

# Prebúdzač

Filip Diviak









Ďakujem svojej rodine a kamarátom, bez ktorých by film nikdy nevznikol, a nemal by podobu ako dnes má. Ďalej by som sa chcel poďakovať vedúcemu práce Mgr. Lukášovi Gregorovi, Ph.D., za ochotu pomôcť vždy keď som to potreboval. Ku konečnému výsledku taktiež dopomohol zvukár Jiří Hloušek, strihač Josef Erla, produkčná Veronika Machátová a v neposlednom rade Ivo Hejzman, ktorého rady a skúsenosti sú na nezaplatenie. Týmto všetkým ľuďom sa chcem za ich pomoc poďakovať.

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

## **ABSTRAKT**

V Teoretickej časti bakalárskej práce popisujem vznik a tvorbu rodinného animovaného filmu menom Prebúdzáč. Zaoberám sa všetkými fázami výroby od úplného začiatku, až ku konečnému exportu hotového diela.

Kľúčová slova: animácia, film, 2D, deti, rodina, Prebúdzáč, zvonček, zima

## **ABSTRACT**

In a bachelor theoretical thesis I describe the making of my bachelor movie named Awaker. Dealing with all the phases from the very beginning until the final export of audiovisual work.

Keywords: animation, film, 2D, children, family, Awaker, bell, winter

## OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I. TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
<b>1. INŠPIRÁCIA</b> .....	<b>11</b>
1.1 PÔVOD POVOLANIA.....	11
1.2 ARCHITEKTÚRA.....	12
1.3 PROSTREDIE .....	14
<b>2. PREDPRÍPRAVA</b> .....	<b>14</b>
2.1 PRVOTNÉ MYŠLIENKY .....	13
<b>3. SCENÁR</b> .....	<b>16</b>
<b>4. VÝTVARNÉ NÁVRHY</b> .....	<b>21</b>
4.1 PREBÚDZAČ.....	22
4.2 VNUK.....	22
4.3 REALIZÁCIA.....	24
<b>5. ANIMATIK</b> .....	<b>24</b>
<b>6. ANIMÁCIA</b> .....	<b>24</b>
<b>7. POSTPRODUKCIA</b> .....	<b>26</b>
7.1 STRIH.....	26
7.2 ZVUK .....	27
7.2.1 Hudba.....	27
7.2.2 Ruchy .....	27
7.2.3 Hovorené slovo .....	27
<b>8. DOKONČENIE PRÁCE</b> .....	<b>28</b>
<b>ZÁVER</b> .....	<b>29</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>30</b>
<b>ZDROJE POUŽITÝCH OBRÁZKU</b> .....	<b>31</b>

## ÚVOD

Film *Prebúdzač* rozpráva príbeh o každodennom živote starca, ktorého povoláním je budiť ľudí žijúcich v domčekoch, nachádzajúcich sa na hore. Film má však v prvom rade poukázať na vzťah medzi spomínaným starcom a jeho vnukom, ktorý je jeho zmyslom života a oporou.

V bakalárskom projekte chcem využiť svoje znalosti z animácie, rozprávačstva a réžie tak, ako mi to bolo za dobu môjho štúdia umožnené sa naučiť. Predsa len je pre mňa ako filmára práve tento film prvá väčšia výzva, ako ukázať, že zvládam svoje remeslo.

Vo svojej teoretickej práci píšem o tom, akým procesom si film prešiel. Preberiem prvotné nápady, ktorých bolo neúrekom (no v ani jednom prípade som si nedokázal povedať: „TO JE ONO!“) až ku výslednému produktu, ako ho poznáme dnes.

Ako prvá dôležitá vec mi príde oboznámiť vás o pôvode charakterov a prostredí, do ktorého je celé dielo zasadené.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1. INŠPIRÁCIA

## 1.1 PÔVOD POVOLANIA

Knocker-up (prebúdzáč/zobúdzáč), taktiež známy pod názvom Knocker-Upper bolo povolanie vo Veľkej Británii a Írsku. Termín Knocker-Up bol inšpirovaný slovným spojením knock-up, čo v angličtine znamená unavený a door-knocker alebo klopadlo (z pravidla zložené z mosadze alebo medi), ktoré ľudia používali pri klopaní na dvere. Toto povolanie vzniklo a trvalo počas priemyselnej revolúcie. Skončilo počas príchodu vynálezu menom budík. Bol to lacný a výhodný spôsob, ako sa nechať nad ráno zobudiť. Takže, ako som už spomenul, prácou Knocker-Uppera bolo zobudzat' ľudí v určitú rannú hodinu, aby sa mohli dostať do práce načas.



*Obr. 1.–2.*

Neoddeliteľnou súčasťou každého Knocker-Upa bola dlhá ľahká drevená (prevažne bambusová) palica, ktorou mohli bez problémov zaklopať aj na okná vo vyšších poschodiach. Na prebúdzanie ľudí taktiež používali krátke ťažké tyče (klopali nimi na dvere, ako by nemohli použiť ruku, ako každý normálny človek), obušky, či flusátko, ktorým strieľali hrachové bobule do okien. Na oplátku dostal prebúdzáč niekoľko pencí za týždeň. Tieto týždenné poplatky boli primerané a zvyčajne založené na tom, ako ďaleko Knocker-Upperi museli cestovať a hodiny, o ktorej musela byť osoba prebudená. Pravidlom každého Knocker-Upa bolo, že neopustí okno klienta, kým si nie je istý, že je prebudený. Vyvinuli si taktiež systém, ktorý im pomohol k tomu, aby si zapamätali cestu ku klientom. Používali na to kriedu, ktorou kreslili značky na chodníky. Niekedy sa prihodilo, že susedom klienta sa moc nepáčil hluk v skorej ranej hodine, a preto

vyhadzovali na prebúdzačov veci z okien, či vylievali na nich studenú vodu. Jeho najväčším nepriateľom však bolo vlhké počasie, prudký vietor, či dážď, čo nebolo na britských ostrovoch nič neobvyklé.

Túto prácu vykonávalo v 20-tych rokoch minulého storočia mnoho ľudí a to najmä vo väčších priemyselných mestách, akým je napríklad Manchester, Birmingham alebo Londýn. Všeobecne platilo, že práca bola najčastejšie vykonávaná postaršími mužmi alebo ženami, stávali sa však taktiež situácie, kedy si polícia (vtedajší constables) privyrábala zobúdzaním ľudí počas rannej hliadky.

Toto povolanie sa taktiež stalo cestou do modernej literatúry v rovnakom časovom období. V roku 1860, keď písal Charles Dickens jeho veľmi populárny román s názvom *Great Expectations*, stručne opísal túto profesiu v úvode. Taktiež tu bola divadelná hra *Hindle Wakes* napísaná Stanleyem Houghtonom a ďalej film, ktorý niesol ten istý názov, zrežírovaný Mauricom Elveyiem. Oba projekty obsahovali postavu prebúdzača.

Povolanie som si vybral pretože je to tématicky veľmi neobvyklé a neobohrané (ak nepočítam divadelné hry, knihy či filmy z 19. a 20. storočia). Ako plus beriem dobu a krajinu, v ktorej sa zobúdzanie postáv klopaním na okno vykonávalo, keďže je to či už vizuálne (architektúra, počasie), tak aj hudobne (tradičný írsky a anglický folk) atraktívne. Čím sa dostávam k druhej téme historickej časti:

## 1.2 ARCHITEKTÚRA

Ako som už spomínal, zobúdzaci pôsobili hlavne vo Veľkej Británii a Írsku. Architektúra Írska je jedným z najviditeľnejších rysov na írskom vidieku. Preto som si vybral pôvodný tradičný vizuál a materiály a to – drevo a kameň.

Stojace kamene obrúsene vetrom sa používali hlavne ako múry, kamenné dosky či strechy domov. Skombinovaním týchto dvoch prvkov sa domčeky výborne zasadili do prírodného prostredia, v ktorom sa mestečko nachádza (materiály sa v tejto oblasti, na hore, taktiež ľahko zháňajú).



*Obr. 3.*

Architektúra v mojom filme však nepochádza úplne zcela z Anglicka. Nechal som sa taktiež inšpirovať nórsnym spôsobom stavby domov. Staviteľia v Nórsku sa riadili hlavne potrebou pre úkryt osôb, zvierat či majetku voči nepriaznivým vplyvom počasia. Tieto domy boli odolné voči mikroklimatickým podmienkam (v ľudskej reči proti krutým mrazom), silným vetrom a v pobrežných oblastiach aj proti soľným hmlám. Na zatepľovanie a tesnenie sa na strechách pestovala tráva alebo mach. Až do modernej doby bola infraštruktúra primitívna a do značnej miery sa staviteľia museli spoliehať hlavne na miestne dostupné materiály.



*Obr. 4.*



*Obr. 5.*

## 1.3 PROSTREDIE

Mestečko sa nachádza viac-menej v strede hory. K tejto myšlienke ma priviedol taktiež pobyt v Nórsku, kde som mohol spoznať prekrásnu nórsku prírodu. To znamená vysoké hory, ktorých vrcholy nie sú kvôli oblakom vidno, obrovské fjrody, ihličnaté stromy a v neposlednej rade nemálo vodopádov a riek tečúcich dole horami. Rieky a vodopády si doslova vyrezávajú cestu v zemi a to som sa rozhodol po vizuálnej stránke využiť aj vo filme.

## 2. PREDPRÍPRAVA

### 2.1 PRVOTNÉ MYŠLIENKY

*„Not everyone can become a great artist, but the great artist can come from everywhere.“<sup>1</sup>*

Najväčším problémom bolo, že sa nemám od čoho odraziť. Zvyknutý na to, že sme boli každomesačne/polročne smerovaný danými pevnými témami rozhíčkalo moju predstavivosť na toľko, že ako náhle som dostal voľnú ruku, nevedel som urobiť krok vpred. Chvíľa, na ktorú som sa tak tešil, chvíľa kedy jediné hranice tvorí moja fantázia, ma poriadne prefackala a zbrzdila. A tak som postával na mieste, premýšľal, rozjímal, dúmal, čo všetko by som mohol dokázať vytvoriť. Prvou vecou bolo si prebrať obľúbené žánre a témy ktoré by som chcel zhmotniť a priviezt' k životu. Väčšmi ma bavia komédie, rodinné filmy s jemným nádychom existencializmu a poučnou pointou, kde sú hlavné charaktery akýmsi spôsobom prepojené s prírodou. Pred tým, ako som sa teda vôbec priblížil ku konečnému konceptu a predstave ako má môj film vyzerat', mi hlavou prešlo približne 1526485 nápadov.

Zo začiatku som mal v pláne venovať sa v celku odlišnému podaniu príbehu. Po celý čas som si hovoril, že nechcem robiť nič vážne a depresívne. Chcel som vytvoriť niečo, čo by som nazval vyslovene ako „komediálna atrakcia pre divácke oko“. K tomuto ma inšpiroval najmä snímok „Mad Max: Fury Road, 2015“, pri ktorom som zistil, že film nemusí mať hlbokú pointu alebo prepracovaný príbeh na to, aby dokázal svojím stvárnením dokonale zaujať (pokiaľ ste nevideli, treba to čím skôr napraviť). Začal som teda premýšľať nad tým, čo by diváka vedelo pobaviť iba na základe svojho pohybu a hry s animáciou a zároveň by ma bavilo na tom

pracovať. Pár dní na to som si vzpomenu na film s Jackie Chanom menom „*Jackie Chan a čínsky poklad*“ (the Legend of Drunken Master, 1994), v ktorom Chan dokázal bojovať iba keď bol, ako už názov filmu napovedá, opitý. Štýl, ktorým sa pri tom pohyboval, pripomínal tanec človeka bez kostí. A tak vznikol môj úplne prvotný nápad na bakalársky film pohrávajúci sa s myšlienkou o mužovi, ktorého prekliatím bola strata všetkých kostí v jeho tele a preto sa musel pohybovať ako by bol z gummy.

Pár dní na to, ako som vymyslel základ príbehu, som odletel do Nórska na erasmus, kde ma táto myšlienka ešte chvíľku držala. Potom, ako som však uvidel Nórsku kultúru a prírodu, okamžite som sa do tejto krajiny zamiloval a mal som nutkanie vytvoriť niečo, čo by bolo možné zakomponovať práve do spomínaného prostredia. Inšpiráciou mi preto začali byť prechádzky po lesoch, horách, fjordoch a jazerách, pri čom som sa ešte pustil do seriálu menom Vikingovia (kde na svete je predsa lepšie miesto na sledovanie tohto seriálu ako v Nórsku). Počas toho, ako som objavoval mne doposiaľ neznáme miesta a videl všetku tú nedotknutú krásu, mal som čas sa zamýšľať nad myšlienkami typu: Aká je škoda, že si v dnešnej dobe ľudia vôbec neuvedomujú, že po celý čas riešia veci, ktoré sú z iného uhlu pohľadu úplne nepodstatné, a tá pravá krása života im uniká denno-denne doslova pomedzi prsty počas klikania do mobilov a počítačov (tak ako to napríklad robím momentálne aj ja).

Na základe všetkých týchto myšlienkových pochodov sa v mojej hlavne zrodil nápad na bakalársky film číslo dva s tým rozdielom, že som v tomto prípade tak trochu presedlal zo skoro úplne nulovej pointy príbehu na takzvanú „existencionálnu pointu“. A to o náš ročnom chlapcovi (13-16), ktorého okrem mobilu a hraní hier nič iné nezaujímá, až kým sa nedopatrením dostane do doby vikingov, kde spozná ich kultúru a životný štýl. Tento príbeh ako tak uspokojil moje predstavy o tom, čo by som chcel urobiť, no stále tam chýbalo práve to - niečo. Postupom času bol pre mňa tento nápad čoraz menej atraktívny a neprestal som rozmýšľať nad ďalšími možnosťami. Bol som si však už konečne istý aspoň jednou vecou a to tým, že chcem vo filme zachovať Nórsku tematiku.

Ujasnil som si teda v akom prostredí sa má moje dielko pohybovať. Vďaka severskej krajine, ktorá je veľmi bohatá na kultúru, históriu a mytológiu, som mohol čerpať z obrovského množstva zdrojov a myslel som si, že ma to konečne privedie k námetu ktorý, dopraje môjmu mozgu aspoň na chvíľu oddych. Opak bol však pravdou.

Z čista jasna som jedného dňa na internete natrafil na článok hovoriaci o najzvláštnejších povolaniach minulého storočia a medzi nimi bolo jedno, ktoré ma zaujalo – prebúdzač (Knocker-Upper). Postava človeka, ktorý za peniaze budí ľudí, mi prišla zaujímavá a neobohraná (na internete, v televízii, knihe či kine som nič podobné zatiaľ nevidel). Po tom, ako som si určil hlavnú postavu, začal som rozmýšľať nad tým, ako by sa dal príbeh vtipne spracovať. Chcelo to niečo, čím privediem do filmu satiru a iróniu, ktorou život tak veľmi oplýva. A čo iné, ako nepriaznivé počasie a podmienky, môže byť horšie pre povolanie, pri ktorom človek musí vyjsť z domu a ísť k danému cieľu? Preto mi k tejto téme krásne zapadlo ako podklad opäť raz Nórsko, vďaka ktorému sa pospájali všetky tieto aspekty a vznikol námet číslo tri s názvom Knock Knock.

Film mal opisovať život večného pesimistu a smoliara Arthura – prebúdzača. Ten sa vďaka náhodnému sledu udalostí dostane až k vynálezu, ktorý dnes poznáme pod názvom budík. Tento film mal v sebe všetko čo som chcel, prostredie, postavy, dokonca v ňom bola aj pasáž s bez kostnatým telom, ktorú som si tak veľmi prial v predošlom námete. Vadilo mi však na nej ešte stále zopár elementov, a tými boli hlavne nedomyslená/nedostatočná pointa, ďalej zdĺhavý príbeh a to najdôležitejšie, úmrtie vedľajšej postavy. Keďže chcem film zamerať hlavne na mladšiu časť publika, nemôžem si dovoliť, aby sa v príbehu nachádzala smrť. Rozhodol som sa preto skĺbiť tento príbeh s tým predošlým a to vložением vzťahu medzi chlapcom a v tomto prípade dedom, do prostredia z Knock Knock. Takýmto štýlom som sa dopracoval až k námetu, s ktorým pracujem teraz. Aj keď je to zamerané na úplne iný smer ako som mal zo začiatku v pláne, som rád, že som sa nakoniec rozhodol pre túto variantu... pretože, čo je viac demotivujúce, ako robiť na veci, s ktorou ste nespokojný?

### 3. SCENÁR

Keď že mi technický scenár a storyboard prídu ako nie moc líšiaca sa vec, rozhodol som sa pre zhotovenie iba jedného z nich.

Storyboard sa mi osvedčuje už niekoľko rokov a nezaobídem sa bez neho (pokiaľ teda nejde o malé 10, 20, 30 sekundové cvičeníčka) pri žiadnom projekte. Preto vždy postupujem nasledovne: Po tom, ako si ujasním a rozpíšem literárny scenár, tak podrobne ako to len ide aby som nezabudol na žiadny nápad, ktorý vo filme chcem použiť, prejdem, už bez zbytočností, k bodovému scenáru, kde sa zapíšu najdôležitejšie body filmu. Následne postupujem k storyboardu

a začínam pracovať na obrazovej stránke. Snažím sa o to, aby zábery nadväzovali a nepôsobili chaoticky. Rozmýšľam nad farbami, kompozíciami, najlepším uhlom či pohybom kamery, aby som podvedome „donútil“ diváka pozerat' sa tam, kam chcem a vyvolal emóciu, ktorú chcem. Popritom ako kreslím jednotlivé zábery, zapisujem pod okienka veľkosť záberu, akciu a hudbu. Keď že boli všetky moje doterajšie cvičenia bez dialógov, rozhodol som sa to tak ponechať aj v bakalárskej práci. Pomyslel som si, že deti, pre ktoré bol môj film zameraný, predsa len porozumejú zreteľnejšie filmu, keď sa budú môcť plne sústrediť na akciu miesto slov. V storyboarde som sa teda snažil vyzdvihnúť hlavne vzťah prebúdzača k ľuďom, ktorých denno-denne stretáva, následne a v neposlednej rade, k jeho vnukovi. Z prvých záberov nevieme o koho ide, pretože vidíme iba jednotlivé detaily chodiaceho muža, ktorý vyšplhá a zaklope pri domčeku. Tam sa následne ukáže názov „Prebúdzač/Awaker“. Len tak pre zaujímavosť, anglickú verziu názvu som sa rozhodol zmeniť z už spomínaného „Knocker-Upper“ na Awaker keď že Knock-Up znamená v ich novodobom slangu (pardon za výraz) – niekoho nabúchať. A to by teda asi nebol dobrý nápad, keď si predstavím deti, ktoré si tento názov zadávajú do gúglu. Dvere mu otvorí stará žena, kde uvidíme poprvý krát tvár hlavnej postavy. Prebúdzač mal pôsobiť milo a nežne, čo je ale ponechané hlavne jeho „hereckému výkonu“. Jeho vzhľad je naopak v kontraste so správaním odpovedajúci skôr veľkému, robustnému hromotlíkovi, bezproblémovo dosahujúcemu rukami na druhé poschodie domu. K výzoru jednotlivých postáv sa však vyjadrím neskôr v kapitole patriacej výtvarným návrhom.

Okrem starej ufrflanej ženy sa neskôr stretávame taktiež s mladým nežným žienat'om, ktoré neskrýva svoje sympatie voči prebúdzačovi. To má poukázať na to, že je medzi ľuďmi obľúbený, pretože práve vďaka nemu vstanú každé ráno na čas. Ďalšou zastávkou je dom nešikovného mladíka, ktorému sa zrovna moc nedarí. Padanie vecí, praskanie stien, rozpadávanie sa dverí a mladíkova pochabá povaha podporila fakt, že nedopatrením vytratil peniaze, ktoré mal starému mužovi dať za prebudenie. To ho priviedlo k nápadu, že mu namiesto peňazí prinesie zvonček oznamujúci zvonivým hlasom, že sa v stereotype hlavného hrdinu práve niečo zmenilo. V scéne, kde chlapík odbehne pre zvonček, môžeme taktiež vidieť ako vzduchom lietajú veci ako kostička, miska, či obojok na psa. Tieto objekty majú neokato slúžiť ako vodítko nasledovnej scény. Tam sa s postavou mladíka stretne spolu s jeho psom. Takže film v jednoduchosti začínam zábermi, ktoré ukazujú ako musí neustále pokorovať prekážky, ktoré mu hora s mestečkom každodenne „hádže pod nohy“, popri čom budí jemu (diváckemu oku zatiaľ ešte nie) už známe tváre.

Po tom ako si odpracuje dennú rutinu, vracia sa náš hlavný hrdina domov, kde po prvý krát uvidíme, že býva v domčeku stojacom na protiľahlom kopci, takže pochopíme jeho neľahký,

nekonečný údel. Týmto smerom oboznamujem diváka s jeho profesiou, ktorú bolo veľmi ťažké vyobrazit' tak, aby bola pochopená správne. Zo začiatku som si nebol istý príliš dlhou expozíciou a vysvetľovaním rutiny hlavnej postavy. Teraz si však stojím za tým, že znalosti toho čo vieme o hlavnej postave teraz, pomôžu k pochopeniu celého deja filmu a film by bol bez nich nefunkčný.

Tu začína druhá etapa filmu. Vydávame sa do vnútra domčeka kde spoznáваме kukučku, schovávajúcu sa v starých drevených kukučkových hodinách. Tento charakter má okrem vydávania zvuku ohlasujúceho čas príchodu starého budiaceho muža domov, taktiež slúžiť od teraz až po zvyšok filmu aj ako jeden z elementov, ktoré diváka rozptýlia a pomôžu mu na chvíľku odklonit' zrak od hlavnej dejovej linky.

Dochádza však taktiež k narušeniu doterajšieho príbehu ďalšou veľmi dôležitou postavou a to jeho vnukom. Ten netrpezlivo posedáva pod hodinami a čaká, kým kukučka zakuká. V tej chvíli však ešte nie je úplne jasné, že domček, v ktorom sa nachádzame, je dom hlavného hrdinu. Teda si môžeme iba domýšľať, a to aj vďaka tomu, že sa chlapec neustále obracia na dvere, ako veľmi očakáva niekoho, kto vojde.

Vnuka som vyobrazil ako presný opak prebúdzača. Malý chlapec s krátkymi rýchlo cupitajúcimi nôžkami smerom k dedovi hneď po tom, ako vkročí do dverí. V nasledujúcich záberoch sa nám vizualizuje vzťah medzi týmito dvoma postavami a taktiež sa dostávame k ich dennému rituálu a to polozenia kvietku od jednej z dievčat, ktoré budí, do vázy, nasledovné posedenie pri krbe a užívanie si spoločnej rodinnej chvíle čítaním rozprávok z veľkej červenej sametovej knihy. Váza je už pred tým, ako tam starý muž položí posledný získaný kvietok, takmer plná. Týmto spôsobom bolo možné ukázať, že to nie je prvý deň, kedy musel túto činnosť vykonávať. Taktiež to, ako sa chlapec nasledovne teší na čítanie z knihy, otvorenej niekde v strede, značí že to nie je po prvý raz.

Celý proces narúša iba jeden fakt, ktorý sa na základe chlapcovho výrazu vyjaví ako niečo, čo sa doteraz nestalo. To je chvíľa, keď vnuk neskrývajúci radosť a nadšenie, dostane od starého otca zvonček. Zvonček zavesia nad krb, ústredné miesto filmu a taktiež miesto, kde budú zvončeky od tejto chvíle až do istého bodu pribúdať. Miesto s plápolajúcim krbom a starým charakteristickým rozvzrganým kreslom je navrhnuté tak, aby pôsobilo čo najľudnejšie, najupokojujúcejšie, pretože je to jediný bod kde má prebúdzač možnosť úplnej uvoľnenosti a zrelaxovania. Zvonček sa teda od tejto chvíle stal akýmsi symbolom zmeny, ktorou sa naďalej

film uberá. To taktiež vyzdvihuje silu vzťahu medzi vnukom a starcom ktorý je preň ochotný toto všetko urobiť. Ich deň prišiel po čítaní knihy ku koncu a preto bolo možné zatmievačkou skočiť rovno na druhý deň.

Svitaním druhého dňa si prejdeme teraz už v rýchlosti, miesto snehu daždivou (aby sa počasie zdalo byť naozaj nevyspytateľné) rutinnou starého muža. V tomto prípade už nebolo treba ukazovať divákovi celý proces znovu. Zvolil som teda rýchli strih, kde sa odohráva jediná akcia ktorú potrebujeme vidieť, a tou je klopanie dažďom zvlhnutej ruky, držiacej už typické klopadlo. V záberoch môžeme vidieť či už okná z predošlého dňa, tak aj okná, ktoré sme doposiaľ nevideli. Dostaneme sa opäť až k mladíkovi zo včera, ktorému tento raz znepríjemňuje deň psík ohryzávajuci mu nohu. Ten mu automaticky dáva peniaze, po ktorých sa budiaci muž naťahuje. Keď si však povšimne, že mladík tento krát nedrží zvonček, odtiahne sa a na znak nesúhlasu pokrúti hlavou. Keď že sa má film odohrávať bez slov, bolo nutné vymyslieť niečo, čím by som dal divákovi najavo, že by miesto peňazí radšej dostal opäť zvonček. Bublíny nad hlavou mi prídu už trochu ohrané, a preto miesto toho hlavná postava nakreslí do vzduchu zvonček, ktorým následne zazvoní. Mladík mu s podporou psa ukazuje, že ďalší už nemá a ukáže smerom na vedľajší domček. Po zaklopaní na dvere mu otvorí postarší muž – bača, ktorého všade naokolo obklopujú mékajúce ovečky. Muž dáva automaticky prebúdzáčovi peniaze, no ten ich opäť odmietne a ukáže gestom zvonček. Bača sa chvíľu díva začudovane, pretože sa nikdy pred tým nič podobného nestalo, no potom dostane nápad. Siahne oboma rukami poza dvere a vytiahne ovečku so zvončekom cinkajúcim na jej krku. Sťažka stiahne zvonček ovcí z hlavy a podá ho budiacemu mužovi. Ovečka sa kvôli svojej jednoduchosti nad činom ani nepozastaví a pokračuje vo svojom obzeraní sa naokolo a mékaní. Jeden strih úplne postačil na to, aby sme skočili priamo do interiéru prebúdzáčovho domu, kde ukazuje chlapcovi ďalší úlovok. Tempo strihu sa v tomto momentne začína stupňovať a to taktiež podporila zrýchľujúca sa hudba. V nasledujúcich záberoch už divák presne vie, čo sa odohráva vonku počas dňa a preto sa dej teraz sústreďí hlavne na interiér domčeku. V záberoch vidíme ako prebúdzáč nosí zvončeky všakovakých tvarov a veľkostí domov, zatiaľ čo ich spolu s chlapcov vešajú nad krb. V týchto záberoch som taktiež použil techniku transformácie, ktorú som si veľmi obľúbil v predošlých projektoch. Transformácií môžeme v celom filme zhliadnuť viac, pretože je to divákemu oku príjemný, hravý a nevšedný spôsob ako nahradiť prelínačku či ostrí strih. Tempo sa spomalí až v momente, kedy donesie starý muž vnukovi gong. Tu sa kamera pomaly vzdialuje z centra diania smerom von. Prelínajúce sa zábery v interiery ukazujú chlapca naťahujúceho lanom zvonček nad krb odkazujú na následný sled udalostí. Postupom času prechádzame dňami, mesiacmi a rokmi. Skok v čase nám oznamuje aj časozberný

záber na na stred umiestnený domček odpočívajúci v ústredí rýchlo sa meniacich nepriaznivých podmienkach.

Presúvame sa opäť späť dovnútra, kde sa odohráva detail zaostrený na jeden hojdajúci sa zvonček. Nasledovný strih na veľký celok, ktorý divákovi priamo objasní, aký veľký časový úsek prešiel. V strede kompozície je, teraz už v muža dospievajúci chlapec, obklopený veľkým počtom zvončekoch všemožných rozmerov, tvarov a farieb. Chlapec, ako obvykle nedočkavo upierajúci pohľad na kukučkové hodiny čaká na signál, kedy jeho starý otec otvorí dvere. No po tom ako rokmi obúchaná, stará, roztrasená kukučka zakuká, vchod do domu ostáva zatvorený. To prinúti odhodlaného chlapca ísť von, kde vyčíňa snehová búrka. Celý vonkajšok je zobrazený čo najchaotickejšie, tak aby to odrážalo pocity neistoty a zmätenia, ktoré chlapec práve prežíva. Po chvíli brodenia sa v snehu, nachádza prebúdzača. Priamym odjazdom kamery z chlapcovho zaskočeného a zároveň vystrašeného výrazu, až k starému mužovi ležiacemu v snehu bolo v jednoduchosti možné ukázať, kam smeruje jeho pohľad. Pribieha k mužovi a padá na kolená. V tejto chvíli bolo nutné vymyslieť, ako dokáže malé chlapča priniesť domov stodvadsať kilového chlapa. A opäť raz sa osvedčuje, že v jednoduchosti je krása. Chlapec zbadá vetrom odvíate sane, zaborené v snehu. Toto vyobrazenie stačilo k tomu, aby sme si domysleli, že ich použije na odtiahnutie prebúdzača. V záberoch som zvolil rázny strih, ktorý ukazuje tie najdôležitejšie časti celej akcie, tzn. žiadna chôdza z bodu A do bodu B. Zazrie sane a ihneď sa strihne do interiéru domu kde rozrazí dvere a dotiahne a položí deda na jeho kreslo. Ten sa sťažka nadýchne a vydýchne na znak toho, že je stále na žive. Potreboval som však niečo, čo ukáže prebúdzačove, aj po toľkých rokoch, silné odhodlanie a zároveň moment, kde si chlapec uvedomí, že to už zašlo príďaleko. Ten nastane, keď zahliadne, že starý muž drží ešte stále v ruke zvonček z jeho poslednej cesty. Chlapca prinúti zdvihnúť hlavu vetrom roztancované, cinkajúce zvončeky (po tom ako otvoril dvere, zabudol ich zatvoriť, preto ten vietor). Tam mu príde na um riešenie ktoré mal celý čas priamo pred očami. Pointu som však chcel ponechať až na posledný záber, preto som sa rozhodol vyobrazit' proces výroby mechanizmu iba ako neurčité siluety mihajúce sa v strede snehovej búrky.

Na druhý deň už vidíme chlapca uväzovať na tie isté šnúrky, na ktorých pred tým viseli zvončeky, papieriky na ktorých sú ilustrácie ľudí z mestečka. Za tie prebúdzač zatiahne a premiestnime sa popri šponujúcej sa šnúre až k zvončeku upevnenom na konci, cingajúc pri okne. Kamerou sa od zvončeka oddaľujeme až k veľkému celku kde vidíme horu, v takých rozmeroch ako sme ju doteraz vidieť nemohli, týčiacu sa v ružovo-oranžovom svetle ranného slnka a zisťujeme že z domčeka je šnúr končiacich pri oknách obyvateľov natiiahnutých stovky.

## 4. VÝTVARNÉ NÁVRHY

Výtvarno je pre mňa veľmi dôležitým vyjadrovacím prostriedkom a nesmelo teda nijak zaostávať za technickou časťou filmu. Inšpiroval som sa teda hlavne kresbami mojej sestry a mňa keď sme boli malé deti a naša fantázia a zmýšľanie neboli obrúsené realitou. Pre podpora detskosti a hravosti v príbehu som v jednotlivých prostrediach použil pokrivenú perspektívu bez liniek, ktoré by jemnosť obrazu zbytočne narúšali. Problém je však v tom, že pokiaľ výtvarník nepoužíva linky, zábery sa stávajú ťažšie čitateľnými a tým pádom divákovi (prevažne detskému) trvá dlhšie, kým rozozná jednotlivé objekty a pohyb. Bolo pre mňa teda veľkou výzvou použitie farebnej palety.

Snažil som sa hlavne o to, aby boli jednotlivé charaktery a prostredia poznateľné, odhliadnuc na tvar a veľkosť, už iba pri pohľade na farebné kombinácie. Preto je k príkladu vnútro domu ladené v teplých pokojných farbách, ktoré majú tak ako v hlavnej postave, tak aj v divákovi vyvolávať pocit šťastia a pohody. Naopak exteriér je výrazný studenými farbami navodzujúcich pocit chladu, ktorý prebúdzac zažíva. Sťažoval mi to však jeden fakt, s ktorým som síce počítal, no čakal som, že to zvládnem s väčším prehľadom. Fakt, že sa všetky exteriéry odohrávajú v zime, no v ranných hodinách, kedy svieti slnko najteplejšími farbami. To znamenalo rúžové, neskôr oranžové lúče slnka pripomínajúce sa skoro v každom vonkajšom zábere.



Obr. 6.



Obr. 7.

Ďalším krokom bol návrh charaktarov. Pôvodný nápad bol urobiť postavy olinkované tak, aby boli zreteľne viditeľné. Napokon som však od tejto myšlienky upustil po zistení, že sa dá opäť raz všetko vyriešiť kontrastnou farebnosťou s pozadím.

## 4.1 PREBÚDZAČ

Nórsky sveter s tyrkysovými pružkami pekne vynikal hlavne v interiéry. Na chrbte mal prebúdzač vlajúci fialový plášť. Ten lemoval, a pri vonkajších záberoch spredu, upresňoval tvar hornej časti postavy. Spodná časť tela spočívala v čiernych nohaviciach so žltými gumákmi (gumáky proste musia byť žlté!). Ako som sa už zmienil pár strán dozadu (kapitola Scenár) Jeho vzhľad je vybudovaný na princípe nežnej duše v tele obra. (...) *Přívětivost se pojí s postoji postavy k okolí, k mezilidským vztahům a jejich podobě a upřímnosti.*<sup>2</sup> Na domýšľavosti diváka som už nechal, že práve vďaka jeho výške bol starý muž vybraný do úlohy človeka, ktorý dokáže zaklopať na okná vyšších poschodí domov a tak bez problémov zobudiť obyvateľov. Jeho veľkosť a nežnosť zároveň vyzerá „sympaticky“ na plátne vo vzťahu s maličkým vnukom.

## 4.2 VNUK

Charakter chlapca sme mohli vidieť po väčšinu času vo vnútri, kde prevažovali farba ako hnedá, zelená či červená. Preto som ho „obliekol“ do zošednutej flanelovej košele, vďaka ktorej boli gestá pekne čitateľné. Na nohách mal navlečené zelené nohavice zopnuté nad ramenami. To bol neskôr ako som zistil problém, pretože nohavice splývali s hnedou podlahou. Časom sa to však všetko vyriešilo hrou s tieňom, nastavením sýtoti farby a taktiež čiernymi botičkami, ktoré mal obuté. Táto kombinácia odevu bola typická pre chlapcov v dvadsiatich rokoch žijúcich na farmách, v dedinách. Chlapec má, tak ako detí zvyknú, nepomerne veľkú hlavu k zbytku tela. Geneticky som sa ho snažil trochu priblížiť k jeho dedovi a to dlhšími rukami ako je to obvykle a malými nôžkami.

„Don't grow up, it's a trap!“<sup>3</sup>

---

2 GREGOR L., Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company, I. díl, Klasická éra a současná 2D produkce, Zlín, 2011, ISBN 978-80-87500-06-4

3 *Peter Pan* (film). Réžia Hamilton LUSKE, Wilfred JACKSON, Clyde GERONIMI, USA, 1953



Obr. 8.



Obr. 9.

Tvar, veľkosť a farba ostatných postáv účinkujúcich vo filme v skratke zodpovedá ich povahe správaniu sa. Starena na začiatku je inšpirovaná bulldogom. Prevísajúce pysky, zamračený pohľad a hnedé farby jej odevu nám priamo naznačujú, že to nie je zrovna najpozitívnejšia žena. Mladé žieňa, ktoré môžeme zhliaďnuť po otvorení okna vyzerá nežne, krehko a mierne rozpačito. Jej ženskosť taktiež dokresľuje modrá blúza (ktorá, ako som sa dozvedel, bola v minulosti farbou ženskosti) a kvety, ktoré vytŕčajú v pozadí. Charakter dotvára aj kvietok, ktorý dievča hlavnej postave na znak vďaky venuje. Smoliarsky chlapec so psom, ktorému sa po celý čas nič nedarí, má pôsobiť trochu hlúpo, jednoducho, no za to šťastne. To nám naznačuje taktiež jeho prasací nosík, strih účesu a detské pyžamo so vzorom obláčikov.



Obr. 10.



Obr. 11.



Obr. 12.

### **4.3 REALIZÁCIA**

Po tom, ako už mám určené výtvarno, postavy, námet a rozzáberovaný storyboard, môžem veselo pokračovať k fyzickej časti filmu a teda animatiku.

## **5. ANIMATIK**

Popravde som animatiku nikdy neprikladal veľký význam. Na animáciu som sa vždy vrhol priamo po storyboarde keď že mi prišlo, že v ňom je zmienené všetko čo potrebujem. No na moje prekvapenie som pri realizácii animatiku pre film zistil, že vďaka nemu uvidím koľko záberov mám pridať, ubrať, alebo či mi zábery na seba nadväzujú a dávajú zmysel. Ďalšou výhodou, ako sa časom ukázalo, je, že som mohol vyladiť tempo presne tak, ako som chcel a vyhadzovanie záberov ma nemrzelo, pretože boli nahodené bez detailov, farieb či viac prefázovanej animácie.

Film som sa rozhodol robiť v 2D digitálne kreslenej animácii, pretože si prídem v tomto smere najistejší a keď že nebol čas experimentovať a zadrhávať sa, ostal som verný tomu, čo ovládam. Na prácu som zvolil už rokmi osvedčený program TVPaint, v ktorom ide práca ľahko a rýchlo, pri čom sa v ňom dá využiť kopa užitočných pomôcok. Medzi mnou najvyužívanejšie patrí rozloženie jednotlivých scén v jednom projekte, vďaka čomu som si mohol urobiť hrubý strih už priamo v programe.

Animatik mi ukázal, že bolo vo filme veľa nedostatkov a nedomyslených pasáží, ktoré nefungovali tak, ako v mojej hlave. Preto som začal zábery prerábať, či už sa jednalo o akciu, uhol kamery alebo dĺžku záberu. Po konzultáciách a doladení konečných úprav v animatiku som sa presunul k čistej animácii filmu.

## **6. ANIMÁCIA**

Mne najbližší a myslím si, že taktiež najrozumnejší postup práce pri animovaní je spraviť si celý film v skicovitej, no konečnej animácii a napasovať si všetky zábery za seba, namiesto robenia jednotlivého záberu priamo do finálnej fázy. Podľa môjho názoru nie je kľúčom

k dobrej animácii plynulosť či pohyb, ale práve rytmus. To znamená, že som si v jednoduchých tvaroch a linke, zodpovedajúcich tvaru a veľkosti postáv, najprv „načmáral“ dynamiku pohybu, časovanie a animáciu, akú som potreboval. Výhodou bola taktiež priehľadnosť a bezbolestné vyhadzovanie a prerábanie scén.

Keď že si však vymýšľam to, čo sa bude na obraze diať za chodu a teda neviem predvídať všetku akciu, ktorá sa udeje (nepoužívam hlavné fázy, miesto toho vytváram animáciu priamo, technika sa tiež nazýva straight ahead), nesedelo mi časovanie finálnej animácie k tempu v animatiku. Preto bol hrubý strih čistej animácie oveľa dlhší ako v animatiku a to ma donútilo rozmýšľať (aj pri uvedomení si, že hudba, zvuk a farba dojem tempa urýchlí) nad skrátením a vyhodnotením nepotrebných záberov. Film som teda zredukoval zo 160-tých záberov na konečných 116, čo mi ušetrilo približne 5 minút. Ďalej pomohla prítomnosť strihača, ktorý mal pohľad z dostatočného odstupu, čo ja už som nech som robil čo som chcel, nemohol dosiahnuť, keď že ma práca na filme zamestnávala na niekoľko hodín denne. Následne teda strihač dokázal zo záberov, ktoré vo filme ostali, poodstrihávať zopár okien tu a tam čím ušetril ďalšie cenné sekundy.

Ďalším problémom bolo (myslím, že to všetci tvorcovia poznajú), že som časom začal byť nespokojný so zábermi a akciou, ktorá sa v nich deje. V jednoduchosti, chcel som príbeh vystavať lepšie, efektívnejšie a menej komplikovane. Žiadne nápisy, slová, dialógy či zbytočné dejové linky, ktoré diváka nútia si položiť otázku: „Prečo?“. Preto opäť na rad prišlo redukovanie, prerábanie a zároveň dorábanie nových záberov (môj strihač má obdivuhodnú trpezlivosť).

Nakoniec, po strastiplnej ceste sme sa konečne dopracovali až k finálnej verzii animácie a mohla teda nastúpiť ďalšia fáza - farbenie.

Ako vizuál som si zvolil bezlinkovú animáciu ako som už vyššie spomínal. S týmto typom farbenia som mal skúsenosti už z minulosti a preto mi postup nerobil, až na pár vecí, veľký problém. Na vyfarbovanie som používal dva druhy štetcov, ktoré som si osvojil v predošlých projektoch. Prvý - kriedový, som používal na pozadia a postavy zatiaľ čo druhý - akvarelový som používal na oblohu, hmlu, slnečné lúče, dym a sneh. Vytváranie pozadí bolo veľmi oddychovou a príjemnou činnosťou, ktorá ma bavila, no to sa nedá povedať a vyfarbovaní postáv. 116 scén, tzn. okolo šesť tisíc okien stereotypného vyfarbovania tých istých postáv, v tých istých farbách neprajem nikomu. Navyše hrany postáv musia byť rovné pretože sa

nedajú schovať za linky, takže bolo treba vždy obtiahnuť najprv siluetu časti charakteru (sveter, nohavice, košeľu) a následne vyplniť vnútro buďto kýblikom no poväčšine však štetcom. Farby, ako som už spomínal, boli vyberané tak, aby bol pohyb na obraze čo najzreteľnejšie čitateľný (na bledom pozadí, tmavá postava, na teplom podklade studené farby).

Objem a priestorovosť som vytvoril pomocou hry svetla s tieňom a rozostrením multiplánov (tzv. zaostrením kamery na jeden bod). Keď že sme, okrem hlavnej a vedľajšej hlavnej postavy, mohli jednotlivé charaktery vidieť iba s pozadím ich domu, použil som pre každý z nich inú textúru, vzhľad a farebnosť. Tieto aspekty taktiež dotvárajú ich povahu.

Vo filme prevažuje hlavne modrá a biela farba, ktorou chcem diváka priblížiť pocitu chladu a zimy, v ktorej je dej zasadený. Najteplejšie pôsobiace miesta môžeme vidieť práve v obydlí hlavnej postavy. Taktiež bola potreba vystihnúť atmosféru v jednotlivých oblastiach a častiach filmu. Mám na mysli hlavne neustálu zmenu počasia a tým pádom aj farieb a svetla (nie je dážď ako dážď, nie je sneženie ako sneženie).

## **7. POSTPRODUKCIA**

### **7.1 STRIH**

Po dofarbení posledného okienka v TVPainte prišiel na rad program Adobe After Effect, kde som poupravoval po jednom každý záber. Mnoho záberov bolo zložených z multiplánov so zakomponovanými jazdami kamery. Po zložení vytvorili dojem priestorovosti prostredia a film tak už nepôsobil plošne, ako tomu bolo na začiatku.

K strihačovi som sa dostal vďaka mojej produkčnej. Už pri prvej konzultácii som videl, že sme si sadli a preto mi bolo jasné, že nám spolupráca pôjde od ruky. Tu však toho nie je moc čo spomenúť, pretože som väčšinu zostrihal priamo v TVPainte. Stačilo teda iba otvoriť Adobe Premiere Pro a nasádzať jednotlivé zábery za seba. Sem tam sa odstrihol či predĺžil záber o pár okien kvôli farebnej verzii, ktorej tempo-rytmus sa oproti čisto animačnému strihu trochu pozmenil a hľa, mohli sme sa vrhnúť na zvuk.

## **7.2 ZVUK**

### **7.2.1 Hudba**

Čo sa zvuku týka, v prvom rade bola nahraná hudba skvelou kapelou menom Pilgrim. Hudobníci už mali skúsenosti s filmovou hudbou a to hlavne s animovanými filmami. Čo bolo však hlavné, bol ich hudobný štýl presne dotvárajúci to, čo môjmu filmu chýbalo. Voľba bola teda jednoznačná. Krásne znejúce dobové nástroje (môžete počuť aj írsku flautu, husličky či írské bouzouki) dotvárali to správne čaro a dodali filmu atmosféru. Hudba bola pôvodne zložená presne na obraz čistého strihu, no keď že sa časom ukázalo, že čistý strih nebol až tak čistý (čistých strihov bolo nakoniec asi 15), musela sa skladba zostrihať a taktiež nasadiť na iné pasáže, ako mala pôvodne byť, kvôli pocitu, ktorý som ňou chcel vyjadriť.

### **7.2.2 Ruchy**

Za zvukára som si vybral skúseného človeka, s ktorým som spolupracoval už na viacero veciach a tak som mal istotu, že film vďaka nemu bude napredovať. Po pár sedeniach a vysvetľovaniach, ako a čo si vlastne pod pojmom zvuku predstavujem, sa pustil do zhromažďovania ruchov, ktoré sme spolu vybrali. Opäť raz podotýkam, že ide prevažne o detský film a preto som potreboval aby objekty, postavy a pohyby nepôsobili štylizovane iba na oko diváka, ale aj na jeho uši. Vo filme sa teda vyskytuje veľa nereálnych zvukov, pripomínajúcich rozprávky z mojich detských čias.

Film mal byť namiesto hudby postavený hlavne na atmosférach. Okrem charakterových črt ruchov bolo teda taktiež potrebné podtrhnúť meniace sa počasie. Prevažne vo filme disponuje vietor a dážď. Pocit zimy taktiež dotvára vízganie snehu pod nohami či vjanie látok (plášť, oblečenie).

### **7.2.3 Hovorené slovo**

Ďalej bolo treba oživiť charaktery. Moja predstava o tejto časti realizácie vyzerala tak, že som žiadnu predstavu nemal. Do filmu, ako som už spomínal, som nechcel dávať hovorené slovo, aby bolo možné mu porozumieť človeku či už mladému alebo starému, ale tak aj v cudzojazyčných krajoch. Preto postavy vydávajú pazvuky, citoslovčia.

Všetko je však díelom improvizácie a vymýšľania jednotlivých neidentifikovateľných zvukov priamo na pláci. Nahrávanie, v doprovode zvukára, prebehlo bez väčších starostí. Herci veľmi rýchlo pochopili čo od nich potrebujem a preto režírovať ich nebol taký veľký problém.

Postup zvučenia, ktorý si zvukár zvolil som nechal na neho. Dobré viem, že nemám rád, keď mi niekto hovorí ako mám pri svojej práci postupovať a preto si hovorím: „Spokojný zvukár, kvalitný zvuk.“

## **8. DOKONČENIE PRÁCE**

Ostávalo už teda iba spojiť zvuk s obrazom, dopísať titulkovú listinu na začiatok a koniec filmu, vyexportovať konečný produkt a vypáliť ho na DVD.

## ZÁVER

Zrealizovanie môjho bakalárskeho filmu bola pre mňa zo začiatku veľká výzva, na ktorú som sa ale nemohol tešiť viac. Síce som kvôli erazmu nemal toľko času ako ostatní (čo sa nakoniec odrazilo na tom, že moju explikáciu čítate o rok neskôr, ako ste pôvodne mali), no o to bol pre mňa tento projekt väčšou motiváciou. Vlastne si teraz vravím, že nebyť toho, že na pol roka odídem do Nórska, nikdy by tento film nevznikol.

Bolo pre mňa veľkou skúsenosťou prejsť si celým procesom vytvárania audiovizuálneho diela a motivujúce vidieť, ako sa príbeh, ktorý som doteraz mohol vidieť iba v mojej hlave, dostáva na svetlo sveta k zhliadnutiu pre všetkých. Taktiež som sa dostal k množstvu nových, užitočných znalostí a uľahčujúcich skratiek v programoch, o ktorých som si myslel, že zvládam. Počas výroby samozrejme nastalo mnoho komplikácií, vďaka ktorým ale teraz už viem, čomu sa mám nabudúce vyhnúť a vyvarovať. *Všetchno, co jsem dosud dělal, považuji za pouhý start.*<sup>4</sup> Aj keď som bol ešte v štádiu, kedy som nevedel čo, ako a s kým budem robiť, vedel som, že chcem urobiť niečo, kde budem mať konečne šancu ukázať všetko, čo vo mne je.

---

4 ULVER S., Animace a doba, Sborník textů z časopisu Film a doba 1955–2000, Brno, ISSN 0015 – 1068

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

[1] *Ratatouille* (film). Réžia Brad BIRD, Jan PINKAVA. USA, 2007

[2] GREGOR L., Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company, I. díl, Klasická éra a současná 2D produkce, Zlín, 2011, ISBN 978-80-87500-06-4

[3] *Peter Pan* (film). Réžia Hamilton LUSKE, Wilfred JACKSON, Clyde GERONIMI, USA, 1953.

[4] ULVER S., Animace a doba, Sborník textů z časopisu Film a doba 1955–2000, Brno, ISSN 0015 – 1068

### **Další použité zdroje:**

JACHNIN B., Walt Disney, Praha, 1990, ISBN 80-7004-037-8

WILLIAMS R., The Animator's Survival Kit, 2001, ISBN 0-5712-0228-4

## ZDROJE POUŽITÝCH OBRÁZKOV

Obr č. 1:

<https://www.jack-the-ripper-tour.com/wp-content/uploads/2015/06/knocker-up-man.jpg>

Obr č. 2:

<http://www.strangehistory.net/blog/wp-content/uploads/2016/01/knocker-up-peas.jpg>

Obr č. 3:

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/c5/63/79/c563792126b4ac3c5d1a47615af5c3e1.jpg>

Obr č. 4:

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/b9/c9/31/b9c931e98c1d6856aa39c6bde3744055.jpg>

Obr č. 5:

<https://www.demilked.com/magazine/wp-content/uploads/2015/07/fairytale-photos-nature-architecture-buildings-norway-161.jpg>

Obr č. 6–12:

vlastné zdroje