

Kruh

Eva Pífková

Bakalářská práce
2014



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Eva Pífková**
Osobní číslo: **K11090**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část:**
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše

2. praktická část:
Kruh – kombinovaná technika

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

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

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního

díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevné), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, format zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 44100 kHz, 16Bit, Stereo, kodek H.264).

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

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

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

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


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

Seznam odborné literatury:

VÁGNEROVÁ, M., Psychologie osobnosti, 1. vydání. Praha: UK, 2010, ISBN
978-80-246-1832-6.

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Lukáš Gregor, PhD.**
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2013**
Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2014**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2013


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, PhD.
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- беру на ве́доміі, же бакала́рская/дипломовая пра́це буде упо́ложена в электро́нческой по́добе в универзитнім інформа́ційнім систе́му а буде досту́пна к на́hlednutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 29.1.2014.....

EVA PÍFKOVÁ 
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

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

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

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

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

³⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpirá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Táto bakalárska práca popisuje postup pri tvorbe krátkeho animovaného filmu Kruh. Obsahuje všetky časti tvorivého procesu od tvorby námetu až po postprodukcii.

Klíčová slova: animovaný film, Kruh

ABSTRACT

This bachelor thesis describes the making of the short animated movie The Circle. Description includes all phases of creative process, from topic consideration to postproduction.

Keywords: animated film, The Circle

Ďakujem môjmu vedúcemu práce Lukášovi Gregorovi, za jeho odborné vedenie, cenné rady a motiváciu, vďaka ktorej som vždy aspoň načas prepadla nadšeniu. Taktiež ďakujem všetkým, ktorí mi pomohli pri realizácii projektu. Veľký diel mojej vďačnosti patrí Vladimírovi Sodomovi, za hudbu, ktorú zložil a nahral pre môj film.

MOTTO

„NEEXISTUJÚ NEMOŽNÉ SNY, IBA NAŠE OBMEDZENÉ PREDSTAVY TOHO, ČO JE MOŽNÉ.“

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

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST.....	10
1 LITERÁRNA PRÍPRAVA.....	11
1.1 ODLOŽENÉ NÁMETY.....	11
1.2 SAMOTNÝ KRUH A CESTA K NEMU.....	13
2 VÝTVARNÁ STRÁNKA.....	16
2.1 DETSTVO.....	16
2.2 DOSPIEVANIE.....	16
2.3 DOSPELOSŤ.....	18
2.4 STAROBA.....	18
3 PRÁCA SO ŽÁNRAMI.....	19
4 INŠPIRAČNÉ ZDROJE.....	20
4.1 PSYCHOLOGICKÉ VÝCHODISKÁ.....	22
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	26
5 POSTUP VÝROBY.....	27
5.1 PRÍPRAVA.....	27
5.2 VÝROBA.....	30
5.3 POSTPRODUKCIA.....	32
6 TECHNOLOGICKÉ POSTUPY.....	34
ZÁVĚR.....	35
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	36
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	40

ÚVOD

Všade navôkol sa nachádza svet otvorený novým možnostiam, „slobodný“, „demokratický“ a neustále sa meniaci. No niektoré veci ostávajú rovnaké, napríklad ľudská povaha. Človek sa narodí, rastie a nakoniec umiera, no počas života je ovplyvňovaný a manipulovaný svojím okolím, spoločnosťou v ktorej žije. Napriek rýchlosti, akou sa dnes šíria informácie a vedomosti, stále ostávajú skryté tajomstvá, ktoré by mohli zmeniť zmýšľanie ľudí, prípadne sú predávané len jednostranné pohľady na rôzne aspekty skutočnosti.

V mojom bakalárskom projekte by som chcela ukázať zmenu pohľadu na realitu pod vplyvom okolia a dospievania. Je to príbeh bezmenného dievčaťa, ktoré môže byť ktoroukoľvek z tých tri a pol miliárd, alebo žiadnou.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 LITERÁRNA PRÍPRAVA

1.1 Odložené námety

CHILD (Dieťa)

Kedysi dávno som čítala poviedku od Raya Bradburyho s názvom Malý vrah a hoci som si po rokoch naozaj nespomínala o čom presne táto poviedka je, či kto ju napísal a kde som ju čítala, ostal po nej dojem vyvolávajúci husiu kožu a odhodlanie nikdy nemať dieťa.

Vytiahla som niekoľko motívov, ktoré mi utkveli v pamäti, ale až nedávno som zistila, že moja verzia ani zďaleka neodzrkadľuje všetky hrôzy originálneho príbehu.

Skutočnou inšpiráciou pre tento námet bol pocit strachu plížiaceho sa v tieňoch.

Šťastné manželstvo rozvrátené bábätkom, ktoré nielenže má mozog génia zla, ale dokonca dokáže chodiť a svoje plány realizovať. Taký roztomilý malý Lucifer, ako ho nazval jeho otec David po smrti svojej milovanej manželky Alice, ktorá dieťa nevolala inak ako vrah. Všetci v jej okolí sa najskôr domnievali, že ide o psychickú traumu z toho, že ju dieťa pri pôrode skoro zabilo a skončilo to cisárskym rezom, či z neskoršieho vyčítania drobca, ktorý preplakal celé noci len pre to, aby žene nedoprial odpočinku a dohnal ju na pokraj šíalenstva, ale veď presne to pachol'atá robia a nikto tomu neprikladal význam.

V manželovi vzkĺčilo podozrenie, že batol'a nie je tým, čím sa zdá byť, až keď jednej noci náhodou stúpil na bábiku, pošmykol sa a skoro spadol zo schodov. Pochyby prerástli v istotu, keď po príchode z práce našiel Alicu mŕtvu pod schodiskom a príčinou bola tak dobre známa plátená hračka.

Pre zvyšok sveta to bola nešťastná nehoda, pre Davida vražda. A vrahom bolo nemluvňa.

So svojím podozrením sa zveril pôrodníkovi doktorovi Jeffersovi, no ten ho len chlácholil a predpísal mu prášky na spanie. Keď ráno prišiel muža skontrolovať, našiel udusenú mŕtvolu. Vraj únik plynu.

Samovražda bola vylúčená, takže do úvahy pripadlo len náhodné úmrtie. Ledaže by tu bola tretia možnosť, vražda.

V noci boli v dome len dve živé duše, David, spiaci ako zarezaný vďaka práškom, a Lucifer.

Doktor Jeffers vypustil do sveta monštrum. Vďaka nemu uzrela tá vec svetlo sveta a tak je len správne, že by mal ten život uhasiť. Doktor vytiahol skalpel...

Čo bolo špuntovým motívom k spáchaniu tých činov? Možno nenávisť namierená na ľudí, ktorí ho drasticky vytrhli z tichého, temného, no bezpečného miesta do veľkej, nebezpečnej reality.

K námetu o vražednom dieťati sa skvelo hodí čierno-biely štýl á la Sin City, plný tieňov a napätia.

Do toho všetkého trochu nervydrásajúcich zvukov a nevyspytateľného ticha a mohlo by vzniknúť obstojné žánrové dielo.

TREE (Strom)

Pri tomto nápade ma inšpirovala na jednej strane siluetová animácia Lotte Reinigerovej, na strane druhej kolobeh života, zmeny a nevyhnutelnosť smrti.

Takto napísané to vyzerá trochu depresívne, no v skutočnosti išlo o námet jednoduchého poetického príbehu o šťastí, kráse a nezlomnosti ľudského ducha. Bolo by zaujímavé ukázať strom ako symbol vzťahu dvoch ľudí, ktorý rastie, kvitne a mocnie, napriek vetru, dažďu a bleskom, žije a umiera, no zanecháva odkaz.

CHANGE (Zmena)

K napísaniu Zmeny ma priviedol príbeh jednej kamarátky, dievčiny z ateistickej rodiny, o ktorej sa svojho času šírili komunitou nelichotivé zvesti. Ja ju poznám ako milú a ochotnú devu, možno preto, že som ju nestretla naozaj vyčerpanú či rozčúlenú a nad tými rečami som sa len pousmievala a nikdy som skutočne nepocítila túžbu zistiť, koľko z tých klebiet je pravdivých a koľko je výmyslom nejakých ohrdnutých, neprajných ľudí. Nech je to ako chce, keď do jej života vstúpil jej súčasný priateľ, človek s veľkým charakterom, čestný a s čistým srdcom, tak sa rozhodne zmenila. Pocítli to jej bližší priatelia, ktorým klesla sánka, keď sa slečna nechala dobrovoľne pokrstiť a vzplanula pre rímskokatolícku vieru (dokonca skoro presvedčila svojho otca aby si prečítal Bibliu s tým, že je to skvelá fantasy knižka).

Podľa mňa na viere v Boha nič zlého nie je, no jedna priateľka sa tvárila skepticky a poukazovala na to, čo by sa asi stalo, keby prišla o svoju polovičku.

Na chvíľu som sa zamyslela a položila som si veľmi filozofickú otázku: Môže povahu človeka niečo tak radikálne zmeniť, aby zanechal za sebou svoju minulosť a začal žiť úplne inak? Môže človeka zmeniť láska? Môže to vydržať?

I keby náhodou nie, určite aspoň ten jeden prchavý moment stojí za to zvečniť ako záblesk nádeje na lepšie zajtrajšky.

Nemôže predsa byť nič čarokrásnejšie, než skoro až rozprávkový motív zobrazený siluetami, odkazom Lotte Reinger. Keď pozerám na jej Dobrodružstvá princa Achmeda, či niektorú z jej adaptácii grimovských rozprávok (osobne dávam prednosť Popoluške), musím jej vysekať hlbokú poklonu. Nielen za skvelý nápad s výtvarnom, ale i za citlivo odrozprávane príbehy.

1.2 Samotný Kruh a cesta k nemu

Dlho som sedela nad dvoma párami ideí, snažiac sa vybrať tú najzaujímavejšiu a najnetradičnejšiu pre spracovanie do podoby animácie. Nakoniec predou mnou ostala ležať len jedna myšlienka. Určite splňala všetko, na čom rozumný človek robiť nechce, zmena v myslení a vnímaní. Téma je to zaujímavá, kým to chcete zobrazit' príbehom, no to nie je mojím zámerom.

Čo nás utvára? Do veľkej miery spoločnosť v ktorej žijeme. Obmedzuje naše vnímanie súvislostí, diktuje nám ideológiu, prekrúca skutočnosť tak, aby sme videli to či ono v dobrom, alebo zlom svetle. V tomto momente sa samozrejme odvolávam na Orwellovo dielo, hlavne 1984, kde možno nájsť jasné stopy manipulácie obyvateľstva pomocou masmédií, „vzdelávacieho“ systému a neustálej neviditeľnej hrozby.

V minulosti som zachytila ponosovanie kamarátov na naše školstvo. Snažili sa mi vysvetliť obrovské rozdiely v ponímaní matematiky na základných, stredných a vysokých školách. Z veľkej časti išlo o študentov MATFYZu, ktorí rozbili moju predstavu o jednoduchosti sveta na márne kúsky vyhláseniami, ako sú niektoré veci úplne inak, než to, čo nám predkladajú učebnice a učitelia (napríklad dva plus dva nemusí byť nutne štyri). S tým, že nepochopím vtipy o derivácii som sa pomerne rýchlo zmierila, avšak niektoré veci vstrebnem len veľmi ťažko, ak vôbec. Načo deťom hovoriť rozprávku, aby ste im neskôr povedali polopravdu a nakoniec všetko prevrátili naruby niečím, čo aspoň vzdialene

pripomína objektivnu pravdu?

Môj bakalársky projekt pravdepodobne zobrazuje ako to vo svete vyzerá, ale neodpovedá na otázku, prečo je to tak.

Pri tvorení som načrela do vývojovej psychológie, aby som lepšie pochopila mentalitu človeka. Hlavnou postavou je anonymné dievča, ktoré prechádza rôznymi fázami života od detstva až po starobu a všetko je prepojené kruhom.

SYMBOL KRUHU

Kruh, ktorý je symbolom dokonalosti, vesmíru a jednoty môže slúžiť i ako metafora večnosti, harmónie alebo myslenia, mentality.

Zároveň je zobrazením Slnka a Mesiaca.

Okrem iného predstavuje i cyklus a čas, podobne ako had zahryznutý do vlastného chvosta.

V disneyovských celovečerných filmoch sa oblé tvary používajú pri tvorbe protagonistov, pretože sú prirodzenejšie ako ostré hrany, tak charakteristické pre zloduchov.

Kruh patrí medzi najzákladnejšie tvary, ktoré v ľudskej mysli existujú.

DETSTVO

V prvej časti mi boli veľkou inšpiráciou detské kresby tvorené geometrickými tvarmi, kružnicami a čiarami.

Ústredným motívom je dieťa samo, kruh s očami a vlasmi.

Neskôr dieťa začne vnímať i iné osoby okrem seba samého, napríklad rodičov.

Nakoniec sa na základnej škole naučí písať a počítať.

DOSPÍEVANIE

Počas dospievania dieťa hľadá svoju identitu skúšaním rôznych životných štýlov. Chce byť jedinečné, no zároveň nechce byť outsiderom.

Aby som niečo podobné videla, nemusím chodiť ďaleko, moja sestra je žiarivým príkladom mladej, vševediacej slečinky. Ako správna dáma, vždy keď ide von, musí byť perfektne namaľovaná a je úplne jedno, či ide do mesta, na prechádzku so psom alebo vyhodit' odpadky.

Prichádza stredná škola, nuda na hodinách čmáranie na okraj zošitu, písanie lístočkov...

Prvé lásky, hľadanie toho pravého.

DOSPELOSŤ

V tomto období sa žena dnešnej spoločnosti s veľkou pravdepodobnosťou rozhodne podnikat'. Kreativita detstva sa stáva skôr rutinou.

STAROBA

Nakoniec v starobe ostanú na stole krížovky, slúžiace na skrátenie chvíľ a ako skvelá podložka pod hrnček s kávou.

2 VÝTVARNÁ STRÁNKA

2.1 Detstvo

Pri tejto časti som si zvolila detskú kresbu, ktorá sa každým štádiom dospievania dieťaťa, trochu mení.

Na začiatku sa používam len rôznofarebné linky tvoriace geometrické tvary.

Hlavná postava je vytvorená z kruhov a čiar. Nie je viac ako guľička s očami, nosom, ústami, vlasmi a paličkami predstavujúcimi končatiny.

Neživé predmety, ako slnko a mrak, sú personifikované. Majú tvár, alebo aspoň oči, ktorými vyjadrujú či už úsmev alebo hnev.

Postave dieťaťa pribudne telo (šaty). Postupne v kresbe pribúdajú farebné plochy, predstavujúce objem.

Úvodná časť je ukončená stránkou zošita, v ktorom sa okrem čísiel nachádza aj rýchlo načrtnuté ovocie, ktoré už nemá tvár ani osobnosť.

2.2 Dospievanie

Toto obdobie sa vyznačuje hľadaním identity.

V prvej časti ju predstavujú rôznofarebné laky striedajúce sa na prstoch.

V ďalšej postava (silueta) prechádza viacerými módnymi štýlmi.

Princezna

Štýl oblečenia odráža rozprávkový idol. V tomto prípade ide o šaty podobné Aliciným (modré, lemované bielou čipkou a bielou zásterou) s pruhovanými čierno-bielymi podkolenkami a jednoduchými modrými lakovkami. Svetlé vlasy voľne padajú na ramená, pridržované čiernou čelenkou s mašľou rovnakej farby.

Prostredie detskej izby je ladené do bielo-ružovej farby, s farebným kvetinovým motívom na stenách.

Barbie

V tomto prípade som zvolila prvky štýlu scene. Oblečenie v svetlých, pastelových odtieňoch ružovej a modrej farby. Vlasy sú skryté pod trblietavou ružovou parochňou a na tele má farebné šmuhy. Odev sa skladá z tielka so známym logom, modré tanečné topánky bez opätokov.

Pozadím je izba, kde prevažuje ružová nad bielou.

Fanúšička popovej hviezdy

Oblečenie sa od predošlého veľmi nelíši. V tomto prípade som sa rozhodla len pre zmenu účesu (typu a farby).

Izba fanúšičky je preplnená plagátmi a fotografiami s podpismi jej idola. Miestnosť je ladená do modro-fialových odtieňov.

Rebelka

Len máločo je tak výstredné ako punk, ktorý sa stavia proti konvenciám.

Krátka károvaná sukňa, tmavé tričko s poburujúcim nápisom, vysoké, okované čižmy s prackami, piercingy a krikľavé, netradičné, provokatívne účesy, tak si predstavujem tento štýl.

Prostredie, ktoré punkerka obýva, nahlas vyjadruje jej postoje a pocity. Plagáty s heslami ako POST NO BILLS, či vulgárnym gestom sú jedným spôsobom, ako sa dá vyjadriť jedinečnosť.

Rockerka

Gitara, dekorácia z platní tvoriaca rám obrazu obľúbenej skupiny, priestor ladený v tmavých farbách.

Ako výzor rockerky som zvolila kratšiu čiernu koženú sukňu s obitým opaskom a obojkom. Vlasy sú nafarbené načierno a rozpustené.

Gothička

Postava má v tejto časti na sebe dlhé čierne šaty s krinolínou odkazujúce na odevy 19. storočia. Účes patrí medzi jednoduchšie.

Izba za postavou je ladená do čierne, nábytok má ostré hrany pripomínajúc netopierie krídla.

2.3 Dospelosť

Ranná dospelosť

Výtvarno pozostáva zo skíc v zošite a piškôrkovej mriežky.

V nasledujúcom zábere sa nachádza kancelársky stôl s tromi reálnymi objektami. Prsteňom, šálkou s kávou a mobilom.

Prsteň topiaci sa v káve má predstavovať nevydarený vzťah, na mobil volá nahnevaný šéf.

Zobrazenie „kancelárie“ je strohé, prázdne a ladené do siva. V skutočnosti sa jedná o identické štvorcové kóje, ktoré z vrchu pripomínajú mriežku.

Neskorá dospelosť

Vizuál tejto scény pozostáva z monitoru počítača, myši, vyskakovacích okien, kódu programu, okna s kresliacim programom a digitálnou kresbou, zobrazujúcou slnko ako geometricky dokonalý kruh a reálne vyzerajúcu siluetu orla.

V rohu scény je sivý obrys postavy.

Nakoniec naskočí modrá obrazovka.

2.4 Staroba

Táto časť pozostáva z hranej akcie.

3 PRÁCA SO ŽÁNRYMI

Vo fáze literárnej prípravy som pripravila niekoľko námetov, pričom v každom z nich sa dal uplatniť iný žáner.

Dieťa

Táto adaptácia by sa niesla v duchu hororu a detektívneho príbehu. Z prvého menovaného by prevzala napätie a desivosť, z druhého snahu vyšetriť úmrtie, ku ktorému by tam došlo. Po vizuálnej stránke by sa jednalo o čierno-bielo-červený komixový štýl. V hudbe by sa kládol dôraz na atmosféry a ruchy.

Strom

Strom je poetickým príbehom, ku ktorému by sa hodila jemná, melancholická hudba.

Zmena

V tomto príbehu sa nachádza silný rozprávkový motív, ale žáner je romantický. Všetko sa tam točí okolo jedného páru, ktorý si je osudom určený. Koniec je šťastný a sladký.

Kruh

Už keď som si vybrala na spracovanie tento námet, bolo mi jasné, že sa tam nenachádza žiaden príbeh, skôr črepinky, ktoré bolo treba aspoň nejak prepojiť. Nedá sa k nemu však ani pripojiť žiaden žáner. Ak by mal ale predsa len dosť nejakú nálepku, znela by psychologický.

Je zameraný na zmenu osobnosti a myslenia počas života, ktorý prechádza od bezstarostného do sivého a stereotypného .

4 INŠPIRAČNÉ ZDROJE

Jednou z vecí, ktoré ma inšpirovali pri tvorbe môjho krátkeho filmu, je detská kresba. Kruh s očami, ktorý môže byť slnkom, kvetom či človekom. Ide len o náhľad a interpretáciu.

Ďalšou je určite karneval. Na maškarné zábavy vždy chodilo veľa detí a každé sa oblieklo za svoj idol. Pamätám si, že za mojich mladých čias boli priestory plné princezien. Drvivá väčšina dievčatok mala na sebe biele, ružové alebo belasé šatôčky a korunku. Kto vie, či je tomu tak dodnes? Pravdepodobne áno, ak ešte žijú rozprávky o krásnych dámach v ohrození, ktoré čakajú na svojho hrdinu (princa) v žiarivej zbroji, len aby ho očarili svojou jedinou vlastnosťou, krásou a, samozrejme, úsmevom. Princezné a princovia existovali a existujú, len neboli vždy zbierkou cností.

Nezabúdam ani na ľudovú slovesnosť, presnejšie rozprávky a symboly v nich. Či už ide o čísla (3) alebo postavy (draky).

Drak a saň

Na rozdiel od ázijskej mytológie sa draky v Európe považovali za škodcov, ktorých ulovenie vynieslo drakobijcovi veľké uznanie (sem-tam ruku princezny a pol kráľovstva navrch) a jednu z najväčších katastrof, aké sa mohli objaviť.

Nie však všetky veľké plazy (v našich končinách) chrliace oheň (ľad, kyselinu...) z našich povestí sú draci. Častokrát sa môžeme stretnúť s označením saň.

Niektorí domnieva, že ide o draka ženského pohlavia (dračicu), ja sa prikláňam k definícii sane ako odlišného druhu.

Drak máva jednu hlavu, zato saň ich môže mať hneď niekoľko, najčastejšie tri, ale i sedem či dvanásť. Existuje veľa názorov, podľa niektorých je trojhlavá saň trojhlavým drakom, v iných sa diskutujúci nedokážu zhodnúť na tom, aký počet hláv má správna saň mať. Mojej stačia tri. Podobne je to i so zafarbením šupín či kože a pôvodom (plaz, cicavec, vták). Myslím, že každý môže mať pravdu a netreba sa preto hádať, lebo predsa len ide o vymysleného tvora, ktorého nikdy nikto nevidel (ak aj niektorí áno, tak mu to nik neuverí, lebo nik nechce byť označený za blázna, cvoka, vyvrheľa spoločnosti).

Čísła

Svet, ktorý nás obklopuje sa skladá z čísel, alebo nás čísla celkom ovplyvňujú, či si to uvedomujeme alebo nie. Každý deň sa pozeráme na hodinky a vidíme ako je z toho nekonečného množstva času urezaná jedna sekunda za druhou. A ako sa blížia rôzne termíny, tie sekundy sa stávajú stále kratšími. Na čísla sa môžeme dívať z matematického hľadiska ale i ako na symboly.

V mojej práci na ne nazerám rôzne. Mám tam trojhlavého draka, štyri jablká a potom veľmi abstraktný výpočet. Aký je však význam prikladaný číslam?

2 – je číslom protikladu. Jeho princípy môžeme nájsť v náboženstvách (napríklad čínsky Jin a Jang, v kresťanstve dva zákony (zmluvy): Starý a Nový) i v našom folklóre (dobro a zlo).

3 – toto číslo je zvláštne tým, že obsahuje začiatok, priebeh a koniec alebo narodenie, život a smrť. Taktiež ho môžeme brať ako delenie času na minulosť, súčasnosť a budúcnosť. I rodina sa skladá z troch prvkov: matky, otca, dieťaťa. V náboženstve je symbolom svätej Trojice: Boha Otca, Syna a Ducha svätého. Máme aj tri cnosti: Vieru, Nádej, Lásku. V geometrii nájdeme trojuholník (má tri strany a tri vrcholy).

V našich rozprávkach je trojka jedným z magických čísiel, viac spojovaná s dobrom, než zlom (tri oriešky, tri zlaté vlasy deda Vševeda, tri priadky, tri prasiatka, tri dni, tri noci, tri skúšky, tri princezny, traja bratia, trojhlavá saň). V jednej z našich povestí je hlavnou postavou sedliak, ktorý má tri groše, jeden vracia otcovi, druhý požičiava synovi a z tretieho sám žije. Takže by sa dalo povedať, že trojka je symbolom akéhosi dostatku.

4 – ako symbol vesmírneho poriadku. Máme štyri svetové strany, ročné obdobia, fázy mesiaca, ale aj fázy slnečného pohybu na oblohe (slnovraty a rovníkosti).

5 – je počet prstov na ruke. Občas je to číslo Moci, inokedy elementu.

4.1 Psychologické východiská

Pri svojej práci vychádzam i z niekoľkých teórií o rozvoji základných osobnostných vlastností. Jednou z nich je Eriksonova práca, v ktorej vytvoril pojmú komplexného a kontinuálneho vývoja ľudskej osobnosti, ktorá vychádza z predpokladu, že človek musí v každom období dospievania prejsť určitou vývojovou premenou, umožňujúcou jedincovi dokonale zvládnuť úlohu zodpovedajúcu úrovni jeho kompetencií a požiadaviek spoločnosti.

Sociálne požiadavky nútia k rozvoju určitých osobnostných vlastností a schopností.

Erikson definoval každé štádium dospievania podľa cieľa, ktorý sa snaží jednotlivec dosiahnuť. Vytvoril členenie obsahujúce 8 rôznych stupňov vývoja.

Štádium iniciatívy (3. štádium podľa tabuľky Eriksonovho členenia)

Toto štádium trvá od 3 do 6 rokov. Počas tohto obdobia je dieťa aktívne a iniciatívne, avšak spoločnosť sa ho snaží zviazať svojimi normami a viesť ho k určitému správaniu. Výchova by mala viesť k rozvoju svedomia. V tomto štádiu sa rozširujú kontakty s ďalšími ľuďmi a dieťa získava nové skúsenosti ovplyvňujúce jeho sociálne kompetencie. Spôsob ich zvládania závisí od úrovne extroverzie a neuroticizmu.

Štádium snaživosti (4.)

Začiatok tohto štádia je niekedy v 6 rokoch a trvá do 12 rokov, tj. obdobie prvého stupňa základnej školy. Dieťa sa snaží o čo najlepší výkon, snaží sa uplatniť a presadiť. Dôležitú úlohu zohráva úspech a neúspech, ktoré dieťa ovplyvnia. Pri úspechu jeho sebavedomie vzrastie a naopak pri neúspechu pociťuje zlyhanie.

Myslím si, že systém podporujúci súťaživosť a rivalitu medzi deťmi nie je najideálnejší postupom. Z dlhodobého hľadiska by bolo najlepšie snažiť sa deti motivovať i v predmetoch, ku ktorým nemajú pozitívny vzťah.

Na druhú stranu, školský systém prináša mnoho možností masovej manipulácie. Niektoré veci, ktoré sú deťom vštepované ako fakty sú v skutočnosti zjednodušenými okresanými rozprávkami.

Štádium identity (5.)

Toto obdobie je štádiom dospievania, trvajúce od 12 do 20 rokov. Jedinec si počas tohto obdobia kladie existencialistické otázky zamerané na jeho osobnosť. Je otvorený novým poznatkom, skúsenostiam a odmieta stereotyp, konvencie a tradície.

Otázka znie, či sa v snahe vytrhnúť sa spoločenským pravidlám a vytvoriť zo seba jedinečnú osobnosť nepridajú k obrovskému množstvu podobne zmýšľajúcich ľudí, ktorých ovplyvňujú iné zásady.

Cieľom tohto štádia je rozvoj a vytvorenie vlastnej identity.

Štádium intimacy (6.)

Obdobie mladej dospelosti sa vyznačuje snahou o vytvorenie pevných medziľudských vzťahov (priateľstiev, partnerstiev...). Jedinec sa snaží presadiť v spoločnosti, čo vedie k zmene sociálneho statusu.

Štádium generativity (7.)

Stredná dospelosť je fáza života, kedy sa človek snaží presadiť, či už splodením potomstva a jeho výchovou, alebo v profesii, prípadne v spoločnosti ako takej. Je to obdobie, v ktorom sa prejaví nárast svedomitosti. Štýl života sa u dospelého už veľmi nemení, čo prispieva k jeho stabilite. Nepotrebuje veľké množstvo nových skúseností a tak jeho život sklzáva k stereotypu.

Cieľom jedinca počas tejto fázy je zanechať za sebou nejaký odkaz, či už v podobe svojho potomka, alebo v diele, ktoré vytvoril.

Nezvládnutie tohto cieľa môže viesť k stagnácii a tvorivému bloku.

Štádium integrity (8.)

Štádium integrity sa viaže k rannej starobe, kedy by človek mal prijať svoj život taký, aký bol a zmieriť sa so svojimi rozhodnutiami, neľutovať ich. Mal by sa tešiť z toho, čo sa mu podarilo a zmieriť sa s tým, čo mu nevyšlo.

K tomuto stupňu sa viaže úbytok síl a po 60. roku života sa človek stáva neschopným prispôbiť sa zmenám.

V prípade, že sa mu to nepodarí, bude pravdepodobne pociťovať zúfalstvo nad chýbajúcim zmyslom jeho života.

Okrem Eriksona sa vývoju osobnosti venovalo množstvo ďalších psychológov, nazerajúcich na túto problematiku z rôznych hľadísk. Patrili medzi nich Costa a McCrae, McAdams, Larsen a Buss. Ich snahou bolo vyhodnotiť stabilitu a premenlivosť osobnosti. Výsledkom je niekoľko variant hodnotení:

Skupinová stabilita

Odráža stálosť osobného rysu v populácii. Je hodnotená podľa miery zhody populačného priemeru nameraného v rôznych obdobiach. Čím sú tieto hodnoty vyššie, tým je pevnejšia stabilita danej vlastnosti v populácii.

Diferenciálna stabilita

Jedná sa o stabilitu rysov jednotlivcov v rámci populačnej skupiny.

Individuálna stabilita

Tento typ hodnotenia slúži k zachyteniu osobnostného profilu v priebehu času.

Zmeny osobnostných črt jedinca nie sú podmienené len vývojom, ale i individuálnymi skúsenosťami a vplyvom prostredia.

Merania stability na základe sebahodnotenia i hodnotenia inými ľuďmi budú s najväčšou pravdepodobnosťou nepresné.

Osobnosť sa mení od detstva až do konca dospelosti a postupne sa jednotlivcove osobnostné črty ustávajú.

Stabilita osobnosti je dôležitou charakteristikou, ktorá definuje každého jednotlivca, pretože sa u rôznych ľudí v priebehu života nemení v rovnakej miere.

Osobnostné črty sa viac menia počas detstva, zatiaľ čo počas dospelosti sú relatívne stále. Po 50. roku života môžu nastať zmeny spôsobené prehodnotením pohľadu na život súvisiace so starobou, prípadne chorobami.

Zmeny osobnosti počas dospievania odrážajú postupné dozrievanie osobnosti.

Faktory ovplyvňujúce zmeny osobnosti

Tvárnosť osobnosti závisí na genetickom základe a v zásade i na vonkajších vplyvoch. Dá sa povedať, že stabilita osobnosti je do značnej miery daná genetickou dispozíciou, zatiaľ, čo na jednotlivé vlastnosti má vplyv genetika i vonkajšie podnety.

Medzi faktory ovplyvňujúce osobnostné rysy v čase dospievania patrí napríklad kvalita a stabilita manželstva, spokojnosť so zamestnaním a podobne.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5 POSTUP VÝROBY

5.1 Příprava

Literárna príprava

V tejto fáze som sa zaoberala výberom témy a písaním námetov. Ako sa však rodí námet?

Jeden nápad sa mi zrodil pri čítaní hororovej poviedky, ďalší v parku pozorovaním jedného stromu. Ten strom poznám, stál tam odjakživa, odkedy si pamätám. Ginko s veľmi zaujímavými lístkami. Na lúke, za týmto stromom sa preháňajú malé deti, staršie sa hrajú s lietajúcim tanierom, rodičia stoja v tieni pod hustou korunou a pozorujú svoje ratolesti. Na jar, keď vzduch vonia sviežosťou prebúdajúcej sa prírody, sa holé vetvičky odedú so mladého, svetlozeleného šatu. Ale nie sú to len ročné obdobia, čo sa mení. Vrtošivé počasie občas bičuje úbohý strom nespútaným náporom vetra a vlnami kvapiek dažďa, inokedy ho hladí slnečnými lúčmi. Tento strom tam však vytrvalo stojí a pozoruje ako sa svet okolo neho mení.

Strom ako metafora života. Prečo nie? Chlapec a dievča, ktorí sa pod ním stále znovu a znovu stretávajú. Ročné obdobia predstavujúce detstvo, mladosť, dospelosť a starobu, búrka hádok, noc smútku, ružové svitanie nových nádejí. Srdce vyryté do kmeňa symbolizujúce večnú lásku, s'atie starého stromu, aby sa jeho drevo mohlo použiť na výrobu kolísky. Takto sa zrodil jeden z námetov.

Z niekoľkých možností som sa nakoniec rozhodla pre jednu trošku netradičnú. Námet k môjmu filmu vznikol z úvah o spoločnosti a jednotlivcoch.

Výskum

So záujmom som sa začítala do psychologických článkov odkazujúcich hlavne na Eriksonovu teóriu vývoja ľudskej osobnosti, ale i do takých, kde sa spomínala psychoanalýza, Freud, Jung.

Moje pátranie však bolo zamerané na vplyv spoločnosti na človeka, ktorý v nej žije. Spoločenské normy určujú hranice medzi prípustným a neprípustným, vláda riadi a ovláda systém vzdelávania, schvaľuje osnovy škôl.

Výtvarná příprava

V úvode dievča nakreslí kruh, slnko s tváričkou.

Detská kresba

Prvá časť môjho diela je zameraná na dieťa. Vybrala som si niekoľko typov detských kresieb a v každom z nich som nakreslila dievčatko. Neskôr som z kresieb vytvorila akýsi priebeh rastu. Prvým stupňom bola guľička s tvárou a vlasmi, neskôr sa pridali jednoduché šatôčky, ktoré sa stále viac a viac zdokonaľovali.

Ďalšou postavou je trojhľavá saň, ktorá je zložená z rôznych bytostí. Hlavné črty prebrala od Tyranosaura, Triceratopsa (rohy), Loch Nesskej príšery (dlhé krky) a korytnačky (telo). Rozhodla som sa, že nebude mať krídla. Krídla sú totiž veľmi nápadné. Prvé, čo si každý na drakovi všimne je obrovský tieň a následne gigantické netopierie krídla, zato saň na oblohe ešte vidieť nebolo. V našich rozprávkach a povestiach väčšinou nevystrečí hlavy z jaskyne, dokým jej ich odvážny (alebo hlúpy) hrdina nezotne.

Deťom je od malička vtákané do hláv, čo je dobré a čo zlé (čo spoločnosť vníma ako správne a nesprávne). V západnom svete, ktorý bol nesmierne ovplyvnený kresťanstvom, to nie je nič nezvyčajné a tak k nepriateľom ľudstva ako sú čiernokňažníci, bosorky, draky či sane treba vytvoriť oponenta (dáma v nebezpečenstve sa samozrejme sama vyslobodiť nedokáže a jej väznoteľ jej beztak nehodlá ublížiť, kým na dohľad nebude niekto, kto by sa ju pokúsil oslobodiť). Hrdina v žiarivej zbroji, vzor všetkých cností, musí prekonať veľké vzdialenosti aby porazil zlo tým, že sa stane vrahom. Môj princ samozrejme nie je v zbroji, ale v modrej tunike a červenom plášti.

Vývoj štýlov

Počas dospievania človek skúša nové veci, rôzne životné štýly, počúva rôzne typy hudby, hľadá sa, kým sa mu neustáli osobnosť.

Vymeniť šatôčky za provokatívnejší odev, zafarbiť si vlasy, naniest' maskaru, očné tiene a rúž, to všetko patrí k obľúbeným činnostiam mnohých dievčat a nezáleží na tom, či idú práve vyniesť smeti, alebo si vychutnať divadelné predstavenie. Spoločnosť a systém, na ktorom je postavená je prehnutý a niektorí mladí dávajú svoj nesúhlas najavo svojím vzhľadom. Podivné účesy hrajúce všetkými farbami, otváracie špendlíky namiesto náušnic,

tetovania, piercingy, trička so sloganmi proti čomukoľvek. Táto vzbura často dlho nevydrží. Moja postava od punku prejde k rocku a skončí u gothicu.

Počiatky dospelosti

Mladý dospelý

Mladej žene som vybrala elegantný, formálny sivý oblek, odev vhodný do práce, kde sa stretáva s klientmi. Zatiaľ čo v detstve mali tváre i neživé predmety, mojej postave v tejto časti tvár chýba (má iba ústa). Nelíši sa od desiatok ďalších pracovníkov, na mieste, kde sa nachádza. Musí dodržiavať striktné pravidlá zamestnávateľa a pre vlastné vyjadrenie neostáva priestor.

Dospelý

Povaha dospelého je viac-menej stála, život mu ovláda stereotyp. Vďaka skúsenostiam robí svoju prácu rýchlo a s istotou. V tejto časti je záber na monitor počítača, v ktorom postava píše kód programu. Písmo je trochu rozostrené a zle sa číta, no to je zámer, pretože v skutočnosti nie je dôležité, čo sa tam píše (pre bežného človeka to budú riadky programovacieho jazyka, ktorému pravdepodobne nerozumie, alebo pochopí len pasáže, ktoré sú po anglicky), ale s akou istotou je to písané.

Novovzniknutý program slúži ku kresleniu. Dajú sa v ňom vytvoriť dokonalé kruhy, aké by dieťa svojou rukou nakresliť nezvládlo. Postava do žltého kruhu predstavujúceho slnko vkreslí siluetu orla, čím vytvorí logo (súčasť zákazky). Nieкто sa ma spýtal: „A prečo je tam ten vták?“ Nastalo hlboké, hrobové ticho. Nie pre to, že by som nemala odpoveď, ale pre to, že som rozmýšľala nad tým, prečo otázka zaletela k niečomu takému. Orol je predsa symbolom slobody, zručnosti, inšpirácie či optimizmu.

Následne naskočí modrá obrazovka a monitor zhasne ako plameň sviečky. Oznam o fatálnej chybe zas nie je dôležitý, preto trvá len okamih.

Staroba

Stará, vyčerpaná žena v kresle, vnučka kresliaca jednoduché slniečko.

5.2 Výroba

Hraná akcia

Rozhodla som sa dať na začiatok a koniec hrané scény, ktoré som natočila počas jedného dňa, ale samotnej fáze predchádzalo hľadanie lokácie, výber hercov, v mojom prípade šlo o nehercov. Pred samotným točením ešte prebehol výber kostýmov.

Dievča na začiatku má biele dlhorukávové tričko a bielu sukňu s kvetinovým vzorom, zatiaľ čo záverečnej scéne má voľné čierne šaty na ramienkach.

Kostým nie je jediným rozdielom medzi scénami. Nastane i zmena obrusu zo sýto červeného so zlatým vzorom na károvaný červeno-oranžový.

Prvou natočenou scénou bol kľúčový celok (angl. Master shot; používa sa i označenie master). Čo sa nachádza v tomto zábere, by sa malo objaviť v nasledujúcich záberoch. Master slúži k predstaveniu prostredia a postáv a zároveň je výbornou pomôckou pre kontrolu umiestnení predmetov na scéne.

Ďalšími natočenými zábermi boli detaily z rôznych uhlov.

Natočený materiál som nahrála do počítača, zálohovala, vytriedila a pripravila k ďalšej úprave.

Animácia

Niektó by mohol povedať, že jej tam nemám toľko, koľko by sa patrilo. A i tá, čo tam náhodou je, nevyzerá dokonale. Možno je to pravda, ale v skutočnosti je jej tam toľko, koľko vyhovuje môjmu autorskému zámeru a je presne taká, akú ju chcem mať. V nasledujúcich riadkoch sa pokúsím vysvetliť jednotlivé pasáže.

V prvej časti pozostávajúcej z v počítači kreslenej animácie sa nachádza dievčatko, slniečko, kvietok a oblak. Niektoré pohyby pôsobia trochu trhane z nedostatku okienok (framov), ale dôležité pasáže ich majú dostatok. Takým podstatným momentom je, keď sa dievčatko naťahuje za oblakom, aby ho presunulo niekam, kde nebude cloniť svetlu. Ďalším je dážď, vďaka ktorému dievčatko vyrastie.

Význam záberu, v ktorom dievčatko vylezie z diery po blesku, spočíva v prepojení jedného typu animácie s druhým, kreslenú animáciu s plôškovou. Zároveň je tam zachytený rast postavy v podobe dvoch skokov, kedy sa postava nielen mení, ale i približuje.

Záberom „preletí“ saň a strhne so sebou i postavu. Animácia mytologickej bytosti pozostáva len zo zmeny pozície. Samotný tvor sa nehýbe, pretože má predstavovať jeden kus vystrihnutého z papiera, s ktorým sa dieťa hrá.

Princezná uviazaná ku kolu pomaly stráca nádej na prežité. Zo všetkých strán sa k nej približujú obludné hlavy s rohami. Každá z nich tvorí so svojím krkom jeden celok.

Jediným skokom sa privalí princ na grošákovi a zotne naraz všetky tri sanie hlavy, pobožká princeznú.

Po tejto pasáži sa objaví statický obrázok malého dievčaťa, ktoré drží v rukách bábiku svojho hrdinu. Ten moment je nehybný, pretože predstavuje akési zasnenie, v ktorom okolitá realita neexistuje.

V ďalšej scéne sa nachádza zošit, v ktorom postava počíta, pomáhajúc si reálnymi predmetmi (jablkami a hruškami). Nad výsledkom sa na chvíľu zamyslí až potom ho napíše. Číslo však nie je správne, teda aspoň podľa toho, čo sa učia deti na prvom stupni základnej školy.

Nasledujúca pasáž je o dospievaní.

Na úvod do tohto obdobia som zvolila techniku pixilácie, kde s človekom pracujem ako s bábkou. V zábere sú ruky, na ktorých sa samy od seba lakujú nechty, zakaždým inou farbou. Nakoniec sa v rukách „objaví“ najprv maskara a potom rúž.

V ďalšom zábere postava prechádza viacerými štýlmi. Pozadie je tvorené filmovým pásom, pričom každé okno tvorí náhľad na izbu, v ktorej postava žije. Chôdza je tu príkladom klasickej animácie.

Rovnakú techniku používam i v nasledujúcej scéne, kde mám na okraji zošita malý obrázok koňa, ktorý sa rozbehne.

Zároveň tam postava nakreslí tvár, a vytvorí piškôrkovú sieť. Okrem týchto bočných čmáraníc je tam i matematický dôkaz toho, že občas veci nie sú také ako boli vysvetľované kedysi. Na tento text som použila niekoľko rozličných efektov. Jedným z nich je vlnenie (wave), druhým je rozostrenie (box blur), ktoré rovnomerne rozmaže obraz. Okrem toho som vo vrstve (layer) s príkladom animovala priehľadnosť (transparency).

Obdobie mladej dospelosti sa začína pohľadom na pracovný stôl. Prsteň topiaci sa v káve je tu symbolom nevydareného vzťahu, na mobil patriaci postave volá zamestnávateľ, aby si na ňu pokričal.

Nasledujúce zábery sú statické a hýbe sa len kamera. V polocelku možno vidieť postavu v sivom, prázdnom, pustom, neosobnom priestore. Vo veľkom celku možno pozorovať celé pracovisko, na ktorom majú pracovníci predpísaný dress code. Všetko tam má svoje miesto, nikto sa tam nelíši. Realita zmrzla v stereotyp.

V poslednej animovanej scéne sa v obraze nachádza monitor. Malý červený pomocník ponúka svoje rady, v dolnom rohu vyskakujú upozornenia, písmenko po písmenku sa objavuje kód nového programu, bitmapového grafického editoru (rastrový grafický editor). Postava súčasne vytvorí žltý kruh. Ten som zväčšila pomocou nástroja mierka (scale). Nakoniec som nakreslila animáciu kreslenia siluety orla, ktorú som umiestnila do kruhu.

Kód už je skoro dopísaný, keď vyskočí hláška o chybe, ktorá nejde vypnúť. Objavuje sa znovu a znovu. Počítač má problém. Naskakuje modrá obrazovka, ukazujúca nakoľko je ten háčik závažný. Monitor potemnie a o pár sekúnd ho zohyzdí prasklina.

Kreslenú animáciu som robila v programe TV Paint, plôškovú v Adobe AfterEffects.

5.3 Postprodukcia

Hudba

Hudba k môjmu filmu je komponovaná, zložená priamo na obraz.

„Celá obrazová stopa bola najprv rozdelená na logické celky a v ich rámci boli navrhnuté obmeny nástrojov zvukovej stopy.

Najprv bola vytvorená rytmická stopa základných bicích, ktorá slúžila ako referenčný rámec a zároveň ako pomôcka na nahrávanie ostatných stôp.

Pri nahrávaní jednotlivých stôp boli nástroje zapojené cez USB prevodník značky Lexicon Alpha. Skrz neho bol signál spracovaný v plugine AmpliTube 3 a nahratý a edovaný v software Fruity Loops Studio 9.“

Martin Spiritza

Pri nahrávaní bola zapojená gitara/basa cez prevodník (Lexicon Alpha) do počítača, kde sa dá pracovať so softwarom FL Studio. V ňom sa priradil prevodník, z ktorého program prijímal signál. Vo FL Studio bol priradený plugin Amplitube, kde sa dajú používať rôzne efekty na gitaru a basu.

Vo FL Studio boli naprogramované bicie a k nim pridané gitarové stopy, ktoré sa nahrali cez gitaru, z ktorej signál prechádzal káblom do prevodníka a ďalej do Amplitube a FL Studio. Konečná verzia bola skomprimovaná do .mp3 formátu.

Technické špecifikácie:

Gitara - Michael Kelly Patriot LTD

Basová gitara - SX Precison Bass

Bicie - plugin z FL Studio

Zapojené cez - Lexicon Alpha

Software - FL Studio 9

Software plugin - AmpliTube 3

Posledné úpravy a synchronizáciu obrazu so zvukom som urobila v Adobe AfterEffects.

6 TECHNOLOGICKÉ POSTUPY

Po dokončení animácie bolo potrebné projekt vyexportovať, aby bol vhodný na premietanie.

Pomer strán je 16:9, veľkosť obrazu v bodoch (rozlíšenie) je 1280x720 (HDV 720p). Pomer strán obrázkového bodu (pixel aspect) je 1:1 (square). Počet snímkov za sekundu (fps – frame per second) som nastavila na 25.

Formát zvuku je MP3 a jeho parametre 44100 kHz, 16 Bit, stereo.

Na záver som zvolila kodek pre uchovanie obrazu H.264.

ZÁVĚR

Práce na snímku Kruh ma bavila, pretože som si vyskúšala viacero animačných techník a získala som nové skúsenosti, dozvedela som sa niečo nové o komponovaní a nahrávaní hudby.

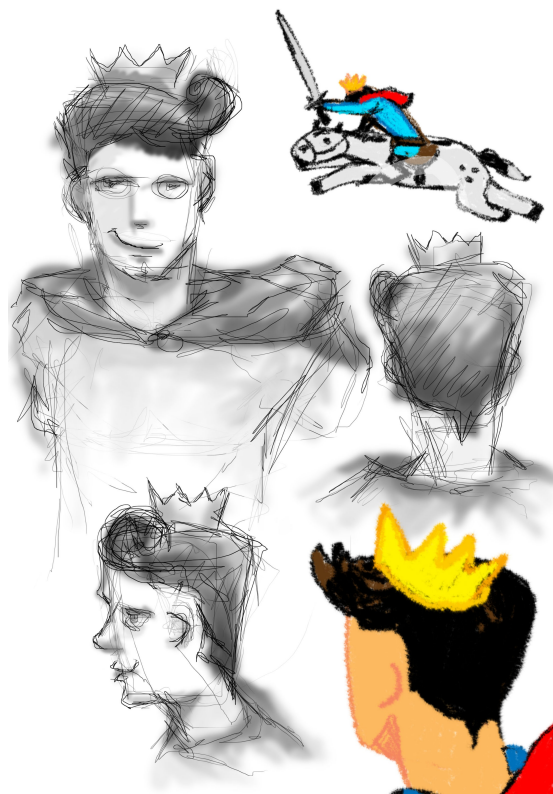
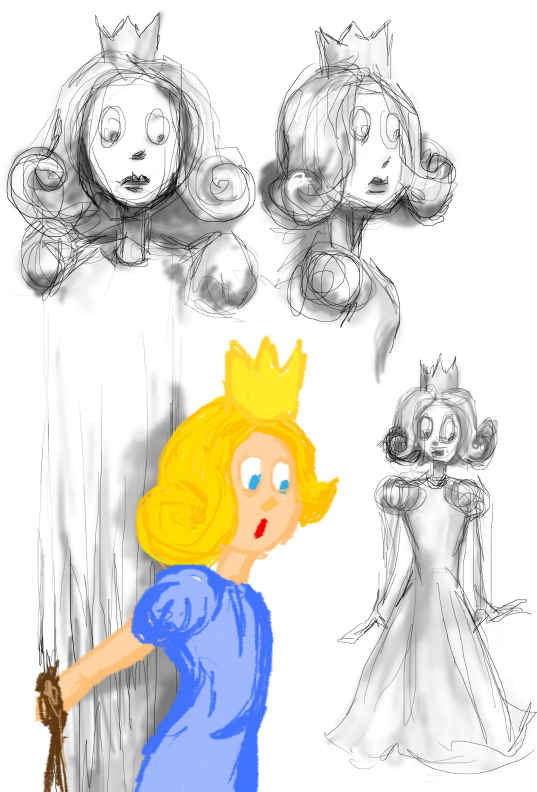
Určite je veľkým prínosom spolupracovať s hudobníkom, ktorý dokáže vnieť do diela trochu svojho umenia a inej perspektívy. Zaslúžene mu patrí môj obdiv, pretože splnil do posledného moje požiadavky a pridal niečo navyše.

Cieľom mojej práce, ktorý som si v úvode stanovila, bolo ukázať, ako spoločnosť ovplyvňuje život a vnímanie jednotlivca. Z veľkej časti sa mi to podarilo, avšak nie je to tak zrozumiteľné, ako by som si priała. Napriek tomu som s výsledným audiovizuálnym dielom spokojná.

Dúfam, že sa bude páčiť aspoň niektorým divákovi podobného zmýšľania ako je to moje a ostatných prinúti aspoň k chvíľkovému zamysleniu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*. US: Faber and Faber 2001 (ISBN 0-5712-0228-4)
- [2] LÁSZLÓ, Nagy. *Odevy a účesy (Prehľad dejín odievania a úprav vlasov od staroveku po dnešok)*. Dunajská streda: Liliium Aurum 2004 (ISBN: 80-8062-225-6)
- [3] VÁGNEROVÁ, M., *Psychologie osobnosti*, 1. vydání. Praha: UK, 2010 (ISBN 978-80-246-1832-6)
- [4] KLÍMOVÁ, Helena. *Osudy žen – osudy vnitřního prostoru*, www.portal.cz/psycho; PSYCHOLOGIE DNES 6/2000
- [5] KLÍMOVÁ, Helena. *Nemoc jako metafora vyjádřená tělem: Jak a čím se souží naše duše?*, www.vesmir.cz; VESMÍR 82, květen 2003
- [6] *Média jako činitelé nepřímé socializace*; Literatura: DeFleur, M.B.-R. (1996). *Teorie masové komunikace*. Praha: Karolinum Praha.
- [7] Článek *Kognitivní vývoj v dětství podle Piageta*
PIAGET, Jean, INHELDEROVÁ, Barbel. Psychologie dítěte. Petr Kozlík; Eva Vyskočilová. 4. vyd. Praha : Portál, 2007. 143 s. ISBN 978-80-7367-263-8.
ATKINSONOVÁ, R. L., et al. Psychologie. 2. aktualiz. vyd. Praha : Portál, 2003.. ISBN 80-7178-640-3.







SEZNAM OBRÁZKŮ

1. Vývarné návrhy_detstvo_rozprávka.....	37
2. Výtvarné návrhy_dospievanie_štýly.....	38
3. Výtvarný návrh_cválajúci kôň.....	39