

Spomienka ako dôležitý prvok narácie

Adriana Zaťková

Bakalárska práca
2020



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

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: **Adriana Zatková**
Osobní číslo: **K17022**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. teoretická část:**
Vzpomínka jako důležitý prvek narace

2. praktická část:
Děvče a moře – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická textová práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 15 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, tzv. teoretická část, se zabývá vybraným tématem z oblasti technologie, historie či současných trendů animovaného filmu, druhá, tzv. praktická část, pojednává o praktickém výstupu bakalářského projektu a jde tedy o explikaci k bakalářskému projektu.

Cílem teoretické části je pojmut konkrétní téma a prostřednictvím práce s odbornými zdroji a s dalšími texty či díly jej analyzovat a zasadit do kontextu (a případně i do vztahu ke svému bakalářskému praktickému výstupu).

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby bakalářského praktického výstupu, zasvěcení do procesu a obhajoba jeho východisek a výsledného tvaru.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 5 článků, 3 knihy.

Odevzdat v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

2. praktická část:

Praktická bakalářská práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa bakalářského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V bakalářském projektu student představuje své silné stránky, a tedy si volí techniku, stejně tak akcentuje dílčí profese animovaného filmu (např. charakter design, výtvarník, charakter animátor, scenárista, režisér...). Možné je zhotovit bakalářský projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 50 sekund a povinnou maximální stopáž 180 sekund. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se nezapočítávají titulky.)

Bakalářský projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sadou animačních etud/obrazů/scén. V případě akcentace profesí jako je výtvarník animovaného filmu nebo charakter design / koncept art se klade velký důraz na doprovodné materiály (studie, skicy, výtvarnou přípravu filmu apod.)

Projekt se odevzdává v předepsané technické kvalitě a jeho součástí jsou i kompletní materiály mapující vývoj (literatura, storyboard, animatik) a podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu).

Odevzdání videosoubor (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 jsou: výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 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:

BERKOVÁ, Alexandra. O psaní. Praha: Trigon, 2014. ISBN 978-80-87908-01-3
NORŠTEJN, Jurij Borisovič. Sníh na trávě: ve dvou dílech. V Praze: APZ Production, 2013. ISBN 978-80-7331-124-7
ADAIR, John Eric. Umění kreativního myšlení: jak být inovativní a rozvíjet skvělé myšlenky. Brno: Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-3004-9
<https://eduworld.sk/cd/jaroslava-konickova/2159/ako-sa-mozu-ziaci-pri-pisani-inspirovat>
Ako sa môžu žiaci pri písaní inšpirovat?, Jaroslava Koníčková
<https://blog.animationstudies.org/p=145>
Animated Memories, Bella Honess Roe
<https://www.cartoonbrew.com/how-to/how-they-did-it-blending-memory-and-archives-in-the-hybrid-film-uncle-thomas-accounting-for-the-days-180580.html>
How They Did It: Blending Memory And Archives In The Hybrid Film Uncle Thomas: Accounting for the Days?, ALEX DUDOK DE WIT
http://www.kimcollmer.com/collmer_anim.pdf
Independent Animation and Memory Reconstruction, Kim Collmer
<https://davehood59.wordpress.com/2010/04/07/using-memories-to-write-creative-nonfiction/>
Using Memories to Write Creative Nonfiction

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **Ivo Hejcman**
Ateliér Animovaná tvorba

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

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, považují 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.

ABSTRAKT

Táto práca opisuje definíciu spomienky zo psychologického hľadiska, jej význam pre človeka a procesy jej uchovávaní. Tiež sa pozrieme na to, ako sa dajú vyrozprávať príbehy v animovanom filme na základe spomienky. Okrem mojej vlastnej práce budeme analyzovať aj iné diela, kde sa tento jav vyskytuje.

Kľúčové slová: pamäť, osobnosť, príbehy, rozprávanie

ABSTRACT

This work describes the definition of memory from a psychological point of view, its significance for humans and the processes of their preservation. We will also look at how stories can be told in an animated film based on a memory. In addition to my own work, we will analyze other works where this phenomenon occurs.

Keywords: memory, personality, stories, storytelling

Chcela by som sa poďakovať mojej rodine za všetko, čo pre mňa spravili. Tiež by som sa chcela poďakovať zamestnancom a študentom z UTB, s ktorými som pracovala na mojej bakalárskej práci.

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

OBSAH

ÚVOD.....	10
I TEORETICKÁ ČASŤ.....	11
1 SPOMIENKA.....	12
1.1 DEFINÍCIA SPOMIENKY.....	12
1.2 PAMÄŤ.....	12
1.2.1 Krátkodobá pamäť.....	12
1.2.2 Dlhodobá pamäť.....	12
2 ŠTÁDIA PAMÄTE A ICH VYUŽITIE NA ROZPRÁVANIE.....	14
2.1 KÓDOVANIE.....	14
2.2 UCHOVÁVANIE.....	14
2.3 ROZPRÁVANIE SPOMIENKY ZA POMOCI KÓDOVACIEHO MATERIÁLU.....	14
2.4 VYBAVOVANIE.....	16
2.5 ROZPRÁVANIE SPOMIENKY ZA POMOCI VODÍTKA.....	16
2.6 ZABÚDANIE.....	17
3 CHARAKTER SPOMIENKY.....	18
3.1 EMOČNE NABITÁ SPOMIENKA.....	18
3.2 ZÁBLESKOVÁ SPOMIENKA.....	18
3.3 EMOČNE NABITÁ SPOMIENKA AKO ZDROJ ROZPRÁVANIA.....	18
4 CHRONOLÓGIA FILMU ZALOŽENÉHO NA SPOMIENKE.....	20
5 POSTOJ AUTORA K SPOMIENKE.....	21
5.1 JURIJ BORISOVIČ NORŠTEJN A POHÁDKA POHÁDEK.....	21
5.2 INŠPIRÁCIE A SPOMIENKY ZOBRAZENÉ VO FILME.....	21
5.3 NEVYUŽITÉ NÁPADY.....	24
5.4 POSTOJ DIVÁKA K FILMU.....	25
II PRAKTICKÁ ČASŤ.....	26
6 VÝBER TÉMY.....	27
7 POSTAVY.....	28
7.1 DIEVČA.....	28
7.2 MORE.....	28
7.3 VEDEAJŠIE POSTAVY.....	29
8 PREPRODUKCIA.....	30
8.1 INŠPIRÁCIA.....	30
8.2 NEPOUŽITÉ NÁPADY.....	30
8.3 POCIT A ATMOSFÉRA FILMU.....	31

9	PRODUKCIA.....	32
9.1	VÝROBA.....	32
9.2	KOMPLIKÁCIE.....	32
	ZÁVER.....	34
	ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY.....	36
	ZOZNAM OBRÁZKOV.....	37
	ZOZNAM PRÍLOH.....	38

ÚVOD

Každý autor sa pri písaní príbehu niečím inšpiruje. Jeho zdrojom inšpirácie môžu byť hmotné predmety, zvieratá, dokonca aj ľudia. Všetky tieto príklady sú jednoznačne pochopiteľné. Existuje však jeden zdroj, na ktorý sa chcem teraz zamerať. Je výnimočný svojím nehmotným charakterom a každý ho vníma inak. Tým zdrojom je spomienka.

Autori sa často obracajú na svoju minulosť a čerpajú nápady z vlastných príhod. Presne z takých, ktoré sa im zdajú najzaujímavejšie pre ich tvorbu. Ja sama rada vymýšľam príbehy už od malička. Príbehom mojej bakalárskej práce je spomienka z detstva. Konkrétne ide o príhodu z dovolenky v roku 2004, keď som mala sedem rokov. Som celkom prekvapená, že si ju ešte dobre pamätám. Pri tvorení scenára som začala premýšľať o vzťahu autora ku svojej spomienke. Ako veľmi je ňou ovplyvnený? Ako ju môže využiť k vyrozprávaniu svojho príbehu? Čo z toho si divák môže zobrať?

V tejto práci si podrobnejšie vysvetlíme presnú definíciu spomienky, jej funkcie a hlavný význam. Pri niektorých pojmoch a procesoch budeme tiež analyzovať rôzne filmy, kde autori vyrozprávali svoje príhody za pomoci animácie. Tiež dúfam, že táto práca poslúži ako inšpirácia pre iných autorov s rovnakým zámerom. Na prvý pohľad sa zdá spomienka ako ľahko vysvetliteľný pojem. Avšak pri hlbokom zamyslení nájdeme niečo, čo sa ťažko vysvetľuje. Nebolo jednoduché nájsť presnú definíciu zo psychologického hľadiska. Neznamená to však, že nijaká definícia neexistuje. Viac sa dá rozprávať o pamäti, pretože spomienka je súčasťou pamäte. Začnime teda s jednoduchou definíciou malej časti komplexného celku a postupne sa dopracujeme k detailom. Týmto spôsobom sa aj dozvieme, ako sa dá využiť spomienka k vyrozprávaní príbehu.

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 SPOMIENKA

2 Definícia spomienky

Spomienka je prežitá minulosť, ktorú človek môže vnímať rôznymi spôsobmi. Často si spomenie na to, čo cez deň spravil a aký to malo pre neho význam. Je to najdôležitejší prvok ľudskej osobnosti, ktorý určuje jeho podstatu: kto ten človek je a aký má jeho život význam. Pomáhajú ho posúvať dopredu v živote.¹ Bez spomienok sa nedajú tvoriť životné ciele. Prečo ich ale máme? Odkiaľ pochádzajú? Na to slúži pamäť, ktorá zhromažďuje nespočetné javy nášho života do jedného celku.² Každý moment, každá informácia, každá prežitá sekunda života.

3 Pamäť

4 Krátkodobá pamäť

Z vedeckého hľadiska môžeme hovoriť o dvoch druhoch pamäte. Krátkodobá, tiež ako pracovná pamäť, je určená na uchovávanie informácií len na krátku dobu.² Využíva sa hlavne pri riešení problémov ako napríklad matematické príklady. Potrebujeme si zapamätať dané čísla, povahu požadovanej operácie (násobenie, delenie atď.), prípadne iné údaje. Taktiež zohráva kľúčovú rolu pri jazykovom spracovaní. Keď sa s niekým rozprávame, alebo čítame text, vedome si spájame nové vety s predchádzajúcim materiálom, z čoho si vytvárame celý kontext. Všetky tieto informácie sa uchovávajú v krátkodobej pamäti až dovtedy, kým ich už nepotrebujeme. Je však možné, že sa niektoré informácie presunú z krátkodobej pamäte do dlhodobej. Presne tento druh pamäte chceme ďalej rozoberať.

5 Dlhodobá pamäť

Vďaka dlhodobej pamäti sa človek dokáže naučiť nové informácie, formovať trvalé vzťahy, ale aj fungovať v každodennom živote.² Hipokampus a mozgová kôra napomáhajú dlhodobej pamäti. Hipokampus spracováva spomienky, ktoré sa potom ukladajú do mozgovej kôry. Ich poškodenie spôsobuje problémy ako amnézia. Umelec, či už maliar, spisovateľ, alebo animátor, môže využiť spomienku ako materiál pre svoje dielo. Kládne dôraz na momenty, ktoré sa mu zdajú dôležité a nevenuje pozornosť prvkom, na ktoré buď zabudol, alebo ich nepovažuje za podstatné. Hlavne v

1 FIND YOUR CREATIVE MUSE [online]. Dave Hood, ©2009-2010 [cit. 2010-04-07]. Dostupné z: <https://davehood59.wordpress.com/2010/04/07/using-memories-to-write-creative-nonfiction/>

2 FÜRST, Maria, Psychologie: včetně vývojové psychologie a teorie výchovy, Olomouc: Votobia, 1997, str. 266-303. Kapitola 8. Paměť. ISBN 8071981990

animácií autor sa obracia na svoju skúsenosť a na svoju kultúru pri zobrazovaní jeho osobných spomienok.

6 ŠTÁDIA PAMÄTE A ICH VYUŽITIE NA ROZPRÁVANIE

Existujú tri štádia pamäte: kódovanie, uchovávanie a vybavovanie.

7 Kódovanie

Aby sme mohli informáciu zapamätať, treba ju zakódovať. To znamená, že musíme informáciu vnímať. Typy kódovania sú fonologické, sémantické a vizuálne.² Fonologické kódovanie je na základe zvukov. Vnímame ruchy, hudbu, alebo zvuky odpovedajúce názvom. Význam týchto takzvaných kódov sa nerieši. Na tom skôr spočíva sémantické kódovanie. Vtedy si človek uvedomuje význam ruchu, hudby a slova. Buď je to spev vtákov, popová hudba, alebo meno nášho blízkeho. Zakaždým s tým prichádza nejaké spojenie. Nakoniec máme vizuálne kódovanie, ktoré funguje na základe obrazu. Človek pozoruje farbu, tvar a detaily vnímaného objektu.

2.2 Uchovávanie

V druhom štádiu pamäte uchovávame informáciu v našej hlave. Nie všetko sa dá naraz uchovať v pamäti. Detaily ako presný čas alebo okolo idúci ľudia sú často zabudnuté alebo domyslené. Pri tom môže prebiehať takzvané zhlukovanie.² To znamená prekódovať nový materiál do ďalších jednotiek a tieto jednotky potom uložiť v krátkodobej pamäti. Napríklad máme za úlohu si zapamätať toto poradie písmen: MOVARDZOPS. Jednoduchšie by bolo, keby sme toto poradie písmen obrátili, čiže nám zostane spojenie S POZDRAVOM, ktoré sa dá ľahšie zapamätať. Tým sa využíva menej priestoru v dlhodobej pamäti.

2.3 Rozprávanie spomienky za pomoci kódovacieho materiálu

Ak by sme chceli vytvoriť film zameraný na spomienky, najjednoduchším spôsobom je si najprv nahráť výpoveď niekoho, o ktorom bude celý príbeh. Nahrávka sa potom môže použiť ako voiceover. Často sa rozprávame s priateľmi alebo rodinou a počúvame ich príhody. V tomto prípade ide o kódovanie, kedy si zapamätávame niečí príbeh.

Ako príklad na tento spôsob využitia spomienky ako prvok narácie sa bližšie pozrieme na animovaný film *A Room Nearby* od Paula a Sandry Fierlinger. Autori si zobrali príbehy piatich ľudí, ktoré ich sami vyrozprávali pri nahrávaní voiceoveru. Každý z nich sa zaoberal pocitom samoty, či už boli najmladším členom veľkej rodiny, mali iné názory na život, alebo stratili najdrahšieho spoločníka. Čas týchto udalostí nie je presne popísaný. Väčší dôraz sa kladie na určité momenty, ktoré sú pre tú osobu dôležité.

V prvom príbehu od Domina D'Achille je napríklad moment, kedy on bol nútený cestovať z Austrálie do Vietnamu. Tu ho veľká ruka strýka v modrom rukáve s bielymi hviezdami schmatne a odnesie z jeho domova. Vtedy je počuť zvuk helikoptéry, i keď žiadnu nevidíme.



Obr.čs.1: Ruka strýka prenáša Domina z Austrálie do Vietnamu

Let do Vietnamu nebol pre rozprávača až taký dôležitý ako jeho význam. Tým, že sa nechcel podobať svojej rodine, bol nútený ísť na zadnú líniu. Počas príbehu sa muž dostane do situácie, kedy nemôže zaplatiť za prenájom bytu. Rozhodne sa utiecť a klamať jeho rodine počas telefonátov o jeho ťažkej životnej situácii. Nastane moment, kedy sedí pred špinavým zrkadlom hlboko zamyslený. Rozprávač spomína pocity sebareflexie. Ako sa musí zmeniť, aby mohol znova zapadať do spoločnosti. Vtedy vstane, vyčistí zrkadlo a vstúpi do zrkadla, kde sa nachádza jeho odraz. Tým sa prihováral k svojej duši, hľadal si cestu k svojim pocitom.



Obr.čs.2: Domino a jeho sebareflexia

Posledný príbeh je o Milošovi Formanovi a jeho psovi. Jeho pes sa po dlhšom čase nevrátil domov a spočiatku sa ho Forman snažil nájsť. Nachádzal sa v situácií, kde si myslí, že videl svojho psa v jazere. Raz ho priamo videl pod vodou, druhýkrát ho nevidel. Začal rozmýšľať, či mal vtedy halucinácie. Mal pochybnosti o svojej pamäti a tak je to zobrazené aj vo filme. Nakoniec bol presvedčený o tom, že sa jeho pes utopil v jazere. Vedel si dokonca predstaviť tú nešťastnú udalosť z pohľadu jeho psa, i keď to v skutočnosti nevidel.

Vďaka animácií sa dajú odstrániť detaily, ktoré by zbytočne zaberali čas, alebo viedli diváka nesprávnym smerom. Tiež je možné metaforicky zobrazit' rôzne situácie. Nie je podstatné, akým spôsobom sa človek prepravoval po svete. Dôležitejšie sú pocity človeka, keď sa už niekde dostavil. Lepšie sa tým dá vysvetliť aj jeho osobnosť.

2.4 Vybavovanie

Vybavovanie spomienok je tretím a posledným štádiom pamäte. Na niektoré veci si spomenieme rýchlo, pri iných to nám trvá trochu dlhšie. Mnoho prípadov zabúdania z dlhodobej pamäte je viac výsledkom straty prístupu k informáciám než stratou samotných informácií. Nie vždy si človek spomenie, vtedy proces vybavovania zlyháva. Je však možné si pomôcť s nejakým vodítkom, napríklad fotografia, malý predmet, alebo priestor.² Niekedy sa stáva, že práve vďaka tomuto vodítku sa sprístupní doposiaľ nedostupná spomienka. Aj takýmto spôsobom sa dajú tvoriť príbehy.

2.5 Rozprávanie spomienky za pomoci vodítka

Film *Places Other People Have Lived* od Laury Yilmaz je autobiografické skúmanie vzťahu medzi spomienkou a domom, ktorý bol predaný niekomu inému. Hlavným vodítkom k vybavovaniu spomienok je samotný dom, v ktorom autorka vyrastala. Divákovi sa na začiatku predstaví budova, v ktorej sa celý film odohráva. Postupne sa preskúmajú rôzne miestnosti, ku ktorým sa vzťahujú výnimočné príhody alebo tradície. Jedným z týchto miestností je kuchyňa. Najprv sa ukáže ako v skutočnosti vyzerá. Potom sa pomocou animácie vyrozpráva spomienka. V nej matka autorky piekla koláče počas autorkinho detstva. Vďaka obrazu a ruchom opisuje ich vzhľad, vôňu a zvuk otvárania trúby. Aj tieto prvky slúžia ako vodítko k spomínaniu, ktoré potom možno využiť v samotnom filme pre podrobnejší popis udalosti.



Obr.čs.3: Spomienka na matku a jej koláče z trúby

2.6 Zabúdanie

V niektorých prípadoch je vybavovanie spomienky až také náročné, že to môže trvať dlhšiu dobu, kým si ju človek vybaví. Pri tvorbe príbehu môže tento prvok slúžiť ako hlavná zápletka. Film od Chrisa Landertha s názvom *Subconscious password* sa zaoberá týmto problémom. Hlavná postava Charles stretne svojho starého priateľa na párty, avšak si nedokáže spomenúť na jeho meno. Skoro celý dej sa odohráva v jeho mysli, ktorá je zobrazená ako quiz show. V nej sám Charles hrá o skvelý koniec večera bez poníženia z toho, že zabudol na meno svojho priateľa. Tak ako v skutočnosti, aj v mysli má Charles problémy s hádaním správnej odpovede. Počas celej show rôzne postavy, či už z reálneho života alebo fikcie, mu pomáhajú pri tejto hre, podávajú mu rôzne vodítka. Predstavujú rôzne myšlienky prebiehajúce v jeho mysli, napríklad ako jeho matka má na tvári prísny pohľad a neustále prikazuje Charlesovi. Keďže sa osobne nachádza na párty, v jeho mysli je alkohol kyselinou, ktorá pohltí celý priestor. Na konci filmu sa Charlesovi podarí vybaviť meno a môže sa konečne porozprávať s jeho priateľom bez pocitu poníženia.

8 CHARAKTER SPOMIENKY

9 Emočne nabitá spomienka

Spomienky majú rôzny charakter. Najvýznamnejším sú spomienky na udalosti. Ich výnimočnosť spočíva v tom, že človek má voči nim určitý postoj. Lepšie sa pamätajú emočne nabité spomienky než neutrálne.² To znamená, že udalosť môže byť pozitívna, ale aj negatívna. K tomu napomáha kontext. Napríklad z detstva si zoberieme prvý deň školy. Či už to bol pre nás veľmi veselý alebo celkom nepríjemný zážitok, mali sme k tomu určitú emóciu, podľa ktorej si túto príhodu ľahšie pamätáme.

10 Záblesková spomienka

Záblesková spomienka, už podľa názvu, je druh spomienky, pri ktorej jedinec vyfotografuje záber udalosti očami.² Je to živý a relatívne trvalý záznam okolnosti, prežitie emočne nabitej a dôležitej udalosti. Na takýto druh sa nedá celkom zabudnúť a často má následky aj na osobnosť človeka. Jednoduchšie sa pamätajú skôr negatívne než pozitívne udalosti. Neznamená to však, že tieto spomienky sú na zahodenie. Všetky tieto pocity ako radosť, hnev, smútok, ale aj strach sa dajú využiť na vyrozprávanie príbehu.

11 Emočne nabitá spomienka jako zdroj rozprávania

Pre lepšiu predstavu sa môžeme pozrieť na film *We lived in grass* od Andrea Hykadeho. Napriek svojmu veľmi primitívnemu, až detskému štýlu obsahuje ako veselé, tak aj nepríjemné udalosti zo života hlavnej postavy, v tomto prípade malého chlapca. Vidíme tu výjavy z nefunkčnej rodiny, ktorá pozostáva z otca, matky a štyroch detí. Matka sa nedostatočne stará a zanedbáva svoje deti. Dáva im jesť iba vtedy, keď už sú poriadne hladné. Otec sa už vôbec nevenuje výchove detí. Svoj zmysel života nachádza v ženách a tak to aj rozpráva svojmu synovi: „*Chod' do trávy a zabi tigra pre tie najlepšie prsia, ktoré môžeš nájsť.*“³ Chlapec tým, že nemá nejaký pozitívny vzor, sa musí sám prispôbiť okolitému prostrediu. Toto všetko sú situácie, ktoré sa opakovane diali v živote chlapca a mali na neho určitý vplyv. Okrem týchto momentov film zobrazuje aj silne emočne nabité spomienky. Jedným z nich je stretnutie chlapca s púpavovým dievčaťom. Tá symbolizuje potenciálnu milenkú. Je krehká a láskavá. Chlapec by rád s ňou chcel žiť, avšak nevie dobre komunikovať.

3 Voľný preklad z filmu *We lived in grass*, Nemecko, Andreas Hykade, študentský film, Filmakademie Baden - Württemberg, 1995.



Obr.čs.4: Chlapec a púpavové dievča

Na druhej strane sú tu negatívne spomienky ako napríklad smrť otca. Už na začiatku je povedané, že má rakovinu semenníkov, čo prináša veľké bolesti počas celého príbehu. Nečakaná smrť nenechá až také vážne následky na matku a jej deti. Avšak hlavný hrdina, ktorý zdedil túto chorobu, má strach o svoj vlastný život. Nechce tak skoro zomrieť, ani nasledovať takú istú cestu ako otec. Tento pocit je zobrazený scénami nakreslenými hrubou linkou, kde vystupuje smejúca sa strašidelná bábika. Vďaka animácií existuje množstvo techník, ktoré ponúkajú veľa spôsobov komunikácie medzi autorom a divákom.



Obr.čs.5: Nočná mora o strašidelnej bábike

12 CHRONOLÓGIA FILMU ZALOŽENÉHO NA SPOMIENKE

Dej nemusí byť vždy vyrozprávaný chronologicky a držať sa skutočného sveta. Jeden z takých príkladov je film *The Spine* od Chrisa Landretha, ktorý sa doslovne hrá s celkovým vizuálom. Používa 3D animáciu ako hlavnú techniku. Jeho výnimočným prvkom je surrealistické zobrazenie ľudí, ktoré slúži ako stvárnenie ich emocionálneho, psychologického a duševného stavu. Na začiatku sa odohráva skupinové stretnutie so psychológom. Sám psychológ je stvárnený ako veľká ruka, zatiaľ čo pacienti sú buď celý zo slamy, z dreva, alebo majú šuplíky na tvárach. Na to stretnutie príde Mary Rutherford, ktorá je jednou z hlavných postáv. Má až guľatý tvar svojho tela. Z Mariných spomienok sa dozvedáme o jej minulosti, fyzickom ale aj psychickom stave. Už od malička túžila byť dobrou matkou, lenže po svadbe vo veku 26 rokov sa dozvedela, že má nevyvinuté vaječníky. Preto začala užívať lieky na plodnosť, ktoré po dlhšom čase jej poškodili štítnu žľazu. Bola z toho úplne nešťastná, pretože prišla o svoju krásu a čiastočne aj o zdravie. Spočiatku sa môže divákovi zdať film absurdný, no po oboznámení s príbehmi postáv dochádza k sympatii. Svojím spôsobom aj stvárňuje frázu „*Nesúď knihu podľa obalu.*“

13 POSTOJ AUTORA K SPOMIENKE

Fotografia a film slúžili dlho ako spôsob zachytávania dejín. Ukazujú rôzne momenty zo života človeka, od detstva až po starobu. Avšak často z nich nevieme zistiť vnútorné pocity ani myšlienky zobrazenej osoby. V animovanom filme ich môže autor zobrazit' pomocou vizuálu alebo symbolu. Už z predchádzajúcich príkladov je vidno, že existuje na to mnoho spôsobov a kombinácií. Teraz je už len otázkou, ako autor premýšľa o svojich spomienkach pri tvorení diela. Ako vlastne prichádza k hlavnej téme?

14 Jurij Borisovič Norštejn a Pohádka Pohádek

Jurij Borisovič Norštejn spravil slávny animovaný film *Pohádku Pohádek*, čo je podľa neho najosobnejšie dielo. Pripadá mu spovedný, akoby bol odrazom jeho duše.⁴ Dá sa povedať, že ide o autobiografický snímok. Táto plošková animácia sa skladá z niekoľkých epizód, ktoré sa postupne striedajú. Ku každej má Norštejn nejakú konkrétnu spomienku.

S celým nápadom prišiel v roku 1972, keď premýšľal o všetkom, čo doposiaľ prežil. Tvrdil: „*Keď sa obzeráš za minulosťou, začínaš naraz chápať, že svet, v ktorom si žil, navždy odchádza a ty sa tam už nikdy nevrátiš. Človek by tam chcel rozhodit' sieť a všetko to zachytiť, aby to spolu s ním žilo ďalej.*“⁴ Spočiatku plánoval hraný film, animáciu celkom zavrhol. Ani tému nemal premyslenú. Podrobnosti o filme prichádzali až pri písaní scenára, na ktorom nepracoval sám. Zatiaľ čo on sa vyjadroval obrázkami, Ljudmila Petruševská dávala dokopy všetky myšlienky slovami. Zameral sa hlavne na celkom obyčajné veci, niektoré aj z jeho každodenného života. Nič nebolo inšpirované zo života mimo Norštejna, ani kompletne vymyslené. Všetko bolo ovplyvnené jeho detstvom. Je to teda aj hlavnou témou.

15 Inšpirácie a spomienky zobrazené vo filme

Vo filme vystupuje jedna výnimočná postava, antropomorfný vlk. Objavuje sa často skoro v každej epizóde. Nielenže má veľkú hlavu, ale má okrúhle oči a veľké zreničky. Niekomu sa môžu zdať až smutné. Sú inšpirované mačacími očami, keď raz autor videl fotografiu premočeného mačiatka vytiahnutého z vody. Podľa Norštejna je táto postavička jeho hrdina z detstva. Predstavuje si ho ako takzvaného domovského škriatka, ktorý býva v každej domácnosti.⁴

⁴ NORŠTEJN, Jurij Borisovič. Sníh na trávě: ve dvou dílech. V Praze: APZ Production, 2013, str. 245-366. Kapitola 4. Pohádka pohádek. ISBN 978-80-7331-124-7



Obr.čs.6: Postava vlka

V príbehu prebýva spolu s ľudskou matkou a jej synom. Na začiatku filmu pozoruje ich život, ako matka kojí svoje dieťa a spieva mu uspávanku o vlkovi. Táto epizóda je inšpirovaná spomienkou z roku 1945, kedy Norštejn nemal ešte 4 roky.⁴ Jeho teta Bella, ktorá pri príchode z fronty, kde pracovala u leteckého pluku, porodila dieťa. Po dvoch týždňoch však zomrelo na otravu krvi. Tak už ako malý chlapec videl, ako za svitania jeho milovaná teta odstriekavala mlieko z prsníka do hrnčeka. Pozornejšie potom študoval kojenie na svojej manželke Frančeske a synovi Borjovi. Veľmi ho tešil pohľad na bábätko pijúce mlieko od mamy a potom jako nasýtené zavrie oči.

V inej epizóde sa po rokoch rodina z toho domu odsťahuje. Príbytok zostane opustený, no vlk stále v ňom zostáva. Nehľadá spoločnosť, ani nové bývanie. Namiesto toho preskúma veci, ktoré po sebe zanechali. V skutočnosti aj autor opustil svoj domov a ani neskôr netušil, čo sa s ním stalo. Veril však, že ten vlk, respektíve tá spomienka, naďalej v ňom existuje a nikam neodchádza.⁴ Pred týmto momentom sa ešte film zameral na stôl, ktorý stál prestretý pred domom. Silný vietor strhne obrus zo stola a ten začne poletovať. Podľa autora sa pred odchodom konal obed. Po príjemnom pohostení všetci opustili stôl. Ani ho neupratali. Chcel sa zamerať na prázdnotu domu, či už svojho alebo patriaci iným ľuďom. Tiež ho chcel zobrazit' v rôznych ročných obdobiach, kedy čas letí a samotná budova stále stojí.

V ďalších scénach vidíme rodinu tráviacu čas vonku pri jazere. Je tam malé dievčatko skákajúce na švihadle spolu s antropomorfným býkom. Neďaleko od nich sedí za stolom utrápený básnik, ktorý sa snaží niečo napísať, ale nedarí sa mu. Nakoniec tam matka rukami perie bielizeň a dohliada na bábätko v kočíku. Konkrétne ide o jeho dcéru Káťu, samého seba ako básnika a jeho manželku Frančesku s Borjom. Sú to obyčajné momenty z jeho bežného života.⁴ Na prvý pohľad

až také nepodstatné, no pri posledných chvíľach života sa práve tieto momenty stávajú dôležité a nezabudnuteľné, aspoň pre Norštejna.



Obr.čs.7: Manželka Frančeska, malá Káťa a Borja v kočiку

Kontrastom týchto spomienok sú scény so ženami a mužmi tancujúcich pri romantickej hudbe. Zo začiatku všetko vyzerá v poriadku. Prevláda romantická atmosféra. Avšak to sa zmení, keď zrazu muži začínajú miznúť jeden po druhom. Potom odchádzajú ako vojaci do vojny. Ženy zostávajú osamelé a zúfalé bez svojich partnerov. Nakoniec poletujú dopisy so správami o ich mužoch, že skončili zranení alebo dokonca aj mŕtvi. Z tohto cítiť tému vojny. Autorovi je táto téma celkom blízka, keďže sa narodil počas vojnového obdobia. Sám poznal rôzne ženy, ktoré stratili buď svojich manželov alebo bratov. Zapamätal si ich zúfalstvo a smútok, keď im prišli správy o ich smrti.



Obr.čs.8: Tancujúce páry pred vypuknutím vojny

Nasleduje epizóda, ako malý chlapec je ovocie a pozoruje vrany. Vzadu na lavičke sedia jeho rodičia, matka elegantne oblečená a zamyslená, zatiaľ čo usmiaty otec drží sklenu fľašu. Podľa Norštejna je to najjednoduchšia epizóda z celého filmu. Ide o kontrast dvoch svetov, detského a dospelého.⁴ Keď matka schmatne svojho syna a vlečie ho preč, malý chlapec chce ešte ostať pozerat' sa na vrany. Vyjadruje to určité rozdiely rozmýšľania dospelého a dieťaťa. Je to podporené tým, že otec dostane veliteľský klobúk a hrdo odchádza od lavičky. Nakoniec aj dieťa samotné odchádza s takým istým klobúkom. Presne takto ho bude nasledovať. Norštejn sa vyjadril k týmto postavám: „*Celý život prešiel mimo nich a nič nového ich už nečaká. Ich životy sú zmárené. Aj dieťa nakazili víťazným bacilom.*“⁴

Opakovane sa vo filme objavuje jablko. Na začiatku filmu, kde leží na zemi počas dažďa, v epizóde s malým chlapcom opustené v snehu a v epilógu doslovne padajú jablká z neba. Z mytológie sa autor dočítal, že jablko zapadnuté v snehu vypovedá o smútku.⁴ Vzhľadom na to, že film je o spomienkach, je to smútok práve z pominuteľných momentov, ku ktorým sa nedá vrátiť. Na druhej strane ale má rád jablko a raz v zime si na ňom pochutnával pri čítaní magazínu.

16 Nevyužitú nápady

Môže sa stať, že nie všetky nápady sa dostanú do finálnej verzie filmu. Takýto prípad mal aj Norštejn. Pri tvorbe scenára, alebo aj pri samotnom natáčaní prišiel s niektorými nápadi, ktoré sa nedostali do filmu, ale veľmi ich tam chcel mať. Buď už na ne nemal povolenie točiť, alebo ich nestihol spraviť. Aspoň polovicu pôvodných nápadov nebolo možné uskutočniť.⁴ Prvým z príkladov je takzvaný *Pohreb vtáčika*. Ako keď sa v detstve pochovávalo nejaké domáce zvieratko, tak aj tu sa mal konať pohreb, kde deti tvorili smútočný pochod. Hudobné nástroje mali vyhotovené z obyčajných domácich predmetov a vtáčik ležal v kočiariku. Ďalej mal v pláne epizódu s pohľadom na ulicu z jeho detstva. Dvojposchodové domy sa potom zdvíhali nahor ako horiace girlandy, odleteli do neba a na ich mieste pristál biely obrus. Posledným príkladom je epizóda s názvom *Vino a motýľ*. V nej sa dej odohrával na stole s chlebom a pohárom vína. Na okraji toho pohára sedel biely motýľ, kde nasával ciciakom kvapku vína. Potom ako opitý sa zdvihol a nasledoval druhého motýľa, ktorý sa tam objavil.

17 Postoj diváka k filmu

Zo začiatku sa môže zdať film *Pohádka pohádek* nezrozumiteľný až mätúci. Tým, že sa skladá z viacerých epizód s minimálnym náznakom chronológie, divák si pri prvom vzhliadnutí nemusí uvedomiť ich súvislosť. Avšak krásny vizuál dokáže stále upútať pozornosť. Jeho metaforické a

symbolické zobrazenie núti k premýšľaniu. Pri ňom si človek môže sám vytvoriť vlastnú myšlienku, i keď nebola tak pôvodne naplánovaná. Dôležitý je vzťah autora k dielu. Keď Norštejn tvrdil, že je to jeho najosobnejší film, ba až biografický, vie sa k nemu vyjadriť a opísať postup práce, po prípade zdieľať rôzne zaujímavosti. Vidí v ňom niečo, čo s väčšou pravdepodobnosťou iní vôbec nedokážu vidieť. Takto môže vyzeráť práca s osobnými spomienkami. Sú výnimočné pre každého jedného človeka a každý ich môže vyrozprávať vlastným štýlom, ako napríklad Norštejn s jeho ploškovou animáciou.

II. PRAKTICKÁ ČASŤ

18 VÝBER TÉMY

Ako tému pre bakalársku prácu som si chcela zvolit' spomienku, ktorá mala na mňa nejaký vplyv, ale aby bola aj jednoduchá na spracovanie. Nakoniec som si vybrala spomienku z detstva, kedy som prvý krát videla more. Na túto príhodu som si spomenula, keď som bola na dovolenke s rodinou počas letných prázdnin v Taliansku. Táto krajina je našou obľúbenou destináciou, preto tam chodíme skoro každý rok. Moja prvá dovolenka sa odohrala v roku 2004, keď som mala 7 rokov. Ako malé dievčatko som sa na ňu tešila, ale nevedela som, čo od nej očakávať. Zážitky sú vždy zaujímavé, keď sa človek stretne s niečím, čo predtým vôbec nevidel.

Na začiatku som nemala veľký záujem sa kúpať v mori. Čo mi najviac na ňom prekážalo bola jeho slaná chuť. Keďže Slovensko sa nachádza v strede Európy, vôbec ma vtedy nenapadlo, že by sa dalo kúpať v slanej vode. Najhorší pocit bol vtedy, keď sa táto voda dostala do nosa alebo očí. Preto som väčšinu času trávila na pláži a pozorovala som vlny. Nebol by to však príbeh s pointou, keby som sa nerozhodla vyskúšať more. Tak som si cestou spoznania získala nového kamaráta, v ktorom vidím nielen oddych a zábavu, ale aj inšpiráciu.



Obr.čs.9: Dievča zbiera mušle na pláži

19 POSTAVY

20 Dievča

Hlavnou postavou v tomto filme je malé dievčatko. Tuto niet pochyb o tom, že tento príbeh je hlavne o mne. Pri návrhu postavy som si pozrela staré fotografie z tej dovolenky. Na pláži som mala vlasy zviazané do dvoch copov. Plavky som mala modré jednodielne s malým obrázkom ružového myšiaka na hrudi. Tým, že som chcela mať dievčatko v mori, zmenila som farbu plaviek na ružovú, aby nesplývala s vodou. Čo sa týka jej vlastností postavy, pokúsila som sa zobrať inšpiráciu zo svojej vlastnej osobnosti. Ako každé iné dieťa, bola som celkom vyberavý typ. Všetko, čo sa mi nepáčilo, som ihneď odmietla. Tiež som vtedy nemala celkom vo zvyku objavovať nové veci. Na druhej strane som bola hravá a veselá. Práve tieto dve vlastnosti mi pomohli lepšie spoznať more.



Obr.čs.10: Moja fotografia z prvej dovolenky

21 More

Čo sa týka mora, je to druhou hlavnou postavou. Spočiatku sa tvári ako obyčajné more, no pri bližšom pozorovaní to tak nie je. Ide o stvárnenie neživej veci ako veľkú hlavu s bielymi oválnymi očami a dvomi hrubými rukami. Nie je to však pevná podoba. Voda, ako v skutočnom živote, tak ani v animácií nemá konkrétny tvar. Tu sa otvorila možnosť pre kreatívne zaobchádzanie s touto postavou. Jeho charakter je celkom jednoduchý. Tak ako dievčatko, aj more je celkom naivné a hravé. S kombináciou jeho hravej povahy a vlastností ako voda dokáže meniť podobu na loď, delfína, fontánu alebo šmýkačku. V tomto prípade ide skôr o detskú fantáziu než zachytávanie

skutočnosti. Svet z pohľadu detí je plný dobrodružstva. Aj obyčajné maličkosti môžu pre nich byť niečím výnimočným.



Obr.čs.11: Postava mora

22 Vedľajšie postavy

Malá hrdinka nie je v tomto príbehu sama. Objavujú sa tu dve dospelé postavy. Sú to jej rodičia, avšak sú to iba vedľajšie postavy. Nezohrávajú v deji až tak dôležitú úlohu, čo sa týka hlavnej myšlienky. Pôvodne som chcela viac využiť postavu matky. Konkrétne som chcela, aby podporila svoju dcéru v momente, keď odmieta ísť do mora. Problémom bolo, že by si to vyžadovalo viacej času na predstavenie jej osobnosti. Tento príbeh je viacej o vzťahu medzi dievčaťom a morom. Nakoniec som sa rozhodla, že matka a otec sa objavia len na začiatku a na konci filmu, aby aspoň vysvetlili dôvod, prečo je dievčatko pri mori. Ako celá rodina išli spolu na dovolenku. Rozhodne som nechcela, aby malá hrdinka bola sama v neznámom prostredí.



Obr.čs.12: Dievča so svojou rodinou prichádzajú na pláž

23 PREPRODUKCIA

24 Inšpirácia

Skoro celý príbeh vychádza z mojej osobnej spomienky. Niektoré momenty som našla v starých fotografiách, iné si ešte stále pamätám. Takým jednoduchým príkladom je zbieranie mušlí. Skoro každý človek na dovolenke pri mori sa rozhodne pohľadať zaujímavé mušle. Na konci filmu dievčatko dostane tú najväčšiu zo všetkých, ktorú si potom zoberie domov ako pamiatku na jej kamaráta. Mojou kľúčovou spomienkou je však spriatelenie sa s morom. Dôvodom, prečo som ho v spočiatku nemala rada, bola jeho slaná chuť a silné vlny. Potom ma rodičia presvedčili, aby som sa okúpala aj s kolesom. Po krátkom váhaní som to nakoniec skúsila. Pamätám si, ako ma vlny dvíhali hore a dolu. Vytvárali pocit, akoby som sa vznášala vo vzduchu. V príbehu je dievčatko nútené ísť do mora, pretože sa jej do neho odkotúľala lopta. Má ju veľmi rado a nechce ju stratiť napriek odporu voči slanej vode. Práve vtedy dostane šancu sa stretnúť s niečím novým, čo jej spestrí zážitok. Môj pocit je tu metaforicky zobrazený ako detská hra medzi dievčatkom a morom. Tuto voda dokáže meniť tvar na hocijaký predmet, či už na loď alebo delfína.

Hlavnou myšlienkou celého filmu je vybudovanie si priateľstva. Ukazuje cestu k rešpektu za pomoci detskej hry a zábavy. Mojmím zámerom bolo zobrazit' priateľstvo medzi mnou a morom ako keby sme obidvaja boli ľuďmi. Spolu si k sebe nájdeme cestu vďaka zvedavosti a hravosti. Tiež sa tým ukáže, že spoznávanie nových vecí je dôležitou súčasťou nášho života. Nie každý rovnako rád spoznáva iných ľudí alebo krajinu, no tým sa človek môže obohatiť o pozitívne zážitky.

25 Nepoužité nápady

Nie všetky momenty z tejto príhody sa dali vložiť do filmu. I keď je film založený na mojej osobnej spomienke, chcela som, aby bol pochopiteľný pre každého diváka. Spočiatku som chcela mať rôznych ľudí opaľujúcich sa na pláži, ktorí by sa objavili len v začiatkovej scéne. Počas skúšobného premietania si diváci mysleli, že im ukazujem hlavné postavy. To však nebolo mojmím zámerom. Nakoniec som sa rozhodla, že na túto pláž príde len jedna rodina. Tým sa pozornosť presmerovala na tieto postavy. Ďalšou zmenou bola hračka, ktorú si dievča zobralo na dovolenku. Pôvodne si priniesla ružového plyšového zajaca. Presne takého som vlastnila aj ja. Bohužiaľ, zajac nemal skoro žiadny význam v príbehu. Väčší význam nosila lopta, pomocou ktorej sa dievča zoznámila s morom.



Obr.čs.13: Prvá verzia začiatocnej scény

26 Pocit a atmosféra filmu

Výtvarno je inšpirované Frédéricom Backom. Podobá sa skôr vodovej maľbe než ceruzkovej. Ide predovšetkým o emocionálne zobrazenie príbehu. Tým, že je to môj osobný príbeh, som chcela, aby bol aj trochu jemný vo výtvarne. Absencia malých detailov pomáha divákovi sa sústrediť na podstatné veci, ktoré sú zobrazené. Hudbu som chcela tiež mať citlivú a príjemnú. Hlavným nástrojom, ktorým som to chcela dosiahnuť, bol klavír. Odjakživa mi tento nástroj pripomínal niečo nostalgické, plné osobných i veselých spomienok. Niečo, na čo si s radosťou môžem znova spomenúť. Ako inšpiráciu som si zvolila *River Flows In You* od skladateľa Yirumi.

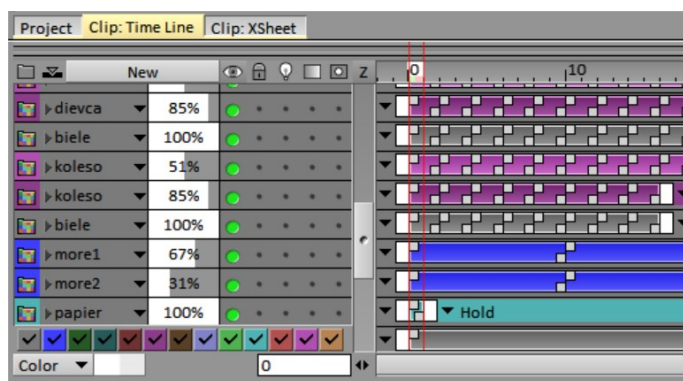


Obr.čs.14: Výtvarný štýl Frédérica Backa

27 PRODUKCIA

28 Výroba

Animácia bola vyrobená počítačovým programom TVPaint Animation Pro. Každá scéna sa skladá z niekoľkých vrstiev. Ich počet závisí od počtu prvkov mizanscény. Hlavným pozadím pre všetky scény je naskenovaný papier. Čierne linky, farby postáv a farby pozadia sú od seba oddelené. Každá postava a pohyblivý prvok mala svoju vlastnú skupinu vrstiev. Pre jednoduchšiu a rýchlejšiu navigáciu mala každá vrstva nielen vlastný názov, ale aj farebné označenie. Hlavnou farbou pre statické prvky bola tyrkysová, pre dievčatko ružová a pre more modrá. Rodičia mali tiež svoju vlastnú farbu napriek tomu, že sa objavili len na začiatku a na konci filmu. Otec bol zelený a matka červená.



Obr.čs.15: Farebné označenie pre vrstvy v animácii

Na prvý pohľad sa tento spôsob práce môže zdať komplikovaný, no práve vďaka tomu som si ušetrila dosť času pri zriedkavých opravách niektorých prvkov. Vyexportované sekvencie animácie a titulky sa potom vložili do programu Adobe After Effects. Len v jednej scéne som využila tento program na pohyb kamery, konkrétne keď dievča stretne hlavu mora. Ja sama som mala celú vizuálnu prácu pod kontrolou. V samotnej produkcii som ako jediná animátorka vytvárala všetky scény. Začala som tými najkratšími a postupne som sa dopracovala k tým najdlhším. Tento postup mi priniesol pozitívny pocit z práce. Zakaždým, keď som si odškrtla scénu z môjho zoznamu, videla som tak svoj pomaly sa blížiaci cieľ.

29 Komplikácie

Najhoršou časťou tejto fázy výroby bolo pre mňa exportovanie sekvencií. V marci roku 2020 sa obmedzil prístup do ateliéru z dôvodu vírusu COVID-19, čo pre mňa znamenalo pracovať doma. Keďže potrebné programy mal len môj notebook, nemohla som animovať počas exportovania. Tiež som nemala dostatok pamäte pre všetky sekvencie, tak som musela využiť externý disk ako aj

na ukládanie, tak aj na export. Je ťažké určiť, ktorá časť výroby bola pre mňa najťažšia. V preprodukcii som mala problémy dať všetky svoje nápady do zrozumiteľného príbehu. Niektoré detaily skôr príbehu škodili, preto museli byť odstránené. Už od začiatku som pracovala so strihačkou, ktorá mi pomohla so zábermi a dĺžkami scén. Nebyť jej tak by som nezačala animovať už v januári.

Už od začiatku som trvala na svojom nápade. Všetky zmeny, ktoré sa vyskytli vo výrobe, neovplyvnili hlavnú myšlienku. Celý proces filmu mi trochu pripomína samu seba. Na začiatku som bola neskúsené dievča, no postupne som sa dopracovala k pracovitej animátorke. Aj vzhľadovo som sa celkom zmenila. Avšak moje vnútro, citlivosť, hravosť a zvedavosť, zostalo úplne nezmenené. Presne tak ako hlavná myšlienka filmu, ktorá mi pomohla spoznať okolitý svet.

ZÁVER

Spomienky sú teda najdôležitejšou súčasťou nášho života. Pomáhajú k tvorbe našej osobnosti a k učeniu nových poznatkov. Ako jedinečné okamžiky, nemôžu byť trvalé, no dávajú silu žiť. Každý má svoje vlastné, ktoré sa druhým môžu zdať nečakané, a dokonca i divné. Bez nich je život nemožný. Človek často hľadá význam vo svojich spomienkach, ktoré sú založené na náhodných, nevysvetliteľných udalostiach. Pre začínajúceho autora môže byť spomienka dobrým nástrojom k tvorbe príbehov. Veľmi dobre pomáha, keď si autor najprv zapíše svoje nápady na papier alebo do osobného zápisníka. Vtedy sa dá presne určiť, aká bude hlavná téma. Pri zapisovaní jednej spomienky sa môže hlboko zamyslieť a spomenúť si na detaily, ktoré ho predtým nenapadli. Aj keby neboli historicky správne, autor využíva svoju emocionálnu pravdu, aby tak doplnil príbeh podľa vlastného rozhodnutia. Tiež v opačnom prípade môže vynechať podrobnosti, ktoré nepovažuje za dôležité alebo zavádzajúce. Pri tvorbe príbehu sa dajú do toho zapojiť všetky zmysly, čo vtedy videl, cítil, alebo počul. K tomu môžu pomôcť rôzne vodítka, či už predmety alebo miesta, ku ktorým sa spomienka viaže. Najvýznamnejšie a najzaujímavejšie spomienky sú o výnimočných udalostiach, ako napríklad prvý deň v škole, lebo sú silne emočne nabité. Nemusia to byť len veselé udalosti. Ľudia si lepšie pamätajú negatívne spomienky na rozdiel od pozitívnych. S nimi sa lepšie vytvárajú smutné príbehy, ktoré často vzbudzujú u iných sympatiu.

Ako som už na začiatku spomenula, v mojej bakalárskej práci som použila spomienku z detstva ako hlavný námet. Je to pozitívna príhoda o jednoduchom spoznávaní nového kamaráta, konkrétne more. Vtedy som bola veľmi malá, preto aj príbeh je nevinne a hravo pojatý. Hlavné postavy, dievča a more, sa spriatelila pomocou hry, tak ako sa často zoznamujú deti. Spomienku som brala dosť osobne, čo môžem prirovnať k práci Jurija Norštejna a jeho postoj k filmu Pohádka pohádek. Takýto postoj má každý autor ku svojej osobnej spomienke. Keďže ju sám prežil, pozná ju na rozdiel od ostatných najlepšie. Už z predošlých filmov, ktoré sme tu analyzovali, je vidno, že každý má svoj osobitý spôsob vyjadrovania sa. Preto neexistuje jeden správny spôsob, ako stvárniť svoje pocity a myšlienky. Tým, že každý človek je iný, tak aj príbehy sú od seba odlišné. Niektorí sa na svoje spomienky pozerajú s úsmevom, iní ich berú dosť vážne. Prostriedky a materiály k tvorbe vypovedajú viac o osobnosti autora a jeho obľúbenému prístupu k práci. Animácia otvára mnoho možností na prezentáciu autorovej minulosti. Podobne ako báseň, tak aj v animácii autor môže ukázať svoje spomienky ako niečo svetské, temné, pominuteľné alebo vágne. Nemusí ísť o čistý dokument. Aj jednoduchá výpoveď človeka dokáže poskytnúť materiál na vizuálne zaujímavý film. Divák dielo pochopí na základe jeho čitateľnosti. Čím obraznejšie a

metaforickejšie dielo je, tým menej je pravdepodobné, že divák porozumie hlavnej myšlienke. Na druhej strane ale zaujímavý vizuál dokáže u niektorých upútať pozornosť a prinútiť k premýšľaniu. Ide hlavne o komunikáciu medzi autorom a divákom. Autor opisuje prežité udalosti, ako keby boli skutočné. Potom už je len na divákovi, či týmto popisom uverí, alebo ich považuje za vymyslené.

Spomienka je na prvý pohľad celkom jednoduchá, no pri vyhľadávaní informácií som sa dozvedela veľa zaujímavých vecí. Netušila som, že má až taký veľký význam, nielen v tvorbe osobnosti, ale aj k bežnému životu. Všetko, čo sme doposiaľ prežili, od malých detských krokov cez prvé slová až po skončenie vzdelávania, viedli práve k dnešnému momentu. Sedíme tu s otvoreným textom, čítame ho a premýšľame o tejto téme do podrobných detailov. Práve vďaka spomienkam dokážeme tvoriť väčšie a komplexnejšie príbehy. Ako Jurij Norštejn hovorí: „*Film netvorí ani literárny scenár, ani obrázkový scenár, ani dobré výtvarno, tvoria ho okolnosti a pamäť; každý okamžik si nesiete v sebe.*“⁴

4 NORŠTEJN, Jurij Borisovič. Sníh na trávě: ve dvou dílech. V Praze: APZ Production, 2013, str. 361. ISBN 978-80-7331-124-7

ZOZNAM POUŽITÉJ LITERATURY

- ¹ FIND YOUR CREATIVE MUSE [online]. Dave Hood, ©2009-2010 [cit. 2010-04-07]. Dostupné z: <https://davehood59.wordpress.com/2010/04/07/using-memories-to-write-creative-nonfiction/>
- ² FÜRST, Maria, Psychologie: včetně vývojové psychologie a teorie výchovy, Olomouc: Votobia, 1997, str. 266-303. Kapitola 8. Paměť. ISBN 8071981990
- ³ Voľný preklad z filmu We lived in grass, Nemecko, Andreas Hykade, študentský film, Filmakademie Baden - Württemberg, 1995.
- ⁴ NORŠTEJN, Jurij Borisovič. Sníh na trávě: ve dvou dílech. V Praze: APZ Production, 2013, str. 245-366. Kapitola 4. Pohádka pohádek. ISBN 978-8

ZOZNAM OBRÁZKOV

Obr.čs.1: Ruka strýka prenáša Domina z Austrálie do Vietnamu.....	15
Obr.čs.2: Domino a jeho sebareflexia.....	15
Obr.čs.3: Spomienka na matku a jej koláče z trúby.....	17
Obr.čs.4: Chlapec a púpavové dievča.....	19
Obr.čs.5: Nočná mora o strašidelnej bábike.....	19
Obr.čs.6: Postava vlka.....	22
Obr.čs.7: Manželka Frančeska, malá Kát'a a Borja v kočiку.....	23
Obr.čs.8: Tancujúce páry pred vypuknutím vojny.....	23
Obr.čs.9: Dievča zbiera mušle na pláži.....	27
Obr.čs.10: Moja fotografia z prvej dovolenky.....	28
Obr.čs.11: Postava mora.....	29
Obr.čs.12: Dievča so svojou rodinou prichádzajú na pláž.....	29
Obr.čs.13: Prvá verzia začiatocnej scény.....	31
Obr.čs.14: Výtvarný štýl Frédérica Backa.....	31
Obr.čs.15: Farebné označenie pre vrstvy v animácii.....	32

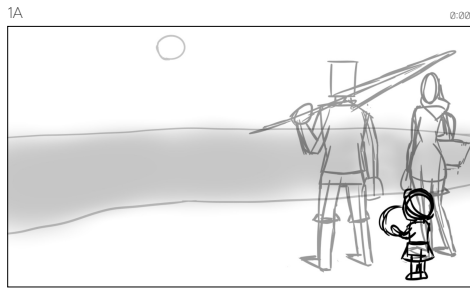
ZOZNAM PRÍLOH

Příloha P I: Storyboard

PRÍLOHA P I: STORYBOARD

DĚVČE A MOŘE

Boards: 45 | Shots: 45 | Duration: 5:23:06:51 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: JULY 3, 2020



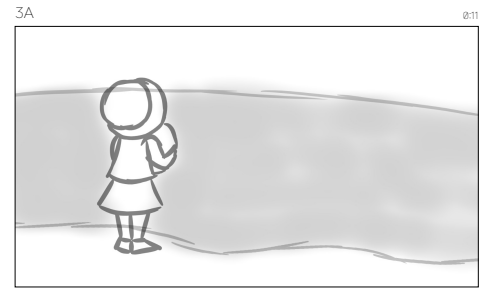
Pláž. UTB uvádza

Zvuk: kroky v piesku, atmosféra - vlny mora



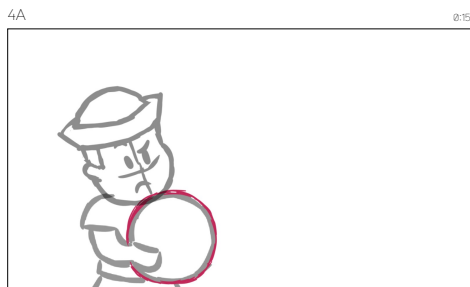
Matka položí na piesok box, otec otvára slnečník, dievčatko s loptou sa pozerá na more. Je zvedavé a odíde od rodičov

Zvuk: kroky v piesku, dievčatko – Hmm?



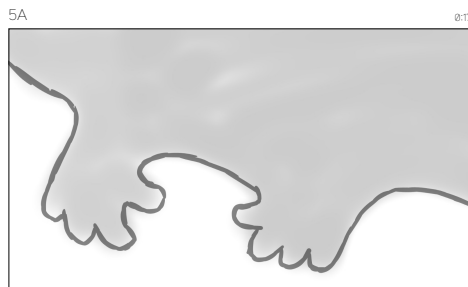
Dievčatko sa zastaví pri brehu mora. Názov DĚvče a moře

Zvuk: vlny mora, kroky v piesku



Dievčatko sa pozerá na more, pokrúti hlavou

Zvuk: dievčatko – podozrivé Hmm?



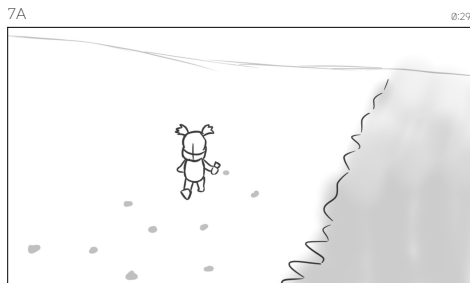
Z mora sa v jednej chvíli objavia ruky

Zvuk: vlny mora, pri rukách žblnkotanie



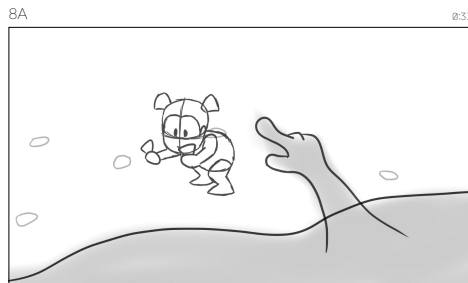
Dievčatko ochutná more, pre ňu je nechutné slané, otočí sa a odíde

Zvuk: vlny mora, kroky v piesku, dievčatko: Bleh!



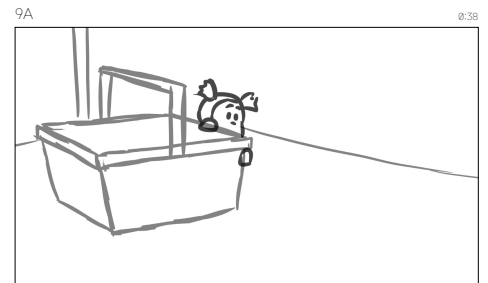
Dievčatko sa prechádza plážou, zbiera mušličky

Zvuk: atmosféra – vlny mora, kroky v piesku



Dievčatko zdvíha mušličku, z mora sa vynorí ruka, ktorá sa jej dotkne, dievčatko sa zľakne a utečie

Zvuk: žblnkotanie, kroky v piesku, dievčatko: Aaa!

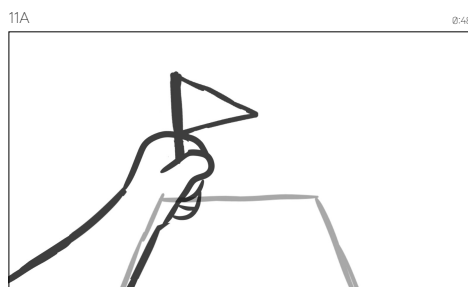


Dievčatko je schované za boxom, vystrčí z neho hlavu



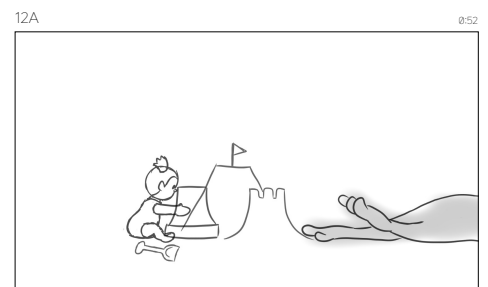
Dievčatko príde k brehu celá odutá, otočí sa chrbtom, more sa jej znova dotkne, čo nechá dievčatko znechutené

Zvuk: kroky v piesku, puknutie bubliny, dievčatko: urazené Hm!, znechutenie



Vrch pieskového hradu, dievčatko doň zapichne malú vlajku

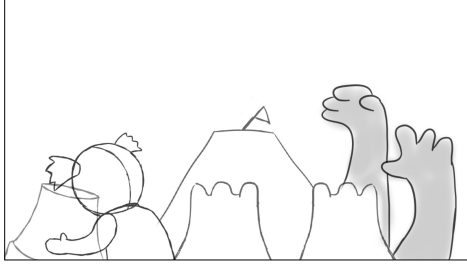
Zvuk: zapichnutie do piesku



Dievčatko si veselo stavia hrad z piesku, ruky mora sa potichu približia

Zvuk: žblnkotanie, dievčatko: veselé pospevovanie

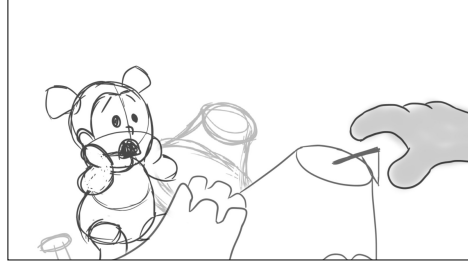
13A 0:56



Ruky mora sa postaví, vlajka na hrade sa pohne. Ruka mora ju chce narovnať.

Zvuk: žblnkotanie

14A 0:59



Dievčatko sa bojí o svoj hrad

Zvuk: dievčatko: zhíknutie

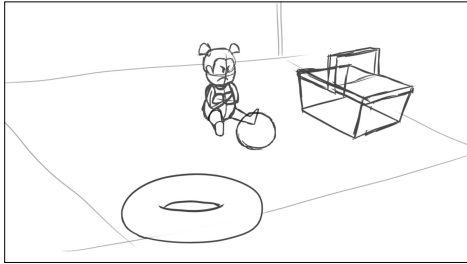
15A 1:01



Hrad sa rozpadne, dievčatko sa hnevá na more, ktoré sa zlakne a ustúpi

Zvuk: zosypanie, dievčatko: detské zúrenie, hnev, žblnkotanie

16A 1:07



Dievčatko odute sedí na plážovej osuške. Rozhodne sa hrať s loptou.

Zvuk: dievčatko: nadýchanie a nahnevané vydýchnutie

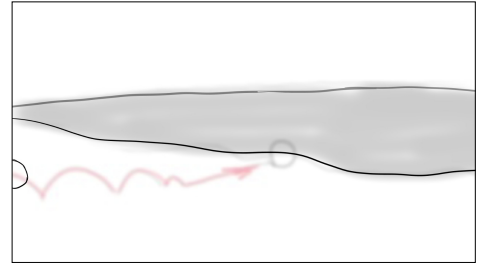
17A 1:14



Dievčatko si hádže loptu nad hlavou, v poslednom momente ju nechytí a tá sa odrazí od jej hlavy

Zvuk: odrazenie balónovej lopty, dievčatko: pospevovanie si, Ou!

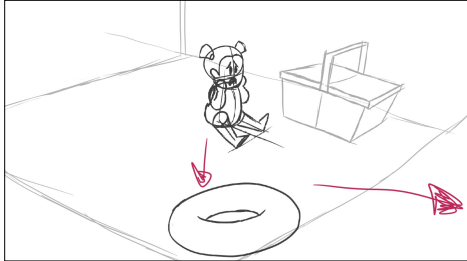
18A 1:19



Lopta sa odkotúľa od dievčaťa k moru

Zvuk: atmosféra – vlny mora

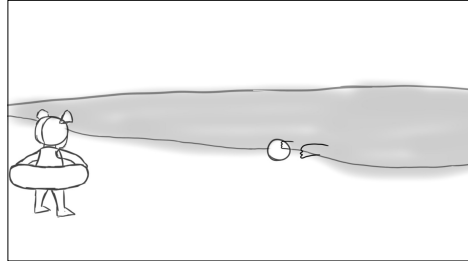
19A 1:21



Dievčatko dostane strach, rýchlo si dá na seba koleso a uteká zachrániť svoju loptu

Zvuk: kroky v piesku, dievčatko: ustráchané zhíknutie

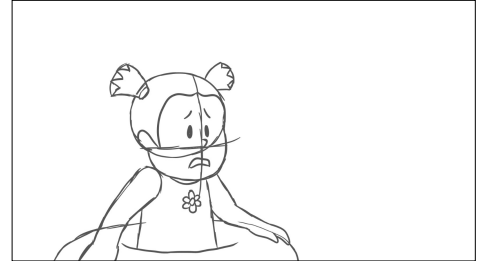
20A 1:25



More si zoberie loptu, dievčatko ide za ním

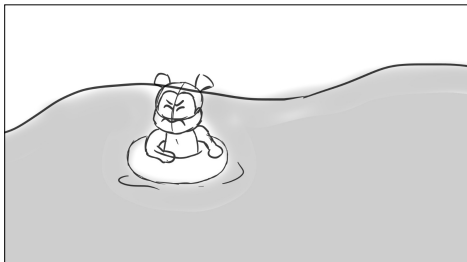
Zvuk: atmosféra – vlny mora, ustráchané dievčatko

21A 1:30



Dievčatko stojí na mieste ustráchané. Po chvíli nabere odvahu.

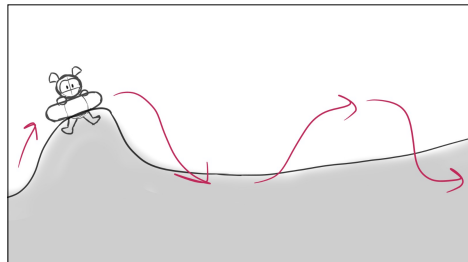
22A 1:32



Dievčatko vkročí do mora, je znechutené, vlny ju odnesú ďalej

Zvuk: vlny mora, dievčatko: znechutenie, Aaa!

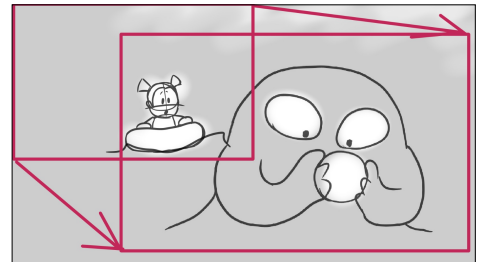
23A 1:35



Vlny vezú dievčatko ako na horskej dráhe

Zvuk: pišťala – jazda na vlnách

24A 1:39

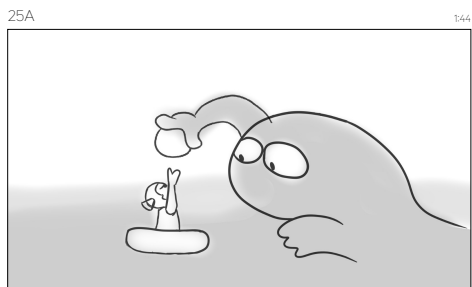


Dievčatko sa ocitne pred hlavou mora, ktoré sa hrá s jej loptou

Zvuk: žblnkotanie, dievčatko: Hm?

DĚVČE A MOŘE

Boards: 45 | Shots: 45 | Duration: 5:23:06:51 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: JULY 3, 2020



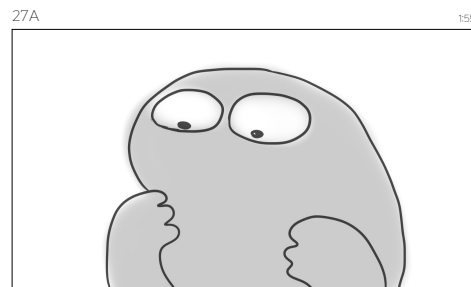
Dievčatko si pýta loptu naspäť, more ju nechce vrátiť. Drží loptu nad jej hlavou, dievčatko na ňu nedočiahne. Po krátkej chvíli dievčatko od zlosti dá facu tvári mora. More pustí loptu.

Zvuk: plesknutie po hladine vody, dievčatko: Hej!, Mmm!



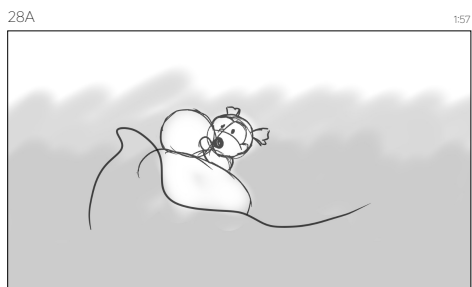
Dievčatko si zoberie loptu, pozrie na more a vyplazí jazyk, odpláva preč

Zvuk: plávanie, dievčatko: urazené vyplaznutie jazyka



More nechápavo pozerá

Zvuk: žmurknutie



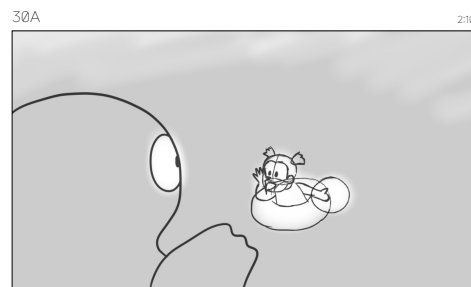
Vlny si dievčatko zoberú naspäť k hlave, dievčatko je prekvapené

Zvuk: vlny, dievčatko: prekvapenie



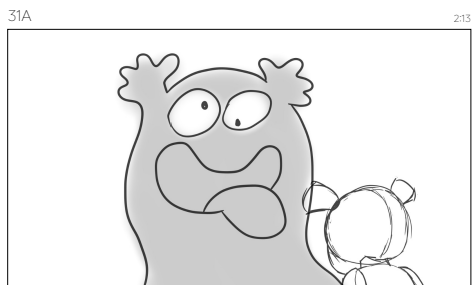
More sa hrá s dievčatkom, hojdá ho v rukách, posadí na hlavu, potom položí na hladinu

Zvuk: žblnkotanie, vlny (pri dvíhaní hlavy hore a dolu)



Dievčatko znova vyplazí jazyk na more, tentoraz bez zlosti

Zvuk: dievčatko – vyplaznutie jazyka



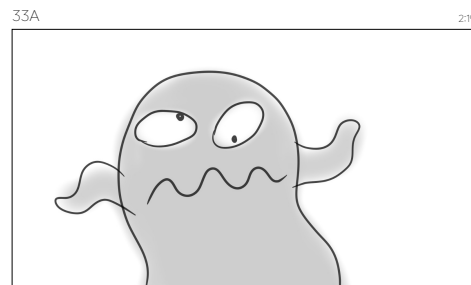
More spraví smiešny úškľabok

Zvuk: smiešne vyplaznutie jazyka



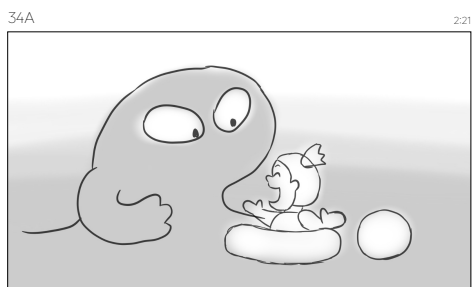
Dievčatko sa zasmee, spraví nový posmešný výraz

Zvuk: dievčatko: smiech, Ňaňa!



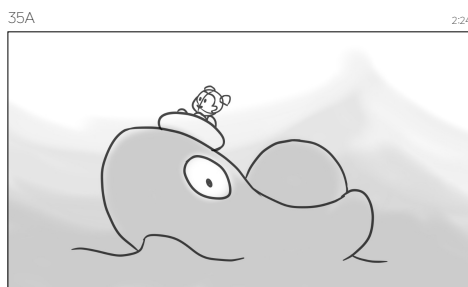
More spraví ešte vtipnejší výraz

Zvuk: fúkanie slamkou do vody – bubliny



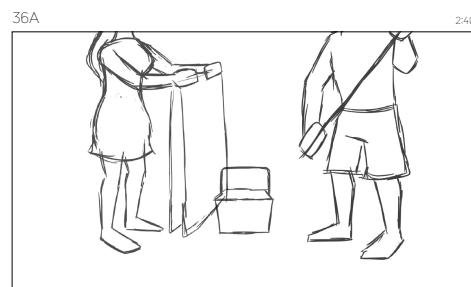
Dievčatko je veselé, nevádi jej už more

Zvuk: dievčatko: smiech



Pokračovanie scény. More si posadí dievčatko na seba, zmení sa na loď, potom na delfína, fontánu a šmýkačku. Dievčatko sa bavi

Zvuk: vlny, žblnkotanie, morfovanie vody, dievčatko: smiech



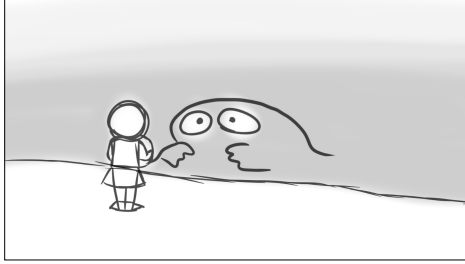
Matka skladá osušku, otec balí slnečnik

Zvuk: skladanie osušky a snečnika

DĚVČE A MOŘE

Boards: 45 | Shots: 45 | Duration: 5:23:06:51 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: JULY 3, 2020

37A 2:44



Dievčatko stojí pri brehu, hlava mora sa na ňu pozerá

Zvuk: atmosféra – vlny mora

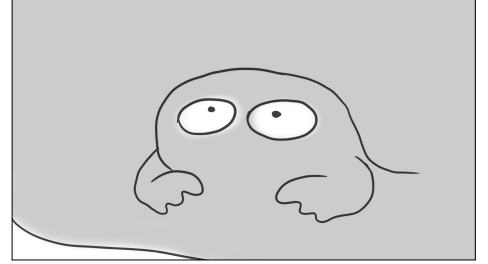
38A 2:47



Dievčatko je smutné, že musí opustiť more

Zvuk: dievčatko: zosmutnie

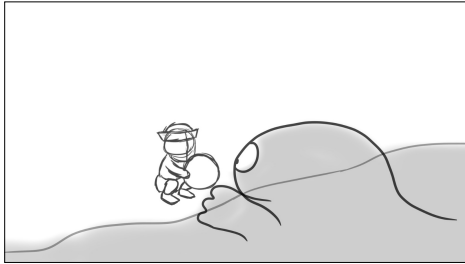
39A 2:49



More sa len pozerá, po chvíli vyplazí jazyk, aby dievčatko rozveselilo

Zvuk: vyplaznutie jazyka

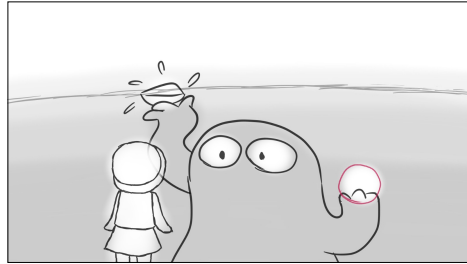
40A 2:52



Dievčatko podaruje svoju loptu, more ho prijme

Zvuk: dievčatko: Na.

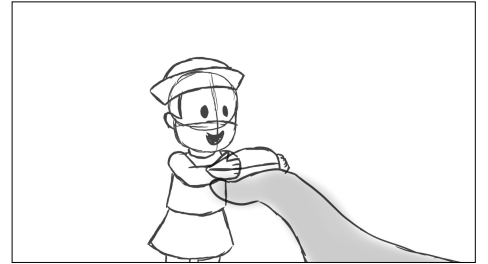
41A 2:55



More zdvihne ruku, z ktorej vyskočí veľká mušľa, podaruje ju dievčatku

Zvuk: puknutie bubliny, žblnkotanie

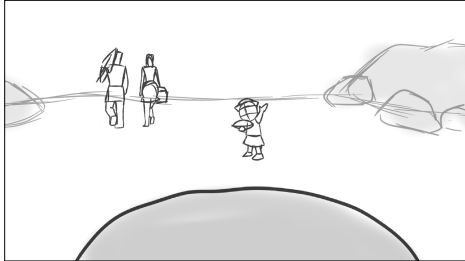
42A 2:58



Dievčatko je potešené z darčeka. Otec na ňu zavolá. Dievčatko si zoberie darček a uteká k rodičom

Zvuk: kroky v piesku, otec: Hej!; dievčatko: nadšenie

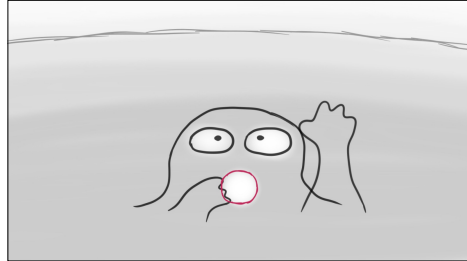
43A 3:01



Dievčatko sa naposledy zastaví a zakýva moru

Zvuk: kroky v piesku, dievčatko: Papa!

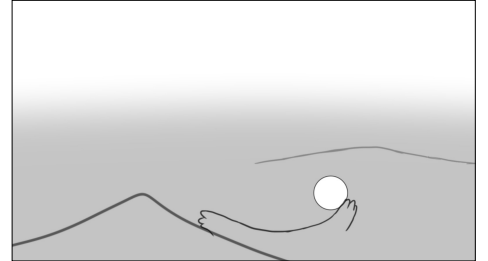
44A 3:04



More zakýva

Zvuk: vlny mora

45A 3:09



Priestor pre titulky. Vlny si hravo nesú loptu