

Frankenlíška

Kristína Čižmáriková

Bakalárska práca
2019



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

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: **Kristína Čižmáriková**
Osobní číslo: **K16104**
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: Frankenliška – 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 ("historikám 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 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.

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:

JACHNIN, Boris. Walt Disney. Praha: Československý filmový ústav, 1990, 291 s. ISBN 8070040378.

PIKKOV, Ůlo. Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, 220 s. ISBN 978-80-7331-446-0.

KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Akademie múzických umění, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, 110 s., [12] s. barev. obr. příl. ISBN 8073310198.

BENDAZZI, Giannalberto. Cartoons: one hundred years of cinema animation. Bloomington, Ind: Indiana University Press, c1994, xxiii, 514 s. ISBN 0-253-20937-4.

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce: **3. prosince 2018**
Termín odevzdání bakalářské práce: **10. května 2019**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2018

doc. 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: Kristína Čižmáriková


.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Cieľom mojej bakalárskej práce bolo vytvoriť krátky animovaný film s názvom Frankenlíška, ktorého predlohou bol môj starší film Osamelá líška. V teoretickej časti sa zaoberám zbežnou históriou zlatej éri animovaného filmu v 30.rokoch u štúdiu MGM a Flesicher Studios a ich vplyvom na moje výtvarné spracovanie.

Klíčová slova: animovaný film, tajomno, líška, les, Frankenstein, otec

ABSTRACT

The main goal of my bachelor work was to create a short animated film named Frankenfox, in which the artwork was inspired by my older film Lonely Fox. In the theoretical part I analyze history of golden age animation film in the 30s from studios like MGM and Fleischer Studios and how they influenced my artwork and process.

Keywords: animated film, mystery, fox, forest, Frankenstein, father Za vedenie mojej bakalárskej práce by som chcela poďakovať Mgr. Lukášovi Gregorovi, rovnako ako aj za cenné rady, ktoré som dostala.

PodĎakovať by som hlavne chcela celej mojej rodine a priateľom, ktorí ma počas projektu a celého môjho života podporovali, pomáhali mi a posúvali ma v živote ďalej.

PodĎakovanie patrí taktiež Martinovi Jašontkovi a Kataríne Gramatovej, ktorí mi s projektom veľmi pomohli.

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

V Zlíně 7.5.2019

Kristína Čížmáriková

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČASŤ	10
1 INŠPIRÁCIA	11
1.1 ANIMOVANÝ FILM A UMENIE	12
1.1.1 Tom & Jerry	13
1.1.2 Swing Your Sinners	13
1.1.3 Snow White	14
1.1.4 Klaun Koko	14
1.1.5 Koralína	15
1.1.6 Mc Bess	16
1.2 FRANKENSTEIN: MARY SHELLEY.....	17
2 FRANKENFOX	19
2.1 NÁMET	19
2.2 LITERÁRNY SCÉNAR	21
3 POSTAVY A PROSTREDIE	23
3.1 BETTY	23
3.2 OTEC	25
3.3 LÍŠKA	27
3.4 PROSTREDIE A POZADIE	28
II PRAKTICKÁ ČASŤ	30
4 PROCES VÝROBY	31
4.1 SKICE A NÁVRHY POSTÁV	31
4.2 STORYBOARD	31
4.3 ANIMATIK	33
4.4 VÝROBA A ZMENY	37
4.5 ANIMOVANIE	40
4.5 POSTPRODUKCIA, ZVUK A STRIH	40
ZÁVER	41
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY	42
ZOZNAM OBRÁZKOV	43
ZOZNAM ZDROJOV OBRÁZKOV	44

ÚVOD

Jedno leto strávené u mojich starých rodičov z čias, kedy som bola ešte malá, zapríčinil môj záujem o myšlienku života. Bolo to na základe mojej skúsenosti s čiernobielym filmom *Mladý Frankenstein* z roku 1974. Je to prvý čiernobiely film, ktorý som videla. Upútal ma svojou tajomnou monochromatickou farbou a zrnitým obrazom narozdiel od žiarivých farieb na ktoré som bola zvyknutá z rozprávok. Na pozadí paródie však stojí pre mňa hodnotná predloha, dielo *Frankenstein*.

Vo veku siedmich alebo ôsmich rokoch, tento film zasieva semienko záujmu o gotické horory a všetko čo je aspoň trochu strašidelné, či morbídne. Keď sa tak spätne na to pozriem, fascinácia stvorením života sa ma drží dodnes. “*Odkiaľ, pýtam sa často, pochádza základ života? Bola to smelá otázka a odpoveď na ňu zostavala doposiaľ tajomstvom.*”

¹

Znie citát z knihy *Frankenstein*. Je v tom niečo tajomné a záhadné. Nemôžem poprieť, že vo mne vzbudzuje záujem, vytvoriť dokonalú bytosť a vdýchnuť do nej život vlastnými rukami.

Záľubu som po prvý raz prekvapivo našla v šití rôznych hračiek. Začalo to jednoduchým vankúšikom, ktorý nás učili šiť na hodinách v škole. Bavilo ma vystrihovať a zošívateľ jednotlivé časti látok dokopy. Tu mal na mňa vplyv ďalší film, *Koralína*. Úvodná titulková sekvencia pre mňa bolo neuveriteľná. Každý detailný záber presne odzrkadľoval krásu šitia, výber materiálu, postupné oživenie bábiky, ktoré mierilo k jej dokončeniu. Desivou “čerešničkou” boli pre mňa ostré ihlicovité ruky, ktoré túto bábiku vytvárali. Druhou záľubou a možnosťou seberealizácie bolo objavenie animácie. Vdychovanie života postavičkám pomocou kresieb.

Tento film je akousi poctou klasickému filmovému žánru, ktorý mi ako prvý v mojich detských rokoch utkvil v hlave. Medzi mnou obľúbenými filmami sú diela štúdia MGM a kreslené grotesky Toma a Jerryho. Samotné objavenie princípu animácie mi umožnilo oživiť moje kresby a fantázie a preniesť ma do úlohy Viktora Frankenstein.

¹ SHELLEY, Mary Wollstonecraft. *Frankenstein, čiže moderný Prometheus*, Bratislava: Tatran, 1991. ISBN

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 INŠPIRÁCIA

Moja inšpirácia pochádza z obdobia zlatej éry animovaného filmu v Amerike v rozmedzí 30. až 50. rokov, konkrétne zo štúdií Fleischer Studios a MGM. Vybrala som si ich, pretože mali na mňa najväčší vplyv.

Ako išla doba dopredu, spolu s ňou išli aj technológie a vývoj filmu. Pre nemý film to bol obrovský skok do neznáma. Nemý film bol hlavne závislý na zvukovom sprievode malého orchestra alebo piána. Nevyžadoval si dialógy medzi hercami, na to slúžili okienka s titulkami, ktoré boli jednoducho preložiteľné v hocijakej inej krajine. S nástupom zvuku vo filme prichádza aj prvý zvukový film s názvom *Jazzový spevák* z roku 1927, kde hral hlavnú úlohu Al Johnson. V deji bolo niekoľko hovorených a hlavne spievaných scén, ktorých technická úroveň kolísala na hranici zrozumiteľnosti. S novinkou u filmu prichádzajú súbežne aj technické problémy, hlavne prepojenie zvuku s obrazom, išlo o presnú časovú synchronizáciu, ktorá bola obtiažna. Ďalšími problémami bolo technické vybavenie pre zvuk a jeho projekcie, ktoré boli finančne náročné. Vďaka príchodu zvuku vznikali nové filmárske profesie, ktoré mali za úlohu starať sa práve o túto techniku.

Tvorcom kreslených filmov priniesol zvuk jednu nepríjemnú novinku, vyšší počet snímkov za sekundu. Pre animátorov to znamenalo, že museli vytvoriť viac kresieb, pretože každá sekundová akcia bola predtým rozkreslená na dvanásť až šesťnásť fází, teraz musela mať 24 obrázkov za sekundu.

V Amerike v tomto období vyniká jazzová hudba, ktorý ovplyvňuje hlavne *Fleischer Studios*. To vytvára hlavne zvukové filmy, kreslené populárne pesničky. Štúdio bolo založené bratmi *Maxom* a *Daveom Flesicherovými*, ktorí pochádzali z Poľska. Max študoval dejiny umenia rovnako ako aj mechaniku. Jeho kariéra začala v *The Brooklyn Daily Eagle*, kde začal vytvárať karikatúry. Mal veľké nadanie i pre technické objavy o ktorých písal. Vo svojej filmovej činnosti dával často často prednosť technickému rozvoju pred umeleckými hodnotami.

“Fleischer nebol úspešným obchodníkom a je často označovaný za plagiátora, hoci jeho Turntable kamera predstihla o niekoľko rokov Disneyho multiplánovú kameru, trojrozmerný film vyskúšal už v roku 1937 a jeho Malý holandský mlyn je o tri roky starší než Disneyho

*Romanca starého mlyna. Max a Dave Flesicherovi patria vekovo medzi Disneyho predchodcov, ale ich tvorba je po dlhé roky súběžná. Boli jediní, ktorí boli schopní s Disneyho produkciou súťažiť.*¹

Spoločnosť Metro-Goldwyn-Mayer alebo aj MGM vlastnila štúdio kresleného filmu v rokoch 1937 až 1967. Spočiatku tu pracovali Rudolf Carl Isig a Hugh Harman, ktorý prišli z Warner Brothers a tvorili seriál *Happy Harmonies*. Neskôr sa k nim pridali William Hanna a Joseph Barbera, ktorí zažiarili ako tvorcovia seriálu *Tom a Jerry*, ktorý sa natáčal roku 1940. Seriál bol po dejovej stránke jednoduchý a akčné príbehy sa skladali z naháňačiek hlúpeho kocúra Toma a múdrej myši Jerryho.

1.1 Animovaný film a umenie

Vo filmoch a v umení, môžeme nájsť odkazy na predošlých umelcov alebo ich diela, išlo o reakciu každého jednotlivého smeru na ten predchádzajúci. Tak je tomu od nepamäti. V dnešnej dobe majú umelci tendenciu odkazovať na to čo vzniklo v minulosti, na slávne obrazy, filmové scény alebo postavy z nich. Tu je pár príkladov:



¹ JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Praha: Československý filmový ústav, 1990. ISBN 80-7004-037-8

Obr. 1 Futurama: Reinkarnácia S06E26 - Fleischer Studios štýl animácie



Obr.2 a Obr. 3 Ukážky s filmov, ktoré odkazujú na filmy z histórie

Veľké množstvo odzakov na kultové filmy, môžeme vidieť v seriály *Simpsonovci*. Odkazujú na filmy od Kubricka, Hitchcocka, vojenské filmy, horory až po odkazy na grotesky Toma a Jerryho, postavu Mickeyho či Bugsa Bunnyho vo forme televízneho seriálu, kde hrá myš Itchy a mačka Scratch. Rovnako gagy s nimi sú plné násili, tie však prekročili hranicu a ukazujú rovno krv, orgány a podobne.

Tak ako aj zámer týchto tvorcov aj mojím bolo odkázať na nejakú časť histórie alebo dielo, vo vlastnom prevedení a uchopiť tak film do vlastných rúk. Mnoho rozprávok, animovaných seriálov a postáv z nich ma inšpirovalo práve po výtvarnej stránke. Jednalo sa predovšetkým o nasledujúce príklady.

1.1.1 Tom & Jerry

Prvá inšpirácia prišla od animovaného seriálu *Tom & Jerry* z roku 1940 od tvorcov *Williamu Hanna* a *Josepha Barberu*. Boli producentmi od roku 1940 do roku 1958 pre štúdio MGM. Počas tejto doby získali sedem cien Akadémie za animovaný krátky film. Vznikli komické bitky medzi mačkou a myšou, ktoré obsahovali gagy plné násilia. Bežne používali pastí, kladivá, zbrane, ohňostroje, výbušniny a podobne, len aby chytili jeden druhého. Zábery s nebezpečnými predmetmi boli natoľko vtípné, že sa dokázali vriť do pamäti napríklad situácia kedy Jerry zabuchol prsty Tomovi do dverí, alebo keď mu zavrel chvost do waflovača. Groteskné naháňačky na „mačku a myš“ ma zabávali už od malička. Krásne jednoduché žarty, ktoré fungujú bez akýchkoľvek pochyb, neuniknú oku malého diváka a

dokázu ho zabaviť aj po rokoch. Gagy, ktoré som práve tu mohla zazrieť zanechali ďalším generáciám krásne odkazy, ktoré sa stali kultovými a ikonickými.

1.1.2 Swing Your Sinners

U *Fleischer Studios* je mojou inšpiráciou práve dielo *Swing You Sinners* s postavičkou Bimbo. Jedná sa o grotesku s muzikálovými prvkami. Nájdeme tu nepretržitý pohyb postavičiek, ktorý vyzerá ako nejaké tanečné kreácie. Divák na základe neustáleho pohybu pocíti že, všetci a všetko naokolo tancuje.

Na začiatku sa Bimbo snaží ukradnúť sliepku. S kurníka však vytiahne policajta a sliepky sa cestou nemôže zbaviť. Až kým mu nevylezie z nohavíc. Vtedy uteká smerom k cintorínu. Po tom čo cintorín uzatvrie svoje brány a prehľta kľúč, vytvorí sa z cihiel múr odkiaľ niet pre Bimbo úniku a dostáva sa do pasce. Hroby začínajú spievať a prihovárajú sa mu duchovia. Stromy sa po Bimbovi natáhajú a spievajú. V porovnaní so štúdiom MGM, ktoré malo svoje akčné gagy plné násilia, Fleischerovci vsadili na poetiku. Rovnako to bolo aj v prípade *Snow White*.

1.1.3 Snow White

Ďalším je *Snow White* s charaktermi ako Betty Boop, klaun Koko a Bimbo. V príbehu kráľovná nariadi práve im dvom odvieť Betty do lesa a popraviť ju. Tá utečie, no skotúľa sa do rieky, ktorá ju pohltí a obklopí rakvou z ľadu. Zlá kráľovná sa pomocou zrkadla premení na ježibabu a rovnako mení aj Koka v ducha s dlhými nohami, len aby sa dostala k Betty. Po celú dobu nám Koko spieva blues. Čo je zaujímavé u týchto postáv je silná artikulácia pri speve.

1.1.4 Klaun Koko

Jedným z mojich obľúbených charakterom je práve *klaun Koko*. Charakter navrhol Max Fleischer v dobe nemej éry a v roku 1915 vynášiel prístroj s názvom *rotoskop*, ktorý zachycuje realistický ľudský pohyb. Funguje to na princípe zachytenia postavy v pohybe na filmový pás. Ten je neskôr prekresľovaný snímka po snímke, táto technika je však veľmi zdĺhavá. Modelom pre jeho rotoskopové snímanie sa stal jeho mladší brat Dave.

Po skoro ročnej práci na 2500 kresbách, vznikol klaun Koko. Po prvýkrát sa objavil v animovanom seriály *Out of the Inkwell* v rokoch 1918 – 1929.



Obr. 4 Klaun Koko

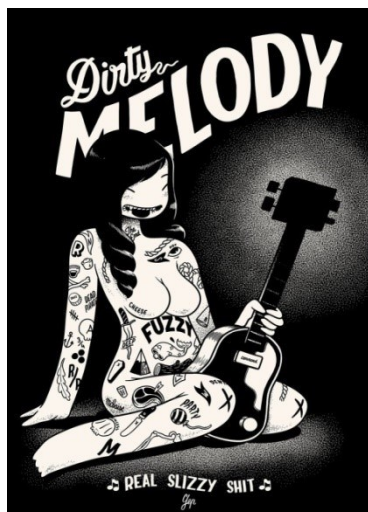
1.1.5 Koralína

U *Koralíny* ma zaujalo intro filmu. Farba zeleného svetla pôsobí jedovato a tá je v kontraste s ihlicovitými ostrými prstami rúk, ktoré bábiku vytvárajú. Máme pocit, že hračku vytvára príšera, pretože ruky skôr pripomínajú pavúcie nožičky. A tak ako je pavúk precízny v tkaní svojej siete je rovnako aj táto tvoriteľka novej bábiky. Starostlivo a opatrne zbavuje starú hračku všetkého materiálu a pretvára ju na novú postavičku. Každý ťah je premyslený a elegantný v pohybe, presne ako pavúk pri práci. Snímka tak dostáva nadprirodzený nádych, pôsobí magicky a hrôzostrašne zároveň.



*Obr. 5 Koralína: Intro filmu***1.1.6 Mc Bess**

Mojím novodobým vzorom v umení je francúzsky ilustrátor menom *Mc Bess*. Stretla som sa s ním až nedávno a prekvapujú ma jeho odkazy na animované grotesky z 30. rokov minulého storočia, či už grafikou, výtvarným spracovaním alebo s konkrétnou podobnosťou jeho charakterov s *klaunom Koko* už od spomínaných *Fleischer Studios*.

*Obr. 6 Dirty Melody**Obr. 7 Gustave Dore Final Cream*

Surrealistický svet zachycuje rôzne predmety, jedlo, či hudbu a hudobné nástroje.

Jeho mužské postavy pôsobia trochu démonicky, majú prázdne podlhovasté oči, v ústach tesáky a zväčša vyplazený jazyk. Práve tieto charaktery sú v kontraste so ženskými, ktoré kypria mäkkšími tvarmi a pôsobia jemnejšie. Sú ovplyvnené hlavne postavou Betty Boop a Merrie Melodies. Či už sa jedná o ženský alebo mužský charakter, obe postavy sú potetované. Povedala by som, že jeho štýl je zasvätený obdobiu vzniku prvých tetovaní, ktoré sme mohli vidieť u námorníkov. Odráža sa to na poetike tetovaní, ktoré nosia jeho postavičky, tzv. old school alebo taktiež traditional tetovania. Tento štýl tetovaní je dosť charakteristický, z hľadiska motívov. Môžeme tu nájsť klasické návrhy ako kotvy, lastovičky, lebky, kosti, srdce, stuhy, ktoré sú prepletané s novodobými.

Jeho práce sú čiernobiele. Ako napísal sám Mc Bess *"I do not do color."*²

² <http://mcbess.com/about>

1.2 Frankenstein: Mary Shelley

Hlavnou inšpiráciou mojej práce je dielo *Frankenstein* od Mary Shelley. Jedná sa o gotický román s prvkami romantizmu. Hlavnou myšlienkou romantizmu bola túžba po slobode a nádeji. V týchto dielach spisovateľa kládli dôraz na cit, osamelosť, utrpenie, či strach. Príbehy zachytávajú popisy rozľahlých krajín, krásy okolitého sveta, opisy rozbúrených brehov mora, romantické búrky, víchrice a mnoho ďalších atmosférických úkazov. Hlavnými hrdinami boli podivní ľudia, zasnení a nepochopení okolím, uzavretí sami do seba, bojujúci s vlastnými démonmi.

*“Aby sme mohli skúmať príčiny života, musíme mať najprv prístup k smrti.”*³

Myslím, že práve tento citát zachycuje celú podstatu príbehu o Frankensteinovi a jeho experimente. Výrok odhaľuje konanie vedca a jeho “zverstvú” spáchané na odhalenie podstaty života. Ako lepšie pochopiť smrť ako skúmať telo, ktoré sa stalo schránkou pre život? Nočné vykrádanie hrobov, skúmanie ľudskej anatómie v utajenej laboratórii a následné pokusy s elektrinou...

Jedna zo zaujímavostí zo života Mary je tá, že práve sen, ktorý sa je sníval ju inšpiroval k napísaniu práve tohto strašidelného príbehu. Vďaka nemu vzniklo jedno z najuznávanejších diel.

*„Videla som – so zavretými očami, ale jasne pred vnútorným zrakom – videla som bledého študenta tajných umení, ako kľáči pred vecou, čo skladá. Videla som strašnú fantazmagóriu vystretého muža a potom, ako pôsobením činnosti akéhosi mocného stroja prejavil znaky života a striasol sa nemotorným položivým pohybom.”*⁴ Doktor sa v príbehu zaoberá vedou a vedeckými pokusmi. Čo jeho plány v budúcnosti zmení je práve zážitok s bleskom, ktorý vyvolá u Viktora nadšenie.

³ SHELLEY, Mary Wollstonecraft. *Frankenstein, čiže moderný Prometheus*, Bratislava: Tatran, 1991. ISBN 80-222-0306-8 (str.33)

⁴ <http://www.dotyky.net/?p=1217>

“Ako dieťa ma neuspokojili sľuby moderných profesorov, prírodovedy; v duševnom zmätku, ktorý si možno vysvetliť iba mojou mladosťou, prekročil som stáročia a súčasne objavy zamenil za sny zabudnutých alchymistov. Očarili ma majstri vedy, ktorí hľadali silu a nesmrteľnosť.”⁵

“Teraz som musel skúmať príčiny a proces rozkladu a trávil som dni v marniciach. Videl som ako, ako sú pôvabné ľudské tvary porušujú a ničia, ako zmar ohlodáva kvitnúce líce života a červy dedia všetky zázraky ľudských zmyslov a mozgu.”⁶

Na základe jeho skúmaní a poznatkov sa mu podarí vdýchnuť do neživej hmoty život. Tvor, ktorého vytvorí nevyzerá krásne, budí hrôzu a odpor. Postupne sledujeme život odvrhnutého tvora a jeho prežívania na tomto svete. Ľudia, ktorí ho zazrú, ním opovrhujú a boja sa ho. Avšak meno Frankenstein je spájané skôr s monštrum ako jeho stvoriteľom. Ide o mystifikáciu, že Frankenstein je ono krvilačné monštrum.

Toto dielo sa stalo významným v našej pop kultúre. Vo svojom diele Mary Shelley predstihla dobu a poukázala na nebezpečenstvo ukrývajúce sa za umelou inteligenciou, pokroku a vedy.

⁵ SHELLEY, Mary Wollstonecraft. *Frankenstein, čiže moderný Prometheus*, Bratislava: Tatran, 1991. ISBN 80-222-0306-8 (str.29)

⁶ SHELLEY, Mary Wollstonecraft. *Frankenstein, čiže moderný Prometheus*, Bratislava: Tatran, 1991. ISBN 80-222-0306-8 (str.33)

2 FRANKENFOX

Animovaný film umožňuje autorovi s hravosťou jeho fantázie a voľnosťou jeho myšlienok pracovať so všemožnými námetmi, postavami, prostredím a príbehom. Dáva tak priestor na vyjadrenie estetickej stránky svojich nápadov. Námet, tak ako ho nazývame, podnecuje tvorbu filmu, je to prvý krok k jeho vytvoreniu a ucelení si o čom dej bude. Rieši teda základné otázky, čo bude hlavnou zápletkou, hlavným motívom akcie hlavnej postavy, kto bude záporná postava, kde sa ten príbeh bude odohrávať, v akom období a podobne.

Prácu som nazvala *Frankenliška*, ale pre mňa bol aj tak pracovný názov *Frankenfox*, pretože v príbehu pracujem s jednoduchou angličtinou. Texty a záverečné titulky sú písané v tomto jazyku. Pri výbere názvu som vychádza z toho, o čom je príbeh.

2.1 Námet

Dievča menom Betty má rado klasické gotické romány. Jej najobľúbenejším dielom je Frankenstein od Mary Shelley z roku 1818. Je ním inšpirovaná a zaujatá. A tak všetky svoje záujmy smerujú práve k anatómií a snahe o vytvorenie života. Príležitosť sa jej však naskytne vtedy, keď stretne opustenú líšku.

Pre moju bakalársku prácu som sa rozhodla pracovať s charaktermi, ktoré som vytvorila už v prvom ročníku a to s Betty a líškou. Jednalo sa o semestrálnu prácu s názvom *Osamelá líška*. Podnet na vznik námetu vzišiel práve z toho. Postavy som si obľúbila už v prvom ročníku a vedela som, že s nimi budem určite ešte niekedy pracovať. Príbeh som tentoraz chcela posunúť o trošku iným smerom, no zachovať myšlienku vytvorenia bytosti pre líšku.

V príbehu šlo o to, že duch dievčatka, Betty, sleduje líšku idúcu lesom aby sa dozvedela, čo má malá líška v pláne. Po tom čo prídu k miestu, kde líška zastaví, Betty zistí, že si skladá kamaráta s kostí, konárikov a ďalších vecí naokolo. Bude sa jej snažiť pomôcť. Navzájom spolupracujú, až vytvoria hotovú kosť do ktorej sa prevtelí duša Betty. Tá nadobudne podobu líšky a osamelá líška získava kamarátka so vzhľadom jej samotnej a už viac nie je osamelá.



Obr.8 a Obr.9. Zábery s animovaného filmu *Osamelá líška*

Čo sa žánru týka, môj prvotný plán bol držať sa atmosféry starých grotesiek. Bol to však žánr, ktorý nie je úplne moja šálka kávy z hľadiska dramaturgie a vymýšľania vtipných scén. Preto som sa rozhodla doň zakomponovať niečo v čom vynikám a to žánr horor.

Mojím zámerom pri tvorbe hororovej grotesky bola možnosť odkazovať na klasické vtipné animované filmy. Chcela som to doceliť situačnými vtipmi a gagmi medzi Betty a líškou. Jedným z nápadov bola napríklad westernová prestrelka pohľadov v úzkom zábere pri ich stretnutí. Ďalej som chcela využiť vtip založený na stereotype mladých, či starých dám, ktoré nosili líšky okolo krku. Moja líška sa mala po Bettinej nevhodnej reakcii uraziť a odkráčať na špičkách so svojím chvostom okolo krku ako jedna z týchto dám.

Vtipy alebo gagy, ako panický až komický útek na mieste, pred niečím čo nás desilo; pískanie na objekt niečej túžby, vtáčiky lietajúci nad hlavou po silnom náraze do hlavy, či ženský krik vychádzajúci z hrdla malého tvora. Práve tieto a mnoho ďalších gagov mi utkvelo v pamäti vďaka klasickým rozprávkam ako sú Tom a Jerry a presne tieto gagy mali byť obsiahnuté v mojom filme.

V období 30. rokov minulého storočia vznikali animované filmy na pobavenie publika, ak sa nejednalo o propagandu. V tom prípade sa jednalo o zosmiešnenie, ktoré pod grotesku stále spadá, no do určitej miery je znateľný americký patriotizmus. Svojím prvotným výzorom mohli charaktery pôsobiť desivo, ale tým že zosmiešňovali svoje správanie ich poľudšťilo a vytvorili tak ikony tej doby. S desivým výzorom a zabávaním nás, vytvorili unikátne charaktery. Avšak! Popretím žánru grotesky i keď s ponechaním jej vizuálnych prvkom u postáv mi prišla zaujímavejšia.

2.2 Literárny scénar

Pôvodný literárny scenár bol poznenený. Toto je verzia od ktorej sa vyvíjal celý príbeh a jeho neskoršie zmeny, až k dokončeniu filmu.

Sledujeme obrovský dom v zasneženej krajine. Dom leží na okraji lesa a nieje počuj nikoho, len vrany a vietor. V dome sa nachádzajú samé trofeje a mŕtve líšky. V obrovskom kresle sedí otec a pozerá televíziu. Sústredene v nej sleduje hon na líšky, v tom do tejto strašidelnej obývačky vkročí Betty. S ustrachanou chôdzou kráča ku obrovskej knižnici a naťahuje sa za knihou, vtom jej padne zrak na obrovsku mŕtvu líšku, schmatne rýchlo svoju knihu, ale zrazu zbadá ako ju pozorujú všetky mŕtve zvieratá v miestnosti. Betty vystrašene hľadá po obývačke. V tom ju vystraší výstrel z televízie, rozbehne sa z obývačky a beží do svojej izby. S pocitom bezpečia buchne dverami a sadá si za stôl. Schmatne svojho plyšáka a ihlu a pokračuje v zošívaní. S pocitom šťastia a miernym úsmevom pokojne šije. V tom sa otvoria dvere. Betty sa preľakne a otec jej stojí za chrbtom. Vytrhne jej z rúk plyšáka a začne si ho obzerať. Betty si ale svojho plyšáka nedá a začne sa oň s otcom naťahovať. Ten jej plyšáka vytrhne tak, že sa roztrhne na dva kusy. So slzami v očiach pozerá na otca až napokon utečie zo svojej izby von do lesa.

Mieri priamo von do zasneženej krajiny nevedno kam. Uteká lesom. Sama... no nemôže sa zbaviť pocitu, že ju niekto sleduje. Počuje len krákanie vrán a sneh zabárajúci sa do pôdy. Je hrozne vystrašená a vyplašená. Tak moc, že nedáva pozor na cestu. Keď v tom zrazu narazí hlavou o kmeň stromu, čo spôsobí že sa jej zatočí hlava. Betty to tak odrovná, že vidí lietať vtáčiky nad hlavou. Chvíľu trvá než sa preberie a spamätá z nárazu. Niečo ju vystrašilo, líška. Lenže táto je živá a vyzerá úplne inak ako tie, čo majú doma vystavené v obývačke. Nepôsobí strašidelne, či dokonca tak ako v dokumentech, čo pozerá jej otec. Obe hľadia na seba, čakajú ktorá z nich spraví prvý krok. Ony sa však len prepaľujú pohľadmi. Keď v tom zrazu líška spraví krok k Betty. Tá sa pre istotu ani nehne a ostáva sedieť. V otcových dokumentoch predsa videla, ako líšky lovia malé roztomilé zajačiky, či líšky s besnotou. Tie dokonca mali penu v ústach a vyzerali ako odtrhnuté z reťazu. Táto líška však pristúpila k Betty úplne pokojne. Natiahla k nej ruku veľmi opatrne, aby ju mohla loňuchať, no v tom si Betty všimla, že má v papuľke ulovenú myš. So zhnuseným výrazom v tvári urobila grimasu akoby išla zvracať. Na túto reakciu sa líška urazila. Zdvihla ňufák, prehodila si okolo krku svoj chvost a odkráčala po dvoch ako dámička.

Betty ostala zmetená a zaskočená z toho, čo práve videla. Chvíľu sa z toho spamätávala, no líška už bola dávno preč. Povedala si, že ju začne sledovať. Prechádza lesnou krajinou až sa dostáva hlbšie do lesa. Zrazu už Betty nesleduje len stopy, ale už vidí aj ryšavú líšku. V tom

zastaví pri starom strome a pokladá myš na zem. Betty však nevidí a tak sa nenápadne priplazí k najbližšiemu stromu ako had, aby lepšie videla čo líška robí. Keď sa však snaží odkloniť konár kríku, praskne. Na zvuk, ktorý vydá konár sa líška otočí. To čo však Betty uvidela, nečakala. Líška na ňu hľadela smutnými očami. Zrazu v nej videla citlivého tvora a nie tú beštiu ako ju vykresľuje jej otec. Líška si labkou stačí hrudník a vychádza z nej zvuk "Mama... I love you". Betty si všimne kostry pred líškou a uvedomí si, že to je jej mama. V tom sa jej v hlave zrodí nápad. Mohla by líške vytvoriť kamaráta na hranie, a konečne sa naskytne aj jej možnosť priviesť niečo k životu. Začne sa Bettina predstava... Všetko okolo nás je čiernobiela a nachádzame sa v laboratóriu. Objavia sa nám tam zábery ako zbiera materiál, ako zošívá monštrum, ktoré zakryje plachtou, oživenie monštra a následný výkrik líšky. Týmto končí čiernobiela sekvencia. A prebliknutím farieb sa ocitáme v tom istom zábere. Krik sa mení na piskľavejší zvuk šťastia. Vidíme taktiež monštrum, ktoré je v podstate roztomilé, je to robot. Betty je priam nadšená, že líške sa páči to čo vytvorila. Nasadzuje si oranžový plášť s uškami a stáva sa tiež líškou. Vybehnú s podzemia von do lesa a hrajú sa hry ako Človeče nehnevaj sa, Twister a potom sa zas rozutekajú do lesa. Ako však utekajú lesom, kábel sa skrakuje až ním nakoniec trhne v zástrčke a Frankenlíška sa rozpadne. Betty sa v zvuku prasknutia otočí v „spomalenom zábere“ dozadu na líšku. Chvíľu na seba len hľadia. Sme v očakávaní, kto skôr na to zareaguje. Ale obe sa na seba usmejú, žiadna z nich nie je smutná a život ide ďalej. Utekajú znova lesom, hrajú sa spolu na babu. V tom sa dostanú obe do hľadáčika pušky, lovec zaostruje a strieľa. KONIEC.

3 POSTAVY A PROSTREDIE

Ako som už vyššie spomínala, postavy sú z môjho filmu *Osamelá líška*. Betty v tomto príbehu už nevystupuje ako duch, ale ako žijúca bytosť a líška sa stáva komplicom v morbidnom pláne malého dievčatka na oživenie jej mrtvej matky.

3.1 Betty Melrose

Jej meno je odkazom na dve postavy pre mňa v histórii zaujímavé a to Betty Boop, animovanú postavičku a Betty Page, pin-up ikonu z 50. rokov. Sú to dosť rozdielne charaktermi s nálepkami sex symbolov. Čo majú teda spoločné všetky tri okrem mena? Sú

to jednotlivé fragmenty vo vzhľade ako účes, obočie či malý noštek. Nájdate len vizuálne podobnosti, na ktoré chcem jej vzhľadom upozorniť. či si to už divák spojí, alebo nie, je len na ňom.

Betty Boop bola prvý animovaný charakter, ktorý reprezentoval ženu ako sexuálny objekt túžby. To sa odzrkadlilo v jej výzore. Nosila krátke šaty s podväzkom na stehne, podpätky a mala značne predimenzovanú hlavu s veľkými očami, so zvýraznenými mihalnicami a noštekou ako gombík. To ale aj jej “dievčenské” správanie publikum provokovalo a tak sa Betty dostala v 30. rokoch pod *Haysov kód*, čo bol v podstate zoznam morálnych smerníc, cenzúra. Jeden z príkladov porušovanie tejto smernici bol práve ten, že sa nesmela zobrazovať nahota alebo ukázať čo i len jej náznak.

Charakter bol pôvodne vytvorený ako baculatý antropomorfný francúzsky pudel spojený s Helen Kane. Jej vzhľad bol taktiež inšpirovaný americkou herečkou Clarou Bow. Postavu vytvoril Max Fleischer a k životu ju priviedol Grim Natwick. Max povedal: “*Betty Boop, is purely a creature of my own imagination.*”⁷ Čo v preklade znamená, “*Betty Boop je čisto stvorením mojej vlastnej fantázie.*”



Obr. 10 Helen Kane



Obr. 11 Betty Boop



Obr. 12 Clara Bow

⁷ https://bettyboop.fandom.com/wiki/Max_Fleischer

Betty Page bola modelka fotografických aktov a fetišov v 50. rokoch. Je uctievaná ako ikona pin-up. Stala sa inšpiráciou pre mnoho žien, komiksov, či filmov. Zo záznamov a fotografií môžeme jasne vidieť, že mala hravú povahu. Rovnako to je zobrazené aj vo filme *The Notorious Bettie Page*, ktorý hovorí o jej ceste životom, ktorý ju priviedol k modelingu a zároveň predsudkom ľudí z okolia.

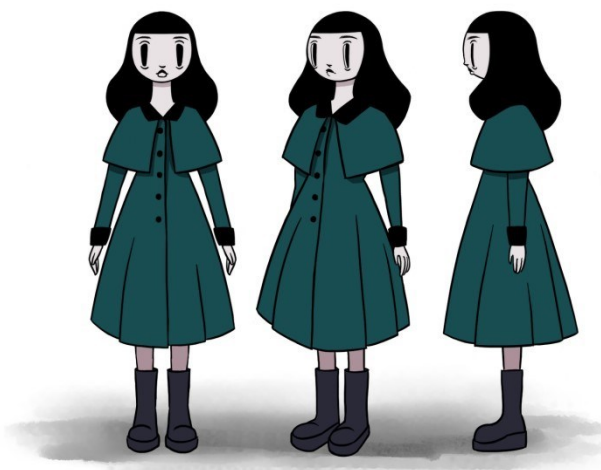


Obr. 13 Betty Page

Betty Melrose je tínedžerka vo veku 14 - 16 rokov. Sprvu v mojich predstavách bola Betty gotička a tak zasadiť ju do prostredia viktorianskeho domu, by pre jej postavu bolo to najlepšie. Chcela som jej charakteru prisúdiť nejakú konkrétnu farbu, ktorá by o nej niečo povedala, pretože čierna farba by mohla pôsobiť na divákov zle a nemuseli by ju vnímať ako kladnú postavu. Vybrala som teda zvláštnu tmavo zelenú s prímiesou modrej. Zelenú farbu vyhľadávajú emotívny a kreatívny ľudia, preto mi prišla dokonalá. Pre postavu Betty som hľadala nejaký dobový dlhší kabátik u kolien. Najkrajšie kabáty sa nosili v 40. rokoch a tak som neváhala a jeden krásny hned' našla.



Obr.14 Kabát z 40. rokov



Obr. 15 Betty, charakter dizajn

V jej izbe som pracovala hlavne s farebnosťou studených tmavých farieb v kontraste s jej zeleným kabátom. Fialovú som zvolila, pretože je považovaná za farbu duchovna, mystiky a mágie. Myslím si, že miesto kde vznikajú kreatívne veci sú miesta opradené rúskom čarovnej atmosféry. Čisto fialová izba v mojich očiach vyzerala fádne a tak som pridala pruhy, ktoré izbu viac zatemnili.

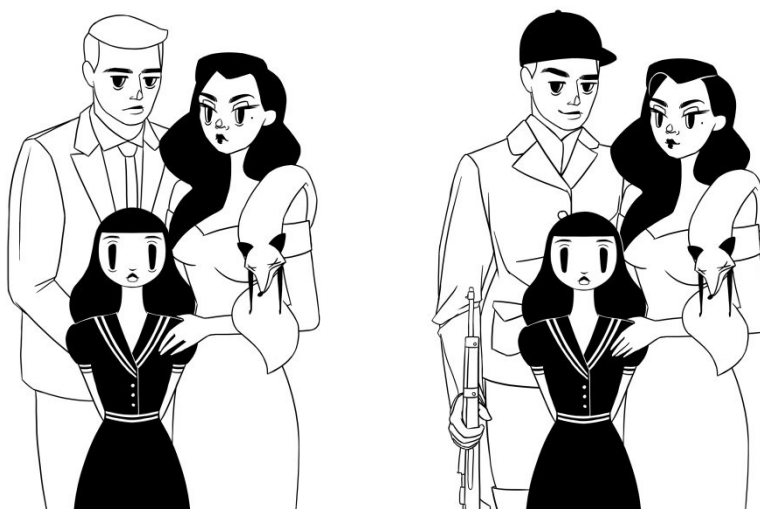
Osobnosť Betty som chcela ukázať cez predmety, nachádzajúce sa v jej izbe. Tak si divák môže jednoduchšie vytvoriť predstavu o osobnosti Betty. Tmavé steny sú lemované plagátmi z filmu Frankenstein z roku 1931, kde hral Boris Karloff hlavnú úlohu. Ďalej plagáty ľudskej anatómie, rodinné fotky, kde môžeme vidieť Bettinu mamu a poličku, ktorá nám prezradza niečo o koníčku Betty. Miluje Mary Shelley a „znetvorovanie“ hračiek, tak že sú odpudivé a roztomilé zároveň.

3.2 Otec

V príbehu vystupuje ako nie veľmi dobrý otec. Betty sa ho bojí. Svojimi detskými očami ho vníma ako démona. Keďže Bettina matka zomrela na besnotu po uhryznutí líšky, jej otec ich začal čoskoro surovo loviť a vyrábať z nich svoje trofeje. Práve tie Betty v obývačke desia, no najväčší strach má z otca.

Pôvodný výzor otca bol ležernejší, nepôsobil ani desivo. Bol to taký ten uhladený typ otca, ktorý vyzeral ako šedá myš, proste neutrálne. Bolo nevyhnutelné aby pôsobil dominantnejšie a mužne. Spravila som ho teda maskulárnejšieho a do tváre arogantnejšieho, tak aby

vystupoval ako mačo, ktorý by sa bil do hrude. Z elegantného obleku som prešla do červenej loveckej uniformy, ktorá sa používala pri love líšok v minulosti.



Obr. 16 Otec pred a po úprave

Na nástenke fotiek zo života dievčatka v krátkom zábere si divák môže všimnúť, že kým boli všetci spolu, boli šťastní. Po smrti ostávajú otec aj dcera smutní, no zo strachu a postupného odcudzenia, Betty preškrtila otcovi oči. To je ďalší detail, ktorého sa chytím.

Spôsob akým dievča otca vidí je dehumanizujúci. Tvár, ktorú kedysi poznala neexistuje, miesto jeho tváre je len desivá čierna silueta divokých rysov. Oči ako ich poznala, už neexistujú, miesto nich sú len dva prázdne otvory. Pretože nechápe, čo sa odohráva vo vnútri otca, vidí ho ako démona.

Jeho postava v jadre nie je zlá. Je zlomená zo smrti milovanej osoby a tak pôsobí v očiach nechápajúceho dievčatka ako zloduch. Zo strany obidvoch postáv dochádza k vzájomnému nepochopeniu. Jeden druhému sa odcudzili. Otec sa uzavrel v úlohe lovca, ktorý neprestane trestať svet za jeho utrpenie. Loveckú uniformu nevyzlečie ani doma pred televízorom, pred ktorým sa odovzdáva chvíľam samoty a spomienkam na jeho ženu. Otec má k líškam odpor, nenávidí ich. Nepraje si aby sa jeho dcéra nimi zapodievala, hoci len s plyšovou napodobeninou líšky, a tak jej hračku trhá bez pocitu viny.

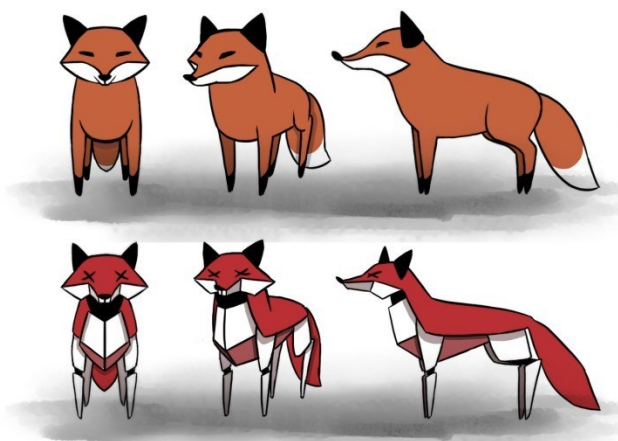
3.3 Líška

Vystupuje tu ako most medzi dvoma svetmi, ktoré Betty pozná. Prvý sa odohráva na pozadí príbehu okolo jej matky, ktorá jej ako veľmi malej darovala hračku líšky, ktorú sama vyrobila – toto je rovina, ktorú vidíme v príbehu. A druhý je na pozadí toho ako líšky vníma

otec. Ako predátorov, škodnú zver, ktorú je nutno uloviť, neľútostne zabiť a následne z nej vytvoriť trofej.

V príbehu je to zvierací sprievodca. Pri stretnutí v Betty vyvolá spomienky a následne v nej vytvára nutkanie pomôcť líške. Betty vtedy dôjde, že pred sebou má telo, poslednú ingredienciu k vytvoreniu života. Líška ani len v najmenšom netuší, čo sa Betty chystá urobiť.

Pri dizajnu líšky som sa snažila držať viac reality, ako zobrazovaniu zvierat v groteskách. Hlavným rozdielom je, že zvieratá v kreslených seriáloch sú antropomorfné, chodia po dvoch nohách ako človek a robia veci ako človek, poprípade aj rozprávajú. Tu aby príbeh fungoval viac na realite, rozhodla som sa tieto vlastnosti poprieť a nechať líške len emócie v tvári. Výtvarné návrhy líšky zachytávajú aj pôvodné “monštrum”, akéhosi robota na elektrinu, ktorý sa v prvej verzii príbehu mal rozpadnúť.



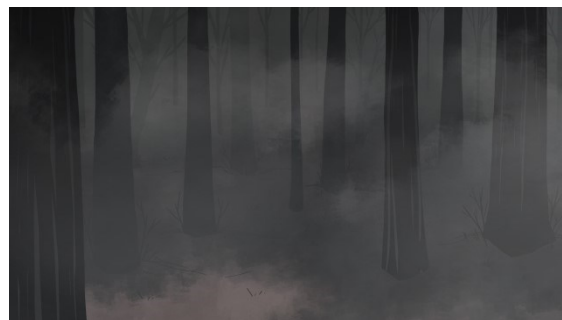
Obr. 17 Výtvarné návrhy líšky a Frankenlíšky, robota

3.4 Prostredie a pozadia

Vybrala som si lokalitu lesa. Dôvodom bol fakt, že lesy pôsobia strašidelne, vtedy keď na ne sadá hmla rovnako aj keď sa zotmie. V oboch prípadoch sa stromy strácajú v nedohľadne a spolu s nimi aj človek, ktorý je nimi obkolesený. Práve v takýchto podmienkach nás hociktorý zvuk dokáže neuveriteľne zneistiť a vydesiť. Vytvára to v nás napätie.



Obr.18 Viktoriánsky dom



Obr.19 Les

Prostredie starého viktoriánskeho domu hrá v prospech desivej atmosféry. Nie je obvyklé, že práve takýto dom leží uprostred širokého lesa. Dom je rovnako temný zvonka ako zvnútra. Obývačka je miestom kam Betty nerada chodí. Jej otec väčšinu času presedí práve pred televízorom, ktorý sa tam nachádza, hneď vedľa krbu nad ktorým visí obraz ešte kedysi šťastnej rodiny. Po jeho pravej ruke sa nachádza stolík s fľaškou nejakej whiskey, aby zapil žiaľ nad stratou. Už nie sú viac šťastnou rodinou, vytvára sa medzi nimi priepasť a je čoraz ťažšie si nájsť k sebe cestu. Nepomáha tomu ani fakt, že v miestnosti, v ktorej kedysi ako rodiny trávili najviac času je len pripomienkou nešťastného úmrtia matky a to „trofejami“ zabitých vypreparovaných líšok. Všetko v tej miestnosti má nádych nenávisťi, smútku a zlosti.

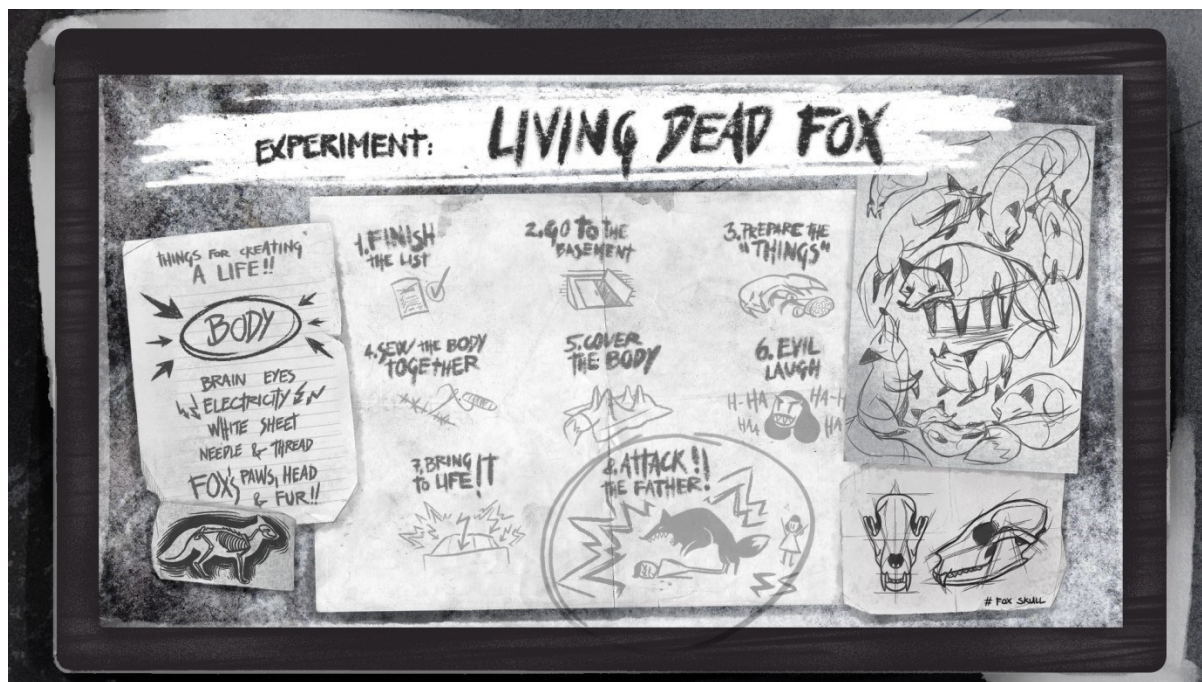


Obr.20 Obývačka



Obr.21 Podzemie - laboratórium

Podzemie pod domom, je ďalšia pracovňa, kde Betty tvorí. Práve v tejto miestnosti uchovávala všetko na prípravu oživenia líšky. Keďže sme sa nachádzali v podzemí, steny sú vytvorené z kameňa a električka je ťahaná po stene. V miestnosti sa nachádzajú podivné prístroje, krabica s materiálom, stôl pripravený pre monštrum a predovšetkým hlavný plán experimentu: *Living Dead Fox*, ktorého sa Betty drží. Aby sa doplnila celková atmosféra okolo domu, v lese začne pomalinky pršať. Tento dážď prejde neskôr do búrky, hrmenia a šľahania bleskov. Atmosfére začína hustnúť a s očakávaním čakáme čo sa udeje v laboratóriu.



Obr.22 Plán experimentu: Living Dead Fox

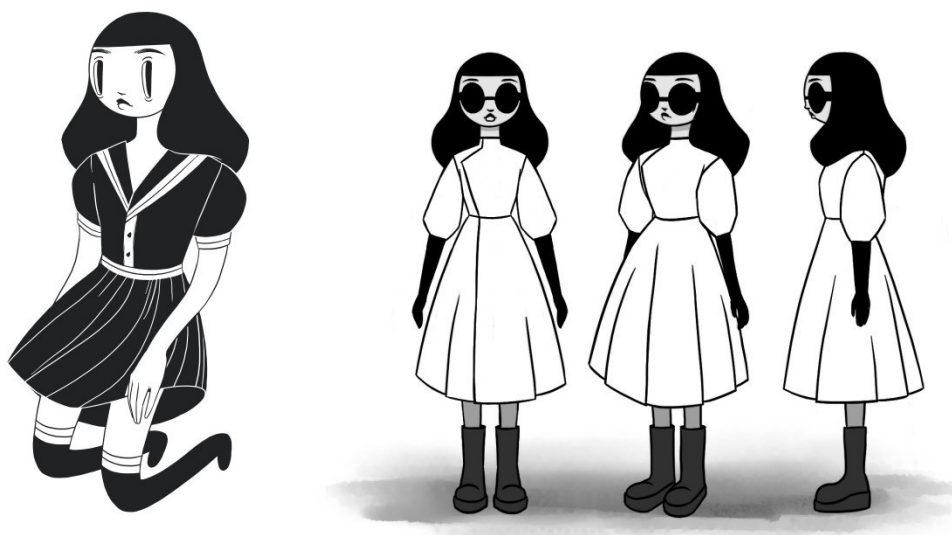
II. PRAKTICKÁ ČASŤ

4 PROCES VÝROBY

Proces výroby začal v momente, kedy som si ujasnila s akými postavami budem pracovať a akým žánrom sa chcem uberať. Príbeh sa menil, orezával, zaplátal a zas upravoval. Prešiel si mnoha zmenami tak ako zmenami žánrov, vynechania a pridávania mnoho scén.

4.1 Skice a návrhy postáv

Keďže postavy Betty a líšky existovali, snažila som sa im dať pevnejšie a ucelené tvary. Betty bola skoro hotová, stačilo pár úprav. Jej prvá verzia však ešte stále pripomínala ducha, ktorý levitoval nad zemou a tak som jej musela nohy pripevniť k zemi. K tejto verzii vznikla aj druhá v úlohe šialenej vedkyne a tak je oblečená v doktroskom plášti s čiernymi rukavicami a okuliarmi na hlave.



Obr. 23 Betty ako duch a Betty v doktroskom plášti

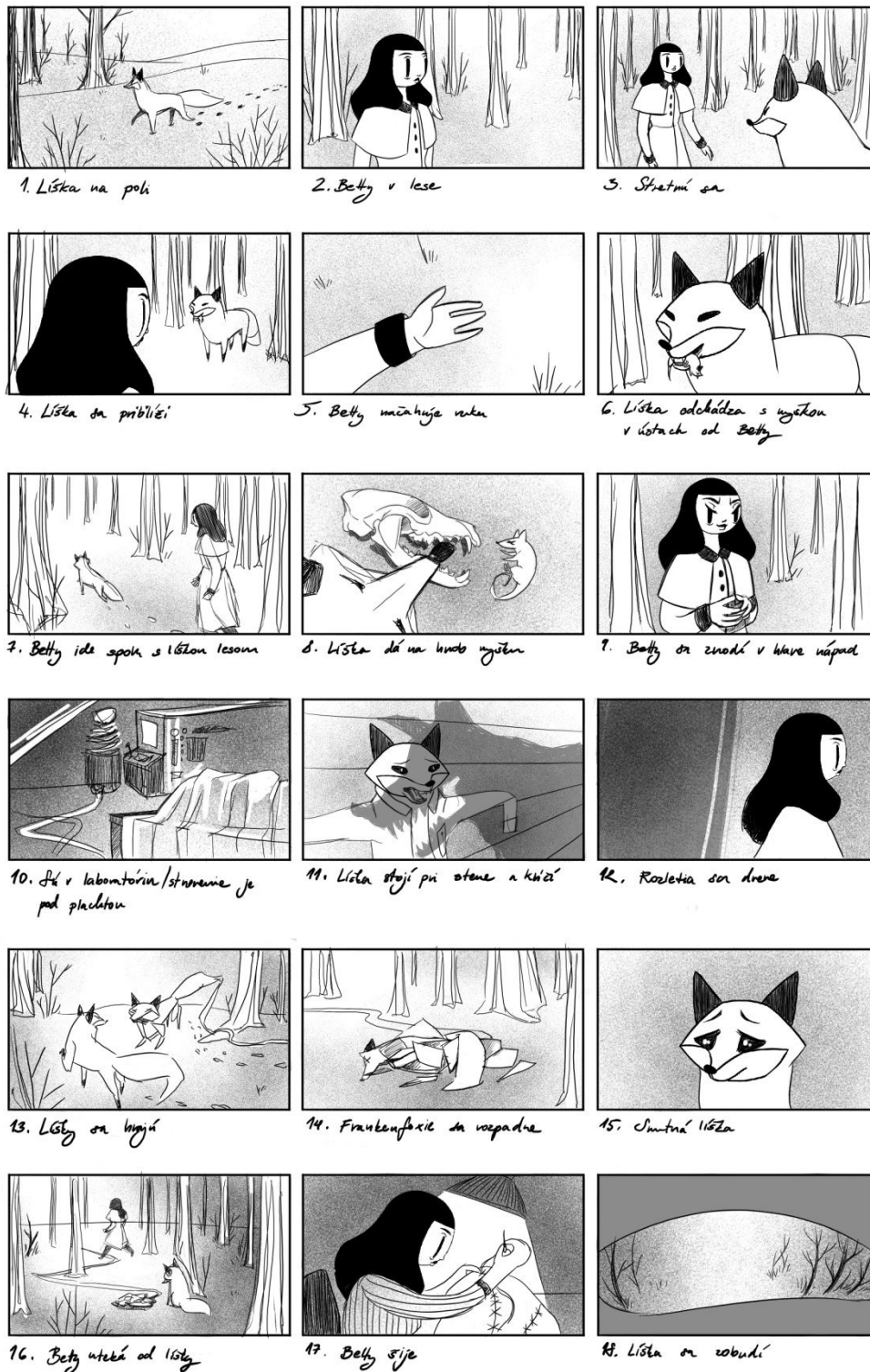
Z líškou som však váhala a hľadala jej pevný nemenný tvar. Postupom procesu sa u nej zmenila len farba, aby viac vyhovovala farebnosťou prostrediu lesa. Vznikli verzie aj robo líšky, ktorá mala byť pôvodne frankenlíškou. S tejto verzie nakoniec upadlo a pracovala som s reálnym monštrum, len jeho siluetou.

4.2 Storyboard

Ten som si vytvorila na začiatku. Jednoduchý a krátky, tak aby ho bolo možné čo najjednoduchšie pochopiť. Ten však nebol dokončený, iba začatý. Rozhodla som sa totižto

venovať viac animatiku, ktorý umožňoval rozpochybovať a načasovať ilustrácie v storyboarde.

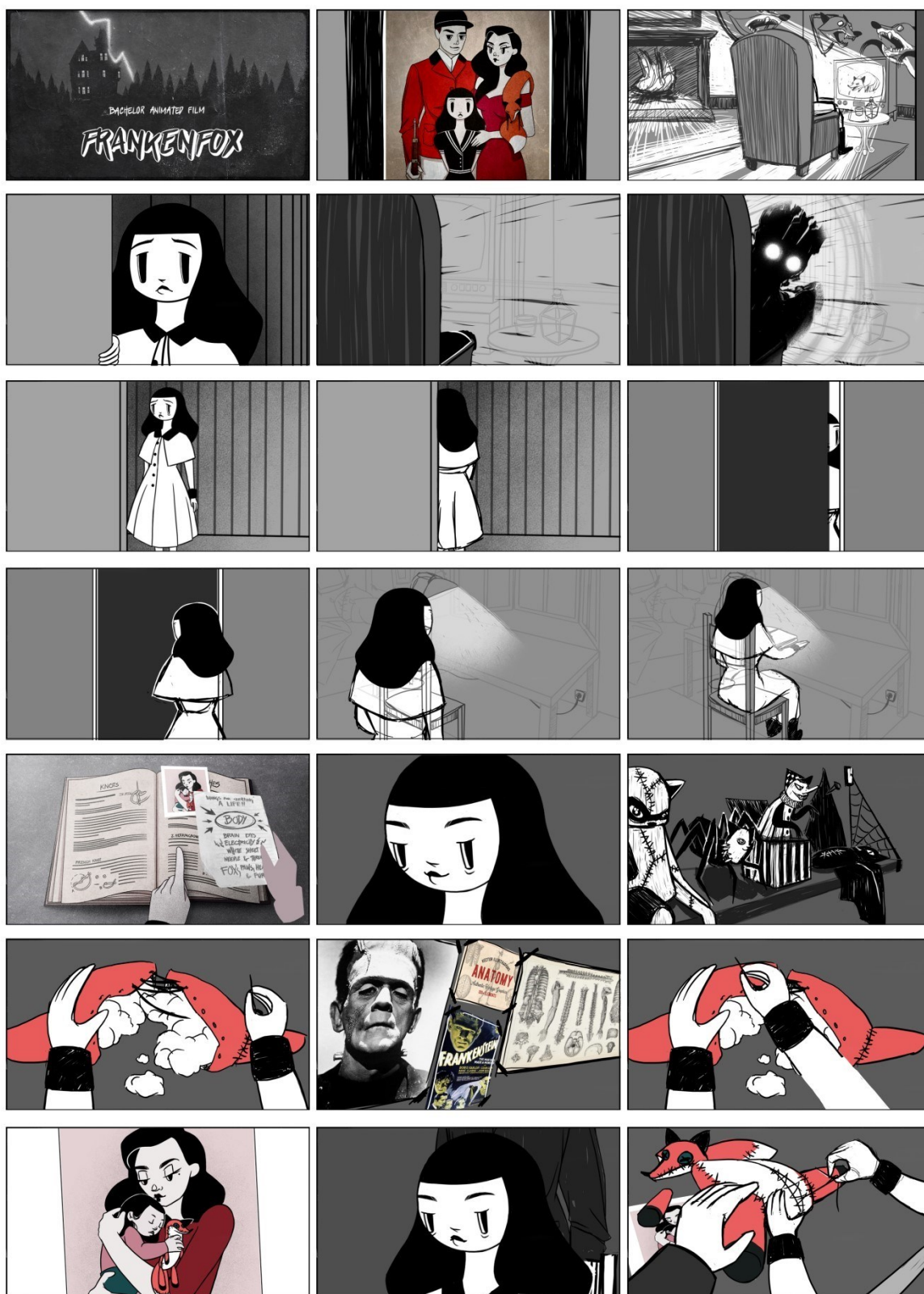
V úkažke storyboardu je úplne prvá verzia príbehu.



Obr. 24 Storyboard

4.3 Animatik

Pri výrobe som venovala najväčšiu pozornosť animatiku. Ten oproti storyboardu uprednostňujem viac. Dáva možnosť oživiť to, čo chcete povedať obrázkami a na povrch vyplavú nedokonalosti a chyby, ktoré je jednoduchšie opraviť. Musím uznať, nečakala som, že môj prvý animatik bude mať skoro osem minút. Tento fakt prekvapil nielen mňa, ale aj celé pedagogické vedenie. Z animatiku som potrebovala nutne skrátiť, alebo sa aspoň priblížiť k normálnemu času a to piatim minútam. Počas konzultácií som však bola upozornená na zdĺhavé scény, ktoré by tam vôbec nemuseli byť a film sa hneď o nejaký ten čas skrátil.









Obr. 26 Posledná verzia animatiku

4.4 Výroba a zmeny

V nasledujúcich dňoch kedy už som mala príbeh a animatik hotový, podarilo sa mi osloviť strihačku. Na začiatku v mojom príbehu bolo mnoho chýb, ktoré som si nevedomovala. Strihačka mi tie chyby ukázala a následne mi ich rozobrala a vysvetlila, pretože rozprávanie príbehu nefungovalo. Na základe postrehov sme spolu menili dej príbehu, tak aby bol pre každého diváka zrozumiteľný. Zmeny sa odohrávali na “pôde” animatiku a tak pod aktovkou strihačky a pár ďalších, ktorí animatik zhládli.

Je nutné povedať, že počas vytvárania animatiku a celej práce som stratila odstup a nevidela som to čo, videli práve ľudia na skúšobnom premietaní. Dostala som od nich pripomienky a

postrehy, ktorými som neopovrhla a tak príbeh upravila. Opäť. Pripomienky sa týkali správanía postáv, zbytočných záberov, ktoré bolo možné vyhodit', v určitých miestach nezrozumiteľnosti danej situácie v scéne, ale predovšetkým hlavná pripomienka, *rozpoltenosť filmu*. Film v sebe obsahoval 3 žánre, ktoré v príbehu nefungovali a tak bolo nutné rozhodnúť sa pre jeden. Zvolila som horor. Na zanimovanie grotesky, ktorú som od začiatku plánovala mi neostával čas, nakoľko by boli akčnejšie scény náročné na animovanie. Uvedomila som si, že predo mnou sú posledné marcové dni a ja mám už len mesiac práce pred sebou a v rukách len animatik. V tomto období kedy, mi boli pripomienky predložené nastali časové komplikácie a bol tu fakt, že neustále opravovanie animatiku je hlúposť.

Prvotné zmeny v animatiku prebiehali hlavne zo strany Betty, kde šlo o jej vnímanie otca a vzťahu medzi nimi dvoma. Tieto zmeny sa týkali konkrétne úvodu a konca filmu, vďaka čomu vzniklo niekoľko verzií filmu. V príbehu som sa držala hlavných bodov, ktoré sa nemenili:

Betty sa bojí otca/obývačky - uteká do izby - tam šije svoju hračku - otec jej ju vezme a roztrhnú ju - Betty utečie do lesa - stretne tam líšku, sediacu pri tele - hororová sekvencia v čiernobielym prevedení, kedy oživuje mŕtvu líšku a skončí to otvoreným koncom.

1. Verzia – GROTESKA

Problémom tejto verzie bola dĺžka filmu a záberov. Po dlhšej dobe začal film nudiť. Jedna zo zdĺhavých scén bola rovno na začiatku. Jednalo sa o sekvenciu, kedy ide Betty do obývačky po knihu, pozerala sa po obývačke, kráčala ku knižnici, vezme knihu do rúk, znova pozerá po obývačke, po líškach až nakoniec utečie. Sprvu mala táto verzia obsahovať paralelný strih, kedy by líška a Betty stretli v jednom bode. Vtedy by medzi nimi postupne vznikal vzťah na základe zistenia, že telo pri ktorom sedí líška, je jej mama. V bode stretnutia mali rovnako začať gagy.

Vyhodených záberov a gagov bolo čoraz viac a mne sa film skracoval a okresával z príbehu. Pribúdali background príbehy ohľadom vzťahu Betty a otca.

Táto verzia sa mala končiť šťastným vybehnutím trojice – Betty, líška a frankenlíška smerom do lesa, kde sa mali spolu hrať. Frankenlíška sa však rozpadla, pretože kábel od elektriny bol

prikrátky a zistením, že líška sa môže zabaviť aj s Betty išli ústrety osudu hlbšie do lesa. Prekvapením mala byť potitulková scéna, kedy sa mali Betty v kostýme líšky a samotná líška dostať do hľadáča otca, ktorý bol práve na love. Malo to skončiť výstrelom do ticha.

2.Verzia – HOROROVÁ GROTESKA

V tejto verzii som pridala viac strašidelnejších prvkov. Zanechala som už len pár gagov z pôvodnej verzie. V zmenách šlo o rôzne záberovanie na Betty, prostredie, správne prestrihávajúce a udržanie pravidlo osi a podobne. Zmeny sa týkali hlavne otca Betty – bol to lovec, neznášal a lovil líšky, menil sa jeho postoj k Betty a jej vnímania jeho – raz sa jej vysmieval, v inej verzii jej ublížil a ľutoval, v ďalšej bol úplne neutrálny či dokonca pasívny voči nej.

Betty aj keď sa bála líšok, chcela jednej pomôcť a sa stať kamarátkou pre jednu z nich. Po rozpadnutí frankenlíšky ostali len ony dve a zistili, že si vystačia. No otec bol v čase ich pobytu v lese na love a nedopatrením zasiahol Betty. Vtedy mu došlo, že mohol prísť rovnako o ňu ako o manželku. Je mi už teraz jasné a sama vidím, aký chaos to bol. Príbeh pôsobil ako zhuk 3 filmov, 3 žánrov. Príbeh bol nesúrodý a neucelený. Vznikol v tom chaos a len otázky, prečo je toto takto, prečo je ten otec pasívny a potom škodoradostný atď. Po zhliadnutí filmu sa ateliér audiovizie vyjadril tak, že nechápe určitým sekvenciám a príbehu. Bolo treba urobiť veľké zmeny. Stal sa z toho groteska chaosu a nezrozumiteľnosti. Vybrala som si jeden žáner a ťahala jednoduchou dejovou linkou. Vybrala som si cestu hororu.

3.Verzia – HOROR - posledná

Betty vstúpi do obývačky, kde v kresle sedí otec. Ten ju z ničoho nič vystraší náhlím vykuknutím spoza kresla. To Betty vystraší a tečie do izby a pokračuje v zošívaní svojej hračky. Zo zadu sa však k Betty priblíži potichu otec a vezme jej hračku. Tá skončí roztrhaná a Betty nešťastná a našťavaná zároveň utečie do lesa. Keď sa uprostred lesa zastaví zistí, že nad hlavou jej hniezdia vrany. Neomale pri cúvaní narazí do stromu a otáča sa. V tom zbadá líšku. Pokračuje to tak ako v predošlých verziách s jedným veľkým rozdielom. Pri oživovaní mŕtvej líšky sa náhle objaví otec a Betty v návale strachu privádza monštrum k životu...

K záveru chcem dodať, že verzií animatiku bolo toľko, že som stratila o nich prehľad. Zábery sa totižto neustále striedali, pridávali alebo sa odstraňovali. Vypísané mám len tri verzie s hlavnými zmenami v deji.

4.5 Animovanie

Moje animovanie začalo koncom marca, kedy som sa pustila do plnohodnotného robenie pozadí a animovania. Začala som sa venovať jednotlivým scénam a hlavne pozadiam. Bol to dôležitý prvok na základe, ktorého som sa vedela orientovať v priestore. Pozadia vo vnútri domu mi išli ľahko, tam som mala priestor ohraničený a vedela som presne, kde čo chcem mať usporiadané a v akých farbách. Orietkom bol pre mňa les, ktorého atmosféru a výtvarne prevedenie som si nevedela dlho predstaviť a ujasniť. Po nejakom čase, sa mi podarilo nájsť smer, ktorým som chcela aby sa uberala atmosfére lesa. Čas plynul ďalej, každý deň som animovala a v dňoch som sa začala strácať.

Časový deficit, som začala pociťovať posledné dva aprílové týždne. Zdalo sa mi to ako málo času na dorobenie ešte veľa vecí, ktoré ma čakali. To sa podpísalo na výzore animácie. Vo filme sú miesta kde je animácia, krásne rozhybaná, inde pôsobí ako limitovaná.

4.6 Postprodukcia, zvuk a strih

Postprodukcii som venovala len krátky čas. Dôvod bol ten, že sa mi podarilo osloviť strihačku, ktorá mi pomohla nielen zo záberovaním scén, správnym uhlom kamery, ale predovšetkým s usmernením dramaturgie príbehu.

Blížiaci sa termín môjho deadlinu, ktorý sme si dohodli so strihačkou smeroval k ukončeniu môjho animovania. V týždeň pred deadlinom som jej postupne posielala časti filmu, ktoré som už mala zanimované, aby ich mohla dávať na timeline a tak ďalej poslať zvukárovi, ktorý by pre film komponoval hudbu. Medzi dňami mi posielala výsledky zvukára ako by film vyzeral už zostrihaný a ozvučený. V deň D som odovzdala posledné zábery a strihačka mohla strihať. Pre kontrolu mi poslala finálny záber z časti skomponovanou hudbou, ktorý sme nakoniec obe uznali ako finálny a poslali na dokončenie zvukárovi.

Mojou poslednou prácou pri dokončení filmu bolo pridanie šumu, zrnienia obrazu, v čiernobielej sekvencií, ktorá je celá odkazom na film Frankenstein z roku 1931.

ZÁVER

Keď som sa jeden večer v lete rozhodla, že budem pracovať s postavami Betty a líšky v štýle starých grotesiek na ktoré som ako malá pozerala, prišlo mi to ako úžasný nápad. Nikdy by mi nenapadlo ako veľmi sa môj celkový koncept a film zmení z grotesky na horor.

Práca na tomto filme mi umožnila spoznať ľudí z oboru s ktorými som v predošlom období nebola moc v kontakte. Vďaka strihačke a zvukarovi chápem, ako moc záleží pracovať v tíme s ľuďmi, ktorí sa vám snažia pomôcť a dostať váš projekt do cieľa. Už od začiatku boli rovnako s filmu nadšený ako ja a vďaka nim sa film podarilo dotiahnuť do konca.

K záveru musím dodať to, že vytvoriť tento film bola dlhá a náročná cesta. Boli dni kedy ma moja múza opúšťala, inokedy zas pri mne bdela celé hodiny a nedovolila mi pohnúť sa od tabletu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

SHELLEY, Mary Wollstonecraft. *Frankenstein, čiže moderný Prometheus*, Bratislava: Tatran, 1991. ISBN 80-222-0306-8

JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Praha: Československý filmový ústav, 1990. ISBN 807004-037-8

Webové stránky:

https://en.wikipedia.org/wiki/Max_Fleischer <https://boingboing.net/2016/01/11/video-all-the-classic-movie-r.html> https://en.wikipedia.org/wiki/Tom_and_Jerry
https://bettyboop.fandom.com/wiki/Koko_the_Clown
https://en.wikipedia.org/wiki/Mc_bess

ZOZNAM OBRÁZKOV

Obrázok 1 Futurama: Reinkarnácia S06E26 - Fleischer Studios štýl animácie

Obrázok 2 Ukážka s filmu: The Incredibles vs. Citizen Kane

Obrázok 3 Ukážka s filmu: Brave vs. Princess Mononke

Obrázok 4 Klaun Koko, Max Fliescher

Obrázok 5 Koralína: Intro filmu

Obrázok 6 Dirty Melody, Mc Bess

Obrázok 7 Gustave Dore Final Cream, Mc Bess

Obrázok 8 a 9 Zábery s animovaného filmu Osamelá liška

Obrázok 10 Helen Kane

Obrázok 11 Betty Boop

Obrázok 12 Clara Bow

Obrázok 13 Betty Page

Obrázok 14 Kabát z 40. rokov

Obrázok 15 Betty, charakter dizajn

Obrázok 16 Otec pred a po úprave

Obrázok 17 Výtvarné návrhy líšky a Frankenlíšky, robota

Obrázok 18 Viktoriánsky dom

Obrázok 19 Les

Obrázok 20 Obývačka

Obrázok 21 Podzemie - laboratórium

Obrázok 22 Plán experimentu: Living Dead Fox

Obrázok 23 Betty ako duch a Betty v doktroskom plášti

Obrázok 24 Storyboard

Obrázok 25 Posledná verzia animatiku

ZOZNAM ZDROJOV OBRÁZKOV

Obrázok č.1 dostupný z:

https://thesimpsonsrp.com/wpcontent/uploads/2011/08/6acv26_6.jpg

Obrázok č.2-3 dostupný z: <https://boingboing.net/2016/01/11/video-all-the-classic-movies.html>

Obrázok č.4 dostupný z:

https://vignette.wikia.nocookie.net/bettyboop/images/d/d8/Koko_the_ClownFleischer.jpg/revision/latest?cb=20170429193311

Obrázok č.5 dostupný z:

https://d362wsx8rkw9qn.cloudfront.net/assets/resized/sm/upload/jn/el/2h/3t/coraline_conta-ct-0-1080-0-0.jpg

Obrázok č.6 dostupný z:

<https://static1.squarespace.com/static/565f34f5e4b06736c02fdda6/565f3730e4b0f18e76bd2ace/56605d1be4b020b4b0a2b84c/1449155894272/dirty-melody.jpg?format=750w>

Obrázok č.7 dostupný z:

<https://static1.squarespace.com/static/565f34f5e4b06736c02fdda6/565f3730e4b0f18e76bd2ace/56605d90e4b071b0153a829d/1449156074423/gustave-dore-finalcream.jpg?format=750w>

Obrázok č.8 dostupný z: vlastné zdroje Obrázok

č.9 dostupný z: vlastné zdroje

Obrázok č.10 dostupný z:

<https://i.pinimg.com/736x/47/0a/7b/470a7b1989432c6bd14bdfef375635b6--vintagehollywood-classic-hollywood.jpg>

Obrázok č.11 dostupný z: <https://pixel.nymag.com/imgs/fashion/daily/2017/03/13/13betty-boop.w710.h473.2x.jpg>

Obrázok č.12 dostupný z:

<https://i.pinimg.com/originals/a8/13/33/a81333657b9adace59cfa66386bab5d9.jpg>

Obrázok č.13 dostupný z:

<https://images.newrepublic.com/a8a70f628644b8c68f2ea98a4a051e82f81f4681.jpeg?w=1200&q=65&dpi=2.625&fm=pjpg&h=497>

Obrázok č.14 dostupný z: https://www.collectif.co.uk/images/claudia-roses-coat-capep8487-637140_image.jpg

Obrázok č.15-25 dostupný z: vlastné zdroje

