svoj film a svoju cestu k nemu. Pre niekoho je to jednoduchšie pre iných náročnejšie.

## 1.1 Příprava

Mnohí by radi povedali, že mám hlavu z orecha (poniektorí možno aj horšie) a nebudú ďaleko od pravdy. Niektorí z nás kráčajú do sveta s mladickou nerozvážnosťou, mysliac si že často opakovaná hodnota prípravy je len akýmisi pomocnými kolieskami pre všetkých ostatných a nás sa to samozrejme netýka a upozornenia starších o tom, na čo si máme dávať pozor idú jedným uchom dnu a druhým von.

Na začiatku si každý v duchu hovoríme ako sa nás pravidlá netýkajú a ako by bez nich bolo lepšie, a že my vieme najlepšie ako. S hlavou v oblakoch mierime na mesiac a nie raz si až neskoro uvedomujeme že sme si toho opäť naložili viac než sme mali. Nemyslím, že táto vlastnosť je zlá, alebo na škodu, veď nie jeden mudrc povedal že robiť chyby je ľudské a práve tie chyby nás posúvajú ďalej. Možno ani nie je zlé takéhoto snílka nechať občas prejsť si všetkými tými chybami a až keď mu hlava klesne z oblohy, sám uzná, že ste mali pravdu a napokon začne počúvať.

Nepíšem tu o tom pre nič za nič, ale pretože práve ja som jedným z týchto snílkov. A práve táto neuváženosť ma opakovane ponárala do problémov, kde ostatní už len kývali hlavou nad tým ako som si zase zavaril. A je to práve tá detská túžba, s ktorou som vkročil do sveta animovaného filmu, kde som uvidel všetky tie možnosti bez hraníc a svet, s ktorým sa môžem vyhrať podľa svojich predstáv tak, že keď ho uvidia ostatní spadnú na zadok. A práve s týmto pocitom malého chlapca som si neraz povedal ako spravím veľký film, s ktorým sa budem schopný pochváliť, no ten ma nakoniec s množstvom práce dostal späť do reality, kedy som mal možnosť zvážiť svoju nenásytnosť a dospieť z naivity.

## 1.2 Inšpirácia

Tak ako aj iní, aj ja som sa inšpiroval už len pri písaní tejto teoretickej práce prácami druhých. Prezeral, čítal a hľadal som inšpiráciu pre svoju vlastnú prácu a hlavne pre túto kapitolu o inšpirácií. Ako som čítal a prezeral texty iných v očakávaní náhleho prílivu inšpirácie, stále nič neprichádzalo. Po chvíli som si však uvedomil, že inšpirácia nepríde len tak sama od seba a ja na ňu nemôžem len tak ďalej čakať. Preto som začal písať to, čo mi v danom momente napadlo. Netrvalo dlho a inšpirácia prišla sama a ani som si to neuvedomil. mal som prvých pár strán za sebou. Píšem o tom práve preto pretože mám pocit že takto to funguje nielen s písaním ale so všetkým čo robíme, či už film, hudbu alebo literárne dielo.

Často vidím ako ľudia vravia “idem sa prejsť, idem si sadnúť, idem si ľahnúť na gauč a ono to príde samo”. A veľakrát príde maximálne tak spánok. Všimol som si, že inšpirácia je ako *Batman*<sup>1</sup>. Vždy nás zaskočí nečakane a často krát nás prekvapí na úplne nezvyčajných miestach. Kto z nás nepozná ten pocit, keď musíme vstať z postele len, aby sme si zapísali nejaký nápad.



Obr. 2, Gipi



Obr. 3, Jim Lee



Obr. 1, Kim Jung Jih

---

<sup>1</sup> **Batman** komiksová postava, vytvorená Bobom Kaneom a Billom Fingerom. Ikonická postava DC Comics, jeden z najslávnejších Superhrdinov. (20)

Čo môžem o inšpirácii ešte povedať je, že chodí v obrazoch. Aspoň čo sa mňa týka. Vždy je to predstava, už len keď sa pozerám na zaujímavú ilustráciu, nejde ani tak o vizuálne spracovanie ale príbeh, ktorý sa za obrazom skrýva. Niektorí vidia iba statický obraz, no mne sa pred očami premieta film a premýšľam čo sa v tom obraze stalo a čo bude nasledovať. Tieto príbehy ma dovedli až ku dverám animácie, kedy som mal možnosť do obrazu písať príbeh ja.



Obr. 4, Karl Kopinski



Obr. 5, Gipi

Na jednu stranu je dobré si cielene rozširovať obzory, skúšať nové chodníčky a sledovať iných, ale inšpirácia ako taká príde zväčša keď už sme na ceste. Ja preto rozdeľujem inšpiráciu na tú, ktorú hľadáme a na tú, ktorá hľadá nás.

Inšpiráciu, ktorú som hľadal ja bola zväčša v komixovej tvorbe *Gipiho*<sup>2</sup>, *Jima Lee*ho (1), skiciach *Karla Kopinského* (2) alebo ilustráciách Kórejského umelca *Kim Jung Jiho* (3). Ale taktiež v Obrazoch Japonských kaligrafií pri ktorých som obdivoval ich jednoduchosť a zručnosť, kedy stačilo pár ťahov štetca a obraz bol na svete.

Ďalej v animáciach Disneyho animátorov alebo Francúzskych škôl animácie. Inšpiráciu som často videl aj v akčných hrách, ktorých prvky pohľadu prvej osoby a pohyblivej kamery som skúšal vkladať aj do svojej bakalárskej práce.

---

<sup>2</sup> Taliansky výtvarník a komiksový kresliar, vlastným menom **Gianni Pacinotti** (6)

Už keď som sa hlásil na školu bol som fascinovaný akčnou, dynamickou linkou v kresbe a pohybom. Často mi čiernobiele skice disneyho animátorov pripadali lepšie ako hotová farebná verzia.

Príťahovala ma tá drsnosť kresby, a bol to jeden z hlavných dôvod prečo som chcel študovať animáciu. Moja zaujatosť linkou ma však občas zaslepovala natoľko, že som po jej dokončení nevedel čo ďalej.



Obr. 6, Disney

### 1.2.1 Literárna inšpirácia

Samozrejme nesmiem obísť literárnu inšpiráciu, ktorá zhodou okolností stojí aj za zrodom námetu na môj bakalársky projekt. Bolo to práve v období pri čítaní Sci-fi – hororových románov, ktoré ponúkajú perfektnú živnú pôdu pre moju predstavivosť a fantáziu. A ako som spomínal vyššie, to že inšpirácia prichádza v predstavách v dvojnásobnom množstve, platí najmä pri knihách a literatúre. Ako literárnu inšpiráciu pre môj bakalársky film by som rád spomenul knihu *Metro 2033* (4), kde popisy temných chodieb a nekončiacej cesty ma priviedli práve k prvému nápadu/námetu.

## 2 HĽADANIE NÁMETU

Hľadanie námety bolo pre mňa pôrodom. Zo začiatku som vôbec nemal potuchy o čom bude môj film. Musel som rýchlo vymyslieť námet a zo všetkých strán som bol bombardovaný správami o úspechoch, predovšetkým mojich starších spolužiakov a ich bakalárskych a magisterských prác a o tom, kto je na akých festivaloch a kto kde vyhral. Samozrejme že som nadobudol pocit, ako musím pre svoj bakalársky projekt vymyslieť niečo špeciálne čo by sa mohlo rovnať všetkým tým skvelým filmom predtým mnou. A aj keď som sa snažil ako som len vedel, žiaden nápad neprichádzal. Nevedel som prísť na nápad, ktorý by ma bavilo animovať aj po vizuálnej stránke. Takže som rozmýšľal nad niečím akčným a dobrodružným, pretože to bol druh animácie, ktorý mi išiel najviac. Keď už sa táto neschopnosť vymyslieť niečo epické ťahala nejakú dobu a ostatní spolužiaci už začali prezentovať svoje prvé nápady, uvedomil som si, že asi na to idem zle a snažil som sa dopátrať kde brali inšpiráciu k filmom starší študenti.

Pri rozhovore so spolužiakom mi bola daná rada spraviť film o niečom, čo ma v reálnom svete baví alebo zaujíma. Po dlhšom rozhovore sme dospeli k nápadu spraviť niečo o rezbárstve, vzhľadom na to že práca s drevom ma už dlhšiu dobu fascinovala. Tento rozhovor mi otvoril nové dvierka možností a odtrhol ma od pôvodnej predstavy spraviť epický príbeh, ale namiesto toho niečo jednoduchšie k téme, ktorá ma zaujíma. Tak sa v mojej mysli začal rodiť prvý námet.

Príbeh mal byť o starom rezbárovi a jeho drevených oživlých hračkách. Námet bol však podobný Pinocchiovi<sup>3</sup> a iným tematicky podobným filmom, preto som hľadal nový pohľad na vec a snažil sa vymyslieť niečo odlišné, kde by nešlo len o oživé hračky.

Vedel som, že chcem spraviť film o rezbárovi, no jediná hračka ktorá mi prišla na myseľ bol drevený záhradný trpaslík. Chcel som spraviť niečo v spojitosti s ekologickými problémami, kedy by trpaslík musel riešiť záležitosť znečistenia a kvôli tomu by nestíhal záhradu udržiavať, čo by viedlo k tomu že by bol nútený odísť.

Bol som nadšený, že som sa niekam v príbehu posunul no stále som si nebol istý. Námet mi prišiel plochý, nebolo vyriešené kam by trpaslík cestoval a čo by ho k tomu viedlo a taktiež trebalo vyriešiť otázku, kde by bol rezbár. Snažil som sa príbeh upevniť ale motív

---

<sup>3</sup> Animovaný film z roku 1940



kde vidíme svet z pohľadu trpaslíka mi stále nefungoval. Preto som sa rozhodol spraviť trpaslíka neživého ale tajuplného a magického. Vznikol tak druhý námet o starom rezbárovi žijúcom v malom dome so svojou ženou inšpirovaný filmom “UP!” (2009).

Rezbárova žena milovala kvety, ktoré boli všade okolo. Ale pretože už boli obaja starí, sama sa o záhradu a všetky kvety starať nedokázala. Preto jej rezbár vyrezal dreveného záhradného trpaslíka, ktorý jej mal pomôcť postarať sa o záhradu. Rezbárová žena však trpaslíka umiestnila do kvetináčov v dome, zabudla naň a záhrada pomaly pustla. Havným zlomom v príbehu bola smrť rezbárovej ženy, čo ponechalo rezbára zarmúteného a uzavretého doma. Postupom času záhrada vyschla a kvety v dome hynuli. Starý rezbár zo zármutku nedokázal kvety udržiavať pri živote. No napriek tomu jeden z kvetináčov zostával stále živý a kvety v ňom svieže a plné života, čo v rezbárovi vyvolávalo toľko smútku, že sa na kvet nemohol ďalej pozerieť až ho napokon vyhodil do záhrady aj spolu s trpaslíkom. Nejakú dobu takto rezbár zavretý v dome truchlil a bez ženy strácal pôvodnú chuť do života. Trpaslík, ktorý bol vtedy vyhodенý na záhrade zapríčinil to, že záhrada začala opäť ožívať, až napokon jedného dňa keď rezbár vyšiel zo svojho domu, uzrel tu krásnu záhradu, ktorú nevidel od čias kedy sa o ňu starala jeho manželka. Rezbár po dlhom čase cítil, akoby jeho žena nikdy neodišla a opäť sa vrátil k svojej starej práci.

A pretože som sa v tom čase vrátil z erasmu v Nórsku, kde sme mali možnosť si vyskúšať výrobu bábok a stop-motion animáciu, chcel som skúsiť tento námet spracovať práve v tejto technike. Avšak pri prezentovaní námetov a následnej konzultácii sme dospeli k názoru, že námet ale aj technika nebudú najlepším riešením. Ostal som preto znova bez námetu a bez nápadu.

Pretože času už nebolo veľa, rozhodol som sa, že spravím niečo jednoduché bez hlbšieho príbehu a radšej si užijem proces tvorby a kreslenia, ako tráviť nekonečné množstvo času dramaturgiou scenára a hľadani pointy. Vtedy som si spomenul na jeden krátky príbeh, ktorý mi napadol pri čítaní knihy *Metro 2033* (4).

Pôvodne som tento príbeh chcel spracovať vo svojom voľnom čase, buď vo forme komixu alebo ako epizódu zo seriálu. Ale keďže som tento príbeh mal už rozpísaný a taktiež som už mal približnú predstavu o vizuálnom spracovaní, rozhodol som sa tento námet použiť pre svoj bakalársky projekt. Pôvodne malo ísť o jeden diel zo seriálu bez hlbšej pointy, ako akčné vojnové sci-fi, kde by mladý chlapec unikal pred mimozemšťanmi cez zničené ulice

mesta a hľadal útočisko v ruinách domov. Tento nápad mi prišiel jednoduchý a s mnohými príležitosťami na hranie sa s kamerou a akčnými zábermi.

Pri konzultáciách s pedagógmi sa ani tento nápad neujal a moje pôvodné nadšenie ma rýchlo opustilo, nakoľko sa všetci zhodli na tom že akčné sci-fi bez pointy by zachádzalo až do akčných strielačiek a stratilo by všetkú vážnosť. Preto sme spolu s vedúcim mojej bakalárskej práce začali príbeh upravovať tak, aby sa zachovalo jeho akčné jadro. Zrodil sa tak nový námet, tentokrát zasadený do reálneho prostredia.

## 2.1 Námet

*Príbeh o chlapcovi počas vojnového konfliktu v jeho rodnom meste. Chlapec sa ocitá v zničenom podniku medzi svojimi kamarátmi, obkolesený ruinami mesta kde kulisy dopĺňajú zbombardované ulice. Na začiatku sa stretávame s chlapovými psychickými problémami, ktoré sa objavia potom, ako jeho kamaráti zahynú v boji a on sa ocitá sám. Chlapec uniká, aby si zachránil život, no miesta, ktorými prechádza mu pripomínajú hlasy jeho kamarátov z detstva. Sprevádzajú ho až do jeho domu v ktorom žil. Tam sa pomaly poddá ilúziám a prestane vnímať realitu. Začína vidieť svoje okolie v stave, v akom si ho pamätal z detstva a preto zabudne na hrozbu číhajúcu zvonku a po otvorení dverí do jeho izby zastane pri pohľade skrz ohromný kráter v jeho dome. Pozerá na panorámu mesta nedotknutého vojnou, sprevádzanú hlukom áut a ľudí počas bežného rána. Táto scenéria je ukončená až výstrelom, po ktorom sa chlapec vo svojej predstave zosúva na zem a umiera.*

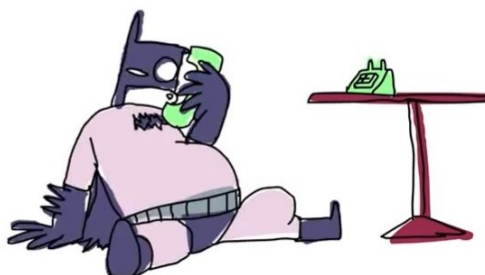
Po tom ako bol prvý námet filmu oficiálny, film aj naďalej prechádzal transformáciou primárne vo fáze storyboardu a animatiku. Vtedy bolo možné lepšie sa venovať dramaturgií a podchytiť tak nejasnosti a problémy ktoré vopred neboli zrejmé.

Skôr ako začnem písať o literárnom scenári, bolo by dobré objasniť moju pôvodnú motiváciu, s ktorou som chcel film rozvíjať. Vzhľadom na to že v predchádzajúcich obdobiach som mal problém filmy dokončovať, mal som v pláne spraviť niečo vizuálne aj príbehovo jednoduché a zároveň tak aby ma to držalo motivovaného.

Jednou z mojich najväčších inšpirácií pri hľadaní výtvarna bola moja posledná semestrálna práca, pri ktorej som trochu odbočil zo svojej pôvodnej konvenčnosti

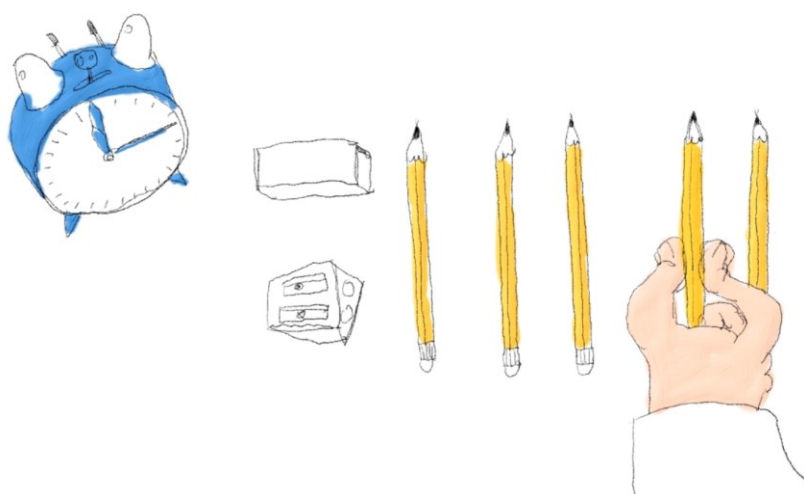
so zameraním sa na detail a kresbu a skúsil som ju spracovať jednoduchým spôsobom v primitívnej linke bez výrazných obmedzení.

Inšpiráciu som v tom čase objavoval v krátkych epizódach *Bamana a Pidermana*<sup>4</sup>, ktoré ma zaskočili svojou jednoduchosťou a skvelým humorom a taktiež pri animovanom filme od Gobelínov *La poundiere*<sup>5</sup>.



Obr. 7, Baman a Piderman

Na rozdiel od ostatných predošlých animácií na ktorých som pracoval som si tvorbu tohto filmu s prostým prístupom užil a výsledok bol prekvapivo dobrý. Pochopil som že nie je nutné stavať na perfektnej kresbe a prepracovanom vizuále ale vtip sa nachádza v nápaditosti. Pri tejto semestrálnej práci s názvom „**Test**“ (založený na reálnych zážitkoch a pocitoch z čias základnej školy) som sa odviazal natoľko že som ju zvládol spracovať v rekordne krátkom čase, pričom na prezentácii mi bola pochválená viac ako práca, na ktorej som strávil enormné množstvo hodín vykreslovaním detailou postáv a pozadí.



Obr. 8, Semestrálna práca – Test

<sup>4</sup> **Baman a Piderman** - krátke tradične animované bláznivé série. Tvorcovia Lindsay a Alex Small-Butera (21)

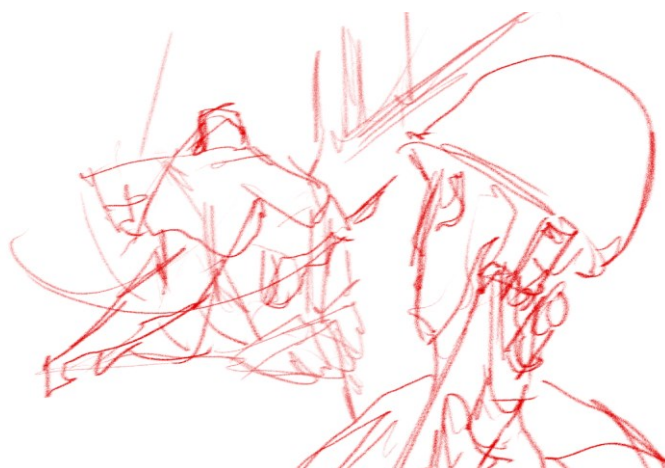
<sup>5</sup> Francúzska škola animácie – **Gobelins** (22)

Tento prístup som chcel vnieŝť aj do svojej bakalárskej práce a preto som začal tvoriť prvé návrhy a animačné testy s jednoduchou skicovitou linkou pri ktorej som si nedával moc záležať na zachovávaní proporcií. Vo výtvarne som sa inšpiroval svojím obľúbeným komixovým autorom *Gipim*<sup>6</sup>, ktorého kresba ma fascinovala.



Obr. 9, Inšpirácia, Gipi

Ďalším dôležitým faktorom, ktorý hral významnú rolu pri úspechu mojej semestrálnej práce bol fakt, že bola dokončená. čo pre mňa bolo veľkým úspechom. Preto som si zo začiatku hovoril, že to urobím jednoduché. Ale prvotná jednoduchosť sa postupom času zmenila na zložitosť.



Obr. 10, Čas na čaj, skica

---

<sup>6</sup> Taliansky výtvarník a komiksový kresliar, vlastným menom **Gianni Pacinotti** (6)

### 3 LITERÁRNÝ SCENÁR

Keď už som mal námet vymyslený, prišiel rad na samotný scenár, ktorý bol ešte náročnejším orieškom, pretože bolo nutné vymyslieť veľa detailov a uceliť príbeh tak, aby ho divák vôbec pochopil. Ale aj napriek hotovému scenáru sa film najviac vyvíjal až vo fáze animatiku.

Literárny scenár bol ďalším krokom k rozpísaniu príbehu tak, aby bolo jasné čo sa tam deje. Je to detailné rozpracovanie námetu, ktoré často slúži hercom, animátorom a režisérom na prípravu a pochopenie filmu. Literárny scenár sa často podobá na písanie poviedky, kedy všetky situácie popisujeme do detailu bez obrazových a technických parametrov ako sú kamera a strih, ktoré sa nachádzajú až v technických scenároch. Text literárneho scenára je buď písaný v podobe poviedky, alebo jeho stránky bývajú rozdelené do dvoch častí, kedy na jednej strane vidíme text toho čo vidíme aj na obrazovke a na strane druhej popisujeme to čo divák počuje, v tomto prípade ide výhradne o dialógy. (5)

Aj počas písania literárneho scenára prechádzal film mnohými úpravami. Už to však nebolo hľadanie, ale vývoj a transformácia jednoduchého príbehu. Pôvodným zámerom a námetom bolo vytvoriť film založený na jednoduchosti bez významnej pointy alebo klasickej stavby deja, s čistým zámerom vizuálne sa s tým vyhrať.

Jednoduchosť linky a odpútanosť od presného zachovávanía proporcií mi otvorilo možnosti hrať sa s pohybmi kamier animáciou prostredí a akčnými pohybmi, k čomu sa ale dostanem neskôr pri tvorbe storyboardu a následného animatiku. Vo filme sa neskôr, po pridaní pointy a témy začali objavovať otázniky ohľadne vyobrazenia motivácie jednotlivých postáv a smerovania deja. Bolo preto nutné opakovane film konzultovať a upravovať.

Cieľom bolo zvýrazniť motiváciu jednotlivých postáv tak, aby mal divák jasno kto, prečo a kam smeruje. Jasné bolo, že chlapec ostane sám v zničenom meste. Aby som zvýraznil osamelosť a pocit prázdna rozhodol som sa na začiatok vložiť ďalšie postavy, ktoré v prvej tretine filmu zahynú a divák bude mať možnosť uvedomovať si samotu spolu s hlavnou postavou.

Vzhľadom na to, že finálny námet sa vyvinul z predošlého príbehu, kedy skupina vojakov bojuje v opustenom meste s vesmírnym nepriateľom, každému by bolo jasné čo

a prečo sa tam deje. Jednoducho je vojna a poslední žijúci vojaci sa snažia bojovať o prežitie. Tak ako to bolo vo veľa slávnych filmoch ako napríklad „*Zachráňte vojaka Ryana*“ (1998).

Avšak teraz keď bol príbeh zasadený do reálneho prostredia musel som riešiť otázky typu – Kto sú tí vojaci, prečo sú tam kde sú, kam smerujú, odohráva sa dej stále počas vojny, je to inšpirované skutočnou vojnou, prípadne o aký konflikt sa jedná? S týmito otázkami sa na mňa začali obracať ľudia, ktorým som film prezentoval pri konzultáciách. Bolo nutné tieto nejasnosti vyriešiť. Preto som sa rozhodoval medzi tromi rôznymi verziami.

Prvá, kedy by film začal scénou, v ktorej by vojaci prehľadávali ruiny starého baru, kde by hľadali zvyšky jedla, alebo útočisko. Táto verzia sa mi páčila a neskôr som dokonca videl podobne spracovaný úvod vo filme „*Dunkirk*“ (2017), kde sa stretávame so skupinou vojakov, ktorí následne po krátkej streľbe od neznáameho nepriateľa hynú a na žive ostáva iba jeden hlavný hrdina, ktorého máme možnosť sledovať po zvyšok filmu.

Druhá verzia by sa začínala scénou, kedy vidíme ako chlapec blúzni a neskôr sa prebúdzá v ruinách baru. Počuje okolo seba zvuky ako z čias predtým, keď bar ešte normálne fungoval. Jeho ilúzie sa mali stupňovať počas toho ako by unikal pred nepriateľmi a smeroval domov. Jeho preludy a hlasy z minulosti by nám objasnili, že chlapec v danom meste žil a ilúzie, ktoré vidí a počuje sú len obrazy z jeho spomienok. Jeho cesta domov by bola zakončená úplnou stratou kontaktu s realitou. Ilúzie domova a pocit, že je vo svojich spomienkach kedy sa nič zlé naokolo nedialo ho nakoniec pripraví o život. V momente kedy sa nechal pohltiť predstavami a ilúziami stráca obozretnosť a v momente nepozornosti ho nepriateľ zastrelí.

Posledná a finálna verzia bola tá, kedy sa chlapec preberá v zničenom bare spolu s ďalšími vojakmi, ktorí hrajú karty. Hranie kariet a kludná atmosféra mi dali možnosť odpútať pozornosť od vojnovnej tématiky a dopomôcť divákovi uklidniť sa a dať im pocit, že nehrozí žiadne nebezpečie. Okrem toho to hralo do kontrastu so zruinovaným mestom a vojenskými uniformami, ktoré na sebe mali všetky postavy oblečené. To, že sa chlapec práve zobudil malo zdôrazniť pocit toho, že prípadný zvrát a boj nikto neočakával a taktiež to malo v divákovi vzbudiť rovnaké pocity napätia a nepripravenosti čeliť nadchádzajúcej situácii, aké pociťuje hlavná postava.

Potom ako bol úvod jasný, rozhodol som sa definovať cieľ hlavnej postavy, a to dostať sa domov. Ten symbolizoval posledné útočisko a únik od hroznej reality. Spúšťáčom

preludov mali byť známe miesta, ktorými chlapec prechádza. To, aby som upevnil príčinu chlapcových ilúzií som nechcel nechať len na chlapcovom psychickom stave a preto som sa rozhodol, že chlapec bude v priebehu filmu postrelený a práve toto zranenie spolu so stratou krvi u neho tieto ilúzie a preludy spustia.

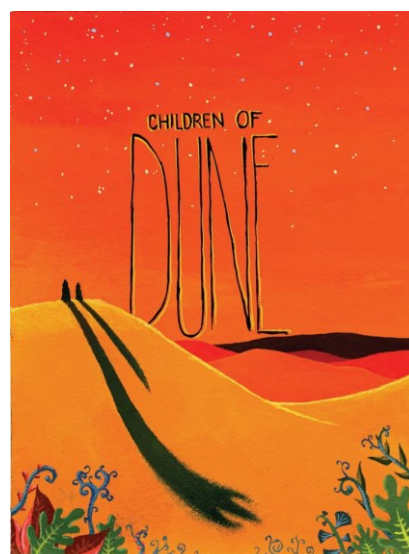
Na svet prišla ďalšia otázka a to, či je chlapec už po príchode domov mŕtvy a jeho domov je len v jeho predstavách, alebo sa naozaj dostáva domov a následne zomiera. Aby som poukázal na kontrast medzi realitou a iluziami, rozhodol som sa na konci filmu chlapca postaviť do jednej z izieb v jeho dome, kde by cez obrovský kráter v streche sledoval krásnu scenériu pekného mesta a krajiny, ktorú si pamätal v jeho spomienkach, tá by sa vzápätí po poslednom výstrele pretrhla do skutočného zobrazenia reality.

Tým že som počas filmu pracoval s tým, že príčinou ilúzií je prechod hlavnej postavy do klúdu jediným podnetom ktorý chlapca opakovane vracal do reality bol výstrel od nepriateľa ktorý ho v priebehu filmu prenasledoval. Tým pádom sme pri každej ilúzií mohli očakávať ďalší výstrel ktorý teda zaznie aj na konci filmu kedy posledný krát pretrhne chlapcovu predstavu do reality.

### 3.1 Skice, návrhy, hľadanie výtvarna

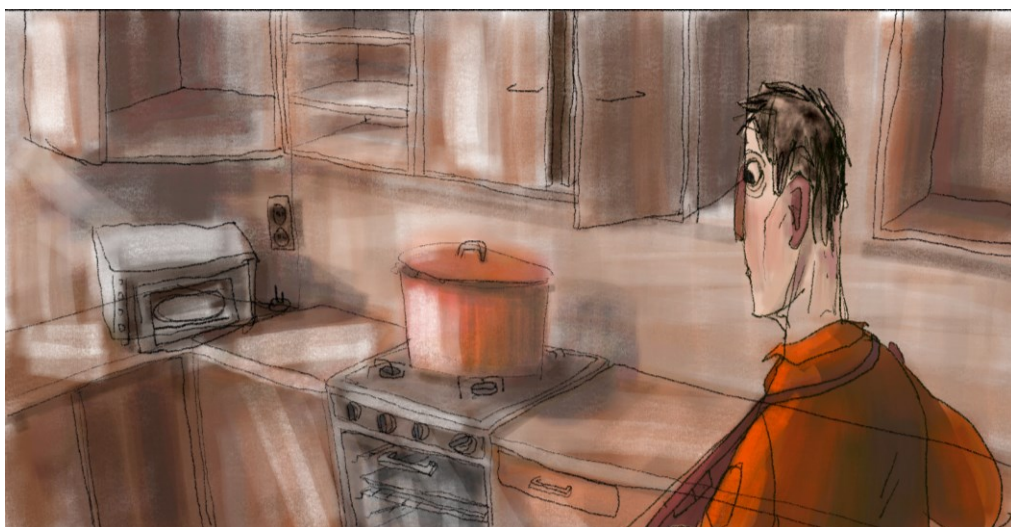
Keďže som už väčšinu kontextu k tomuto bodu popísal pri inšpiračných zdrojoch popíšem túto podkapitolu iba v skratke. Jednou z najväčších vzorov pri tvorbe charakterov do filmu bol komixový autor *Gipi* (6).

Snažil som sa nájsť kompromis medzi mojou predstavou v hlave a výtvarným riešením ktoré by nebolo moc zložité ale zároveň by bolo bohaté na detailoch. Nechcel som postavy vkladať do nijakého reálneho konfliktu preto som sa rozhodol im dať oranžové uniformy ku ktorým inšpirácie som našiel pri čítaní knihy „*Duna*“ (7), ktorej príbeh je zasadený do púštného sci-fi prostredia.



Obr. 11, Inšpirácia Duna

Čo sa týka vizuálnej stránky developmentu prostredia týka využil som ako inšpiračné zdroje fotografie z vojnového konfliktu v Sýrii. Zbombardované ulice plné prachu boli v tom prípade v skvelom kontraste s farebnými a zelenými ilúziami ktoré hlavná postava zažívala. Aj keď chlapcové ilúzie boli viacej snové v studených tónoch, farebne kontrastovali s reálnym svetom ktorý bol síce zasadený do teplých farieb ale dýchal prázdnotou.



Obr. 12, Výtvarný návrh prostredia



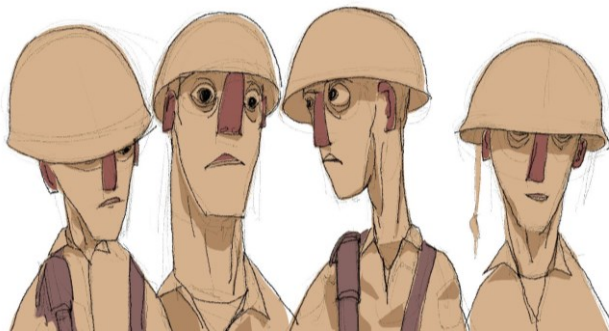
Obr. 13, Výtvarný návrh prostredia



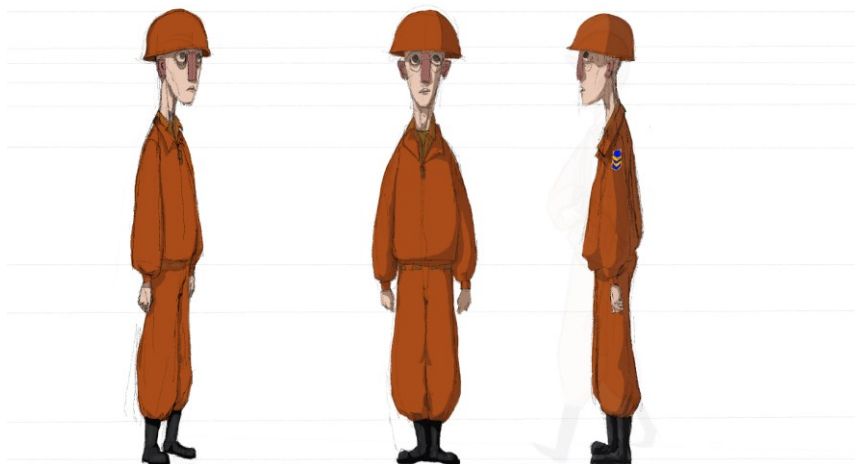
### 3.2 Hlavná postava

Vo výtvarnej príprave býva zahrnutý charakter dizajn postáv, pozadí, ale aj animačné testy. Všetky tieto veci treba dôkladne premyslieť predtým než sa začne pracovať na storyboarde. V mojom prípade bolo nutné vymyslieť vzhľad, charaktery a chovanie postáv, ale taktiež to kde, kedy a prečo sa určité veci odohrávajú.

Hlavnou postavou je najmladší člen skupiny vojakov. Práve to, že je najmladší malo zvýrazniť jeho plachú povahu, neschopnú akceptovať realitu čo malo za následok vytváranie ilúzií. Mladý chlapec znázorňuje zraniteľnosť a nepripravenosť. Jeho jediným cieľom je dostať sa domov. Ostatné postavy sprevádzajúce hlavného hrdinu sú staršie, takže pri hlavnej postave pôsobia ako autorita dávajúca chlapcovi po ich zahynutí ešte silnejší pocit zúfalstva a bezradnosti.



Obr. 14, Výtvarny návrh, hlavná postava



Obr. 15, Výtvarny návrh, hlavná postava

Taktiež pri rozmýšľaní nad touto postavou som sa inšpiroval filmovým hrdinom z vojnovnej trilógie „*Unsere Mütter, unsere Väter*“ (2013), ktorý je zasadený do druhej svetovej vojny kde jeden z hlavných hrdinov je chlapec nútený odísť na front bojovať za Nemeckú ríšu proti jeho vlastnej vôli. Film je skvelým zobrazením pomalej vnútornej transformácie hlavných postáv vystavených nepriazni vojny.



Obr. 16, Výtvarný návrh, hlavná postava

Nad podobným motívom, kde je hlavná postava nútená rýchlo vyrásť zo svojej detskej naivity, ako to často býva aj v záberoch pri verbovaní mladých chlapcov, ktorí opustili pohodlie svojich domovov, aby narukovali do armády, kde sa z nich po krátkom čase stávajú dospelí muži, som premýšľal pri svojom filme „*Boot Camp*“ (2007).



Obr. 17, Výtvarný návrh, hlavná postava

Aby som dosiahol aspoň podobný pocit rozhodol som sa využiť drsnosť linky, ktorá by sa vyvíjala počas celého filmu. Keďže som nechcel, aby sa hlavná postava menila iba v linke, ďalším zvýraznením premeny charakteru je jeho oblečenie. Hlavná postava sa postupom času zbavuje vojenských symbolov ako je helma, puška, bunda a nakoniec aj topánky. Tým sa hlavná postava ku koncu filmu oslobodzuje od vojny, nielen psychicky ale aj fyzicky.



Obr. 18, Hlavná postava, zbavovanie sa vojenských symbolov



Obr. 19, Hlavná postava, zbavovanie sa vojenských symbolov



Obr. 20, Hlavná postava, zbavovanie sa vojenských symbolov

### 3.3 Motivácia postáv

Pri konzultácii svojho príbehu so strihačkou sme sa zhodli na tom, že cieľ a motív návratu hlavnej postavy domov nieje tak úplne jasný a najlepšie by bolo to divákovi pripomínať nielen na začiatku a na konci príbehu, ale aj v priebehu deja. Musíme to divákovi vkladať do hlavy a nečakať, že to pochopia hneď na začiatku. Prešli sme celým filmom a rozhodli sa ho ešte dramaturgicky upevniť. Na prepojenie postavy s jej domovom nám poslúžili chlapcove ilúzie, ktoré už neboli len plochými výjavmi z jeho minulosti, ale konkrétnou predstavou jeho domova.

V celom príbehu sa ilúzie objavia tri krát a pri každej nasledujúcej z nich sa chlapec ocitá bližšie a bližšie ku dverám svojho domu a pri poslednej už je tak blízko, že sa už naťahuje za ním. Po štvrtý krát sa už dostáva domov a otvára dvere. Pri tomto vyobrazení som sa pohral s myšlienkou, že divák vlastne netuší či sa chlapec k domu naozaj približuje, alebo sa jeho zdravotný stav natoľko zhoršuje, že aj v momente kedy na konci do domu vstupuje je už hlavná postava mŕtva a tým jediným spôsobom sa mohol vrátiť. Pri tejto verzii by vyšlo najavo, že celý čas iba bezcieľne unikal a jeho domov bola iba ilúzia, ktorá bola výsledkom z jeho strelného poranenia a krvácania.

Pôvodný motív môžeme vidieť napríklad vo filme „*Gladiátor*“ (2000), kde opakovane vidíme záber z hrdinových predstáv, ako sa vracia domov pričom v reálnom svete vidíme ako sa jeho zdravotný stav kvôli zraneniu zhoršuje. Nakoniec som sa rozhodol ostať pri verzii, v ktorej sa hlavná postava naozaj snaží utiecť domov a na konci sa tam aj dostane, hoci ho cestou sprevádzajú ilúzie.

Tieto ilúzie vždy prepne do reality výstrel, ktorý zaznie a pochádza od toho istého nepriateľa, ktorý mal na svedomí jeho mŕtvych kamarátov. Výstrel počas filmu zaznie tri krát a vždy pretína ilúziu do reality. Štvrtý výstrel ktorý zaznieva na konci celého príbehu keď už sa chlapec úplne poddal predstavám a sledoval panorámu mesta v ilúzií, tak ako by sa žiadna vojna neudiala. Posledný výstrel teda ukončuje poslednú ilúziu ale aj príbeh, takže na zlomok momentu máme možnosť vidieť mesto v realite so zničenými ulicami spustošenými vojnou. Tento posledný výstrel nám teda ukazuje to, že chlapec sa naozaj dostal domov a nebola to iba predstava. Aj napriek fotografiám a ilúziám, ktoré hlavnú postavu spájali s domovom, som sa rozhodol do príbehu vložiť ešte jeden prvok, ktorý by ešte posilnil to, že chlapec sa domov naozaj dostane a tým prvkom je kľúč.

Prvotná predstava bola, že by pri príchode ku dverám svojho domu nahmatal kľúč na skrytom mieste, o ktorom by vedel len on, tak aby bolo jasné, že ten dom pozná a prsne vedel kde sa kľúč nachádza. Neskôr som sa rozhodol že kľúč musí, byť symbolom už na začiatku a najlepšie bude keď na ten symbol poukážem viackrát. No divák by pochopil až na konci, že kľúč ktorý si chlapec celú cestu nesie zavesený na krku je od jeho domu. Každý z týchto symbolov mal byť vo filme vyobrazený tri krát za sebou nasledujúcim poradím: fotka, kľúč a ilúzia. Po týchto troch symboloch by už mala byť motivácia a cieľ chlapcovej cesty jasný.

Bolo dôležité taktiež myslieť aj na vzťahy, chovanie a minulosť vedľajších postáv, pretože tie sa môžu navzájom ovplyvňovať. Všetky takéto detaily tvoria film uveriteľnejším a realnejším. Čo je napokon hlavným zámerom autora a režiséra. Ak divák prestane veriť príbehu a informáciám, ktoré mu predkladáme, začne sa nudiť a stratí záujem film sledovať.

## 4 STORYBOARD

Ide o prvý krok k vizuálnemu spracovaniu filmu. „*Storyboard neboli technický scénář je převod literatury do filmové řeči. V technickém scénáři jsou uvedeny v obrázkové formě všechny klíčové situace filmu rozdělené do záběrů spolu s časovými údaji, dialogy, ruchy a pokyny pro hudbu.*“ (8)

Pretože má storyboard toľko spoločného s komixom, je pre mňa jednou z najzaujímavejších častí pri tvorbe audiovizuálneho diela. Tento proces kreslenia jednotlivých okienok je pre mňa zábavou pretože mám možnosť vytvárať navrhovať experimentovať a dávať tak voľnosť svojej fantázií. Vytvárať rôzne variácie záberov, hľadať dobré uhly kamery a rozmyšľať nad priestorom, vrstvami v perspektíve ale aj zdrojom svetla. To všetko je dobré mať už vymyslené pred začatím tvorby animatiku, aby sa tak predišlo zbytočnému zasekávaniu sa na detailoch.

Pri storyboardu je možné plne sa hrať s linkou a na vizuálnom prepracovaní až tak nezáleží hlavné je to, aby boli všetky body ktoré som opísal vyššie z daného obrazu jasné. Táto časť je pre mňa veľmi motivujúca a je to jedna z chvíľ kedy mám z tvorby filmu radosť. Je to zvyčajne preto, že sa nevytvára prílišný tlak na výtvarne spracovanie. Taktiež je to jeden z prvých fáz tvorby filmu kedy je na celý film ešte veľa času, človek je plný optimizmu a filmarskej naivity.

Jedna z hlavných vecí ktoré sa vždy snažím vyriešiť alebo znázorniť v storyboardu je emócia ktorá musí byť v obraze jasná. Podľa toho potom určujem o aký uhol kamery a perspektívu ide alebo aké svietenie použijem.

Práve pre prácu s uhlami kamier bolo pre mňa užitočné nahliadnuť do „*Framed Ink* (9)“, ktorá popisuje a vysvetľuje ako pracovať s kompozíciou tak, aby obraz zachytával presne to čo autor zamýšľal.

Vedel som že vo filme budem striedať kludové scény prekladané akčnými. Preto som sa snažil kludové scény riešiť celkami a širšími zaberami. Pohľady kamier boli navrhnuté tak aby mal divák všetko na očiach, čo malo vyvolávať pocit kontroly nad okolím. Keď máme všetko pod dohľadom netreba sa ničoho báť statické zábery v ktorých sa nič nedeje tomu celkom dopomáhali.



Obr. 21, Příklad kludová scéna

Naopak rušivé akčné scény, v ktorých som sa snažil podsunúť pocit stiesnenosti alebo chaosu som sa rozhodol riešiť v detailoch. Uhly kamier boli viacej rozhádzané a často sa pri pohyboch triasli alebo prenasledovali iba výraz tváre hlavného hrdinu, takže chaos nebol len v kamere ale aj v tvári hlavnej postavy, ktorú sme mali neustále na očiach.

Akčné scény boli to na čo som sa tešil a dali mi priestor skúšať nové veci, ako napríklad animované pozadia alebo pohyby kamier.



Obr. 22, Příklad akčná scéna

Jedna z vecí ktorú som chcel do filmu vložiť a sám si to vyskúšať bol pohľad prvej osoby, ktorú som mal nahodený aj v storyboardu a animatiku no v neskorších fázach tvorby som tento zaber vyradil a vložil ho na koniec kedy som sa snažil ukázať svet z pohľadu hlavnej postavy.

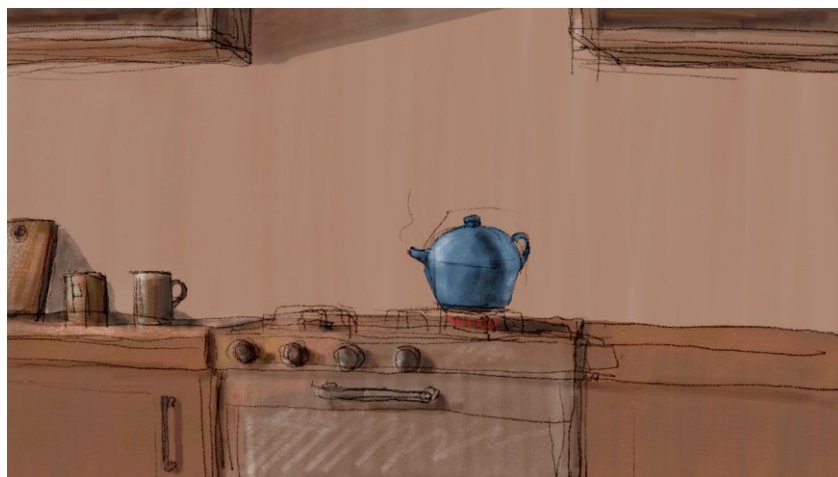
## 4.1 Hľadanie názvu

Aby som nezabudol spomenúť prečo sa film volá „Čas na čaj“ a ako som k samotnému názvu prišiel, musím spomenúť že pôvodne sa film mal volať „Preľud“ alebo „Ilúzia“.



Obr. 23, Titulok

Pri prezentovaní filmu spolužiakom ich ale zaujala jedná scéna kedy chlapec po príchode vidí bublať polievku. Tá mala byť pôvodne spomienka na jeho detstvo, ale keďže sa po novej úprave filmu jeho detstvo v ilúziach už nerieši, prišli sme s nápadom aby namiesto polievky na sporáku vrela voda ktorou by si zalial čaj. Tento akt pitia čaju ktorý pôsobí kľudovo by vyznel ako pekný kontrast k celej situácii v ktorej sa hlavná postava nachádza.



Obr. 24, Čajová konvička



## **II. PRAKTICKÁ ČASŤ**

## 5 ANIMATIK

*„Animatik je první fáze přípravy filmu, kdy se obraz rozhybe. animatik slouží k náhledu základně vytvořené animace celého filmu. Jsou to v podstatě za sebou poskládané obrázky ze storyboardu, kde je dodán například nájezd kamery či panorama. Většinou se jedná o první výstup, který se animatik předkládá klientovi nebo režisérovi daného filmu. Musí zde být už zahrnuta plná stopáž tak, aby mohla být první představa o působení celkového filmu a jednotlivých záběrů. Díky animatiku můžete tak pozorovat, jak reagují diváci.“ (10)*

Tým, že storyboard som mal naskicovany priam v predstihu, pri konzultácii mi bolo navrhnuté rovno jednotlivé obrázky vložiť na časovú os a začať viac rozmýšľať nad časovaním a strihom. Tým že som mal okná pomerne dobre rozkreslené aj s vyjadrením pohybu bol z toho rýchlo animatik ktorý už bolo jasnejšie prezentovať.

Napokon až keď bol film nahodený, pomaličky som prichádzal na to, kde všade som prípravu podcenil a prvé chyby sa začali ukazovať. Napriek tomu že animatik som mal hotový ešte pred ostatnými, trvalo mi nesmierne dlho film dokončiť.

Vedel som že film ako celok budem mať problém dokončiť, preto som ho rozdelil som na tri časti úvod jadro a zaver. Mojm plánom bolo venovať sa najskôr úvodu a záveru aby nedošlo k častej chybe, že človek sa veľa krát na niečom nie tak dôležitom zasekne a potom nestíha film dokončiť. Často vidíme ako napríklad kvalita filmu časom klesá, čomu som sa snažil práve predísť tým o spôsobom. Rozdelenie filmu mi v tomto nesmierne pomohlo. Zakaždým som sa mohol sústrediť iba na jednu časť filmu. Tá už nebola tak dlhá, takže som nemal pocit že dokončenie filmu je nedosažiteľným cieľom.

## 6 ANIMÁCIA

Keďže som svoj storyboard vložil na časovú os a následne ho digitálne prekreslil do animatiku, bolo pre mňa jednoduché to využiť ako hlavné fázy mojho filmu. Pre animáciu som si zvolil *TVPaint*<sup>7</sup> v ktorom som mal už skúsenosti z predošlých školských cvičení.

K animácií som pristupoval tak aby som sa čo najviac vyhol postprodukcii v programe *Adobe After Effects*<sup>8</sup>. Pretože tento program pre mňa znamená peklo, snažil som sa všetko riešiť priamo cez *TVPaint*. Z čoho vznikol kopec ručne animovaných pozadí a posunov kamier. Aj keď to možno znamenalo viac práce, pre mňa išlo o to vyhnúť sa prílišnému stresu z postprodukcie.

Akonáhle som mal celú animáciu dokončenú v skicovitej kresbe, rozhodol som sa prvú polovicu filmu vyčistiť, teda previesť do čistokresby a druhú ponechať v skicovitej forme. Využil som preto zlom vo filme v ktorom chlapca postrelia, čo mi dovolilo prostredníctvom výtvarného riešenia linky zvýšiť napätie v divakovi a vyvolať tak tiesnivé pocity.

Aj keď je film na 25 fps<sup>9</sup> animoval som na každý druhý, niekedy na každý tretí frame v závislosti podľa potreby zjemniť pohyb. Jednoduchá animácia mi dala možnosť spracovať akčnejšie scény s pohybmi kamier, kedy sa človek nesústreďuje na detaily ale na celok a pohyb. Plynulejšiu animáciu som využíval pri statických záberoch s úmyslom zvýrazniť herecký pohyb postav.

Obvykle sa kreslené filmy kreslia na štandardných 12.5 fps čo znamená dvanásť okienok za sekundu, je to minimálny počet obrázkov ktoré ešte ľudské oko vďaka svojej vrodenej vade vníma ako plynulý pohyb. Aj keď je fakt že čím viac obrázkov za sekundu použijeme, tým jemnejší a čistejší pohyb dostaneme, ako to je vidno v Disneyho animáciách alebo rovnako ako popisuje Richard Williams v knize „*The Animator's Survival Kit* (11)“.

Animovať na každý prvý frame je časovo náročné. Preto sa pri menších autorských projektoch ako je tento, obvykle animuje na každý druhý obraz. Prípadne v závislosti od rýchlosti a charakteru pohybu je možné počet okienok upravovať podľa potrieb.

---

<sup>7</sup> *TVPaint Animation 10*, software pre tvorbu 2D animácií

<sup>8</sup> Počítačový program pre tvorbu efektov, kompozit a grafiky

<sup>9</sup> **fps** – frames per second, množstvo obrázkov, vďaka ktorým vytvára naše oko po prehraní ilúziu pohybu. (23)

## 6.1 Strih

V tejto fáze prechádza film najväčšími úpravami. A pretože strih nebola nikdy moja silná stránka, rozhodol som sa obrátiť sa pre pomoc na niekoho skúsenejšieho. So strihačkou sme film niekoľkokrát upravovali a snažili sa ho čo najviac zjednodušiť a dramaturgicky upevniť tak, aby dávala zmysel divákovi, ktorý ho uvidí po prvý krát.

Najväčším problémom býva keď autor pracuje na filme sám a postupom času stráca nadhľad a odstup. Vtedy mu príde všetko jasné a zrozumiteľné ale jakmile film prezentuje druhej osobe, tá má tendenciu pochopiť film úplne inak alebo film nepochopí vôbec. Pre tieto dôvody je dôležité a veľmi prospešné film priebežne konzultovať s ľuďmi ktorí na filme nestrávilí tolko času.

Mojim hlavným zámerom bolo, aby bol divák schopný stotožniť sa s hlavnou postavou tak ako je to len možné. Uvedomil som si však že zábery mám často v celkoch a emócie hlavnej postavy niesú tak zreteľné. Bolo nutné preto film strihovo upraviť spôsobom, aby po každej významnej scéne divák uvidel tvár a reakciu hlavnej postavy. Je dôležité aby divák videl ako sa hlavná postava cíti. Po každej jednej ilúzii nasledovala reakcia hlavného hrdinu

V tejto fázi bolo taktiež potreba upraviť filmovú stopáž, aby nebol film príliš dlhý a celý príbeh bol jasnejší. Preto pri jednej z prezentácií spolužiakom som si uvedomil že film je zbytočne dlhý a dával by perfektný zmysel aj bez jadra. Rozhodol som sa preto celé jadro čo znamenalo jednu tretinu filmu vystrihnúť a film málo upraviť tak aby na seba zábery naväzovali. Týmto skrátením som si ušetril 3 minúty animácie ktoré ani neboli potrebné.

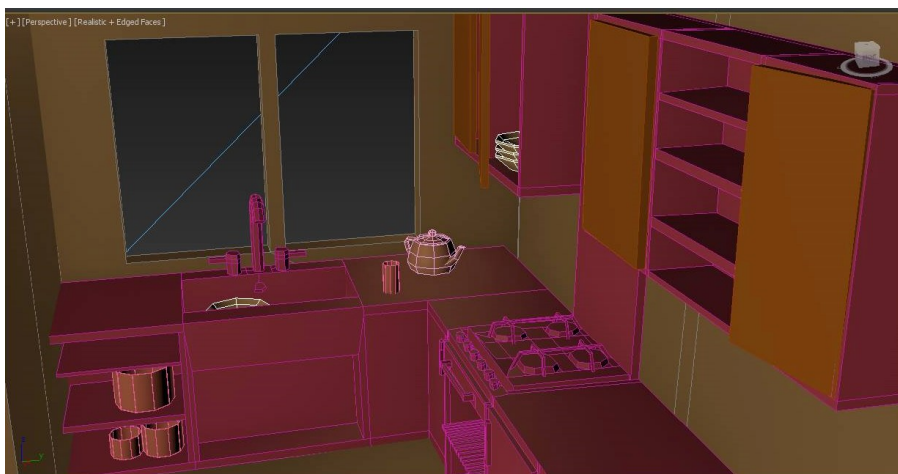
Ďalším dôvodom skrátenia bolo nedoriešenie ilúzií z výtvarného hladiska, s ktorými sa hlavná postava stretáva. V tomto prípade za problémom stáli chýbajúce animačné testy, pretože mi nebolo jasné, jak presne ilúzie vizuálne spracovať.

To sa neskôr podpísalo na množstve času, ktorý mi táto časť zabrala. Film sa síce skrátil o naháňačku utekanie výstrely a striedanie akcie a kludu ale tentokrát bola pointa zreteľnejšia ako predtým.

## 6.2 Animovaná kamera

Vďaka tomu, že som stopáž filmu skrátil o jednu tretinu, stačilo mi nakoniec vyriešiť iba jednu ilúziu, s ktorou už neboli také veľké problémy. Namiesto výjavou z minulosti som sa zameral na to, aby sa pôvodná zruinovaná krajina zmenila na holú zelenú pláň na ktorej nestojí nič okrem jedného domu. Na prvý pohľad bude teda jasné že dom do prostredia nepatrí a tým pádom musí byť s chlapcom nejak spojený

Čas ktorý sa mi podarilo získať skrátením filmu som teraz mohol venovať tomu, aby som sa s ilúziou mohol poriadne vyhrať. Zámer bol, aby sa metamorfóza stala v momente kedy sa kamera otáča okolo hlavného hrdinu. Bolo by náročné zachovať proporcie mesta v animácii preto som sa rozhodol pomôcť si 3D programom



Obr. 25, 3D model domu



Obr. 26, 3D model domu

V programe *3D Max<sup>10</sup>* som si pomáhal už aj predtým pri iných záberoch s pozadiami kedy som podobne plánoval využiť animovanú kameru. Vytvoril som si v priestore jednoduchú postavu a jednoduchý model krajiny so základných geometrických tvarov. Tie mi neskôr poslúžili ako oporný bod pri otáčaní kamery. Týmto spôsobom som nemusel riešiť perspektívu a prípadne problémy pri pohybe kamery v priestore. Jednotlivé pozadia som jednoducho vymodeloval a následný pohyb kamery prekreslil ručne.



Obr. 27, 3D model domu

Vo väčšine prípadov mi však tento spôsob nevyšiel a preto som väčšinu animovaných kamier s výnimkou iluzie animoval ručne bez predlohy.



Obr. 28, 3D model domu

---

<sup>10</sup> Počítačový program pre tvorbu 3D modelov, animácií, renderovanie a textúrovanie

### 6.3 Farba

Keď bola linka vo filme hotová, bolo možné pristúpiť ku farbe. A podobne ako pri riešení linky, aj pri farbe som použil rôzne štetce na podchytenie atmosféry. Kedy začiatkom filmu spolu s čistejšou linkou je použitý aj čistejší štetec. Naopak neskôr pri rozbitej linke je použitý zrnitejší štetec, tak aby z neho rozbitosť linky nevynikala.

Čo sa týka farebnosti, snažil som sa pracovať so svetlom a tónmi farieb. Pôvodným zámerom bolo film začať s východom slnka a skončiť so západom slnka, tak aby som symbolicky podporil koniec dňa a príbehu. Nakoniec po skrátaní filmu tento fakt nie je až tak čitateľný.



Obr. 29, Čas na čaj

Druhým motívom s ktorým som pracoval bol tón farieb. Zo začiatku bol reálny svet zobrazený teplými farbami ktoré zvyrazňujú život aj keď okolitá krajina pôsobí prachovo, naopak farebnosť ilúzií sa zmení na studené farby, vyvolávajúce pocit chladu aj napriek tomu že ilúzie sú riešené pestrejšími farbami. Chladnosť ilúzie malo vyvolať pocit neistoty a podporiť fakt že chlapec zomiera.

## 7 POSTPRODUKCIA

Pod pojmom „postprodukcia“ sa rozumie finálne skladanie a úpravy audiovizuálneho diela. Jednotlivé zábery, efekty, pohyby kamier a plánov sa musia vložiť do programu ako je *Adobe After Effects* a následne upraviť tak aby všetko sedelo jak má.

Vzhľadom na to, že tejto fáze som sa chcel vyhnúť čo najviac a snažil som sa všetky tieto veci riešiť ručne, priamo v programe *TVPaint* stačilo mi exportovať celý film v PNG sekvenciách, ktoré som následne vložil do spomínaného programu *Adobe After Effects*.

Po jednoduchých úpravách a vložených titulkoch stačilo už len film ako celok vyrenderovať do video formátu mp4.

### 7.1 Zvuk a hudba

Keďže zvukovú stránku filmu som riešil cez zvukára a hudobníka, ktorý mi po dokončení filmu dodali ruchovú stopu aj s načasovanou hudbou, nebolo nutné tejto časti z mojej strany venovať veľké množstvo času.

Stačilo hudobníkovi odprezentovať moju predstavu o zvuku ktorý si vo filme predstavujem a so zvukárom konzultovať priebežne náväznosť ruchov, zvukové mosty a jednotlivé atmosféry.

Hudbu hudobník následne dodal zvukárke aby ju mohla spolu s atmosférami a ruchmi vložiť do filmu. Takto mi stačilo finálnu stopu vložiť k svojmu videu pred finalným renderom.



## ZÁVER

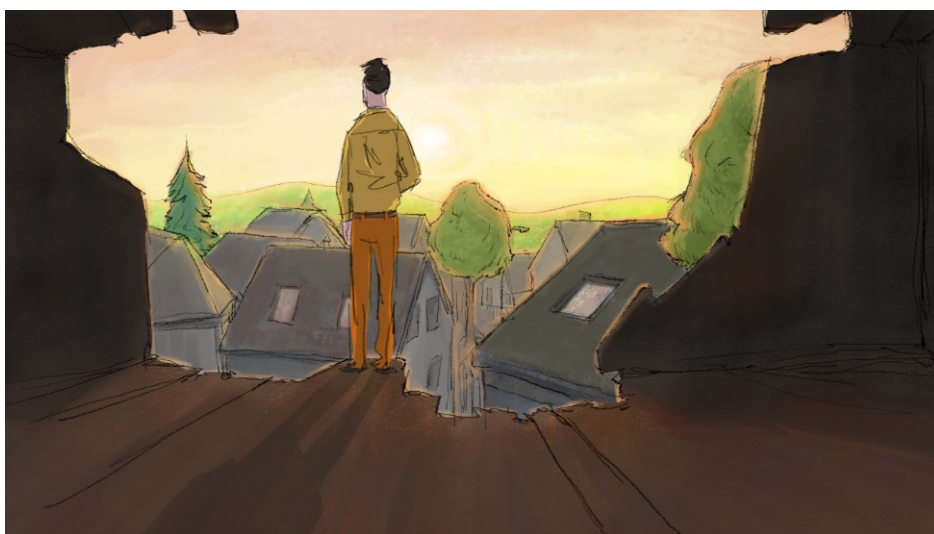
Popravde, po tých rokoch som už ani nedúfal, že svoj film ešte niekedy dokončím, no všetkému raz príde koniec a ja píšem zaver k svojej bakalárskej práci. Dlho som premýšľal čo by som na zhrnutie mohol k svojmu štúdiu povedať, no nenapadlo mi žiadne veľké posolstvo, iba veľká vďaka za to, že som mal možnosť naučiť sa čo som sa naučil.

Na prvom mieste bolo u mňa naučiť sa kresliť a animovať a mám pocit, že za tým som si aj počas celého svojho štúdia išiel. Okrem toho som sa postupne naučil vnímať svoj film nie iba ako vec, ktorou sa prezentujem, ale aj ako niečo na čom sa učím.

Viem, že môj film nie je dokonalý a asi ani nezožne veľký úspech, no stále je to môj film a úprimne, o jeho úspech ani nikdy v skutočnosti nešlo. V prvom rade išlo o to prejsť si tou skúsenosťou spraviť samostatný a plnohodnotný film.

Práve preto som sa rozhodol prerušiť svoje štúdium, napriek veľkému množstvu času, ktorý som v bakalárskom ročníku strávil. Nechcel som ukončiť svoje štúdium s tým, že sa nepoučím zo svojich chýb, ktoré sa so mnou ťahali celé tie roky a s vedomím, že budem prezentovať niečo čo nie je hotové.

A aj keď sa zdalo, že v mojom prípade je to nemožné, som rád že som to vydržal do konca a že som film aj s pomocou a podporou od druhých nakoniec dokončil. Myslel som si, že po dokončení filmu už viac na ďalšom animovanom filme nebudem chcieť pracovať, no nie je to tak. Dokončenie tohto filmu bolo veľkým povzbudením.



Obr. 30, Čas na čaj

**ZOZNAM POUŽITEJ LITERATURY**

1. **dccomics. *Jim Lee, Talent Directory.*** [Online] DC Entertainment, 2020. [Citace: 20. 7 2020.] <https://www.dccomics.com/talent/jim-lee>.
2. **instagram.com. *karlkopinski.*** [Online] instagram. [Citace: 2. 8 2020.] <https://www.instagram.com/karlkopinski/>.
3. **kimjunggius.** [Online] Kim Jung Gi US, 2020. [Citace: 16. 7 2020.] <https://www.kimjunggius.com/>.
4. **Gluchovskij, Dmitrij Aleksejevič. *Metro 2033.*** Bratislava : Ikar, 2010. 978-80-551-2140-6.
5. **Animuj.cz: To nejdůležitější ze světa animace. *Literární scénář.*** [Online] [Citace: 20. 7 2020.] <http://animuj.cz/literarni-scenar/>.
6. **goodreads. *Gipi.*** [Online] Goodreads, Inc., 2020. [Citace: 7. 8 2020.] <https://www.goodreads.com/author/show/350023.Gipi>.
7. **Herbert, Frank. *Duna.*** Bratislava : Premedia, 2018. 9788081596476.
8. **Dovnikovič-Bordo, Borivoj. *Škola kresleného filmu.*** [překl.] Jiří Jaroš. Praha : Institut výchovy a vzdělávání pracovníků Československé televize, 1986.
9. **Mateu-Mestre, Marcos. *Framed Ink - Drawing and Composition for Visual Storytellers.*** Culver City : Design Studio Press, 2010. 978-193349295-7.
10. **Animuj.cz: To nejdůležitější ze světa animace. *Animatik.*** [Online] [Citace: 16. 8 2020.] <https://animuj.cz/animatik/>.
11. **Williams, Richard. *The Animator's Survival Kit - A Manual Of Methods, Principles And Formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators.*** London : Faber and Faber Limited, 2009. 0-571-23834-7.
12. **Jih, Kim Jung. *Artwork.*** Kim Jung Gi, : 2020.
13. **Pacinotti, Gianni Gipi. *PROTEUS MAG Art blog*** : DustinParker.com.
14. **Lee, Jim. *Batman.*** [detective-comics.tumblr.com](http://detective-comics.tumblr.com),
15. **Kopinski, Karl. *The Dark Knight.*** [reddit.com](http://reddit.com) : 2019.
16. **wickwheat. *Disney drawing style.*** [tumblr.com](http://tumblr.com), : 2005.
17. **Alex Small-Butera, Lindsay Small-Butera. *Baman Piderman Find Da Sandwich.*** [mondomedia.com](http://mondomedia.com),
18. **Gipi. *Painting in the Style of Quentin Blake.*** GCSE Graphics, : 2016.
19. **Pinimg. *Children of Dune.*** [pinterest.com](http://pinterest.com).

20. Bayy, Elessar, archeon, wyruzzah, Razer. *postavy.cz. Batman*. [Online] [Citace: 16. 7 2020.] <https://www.postavy.cz/batman/>.
21. IMDb. *Internet Movie Database*. [Online] IMDb.com, Inc. [Citace: 16. 7 2020.] [https://www.imdb.com/title/tt2458462/?ref\\_=ttpl\\_pl\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt2458462/?ref_=ttpl_pl_tt).
22. gobelins-school. *Gobelins*. [Online] [Citace: 20. 7 2020.] <https://www.gobelins-school.com/>.
23. webopedia. *fps*. [Online] TechnologyAdvice, 2020. [Citace: 20. 7 2020.] <https://www.webopedia.com/TERM/F/fps.html#:~:text=fps%20%2F%20FPS.%20%281%29%20%28pronounced%20as%20separate%20letters%29,in%20quick%20succession%20creates%20the%20illusion%20of%20motion..>

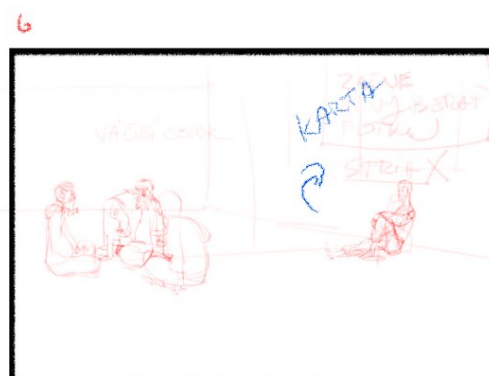
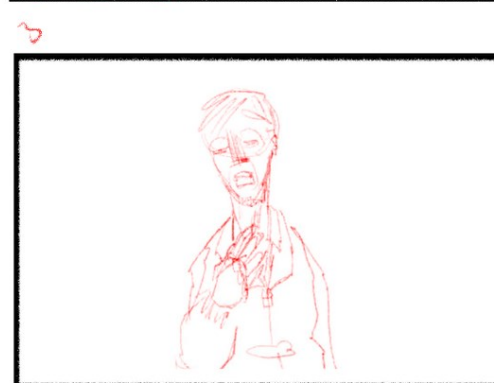
**ZOZNAM OBRÁZKOV**

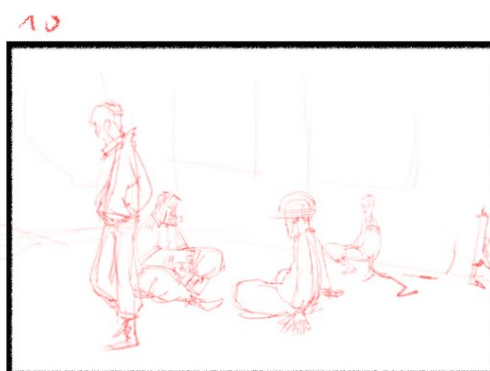
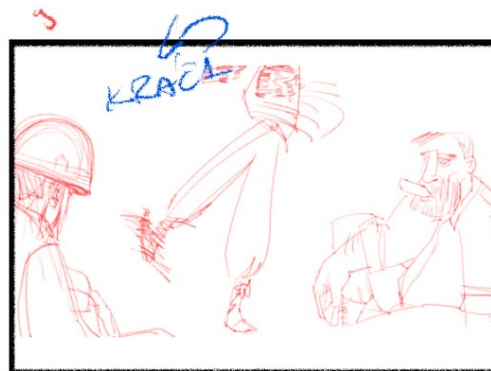
Obr. 1, Kim Jung Jih_(12) .....	13
Obr. 2, Gipi_(13) .....	13
Obr. 3, Jim Lee_(14).....	13
Obr. 4, Karl Kopinski_(15).....	14
Obr. 5, Gipi_(13) .....	14
Obr. 6, Disney_(16) .....	15
Obr. 7, Baman a Piderman_(17) .....	19
Obr. 8, Semestrální práce – Test .....	19
Obr. 9, Inšpirácia, Gipi_(18).....	20
Obr. 10, Čas na čaj, skica.....	20
Obr. 11, Inšpirácia Duna_(19) .....	23
Obr. 12, Výtvarný návrh prostredia .....	24
Obr. 13, Výtvarný návrh prostredia .....	24
Obr. 14, Výtvarný návrh, hlavná postava .....	25
Obr. 15, Výtvarný návrh, hlavná postava .....	25
Obr. 16, Výtvarný návrh, hlavná postava .....	26
Obr. 17, Výtvarný návrh, hlavná postava .....	26
Obr. 18, Hlavná postava, zbavovanie sa vojenských symbolov .....	27
Obr. 19, Hlavná postava, zbavovanie sa vojenských symbolov .....	27
Obr. 20, Hlavná postava, zbavovanie sa vojenských symbolov .....	27
Obr. 21, Príklad kľudová scéna .....	31
Obr. 22, Príklad akčná scéna .....	31
Obr. 23, Titulok .....	32
Obr. 24, Čajová konvička .....	32
Obr. 25, 3D model domu .....	37
Obr. 26, 3D model domu .....	37
Obr. 27, 3D model domu .....	38
Obr. 28, 3D model domu .....	38
Obr. 29, Čas na čaj.....	39
Obr. 30, Čas na čaj.....	41

## ZOZNAM PRÍLOH

Príloha P I: Storyboard

# PRÍLOHA P I: STORYBOARD

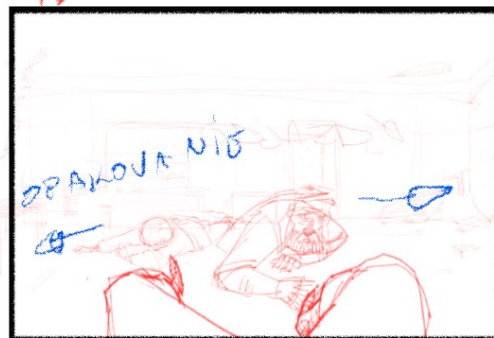




15



74



72,1



72,2



72,3



78



73,1



73,2



3



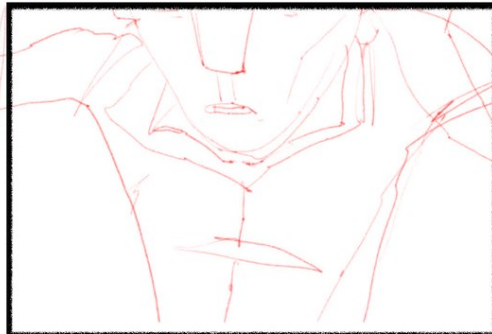
19,3



20



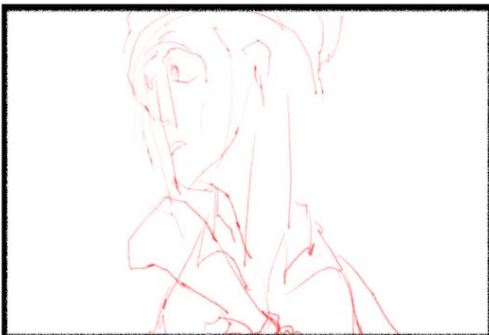
21



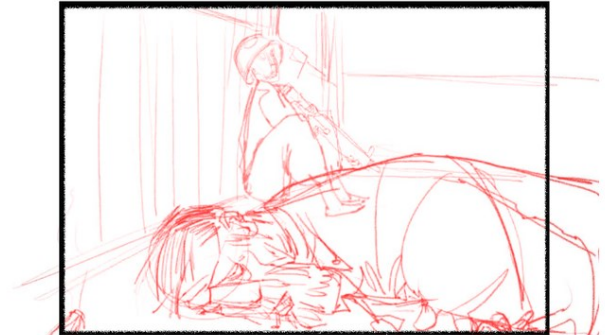
22



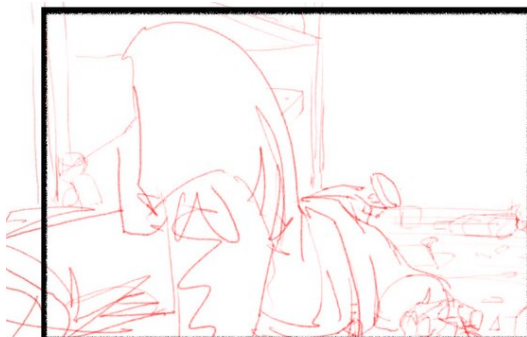
23



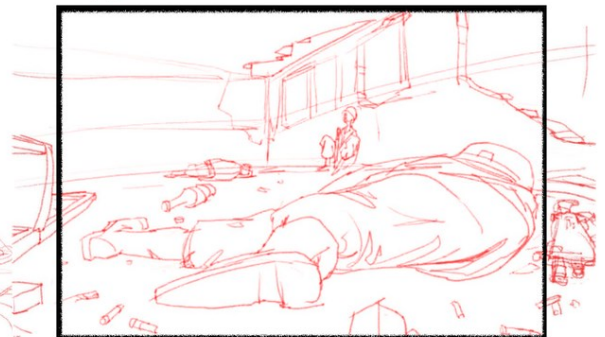
24

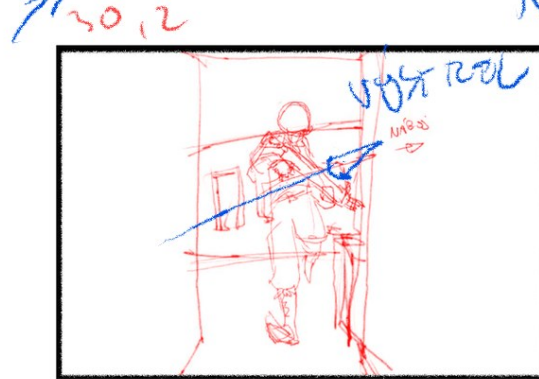
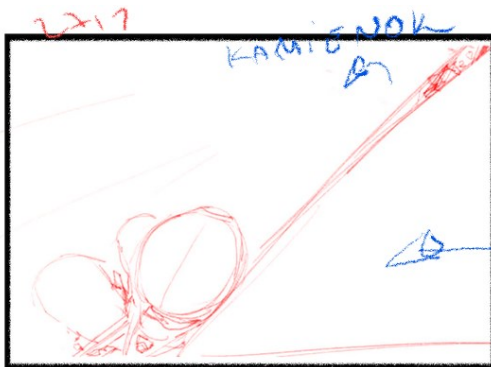


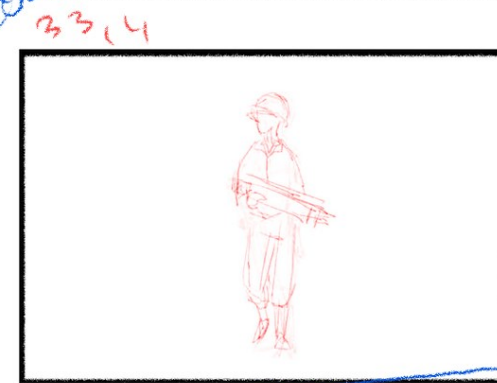
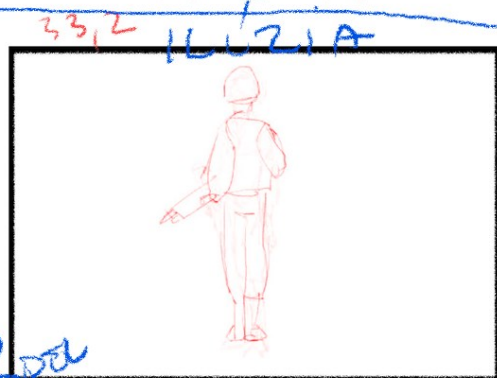
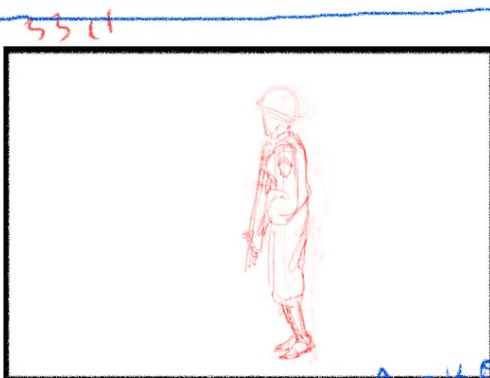
25



26



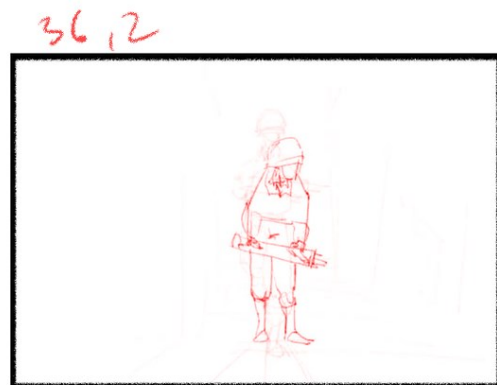
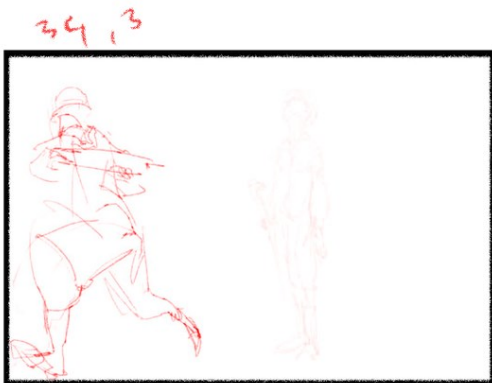




JARDA OXOLO  
3D MODEL



ILUZIE



37



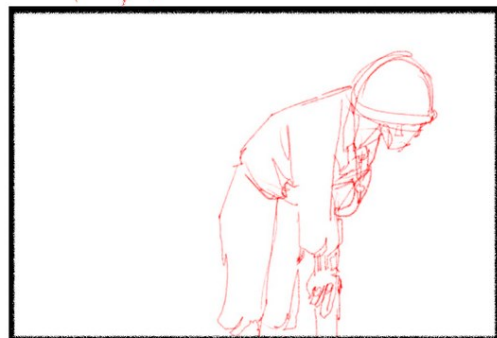
38



39



40,1



40,2



41



42



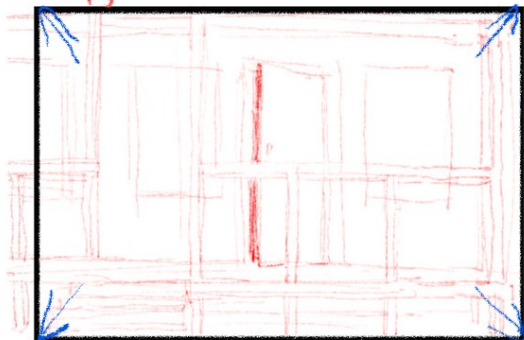
43



44



45



46

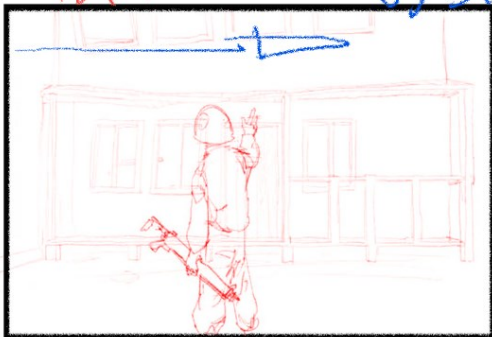


47

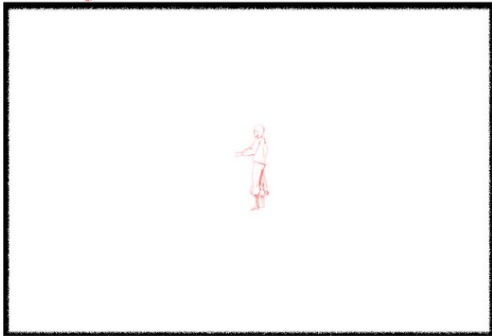


48,1

UÝ STRŽEL 49,2



49



50



51,1



51,2



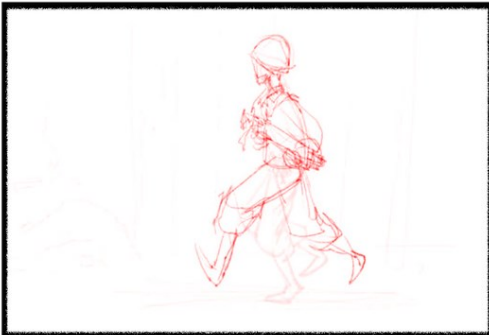
51,3



ZMENA ILÚZIE 51,4



52



53,1



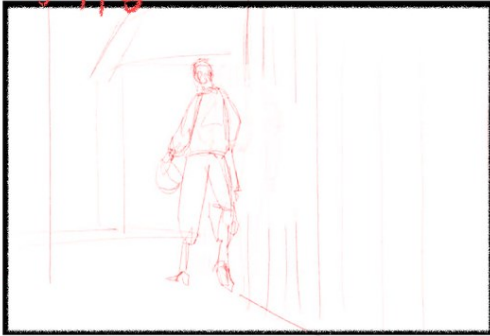
54,1



54,2



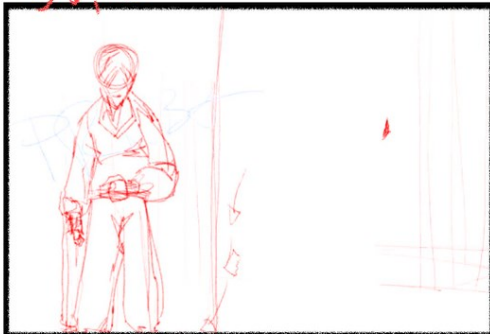
54,3



55,1



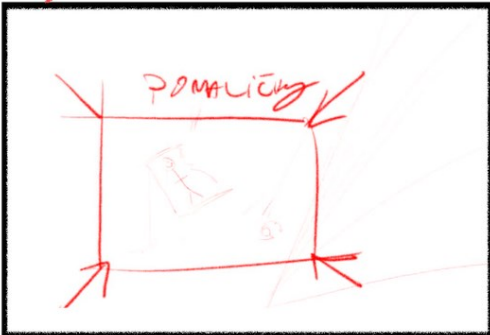
55,2



55,3



56



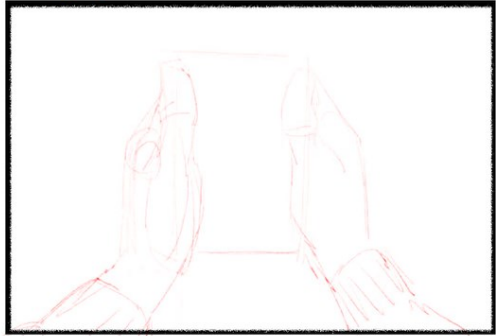
57,1



57,2



58





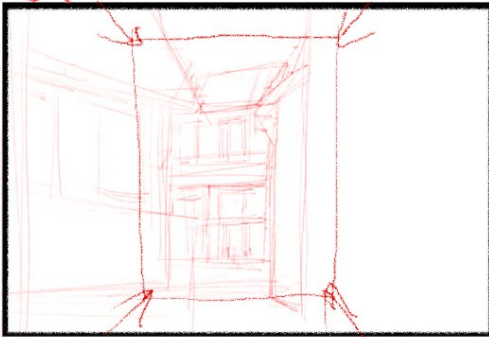
59



60



61



62



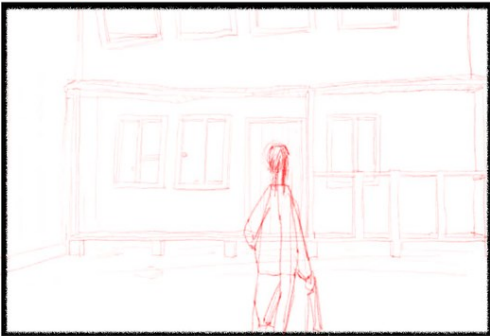
63



64



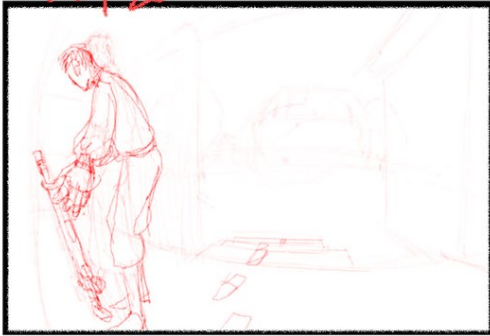
65



66



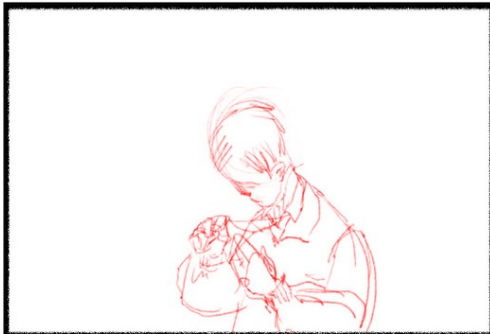
66,2



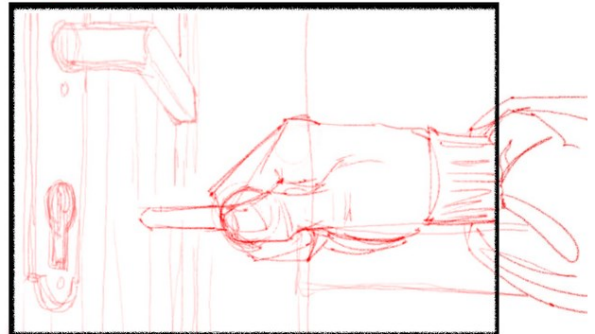
67



69



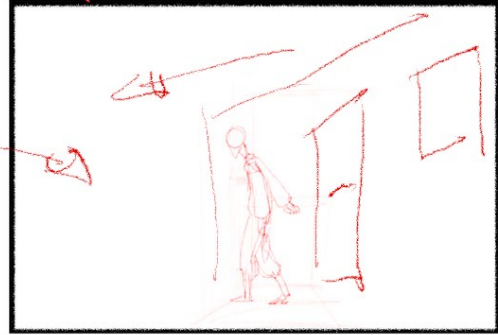
69



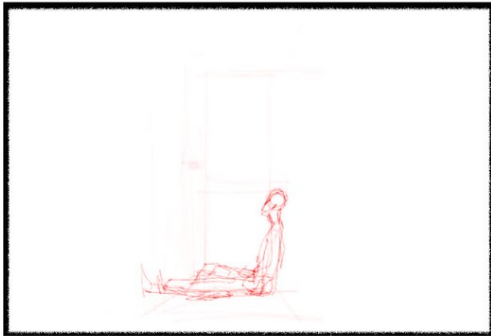
70,1



70,2



70,3

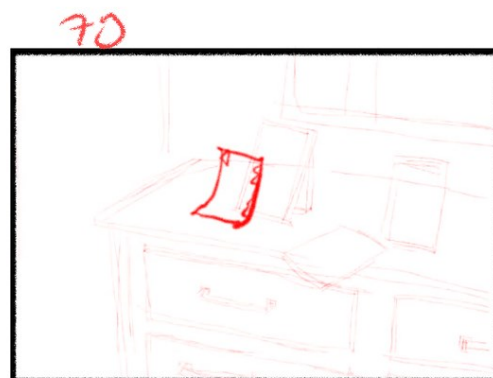
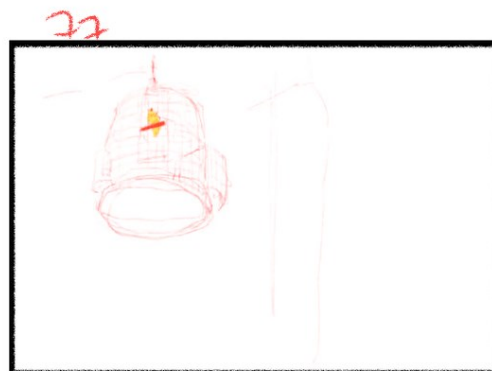


71

POHLAD



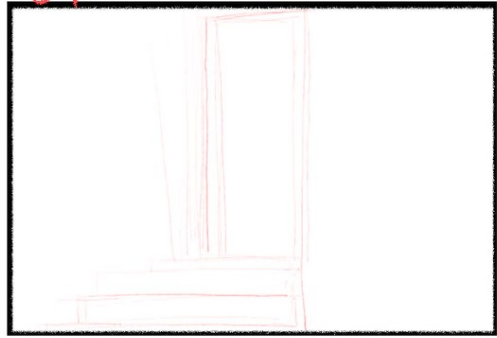
TELEVIZOR



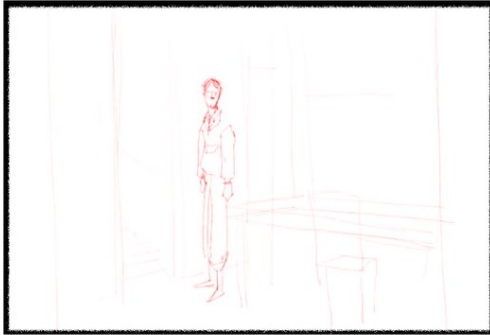
60



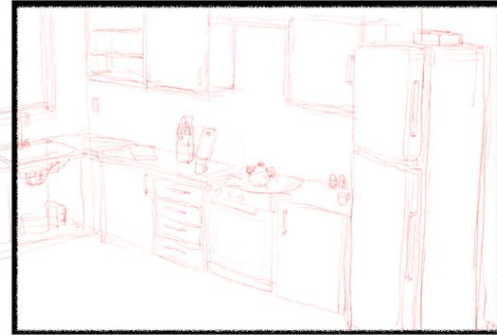
61



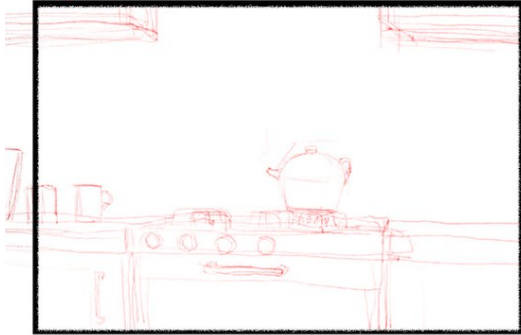
62



63



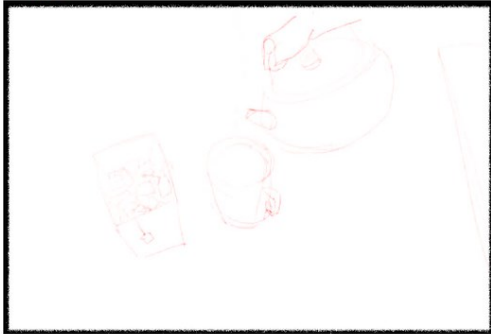
64



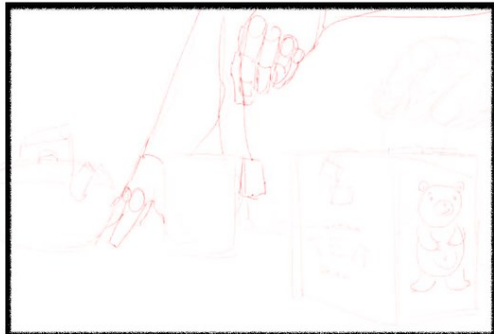
65



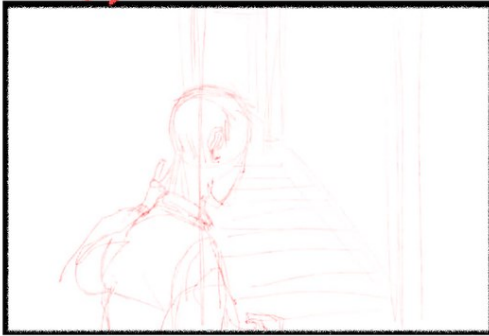
66



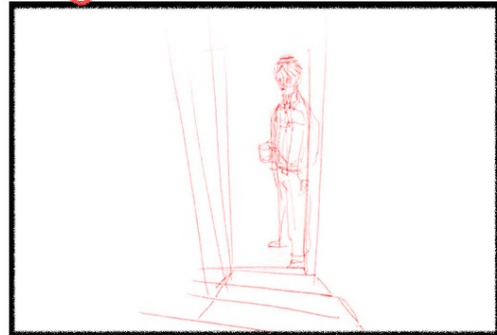
67



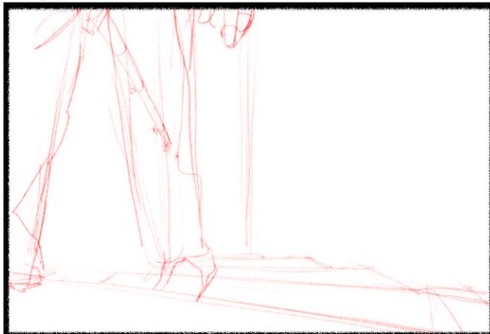
69



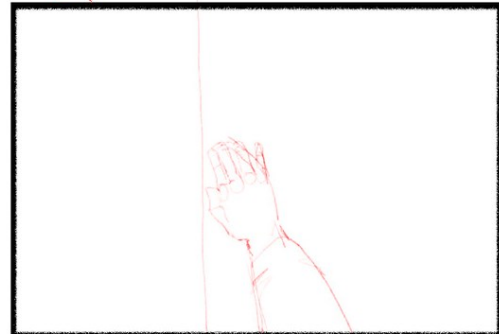
70



71



72



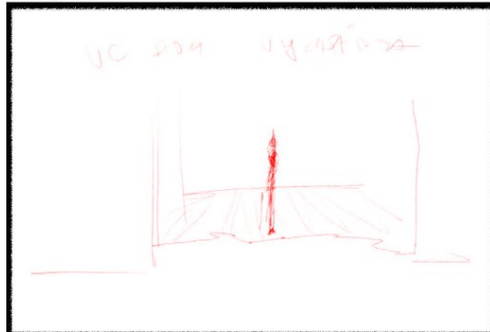
72.1



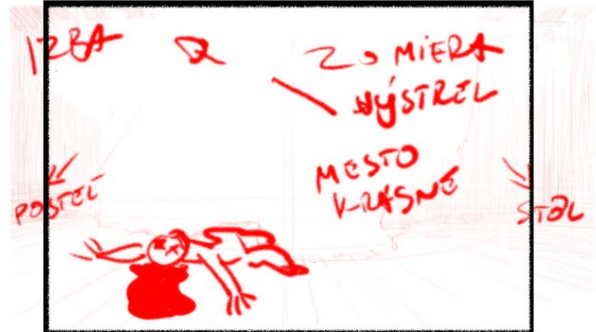
72.2



73



74



76