

# **PET – kreslený animovaný film**

## **Dokumentácia prípravy, realizácia bakalárskej práce a rešerše**

Rozália Škvarková

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2017/2018

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Rozália Škvarková**  
Osobní číslo: **K15243**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**  
Forma studia: **prezenční**

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

**2. praktická část: PET - kreslený animovaný film**

Zásady pro vypracování:

### 1. teoretická část:

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

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

## **2. praktická část:**

Film realizujte v minimální délce 150 sekund animace 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. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

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

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

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.

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 odborné literatury:

**WILLIAMS, Richard.** The animator's survival kit. Expanded ed. London: Faber and Faber, 2009. ISBN 0571238335.

**BLAIR, Preston.** Cartoon animation. Tustin, Calif: W. Foster Pub, 1994. ISBN 1560100842.

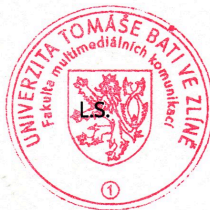
**WHITAKER, Harold a John HALAS.** Timing for animation. Amsterdam: Elsevier, 2002. ISBN 0-240-51714-8.

Vedoucí bakalářské práce: **prof. Ondřej Slivka, ArtD.**  
Ateliér Animovaná tvorba  
Datum zadání bakalářské práce: **4. prosince 2017**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **11. května 2018**

Ve Zlíně dne 4. prosince 2017



doc. Mgr. Irena Armutidisová  
děkanka



Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
vedoucí ateliéru

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- 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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> 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 <sup>3)</sup> 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 ..... 2.5.2018 .....

ROZÁLIA ŠKVARKOVÁ *yc*

.....  
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 bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

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

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

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

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

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

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

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. 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 přihlížet k větší výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Teoretická časť tejto bakalárskej práce popisuje proces tvorby krátkeho animovaného filmu s názvom PET. V troch častiach čitateľa prevedie preprodukciou, produkciou a postprodukciou filmu, v ktorých objasňuje všetky fázy vývoja tohoto konkrétneho filmu počnúc vznikom námetu a inšpiračnými zdrojmi. Zaoberá sa tiež vzniknutými problémami pri tvorbe a ich riešeniami (z pohľadu dramaturgie, vizuálu či práce s programami).

Kľúčové slova: animácia, film, komédia, PET, fľaša, plasty, odpad, katastrofa, znečistenie

## **ABSTRACT**

The theoretical part of this bachelor's thesis describes making of a short animated movie named PET. In three parts it leads the reader through preproduction, production and post-production of the film, in which clarifies all phases of creating this movie, starting with the theme and inspirational sources. It also deals with the problems experienced during the development and with their solutions (in terms of dramaturgy, visual or work with software).

Keywords: animation, movie, comedy, PET, bottle, plastics, garbage, waste, catastrophe, pollution

Ďakujem mojim drahým spolužiakom, vedúcemu práce pánovi Slivkovi, kamarátovi zvukárovi Erikovi a všetkým, čo mi len slovom pomohli či sa na mňa usmiali – za to, že mi dodali odvahu pokračovať ďalej.

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

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>8</b>
<b>1 PREPRODUKCIA</b> .....	<b>9</b>
1.1 PRVÉ SMERY, NEROZHODNOSŤ .....	9
1.2 INŠPIRAČNÉ ZDROJE .....	10
1.3 ROZVÍJANIE NÁPADU .....	15
1.4 ROZBOR FILMU .....	17
1.5 HĽADANIE VÝTVARNA .....	19
1.6 STORYBOARD .....	30
<b>2 PRODUKCIA</b> .....	<b>32</b>
2.1 ANIMATIK .....	32
2.1 ANIMÁCIA .....	33
<b>3 POSTPRODUKCIA</b> .....	<b>35</b>
3.1 STRIH .....	35
3.2 ZVUK.....	36
3.3 EXPORT .....	37
<b>ZÁVER</b> .....	<b>38</b>
<b>ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY</b> .....	<b>39</b>
<b>ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK</b> .....	<b>40</b>
<b>ZOZNAM OBRÁZKOV</b> .....	<b>41</b>
<b>ZOZNAM PRÍLOH</b> .....	<b>42</b>



## ÚVOD

Animáciu som si v pätnástich rokoch vybrala z túžby robiť počítačové hry (a zo snahy vyhnúť sa učeniu). Zanedlho som však pochopila, že animácia ako taká je obsiahly pojem zachádzajúci do všemožných oblastí, nie iba počítačových hier. Venuje pozornosť hlavne rozprávaniu príbehov a charakterovej animácii, čo som si veľmi rýchlo obľúbila a tak som v animácii pokračovala aj na vysokej škole. Pretože ma to baví, práca je pre mňa hrou a vtedy som šťastná.

Aj keď mám problém vyjadrovať príbehy obrazom tak, aby boli zrozumiteľné, nechcela som to vzdať a vytvoriť nenaratívny film. Možnosť vyrozprávať príbehy je magická a ja sa jej nechcem vzdať už kvôli tomu, aby som mohla zmeniť svet k lepšiemu čo len o malinký kúsok. Preto sa snažím zdokonaľovať a vybrala som si tému, ktorá mi je srdcu blízka a trápi ma – problém vyhadzovania odpadkov do prírody a znečistenia Zeme. Mám rada planétu, na ktorej žijem, a ak môj film ovplyvní len jedného človeka k lepšiemu, tak to celé stálo za to.

No cieľ filmu nie je iba o poukázaní na celosvetový problém. Je hlavne o pobavení diváka, pretože pre mňa animované filmy znamenajú radosť a preto by som ju chcela šíriť ďalej.

# 1 PREPRODUKCIA

## 1.1 Prvé smery, nerozhodnosť

Začiatok tejto bakalárskej práce vyzeral kedysi inak. Bolo v ňom: Nemyslím si, že vymýšľanie tohoto konkrétneho príbehu bolo extra zložité. Samozrejme, bol to pôrod, ale po nejakom čase sa na to človek pozerá ako na šťastnejšiu udalosť, takpovediac. – Teraz už viem, že vymýšľanie príbehu je sakra zložitá vec a ani vo sne by mi nenapadlo, že by mi to mohlo trvať dlhšie ako samotná produkcia filmu. V tejto bakalárskej práci je detailne rozpísaný proces tvorby scenára, ktorý sa mnohokrát zmenil a formoval, kvôli čomu nezostalo z pôvodného nápadu skoro nič. No to som na začiatku netušila.

Vždy som túžila robiť niečo, čo má zmysel, to bola tá najťažšia časť. Byť užitočná, urobiť niečo pre svet, v ktorom žijem. Ale ako vymyslieť niečo, čo má zmysel? Všeobecne ma zaujímajú globálne problémy našej planéty a zastávam názor, že sme pre ňu burina. V tejto dobe ma zaujíma hlavne problematika odpadu: kam putuje, čo sa s ním deje, kde “mizne”... Toto sú otázky, ktoré si stále kladiem.

Druhá ťažká vec pre mňa bola skombinovať takúto vážnu tému s humorom. Nechcem robiť poučné videá. Chcem, aby sa ľudia smiali, ale ako urobiť komédiu a poukázať pritom na závažný problém ľudstva?

Sarkazmus a irónia zmiešané so svojským zmyslom pre humor v podaní zábavných charakterov. Aspoň tak som si to predstavovala, no stále mám obavu, že môj svojský humor proste nie je humor. To uvidím asi až po dokončení filmu. Je pre mňa veľmi dôležité, aby sa ľudia na mojich filmoch bavili, chcem prinášať radosť, preto som tu.

No skôr, než som sa k tomuto osvieteneckému zisteniu dopracovala, prešla som si rôznymi smermi, ktorými by som sa mohla uberať. Jeden z nich bol videoklip - a tento nápad som mala v hlave dosť dlho.

Pri videoklipe človek môže popustiť uzdu svojej fantázie a poriadne sa vybláznit', pričom nemusí vymýšľať naratívny príbeh. Páčia sa mi oné psychedelické videoklipy, kde sa perspektíva neustále mení a človek má pocit, že omylom zjedol divné huby. No práve pri tomto som zistila, aká je dôležitá komunikácia medzi zákazníkom a tvorcom, a ako zabúdam, čo viem o svojich kamarátoch. Po tom, čo sa mojej dlhoročnej kamarátke v Kanade podaril splniť americký sen a ako speváčka si založila kapelu, dúfala som, že by ocenili animovaný

videoklip, no komunikácia bola z jej strany biedna a týždne som ju musela doslova uháňať. Keď už som bola nútená prísť s konkrétnym námetom, radšej som od tvorby videoklipu upustila a vrátila sa k smeru, ktorým som sa pôvodne uberala.

## 1.2 Inšpiračné zdroje

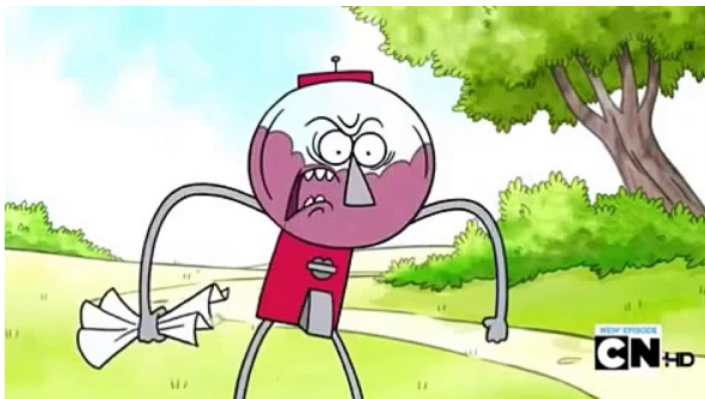
Vrátila som sa späť k svojej pôvodnej túžbe urobiť niečo vtipné o odpade. Vždy som brala veci ako živé tvory, videla v nich charaktery, a vždy ma zaujímala ich história, situácie a miesta, v ktorých sa ocitli. Prečo nedat' odpadkom život a vyrozprávať ich príbehy?

V tej dobe som sledovala Ricka a Mortyho (*Obr. 1*), animovaný seriál prekypujúci sarkazmom a humorom pre dospelých. Bavil ma až tak, že som si ho pozrela znova. Toto bola pre mňa veľká inšpirácia, pretože som si predstavovala svoje charaktery podobné tým v seriáli, a humor ma uchvátil.



*Obr. 1*

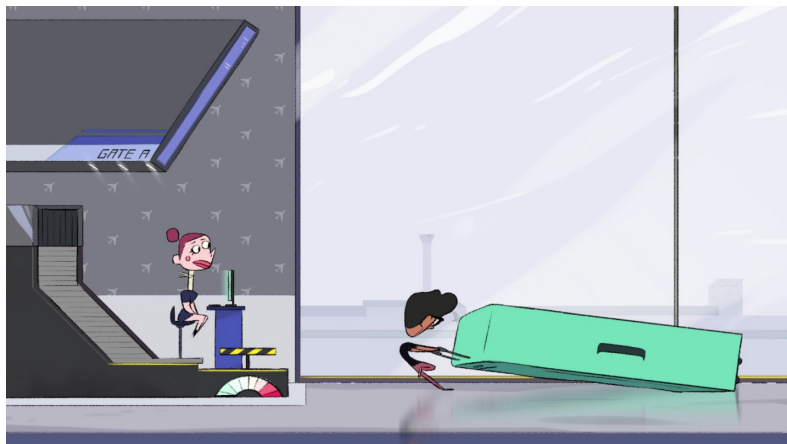
Dávnejšie som sledovala podobný seriál Regular Show, v ktorom sa hlavné postavy správajú ako ľudia, no sú to rôzne veci alebo zvieratá, či kreatúry. Paleta postáv je veľmi široká, jeden z nich je napríklad automat na žuvačky (*Obr. 2*). Toto bola tiež inšpirácia, ako dať neživej veci charakter.



*Obr. 2*

Chvíľu pred Rickom a Mortym som dopozerala Naruta. V mladšom veku som nemala žiadne nutkanie pozerat' anime, dokonca mi prišlo často smiešne a odpudivé. No po Narutovi som si uvedomila, že v príbehu je veľa ponaučení a rád do života, ktoré v dnešných filmoch úplne chýbajú. A tiež som si zvykla na dizajn postáv – je to staré anime, v ktorom postavy nemajú prehnane lesknúce sa oči a nos nesplyva s ústami. Dokonca som mala nutkanie urobiť niečo podobné, ale veľmi rýchlo som to zavrhla, chvalabohu.

Musím sa priznať, že tento námet nebol inšpirovaný žiadnou knihou. Už sa viac nemôžem nazývať knihomoľ, nenachádzam čas na čítanie kníh, radšej čumím do počítača. Takže sa inšpirujem rôznymi obrázkami a komiksami, ktoré nachádzam. Je toho kvantum, niekedy sa cítim až moc zahltená, ale pri svojom filme som sa z najväčšej časti inšpirovala práve internetom. Prechádzala som Youtube a Vimeo, sociálne siete, rôzne stránky s kresbami, maľbami, komixami... Stiahla som si, čo sa mi páčilo. Na Vimeu sa mi zapáčil film *Overweight* (*Obr. 3*) od Yonatana Tala a to aj príbehom, aj výtvarnom, či minimalistickou animáciou. To isté u príbehu *Hoja (Feuille)* (*Obr. 4*), autori: Dante Zaballa a Vaiana Gauthier, takisto na Vimeu. No sú to dva úplne rozdielne výtvarné štýly a túto dilemu budem riešiť v kapitole 1.5 o hľadaní výtvarna. Pobavil ma aj krátky hudobný kúsok s názvom *Super business dancing night* (*Obr. 5*) od Roba Gilliama, taktiež na Vimeu – minimalistická animácia aj výtvarno, no pobaví. Všetci títo autori sa inšpirovali obyčajným zážitkom či chvíľkou a pretvorili ho do iných rozmerov.

*Obr. 3**Obr. 4**Obr. 5*

Veľkú inšpiráciu nachádzam aj v našom ateliéri, budem žiaľ menovať iba pár ľudí (snáď mi ostatní prepáčtia) a to Megu, Ivana, Filipa a Verču. Konkrétne od Megu jej koncoročná semestrálka Operácia, ktorá ma udivuje schopnosťou s menej prefázovaným no o to dôkladnejším pohybom vytvoriť skvelý film. U Ivana jeho plošková animácia Pošťák, ktorá

je síce “iba” malé školské cvičenie, no aj v takom krátkom čase sa Ivanovi podarilo dostať do filmu gag. Od Filipa je to film *Prebúdzáč*, u ktorého mám stále v mysli výtvarno krajiny a živlov. A u Verči Zacharovej je to *Domek*, ktorý sa mi páči hlavne svojim vtipom, jednoduchým no príjemným výtvarnom a charakterovou animáciou... Takže proste všetkým. Občas si ho pozriem a hneď mám chuť tvoriť. Ešte spomeniem aj Noemi, ktorej svojské výtvarno sa mi páči asi najviac zo všetkých a už samo o sebe vie rozprávať príbehy. Samozrejme u každého človeka v našom ateliéri by som mohla rozprávať o ich výtvoroch, no to by na bakalársku prácu nestačilo. Moji spolužiaci nie sú len išpiráciou v svojich dielach, ale aj ako osoby, ktoré si na mňa vždy nájdu čas a diskutujú so mnou nápady. To je pomoc neoceniteľná.

Ešte som takmer zabudla na celovečernák *Pieseň mora* (*Obr. 6*), ktorý sa mi veľmi páči výtvarnom, no tiež príbehom (vždy ma dojme) – tento film je u mňa doživotnou inšpiráciou a určite ma veľmi ovplyvnil hlavne z výtvarnej stránky. A takisto mám rada *Fantastického pána Lišiaka*, asi najviac som si z neho vzala záberovanie a humor, ale takisto mizanscénu – farby, prostredie, textúry. Keby som sa rozhodla robiť bábkovú animáciu, určite by som sa mu venovala viac.



*Obr. 6*

Táto kapitola by sa mohla spojiť s kapitolou o výtvarne, pretože sú si veľmi podobné – inšpirácia u mňa často pochádza už z výtvarnej zložky. No zatiaľ nič, čo som spomínala, sa nezhoduje tematicky s mojím nápadom. Ten akosi vyplynul hlavne z mojej túžby zistiť viac o odpadoch. No jeden film tu uviesť môžem a to *Man* od Steva Cuttsa (*Obr. 7*), dá sa nájsť na Youtube aj Vimeu. Presne zapadá do mojej predstavy o komédii poukazujúcej na

problém (s mojim filmom má viacero podobností, jedna z nich je napríklad gradácia stupňujúca sa aj vo farebnosti, resp. jej ubúdaniu, čo vysvetľujem v kapitole o hľadani výtvarna). Steve Cutts zobrazuje pravdu čiernym humorom, a aj keď sa mi animácia robená vo Flashi páči asi najmenej, musím jeho film oceniť. Na jeho webovej stránke ([stevecutts.com](http://stevecutts.com)) som našla aj množstvo satirických ilustrácií, s ktorými sa stotožňujem.



*Obr. 7*

Podnet k môjmu nápadu dala zvedavosť, ale tú podnietili rôzne dokumenty o krajinách tretieho sveta a globálnych problémoch, o ktorých som predtým ani netušila. Nepamätám si konkrétne názvy dokumentov, no na internete je ich množstvo. Vybavujem si jeden na Youtube o meste Agbobloshie v Ghane (*Obr. 8*), ktoré je doslova skládkou elektroodpadu. Deti si tam zarábajú na jedlo hľadaním kovov v odpadkoch, tavia plasty a dýchajú škodliviny. Toto ma zasiahlo celkom hlboko a chcela by som to zobrazit' aj vo svojom filme.



*Obr. 8*

O čosi neskôr som sa dočítala o vznikajúcom plastovom kontinente v Tichom oceáne<sup>1</sup>, okolo čoho som vystavala koniec filmu – skládka odpadu sa týmto zmenila na skládku plastov v oceáne, kde všetko (s)končí.

Vplyvov, ktoré ma ovplyvnili, bolo naozaj množstvo a rozličných. O to ťažšie bolo potom hľadanie jednotnej formy a výtvarna.

### 1.3 Rozvíjanie nápadu

Keď už som mala predstavu o tom, čo chcem robiť, bola som šťastnejšia. Predstavovala som si, ako sa odpadky na skládke v západe slnka rozjímajú nad životom. Snažila som sa vybrať dva zaujímavé predmety, ktoré by sa mohli ocitnúť na skládke, a urobila som si zoznam (napr. toastovač, mikrovlnka, záchodová doska, fén atď.), nakoniec som vybrala plastovú fľašu a deravú topánku, kvôli ich možnostiam cestovania. Po čase pribudla stará “nerozbitná”<sup>2</sup> Nokia 3310.

Dizajn charakterov sa samozrejme tiež vyvíjal, pokladala som si otázky ako “Budú mať ruky? A nohy? Budú hovoriť? Ak hej, budeme im rozumieť?...” Najprv som si predstavovala končatiny u všetkých charakterov ako obyčajné čierne linky. No po čase som nadobudla dojem prvoplánovosti a hľadala som iné riešenie – ruky mala mať iba topánka, u ktorej som ich mohla vyjadriť pomocou šnúrok. Po odporúčaníach som aj zrozumiteľný dialóg (ktorý som dúfala nahráť v angličtine počas pobytu na Erazme) nahradila štylizovanou rečou (doslova nezrozumiteľným mumlaním), pretože ako animátor by som mala byť schopná ich rozhovor vyjadriť charakterovou animáciou, takže divák vôbec nemusí slovám rozumieť. A ušetrila by som si prácu s lipsyncom – synchronizovaním pohybu pier s hovořeným slovom, ktoré z nich vychádza.

Takže s týmto som bola nadmieru spokojná – každý jeden charakter by rozpovedal svoj životný príbeh. Napísala som námet filmu a prišlo mi to ako úžasná vec, teda minimálne

---

<sup>1</sup> Sedmý kontinent je z odpadků. *National Geographic Česko* [online]. [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <https://www.national-geographic.cz/clanky/sedmy-kontinent-je-z-odpadku-ma-ctyrikrat-vetsi-rozlohu-nez-nemecko.html>

<sup>2</sup> Indestructible Nokia 3310. *Know Your Meme* [online]. [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <http://knowyourmeme.com/memes/subcultures/indestructible-nokia-3310>



som si to vedela predstaviť. No keď som začala kresliť storyboard, už som nebola taká nadšená. Zrazu som nevedela, ako ho dať dokopy, zasekla som sa už na začiatku – ako sa dostane topánka k rozprávaniu svojho životného príbehu? Mala som v hlave jasnú predstavu: fľaša by hľadala svoj vrchnák, až by ho zbadala v ruke flegmatickej topánky, ktorá z neho popíja a užíva si západ slnka. Fľaša by ho chcela späť, no dali by sa do reči a tak by začala topánka spomínať na svoj život. Po pár zúfalých dňoch som si uvedomila, že príbeh je moc dlhý a že sa nechcem zaseknúť hneď na začiatku. Tak som si ľahla so stopkami na posteľ a premietla si to v hlave. Prvýkrát bol výsledok 6 minút, druhýkrát 3,5 a tretíkrát 5,5. Nemohla som dúfať, že 3,5 bude ten správny, tak som začala hľadať spôsoby, ako nápad okresať. Nejaké spôsoby mi poradili, za čo som moc vdáčná, no aj tak som bola zúfalá. Mala som pocit, že som v slepej uličke.

Inšpirácia prišla z filmu *Hound* od Georgie Kriss (*Obr. 9*), dostupný na Vimeu, kde film nemá naratívny dej, je poskladaný z rôznych scénok zobrazujúcich odlišných psov, ale strihovo na seba nadväzuje. Myslela som, že by som mohla takýmto štýlom ukázať príbehy rôznych odpadkov, tak som svoj film začala s touto predstavou upravovať.



*Obr. 9*

Prišiel radikálny krok – nepotrebujem úvod. Nemusím predsa začínať tým, že odpadky budú sedieť na skládke a začnú si rozprávať príbehy, to nepotrebujem, stretnú sa až na konci. Môžem začať hneď príbehmi. A to bola chyba. Noki som vypustila úplne, takže som mala príbeh topánky a fľaše, ktoré sa prelínali a bol z toho úplný zmätok, a ani ja sama som nevedela, čo to vlastne robím. Storyboard vyzeral asi dobre, ale keď som ho premietla do animatiku, vôbec nefungoval. Zase som bola v slepej uličke.

Našťastie mi konzultácie fakt pomohli a ja som sa rozbehla zase ďalej, vypustila som aj topánku a už ostal iba príbeh fľaše. Z pôvodného námetu zostalo minimum, ale aspoň som

sa pohla. Nikdy predtým som nezažila takýto komplikovaný proces tvorby nápadu a trochu to mnou otriaslo.

#### 1.4 Rozbor filmu

Pôvodne som chcela rozoberať charaktery hlavných postáv, no keďže je tam iba jedna, musím sa jej venovať o to viac. Fľaša, iným menom PET (polyetyléntereftalát<sup>3</sup>, vraj) – od ktorého pochádza aj názov filmu – má chovanie človeka, inými slovami je to personifikovaný neživý predmet, ktorý tým, že má ľudské vlastnosti, prevzal aj jeho emócie. A keďže Fľaša nemá ruky ani nohy, musím jej emócie vyjadriť viditeľnejšie vo výraze. Čo je ťažké, pretože väčšinu času sa iba podivuje nad tým, kam pláva, no občas nastanú momenty, kedy prežíva radosť, smútok či zdesenie.

Síce o nej píšem ako o *tej* fľaši, no pohlavie tu nehrá žiadnu rolu. Najprv som o nej rozmýšľala ako o *ňom*, o pánovi Fľaša. No fľaša ako predmet taký je skôr *ono* alebo *to* – môžeme o nej rozmýšľať ako o dieťaťu (v strednom rode). Aj vekovo sa viac približuje dieťaťu ako dospelému človeku, podivuje sa nad všetkým a objavuje svet, to sa stotožňuje s malým dieťaťom. Aj veľkosťou voči okolitému svetu pripomína dieťa.

Povahou je Fľaša mierumilovná a teší sa z maličkostí, napr. keď sa stretne so známymi. A že je citlivá je načrtnuté na začiatku príbehu, keď ju vyhodia do rieky a taktiež na konci príbehu, keď uvidíme smútok v jej očiach. Vydesí sa, keď zistí, že pred ňou je vodopád, a následne prežíva úžas pod vodou. Ešte väčšie zdesenie nastane, keď sa na mori rozdelí s priateľmi. Takto objavuje svet a diváci s ňou.

Film má niekoľko sekvencií, každá sa odohráva v inom prostredí a v každej sa stanú rôzne udalosti. Prvú sekvenciu tvorí smutný začiatok, kde zistíme, ako sa Fľaša dostane do rieky. V ďalšej sekvencii vidíme pojedanie zeme bagrami a pumpami, a následnú výrobu pestrofarebných plastových fliaš. Naša Fľaša prejde cez továrenskú oblasť a nasleduje do mesta – tretia sekvencia. Tam je nasledovaná už videnými plastovými fľašami, s ktorými

---

<sup>3</sup> Polyetyléntereftalát. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <https://sk.wikipedia.org/wiki/Polyetyl%C3%A9ntereftal%C3%A1t>

nadväzuje kontakt. V štvrtej sekvencii sa dostane do podzemnej kanalizácie, v ktorej sa nachádza spodná vrstva obyvateľstva PET fliaš. Môžeme tam vidieť undergroundovú spoločnosť, a to z pohľadu, kam sa bežný človek nedostane. Piata sekvencia obsahuje šťastné stretnutie známych už videných fliašiek, ktoré prešli mestom a podľa vzhl'adu usúdime, že sú tiež vyhodené. V šiestej sekvencii sme mali počuť svätých mužov na brehu Gangy spievať "óm", čo by sme si neskôr spojili s reinkarnáciou a koncom sveta v ôsmej sekvencii (kde by sa fläša zamýšľala nad možnosťami jej druhotného spracovania – "čo z nej mohlo byť"), no túto sekvenciu som sa nakoniec rozhodla vynechať, hlavne z časových dôvodov. Siedma sekvencia je o strate priateľov. V spomínanej ôsmej sekvencii nastane koniec sveta, kedy je už Fläša takpovediac na dne a bez zmyslu života, nastáva apokalypsa. Film obsahuje veselé udalosti i tie smutné, je to taký prierez životom odhodenej plastovej fläše s vedľajším motívom poukazujúcim na budúci koniec ľudstva.

Zo žánrového hľadiska sa jedná o komédiu. Síce sa tam nachádzajú udalosti, podľa ktorých by sme mohli hovoriť o dráme, no spolu so zvukovou zložkou a celkovou štylizáciou nadobudneme dojem akéhosi parodovania.

Časový úsek putovania fläše nevieme presne určiť a nie je ani dôležité ho presne vedieť. Vieme iba to, že to trvalo dosť dlho na to, aby fläša zažila veľa a psychicky zostarla. Teoreticky by sa dalo hovoriť o prevažnej časti z jej života, aj keď nepoznáme jej počiatok, ani koniec. Kludne mohla roky stáť v sklade v nejakom malom obchodíku a na konci mohla roky ležať na plastovom kontinente v Tichom oceáne. No tento výrez, ktorý vidíme, nám pripadá skoro ako celý jej život, pretože predtým ani potom sa pravdepodobne moc zaujímavých udalostí v jej živote nestalo.

Paleta miest je pestrá. Dej sa po celý čas odohráva v okolí rieky, ktorou fläša pláva, neskôr v mori/oceáne. Okolie rieky sa pritom rôzne mení: na začiatku sa nachádzame v lese, ktorý je farebný a príjemný, možno trochu nostalgický (mám na mysli hlavne posledný záber, kde sa fläša plaví po rieke preč od kamery), odvtedy prostredie čoraz viac šedne, čo ide ruka v ruku s náladou fläše a navodzuje pocit depresie – nadobudneme dojem, že všetko speje do hája. Namiesto lesa uvidíme rúbanisko nasledované zábermi s bagrami a pumpami, a pochopíme, že továreň vyhladila les. Zároveň v kontraste zažiaria pestrofarebné fläše. Mesto je ešte pochmurnejšie, uvedomíme si, že riekou nahradila stoka. Podzemie je desivé a čudné, akoby iný svet, z ktorého sa opäť dostaneme na pochmurnu stoku za mestom. No aj v takej pochmurnosti stačí málo k radosti – stretnutie s priateľmi, ktorých ledva spoznáваме. Už nie sú pestrofarební ako predtým, teraz sú tiež ubití svetom a dokonale zapadajú do jeho

šedosti. Po vynechanej scéne so svätými mužmi, v ktorej by sa ešte viac prejavilo preľudnenie a znečistenie a takisto ľudská absurdná viera a sebeckosť, nasleduje more, ktoré je temné a má odrážať hrozbu, silný vietor podtrhuje drámu rozdelenia a takisto stratu. Už nie sú počuť ruchy mesta, pomaly nastáva samota fľaše, čo vygraduje v poslednej scéne na plastovom kontinente. Ten je už úplne pochmúrny a občasné žiarivé plasty tú pochmúrnosť ešte viac zdôrazňujú a ironizujú. Film by sa mohol poňať aj ako roadtrip, no hlavný hrdina nemá žiadny cieľ, iba prechádza (doslova sa plaví) životom.

Cieľová skupina divákov nemôžu byť malé deti už kvôli niektorým vtípkom, film je preto určený skôr pre dospelého diváka, ale najviac ho možno ocení mládež kvôli hlúpejmu humoru pochádzajúcemu skôr z internetových videí. Detský divák by nemohol pochopiť poetiku filmu, pretože ešte nezažil – alebo si neuvedomuje – pochmúrnosť sveta. A tým pádom by nedospel ani k poučeniu ohľadom odhadzovania odpadkov do prírody, a už vôbec by si neuvedomil nebezpečenstvo hromadenia plastov v oceánoch. Film je určený pre mládež a dospelého diváka, pretože poukazuje na problém a (dúfam) zanechá nutkanie s ním niečo urobiť. No keďže nikto nemá rád protivné edukatívne filmy, ktoré ho nútia robiť veci pre pohodlného človeka neprijateľné, musím ho zabaliť do plachty humoru. Vtedy je šanca, že si ľudia film zapamätajú a budú ho aj vnímať po celú dobu sledovania. A keď si z neho poučenie nevezmú, aspoň im v myslí ostane trpký humor a irónia sveta.

Túto podkapitulu by som zhrnula tromi pojmami. Téma filmu: Putovanie zahodenej PET fľaše. Idea: Aj zahodené predmety majú svoje osobnosti a mali by sme sa k nim správať zodpovedne. Poučenie: Nevyhadzovať odpad do prírody, škodí jej.

## 1.5 Hľadanie výtvarna

Už som spomínala v kapitole o inšpiračných zdrojoch rôzne vizuálne diela, ktorými som sa inšpirovala. V tejto kapitole budem ďalej pokračovať inšpiračnými zdrojmi, až sa dostanem k nájdeniu vlastného finálneho výtvarna.

Výtvarné riešenie som hľadala hneď od počiatku tvorby filmu, často bolo mojim impulzom k práci. Vizuálne diela, ktorými som prechádzala, mali každé svoju vlastnú náladu a ja som sa rada nechávala inšpirovať z rôznych smerov. V počiatkoch som nemala žiadnu predstavu o vizuálnej zložke, resp. mala som ich až príliš, tak by bolo škoda uberať sa iba jedným smerom. Hlavne keď ja ako tvorivá osoba nemám (podľa môjho názoru) výrazný

svojský štýl, teoreticky sa viem ako chameleón prispôbiť skoro všetkému. Takže som sa prepla do módu špongie a nasávala som všetko, na čo som natrafila a prišlo mi zaujímavé.

Najprv som mala v hlave myšlienku videoklipu, tak som si prechádzala rôzne klipy na internete. No aj neskôr, keď som už mala stanovený príbeh o odpadkoch, klipy ako inšpirácie prišli vhod. Veľmi ma bavil klip ku pesničke Let's Go od kapely Stuck in the Sound (*Obr. 10*), dostupný na Youtube, kde je skombinovaná reálna fotografia s domaľovanými prvkami v rôznych pomeroch. Dokresľované prvky nie sú nijak moc detailné (na rozdiel od fotografie), ba často máme dojem maľovania v skicári – roztrasená hrubá linka, základné krikl'avé farby, veľké bloky iba jednej farby. Fotografické prvky sú naopak iba v odtieňoch šedej s jemnými farebnými tónmi, čo pôsobí u fotografii menej realisticky a viac ladí ku výrazným maľovaným prvkom. Aj v animácii vidíme rozdiel: fotografické prvky sa hýbu plynule, kdežto maľovaná frame-by-frame animácia je skôr nedokonalá a štylizovaná. Fotografické prvky v podstate iba dopĺňajú priestor a sú viac či menej dôležité pri interakcii s animovanou postavou. Napriek viditeľným kontrastom to však na mňa pôsobí ucelene a na iné dielo s podobným výtvarnom si momentálne nespomeniem.

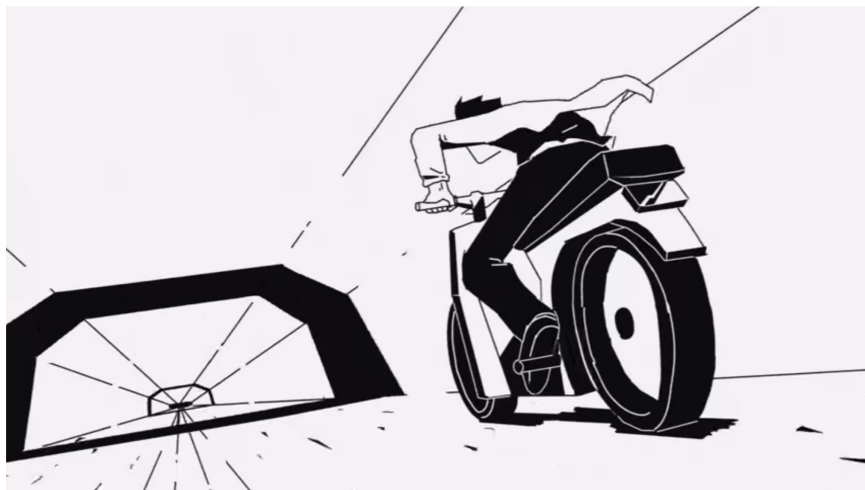


*Obr. 10*

Ďalší pre mňa inšpiratívny videoklip je k pesničke Delta od skupiny C2C (*Obr. 11*), taktiež dostupný na Youtube, ktorý má pre mňa veľmi príjemné vizuálne. Celý klip je ladený do jedného tónu, v tomto prípade oranžového (podľa krajiny). Medzi sebou ladiace tónované farby, zrnitá textúra a ostré hrany okrajov je to, čo ulahodilo môjmu oku. Vedela som si predstaviť robiť svoj film v podobnom štýle.

*Obr. 11*

Opačným príkladom je klip k pesničke Wolf od skupiny Siamés (*Obr. 12*) na YouTube, kde je výtvarno veľmi jednoduché čierno-biele s blokmi jednotnej farby zakončenými ostrými okrajmi. Klip mi príde veľmi zaujímavý, aj keď rýchlo som vylúčila tvorbu svojho filmu v podobnom výtvarne, pretože farby sú v mojom filme veľmi dôležité, takisto aj priehľadnosť plastov a svetlo. A mám ich rada. Aj keď by bolo určite jednoduchšie pri produkcii používať iba čiernu a bielu, svoj film som vždy videla vo farbách. No jednoduché výtvarno je tu vynahradené dynamickou animáciou, pri ktorej sa človek rozhodne nenudí.

*Obr. 12*

Rada maľujem a preto ma oslovila koncoročná práca Terézie Unzeitigovej vo videu KLAUZURY / letní semestr 2017 / pásmo pro porotu – začína na čase 9:15 (*Obr. 13*), dostupnom na Vimeo. Podľa všetkého sa jedná o klauzúrnu prácu na UMPRUM. Myslím, že sa jej jednoduchým spôsobom podarilo nastoliť pôsobivú atmosféru. Páči sa mi kombinácia maľby a krajiny, kde je viditeľná textúra štetca a môžeme sa prechádzať krajinou pomocou viacerých rozpožybovaných plánov. Takisto vďaka minimálnemu, no charakteristickému

pohybu (objektov) vieme, v akom prostredí sa nachádzame, resp. o aké objekty sa jedná. A farebnosť mi príde úplne geniálna, pretože mám rada prírodné a vlastne celkovo lomené farby, ktoré na bielom pozadí pôsobia príjemne a čisto.



*Obr. 13*

Chvíľu som sa pohrávala s myšlienkou robiť plôšku alebo poloplast (ba dokonca bábku). Hneď na začiatku tvorby nápadu som stop-motion zavrhla, pretože som odchádzala na Erasmus do zahraničia a nevedela som si predstaviť, ako potom ťahám so sebou spať do Česka všetky kulisy. Navyše sa dej odohráva v pestrej palete prostredí, ktoré by bolo potreba vyrobiť ručne, čo by zabralo veľa času. Takže už námet som písala s predstavou kresleného filmu. Postupne kdesi v procese hľadania výtvarna som bojovala so spôsobom zobrazenia odpadkov a mojej schopnosti ich namaľovať. Mohla som samozrejme vystrihnúť fotografie ako v klipe k pesničke Let's Go a animovať ich v počítači, no to by som ich musela najprv sama nafotiť alebo požiadať autora konkrétnych už vytvorených fotografií o súhlas, a to sa mi veru riešiť nechcelo. Chvíľu som bola nadšená z možnosti túlať sa po skládke a fotiť si vlastné fotky, no prešlo ma to, tak som sa vrátila ku kreslenke. Ďalším dôvodom bolo aj to, že či už by som do reálneho prostredia dokreslila odpadky, alebo by som do kresleného prostredia vložila fotografie odpadkov, vždy by to na mňa pôsobilo nereálne a domnievala som sa, že diváci by z toho nedostali správny dojem, že by to ubralo na vážnosti filmu (aj keď sa jedná o komédiu). Odpadky v mojom filme by rozhodne mali zapadať do prostredia a splývať s ním, pretože tam patria.

Neskôr, keď som chytila depresiu z práce s počítačom, mala som čoraz väčšiu chuť pustiť sa do stop-motion, pretože práca s fyzickým materiálom ma nesmierne baví. A už bol pokročilý čas – zanedlho mi končil Erasmus a mala som sa vrátiť domov, preto som dostala

dojem, že môžem kulisy vytvoriť až v Česku. No pravdepodobne by som to nestihla kvôli spomínanému veľkému množstvu prostredí. Tak som sa zase vrátila ku kreslenke.

Jednou z najväčších inšpirácií je pre mňa film s názvom *Winston* od Arama Sarkasiana (*Obr. 14*) na Vimeu. Perfektne sa v ňom zachádza s atmosférou, vidíme do hlavy chorého paranoidného človeka žijúceho osamote. Aj keď vďaka skicovitej linke by sa mohlo zdať, že film je nahrubo animovaný, tak tieto čierne čmáranice perfektne sedia k subjektívnej hororovej atmosfére filmu a k pocitu šialenstva. Aj opakovačky pôsobia dobre a nie sú vôbec rušivé. Môžeme tam vidieť druhý typ animácie urobený kľúčovaním v počítači a to je občasný pohyb kamery. Nemyslím si, že plynulosť tohto pohybu by rušivo kontrastovala so skicovitou animáciou, práve naopak. Podľa môjho názoru tieto dva protipóly spolu ladia a to z niekoľkých dôvodov: linka v skicovitej animácii je nedokonalá a zvýrazňuje charakter postavy a jej psychickú poruchu, no vďaka plynulosti kamery a iných prvkov ako snehu film nepôsobí dojmom skicovitej nahodilosti, ale prepracovanejšie a je stavaný ako hraný film. Páči sa mi takáto kombinácia a dá sa vidieť aj v mojom filme, aj keď myslím, že som si tieto súvislosti uvedomila až oveľa neskôr.



*Obr. 14*

U *Winstona* som nadšená z výtvarna celkového, výborne používa farby (teplé, studené, pochmúrne, žiarivé – žlté svetlo v oknách, výrazné – červená krv) a tiež svetlo a tieň v kontraste (napr. čierna miestnosť a biele svetlo v oknách alebo biely sneh v kontraste s čiernou postavou, či výrazné čierne tieň nábytku v miestnosti). Svetlo a tieň dobre pracujú pri zdôraznení samoty. A taktiež kompozične je film veľmi zaujímavý, autor vždy dôsledne umiestni postavu do priestoru, často je postava posunutá na stranu a ukáže sa nám veľký priestor, čo prehĺbi pocit samoty. Taktiež som si všimla, že hlavná postava je väčšinu času situovaná vpravo a postava suseda vľavo.



Musím spomenúť aj veľmi dobre urobenú zvukovú zložku, okrem komentára zloženú iba z ruchov prevažne atmosférických, ktoré skvelo budujú hororovú atmosféru. Viem si predstaviť podobnú prácu s ruchmi aj v mojom filme.

Z inšpiračných filmov sú pre mňa dôležité ešte posledné dve už spomínané diela, a tými sú Hoja (Feuille), ktoré je pre mňa stvárnením voľnosti, a Overweight, animačne podľa môjho gusta. Hoja (Feuille) je živé, farebné dielo plné energie, asi pre to ho mám rada. Mám pocit, že animátori ho robili s radosťou a trochu im závidím schopnosť popustiť uzdu fantázie a aj z obyčajnej chvíľky pri hrabaní lístia urobiť zaujímavý zážitok. Trochu podobne som animovala v zábere letiacej fľaše na začiatku môjho filmu, no takúto voľnosť pri animácii si vyskúšam až neskôr.

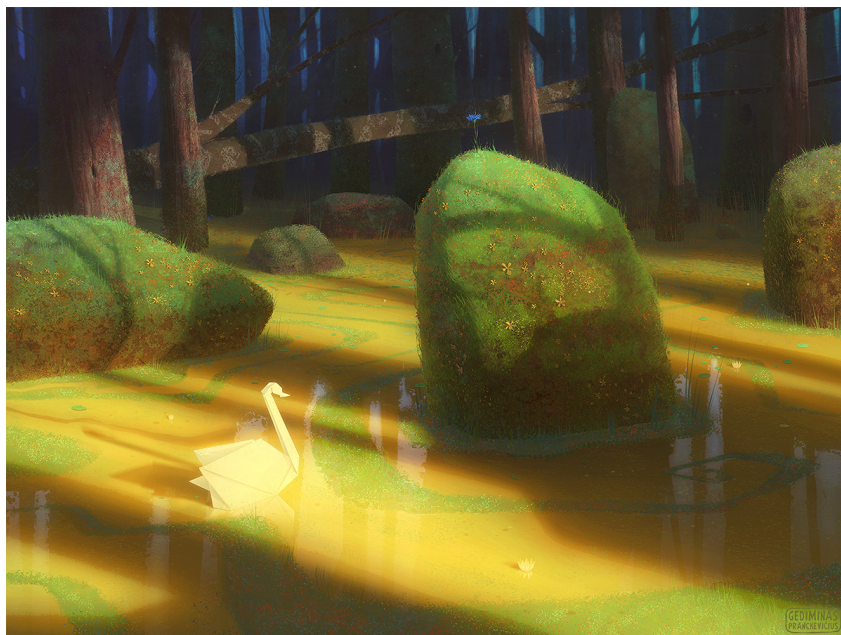
Naproti tomu Overweight je film s veľmi konkrétnym výtvarnom, farebné plochy nevyčnievajú spoza presne kreslených liniek, farby sa nijak neprelínajú. No animačne je toto dielo pre mňa veľkou inšpiráciou, pretože autor vie veľmi efektne používať animačnú skratku a tým si ušetril veľa práce. Film je vďaka tomu dynamický, živý a divák sa nenudí. Tento spôsob animácie sa hodí k výtvarnu filmu, no viem si ho predstaviť aj inými výtvarnými riešeniami.

Dlho som uvažovala, ktorým z týchto dvoch animačných smerov sa viac uberať, no to som si ešte neuvedomila a nevzala v úvahu, že fľaška plávajúca v rieke je skoro statická.

Inšpirácia u mňa pochádzala samozrejme aj z ilustrácií, asi najviac som si obľúbila autora s menom Gediminas Pranckevičius, gediminas.com (Obr. 15-16). Nepoužíva linku, charaktery sú svojsky štylizované, no zároveň prostredie, textúry a osvetlenie pôsobí reálne. Nepoužíva iba farebné plochy, ale tieň a textúry na reálnej báze a tak sa hrá s hmotou. Farby sú lomené pastelové, nie krikľavé, ale zároveň pôsobia výrazne a živo. Síce je jeho výtvarno veľmi komplikované animovať (veľa práce pri kolorovaní), aj tak je pre mňa inšpiráciou.



Obr. 15



*Obr. 16*

Druhý autor, ktorý mi je srdcu blízky, je už spomínaný Steve Cutts, [stevecutts.com](http://stevecutts.com) (*Obr. 17-18*). On naopak používa linku a farebné plochy s ostrými prechodmi, no takisto často používa textúry a zobrazuje tematiku odpadu. Jeho diela spája svojský humor a štylizované charaktery, inak sú diela často rozdielne aj vo výtvarne. Inšpirovala som sa jeho ilustráciami o odpade, ktoré sú poväčšinou v odtieňoch šedej alebo nemajú tak výrazné farby.



*Obr. 17*



*Obr. 18*

Ešte spomeniem jedno dielo (*Obr. 19*), ktorého autora už bohužiaľ neviem nájsť, no jeho dielo pripomína scény s tunelmi (potrubiami) v mojom filme a určite bolo podvedome inšpiráciou. Podobných obrázkov mám viac, no tie ostatné sa hodia skôr pre sci-fi film, kdežto táto ilustrácia podľa mňa dokonale zobrazuje aktuálnu dobu.



*Obr. 19*

To ma privádza k sťahovaniu obrázkov z internetu. Už od začiatku, ale aj potom, keď už som vedela, čo presne vo filme bude obsiahnuté, som si prezerala fotografie prostredí. Hlavne zo skládok odpadov a z krajín, v ktorých som nikdy nebola. Haldy odpadkov bolo pre mňa najťažšie zobrazit', pretože to znamenalo vykresľovať veľa detailov. Snažila som sa o spôsoby iného zobrazenia, preto som ich hľadala aj v ilustráciách, ale pri mojom finálnom

výtvarne to aj tak znamenalo kopec práce. No referencie odpadkov som rozhodne potrebovala a veľmi mi pomohli. Hlavne pri produkcii som potrebovala pochopiť plast ako materiál.

Tou najväčšou inšpiráciou sú samozrejme moje skúsenosti, to, čo som videla a zažila - napr. nemám rada okolie mostov, pôsobí na mňa umelo a špinavo, takže som vo svojom filme zobrazila obrázky z mojej pamäte. Vychádzam prevažne z vlastných poznatkov, pretože oko (s nadobudnutým dojomom z výjavu) pre mňa znamená tie najlepšie referencie.

Priebeh budovania výtvarna pre môj film nezačal po zhliadnutí všetkých inšpiračných zdrojov, prebiehal svojvoľne a postupom času nasával všetky staré aj nové inšpirácie a tvaroval sa aj v priebehu produkcie (čo som si uvedomila až pri dokončení filmu). Prvé výtvarné návrhy (*Obr. 20-22*) sa preto dosť líšia od finálneho výtvarna, potrebovala som si odskúšať rôzne techniky a urobila som niekoľko animačných testov z rôznych oblastí (voda, charaktery, prostredie). Skíc bolo samozrejme viac, no ukazujem tu tie, na ktoré som navyiac nadviazala.



*Obr. 20*



Obr. 21-22

Najviac mi vyhovovalo výtvarno, ktoré pripomínalo kresbu pastelkami či štetcami. Rada pracujem v programe Krita, ktorý mi poskytuje veľa možností v maľbe vďaka početným typom štetcov, medzi ktorými mám už svojich obľúbencov. S ďalšími návrhmi som rátala takmer ako s finálnymi, z toho prvý a druhý návrh sú s úpravami použité vo filme (Obr. 23-27).





Obr. 23-27

Štetec, ktorý som následne používala skoro po celý čas, pripomína maľbu akvarelom (Obr. 28).



Obr. 28

V priebehu filmu pracujem s jeho celkovou farebnosťou – začiatočná scéna v lese je farebná, všetko je žiarivé a príjemné, až nostalgické. Postupom času všetko čoraz viac šedne (až sa zlieva do hmoty na konci filmu), čo odráža nielen náladu fľaše, ale aj to, že sa čoraz viac dostáva z prírody do sveta dotknutého človekom – zase dobrá rada od môjho vedúceho.

No ku koncu filmu sa vyskytol problém, pretože na skládke malo byť všetko hnusné a divák má nadobudnúť dojem až odporivosti, no pri mojom výtvarne a prepracovanosti pozadí sa všetci s úžasom kochali krásou odpadkov, čo som vôbec nezamýšľala a beriem to ako svoju chybu. Možno som mala odpadky urobiť naopak prehnane žiarivé a veselé, čo by bolo v tej situácii ironizujúce (mala som to v mysli pri začiatkoch, poradil mi to aj môj vedúci, no je to jedna z tých situácií, kedy má človek svoj mozog preplnený informáciami a nevšímame si, že sa mu niektoré stratia – čím viac nad filmom rozmýšľam, tým viac zabúdam).

Taktiež až na konci filmu som si všimla, že som výtvarno neudržala rovnorodé. No pri mojej kontinuálnej technike animovania, kedy postupujem po záberoch od prvého až po posledný (viac v kapitole o animácii), to nepovažujem za veľkú chybu, pretože poetike filmu toto konkrétne menenie výtvarna naopak napomáha.

Ešte ku kapitole o výtvarne spomeniem ťažkosti s výtvarným vyjadrením odpadu. Pomohli mi ilustrácie od Steva Cuttsa, no najviac som pozerala na skutočné fotografie, z ktorých som odpozerala hlavne farebnosť a textúru masy odpadkov (*Obr. 29-30*).



*Obr. 29-30*

## 1.6 Storyboard

Musím priznať, že tvorba storyboardu je pre mňa náročná činnosť a mám s ňou ťažkosti, pretože predstavy nie vždy viem dať na papier tak, aby vyjadrovali to, čo zamýšľam. A navyše vďaka storyboardu si človek často uvedomí, že jeho vízie nie sú realizovateľné. Tak tomu bolo samozrejme aj pri tvorbe storyboardu k tomuto filmu.

Už s prvou verziou storyboardu som mala veľké problémy. Príbeh bol príliš dlhý a nevedela som, kde začať. Storyboard na tak dlhý film som asi ešte nerobila, a ak hej, tak to nebolo tak seriózne ako vlastný bakalársky film – preto som sa doňho bála pustiť. Mala som iba nejaké zápisky a náčrtky pár záberov, ktoré mi napadli pri tvorbe námetu a charakterov, no nevedela som ich včleniť medzi ostatné. Ako som začala kresliť začiatok, asi po dvadsiatich záberoch som to vzdala a chytila depresiu. Teraz, keď sa k tomu spätne vrátim, myslím, že ten príbeh by bol celkom dobrý. No vtedy som mala dojem, že príbeh musím prekopať. Určite by som naň potrebovala viac času a to by pravdepodobne znamenalo predĺženie bakalárskeho štúdia.

Po veľkých zmenách som už nemohla využiť ani väčšinu svojich náčrtov, pretože sa do nového storyboardu nehodili, ale to mi nevadilo. Pustila som sa skoro až nadšene do

práce, postupne som sa však začala zase zasekávať a práca mi trvala dlhšie. Asi som došla do bodu, kedy som strávila premýšľaním nad príbehom príliš veľa času a začala ho považovať za blbosť. Zase. No storyboard som napriek tomu úspešne dokončila.

Ako som už spomínala, táto verzia filmu mala ukazovať príbehy dvoch odpadkov – plastovej fľaše a starej topánky. Obe veci cestovali po svete, dokonca aj cez to isté miesto, ich príbehy sa na niektorých miestach prelínali. Povedala som si, že sa s animáciou vyhrám a tak som niektoré strihy plánovala urobiť kreatívnou formou – rôznymi prelínaniami záberov<sup>4</sup>, napr. topánky z nasledujúcej scény vstúpia do záberu a zmažú ho. Pri tom som si pomáhala šípkami a popiskami, čitateľnými hlavne pre mňa, takže môj storyboard nelahodil diváckemu oku. No v tejto fáze je podľa môjho názoru hlavné zaznamenať svoje predstavy, pokúsiť sa ich premietnuť na papier a ujasniť si to celé. Ďalšej fáze, ktorou by mal byť dôkladný technický scenár obsahujúci čísla záberov, postavenie kamery či zvuk, som až tak nevenovala pozornosť, pretože onen dokument je (podľa môjho názoru) dôležitý hlavne pre tím ľudí, ktorí by potrebovali čo najviac pochopiť predstavu autora, alebo aj pre autora samotného v prípade, že sa vo vlastnom projekte stráca. Rozdiel medzi storyboardom a technickým scenárom je diskutabilný a často sa dokonca považuje za to isté.

Pre mňa samotnú išlo hlavne o ujasnenie si svojich predstáv, čo nebolo tak jednoduché. Vďaka rôznorodým strihom formou prelínaní záberov a „match cutov“ (strih, pri ktorom na seba zábery nadväzujú na základe vizuálnych podobností<sup>5</sup>) som v tom sama mala trochu zmätok, tak som sa rozhodla ujasniť si to vytvorením animatiku.

---

<sup>4</sup> Sherlock - How Creative Transitions Improve Storytelling. In: *YouTube* [online]. [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=1IDBZ5AsUuk>

<sup>5</sup> Match cut. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Match\\_cut](https://en.wikipedia.org/wiki/Match_cut)



## 2 PRODUKCIA

### 2.1 Animatik

Vytvorila som animatik na môj zmätočný storyboard. Myslela som si, že sa mi celkom dobre podarilo zobrazit', čo som mala v hlave, ale vo výsledku som zistila, že tomu rozumiem iba ja. V storyboarde som videla celý film, no v načasovanom videu to skrátka nefungovalo. Chyba bola v tom, že sa prelínali dva samostatné príbehy a divák nestíhal postrehnúť, v ktorom sa práve nachádza. Taktiež vďaka dynamickému strihu bolo tempo filmu veľmi rýchle. Opäť som veľmi vďačná za konzultácie a za dobré nápady, pretože som potrebovala oči niekoho nezasväteného. Napríklad prvé preskočenie z príbehu fľaše do príbehu topánky som namiesto zmazania obrazu kráčajúcimi nohami s topánkami vyriešila zatmievacťou a roztmievacťou, divákovi by vtedy malo byť jasné, že sa nachádzame v inom príbehu. Tiež som podfarbila všetky scény s fľašou na modro a s topánkou na oranžovo, to perfektne ukázalo, v ktorom príbehu sa nachádzame. A scéna s topánkami pri rieke nebola ideálna, pretože vodné prostredie patrí plávajúcej fľaši v rieke, a keď sa na tom istom mieste objavili topánky, bolo to zmätočné.

Po úpravách animatik fungoval lepšie, no aj napriek tomu prišla ďalšia úprava, kedy som úplne opustila koncept dvoch príbehov a zamerala som sa iba na príbeh plastovej fľaše a plastov vôbec. Príbeh tak bol naratívne čistejší a pre diváka jasnejší na pochopenie. A ja som si konečne ujasnila, že robím film o plastoch, nie o odpadkoch.

Tak som zase robila novú verziu animatiku, tentokrát oveľa jednoduchšiu, doslova som to tam načmárala. V mojom prípade asi ani nie je možné vytvoriť krásny reprezentatívny animatik, keďže stále sa niečo mení a zaberie mi veľa času urobiť ho znovu. Preto beriem animatik iba ako prostriedok či náčrt a nerobím ho hodný prezentovania, ale jednoduchý tak, aby postačoval svojmu účelu.

Niektoré scény z predošlého animatiku ostali tak, ako predtým, napríklad začiatok a koniec. Iba som vyhodila scény s topánkou a prerobila niektoré scény s fľašou v strede filmu. Nebola to taká veľká zmena deja ako predošlá, no aj tak som vytvorila animatik celý znovu od základov. Bolo to hlavne kvôli zlepšeniu práce v programoch a ušetreniu času. Rada pri animácii používam Kritu, no na tak dlhý film nie je stavaná, preto som na tvorbu nového animatiku použila TVPaint. TVPaint má výbornú možnosť práce so zábermi jednotlivu, možnosť prehadzovať ich a vymazávať podľa potreby, kdežto Krita má iba jednu dlhú

časovú os, s ktorou sa tým horšie pracuje, čím je film dlhší. Preto som na tvorbu animatiku využila radšej TVPaint a následne animovala v Krite (prácu s Kritou viac rozvediem v nasledujúcej kapitole o animácii).

## 2.2 Animácia

Typický proces kreslenej animácie prebieha tak, že sa najprv nakreslia hlavné fázy pohybu, ktoré sa potom doplnia o medzifázy a nakoniec vykolorujú. Môj proces animovania bol pri tomto filme úplne odlišný.

Ako som už spomínala, pracovala som kontinuálne po záberoch, neskákala som v práci zo začiatku na koniec. To mi umožnilo vidieť priebeh filmu a dalo priestor k prípadnej improvizácii, ktorá mi prišla vhod pri konci filmu, kde som si animatikom nebola úplne istá. Takto sa mi nestalo, že by som vyhadzovala veľké množstvo už naanimovaných záberov, ako sa bežne stáva, a vedela som tiež lepšie pochopiť tempo filmu. Vďaka tomu som si prešla tým istým vývojom ako moja cestujúca plastová fľaša, bez toho, že by som si to v priebehu práce uvedomovala. A keďže sa moje výtvarno vyvíjalo konštantne, nikoho jeho posun nezaskočí.

Na animáciu som používala Kritu a súčasne som mala otvorený projekt v After Effects (hovorovo Aftry), v ktorom som strihala. Každý záber som mala v Krite otvorený ako samostatný projekt, jednak kvôli prehľadnosti, a jednak kvôli výkonu môjho počítača – čím menší projekt, tým rýchlejšie sa s ním pracuje. Keď som dokončila záber, vyexportovala som ho v JPG/PNG sekvencii a vložila do Aftrov. Niektoré zábery boli jednoduchšie, no niektoré potrebovali byť vo viacerých vrstvách, pretože som často animovala v Aftroch pomocou kľúčových snímok (“keyframes”) – jedná sa hlavne o posuny pozadí či iných predmetov, o odjazd kamery alebo o zatmievačku/roztmievačku.

V tomto filme som využila viacero animačných techník: už spomínané animovanie pomocou hlavných fáz a následné prefázovanie (manželia v okne bytovky, dym z ohniska na začiatku filmu či odraz stromov na hladine rieky), ale aj animovanie frame za framom, v angličtine tiež nazývané “straight ahead”<sup>6</sup> (vlny na mori, fľaša letiaca dolu vodopádom).

---

<sup>6</sup> THOMAS, Frank a Ollie JOHNSTON. *The illusion of life: Disney animation*. New York: Disney Editions, c1981. ISBN 0-7868-6070-7.

Málokedy som si pomáhala pomocnými čiarami, väčšinou som animovala skrz farebné plochy, na ktoré som prípadne do ďalších vrstiev pridávala detaily. Tento spôsob mi vyhovuje a vďaka funkcii “onion skin” (jedna zo základných funkcií animačných programov), ktorá funguje rovnako ako presvetľovací stôl<sup>7</sup>, sa mi animovalo prehľadne.

Významnú časť filmu tvorí plávajúca fláša, ktorú som kvôli uľahčeniu práce animovala (až na výnimky) v Aftroch, inak by som ju musela nespočetnekrát premaľovávať. No zase aby jej pohyb nebol iba mechanický, urobila som v Krite tzv. opakovačku s niekoľkými (väčšinou štyrmi) fázami, kedy sa fláša trochu potápa, aby jej pohyb vyzeral prirodzenejšie. Následne som ju vyexportovala v PNG sekvencii a vložila ako priehľadnú vrstvu do Aftrov, kde som jej nastavila viacnásobné opakovanie pohybu a potom som celú vrstvu pomocou (väčšinou dvoch) kľúčov rozpohybovala. Tento proces som využívala možno pri polovici záberov.

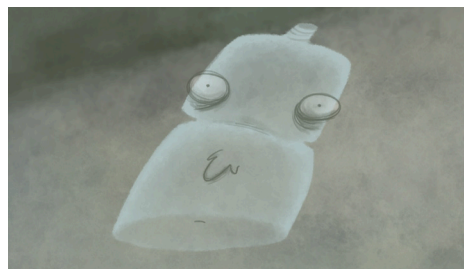
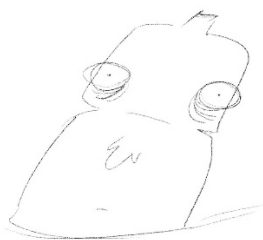
Veľa pohybov je tvorených opakovačkami, no treba si pri nich dávať pozor – opakovačka nesmie byť výrazná až tak aby si divák uvedomil, že sa jedná o opakovačku. Preto nesmie trvať ani príliš dlho. No ušetrí animátorovi veľa času, u môjho filmu konkrétne boli kľúčové – napr. padajúca voda z potrubí / vodopády, dym z tovární, tieň stromov na rieke... Všetky tieto pohyby sa odohrávajú na rovnakom mieste, často iba niekde v pozadí, kde im divák nevenuje prílišnú pozornosť, no dotvárajú atmosféru. Fláša letiaca do rieky na začiatku filmu je tiež opakovačka, no trvá tak krátko, že divák si neuvedomí, že ide o opakovačku, pretože ho nezačne nudiť. A pozornosť sa upiera na flášu plávajúcu pomaly v rieke, kde som tiež využila opakovačky, no ich pohyb je minimálny, takže by nemali pôsobiť rušivo, a navyše sú kombinované s kľúčovaným pohybom v Aftroch.

Pri animovaní (resp. kolorovaní) som sa držala skíc z animatiku, pretože v nich bolo vidieť pohyb, neboli monotónne. Animatik som si z TVPaintu vyexportovala ako sekvenciu obrázkov a vkladala do Kriky, no samozrejme som ho iba tak načmárala, ako sa hovorí, preto som predpokladala, že zábery budem výrazne upravovať. Postupne som si však uvedomila, že sa mi moje čmáranice páčia, a tak som sa ich nažila napodobniť (*Obr. 31-32*).

---

12 Principles of Animation (Official Full Series). In: *YouTube* [online]. [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=uDqjIdI4bF4>

<sup>7</sup> DOVNIKOVIČ, Borivoj. *Škola kresleného filmu*. Preložil Jiří. JAROŠ. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animovaného filmu, 2007. ISBN 978-80-7331-105-6.



Obr. 31-32

### 3 POSTPRODUKCIA

#### 3.1 Strih

Veľa vecí ohľadne strihu som už spomínala v kapitole o animácii, pretože som tieto dve činnosti riešila prakticky zároveň. Počiatky strihu začínajú už pri preprodukcii pri tvorbe storyboardu, kedy som musela rozmýšľať o nadväznosti záberov, umiestnení kamery, tempe filmu apod. Strihača som v tej dobe nehládala, no myslím, že pri budúcich projektoch by sa mi hodil.

Vo filme prevláda ostrý strih a okrem neho sa v ňom objavuje iba zatmievačka, roz-  
tmievačka a prelínačka. Oproti predošlej verzii v animatiku je táto verzia podľa môjho ná-  
zoru strihovo fádna a myslím, že som mohla zo strihu vyťažiť viac, zábery ukazujúce cesto-  
vanie fľaše skrz rôzne prostredia by kreatívnejší strih určite uvítali.

Strih bol už viac-menej pevne daný v animatiku, riešila som viac iba koniec filmu. Kvôli časovej tiesni som sa rozhodla preskočiť sekvenciu so svätými mužmi na brehu Gangy a urobiť najprv koniec. K onej scéne by som sa vrátila v prípade, že by to bolo potrebné po dokončení filmu, pretože scéna nebola nijak významná pre dej a mohla som sa zaoberať aj bez nej. Posledná sekvencia je jeden dlhý odjazd prestrihávaný krátkymi zábermi na rôzne miesta – ten som riešila aj po dokončení animácie, pretože som potrebovala dramaturgicky upraviť poradie krátkych záberov tak, aby na seba nadväzovali a dávali zmysel.

Strihača som možno nehládala podvedome aj z toho dôvodu, že som sa domnievala, že strih pre hraný film funguje inak ako pre ten animovaný, no môj film svojou stavbou dosť pripomína hraný film. V budúcnosti by som si pre takýto projekt strihača našla.

### 3.2 Zvuk

So zvukom mi pomáhal študent zvuku a zároveň kamarát Erik Snopko, ktorý má výborné nápady a som veľmi rada, že bol ochotný sa na môj film vrhnúť. Už pri prvom stretnutí som bola nadšená z množstva nápadov, ktoré na mňa vychrlil, a bolo mi hneď jasné, že pohľad na film od človeka zvonku je na nezaplatenie.

Na filme začal pracovať už počas môjho animovania, pretože som mala hotové dve tretiny filmu a nemenil ich postprodukčný strih. Erik mi navrhol v úvode filmu ako vtip použiť známu časť z Vltavy od Bedřicha Smetany, čo sa mi veľmi pozdávalo, keďže pri plávajúcej fľaši v rieke kdesi do neznáma som si podobnú hudbu predstavovala už predtým, no motív Vltavy vo filme vytvorí humornú asociáciu. Erik najprv musel prepísať tento hudobný motív, aby sme ho mohli použiť, a vybral aj niektoré ruchy a atmosféry, ktoré by sa nám mohli hodiť. Takže keď sme sa znovu stretli pri nahrávaní zvukov, už sme videli, kam sa film uberá a mohli sme to spolu prebrať.

Dabovali a upravovali zvuky sme spolu asi desať hodín, no môj zvukár odviezol väčšinu práce bezo mňa a viem si predstaviť, ako veľa času nad tým strávil. Dabovali sme obaja, čo bola príjemná a miestami veľmi zábavná skúsenosť. Keďže predmety nemajú stanovené pohlavie, skúšali sme, aký hlas by sa k nim hodil viac, a som rada, že sme vyskúšali aj ženský, aj mužský hlas. A tiež som si všimla, že vo filme sa veľa kričí, obaja sme to poznali na našich hlasivkách.

Pri nahrávaní zvukov som si uvedomila aj problémy v animácii, konkrétne v časovaní – zvuky prirodzene znejúce sa nehodili napr. k tempu gest a mimiky, boli dlhšie či naopak príliš krátke a nestihli vyznieť v náväznosti za sebou. Bola to moja chyba ako animátora, pretože niekde som v animácii nedala dosť priestoru na vyznenie zvuku a niektoré animácie trvali naopak príliš dlho na to, aký krátky zvuk by ich mal sprevádzať. Niektoré zvuky sme preto museli nahrávať viackrát, no bola to pre mňa cenná lekcija.

Erik ešte potom zvuky editoval a chýbajúce doplnil. Napadli nám viaceré myšlienky na záverečnú hudbu sprevádzajúcu veľký odjazd, tak sme mali dilemu, pretože sa nám páčili všetky a nevedeli sme sa rozhodnúť. Nechala som na Erikovi, ku ktorej sa prikloní, predsa len má lepší cit na hudbu.

Zvuková zložka tohto filmu sa skladá z hudby, ruchov a hovoreného slova vo forme nezrozumiteľnej reči či pazvukov. Významnú časť tvoria atmosférické ruchy, v niektorých častiach hrajú kľúčovú úlohu – napr. v podzemnej kanalizácii. Erik zvuky vedel upraviť tak,

aby zneli realisticky (mám na mysli hlavne ozývajúce sa echo v kanalizácii a scénu s pádom do podzemného jazera). Nevie, akými schopnosťami ten môj zvukár oplýva, ale určite je kúzelník. Animácia (ak nie je stavaná ako hraný film), je väčšinou štylizovaná, to znamená, že aj zvuk by mal byť štylizovaný (nie nutne), ale v mojom filme sa miesia oba štýly – keď fľaša pláva cez prostredia, zvuk, čo znamená hlavne atmosféru (rieky, vetra, mesta atď.), by mal pôsobiť realisticky. No potom sa tam nachádzajú také scény ako vracajúca planéta, čo je veľmi štylizované, preto sa môj zvukár mohol so zvukom vyhrať.

### 3.3 Export

Keď bola hotová zvuková zložka filmu, preniesla som ju do projektu s animáciu v Afterchose a zosynchrovala s vizuálom, aby časovo sedeli. Nastavila som parametre exportu: formát Quicktime, kodec H.264, následne som to isté vyexportovala aj v AVI formáte bez kompresie, čo som v externom konvertory previedla do MP4, kvôli porovnaniu kvality a farebnosti. Osobne dávam prednosť druhej možnosti, pretože mám pocit, že Quicktime (.mov) akosi zmenšuje kontrast – biela nie je úplne biela a čierna takisto nie je stopercentná čierna, no ponechala som si oba súbory. Keďže už som predtým exportovala priebežnú verziu pre nazvučovanie, videla som výsledky exportu už predtým. Potešila som sa finálnemu videu a sľúbila si, že sa naňho minimálne pol roka nepozriem.

## ZÁVER

Pri práci na filme sa u mňa striedali emócie – občas som bola s výsledkom rada, občas som zúfala, čo za blbosť to vytváram. A stále neviem, k čomu sa mám prikloniť aj po dokončení filmu. Na filme vidím veľa chýb a myslím si, že je to „úlet“, no zároveň som prilnula k malej plastovej fľaši vo veľkom svete a mám ju rada. Po roku už vôbec nie som schopná pozerat' sa na svoj film objektívne a nemyslím si, že niekedy vôbec budem. No chyby vidím, avšak uvedomovala som si ich až postupne počas dokončovania filmu. Nabudúce budem vedieť, ktorým veciam sa mám viac venovať a ktorým sa vyvarovať.

Najväčšmi sa bojím, že divák bude po zhliadnutí filmu zmätený (popríklad znudený alebo nadobudne dojem prvoplánovosti). Mám obavy, pretože som sa do filmu snažila dostať príliš veľa motívov (znečistenie, satira voči ľudstvu, reinkarnácia, koniec sveta...) v tak krátkom čase, no nechávam na divákovi, aby si spojil niektoré súvislosti. Keď si ich neuvedomí, nič sa nedeje, tým pádom je film zaujímavý aj po viacerých zhliadnutiach, divák v ňom môže stále objaviť niečo preňho nové a uvedomiť si spojitosť, ktorá mu pri prvom zhliadnutí ušla. Aspoň tak by som si priała, aby to bolo.

Najviac ťažkostí som mala v závere animovania. Jednak som bola unavená, no zábery na konci boli asi najťažšie zo všetkých, hlavne veľký odjazd, ktorý som musela robiť z viacerých obrázkov, pretože môj počítač by tak absurdne veľké rozlíšenie nezvládol. Aj tak museli byť obrázky asi trikrát väčšie, než rozlíšenie filmu, preto sa s nimi pri maľovaní ťažšie pracovalo. Zložitý bol tiež prechod cez oblaky, pretože sa skladá z veľkého množstva vrstiev a každá vrstva má asi tri podvrstvy, ktorých hodnoty som animovala v Aftroch. A v poslednom úseku, kde planéta vracia ľudí, bolo v obraze asi najviac animácie. Vtedy som si zanáďavala pri práci s kľúčovými snímkami, pretože som nevedela docieliť pohyb, aký som chcela.

Každopádne je tvorba tohoto bakalárskeho filmu pre mňa veľkou skúsenosťou a trochu viac rozumiem dôležitosti dôslednej prípravy a priebehu tvorby väčšieho projektu. Tiež som si uvedomila, aké je skvelé mať pomoc druhého človeka, a že musím popracovať na svojej prispôsobivosti a naučiť sa pracovať v tíme, keďže doteraz som robila všetko sama.

Myslím, že za nabraté skúsenosti to rozhodne stálo, ale uspokojenie pocítim, až keď budem počuť niekoho sa na filme schuti zasmiať. Ak sa nikto nezasmeje, asi sa neuberám po správnej ceste.

**ZOZNAM POUŽITEJ LITERATURY**

- [1] DOVNIKOVIĆ, Borivoj. *Škola kresleného filmu*. Přeložil Jiří. JAROŠ. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animovaného filmu, 2007. ISBN 978-80-7331-105-6.
- [2] THOMAS, Frank a Ollie JOHNSTON. *The illusion of life: Disney animation*. New York: Disney Editions, c1981. ISBN 0-7868-6070-7.
- [3] GREGOR, Lukáš. 2011. *Základy analýzy animovaného filmu*. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011. ISBN: 978-80-7454-112-4.
- [4] WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. Expanded ed. London: Faber and Faber, 2009. ISBN 0571238335.
- [5] BORDWELL, David. a Kristin THOMPSON. *Film art: an introduction*. 10th ed. New York, N.Y.: McGraw-Hill, c2013. ISBN 9780073535104.
- [6] Evidence that the Great Pacific Garbage Patch is rapidly accumulating plastic. *Scientific Reports* [online]. 2018 [cit. 2018-05-09]. Dostupné z: <https://www.nature.com/articles/s41598-018-22939-w>
- [7] The Exponential Increase of the Great Pacific Garbage Patch. *Ocean Cleanup* [online]. [cit. 2018-05-09]. Dostupné z: <https://www.theoceancleanup.com/updates/the-exponential-increase-of-the-great-pacific-garbage-patch/>



## ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK

- Obr.   obrázok  
atď.   a tak ďalej  
tzv.   takzvaný  
napr.  napríklad  
resp.  respektíve

**ZOZNAM OBRÁZKOV**

- Obr. 1: Rick a Morty
- Obr. 2: Regular Show
- Obr. 3: Overweight
- Obr. 4: Hoja (Feuille)
- Obr. 5: Super business dancing night
- Obr. 6: Song of the Sea
- Obr. 7: Man
- Obr. 8: ToxiCity: life at Agbobloshie, the world's largest e-waste dump in Ghana
- Obr. 9: Hound
- Obr. 10: Stuck in the Sound – Let's Go
- Obr. 11: C2C – Delta
- Obr. 12: Siames – Wolf
- Obr. 13: KLAUZURY / letní semestr 2017 / pásma pro porotu
- Obr. 14: Winston
- Obr. 15-16: Gediminas Pranckevičius
- Obr. 17-18: Steve Cutts
- Obr. 19: dielo neznámeho autora
- Obr. 20-22: náčrty k filmu
- Obr. 23-27: výtvarnosti
- Obr. 28: používaný štetec
- Obr. 29-30: referenčné obrázky odpadu vo vode

## ZOZNAM PRÍLOH

Príloha 1 - Storyboard

