

# Tyranosaurus váli

## Dokumentácia prípravy, realizácia bakalárskej práce a rešerše

Lucia Jančárová

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba  
akademický rok: 2018/2019

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Lucia Jančárová**  
Osobní číslo: **K15237**  
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: Tyranosaurus válí – 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 60 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 240 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě - musí dodržet předepsaná kritéria při exportu. Výsledná podoba musí být v finálním (hotovém) tvaru.

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

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

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

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

Seznam odborné literatury:

**MCDONALD, Brian. Invisible ink: a practical guide to building stories that resonate. Seattle: Liberty, 2010. ISBN 9780984178629**  
**MACLEAN, Fraser a FOREWORD BY PETE DOCTER. Setting the scene: the art & evolution of animation layout. San Francisco: Chronicle Books, 2011. ISBN 0811869873**  
**GREGOR, Lukáš. Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company. Zlín: VeRBuM, 2011. ISBN 9788087500064**

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
Ateliér Animovaná tvorba  
Vedoucí praktické části: **prof. Ondrej Slivka, ArtD.**  
Ateliér Animovaná tvorba  
Datum zadání bakalářské práce: **3. prosince 2018**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **10. května 2019**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2018

dóc. Mgr. Irena Armutidisová  
*děkanka*



Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
*vedoucí ateliéru*

## **PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE**

### **Beru na vědomí, že**

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

### **Prohlašuji, že:**

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

Ve Zlíně dne: 5. 2. 2019

Jméno a příjmení studenta: Lucia Jančárová

podpis studenta

## **ABSTRAKT**

V teoretickej práci opisujem proces výroby krátkeho animovaného filmu Tyranosaurus váli. Od prvých nápadov a inšpirácií, cez literárny a technický scenár až k samotnej animácii. V texte sa tiež zaoberám mojim osobným prepojením s hlavnou postavou.

Kľúčové slová: tyranosaurus, dinosaury, animovaný film, ukulele

## **ABSTRACT**

Theoretical work describes the process of making animated short T-rocks. From the very-first ideas and inspirations, through literary and technical script to animation itself. Text also discusses my personal bond with the main character.

Keywords: tyrannosaur, dinosaurs, animated short, ukulele

*“Sucking at something is the first step to becoming sorta good at something.”*

(Jake the dog, Adventure Time)

*Rada by som sa poďakovala mojej blízkej rodine, za nekončiacu podporu a povzbudenie počas môjho štúdia.*

*Ďalej chcem poďakovať Michalovi Brezovi, ktorý pri mne stál aj v tých najťažších časoch.*

*Ďakujem Mgr. Lukášovi Gregorovi, Ph.D. Ivovi Hejzmanovi a prof. akad. mal. Ondrejovi Slivkovi, ArtD za ich cenné rady a pomoc pri výrobe filmu.*

*Tiež chcem poďakovať Ivanovi Štroblovi a všetkým, ktorí tu pre mňa boli, keď som potrebovala radu.*

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

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>8</b>
<b>I TEORETICKÁ ČASŤ</b> .....	<b>9</b>
<b>1 PREPRODUKCIA</b> .....	<b>10</b>
1.1 HEADANIE NÁMETU.....	10
1.2 NÁMET .....	12
1.3 SCENÁR .....	12
1.4 TECHNICKÝ SCENÁR.....	16
1.5 CHARAKTER POSTÁV .....	17
1.5.1 Tyranosaurus .....	17
1.5.2 Vedľajšie postavy.....	17
1.6 PROSTREDIE .....	18
1.7 VÝTVARNÉ RIEŠENIE .....	19
1.8 CHARACTER DESIGN.....	22
1.8.1 Tyranosaurus .....	22
1.8.2 Vedľajšie postavy.....	23
1.9 POZADIA.....	24
<b>II PRAKTICKÁ ČASŤ</b> .....	<b>27</b>
<b>2 PRODUKCIA</b> .....	<b>28</b>
2.1 ANIMATIK .....	28
2.2 ANIMÁCIA .....	29
2.3 HUDBA .....	31
<b>III PROJEKTOVÁ ČASŤ</b> .....	<b>33</b>
<b>3 POSTPRODUKCIA</b> .....	<b>34</b>
3.1 ZVUK.....	34
3.2 STRIH .....	34
<b>ZÁVER</b> .....	<b>36</b>
<b>ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY</b> .....	<b>37</b>
<b>ZOZNAM OBRÁZKOV</b> .....	<b>38</b>
<b>ZOZNAM PRÍLOH</b> .....	<b>39</b>



## ÚVOD

Spomínam si na časy, keď som sa ako dieťa tešila až ma rodičia vyzdvihnú zo škôlky a ja budem môcť doma pozerať kreslené rozprávky. Všetky boli v angličtine a ja som nerozumela ani jedno slovo, no nedokázala som od obrazovky odtrhnúť oči. Mamina mi dodnes pripomína ako som v úžase sedela na gauči s otvorenými ústami. Týmito postavičkami som počas rokov potom pokreslila nespočetné skicárce. Ocino mi odjakživa hovoril, že raz aj ja budem kresliť takéto rozprávky. Vra-  
vievala som mu, že ja také veci nikdy nedokážem.

A predsa, po toľkých rokoch dnes pracujem na svojom prvom krátkometrážnom animovanom filme. Dúfam, že som sa v mojej tvorbe aspoň trochu priblížila k tomu, čo kedysi to malé dievčatko sediace pred televízorom v obývačke tak obdivovalo.

## **I. TEORETICKÁ ČASŤ**

## 1 PREPRODUKČIA

V tejto časti teoretickej práce opisujem ako som pátrala po námete filmu, ako som sa potýkala s technickou prípravou, so zmenami scenára a moju cestu za výtvorným štýlom.

### 1.1 Hľadanie námetu

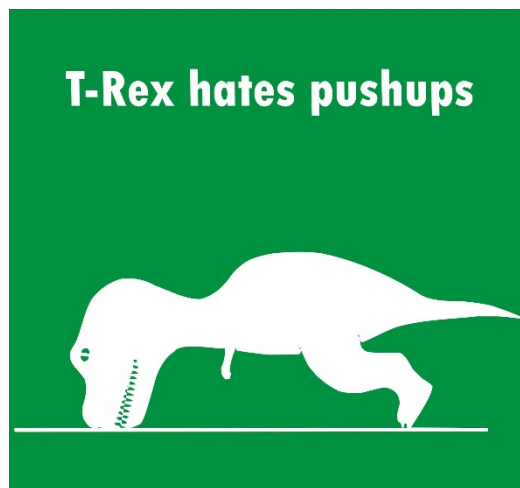
Hľadanie témy/námetu mojej bakalárskej práce ma popravde strašilo už niekedy koncom prvého ročníka. Rozprávali sme sa so spolužiačkami o námetoch pre naše cvičenia na ateliér a vtedy jedna z nich vyhlásila, že už má tému na svoj krátkometrážny bakalársky film. V tom momente sa mi stiahol žalúdok a myšlienka mojej nepripravenosti ma odvtedy strašila po zvyšok môjho štúdia.

Dlho som premýšľala nad animovaným videoklipom, už odmala strhávali moju pozornosť. Animácia na hudbu ponúka nespočetné možnosti jej plného využitia. Obzvlášť mám vo videoklipech rada animovanú kameru, rôzne metamorfózy a farebné prechody. Nikdy som však nenašla tú pravú skladbu, ktorú by som rada rozanimovala.

Ďalší námet, nad ktorým som často rozmýšľala bol skôr enviromentálneho charakteru. Mala som v hlave obrazy rôznych lesných duchov alebo bytostí prizerajúcich sa na skazu spôsobovanú ľudstvom. Chcela som vytvoriť niečo snové a fantastické, no zároveň so silným odkazom pre diváka. Tento nápad bol veľmi ambicióznym a mne blízky, pretože zachovanie prírody a úcta k nej sú pre mňa veľmi dôležité ako aj rôzne nadprirodzené bytosti z bájí. Avšak ani po dlhej dobe sa mi námet nepodarilo zhmotniť. Aj keď posolstvo filmu bolo jasné, nemala som dej príbehu. Bol letný semester druhého ročníka a ja som začínala naozaj panikáriť.

Jeden večer, počas nasledujúceho skúškového obdobia som pracovala na ilustráciách pre pána doc. akad. mal. Michala Zemana. Bola som unavená a postupom času ma to stále viac ťahalo k prokrastinácii. Zapla som počítač a utiahla som sa k sociálnym sieťam. Chvíľu som scrollovala, no potom som sa

zastavila na vtipnej kresbe tyranosaura. Tyranosaurus "ležal" na zemi opretý o hlavu a nohy, no nemohol sa postaviť, lebo medzi jeho rukami a zemou bola príliš veľká medzera. Vtedy sa mi nad hlavou rozvietila tá povestná žiarovka. Zhrabla som pero a papier a začala som vypisovať všetky činnosti, ktoré tyranosaurus s maličkými ručičkami nemôže vykonávať. Konečne som mala námet.



Obr. 1: podnet k filmu, 9gag.com

Spočiatku som sa prikláňala skôr k epizodickému rozprávaniu filmu. Po tom ako množstvo rôznych trampôt tyranosaura zaplnilo dvojstranu v skicári, som mala predstavu o filme založenom na gagových situáciách. No po konzultáciách v škole som došla k záveru, že takýto film by mal tendenciu k akejsi plytkosti a divák by si z filmu toho moc neodniesol. Pripadalo mi, že okrem tyranosaurových maličkých rúk a jeho neschopnosti príbeh vlastne nič nespojuje. Začala som teda využívať myšlienkové mapy. Chcela som nejakú hlbšiu myšlienku, odkázať nejaké posolstvo. A ním sa stala túžba byť v niečom dobrý/akceptovaný.

Túžba po akceptácii má asi pôvod niekde hlboko v mojom podvedomí. Vlastne, odkedy si pamätám som sa snažila začleniť sa medzi ostatných. Vždy som bola priateľská k ostatným, či už to bolo v škôlke alebo v škole, no aj ak som mala nejakú bližšiu skupinu priateľov, cítila som sa od nich vyčlenená. Aj dnes mám pocit, že tak úplne nezapadám. Neustále ma na pozadí mojej mysle prenasleduje ten pocit, že ma ostatní nemajú radi, sú so mnou len z ľúlosti, že moje názory sú hlúpe, že nezapadám. Tento slabý hlas, niekedy až krik, mi našepkáva negatívne myšlienky meniace sa v nepekne pocity. Túto stránku mojej osobnosti som podvedome preniesla do mojej postavy tyranosaura.

Zo všetkých činností, ktoré by tyranosauromi spôsobovali problémy som si vybrala hru na gitaru. Chcela som, aby mal nejakú záľubu, niečo čo ho odtrhne od reality a pomôže mu zabudnúť na ťažkosti jeho života. Tou záľubou mala byť hudba. No gitara je príliš veľká a on ju kvôli svojim malým rukám nevie ani len udržať. A tak sa v mojej hlave zrodil nápad s ukulele.

Príbeh sa začal konečne ucelovať. Už to neboli len jednotlivé gagy nenaväzujúce na seba. Teraz dej spojovala hra na hudobný nástroj a túžba po uznaní. Bol november a ja som konečne mala námet mojej práce.

## 1.2 Námet

Tyranosaurus má už ako malý problém sa začleniť medzi ostatné dinosaurie "deti" kvôli svojej nešikovnosti spôsobenej malými rukami. Jedného dňa, keď ho otec vyzdvihne zo škôlky, prechádzajú okolo obchodu s hudobnými nástrojmi. Malý tyranosaurus si všimne veľkú gitaru vo výklade a zatúži po nej. Je preňho ale príliš veľká. Na narodeniny dostane ukulele, ktoré sa stane jeho únikom z náročnej reality. Ukulele ho sprevádza až do dospelosti, kedy pracuje ako výpomoc v miestnom hudobnom podniku. Každý deň počas práce sleduje tamojšieho gitaristu a túži byť ako on, stáť na pódiu a nechať sa unášať muzikou. Raz večer, keď po záverečnej umýva podlahu, sa konečne odváži vziať svoje ukulele a vystúpiť na pódium. Spočiatku otáľal, no hudba tyranosaura preniesie do vlastného sveta a vôbec si nevšimne, že si ho niekto prišiel vypočuť. Keď jeho pieseň skončí a otvorí oči, uvidí gitaristu, ktorého tak obdivoval. Spočiatku sa zdesí, no ako uvidí v gitaristových očiach uznanie, naberie odvahu, nadýchne sa a začne znova hrať. Konečne sa prestane báť a schovávať.

## 1.3 Scenár

Keď som už mala základnú kostru príbehu, prišiel na rad literárny scenár. Na radu pána Hejcmana som napísala niekoľko verzií, ktoré som potom s ním konzultovala. Dlhú som sa upínala na variant, kde tyranosaurus ako tínedžer v škole poku-

kuje po jednej dinosaurici. Konečne sa odhodlá ísť za ňou, no predbehne ho spinosaurus so svalnatými rukami. Tyranosaurus sa teda rozhodne začať cvičiť, no nedokáže spraviť ani jeden klik. Táto verzia príbehu vydržala až do fázy animatiku. Po konzultácii s pánom Gregorom som ale uznala, že sa tak úplne nezhoduje s charakterom tyranosaura.

S prvým aktom filmu som nemala problém. Expozícia mi bola totiž od začiatku jasná: do deja nás uvádza scéna v dinosaurej škôlke. Tyranosaurus sa snaží poskladať vežu z kamennej stavebnice, no nedočiahne na jej vrch, stratí balans a nešikovne rozhádže všetko navôkol. Divák sa tak dozvie o tyranosaurovej nešikovnosti a jeho malom nedostatku.

Otec vyzdvihne tyranosaura zo škôlky. Cestou domov prechádzajú okolo obchodu s hudobnými nástrojmi, kde sa malý tyranosaurus zamiluje do veľkej elektrickej gitary. V tomto momente nastáva podnecujúca udalosť- pravý začiatok príbehu<sup>1</sup>. Sám seba si predstavuje ako rockovú hviezdu hrajúcu na gitaru so šialeným make-upom, topánkami na platforme a všetkým, čo k tomu patrí. Plný nadšenia zavolá otca, ktorý mu ale dá najavo, že gitara je pre ich tyranosaurie ruky príliš veľká. Sklamáný tyranosaurus tak odchádza domov naprázdno. Ešte raz sa zastaví, aby sa smutne pozrel na vysnívanú gitaru.

Nasledujú tyranosaurove narodeniny. Sedí sám, skleslo sa pozerá von z okna na hrajúce sa deti. Na rad však prichádza osudový moment. Rodičia mu darujú veľkú škatuľu s mašľou. Keď ju tyranosaurus otvorí, uvidí v nej niečo nečakané. Vnútri sa totiž nachádza maličké ukulele. Chvíľu naň hľadá, no potom ho schmatne a objíme. Pán Gregor mi poradil dať dôraz na okamih, kedy tyranosaurus zbadá ukulele po prvý raz. Vytvorí sa tak napätie kedy divák nevie, ako postava zareaguje.

---

<sup>1</sup> MCDONALD, Brian. Invisible ink: a practical guide to building stories that resonate. Seattle: Liberty, 2010. ISBN 9780984178629

Ako som už napísala vyššie, najväčší problém mi robila druhá tretina scenára. Obmenila som viacero verzií. Vedela som, že chcem aby sa odohrávala počas tyranosaurovho školského veku. Ostatne, je to prirodzený vývoj deja. Rozhodla som sa pre scénu v školskej jedálni. Dinosauri dostanú na obed burger (bylinožravci majú samozrejme vegetariánsky). Zdá sa, že nikto nemá s týmto jedlom problém, napokon každý jednoducho chytí jedlo do rúk a spokojne doň zahryzne. Nie však tyranosaurus. Burger je obrovský a jeho ruky primalé. Keď sa mu konečne podarí pokrm uchopiť, nedokáže ho udržať v rukách celý pokope a zahryzne len do prázdnej zeme.

Ešte v pôvodných skicách som mala tyranosaura ako študenta vysokej školy. Predstavovala som si, ako mu spôsobujú problémy jednoduché činnosti akými sú písanie na počítači alebo pitie piva. Scéna, kde sedí so spolužiakmi v bare, snaží sa socializovať, no má problém uchopiť obrovský pohár s pivom a nakoniec ho rozleje, mi pripadala nesmierne vtipná. Vydržala až do fázy storyboardu, no nakoniec som ju z časových dôvodov vyhodila.

Do druhého aktu filmu som chcela dostať rutinu tyranosaurovej práce v hudobnom podniku. Práca ho nenapĺňa, naopak je skôr stresujúca a navyše je nútený sa každý deň pozerieť na kapelu hrajúcu na pódiu. Pozornosť strháva najmä gitarista pterodaktyl. Kiež by mal tyranosaurus tak dlhé ruky ako on, dokonalé pre gitarové sóla. Tyranosaurove ručičky sú dobré jedine na utieranie stolov a podlahy. Jedinou úľavou je pre ňo malé ukulele. Každý večer, keď sa vráti z práce, sadá si na posteľ a necháva sa unášať brnkaním po jeho strunách.

Ku kolízii v príbehu dôjde, keď tyranosaurus naruší rutinu a odhodlá sa vziať ukulele na pódium. Dochádza však u neho k akémusi vnútornému boju, má strach, že by ho tam niekto našiel. Po chvíli odhodlávania zahrá prvé noty a nechá sa hrou pohltiť. Ani si nevšimne dvoch členov kapely pod pódium, ktorých zvonka priláka melódia. Keď spokojne dohrá a otvorí oči, zarazí sa. Pod pódium stoja dvaja členovia kapely, hlavne teda gitarista, ktorého tyranosaurus tak obdivuje. Nastane dôležitá chvíľa ticha, moment napätia. Dvaja hudobníci začnú s úsmevom tleskať.

Tyranosaurus v nemom úžase hľadí na svoj hudobný idol. Pochopí, že v hre na ukulele je skutočne dobrý. Zatvorí oči, nadýchne sa a pokračuje v hraní. Začujeme prvé noty a vtedy film končí.

Záverečná časť filmu sa však neobišla bez debaty. Dlho som sa nevedela rozhodnúť, či budú pod pódium stáť len dvaja muzikanti, alebo celý dav dinosaurov. Aj keď druhá možnosť ponúkala veľkolepý, uspokojujúci záver, rozhodla som sa pre prvú. Grandiózne finále mi akosi nebolo po chuti. Mala som pocit zo skĺznutia ku klišé ak by som sa rozhodla pre skandujúci dav. Na druhej strane variant, kde pod pódium stoja len dvaja diváci, navyše takí, ktorých tyranosaurus obdivuje, sa mi zdá omnoho významnejší. Častokrát je uznanie práve od našich vzorov dôležitejšie. Taktiež je táto forma deja citlivejšia a celkovo tak sedí viac ku mne.

Nastal však problém so zvoleným záverom príbehu. Pôsobil veľmi nudne, nedošlo ku žiadanej gradácii. Nechcela som sa vzdať toho intímneho zakončenia príbehu. Pán Gregor mi navrhol vyriešiť tento otáznik potitulkovou scénou. V záverečnom momente keď tyranosaurus zahrá prvú notu, začínajú titulky, no hudba pokračuje. Pieseň skončí až v potitulkovej scéne, kde tyranosaurus stojí na veľkom pódiu spolu s muzikantmi. Pod nimi jasá nadšený dav dinosaurov. Keď hudba dohrá, spustí sa veľký aplauz. Týmto spôsobom sa príbeh ucelil, dostal svoje zaslúžené finále a zároveň som v ňom mohla nechať určitú citlivosť, ktorá je pre mňa dôležitá. Úlohou potitulkovej scény vo filme je naznačiť divákovi pokračovanie príbehu alebo kompletne zmeniť jeho význam. Stopáž je zväčša niekoľko sekúnd až 3 minúty.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> KOLCHINA, T.F; BORISENKO, E.G; KRAVCHENKO, O.A; FOMINA, Z.V. Post-credit Scene as a Component of the Final Credits in a Modern Film Text. . 2017, . ISSN:2303-9868.

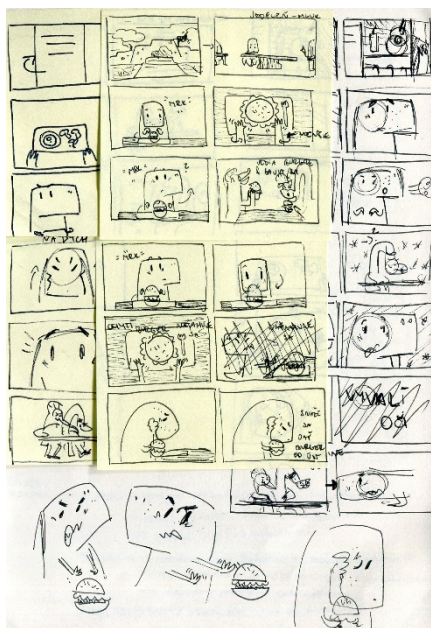


Premýšľala som tiež nad vedľajšími postavami v bare, kde tyranosaurus pracuje. Mala som verziu so šéfom, ktorý naňho neustále tlačí, čo tyranosaura ešte viac stresuje. Tento nápad som rýchlo zavrhla, pretože postava šéfa nemala pre mňa opodstatnenie, zavádzala mi. Tiež sa objavila verzia, kde v podniku miesto kapely na pódiu sedí speváčka. Tyranosaurus sa na ňu každý deň z diaľky pozerá a túži stáť vedľa nej hrajúc na ukulele. V tejto verzii príbehu dinosauria speváčka nachádza samotného tyranosaura hrajúceho na pódiu, so spevom sa k nemu pridá a nakoniec spolu skončia ako pár. S touto variantou som však nebola príliš stotožnená, nakoľko podľa mňa zachádza k prílišnému klišé. Po konzultácii s pánom Gregorom sme napokon došli k záveru, že romantická línia v príbehu nie je potrebná.



Obr. 2: Dinosauria slečna, štúdia

#### 1.4 Technický scenár



Obr. 3: štúdia scenára

Konečne som pred sebou mala literárny scenár. Ako ďalší prišiel na rad scenár technický. Vzala som ceruzu a pár papierov, z ktorých sa po pár dňoch stala poriadna kopa. Síce som už mala niekoľko strán skíc tyranosaura v rôznych situáciách, no storyboard je veľmi dôležitá časť prípravy a ja som ju nechcela podceňiť. Rôzne veľkosti záberov poskytujú divákovi odlišné informácie. Veľké celky pomáhajú divákovi pri orientácii v priestore, detaily slúžia k upozorneniu na určitú vec alebo k vyjadreniu emócie.

Keď som bola spokojná so svojím obrázkovým scenárom, papiere som oskenovala a importovala do programu TvPaint Animation Pro, kde som jednotlivé zábery rozostrela na časovú os. Dostala som tak približnú stopáž a dĺžku záberov. Vďaka digitálnej verzii bolo tiež jednoduchšie scenár upraviť a skonzultovať.

## 1.5 Charakter postáv

Dej filmu sa sústreďuje na hlavnú postavu tyranosaura a jeho cestu životom. Vyskytujú sa v ňom aj vedľajšie postavy, ktoré príbeh dopĺňajú.

### 1.5.1 Tyranosaurus

Tyranosaurus to nemá ľahké. Život mu už odmala dáva najavo aký je ťažký, keď máte malé ruky. Túži zapadnúť medzi ostatných, no nedarí sa mu. V škôlke nechtiac zničí vežičky zo stavebnice. Keď uvidí krásnu, nablýskanú gitaru otec mu dá najavo, že je určená pre dinosaurov s dlhšími pažami. Ani na jeho narodeninovú oslavu nik nepríde. Tyranosaurus má odjakživa pocit odlúčenosti a osamotení. Keď však dostane ukulele, niečo sa zmení. Síce to nie je gitara, ktorá sa mu tak páčila, no ukulele je pre neho o to drahšie. Predstavuje onen únik od všednej reality, ponorenie sa do vlastného sveta, kde zabúda na svoje nedostatky. Hra na ukulele mu vždy vyčarí úsmev na tvári. Postava tyranosaura počas filmu prejde vývinom od smutného utiahnutého dieťaťa, cez vystresovaného zamestnanca podniku k dinosaurovi, ktorý naberie odvahu, čelí svojmu strachu, zmieri sa s vlastným nedostatkom a premení ho na prednosť.

### 1.5.2 Vedľajšie postavy

Prvá vedľajšia postava, s ktorou sa v snímke stretávame je malý triceraptos. Objaví sa hneď v prvom zábere filmu, kde pokladá kameň na vrchol kamennej veže. Má rolu akéhosi uvádzača do deja. Zároveň slúži ako kontrast voči tyranosaurovi, ktorý má problém dočiahnuť na vrchol veže a svojou nešikovnosťou ju zhodí. Tricerapta to samozrejme nahnevá.

Ďalšími postavami sú tyranosaurí rodičia. S ako prvým sa stretávame s otcom-tyranosaurom, keď berie svojho syna zo škôlky. V nasledujúcej scéne pri výklade

obchodu s hudobnými potrebami dáva synovi najavo, že gitary sú príliš veľké pre ich malé tyranosaurie ruky. Nato ale tyranosaura s úsmevom pohladí po tvári a zavelí na odchod.

Rodičia mi tiež poslúžili k uvedeniu malého ukulele do deja. Počas osamelej oslavy narodenín darujú tyranosaurovi veľký obal na gitaru s mašľou. Tyranosaurus darček otvorí a keď vnútri zbadá maličké ukulele okamžite si ho zamiluje.

S nasledujúcim párom vedľajších postáv sa stretávame v školskej jedálni. Bron-tosaurica a spinosaurus sedia za stolom, bavia a smejú sa, popritom bezstarostne odhrýzajú z burgrov. Tyranosaurus sa po chvíli pozorovania rozhodne do burgru zahryznúť, čo ale preňho moc dobre nedopadne.

Posledným párom vedľajších postáv je kapela z podniku, kde tyranosaurus pracuje. Bubeník ankylosaurus a gitarista pterodaktyl. Pterodaktyl je z dvojice dôležitejší, hrá totiž na elektrickú gitaru a pre tyranosaura je akýmsi vzorom, ktorému by sa chcel aspoň trochu priblížiť. Bubeník slúži len k dokresleniu prostredia, vo filme nemá žiadnu dôležitú úlohu.

Vyššie spomínaná charaktery sú síce vedľajšie, no sú dôležité pre vývin hlavnej postavy a deja, taktiež však pomáhajú dokresliť prostredie.

## 1.6 Prostredie

Dej filmu je zasadený do prehistorického obdobia, má však prvky modernej doby. Budovy sú vytesané z kameňa, naokolo je bohatá vegetácia. Myšlienku mi vnukol seriál Flinstonovci, ktorý sa odohráva v praveku, no existujú v ňom výdobytky modernej doby. Sprvu som sa pohrávala s myšlienkou spojenia dinosaurov s modernou technológiou ako napríklad smartfóny. To mi však pripadalo silené. Svet tyranosaura je teda zasadený do akejsi civilizovanej džungle, kde dinosaury bývajú v jaskynných domoch, deti chodia do škôlky a dospelí do práce. Nachádzajú sa v ňom aj rockové hviezdy či dopravné prostriedky, moderná technológia ako počítače nie je zobrazená. Nechávam to na fantázii diváka.

Tyranosaurov príbeh sa odohráva na časovej linke niekoľkých rokov, od detstva až po dospelosť. Z toho niekoľkokrát v jeho izbe. Aby bolo jasné, že tyranosaurus

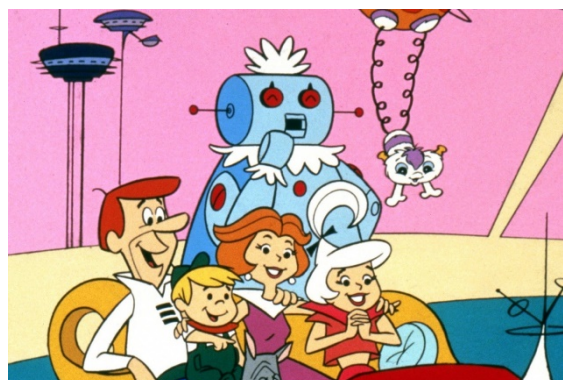
dospieva, musela som vizuálne odlíšiť nielen jeho postavu, ale aj prostredie jeho izby. Počas detstva sa v nej teda nachádzajú hračky, cez dospievanie sa zbaví hračiek a pribudnú plagáty muzikantov na stenách a keď dospeje do izby pribudnú knihy. Ukulele však ostáva položené na posteli, na svojom čestnom mieste.

## 1.7 Výtvarné riešenie

Odjakživa som v mojej tvorbe tiahla k americkému cartoonu. Typické sú preň hrubé čierne kontúry, sýte farby a štylizované tvary. Tieto znaky som podvedome zahŕňala do svojich kresieb už ako dieťa. Veľmi ma ovplyvnili Looney tunes, seriály od štúdia Hanna-Barbera či Powerpuff girls. V mojej bakalárskej práci som chcela dosiahnuť vzhľad cartoonu, no zároveň som nechcela stratiť svoj vlastný rukopis.



Obr. 5: Powerpuff girls, Warner Bros



Obr. 4: The Jetsons. Hanna-Barbera

Pri tvorbe dizajnu postáv som sa pozastavila na očiach. Väčšinou ich kreslím klasicky ako dva biele kruhy s čiernymi zreničkami vnútri. No posledné roky strávené vyfarbovaním tisícov očných buliev ma naučili, že v animovanom filme je najjednoduchšie ako oči použiť jednoduché čierne bodky. Môže však nastať problém, kedy tieto "očné bodky" nie sú dostatočne expresívne. Preto, ak to situácia vyžaduje, pridávam do očí odlesk alebo keď je postava vydesená pridávam očné bielko pre efekt vypleštených očí.

Dlho som premýšľala, či spraviť film s linkou alebo bez nej. Ešte v prvom ročníku som sa po druhej semestrálnej práci zaprisahala, že už nikdy nespravím film s linkou nakoľko kreslenie pekných, precíznych kontúr mi zabralo večnosť. Naviac, filmy bez hrubého obrysu postavy sa mi veľmi páčia a tento prvok som chcela dostať aj do mojej tvorby. No po niekoľkých návrhoch bez vonkajšej linky, len s vnútornými kontúrami som túto myšlienku zavrhla. Tento štýl sa jednoducho nehodil do môjho filmu.

S výberom farieb pre postavy som bola tiež veľmi nerozhodná. Chcela som zachovať obmedzenú paletu zemitých tónov aj napriek výsledkom štúdií, ktoré ukazujú dinosaury pokryté pestrými farebnými perami<sup>3</sup>. Pán Gregor mi však naznačil, že odtieň, ktorý som vybrala pre tyranosaura sa pre hlavnú postavu veľmi nehodí. Mám síce rada zemité tóny okrovej a vyblednuté farby, no musela som súhlasiť. Postava tyranosaura by tak medzi ostatnými zanikala. Vybrala som preto tri farby: zelenú, zemitejšiu oranžovú a horčicovú žltú. Počas vyfarbovania filmu sa rozhodnem pre finálnu farbu.



Obr. 6: farebné variácie

Riešila som aj otázku, či budú všetky dinosaury chodiť len po dvoch nohách. V pôvodných návrhoch sa totiž objavil stegosaurus stojaci na všetkých štyroch. Keď som skice doniesla na konzultáciu, pán Hejzman podotkol, že ak postavy chodia po štyroch nohách pôsobia viac divoko a menej ľudsky. Všetky postavy som teda vzpriamila aby stáli na dvoch nohách a predné končatiny používajú ako ruky. Týmto krokom sa svet znova o trochu viac zjednotil.

---

<sup>3</sup> LI, Quanguo, Ke-qin GAO, Jakob VINTHER, et al. Plumage Color Patterns of an Extinct Dinosaur. Science [online]. American Association for the Advancement of Science, 2010, 327(5971), 1369-1372 [cit. 2019-05-07]. DOI: 10.1126/science.1186290. ISSN 00368075



Obr. 8: Stegosaurus, skica



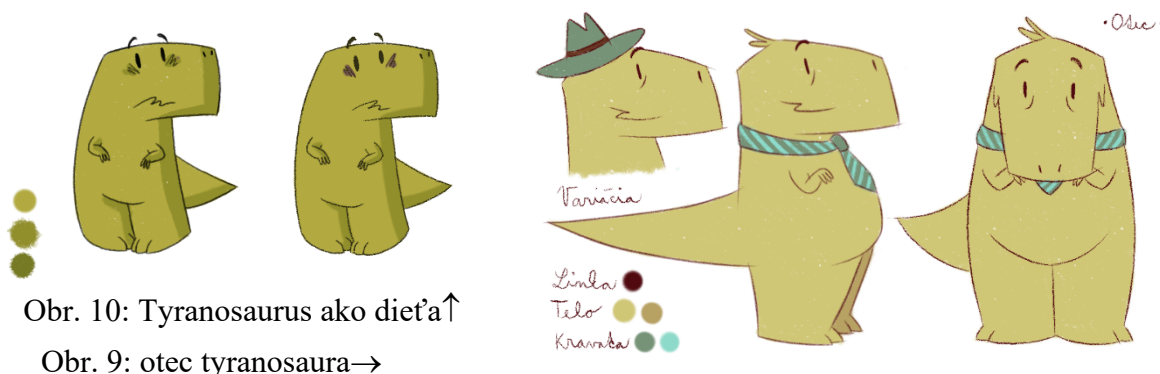
Obr. 7: Spinosaurus, nepoužitý návrh

Čo obliecť dinosaurom? Iba nohavice či sukňu? Alebo nosia aj košeľe a tričká? Oblečenie bolo ďalším otáznikom nad mojou hlavou. Ak by ostatné dinosaury nosili nohavice, ako by sa do nich tyranosaurus obliekal? Krátke ručičky by mu to určite nedovolili a on by musel chodiť nahý. Podobný problém má aj Káčer Donald, ktorý síce nosí košeľu bez nohavíc, no na pláž si nedovolí ísť bez plaviek. Tejto trápnej situácii som sa ale chcela vyhnúť a tak nakoniec žiadny z dinosaurov nenosí oblečenie. Aby však nepôsobili príliš plocho a nudne pridala som im tiene. Občas ale majú na sebe aj doplnky: tyranosaurus nosí v práci motýlika, aby bolo poznať, že je zamestnanec baru alebo brontosaurica v školskej jedálni má na sebe náhrdelník.

## 1.8 Character design

### 1.8.1 Tyrannosaurus

Kedže som postavy vo filme musela rozpohybovať, nechcela som ich príliš komplikovať rôznymi detailami. Snažila som sa o čo najjednoduchší tvar, zároveň však muselo byť jasné, že sa jedná o rozličných dinosaurov. Tyrannosaurus prešiel množstvom zmien. Pôvodne som sa držala kostry reálneho tyranosaura. Pri skicovaní som však siluetu postupne viac a viac zjednodušovala a štylizovala. Moja postava nie je žiadny predátor, no skôr utiahnutý a bojzlivý jednotlivec. Tyranosauri sú v dnešnej popkultúre často vykresľovaní ako krvilační, nenásytní vrahovia ničiaci všetko, čo im skríži cestu. Pravda, tento druh dinosaura je síce obávaný predátor, s ktorým sa väčšina dinosaurov určite stretnúť nechcela. Podstatou ich bytia bolo vyvolávanie strachu v ostatných. Mój tyrannosaurus má však strach ukrytý vnútri seba. Do určitej miery je to akási metafora, kde najobávanejší jedinec má tie najväčšie obavy. Tento aspekt som potrebovala dostať do tyranosaurivho dizajnu. Dospela som k základnému tvaru obráteného písmena L. Chcela som vytvoriť milo pôsobiacu verziu tyranosaura, ktorú by si divák obľúbil a súcitil s ňou<sup>4</sup>. Zo siluety hlavnej postavy som vychádzala aj počas tvorby tyranosaurích rodičov.



Obr. 10: Tyrannosaurus ako dieťa↑

Obr. 9: otec tyranosaura→

<sup>4</sup> GREGOR, Lukáš. *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company*. Zlín: VeRBuM, 2011. ISBN 9788087500064.

Ostatné postavy sú štylizované o niečo menej a viac sa približujú k reálnej siluete dinosaurov.

### 1.8.2 Vedľajšie postavy

Keď som sa rozhodovala, aké dinosaury použijem ako vedľajšie postavy, hľadala som hlavne na dĺžku ich predných končatín. Chcela som tým tyranosaura ešte viac izolovať od sveta ostatných a vytvoriť určitý kontrast. Z historického hľadiska som na presnosť nedbala a tak sa v mojom filme objavujú druhy, ktoré reálne spolu nenažívali v rovnakom období. Jednak som nebrala ohľad na stravu dinosaurov: mäsožravé druhy nejedia bylinožravých dinosaurov, naopak nažívajú spolu v pokoji.

S prvou vedľajšou postavou sa stretávame už v prvom detailnom zábere filmu, keď pokladá kameň na vežu. V zápätí dôjde k strihu na celok a divák uvidí, že ruka patrí malému triceratopovi. Triceratops bol jedným z prvých kandidátov do filmu, vďaka skutočnosti, že je jedným z najznámejších dinosaurov a má relatívne vhodnú dĺžku predných končatín. Taktiež mi predstava malého, nadurdeného a bacuľatého triceratopa pripadala milá. Keďže reálnemu triceratopovi vyrastá z lebky typický plochý a kostený útvar nemohla som naň pri tvorbe návrhov zabudnúť. Až pri animácii som zistila, aký bič som si na seba uplietla. Vďaka plochému útvaru na hlave bolo animovanie tejto postavy neľahkým orieškom.

V tyranosaurovej škole prichádzajú na rad brontosaurica a spinosaurus. Ešte v prvých verziách scenára brontosaurica hrala úlohu tyranosaurovej tajnej lásky. Tento druh dinosaura je tiež jedným z najznámejších, preto som ho chcela dostať do filmu. Nakreslila som ju ako protivné, namyslené dievča s topánkami na plaforme. Spinosaurus mal byť tyranosaurov protivník so svalnatými rukami, ktorý mu dievča ukradne. Ako agresívny mäsožravý dinosaurus a protivník tyranosaura vo filme Jurský park bol pre mňa dokonalou voľbou. Túto verziu príbehu som však vo fáze technického scenára zavrhol a spolu s ňou aj postavy. Neskôr som sa k nim ale vrátila a použila som ich v školskej jedálni jediacich hamburgre. Ich



dizajn je pomerne jednoduchý a drží sa reálnej predlohy. Brontosaurica však neprirodzene ohýba krk a má tiež doplnky ako topánky a náhrdelník.

Najdôležitejšími vedľajšími postavami sú kapelníci z hudobného baru. Voľba gitaristu bola jednoduchá. Vybrala som pterodaktyla. Vďaka svojim dlhočizným rukám je pre hru na elektrickú gitaru ako stvorený. Oproti reálnym proporciám som ruky o niečo skrátila a predĺžila som mu nohy. Chcela som aby jeho postava pôsobila ako bezstarostný umelec a tak dostal zhrbený chrbát a vystrčený krk.

Nejakú dobu som premýšľala, ktorý dinosaurus by bol vhodný ako bubeník. Chcela som aby pôsobil ťažkopádne. Počas rešerše na internete som našla ankylosaura. Jeho zaguľatená silueta s akýmsi ostnatým brnením a chvost zakončený kyjakom boli dokonalým kandidátom pre dinosaura-bubeníka. Aby som však príliš netrpela pri jeho animácii, snažila som sa jeho dizajn čo najviac zjednodušiť.



Obr. 12: Pterodaktyl, návrh



Obr. 11: Ankylosaurus, návrh

## 1.9 Pozadia

Vymyslieť základný dizajn postavy mi väčšinou zaberie pár minút, no nakresliť pozadie, to je už horšie. Kresba prostredí vôbec nepatrí do mojej komfortnej zóny. Počas štúdia som túto úlohu vždy odložila nabok, aby som mohla čo najviac času venovať animácii. Dobešla ma moja nezodpovednosť voči kresbe prostredí. Spočiatku som s týmto nedostatkom bojovala tak, že som skicovala rôzne rastliny, hľadala som štýl, s ktorým sa mi dobre pracuje. Inšpiráciu som brala z plošných, dohranata štylizovaných pozadí od Hanna-Barbera. Páči sa mi retro pocit, ktorý dodávajú. Zároveň som sa tiež inšpirovala v súčasnom cartoone. Vizuál seriálu

Gravity Falls ma uchvátil už v prvom zábere. Pozadia sú kreslené digitálne, používajú kontúru, zároveň majú v niektorých aspektoch hranatú štylizáciu cartoonov minulého storočia. V prostrediach sa taktiež veľmi pekne pracuje so svetlom.



Obr. 13: Gravity falls, Walt Disney company

Na Vianoce som od sestry dostala komix Hilda od Luka Pearsona. Veľmi sa mi páčila vymedzená paleta farieb. Plná nadšenia som začala pozerať rovnomerný seriál. Výtvarné riešenie sa mi tak páčilo, že aj ja som sa rozhodla vymedziť si niekoľko farieb a požívať len ich odtiene.

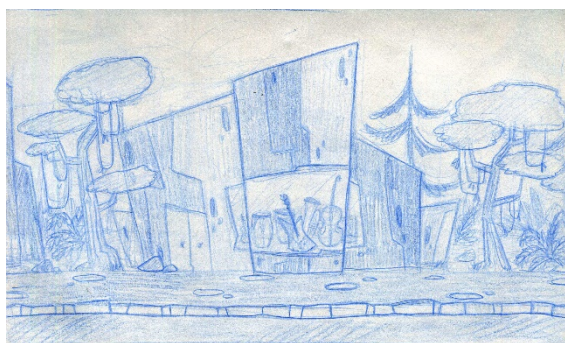


Obr. 15: pozadie, Hucklebery Hound, Hanna-Barbera



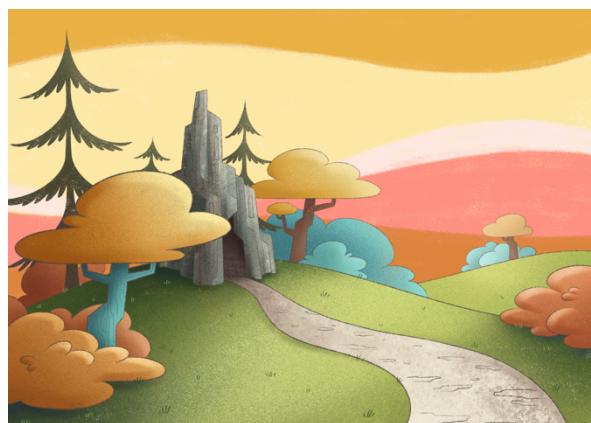
Obr. 14: Hilda the series, Netflix

Samozrejme, nikdy nechcem kopírovať existujúci štýl kreslenia. Všetky tieto vplyvy som vzala a skĺbila som ich dohromady s mojím výtvarnom. Síce som konečne vedela, akým smerom sa chcem s pozadiami uberať, narazila som však na prekážku. Pozadia, ktoré som nakreslila boli až príliš detailné. Fraser MacLean v knihe *Setting the Scene: the art & evolution of animation layout*<sup>5</sup> píše, že divák by sa mal pozeráť hlavne na animáciu, nie na pozadia. Musela som sa teda vzdať príliš popisných detailov.



Obr. 17: pozadie, návrh↑

Obr. 16: nepoužité pozadie→



Na kreslenie pozadí používam aplikáciu Procreate. Od začiatku som bola rozhodnutá, že môj bakalársky film bude kreslený výhradne digitálne. Mala som však problém s kreslením v programe TvPaint Animation. Program síce používam na animáciu už asi tri roky a naozaj mi vyhovuje, nie som však zvyknutá v ňom ilustrovať. Dlho som sa trápila so snahou vyprodukovať štýl pozadí, s ktorým by som bola aspoň trochu spokojná, no každá moja snaha putovala do virtuálneho koša. Kamaráti mi navrhli skúsiť Procreate. V aplikácii som vtedy kreslila už zhruba rok a nedám na ňu dopustiť. Ponúka širokú škálu štetcov a cerúz, ktoré sú takmer na nerozoznanie od reálnej kresby na papier. Taktiež sa ovláda veľmi intuitívne, čo zrýchľuje workflow.

---

<sup>5</sup> MACLEAN, Fraser. *Setting the scene: the art & evolution of animation layout*. San Francisco: Chronicle Books, c2011. ISBN 9780811869874.

## **II. PRAKTICKÁ ČASŤ**

## 2 PRODUKCIA

Ako som vyrábala film. O prekážkach, ktoré ma stretli počas tejto cesty. Ako som sa pokúsila ich prekonať a čo som sa vďaka nim naučila.

### 2.1 Animatik

Animatik vlastne slúži ako storyboard na časovej osi. Vďaka animatiku má autor lepšiu predstavu o dĺžke a náväznosti záberov.

Prvý raz som oskenovaný storyboard dala na časovú os ešte v decembri 2017. Zábery boli ale príliš krátke a divák mal problém sa vo filme kvôli rýchlosti zorientovať. Pripomienky z konzultácie som vzala do úvahy a zábery som predĺžila. A predĺžila som ich snáď ešte stokrát. S dĺžkou záberov som počas štúdia mala vždy problém. Nemám moc cit pre rytmus, čo nie je pre animátora zrovna veľká výhra. Môj film je plný emócií, takže pomalšie tempo je potrebné, aby sa divák vedel vcítiť do postavy tyranosaura a prežívať tieto emócie spolu s ním. Postupne som zmysel pre rytmus začala nadobúdať, no mám pred sebou ešte dlhú cestu.

Spočiatku som sa snažila mať animatik čo najlepšie pripravený na finálnu animáciu. Detailne som si naskicovala všetky pozadia aby mi pri animácii všetko pekne sedelo. Rozhodla som sa poriadne si rozkresliť všetky hlavné fázy a potom už len dokresliť medzifázy. Táto predstava síce v mojej hlave fungovala bez problémov a šetrila čas, no opak sa stal pravdou. Metóda mi vydržala asi do tretiny filmu. Začala som teda robiť voľnejšie, menej preanimované skice.

Pravdou je, že tretí ročník pre mňa nebol najľahší. Snažila som sa dodržať časový plán ateliéru a film som chcela stoj čo stoj odovzdať v riadnom termíne. Krok sa mi darilo udržiavať do decembra roku 2017, potom som začala zaostávať. Moje psychické zdravie bolo v tej dobe veľmi zlé a ja som sa počas vianočných prázdnin ocitla na úplom dne. Nechcela som si však priznať vlastnú slabosť a nechať

depresiu zvířazít nado mnou. Ako som už písala vyššie, dostala som sa asi do tretiny filmu a potom som spomalila. Keď sa na to pozerám spätne, vidím že som bola skutočne veľmi unavená nielen psychicky ale aj fyzicky. Stálo predou mnou rozhodnutie: budem sa snažiť dokončiť film do mája 2018 alebo predĺžim štúdium a film odovzdám o rok. Rozhodla som sa pre druhú možnosť. Oddych som skutočne veľmi potrebovala. Nasledujúci zimný semester som strávila študentským pobytom v Nórsku, kde som si okrem iného vyskúšala techniku stop-motion. Túžba a nadšenie z práce na animovanom filme sa po dlhom čase navrátili. Odstup od filmu mi určite pomohol získať naň nový pohľad. Keď som mala voľný čas vracala som sa k môjmu príbehu o tyranosauromi a robila som na ňom. Domov som sa vrátila v polovici decembra 2018 a zaviazala som sa čo najrýchlejšie dokončiť animatik.

V januári 2019 som sa vrátila do Zlína. Vzápätí som animatik konzultovala s pánom Hejcmanom. Vytkol mi opakovanie záberov v druhej polovici, s čím som musela súhlasiť. Bála som sa, že film nestihnem doanimovať a tak som v časti, kde sa tyranosaurus dostáva do stereotypnej práce, recyklovala niekoľko záberov. To však pôsobilo príliš repetične a hrozilo, že divák sa bude nudiť a stratí záujem. Zábery som teda prerobila tak, aby sa líšili uhly kamery, či ich samotná veľkosť. Keď sa na prácu pozerám dnes, osobne by som použila viac veľkých celkov pre podporu tyranosarovho pocitu osamotenía. Celkovo vidím, že sa nesmiem báť využívania zaujímavých uhlov kamery. Tiež chcem viac experimentovať s animovanou kamerou, ktorú som v bakalárskej práci nevyužila vôbec, čo mi je trochu ľúto. Nechcem však na existujúcich záberoch robiť príliš veľa zmien, pretože film by som tak nikdy nedokončila. Tieto poznatky budem brať na vedomie v nasledujúcich projektoch.

## 2.2 Animácia

Po hotovom animatiku som sa konečne vrhla na finálnu animáciu. Keďže som animatik tvorila v programe TvPaint Animation Pro prechod k animácii bol jednoduchý a prirodzený. Najnovšia verzia ponúka aj možnosť pohybu kamery, čo mi pri

práci velmi pomohlo. Je však trocha kostrbatá a preto budem finálnu kameru robiť až v postprodukcii v programe Adobe After Effects.

Pri animácii sa snažím čo najviac dodržiavať character sheets, ktoré som si nakreslila. No občas sa animátorovi stane, že si dizajn postáv musí podľa potreby trochu prispôbiť. Toto neobišlo ani mňa a môjho tyranosaura. Film je síce postavený na jeho krátkych ručičkách, no pri niektorých akciách som bola nútená mu ruky o niečo predĺžiť. Spravila som tak napríklad v scéne, kde tyranosaurus sedí na posteli a rozhodne sa vziať ukulele do rúk. Predĺžené ruky sa mi ale podarilo zamaskovať použitím princípu Squash and Stretch – počas pohybu objektov dochádza k neustálemu naťahovaniu a následnému zmršťovaniu. Najznámejším príkladom tohto pravidla je takzvaný “Bouncing ball”.<sup>6</sup> Tento princíp osobne používam veľmi rada, nakoľko sa mi páči ten “bouncy effect” ktorý animácii dodáva.

Animovanie časti, v ktorej si tyranosaurus predstavuje, že je rocková hviezda som si užila. Keďže sa nachádzame v tyranosaurovej fantázii, dovolila som si popustiť uzdu a pri animácii sa trochu odviazať. Vždy sa mi páčili videoklipy, kde sa animátori hrajú s prehnanou perspektívou. Niečo podobné som si síce už skúsila pri animovanom spote pre ateliér, no túto techniku chcem začleniť do mojej práce a zlepšiť sa v nej. Tyranosaurovu predstavu som tak využila ako zámienku pre použitie iného typu animácie. Scénu tiež plánujem vyfarbiť iným štýlom ako zvyšok filmu.

Veľký dôraz som kládla na čistú skicu, nielen preto, aby som neskôr nemala problém film okontúrovať. Som tak trochu perfekcionista čo sa týka dôkladnosti náčrtov. Táto vlastnosť je však pre mňa požehnaním a prekliatím zároveň.

---

<sup>6</sup> KWON, Ji-yong; LEE, In-Kwon. The Squash-and-Stretch Stylization for Character Motions. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics. 2012, vol. 18, no. 3 s. 488-500. ISSN:1077-2626.

Môj pôvodný plán bol preanimovať dva zábery denne. Spočiatku som sa môjho úmyslu držala, no postupne, ako prichádzali na rad ťažšie a ťažšie zábery, som sa začala opozdievat'. Počas práce na animatiku mi film vychádzal na 5 až 6 minút, no po niekoľkých zmenách a pri riadnej animácii sa stopáž vyšplhala na viac ako 7 minút. Dostala som sa do nenávratného časového sklzu. Fázovanie animatiku som zahájila vo februári. Zamýšľala som animáciu dokončiť do konca marca. Marec sa však prehupol do druhej polovice a ja som mala preanimovanú len o niečo viac ako polovicu filmu. Snažila som sa zabráť a urýchliť tempo. No mala som pocit, že moja snaha funguje skôr opačne. Práca na jednom zábere mi občas trvala aj dva dni. Pravda, závisí to od náročnosti animácie. No moja frustrácia sa začala prehlbovať. "V polovici apríla to snád' už budem mať hotové." Ani náhodou. Skutočne som verila, že film odovzdám dokonale naanimovaný, s bezchybnou kontúrou a podfarbením. Lenže nastal koniec apríla a moje sny sa úplne rozplynuli. Film teda musím so zveseným chvostom odovzdať "len" s hotovou animáciou. Nemôžem schovávať sklamanie zo samej seba, chcela som zakončiť bakalárske štúdium mojou doteraz najlepšou prácou. No o to viac mám motiváciu v nasledujúcich mesiacoch film vyčistiť a vyfarbiť. Chcem ukázať sebe samej aj ostatným, že to predsa len dokážem. Táto skúsenosť mi poslúži ako ponaučenie pri práci s časom v budúcnosti.

### 2.3 Hudba

Film je audiovizuálne médium. Pre mnohých je nemožné predstaviť si obľúbený snímok bez jeho originálnej hudby. Soundtrack dodáva filmu nový rozmer.<sup>7</sup>

Zvuk či hudba celkovo nikdy neboli mojou silnou stánkou. Keď sme ako deti mali v škole hudobnú výchovu, dostala som triangel a moja úloha bola trafiť jedinú notu v celej piesni. Netrafila som ju. Táto spomienka sa mi pred očami vynorí za-

---

<sup>7</sup> SCHWARTZ, LLOYD. Movie Tunes. Salmagundi. 2005, s. 211-222. ISSN:0036-3529.



každým, keď mám za úlohu pracovať s hudbou. Straší ma kdesi v podvedomí, pripomína mi, že som v podstate hudobne hluchá čo pri animácii nie je práve najšťastnejšia vlastnosť. Napriek tomu som ale v priebehu štúdia zistila, že animácia na zvukovú stopu ma vlastne veľmi baví. Pri bakalárskej práci sa mi to podarilo aspoň trochu využiť v scénach, kde tyranosaurus hrá na ukulele. Keďže sa s hudobnými nástrojmi príliš nekamarátim, musela som sa obrátiť na kamarátov a známych. Našťastie, hneď prvý kamarát, ktorého som kontaktovala s nadšením prikývol. Stretli sme sa ešte niekedy začiatkom roka 2018. Tyranosaurovu pesničku som si predstavovala ako veselú, no intímnu melódiu, vďaka ktorej sa ponorí do vlastného sveta a zabudne na všetky starosti. Lenže keď som mala svoju predstavu viac rozviť, narazila som na onen môj hudobný nedostatok. Nedokázala som mu priblížiť čo chcem, lebo som to sama vlastne nevedela. Musel teda vychádzať len z atmosféry, ktorú som si pri piesni predstavovala. O pár týždňov mi poslal prvé skúšky. Zdali sa mi príliš dynamické, no základný akord sa mi páčil, tak sme sa rozhodli pracovať s ním. V tej dobe si ale tlak okolia začal vyberť svoju daň a mne sa pracovalo ťažšie a ťažšie. S hudobníkom som prestala na dlhé mesiace komunikovať. Znova som sa ozvala až v januári 2019.

Začali sme tam, kde sme skončili, čo ma potešilo. Tentoraz som mala pripravenú aj inšpiráciu: úvodná pieseň seriálu Steven Universe a song House of Gold od skupiny Twenty one pilots. Oba songy sú hrané na ukulele a prinášajú ten veselý pocit, po ktorom som pátrala. Hľadala som však niečo menej dynamické, no ako odrazový materiál poslúžia dobre. V priebehu mesiacov som obdržala niekoľko ďalších verzií tyranosaurovej piesne. Postupne sa blížili k mojej predstave, no stále to nebolo to pravé. Každá nová verzia pôsobila viac a viac mechanicky- neustálym hraním piesne dookola sa stratila akási intimita či dôvernosť prvej verzie. Preto som sa rozhodla v scénach, kedy tyranosaurus sedí vo svojej malej izbe, pri animácii použiť pôvodnú, osobnejšiu verziu piesne. V poslednom zábere filmu, kedy tyranosaurus stojí na pódiu pred svojím hudobným idolom a viac už ne-skrýva svoj talent, som použila novú, rezkejšiu verziu, doplnenú o gitaru a bicie. Pieseň pokračuje počas titulkov a skončí koncertom v potitulkovej scéne.

### **III. PROJEKTOVÁ ČASŤ**

### 3 POSTPRODUKCIA

Keď som bola konečne hotová s animáciou, prišla na rad postprodukcia. Zahŕňala skladanie scén, pohyby kamery, prelínačky, či synchronizáciu zvuku s obrazom. Všetko som riešila v programe Adobe After Effects. Pretože film odovzdávam bez finálnej linky a farby, za postprodukciu považujem aj kontúrovanie a kolor.

#### 3.1 Zvuk

Koncom apríla 2019 som sa zišla so zvukárkou. Opäť som však narazila na môj nedostatok hudobného talentu a celkovo na problém orientácie vo svete zvuku. Mala som ako-takú predstavu o ruchoch: záležalo mi hlavne na dokreslení prostredia a váhy dinosaurov pomocou zvuku. Jediné, čo mi bolo inšpiráciou bol znova žáner cartoonu. Povzbudila som teda zvukárku, aby sa nebála použiť viac štylizované či zveličené efekty. Chcela som aby ju práca na projekte bavila, tak som jej nechala zväčša voľnú ruku.

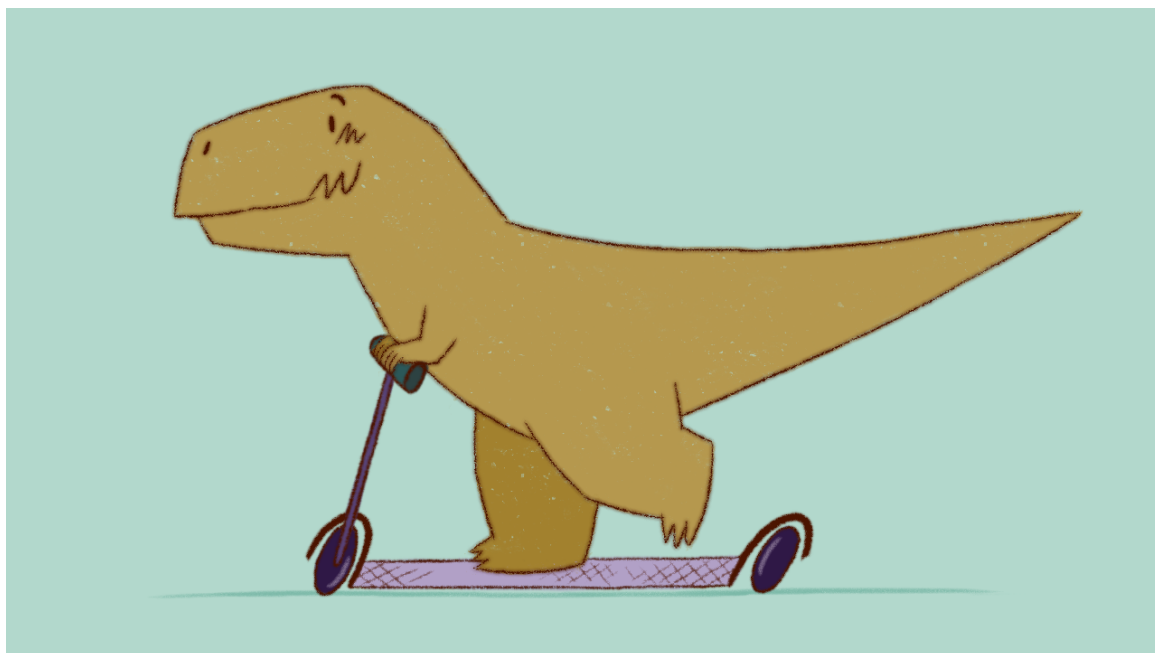
#### 3.2 Strih

Strihača som kontaktovala ešte počas výroby prvej verzie načasovaného storyboardu. Prebrali sme nefungujúce scény, náväznosť a tempo. V expozícii, kde mal tyranosaurus pôvodne v panike rozhádzať veže z kameňov, sme vymenili pomerne animačne náročnú a zdĺhavú scénu za zostrih krátkych detailov narážania do kameňov. Zmena pomohla s dynamikou a dramatizáciou úvodnej časti. Najväčší problém bol v druhej polovici filmu, kde som sa pomocou rapid montage snažila zobrazíť stereotyp tyranosaurovej práce. Pôvodné tempo bolo príliš pomalé a nedochádzalo ku gradácii. Otáznikom bola tiež scéna, v ktorej sa tyranosaurus konečne odhodlá pokoriť svoj strach. Mop, ktorým doteraz utieral podlahu pustí na zem a zhlboka sa nadýchne. Nasledoval záber, kde vystrčí hlavu z dverí a za ním pokračujú zábery, kde nesmeli stúpa po schodoch a nakoniec celok, kde stojí na pódiu. Nikdy predtým som však vo filme neukázala na akom mieste sa dvere nechádzajú, čo by diváka zmiatlo. Po konzultácii s viacerými ľuďmi som záber s dverami vyhodila úplne.

Možnosť spolupracovať s človekom, ktorý sa strihu venuje bola pre mňa prínosná a pomohla mi dostať film na úroveň, kam by som to sama nezvládla.

## ZÁVER

Keď som nastupovala do prvého ročníka, nemala žiadne predošlé skúsenosti s animáciou. Vedela som, že animácia vyžaduje nesmiernu trpezlivosť a nekonečné hodiny strávené kreslením rovnakej veci dookola. No ja som bola odhodlaná stať sa animátorom stoj čo stoj. Začiatky boli nesmierne ťažké – častokrát som chcela zahodiť všetky papiere do koša, alebo vyhodiť počítač von z okna. Ustavičným porovnávaním sa s inými, som postupne samu seba zahnila do hlbokkej priepasti. Nebyť rodiny a priateľov, nikdy by som sa z nej nevyštverala nazad. Pravdupovediac, stále sa štvoram. Pomaličky, každým dňom sa posúvam vyššie a vyššie. No nikdy som nezanevrela na animáciu. Animácia ma teší. Dokonca aj po dvoch rokoch práce ma môj bakalársky projekt teší. Nevieť sa dočkať, kým môj film dostanem do finálnej podoby. Som plná inšpirácie a hladná po zlepšení sa, ako nikdy predtým. Ukončenie bakalárskeho štúdia nie je pre mňa záverom. Práve naopak – je pre mňa novým začiatkom, túžbou podieľať sa na výrobe filmov. Chcem zužitkovať nadobudnuté skúsenosti a naučiť sa novým.



Obr. 18: tyranosaurus na kolobežke

**ZOZNAM POUŽITEJ LITERATURY**

- [1] Voľný preklad z MCDONALD, Brian. Invisible ink: a practical guide to building stories that resonate. Seattle: Libartary, 2010. ISBN 9780984178629
- [2] KOLCHINA, T.F; BORISENKO, E.G; KRAVCHENKO, O.A; FOMINA, Z.V. Post-credit Scene as a Component of the Final Credits in a Modern Film Text. . 2017, . ISSN:2303-9868.
- [3] LI, Quanguo, Ke-qin GAO, Jakob VINTHER, et al. Plumage Color Patterns of an Extinct Dinosaur. Science [online]. American Association for the Advancement of Science, 2010, 327(5971), 1369-1372 [cit. 2019-05-07]. DOI: 10.1126/science.1186290. ISSN 00368075
- [4] GREGOR, Lukáš. Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company. Zlín: VeRBuM, 2011. ISBN 9788087500064.
- [5] MACLEAN, Fraser. Setting the scene: the art & evolution of animation layout. San Francisco: Chronicle Books, c2011. ISBN 9780811869874.
- [6] KWON, Ji-yong; LEE, In-Kwon. The Squash-and-Stretch Stylization for Character Motions. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics. 2012, vol. 18, no. 3 s. 488-500. ISSN:1077-2626.
- [7] SCHWARTZ, LLOYD. Movie Tunes. Salmagundi. 2005, s. 211-222. ISSN:0036-3529.

**ZOZNAM OBRÁZKOV**

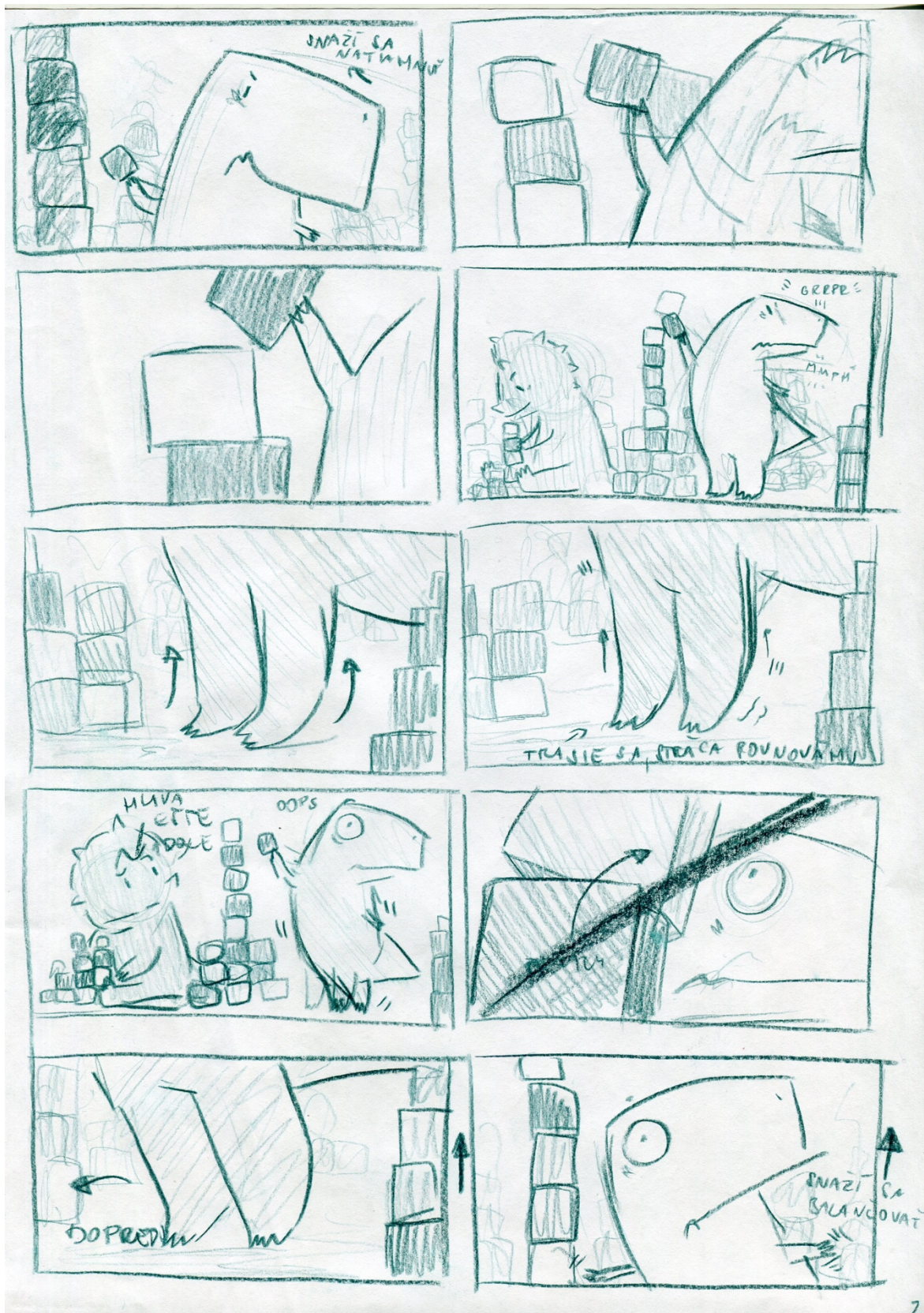
Obr. 1: podnet k filmu, 9gag.com.....	11
Obr. 2: Dinosauria slečna, štúdia.....	16
Obr. 3: štúdia scenára.....	16
Obr. 4: The Jetsons. Hanna-Barbera.....	19
Obr. 5: Powepuff girls, Warner Bros.....	19
Obr. 6: farebnné variácie.....	20
Obr. 7: Spinosaurus, nepoužitý návrh.....	21
Obr. 8: Stegosaurus, skica.....	21
Obr. 9: otec tyranosaura→.....	22
Obr. 10: Tyranosaurus ako dieťa↑.....	22
Obr. 11: Ankylosaurus, návrh.....	24
Obr. 12: Pterodaktyl, návrh.....	24
Obr. 13: Gravity falls, Walt Disney company.....	25
Obr. 14: Hilda the series, Netflix.....	25
Obr. 15: pozadie, Hucklebery Hound, Hanna-Barbera.....	25
Obr. 16: nepoužité pozadie→.....	26
Obr. 17: pozadie, návrh↑.....	26
Obr. 18: tyranosaurus na kolobežke.....	36

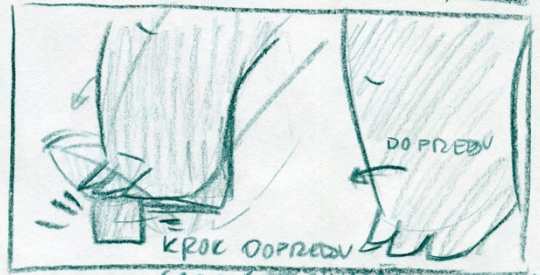
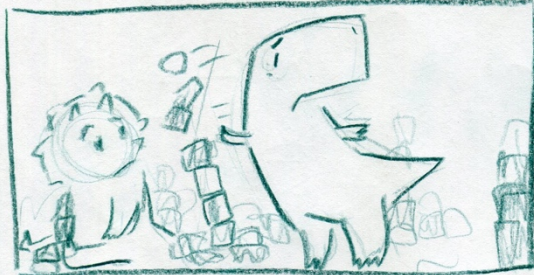
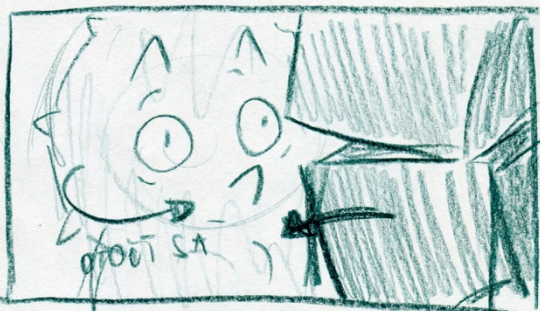
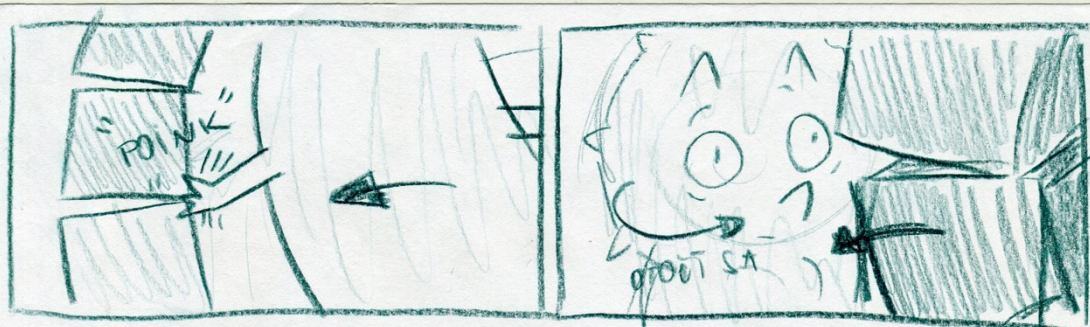
## ZOZNAM PRÍLOH

**P I:** technický scenár

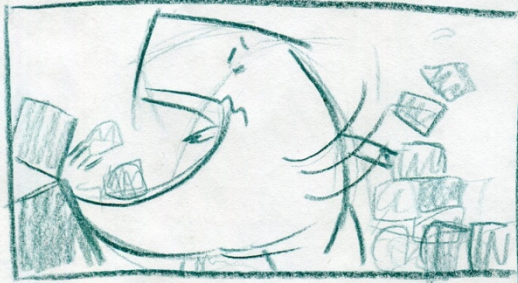
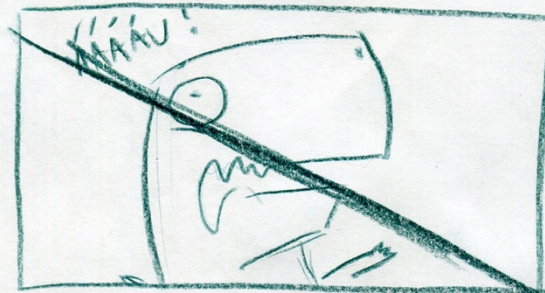


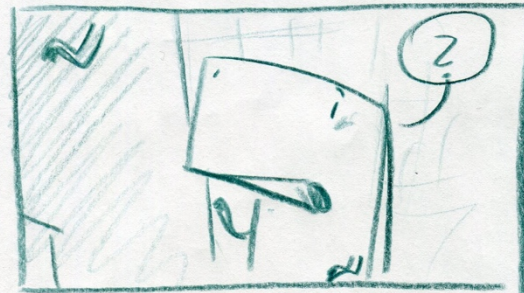
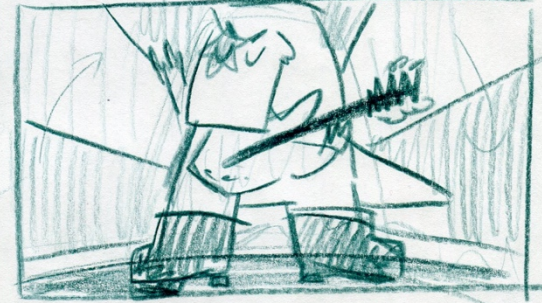
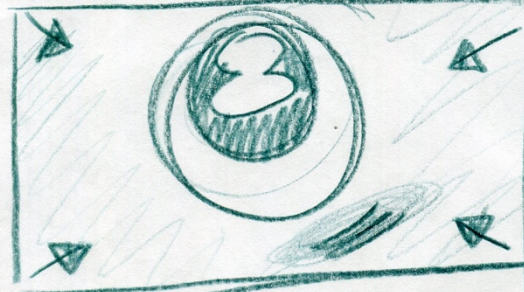
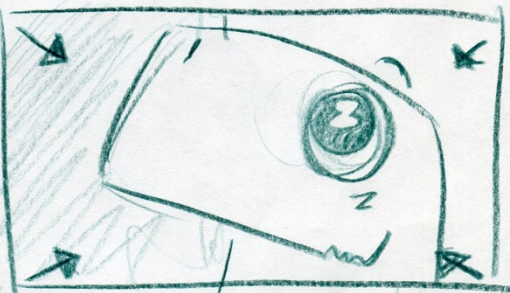
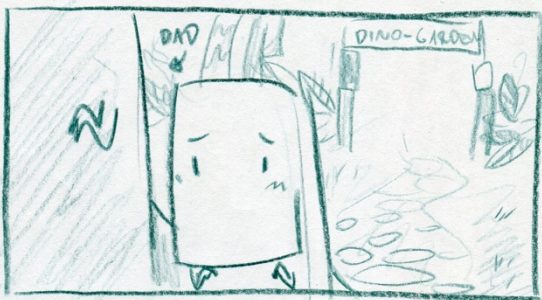
# PRÍLOHA P I: TECHNICKÝ SCENÁR

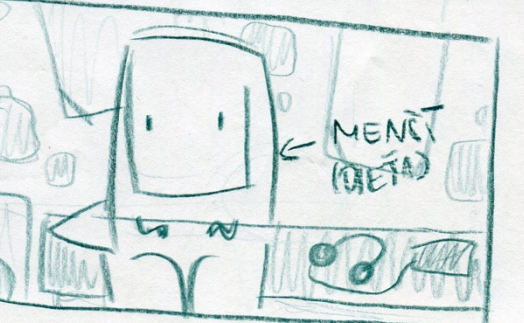
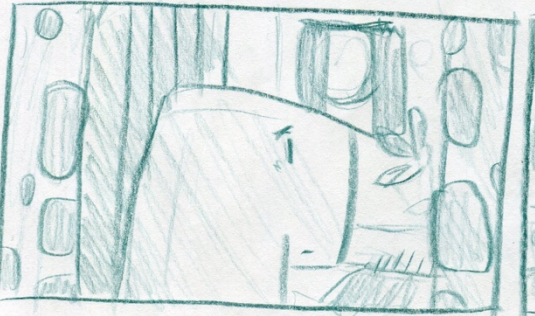
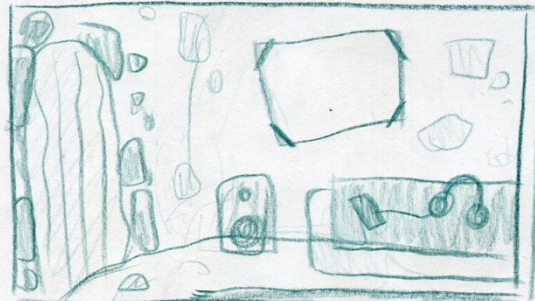
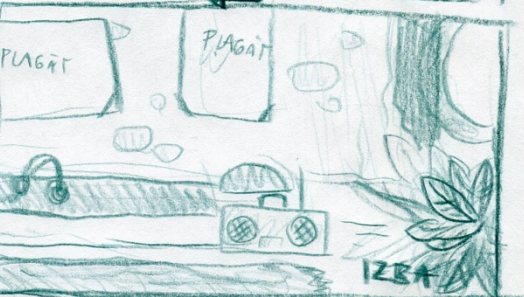
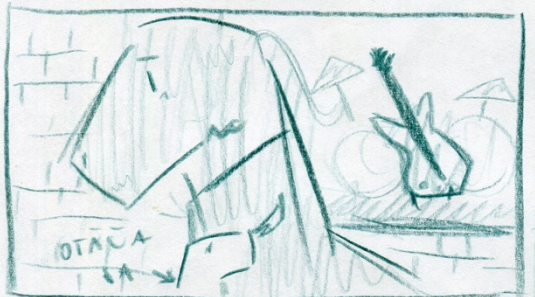
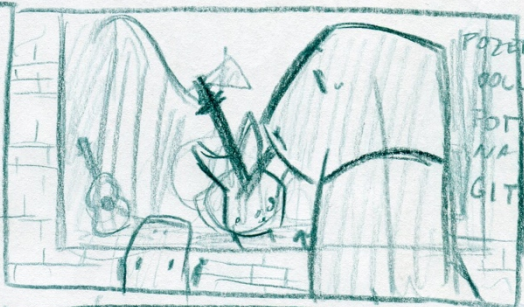


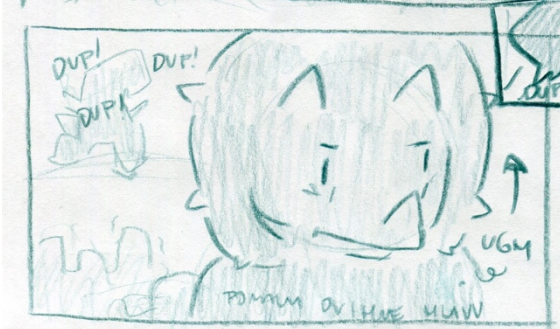
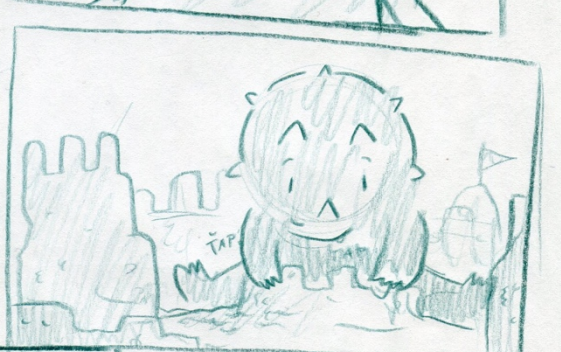
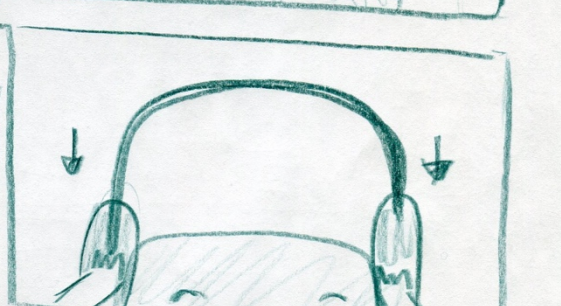
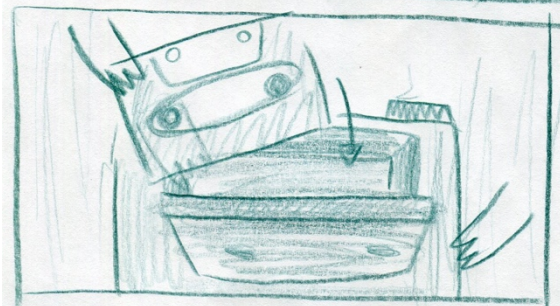
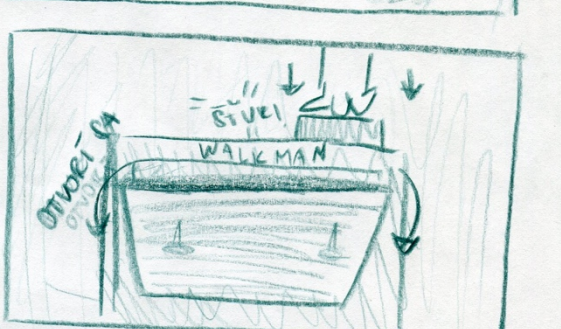
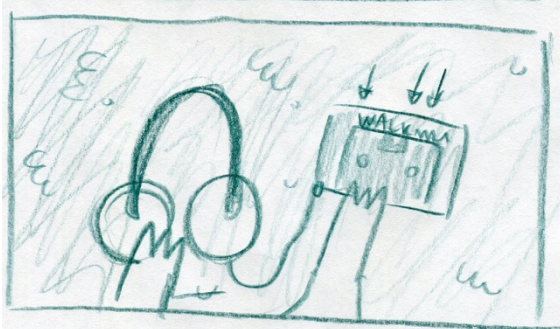
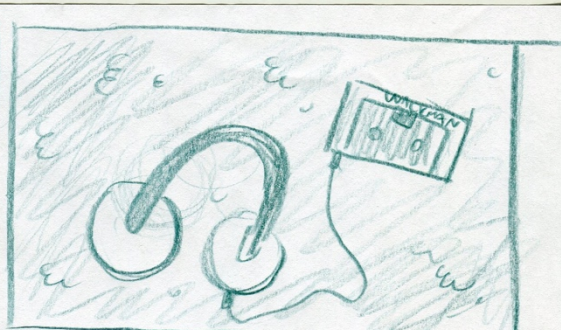
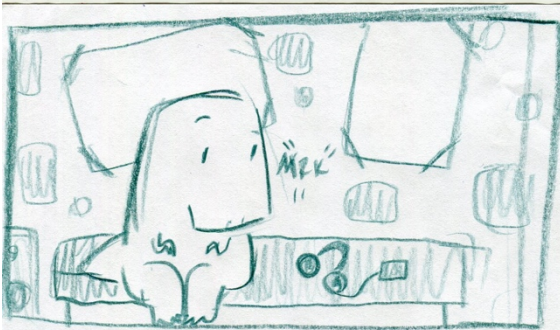


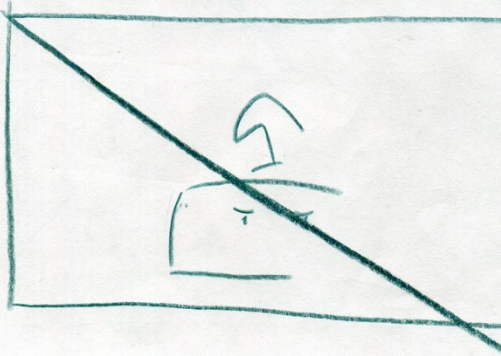
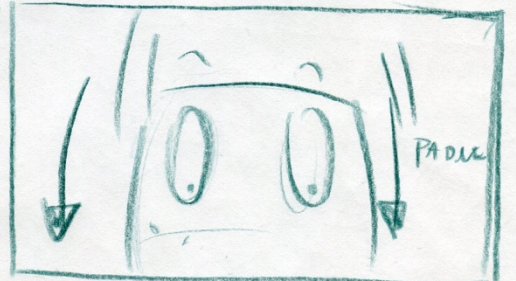
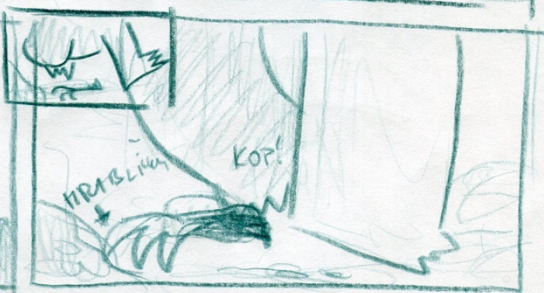
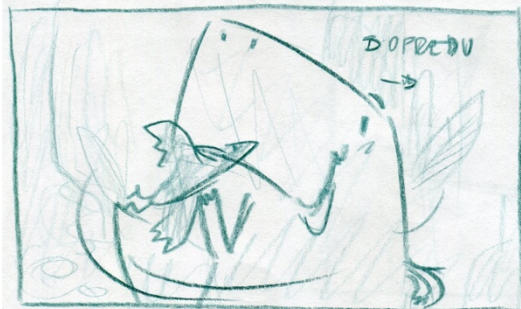
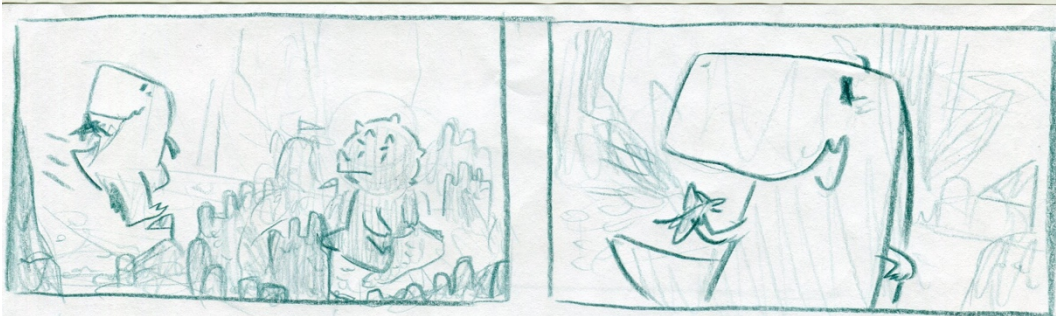
KROK DOPREDU  
(AEO KOD CHYTAS ISLANAS)

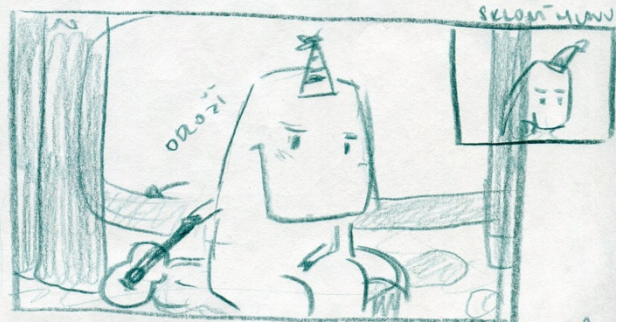
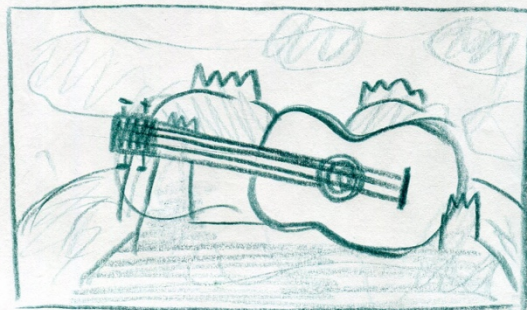
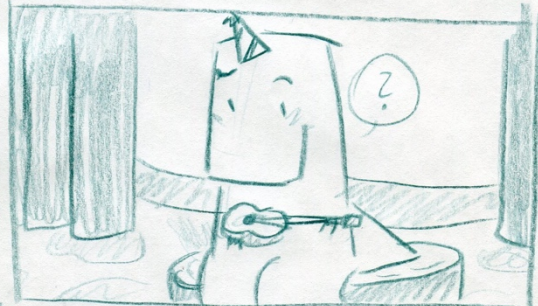
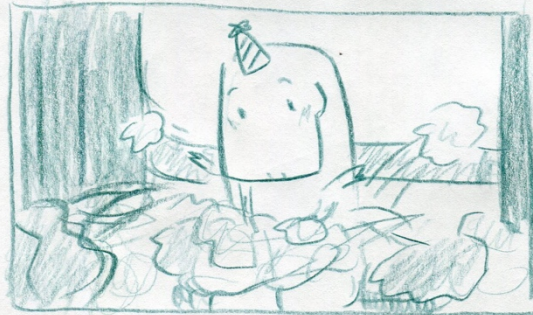
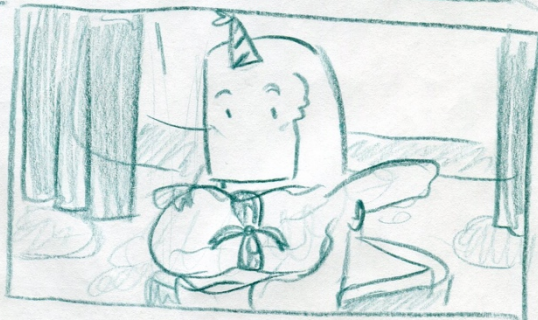
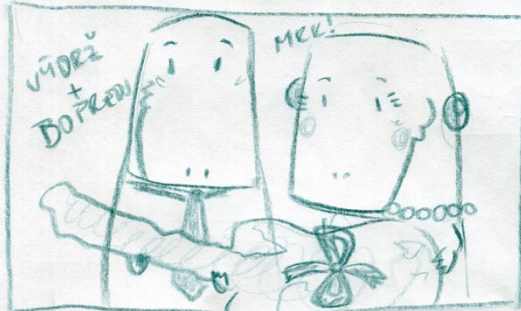
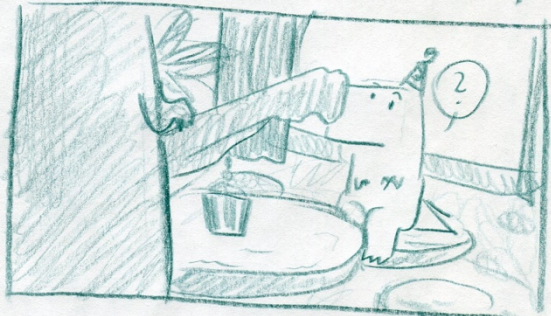
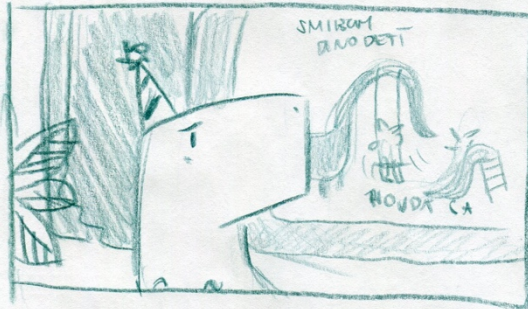
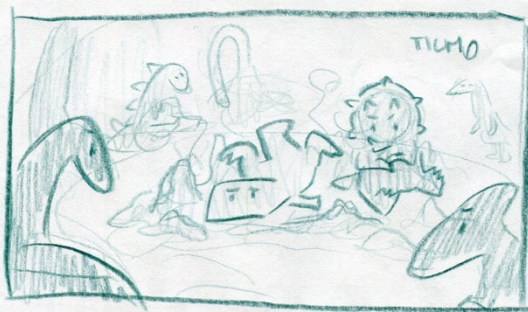


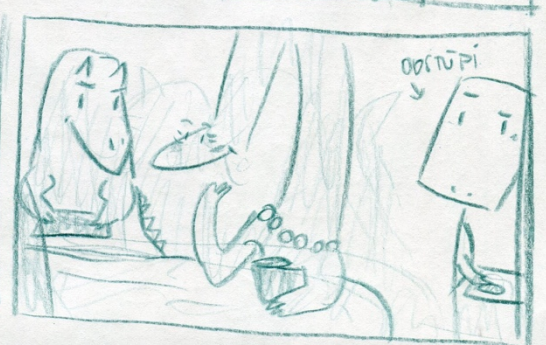
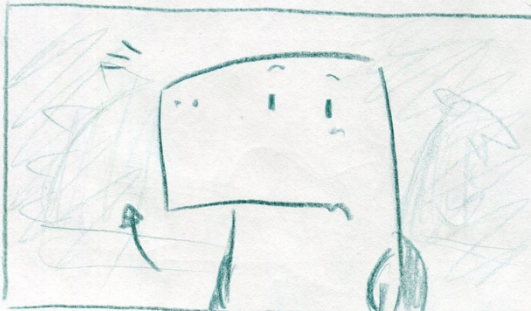
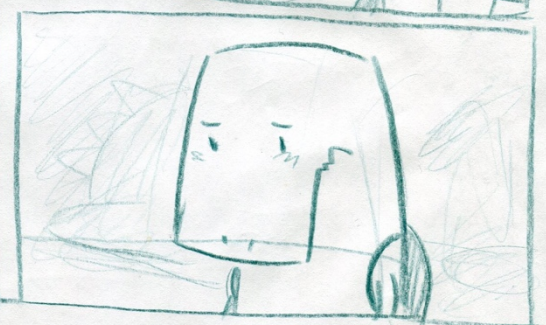
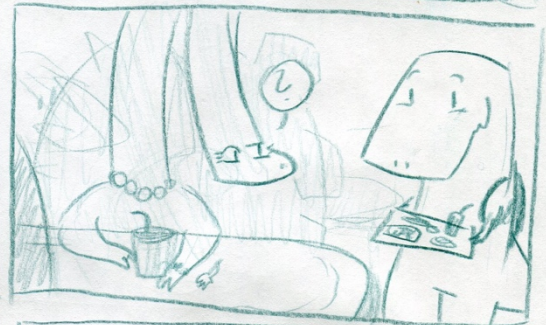
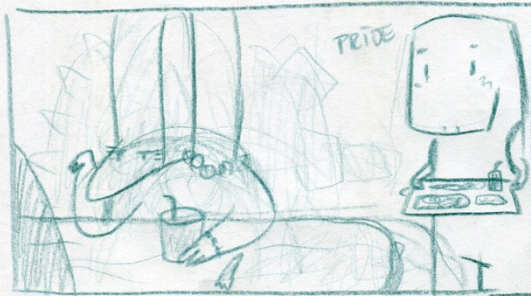
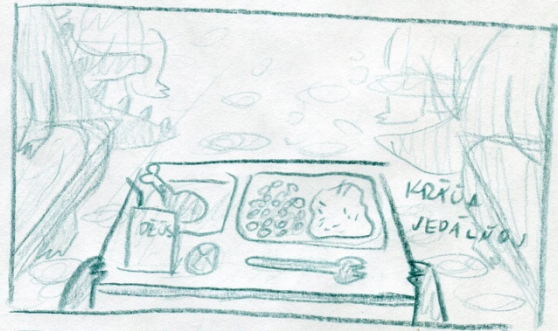
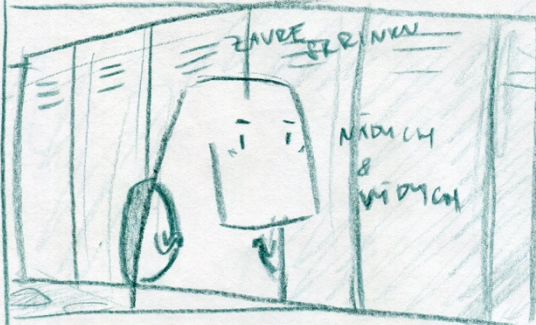
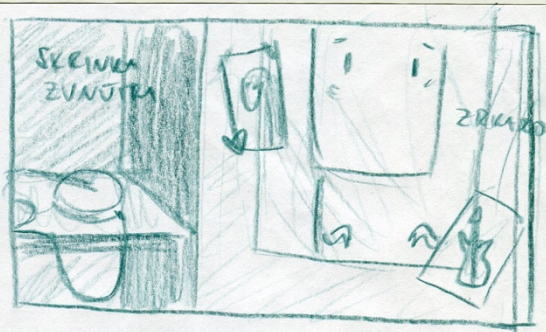




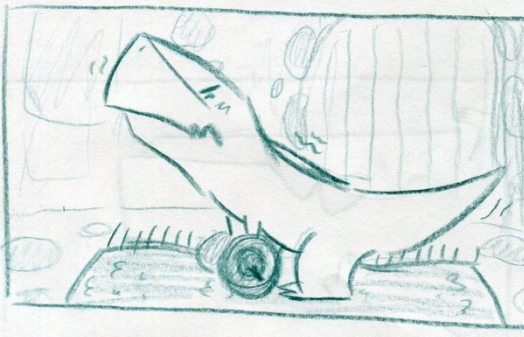
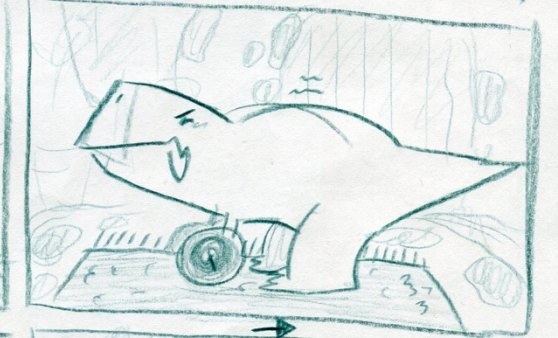
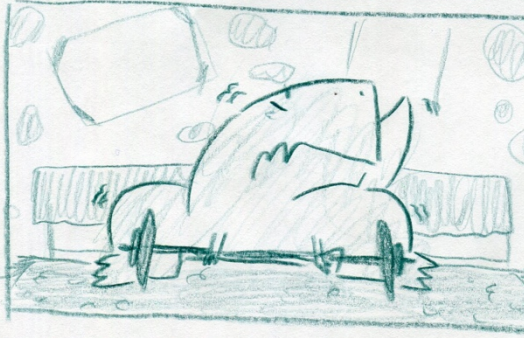
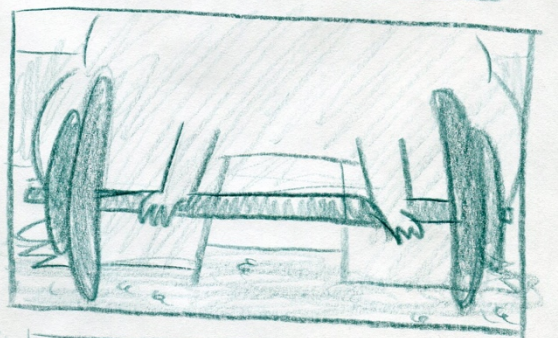
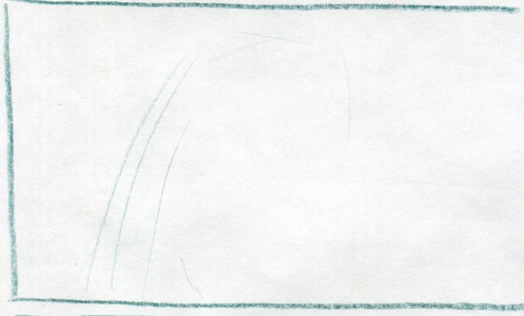
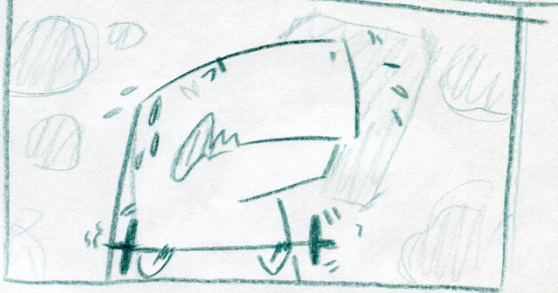
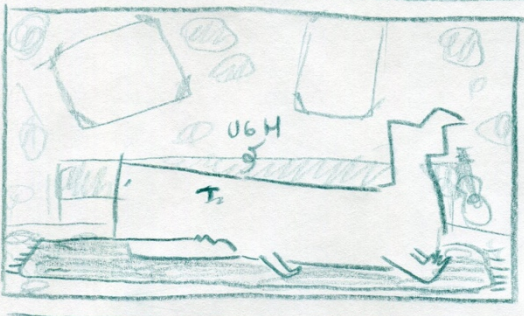
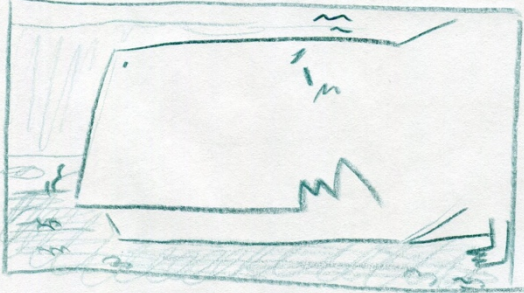


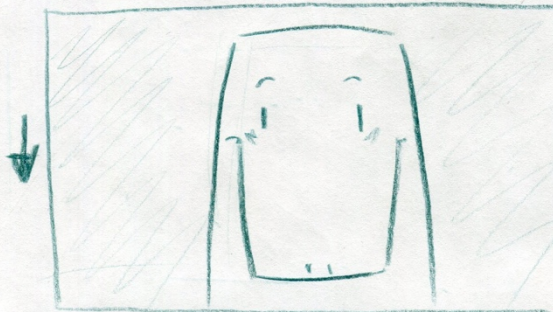
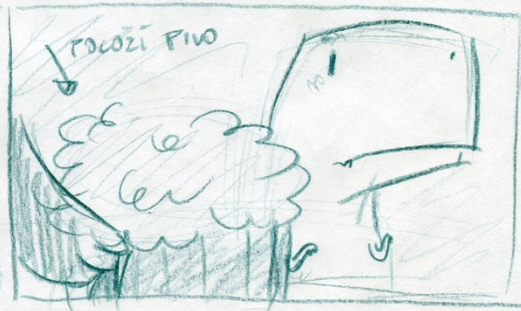
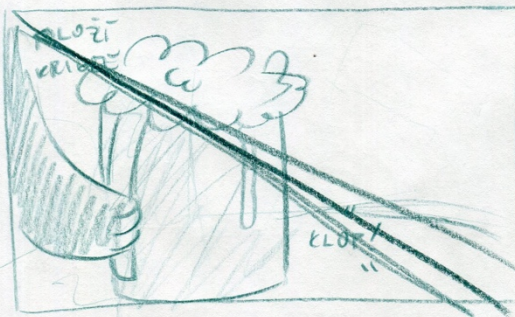
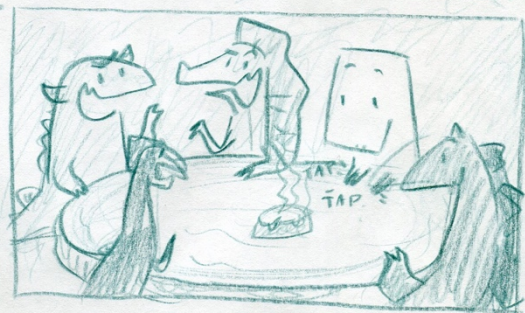
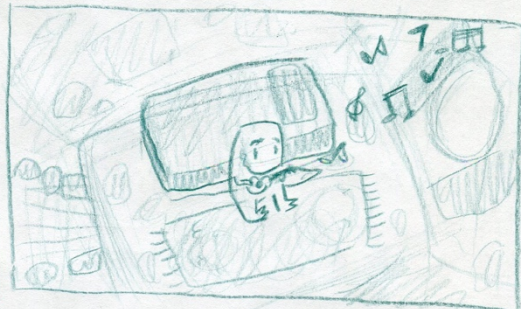
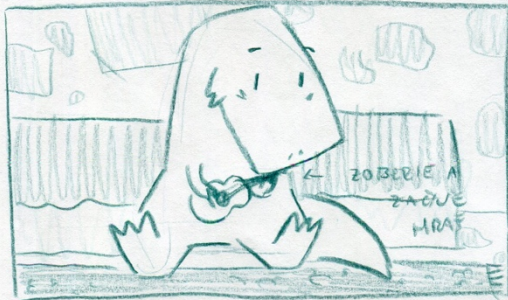
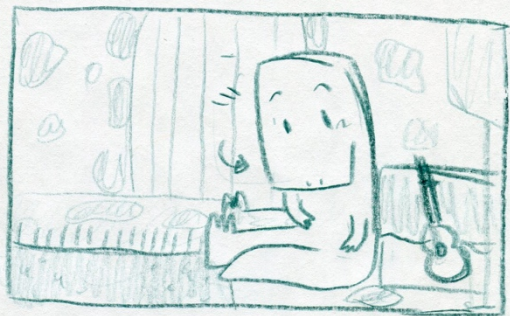


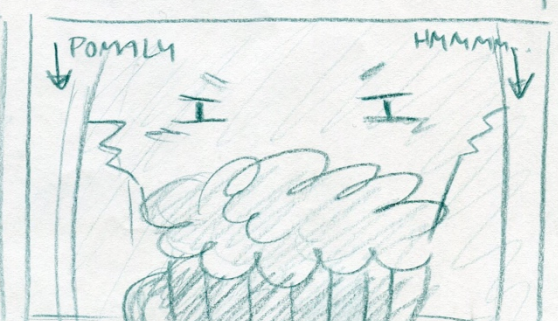
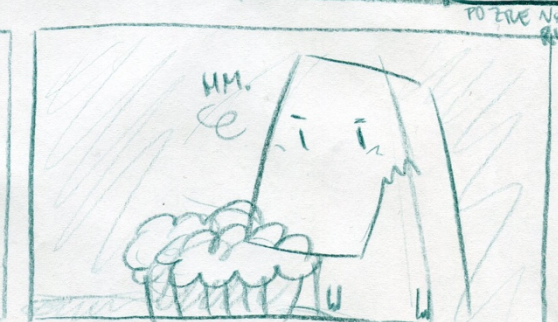
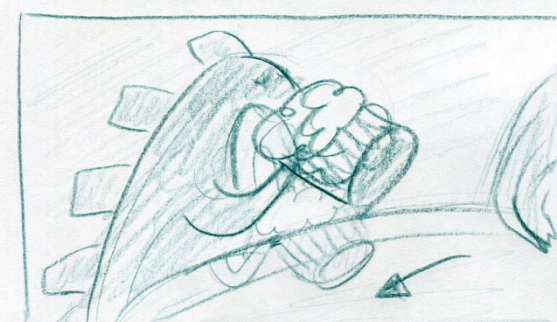
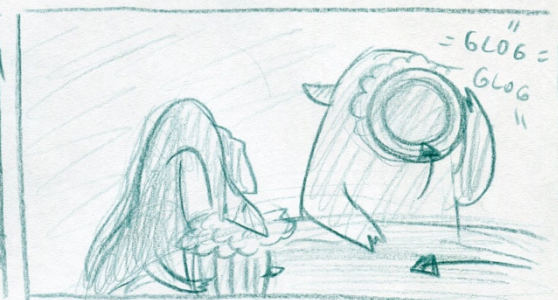
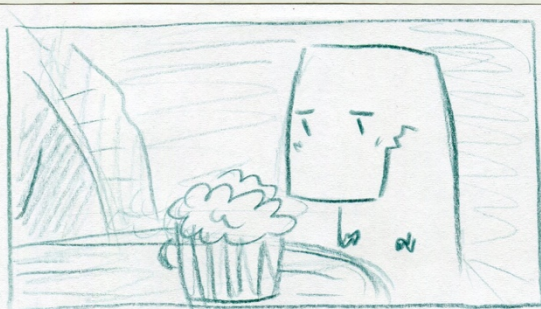


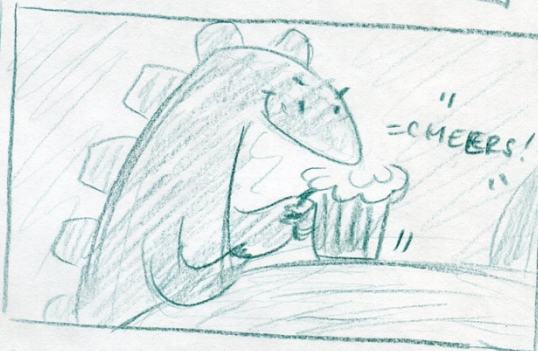
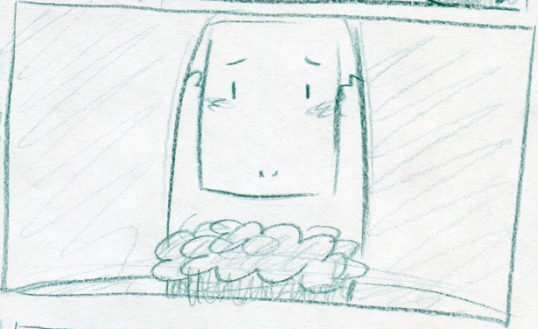


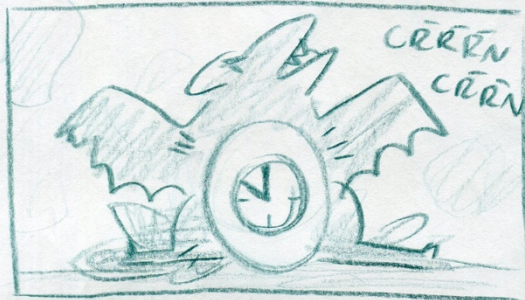
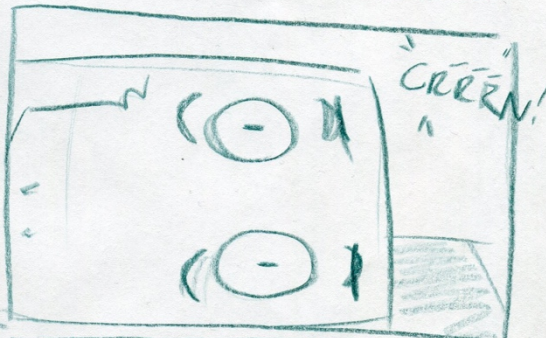
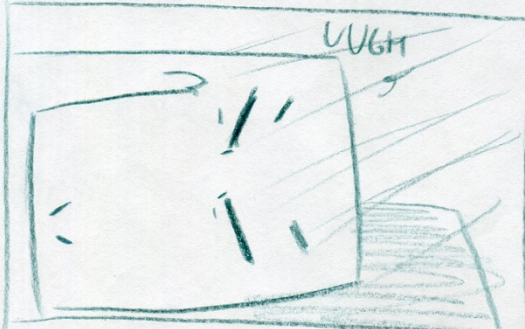
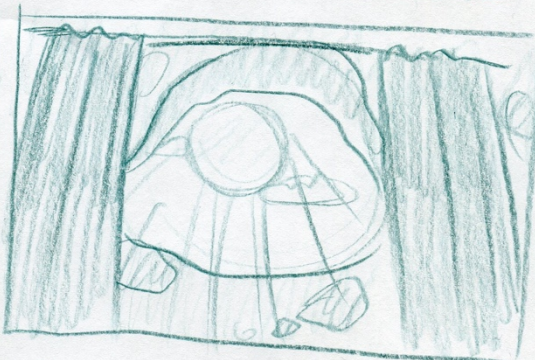
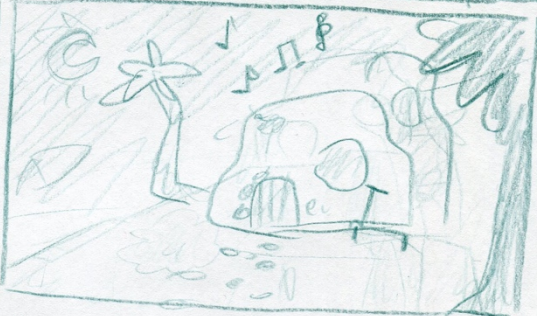
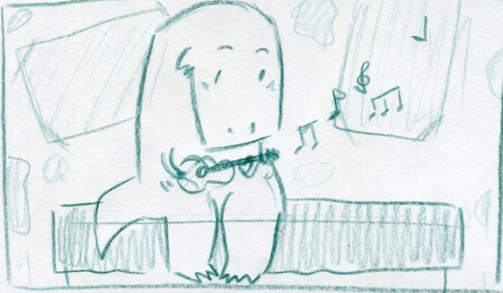
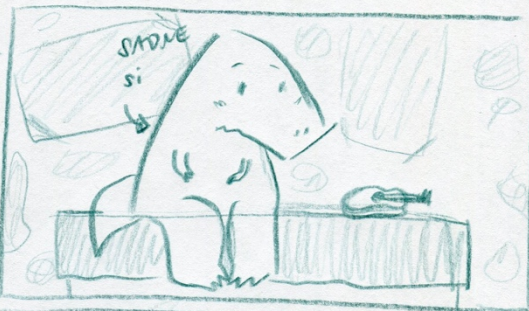


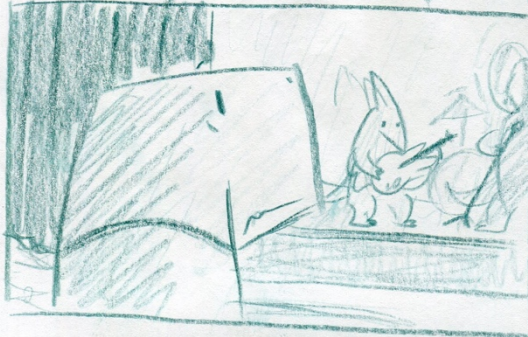
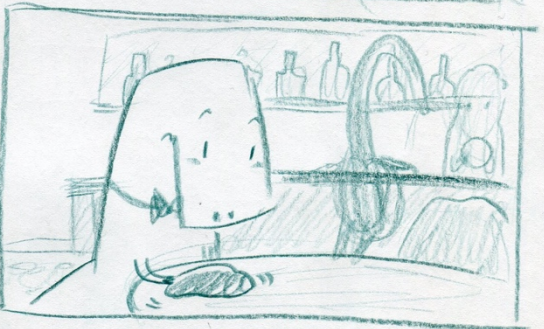
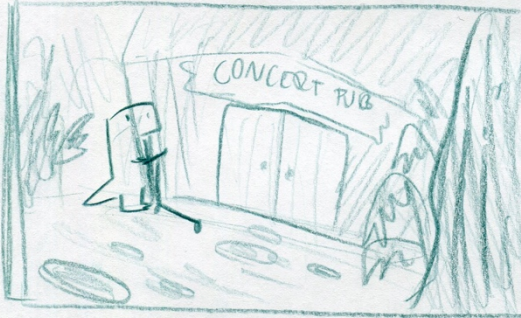
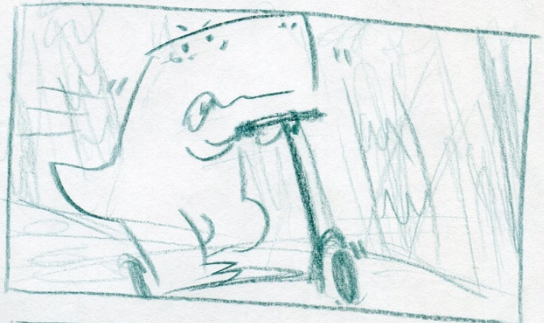
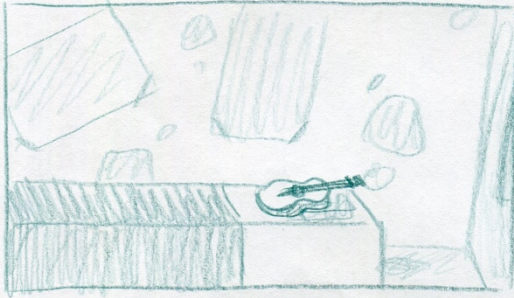
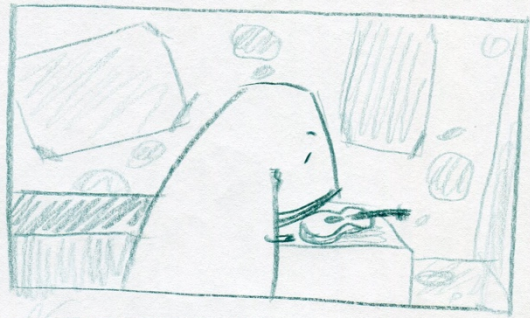
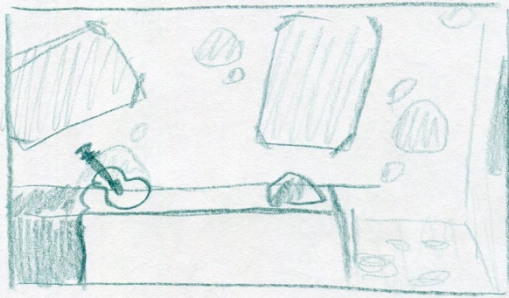


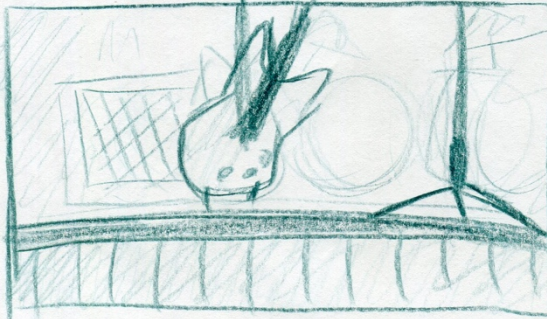
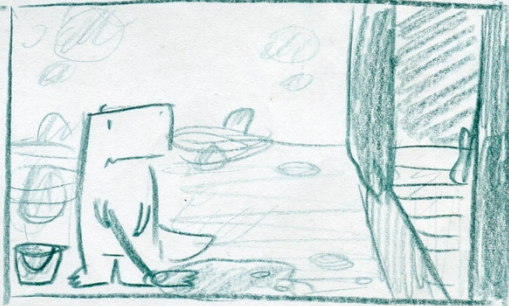
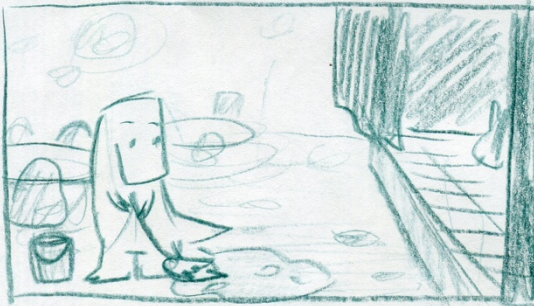
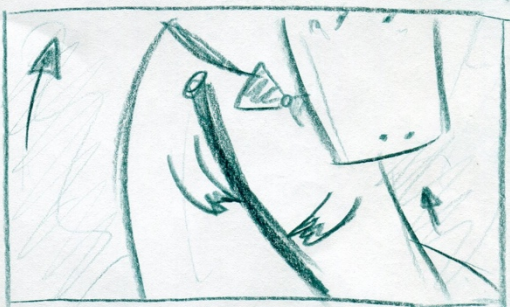
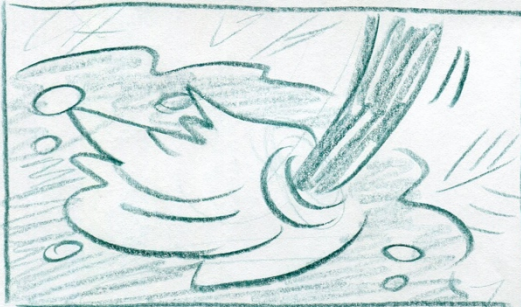
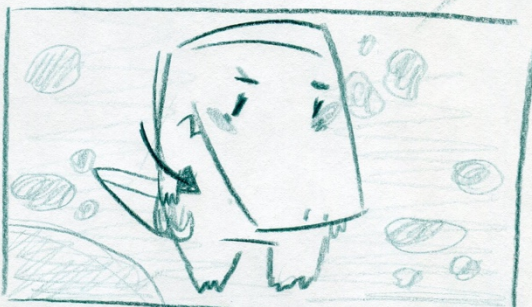
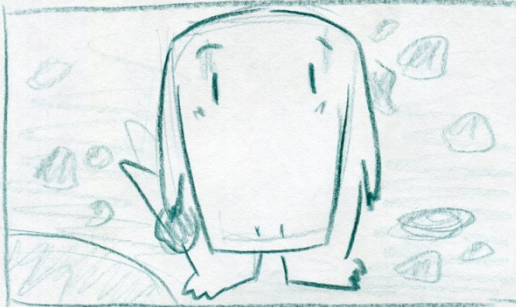
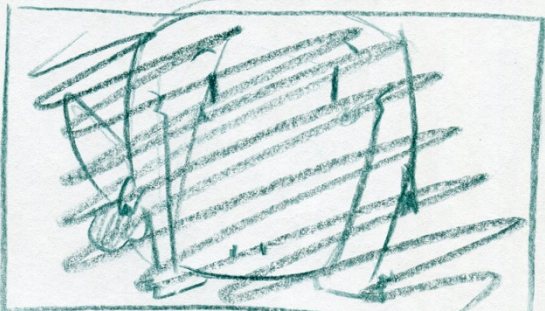
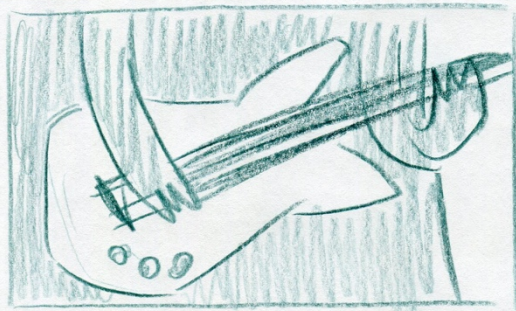


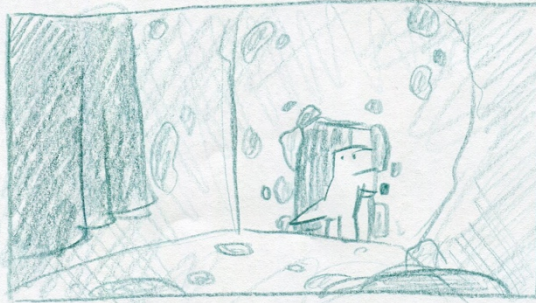




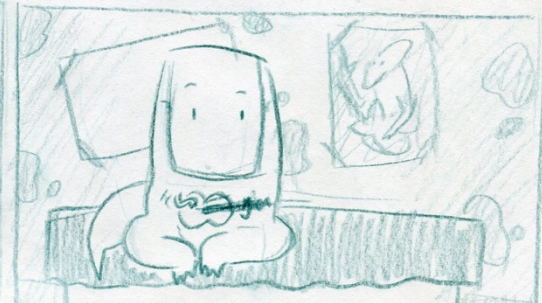
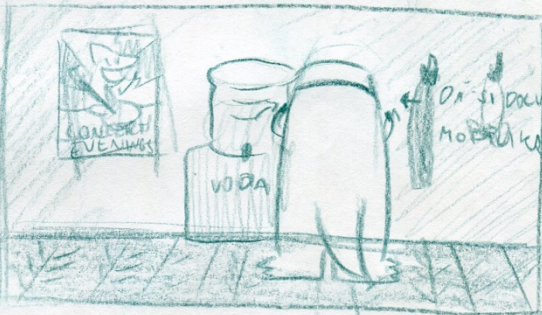
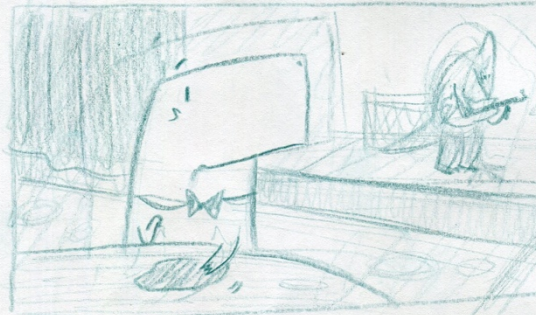
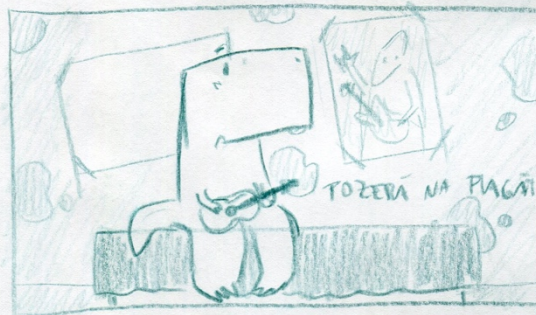
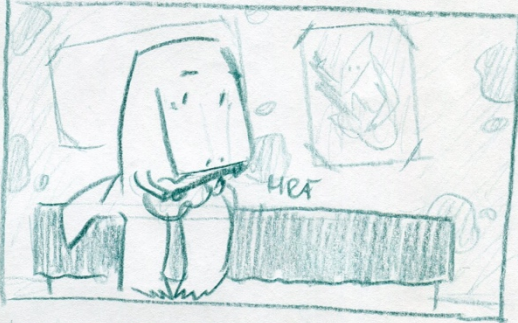
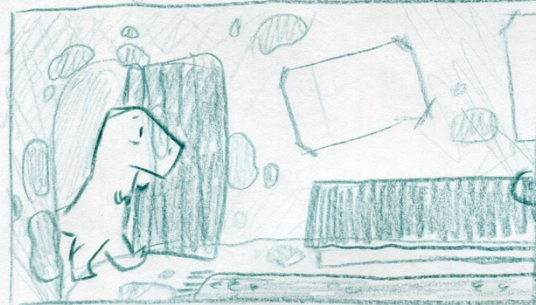




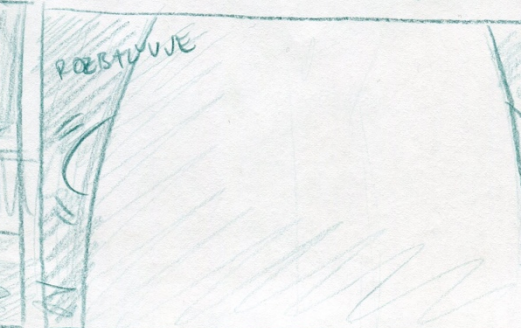
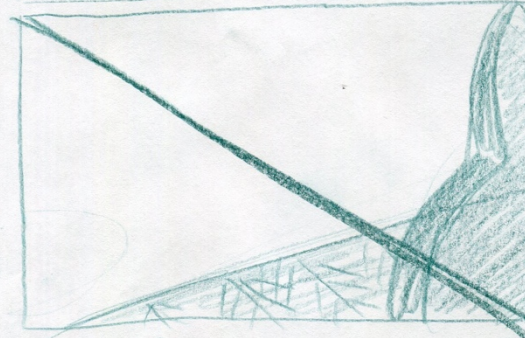
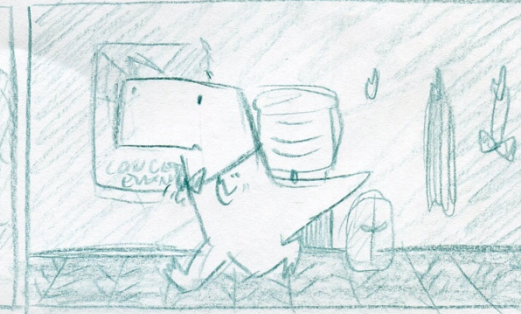
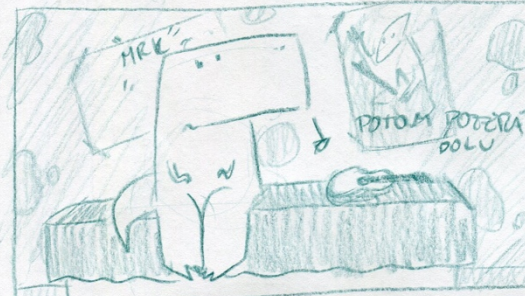
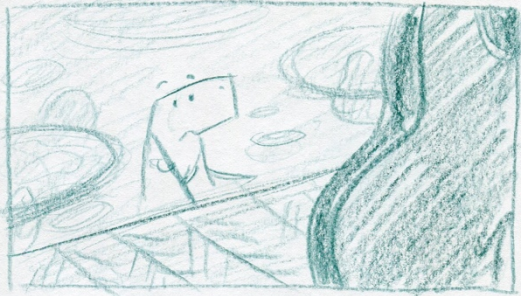
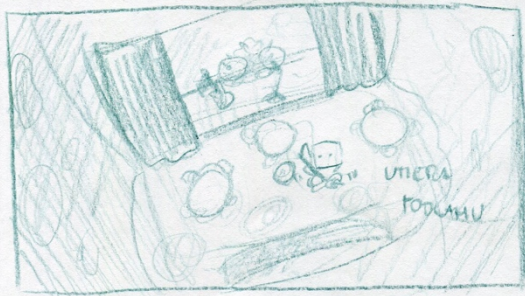


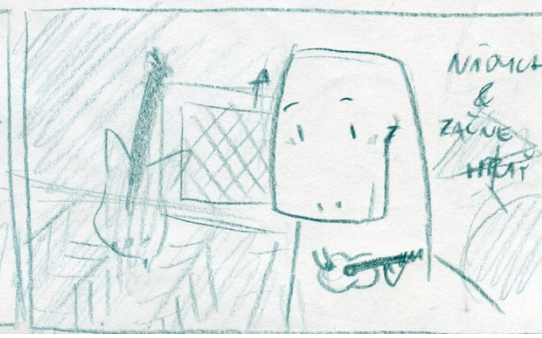
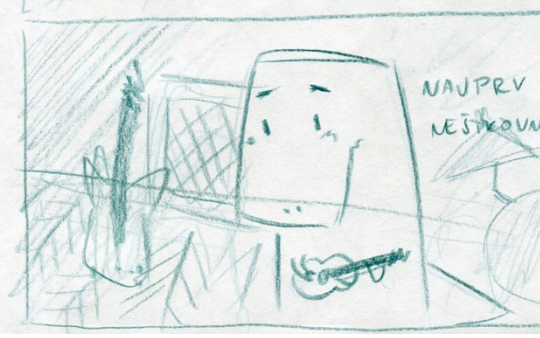
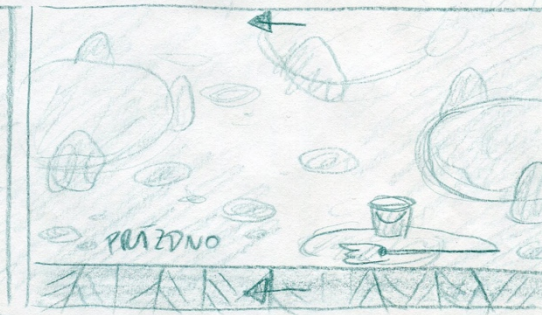
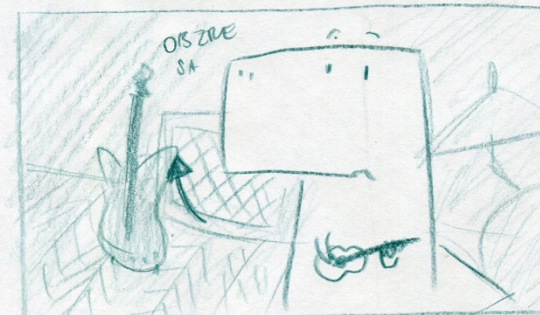
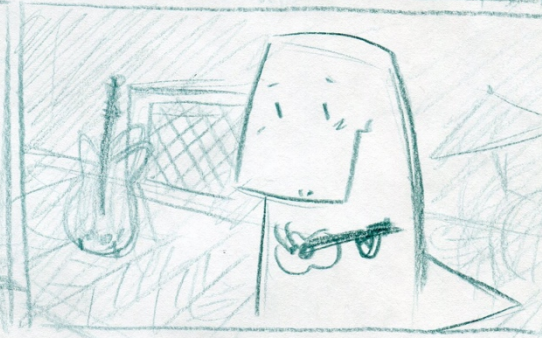
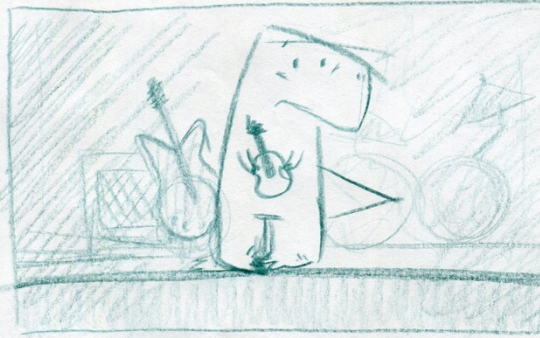
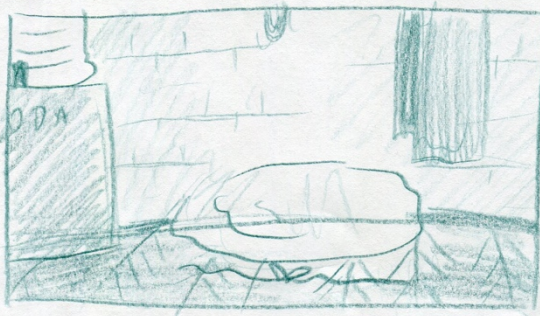


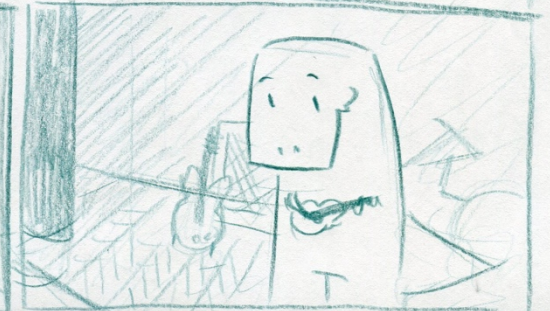
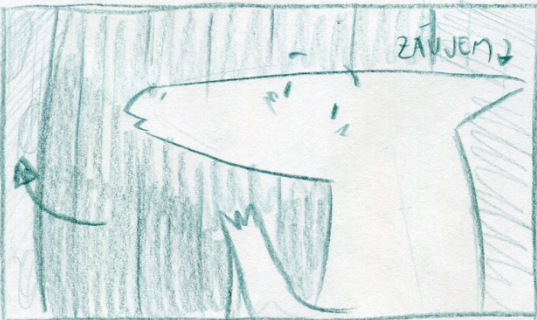
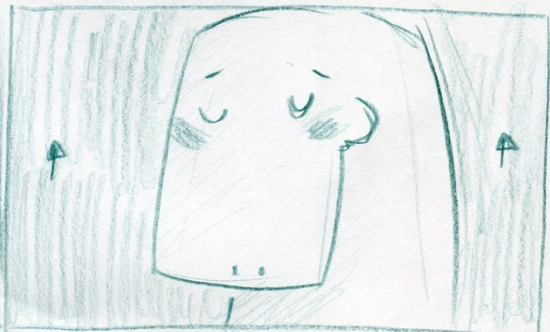
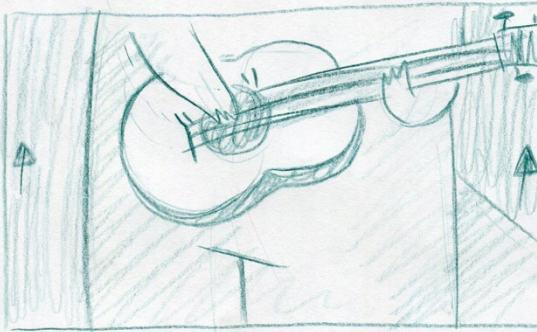
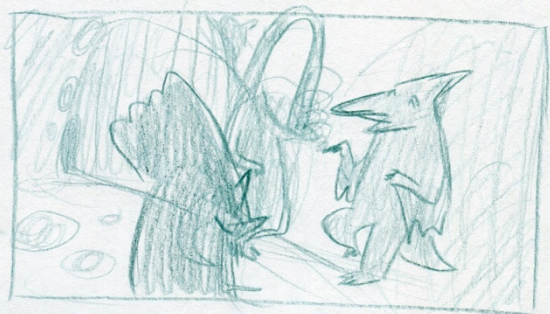
ZHAŠNE

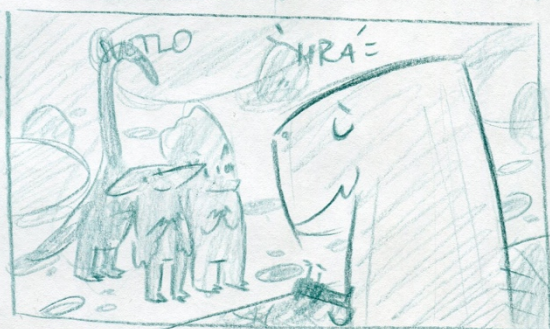
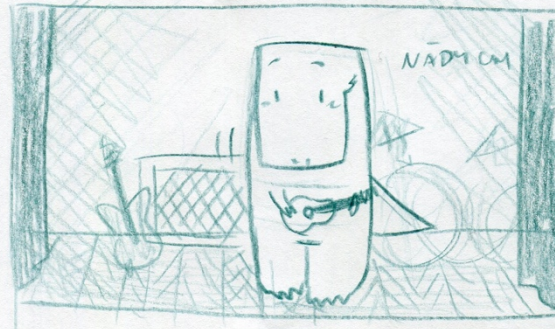
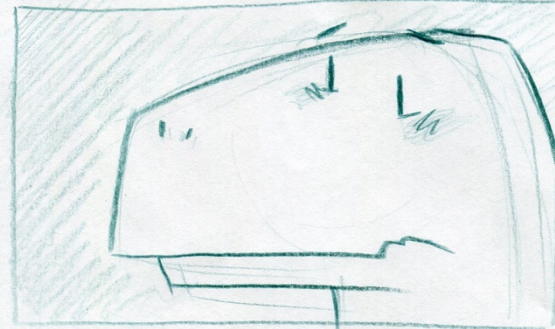
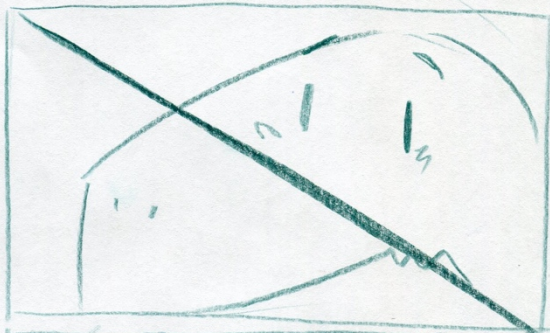
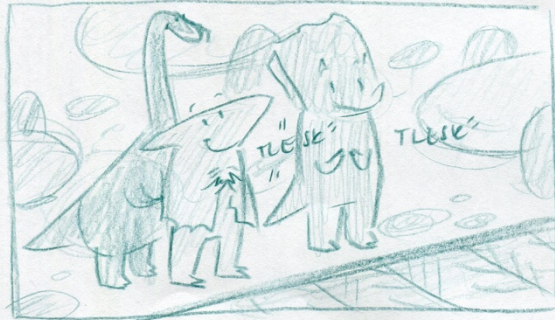
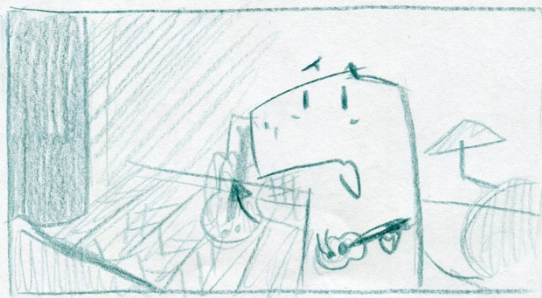












TITULKY  
HUDRA