

**Tvorba, reflexe a poučení z vytváření  
bakalářského filmu  
na téma „Cizinec“ z pohledu  
animátora a režiséra.**

Petra Heleninová



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Vyšší odborná škola filmová Zlín  
akademický rok: 2010/2011

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Petra HELENINOVÁ**  
Osobní číslo: **K08002**  
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Cizinec" z pohledu animátora a režiséra.**

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část bc. práce

Zadání: "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Cizinec" z pohledu animátora a režiséra.

Rozsah práce: min. 25 normostran textu mimo příloh podle zadání.

Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči  
-2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

### 2. Praktická část bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma "Cizinec ."

Povinně odevzdat: -3 ks na nosiči DVD -formát video DVD v pevném obalu s přebalem.  
Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a celé jméno autora /autorů. -1 ks ve formátu nekomprimované.avi se zvukem na nosiči DVD v pevném obalu. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a "nekomprimované .avi"

S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči:-1 ks kompletně vyplněná titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi)  
-1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi) -min. 10 ks foto z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -min. 10 ks foto z vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -1 ks technický scénář ve formátu PDF - výtvarné návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

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

Seznam odborné literatury:

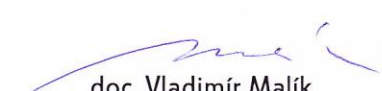
Škola kresleného filmu, Borivoj Dovnikovic, ISBN 978-80-7331-105-6  
Animation art, Jerry Beck, ISBN 1-84451-140-5  
Jak napsat dobrý scénář, Syd Field, ISBN 80-87067-65-7  
Scenáristika animovaného filmu, Edgar Dutka, ISBN 80-7331-069-4  
Základy animace, Jiří Plass, ISBN 978-80-7238-884-4  
The Animator's Survival Kit, Richard Williams, ISBN 0-5712-0228-4  
The Illusion of Life: Disney Animation, Frank Thomas and Ollie Johnston,  
ISBN 0-7868-6070-7  
[http://cs.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9vaudansk%C3%A1\\_legenda](http://cs.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9vaudansk%C3%A1_legenda)

Vedoucí bakalářské práce: MgA. Jan Živocký  
Ústav animace a audiovize  
Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2010  
Termín odevzdání bakalářské práce: 20. května 2011

Ve Zlíně dne 1. prosince 2010

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
doc. Vladimír Malík  
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 20.5.2011 .....

Adra Helvínová Helvínová  
.....  
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **ABSTRAKT**

V bakalárskej práci popisujem proces vytvorenia môjho bakalárskeho filmu Cizinec. Písomná práca popisuje celý proces natáčania cez vytvorenie scenáru, všetky výrobné postupy, stretnutia s ťažkosťami a ich riešenia.

Prvá časť obsahuje základné informácie o príbehu, v ktorom hrdina prichádza do prekliatej dediny. Film je inšpirovaný francúzskou legendou o beštii z Gévaudanu. Potom vysvetľujem kombináciu kreslenej animácie s počítačovou a ich použitie vo filme. Taktiež analyzujem výtvarné spracovanie filmu a vysvetľujem proces vytvárania charakterov, beštie, pozadí a samotného pohybu. Ďalej popisujem zvukovú zložku filmu - ruchy typické pre jednotlivé obrazové zložky a hudbu, ktorá dotvára atmosféru.

V záverečnej časti hodnotím prácu na filme a ponaučenia, ku ktorým som počas tvorby dospela.

Kľúčové slová:

Príbeh: Francúzsko, legenda, hrdina, strach, prekliata dedina, hriechy

Technika: kreslená animácia, počítačová animácia, pixilácia

Výtvarná stránka a prostredia: ulica, taverna, textúry, realistikosť

Proces výroby - produkcia: papier, ceruzka, pixilácia

Postprodukcia: kompoziting, špeciálne efekty, strih

## **ABSTRACT**

In my graduation paper, I describe the process of making my final film project Stranger. My graduation paper describes the whole filming process including creating a screenplay, all the production stages, difficulties encountered and problems solved.

First I give the synopsis of the story of one man, who comes to a cursed village. The film is inspired by the Beast of Gévaudan - an old French legend. Then I explain the combined classical drawn animation and PC animation techniques used and the reason for my choice. I also analyse the artwork design and explain the process of creating the characters, the beast, the background and movements. I talk about the sound aspect of the film – the sound effect typical for single aspect and music which creates atmosphere.

I conclude my paper with a reflection on what I have achieved in my work and the lessons I have learned in the process.

Keywords:

Story: France, legend, hero, fear, obscure village, sins

Technique: classical drawn animation, PC animation, pixilation

Artwork/sets/props: street, tavern, texture, realistic visual side

Filming process - production: paper, pencil, pixilation

Post production: compositing special effect, edit

## **PREHLÁSENIE**

Prehlasujem, že som bakalársku písomnú prácu spracovala samostatne a že som uviedla všetky použité pramene, z ktorých som čerpala.

## **POĎAKOVANIE**

Rada by som poďakovala pánovi Živockému za trpezlivosť a pomoc pri realizácii projektu Cizinec. Ďalej by som chcela poďakovať mojim rodičom, vďaka ktorým som mala možnosť študovať na tejto škole, kolegyni Sandre Hrachovej, bez ktorej by som nemohla pracovať na tak plnohodnotnom diele, a samozrejme všetkým tým, ktorí ma podporovali, povzbudzovali a pomáhali mi pri tvorbe.



# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>10</b>
<b>I TEORETICKÁ ČASŤ</b> .....	<b>11</b>
<b>1 SCENÁRISTICKÁ FÁZA</b> .....	<b>12</b>
1.1 NÁMET .....	14
1.2 TÉMA, POROVNANIE A POSOLSTVO FILMU .....	15
1.3 SCENÁR.....	17
1.3.1 Pitching .....	20
<b>2 PRÍPRAVNÁ FÁZA</b> .....	<b>21</b>
2.1 TECHNICKÝ SCENÁR.....	21
2.2 VÝTVARNÉ NÁVRHY.....	23
<b>II PRAKTICKÁ ČASŤ</b> .....	<b>26</b>
<b>3 NATÁČANIE</b> .....	<b>27</b>
3.1 ANIMÁCIA .....	28
3.1.1 Beštia.....	33
<b>4 POSTPRODUKCIA</b> .....	<b>36</b>
4.1 KOLOR, POZADIA A TEXTÚROVANIE .....	36
4.2 KOMPOZITING A ŠPECIÁLNE EFEKTY .....	38
4.3 RENDER, STRIH, FINÁLNA FAREBNOSŤ .....	41
4.4 HUDBA A ZVUK .....	44
4.5 PROBLÉMY PRI NATÁČANÍ .....	46
<b>ZÁVER</b> .....	<b>48</b>
<b>ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY</b> .....	<b>49</b>
<b>ZOZNAM OBRÁZKOV</b> .....	<b>50</b>
<b>ZOZNAM PRÍLOH</b> .....	<b>51</b>

## ÚVOD

Vďakaa za nedokonalosť oka.

Strednú školu som absolvovala s odborom animovaná tvorba. Čo znamená, že som ju ukončila i praktickou zložkou a to maturitným filmom. Už vtedy som bola presvedčená, že ak sa dostanem ďalej na vysokú školu s rovnakým odborom, chcem ju absolvovať filmom v spolupráci s niekým. Išlo aj o túžbu po všetkých mojich animovaných cvičeniach a skúsenostiach vytvoriť o niečo kvalitnejšie a možno i vizuálne náročnejšie dielo. Samozrejme tu boli i ďalšie aspekty ako napríklad, že viacerí tvorcovia jedného diela prídu pochopiteľne s viacerými nápadmi prípadne riešeniami problémov. Chcela som sa i vyhnúť faktu, ktorý vo svojej knihe zdôrazňuje Edgar Dutka:

*„Zejména debutující výtvarníci-animátoři jsou přesvědčeni, že jedině autorský film má cenu uměleckého díla. ... Ale většinou tyto autorské naděje vyléčí už vlažné přijetí takového autorského filmu divákem. Silné osobnosti, které odmítají toto své přesvědčení změnit, mají vždy na výběr mezi dvěma krajnostmi - rychle se proslavit, vytvořit si vlastní styl animovaného filmu, který divák bude akceptovat, anebo si dát na čelo mokrý hadr a zoufat si nad nepochopením světa. Ale ještě existuje možnost třetí - objevit pro sebe radost z týmové práce, která je u filmu nejen nezbytná, ale i neobyčejně inspirující.“<sup>1</sup>*

Ja som si práve chcela vyskúšať onú radosť z tímovej práce a získať nové skúsenosti. A ako osud dal, nielenže som bola ďalej prijatá na filmovú školu, ale stretla som i spriaznenú dušu, Sandru Hrachovú, s ktorou mi bolo predurčené vytvoriť bakalársky film.

---

<sup>1</sup> E. Dutka, Scenáristika animovaného filmu, nakladateľstvo AMU v Prahe 2006, ISBN 80-7331-069-4, str.15

## **I. TEORETICKÁ ČASŤ**

## 1 SCENÁRISTICKÁ FÁZA

Už rok dopredu sme vedeli, že v tretom ročníku chceme vytvoriť spoločné dielo, iba sme nevedeli čo, ako a akou technikou. Prvá voľba padla na vybratie techniky, ktorou budeme pracovať. Keďže inklinujem k bábkovej animácii, kvôli ktorej som sa na školu hlásila, snažila som sa presadiť túto techniku. Avšak Sandru bábka neoslovila a ju to tiahlo ku kreslenej animácii. V prvotnej fáze sme rozhodli, že budeme kombinovať kulisy a pozadia bábkového filmu s kreslenou animáciou. A tým sme túto tému nechali otvorenú.

Ďalšia otázka bola čo. Týkala sa predovšetkým námetu a scenára. Vymyslieť dobrý a originálny námet je v dnešnej dobe veľmi zložitý. Preto naša voľba padla na adaptáciu akejsi knižnej poviedky. V období, keď sa mali odovzdať resp. podpísať námety našich bakalárskych filmov, t.j. koniec školského roka 2009/2010, sme boli silne ovplyvnené ázijskou kultúrou, hlavne krajinou Vychádzajúceho Slnka. Sandra prišla s návrhom robiť adaptáciu ľudovej ázijskej rozprávky. Vypožičala z knižnice knihy a obe sme sa prehrabávali medzi množstvom krásnych orientálnych rozprávok, hľadajúc tu pravú. Nakoniec sa nám výber zúžil na najmenší počet, z ktorého sme vybrali rozprávku Mačka a Myš. Zahŕňala v sebe legendu i ponaučenie, čo je pre príbeh veľmi dôležité. A tak sme sa pustili do samotného príbehu.

Technika mala byť kreslená animácia, prevažná časť by bola robená práve v počítači. Chceli sme docieľiť, aby film vyzeral ako papieriková animácia uskutočnená počítačovou metódou. Inšpirovali nás i titulky animovaných filmov práve od Dream Works - Kung Fu Panda a Madagascar 2. Rozhodli sme sa pre výraznú farebnosť a rôzne druhy textúr. Po dohode na vizuálnej stránke sme sa teda pustili do bodového scenára, ktorý mal byť písomne potvrdený už na konci školského roka. Tak sa i stalo. Nakoniec sme sa vydali na letné prázdniny s myšlienkou tvrdej práce na našom bakalárskom filme, ktorá zahŕňala vytvorenie počiatočných skíc, postáv, prostredí, farebnosti a charakterov. Avšak po návrate na školu do tretieho ročníka sme so Sandrou nakoniec dospeli k názoru, že náš príbeh je síce milý, ale príliš pasívny. Obe totižto inklinujeme k akčnejším snímkam a rýchlym strihom, ktoré sa v podstate v tomto filme vôbec nenachádzali. A tak sme si jedného dňa sadli a prediskutovali úplnú zmenu námetu.

Ostala nám len prvotná myšlienka držať sa stále ázijského prostredia. Premýšľali sme i o tom, ako vyriešime náš film po zvukovej stránke, pretože bakalársky film musí byť odovzdaný samozrejme ozvučený. Chtiac vyhnúť sa problému, že nezoženieme žiadneho zvukára, rozhodli sme sa robiť videoklip. V prvom rade bolo potrebné nájsť vhodnú skladbu. Každá prišla so svojimi návrhmi a po dlhšej diskusii nám obom padla do ucha „Stranger in a Strange Land“ od 30 Seconds to Mars. Skladba bola dlhá a prevažovala časovo i limit, ktorý nám bol na film udelený. Ale veľmi sa nám páčila a preto sme boli ochotné sa do tohto orieška pustiť. Mali sme skladbu, mali sme predstavu akčnejšieho diela zameraného viac na vizuálnu stránku, ktorú by dokonale doplňovala hudba. Teraz bolo treba vymyslieť príbeh. Púšťali sme si ju stále dookola a zapisovali emócie či nápady. Taktiež som mapovala pocity kamarátov, čo si pri takejto skladbe predstavujú, farbu, emócie pri jednotlivých pasážach. Nakoniec sme stvorili dielo, v ktorom sa prelínajú dva paralelné svety. Starý japonský chrám so svojim démonom a nové steampunkové mesto s démonmi tej doby. Steampunk je podžáner sci-fi či fantasy. Ako žáner sci-fi je zameraný na technológiu a paru ( anglicky steam ). Popisuje spoločnosť a technológie založené na pare ako hlavnom zdroji energie, ktorá charakterizuje technológie tvoriace kulisy diel tohto žánru.

Ja som mala animovať práve starú Áziu a Sandra futuristickú. Hlavným hrdinom bol samuraj, ktorý v mojom príbehu zlyhal a jeho potomok v Sandrinej polovici filmu dokončil svoj údel a vyhral nad démonom. Išlo o hru rýchlych bojov, strihov, akcie, ktorú by som ja začala so svojím hrdinom a Sandra dokončila zasa so svojím. Námet sme mali teda vytvorený. Obe ovplyvnené Mikeom Mignolom, legendárnym stvoriteľom Hellboya, sme chceli napodobniť jeho výtvarnú stránku. Náš príbeh nám pripomínal jeho komixové dielo „Povídky z temnot - Hlavy“ hlavne ázijskou tematikou. Rozhodli sme sa napodobniť jeho kresbu, ktorá sa síce na prvý pohľad môže zdať veľmi jednoduchá, ale jeho umenie dokonale využívať tieň na vyjadrenie charakteru postavy je celkom zložité. Ja som načrtla kamennú sochu démona a Sandra svojho steampunkového hrdinu. Takto pripravené sme išli po schvaľovací podpis k pánovi Storchovi, ktorý nám dielo neodobril a navrhol, aby sme ho buď zmenili alebo vymysleli nový príbeh. Nebolo nám to po chuti, pretože sme na ňom pracovali s veľkým zápalom, a tak rozhodnutie padlo na zmenenie príbehu. Napriek tomu, že sme nakoniec toto dielo nerobili, môžem dnes s čistým svedomím prehlásiť, že som tomu rada, pretože by bolo veľmi náročne nielen po vizuálnej stránke, ale i animačnej.

## 1.1 Námet

Naši kolegovia Michal Kotora, Antonín Kolman a David Izaj, ktorí sa tiež rozhodli pracovať na väčšom projekte, sa ponúkli, že nám pomôžu vyriešiť problém s námetom. V spoločnej diskusii sa odokryli nové možnosti a námety avšak jednotlivé prvky sa navzájom vylučovali. Nakoniec sme dospeli k záveru, že nám neostáva nič iné ako vymyslieť od základov úplne nový príbeh. Dospeli sme do fázy, v ktorej sme ustúpili od ázijskej tematiky. V neskorších hodinách po ceste domov sa naskytila príležitosť vymyslieť si absurdnú scénu, v ktorej mňa i Sandru ohrozuje neznámy tvor. Tento spôsob tvorenia príbehu by Edgar Dutka popísal asi takto:

*„Američané tomu ríkajú brainstorming, my tomu po našom ríkame snění: oni zatínajú čelisti, my ležíme na kavalci a hľadáme do zdi či do stropu alebo z okna vlaku a najednou dostaneme jakýsi nápad.“<sup>2</sup>*

Pripomenulo mi to francúzsky film Bratstvo vlkov, ktorý je inšpirovaný Gévaudanskou legendou. Príbeh rozpráva o beštii, vyčíňajúcej v lesoch tejto francúzskej oblasti v roku 1764. Pozabíjala či poranila vyše 100 ľudských obetí. Po jej stopách sa hnali mnohí lovcia ba dokonca i vojaci francúzskeho vojska. Nakoniec ju vraj údajne zabil lesník posvätenými guľkami. Sandra sa ku mne pridala v dotváraní príbehu, inšpirovaná zas knihou, ktorú kedysi čítala a nakoniec prišla s návrhom, že by z toho bol celkom zaujímavý film. Obom sa nám páči doba i mysteriózna tematika. A tak sa zrodil jednoduchý námet o dedine, beštii a hlavnom hrdinovi, ktorý príde do konfrontácie v novom prostredí. Z pôvodného príbehu nám ostala už len časť názvu - Cizinec „Stranger“ .

---

<sup>2</sup> E. Dutka, Scenáristika animovaného filmu, nakladateľstvo AMU v Prahe 2006, ISBN 80-7331-069-4, str.10

## 1.2 Téma, porovnanie a posolstvo filmu

Stanovili sme si základne fakty, z ktorých sme chceli vychádzať. Film nesie prvky mysteriózneho filmu, trileru a fantasy. Mysteriózny film tvorí akýsi podžáner filmového žánru horor s nadprirodzenými prvkami. Triler ( po anglicky thriller - otriast', vzrušiť ) vyvoláva silné napätie a emócie. Hlavnými postavami môžu byť okrem silných hrdinov i obyčajní ľudia, ktorí do nebezpečenstva spadli náhodou. Fantasy, je umelecký žáner s prvkami mágie a nadprirodzených javov. Dejovo je zväčša zasadený do obdobia ranného stredoveku, odohrávajúci sa v prostredí úzko spojenom s prírodou. Využíva množstvo historických a mýtických motívov na dokreslenie diela. Ako jedného z predstaviteľov filmov týchto žánrov by som mohla uviesť napríklad Alfreda Hitchcocka. Napriek tomu, že filmy tohto režiséra sú pretkané naničhodníkmi, psychopatmi, psychicky narušenými postavami a ich ohavnými zámermi my sme si nezvolili za hrdinu nášho filmu podobného devianta, práve naopak obyčajného človeka, ktorý sa náhodou vyskytne v nehostinnom prostredí. Zo súčasných režisérov by som vybrala Larsa von Triera a M. Night Shyamalana.

Práve u kontroverzného dánskeho režiséra Larsa von Triera by som rada spomenula film Dogville. Dej tohto diela sa odohráva v malom bohom zabudnutom mestečku Dogville, kam prichádza hlavná hrdinka hľadajúca úkryt. Uzavretá spoločnosť obyvateľov ju pod istými podmienkami prijíma a ona sa im odvdáči pomocou pri domácich prácach. Avšak táto idylka sa čoskoro končí. Dobrotivosť miestnych obyvateľov sa mení na zneužívanie, ktoré v niektorých prípadoch prekračuje morálne hranice. Hlavná hrdinka však neustále ignoruje svoje súženia pod zámienkou pochopenia a odpustenia inej ľudskej bytosti. Režisér nám predkladá problémy etiky. Ukazuje ľahkosť ovplyvnenia jednotlivca davom a jeho donútenia k ohavným činom. Poukazuje na silu jednotlivca a schopnosť vzopriet' sa väčšine. Presne týmito prvkami sa snažíme zaoberať i v našom diele. Avšak jediným spoločným elementom našich dedičanov je hriech. Nedochádza k žiadnemu pochopeniu či odpusteniu, pretože k takýmto emóciám nemajú vzťah.

Ďalším spomínaným režisérom bol M.N. Shyamalan. Preslávil sa filmami ako Šiesty zmysel, Osada či Znamená. V týchto vymenovaných dielach kombinuje strach, vieru, predsudky s nadprirodzeným fenoménom. To sú presne prvky, ktoré sme chceli použiť v našom diele. Zamerali sme sa na hriech a jeho dôsledky. M. N. Shyamalan vo svojom diele Osada zobrazuje malú osadu, izolovanú od okolitého sveta, pred hriechom, ktorý by

ju mohol poškvrniť. Spôsob izolácie je určený záhadnými bytosťami, ktoré bránia osadníkom prejsť cez les pod hrozbou smrti. V našom diele sa vyskytuje podobný obraz izolovanej dediny od okolitého sveta. Pracujeme s myšlienkou hriechu, ktorý sa sústreďuje práve v dedine. Hriech predstavuje porušenie morálnych, či náboženských pravidiel a zákonov, ktoré si stanovil špecifický kolektív ľudí. Otázka zlého činu sa rieši v civilizácii už od počiatku vekov. Hranice toho, čo hriech je, sa posúvali celými stáročiami, ovplyvnené rôznymi aspektmi od náboženstva až po štátne zriadenie. V našom diele predkladáme divákovi obraz dediny obývanej prevažne hriešnikmi. Trest, ktorý na seba hriechmi uvaľujú ich neustále sprevádza. V každom z nás je dobrá i zlá stránka. Človek má vždy možnosť voľby. Avšak my sme nechceli poukázať na túto možnosť. Zobrazujeme dedinčanov ako ľudí, ktorí sa vôbec nesnažia zmeniť. Ktorí ani nepostrehli, že by sa mohli zmeniť. Sú zobrazení ako ľudia živoriaci zo dňa na deň v rámci svojich možností a schopností. Ich zaslepenosť je predurčená len absolútnemu zániku, pokým nepríde náprava. A k nej nedôjde ani s príchodom hlavného hrdinu - cudzinca, ktorý by mohol byť symbolom pozitívneho zvratu. Avšak dedinčania ho neprijmú medzi seba, ostatne tak ako sa oni sami medzi sebou nedokážu akceptovať, čím strácajú šancu na sebazpoznanie - zmenu. Samotný hrdina vlastným neuváženým činom vykonáva hriech. A napriek tomu, že je to akt impulzívny, nedochádza k odpusteniu. Práve naopak prichádza neadekvátny trest, bez spravodlivého rozsudku. Nemôžeme zabudnúť, že dedina je prekliata a z ich hriechov vzišiel len najvyšší trest a to je trest smrti, ktorý sa vzťahuje na všetkých ľudí.



### 1.3 Scenár

Vychádzali sme z predstavy osamelej malej dediny uprostred lesa, skadiaľ niet úniku. Chceli sme premyslieť každý detail, aby neostávali nezodpovedané otázky. Pochmúrne a nepriateľské prostredie by ešte dokonalejšie dokresľovalo jesenné ročné obdobie. Plán bol vytvoriť dedinu s neprívetivými obyvateľmi, ktorí sú k miestu viazaní kliatbou. Netušia však, že príčinou kliatby sú práve oni sami. Tá spočíva v sústredení negatívnej energie do nadprirodzenej beštie, ktorá ako vykonávateľ trestu zabíja hriešnikov po zotmení. Noc sme vybrali ako vhodnú dobu, pretože ľudské emócie či už pozitívne alebo negatívne sú k večeru omnoho intenzívnejšie. Naša beštia bola vytvorená práve z negatívnych pohnútok. Dedinčania nevedia ako sa kliatbe vyhnúť, nie sú schopní ani opustiť dedinu, pretože tá sa nachádza hlboko v lese uprostred vysokých hôr a do zotmenia by nestihli prejsť túto prekliatu oblasť bez toho, aby sa vyhli beštii. Ostávajú teda napospas osudu a každý večer sa zatvárajú do svojich obydlí. Beštia sa nemôže dostať do interiérov, pretože človek sa cíti doma bezpečnejšie, jeho pocity sú istejšie a to vytvára akúsi neviditeľnú ochranu pred nebezpečenstvom. Okrem toho obydlie tvorí akúsi izoláciu medzi ich existenciou a exteriérom, v ktorom sa beštia pohybuje. Toto boli základne informácie, ktoré sme sformulovali už na začiatku.

Teraz bolo dôležité vymyslieť zápletku. Samozrejme hlavného hrdinu sme poslali priamo do útrobov diania, do dediny, v ktorej už na začiatku nebol prívetivo privítaný, ale predsa bol odhodlaný stráviť tam noc. Otázkou bolo koľko dní v dedine ostane, či sa dej bude odohrávať iba vonku alebo nahliadneme aj do interiérov. A s koľkými obyvateľmi sa budeme musieť stretnúť, aby sme pochopili, aké vzťahy a zvyky v dedine sú. Dôležité bolo, aby sa stretol s neutrálnymi, ale i so zápornými postavami a postavami, ktoré budú potrestané za svoje hriechy. Nechceli sme, aby celá dedina pôsobila zvrátene. Držali sme sa plánu, že hrdina vstúpi do dediny, ale skôr než sa stačí rozhliadnuť spustia sa zvony, odbije šiesta hodina večerná a všetci sa začnú schovávať. On spozoruje zvláštnu negatívnu energiu vychádzajúcu z hriešnikov, avšak skôr než stihne adekvátne reagovať stretáva sa s beštou, no našťastie toto stretnutie prežíva. Potrebovali sme poukázať, čo sa vlastne v dedine po nociach deje, že v nej umierajú hriešni ľudia. Stavili sme na základné ľudské hriechy. Tiež sme chceli zobrazit' vraždu, avšak po konzultáciách nám bolo povedané, že bude lepšie smrť len naznačiť. Využiť nahradenie obrazovej zložky práve zvukovou.

Problémom bolo určiť počet dní, ktoré strávi v dedine. Jeden deň bolo príliš málo na vytvorenie zápletky a viac sme si nemohli dovoliť kvôli náročnosti filmu a časovému obmedzeniu. A tak sme sa dohodli na dvoch dňoch, ktoré však nebudú ukázané celé. Ďalším problémom bola zápleтка. Hrdina sa musel dostať do takej konfrontácie, aby vykonal zlý skutok či zločin, čím by sa stal súčasťou prekliatia dediny, a tak by mohol byť potrestaný za svoj skutok. Už od začiatku sme vedeli, že neprežije, kliatba nebude zrušená a všetko sa bude opakovať stále dokola. Za druhú hlavnú postavu, a tým pádom i dôvod jeho trestu, bol nakoniec zvolený krčmár jedinej taverny v dedine. Jednoduchá zápleтка spočívala v tom, že krčmár omámi a okradne hrdinu - Sevyera, a nasledovne ho vyhodí z krčmy. Ten sa prebúdzá ešte toho dňa v podvečer, chystajúc sa získať späť svoje peniaze. Osud mu do cesty znova privedie hostinského, pobijú sa a Sevyer krčmára neúmyselne usmrtí. Súboj s krčmárom sme mali premyslený. Mala to byť bitka, ktorá nešťastnou náhodou skončila zapichnutím krčmára. Otázkou bolo ako sa do potýčky dostal nôž. Či ho ukradol hostinský spolu s mešcom peňazí a potom použil v sebaobrane alebo či ho Sevyer v návale zúrivosti vytiahol z puzdra. Lenže to by vyzeralo ako cielená vražda a to sme nechceli. Preto dýka ostala Sevyerovi a v zápale bitky by mu ju hostinský ukradol a použil proti nemu samému. A tak sa hrdina pasuje o dýku a náhodou usmrcuje krčmára, za čo je potrestaný, i keď sa zločin stal v amoku. Pretože človek si je za svoje skutky zodpovedný aj napriek tomu v akom psychickom stave sú vykonané. Ďalšou otázkou bolo ako k bitke dôjde. Vedeli sme, že krčmár Sevyera okradne. Ale ako hostinského dostaneme počas súmraku, keď má byť v bezpečí domova, von? Prešli sme verziou, kde je krčmár po hádke s priateľom vyhodенý z domu na ulicu, alebo keď mu Sevyer rozbíja okná kameňmi a on v zúrivosti vybieha, pretože kvôli chamtivosti si nenechá ničť majetok a zabúda na nebezpečenstvo. Dokonca sa mal hrdina prebuditť za hostincom presne v momente, kedy by krčmár otváral dvere, aby vyhodil smeti a vtedy by ho Sevyer napadol. Vďaka pravidelným konzultáciám s pánom Živočným, Carringtonom a Šebestom sme spoločne prišli na nápad, že sa Sevyer prebudí mimo areálu taverny, kde zistí, že bol okradnutý a počká si kým krčmár pôjde vyhoditť smeti pred uzávierkou a vtedy ho napadne.

V týchto scénach sa použili dve dôležité rekvizity. Mešec peňazí a dýka. Už v tejto fáze sme riešili, kde ich vlastne umiestnime. Boli rôzne verzie, napríklad že by mal hrdina svoj mešec pripášaný k opasku. Ale práve táto by bola animátorsky celkom náročná a pre uľahčenie vidíme mešec prvýkrát až v krčme, keď ho Sevyer pokladá na stôl, a aj tu sme

neukázali divákovi skadiaľ vlastne mešec vytiahol. Dokonca i dýka bola pôvodne pripásaná k telu o opasok, ale potom sme sa so Sandrou inšpirovali animovanou ukážkou počítačovej hry Zaklínač, kde ju má hrdina štýlovo pripásanú k nohe. Dokonca nám to neskôr aj uľahčilo vyriešenie bojovej scény, keď vlastne krčmár leží pod Sevyerom, ktorý mu zoviera jednu ruku a teda tou druhou hostinský využije situáciu a rafinovane mu vytáhuje dýku z puzdra na nohe.

Riešili sme i problém ako sa hrdina zachová, keď sa prvýkrát stretne s beštou. Boli verzie, kde Sevyer prespí prvú noc práve v hostinci, alebo sa ukryje do stodoly pred neznámou silou. Nakoniec sme vybrali tú, kde je zvrhnutý beštou na zem a omdlieva. Nasledujúce ráno nenachádza stopy po udalostiach predošlej noci, a preto nemieni záhadu riešiť. Ako každého správneho chlapa jeho pozornosť upúta práve krčma, pred ktorou sa prebúdzá a jeho kroky vedu tým smerom. Rovnaký trik s odpadnutím sme zakomponovali aj do scény v taverne, kde ho krčmár a jeho dvaja kumpáni okradnú o peniaze.

Ešte pred hlavnou zápletkou bolo nutné Sevyerovi i divákovi predstaviť pár dedinčanov. Dôležitý rozdiel medzi neutrálnymi postavami a zápornými, ktoré vykazujú negatívnu energiu postrehnuteľnú len Sevyerovými očami, keďže je nový nepoškvrnený prichodiaci. Tu sme riešili rovnakú otázku, či sa s týmito postavami stretne v interiéri alebo v exteriéri. Nakoniec sme sa snažili zredukovať počet prostredí na čom najmenej a tak sa dej odohráva len v krčme a na ulici. Takto sme sa snažili divákovi ukázať, čo najviac a najzrozumiteľnejšie v najkratšom čase, aké sú pohnutky dedinčanov a aká neznáma sila dedinu ohrozuje.

### 1.3.1 Pitching

Počas neustáleho menenia scenáru a konzultácií sa nám naskytila príležitosť vyskúšať si pitching. Až do poslednej chvíle nebolo úplne isté či bude alebo nie. Nakoniec však bol určený termín, ktorý nebol povinný pre všetkých študentov, ale iba pre záujemcov. Priznám sa, že sme sa pôvodne pitchingu vôbec nechceli zúčastniť. Dúfali, sme že to nakoniec zvládneme bez ponúkaných peňazí. Na poslednú chvíľu som zašla pohovoriť si so Sandrou. Uvedomili sme si, že taká šanca, mať zafinancovaný projekt, sa len tak hocikomu nepodarí. Mali sme vytvoriť bakalársky film, ktorým sa budeme prezentovať ďalej. Pochopili sme, že to nie je len ďalšie cvičenie, ale že ide o dôležitú vec, na ktorú sme chceli byť patrične hrdé. Obe sme sa báli, či sme schopné obhájiť a presadiť si vlastné dielo pred komisiou, ale bola to i výzva. Na poslednú chvíľu som odoslala prihlášku a v priebehu niekoľkých dní sme vytvorili prvý storyboard, scenár a výtvarné návrhy. Naším cieľom bolo získať peniaze hlavne na zvukové štúdio a zvukára. Ostatné zložky filmu by nám už zabezpečila škola alebo by sme si ich zabezpečili samé. Naša účasť na pitchingu bola úspešná. Prezentovali sa síce len štyri projekty, a všetky z nich boli financované - dva úplne a dva menšou čiastkou, ale boli sme radi i za tie nie malé peniaze, ktoré nám boli ponúknuté. Táto skúsenosť nás posunula ďalej a potvrdila len to, že sa oplatí tvrdo pracovať na našom diele. Vďaka pitchingu sme náš projekt začali brať s väčšou vážnosťou. Vedúca výroby Veronika Domincová nám zohnala produkčnú Danielu Bielickú, študentku z VOŠF, ktorá sa mala starať o rozpočet, harmonogram, štábovú listinu, zháňanie ľudí a množstvo iných vybavovačiek či listín, ktoré by nás animátorky a režisérky veľmi zdržovali od práce. Vypracovala nám časový plán, ktorého sme sa mali držať, aby sme do daného termínu odovzdania filmu stihli všetko urobiť. Zakomponovala doňho i zvukové štúdio, ktoré dostala na starosti na vybavenie. Spomedzi radov jej spolužiakov vytvorila tím zvukárov, ktorí by naše dielo ozvučili.

## 2 PRÍPRAVNÁ FÁZA

### 2.1 Technický scenár

Po pitchingu sme chceli uceliť scenár, aby som mohla postupne uceliť i storyboard. Rozdelili sme si úlohy. Ja som mala vytvoriť storyboard a ten by potom Sandra použila do animatiku. Storyboard sa menil tak často ako scenár. Ešte stále nebolo úplne jasné, kde a v akom poradí sa Sevyer stretne s ostatnými hriešnymi postavami. Kam zakomponujeme muža, čo týra chlapca. V úplne pôvodnej verzii boli dokonca umiestení do interiéru domu, na ktorý búšil hrdina, keď sa chcel schovať pred beštou. Už vtedy videl ako sa z muža negatívna energia plazí cez štrbiny domu niekam do temnôt tmavej ulice. Nakoniec sme ich postavili do bočnej uličky. Okolo tej prechádza Sevyer v momente, keď začnú odbíjať zvony a to preto, aby nestihol zareagovať na fakt, že z muža a prostitútky, ktorá stojí naproti uličke, vychádza akýsi záhadný dym. V prvom návrhu mal byť muž potrestaný za svoje správanie, ale keďže sme nechali chlapca dobehnúť do bezpečia domova, nebolo by logické, aby muž túto šancu nedostal. A tak na radu pána Carringtona a Šebestu je v onú noc zabitý úplne iný nešťastník. V technickom scenári sme riešili, aké postavy a kam utekajú, z ktorej strany a kam ich kamera sleduje. Pasovali sme sa spoločne s problematikou záberovania. Velikosti záberov, nájazdy, odjazdy, zatmievачky či roztmievачky. Kombináciu veľkých celkov a detailov. Častým problémom bolo, že sme používali príliš veľa detailných záberov za sebou. Pre nás ako autorov diela bolo jasné, čo vidíme na obraze, ale pre diváka by to bola španielska dedina. Náš prvý storyboard bol veľmi jednoduchý. Ten vytvorila práve Sandra. Ja som neskôr prevzala mnohé jej zábery avšak použila som ich do detailnejšieho technického scenára i s popisom. V ňom sme už riešili i zvukovú stopu, hudbu, kameru a pod. Tam, kde to bolo možné, sme využili hru detailov, aby sme ušetrili prácu na veľkých pozadiach. Napríklad zábery na oči, mimiku tváre, prácu rúk. A tam kde boli potrebné celky a veľké celky sme sa zase snažili použiť čo najzaujímavejšie pohľady kamery. Z podhľadu či nadhľadu. Kombinovali sme subjektívne pohľady hlavného hrdinu, či beštie s objektívnou kamerou. Podhľady sme použili tam, kde sme chceli vyjadriť veľkosť zobrazovanej veci alebo jej pomer k ďalšiemu objektu. Sklonom kamery sa dajú vyjadriť i pocity napr. stiesnenosť, dokonca i stavy - tam kde sme

kameru rozhybali, čo vyjadriło omámenosť hrdinu. Vypúšťali sme i obrazovú zložku, keď sme využili zatmievačku a dej vyjadrili práve zvukmi. Tak sme sa snažili podnietiť i divákovú fantáziu a uľahčiť už i tak dosť náročnú prácu. Niekedy sme museli použiť veľa odlišných záberov s krátkymi animáciami, ktoré za sebou rýchlo nasledovali, aby sme navodili dojem dynamiky, gradácie, vytvorenie napätia. Hlavne keď sa ľudia na ulici splašene schovávajú. Alebo opakovaný záber na obrovské zvony, symbolizujúce príchod beštie. Pri niektorých scénach som sa dokonca inšpirovala zábermi použitými vo filme *Bratstvo vlkov*, záber kde beštia pozerá z očí do očí hlavnému hrdinovi alebo *Vidocq-Fantóm Paríža*, záber na ulicu z vtáčej perspektívy. Naším ďalším problémom bolo, že sme veľkú väčšinu postáv zobrazovali z profilu. Keď už sme boli celkom bezradné, prekonzultovali sme náš storyboard s pánom Krupom. Ten nám veľmi pomohol ba dokonca uľahčil niektoré zábery a upozornil nás na miesta, kde sme preskočili osu záberovania. Okrem otázky jednotlivých scén sa v technickom scenári riešili už i zvuky, ruchy a hudba. Naša predstava hudby sa zhodovala. Obe sme chceli úvodnú scénu sprevádzanú gitarou - španielkou. Ja som si samozrejme predstavovala podobnú hudbu ako bola použitá v *Bratstve vlkov* a Sandra navrhla jedného zo svojich obľúbených interpretov - Joseph LoDuca, čo bol vlastne jeden a ten istý umelec. V hudbe sme mali teda jasno, a dokonca Sandra zohnala človeka, ktorý bol ochotný nám hudbu k filmu vytvoriť. Okrem vstupnej scény sa hudba mala pridať ešte do scén s vyhrotenou situáciou. Potom sme sa snažili dôkladne priradiť ruchy, tak aby neboli rušivé, alebo aby nahradili práve obrazovú zložku. A čo sa týkalo hovoreného slova asi najlepšie by to vystihol práve výrok Edgara Dutky:

*„Dialogů je v animovaném filmu vždycky moc, i když je jich málo. Dialog znamená mimo jiné animovat lipsynch (lips synchronisation) (animovat mluvící ústa) nebo se s dialogy jinak popasovat. Dialogy mocně požirají vzácný filmový čas, zvláště když jsou nositeli příběhu, ovlivňují střihovou stavbu, spád děje, temporytmus.“<sup>3</sup>*

A presne z onoho dôvodu sme sa rozhodli, že vo filme nebudú použité a budú nahradené ľudskými pazvukmi a stonmi.

---

<sup>3</sup> E. Dutka, *Scenáristika animovaného filmu*, nakladateľstvo AMU v Prahe 2006, ISBN 80-7331-069-4, str.14

## 2.2 Výtvarné návrhy

Naša vizuálna stránka nebola ovplyvnená v podstate ničím. Určili sme, že kresba bude realistickejšia aj napriek dĺžke a náročnosti nášho diela. Prizvali sme na pomoc Annu Neumannovú, moju spolubývajúcu, ktorá navštevuje rovnaký odbor na inej škole. Jej práce sa nám veľmi páčili, a tak sme za ňou prišli s prosbou o pomoc a ona súhlasila. Sandra vytvorila na začiatku mapu dediny, aby sme vedeli ako sa postavičky pohybujú, kam smerujú, s kadiaľ ich bude snímať kamera a čo bude tvoriť pozadie jednotlivých záberov. Vďaka nej sme vedeli kde slnko vychádza, kde zapadá, aké sú tieňe, aké veľké sú uličky, kde sa nachádzajú slepé cesty. Samozrejme sa nám neskôr mapka mierne pomenila, vďaka tomu ako sme menila postupnosť záberov vo filme. Ale základy ostali rovnaké a od nich sme sa odvíjali. Sandra taktiež vytvorila návrhy niektorých špecifických stavieb ako napríklad kostol či krčma. Skice na jednotlivé pozadia som potom vytvárala ja a ďalej posúvala práve Anne, ktorá im v počítači dodala pevný tvar a farbu.

Vzhľadom na žáner filmu bolo potrebné vytvoriť akési osamelé nevlúdne špinavé prostredie. Preto sme zvolili za obdobie práve jeseň. Tá býva síce farebná, ale taktiež môže byť veľmi sychravá a šedá. A to sme chceli doceliť. Obmedzenú farebnosť na tmavšie, modré, zelené a okrové odtiene. Dedina mala pôsobiť chladne, mokro. V tomto sme vychádzali práve z legendy, ktorá sa datuje rokom 1764. Snažili sme sa prostredie i postavy prispôbiť tejto dobe. Dedina je veľmi malá, jednoduchá, jej obyvatelia pôsobia uzavretým dojmom s výhradami voči výdobytkom tej doby, a preto sme sa ju snažili zobrazit' čo najjednoduchšiu. Tvoria ju drevené chudobné domčeky, s výnimkou väčších polokamenných stavieb. Cesty neupravené, vyšliapané a posypané drobným kamením. Mnohé obydlia sú poloschátrané, rozpadnuté, s rozbitými okenicami. Po uliciach sa ťahá hmla. Pre inšpiráciu sme si pozreli i film Solomon Kane, ktorý sa síce odohráva už v 16. storočí, ale prostredie sa veľmi podobalo tomu nášmu. Tento film nám poslúžil nielen na inšpiráciu exteriéru, ale i jediného interiéru, ktorý v diele máme a to krčmy. Jej drevený interiér s kamennou podlahou je nám priblížený zavčas rána, napriek tomu pôsobí intímnejšie vďaka špinavým a pomerne malým oknám na tak veľkú miestnosť. Cez ne presvitajú len nepatrné slnečné lúče, v ktorých sa rysuje prach. Aj napriek tomu, že sme do nej umiestnili len štyri postavy - hostinského, jeho dvoch kumpánov a spiaceho zákazníka, mala pôsobiť dojmom uzavretej spoločnosti. Medzi najdôležitejšie miesta okrem hostinca,

patrili i pasáže, kde sa Sevyer stretne s beštou, či mŕtvolou. Tie tvorili hlavný ťahač celého deju a bolo potrebné ich dobre vizuálne premyslieť, aby navodili presne takú atmosféru a pocity aké sme potrebovali docieľiť.

Ďalej tu boli postavy. Prácu sme si pôvodne rozdelili tak, že ja vytvorím vzhľad beštie a ženských postáv a Sandra bude pracovať na mužských postavách. Vo filme sme použili len dve zastupiteľky ženského rodu. Na začiatku práce mali byť obe neutrálnymi osobami. Jedna stará babička a jedna mladá dievčina. Načrtla som starú ženu vykúkajúcu z okna a pri tejto kresbe som vychádzala z predstavy babičiek starých ruských rozprávok. Dievčina mala byť jednoduchšieho vzhľadu. Sandra mi pomohla pri vytváraní jej vzhľadu a posunula mi ďalej mnohé obrázky so ženskými účesmi a oblečením vhodnými pre danú dobu. A tak som obmieňala účes i šatstvo, až som vytvorila základ, na ktorom sme už menili len farebnosť. Skúšala som rôzne farby šiat a vlasov od tmavovlásky až po blondínu. Pri vytváraní postáv sme si dali záležať na tom ako na nás pôsobia. Ich charakter sme chceli vyjadriť prostredníctvom ošatenia, čistoty, strihu vlasov, stavbou tela. Počas práce som si uťahovala z našej dievčiny, že je to miesta ľahká žena a nakoniec sa stalo, že sme jej postavu zmenili na prostitútku a jej charakter využili na zobrazenie „hriešnice s negatívnymi pohnútkami“. Lenže moja dievčina vyzerala na prostitútku príliš nežne. A tak po dohode som posunula svoje skice práve Sandre, ktorá mala omnoho lepšiu prax s vytváraním ľudských postáv. Tá vytvorila z mojej dievčiny naozajskú pracovníčku oddávajúcu sa najstaršiemu remeslu. Zväčšila jej hrudník, pridala plnšie pery a zmyselnejšie črty tváre. Ponechali sme jej blond vlasy a farebnosť oblečenia zredukovali na červené odtiene, ktoré nám poradila pani Hasan. Červená farba je typickou farbou pre nevestince a jej pracovníčky, taktiež symbolizuje vášeň, násilie a krv. Čím bola v podstate už dopredu predurčená za prvú obeť tej noci zabitú našou beštou. Sandra prekreslila svojím štýlom aj moju babičku a napriek tomu, že ju stále ponechala v pozícii neutrálnej postavy dodala jej charakter nevrlej starej ženskej, ktorá ako prvá „víta“ nášho hrdinu.

A tak na mne ostal už len kompletný vzhľad beštie. Zaujímavosťou na nej bolo to, že sme obe mali o nej úplne inú predstavu. Sandra nechcela beštiu zobrazovať ako niečo hmotné. V tom sme sa zhodli, ale Sandra ju chcela poňať ako neviditeľnú hmotu, ktorá rozvlní vzduch. Dnes už viem, že by to nebol dobrý nápad, keďže sa beštia objavuje vo filme len v nočných scénach a bolo by skoro nemožné ju odpichnúť od pozadia, tak aby to nepôsobilo príliš rušivo. Moja predstava bola vytvoriť beštiu z masy akejsi vlniacej sa



čiernej hmoty, ktorá mala evokovať práve onú negatívnu energiu. Ta by sa v základnej forme beštie prevaľovala a tak vytvárala jej obrysy pričom by sa nepatrné kúsky od nej odtrhávali a zanikali vo vzduchu. Keď som pred tým vytvárala animované filmy, vizuálnu stránku postáv som sa snažila zjednodušiť čo najviac, aby samotná animácia nebola pre mňa tak ťažká. Pri tejto postave som postupovala úplne naopak. Najprv som chcela vytvoriť čo najlepšiu a najkrajšiu predstavu beštie a až po tom som bola ochotná ustupovať a zjednodušovať na základe možnosti realizácie. Najprv som začala z jednoduchou skicou základnej formy beštie v linke. Inšpirovaná Gévaudanskou legendou, ktorá opisuje beštiu ako veľkého psa s červenkastou srst'ou, mohutným telom a chvostom, s tesákmi silnými ako oceľ, často nazývanú vlkolakom, som sa snažila vychádzať z tejto predstavy. Dobové spisy sa úplne v opise nezhodujú. Dodnes nie je jasné o aký zoologický druh sa jednalo. Väčšina ľudí verila a verí v besného vlka či kríženca so psom, medzi dohadmi sa však objavuje i názor, že to bola hyena privezená z Afriky. Osobne sa mi najviac páčila predstava akejsi prerastenej hyeny kríženej s vlkom, samozrejme bez chvosta. Podobná vizualizácia bola použitá práve vo filme Bratstvo vlkov. Telo hyeny s mohutnými prednými končatinami som dotvorila silným krkom s akousi vlčou hlavou. Tak vyzerala základná skica. V počítači som ju vyplnila špeciálnymi štetcami na vytváranie dymu, tak aby dym vyplňal jej vnútro a vytváral formu bez presných kontúr. Pôvodne bola čiernej farby, ale neskôr pri postprodukcii som jej musela pridať nádych modrého odtieňa, aby nám nezanikala s pozadím. S takto pripraveným návrhom sme sa prezentovali na pitchingu aj pred našim supervízorom pánom Živockým, ktorý povedal, že bude beštiu podobným spôsobom možné realizovať i v počítači.

Napriek tomu, že sme ešte stále obmieňali technický scenár a mnohé zábery, nielen preto, že sme našli mnohé „skryté zábery“, ale i preto, že sme získali nápady vďaka konzultáciám ako si zjednodušiť animáciu ba dokonca lepšie zobrazit' scény, sme sa pomaly pustili do animovania definitívnych a istých záberov.

## **II. PRAKTICKÁ ČASŤ**

### 3 NATÁČANIE

Ešte pred samotnou animáciou vytvorila Sandra animatik, kde použila práve obrázky z technického scenára. Do animatiku už zakomponovala prelínačky, zatmievačky a roztmievačky. Ten bol užitočný práve na to, aby sme zistili, či na seba scény logicky nadväzujú a hlavne aby sme vedeli odhadnúť timeing jednotlivých záberov. Predsa len keď človek vidí rozpohybovaný storyboard, lepšie vníma chyby či klady. S animatikom sa i jednoduchšie prezentuje pred konzultantmi. V tejto fáze pokiaľ sa menili scény, menili sa už len v samotnom animatiku, a nie v technickom scenári. Keďže vizuálna stránka mala byť realistickejšia, dohodli sme sa, že i animácia bude reálnejšia bez preháňania. Pán Hejzman nás už dopredu vystríhal, že by sme mali zvoliť istú mieru štylizácie už len kvôli tomu, aby sme si animáciu uľahčili, a kvôli tomu, aby sa nestalo že by nakoniec namiesto reálneho dojmu pôsobila s daným vizuálom komicky. Áno v našom odbore sa očakáva, že využijeme výhody animácie a vizuálnu zložku či animáciu si zoštylizujeme, pretože vlastne to by bolo logické opodstatnenie toho, aby sa náš film netočil ako reálny, ale animoval. Lenže našich dôvodov pre realistickejšiu kresbu bolo niekoľko. Začala by som asi tým, že by sa príliš štylizovaná animácia nehodila do filmu tohto žánru, pokiaľ by sme už nazačiatku nezvolili iné výtvarné pojmá. Chceli sme so Sandrou vytvoriť niečo, čo bude „ľúbivé“ i pre bežného diváka, ktorý musíme si priznať tento fakt, častokrát autorskej animácii nerozumie alebo sa mu nepáči. A rada ohľadom štylizácie prišla do procesu filmu až na druhom audite, ktorý bol z istých príčin časovo posunutý na neskorší dátum, a vtedy sme už so Sandrou mali rozanimovaných príliš veľa scén, aby sme si mohli dovoliť zrazu zmeniť štylizáciu animácie tak, aby to nepôsobilo rušivo, či aby sme nemuseli veľa scén prerábať.

### 3.1 Animácia

Čo sa týkalo animácie naše delenie bolo od začiatku jasné. Ja som mala animovať telá a ruky a Sandra zase hlavy. Znie to v skutku šialene a veľa ľudí sa čudovalo ako je to vôbec realizovateľné, ale v konečnom dôsledku sme to spoločne zvládli. Bola to síce naša prvá skúsenosť, čo sa takéhoto delenia na časti tel týka, ale najprv sme si samozrejme skúsili spojiť moju a Sandrinu kresbu. Ja som podľa jej návrhu nakreslila svojím štýlom telo hlavného hrdinu a ona do postavy dokreslila hlavu. Fungovalo to po všetkých stránkach. Proporčne i vizuálne. Dôvod takého rozhodnutia bol prostý - každá sme sa zamerali na to, čo nám ide najlepšie. Sandra veľmi krásne kreslí ľudské hlavy a vie vynikajúco vyjadriť emócie prostredníctvom mimiky. Mňa zas veľmi baví kresliť ruky a teda som si už rovno zobrala na starosť aj telá a celú beštiu. Aj kvôli tomuto deleniu, sme však museli prevažne kresliť celú animáciu fázu po fáze, temer bez použitia zacyklovačiek, aby sa nám nevytváral chaos pri animovaní.



Obr.1

Obr.1., prvá spoločná skica hlavného hrdinu spolu so skicou dedičanky neskôr prostitútky

Pred samotnou animáciou som si zohnala množstvo pomocného materiálu. Najprv to boli obrázky ľudskej anatómie, ktoré mi veľmi pomohli z proporčného hľadiska. Inšpiráciu som brala i z kníh ako *The Animator's Survival Kit* od Richarda Williamsa, ktoré vyriešili moje problémy s perspektívou vzd'ľujúceho sa človeka, alebo chôdzu hlavného hrdinu zozadu či spredu. Zaujímavé je, že pre mňa sú vždy najt'ážšie vytvoriteľné práve animácie, ktoré vyzerajú najjednoduchšie - tým myslím chôdzu, beh... . Pri animácii som sa najviac vyžívala v „t'ážkých“ perspektívnych skratkách. Obdobným spôsobom mi pomohla i kniha *The Illusion of Life: Disney Animation* od Franka Thomasa a Ollie Johnston. Po jej stranách sú nakreslené Disneyho charaktery v rôznych fázach. A práve mnohé z nich mi boli inšpiráciou pri vytváraní pohybov. S takýmito pomôckami som sa pustila do animovania. Začala som teda scénami, ktoré sme už mali isté. Pri každej scéne som si vytvorila formátovník, do ktorého som nahrubo naskicovala pozadie, aby som vedela odkiaľ pokiaľ sa postavička môže pohybovať, kde sú jej obmedzenia, ako sa perspektívne zmenšuje či zväčšuje, aby nepôsobila rušivo voči perspektíve pozadia. Musím sa priznať, že po letných prázdninách, kedy som nakreslila len veľmi málo, nebola som vôbec rozkreslená a moje prvé fázy išli veľmi pomaly. Bola to síce len otázka času, kedy sa mi kresba dostane do ruky, ale vzhľadom na našu obťažnosť animácie bol nám aj taký čas celkom drahý. Ďalší fakt, ktorý ma celkom brzdil, bol ten, že som síce vedela, ako bude pohyb vyzerat', ale nevedela som ho nakresliť. Ako príklad uvediem scénu, kde hlavný hrdina stojí v menšej bočnej uličke, kamera ho sníma z vrchu z pozície beštie, ktorá ho značne prevyšuje, a Sevyer pozerajúc na ňu začína pomaly ustupovať, v polobehu sa otáča a uteká k náprotivnému domu. Tak táto scéna bola pre mňa skutočne prvý a veľmi t'ážký oriešok. Nielenže je hlavný hrdina z nadhľadu čiže perspektíva pôsobí zvrchu, ale ešte k tomu cúva, potom sa o 180° stupňov otočí, nasleduje pohľad zozadu keď beží a tu pôsobí ešte perspektíva, kde sa zmenšuje. Toto bola skutočná výzva, aj keď pre animátora pôsobí opis tejto scény priam strašidelne, musím sa priznať, že ma bavila. Na začiatku to bolo veľmi t'ážké. Načrtla som si základné fázy, sledovala ľudské telo a jeho vlastnosti, kam a kde sa presúva váha tela, ktoré končatiny sa naťahujú, ako telo reaguje na pohyby. Ale stále to nebolo ono. Vtedy ma napadlo, že aj tí najskúsenejší animátori sa nenarodili osvietení ako správne animovať.

*„W. Disney pro svou Sněhurku předtáčil pohyby postav macechy, prince i Sněhurky s živými herci podobajícími se typem kresleným aktérům. Přechášením pohybu sice upravil realitu, zrytmizoval, ale v zásadě se dá říci, že pohyb v kresbě byl reálný.“<sup>4</sup>*

A to sme chceli predsa so Sandrou dosiahnuť. Vtedy som si spomenula i na pána Eadwarda Muybridgea, o ktorom som robila klauzurnú prácu už na strednej škole.

*„Eadward Muybridge byl fotografem, kterého zaujal pohyb tvorů. Jeho studie pohybu lidí a zvířat se staly základním studijním materiálem analýzy pohybu. Vytvářel sekvence fotosnímku jednotlivých fází pohybu (kroku, běhu, rotací, pádů živých tvorů) metodou rychle za sebou jdoucích expozic pomocí série fotoaparátů. ... E. Muybridge tak vytvořil vodítko, až skoro návod, pro budoucí animace. Jeho snímky byly vlastně klíčovými fázemi animace a po profázování by vznikla standardní animovaná sekvence.“<sup>5</sup>*

A tak som si uvedomila, že nebude vôbec pod animátorskú úroveň inšpirovať sa týmito dvoma pánmi a nápodobným spôsobom si vypomôcť. Preto som zašla za Sandrou a poprosila ju, či by mi predhrávala pohyby, ktoré by som ja vyfotografovala. Už v druhom ročníku hrala v mojom ročníkovom filme „Automat“ hlavnú ľudskú postavu, a preto sme na spoluprácu pri pixilácii boli už zvyknuté. Od tej doby som si vopred nafotila temer všetky scény či jednotlivé fázy rúk z rôznych pohľadov. Fotografie som natiahla do počítača, ktorý bol položený za animačným stolom a podľa nich som prekresľovala jednotlivé fázy. Najprv som načrtla kľúčové fázy v balvankoch, potom medzi ne dokreslila medzifázy. Takúto scénu som naskenovala a urobila skúšobné video. Pokiaľ sa mi animácia pozdávala, tak som balvanky začala obalovať svalstvom. Niekedy, keď som si nebola istá, znova som naskenovala i animáciu so svalstvom a dala do videa, inokedy som rovno na svalstvo dokreslila odev. Jedine časť hlavy ostala prázdna len v ovále s čiarami načrtávajúcimi, kde majú byť oči, ústa, a kde je hlava rozdelená vertikálne na polovicu.

---

<sup>4</sup> J. Plass, Základy animace, nakladatelství Fraus Plzeň 2010, ISBN 978-80-7238-884-4 , str. 9

<sup>5</sup> J. Plass, Základy animace, nakladatelství Fraus Plzeň 2010, ISBN 978-80-7238-884-4 , str.11

Takúto animáciu som ďalej posunula Sandre, ktorá do nej šikovne dokreslila hlavu postavy. Musím uznať, že napriek našim obavám, išlo nám to spolu výborne a nemali sme temer žiadne nezhody. Navzájom sme si chodili po rady, či jej hlava nie je príliš malá alebo veľká a to isté platilo pre moje telá. Vďaka fotografiám sa obom lepšie pracovalo a i animácia vyzerala kvalitnejšie a realistickejšie. Sandra zahrala skoro všetky postavy a vôbec nevadilo, že to boli väčšinou mužské role. Ak sme mali scénu s dvoma postavami, pomohla nám napr. Anna Neumannová, ktorá so Sandrou krásne zohrala práve bitku Sevyera s hostinským. A scénu s agresívnym mužom a chlapcom si na starosť zase zobrali Sandra a Kristýna Fialková. Dokonca aj tu sme si pomáhali ako sa len dalo. Pri prvom fotení mala Sandra na sebe oblečenie, ktoré sa členitosťou značne podobalo tomu, ktoré má na sebe oblečené Sevyer. Všimla som si to až pri animovaní, ale veľmi mi to pomohlo, pretože som videla ako reaguje látka na tele človeka. Využívali sme to aj pri neskorších foteniach. Taktiež sme používali rôzne rekvizity. Kuchynský nôž a niekedy vareška nahradili dýku. Kde bolo treba, tam ho Sandra držala v ruke, inokedy sme jej ho zase pomocou opaska provizórne pripútali k nohe, kde ho náš hrdina oficiálne nosil. Pri zobrazovaní hostinského si Sandra vypchala brucho vankúšom alebo mikinou. Práve tento prvok mi naozaj pomohol, pretože som ho pôvodne nakreslila celkom chudého, ale vďaka tejto predlohe som mohla jeho brucho ešte zväčšiť až nakoniec pôsobil presne tak, ako sme si ho predstavovali. Jeho krčah piva sme imitovali hrnčekom. Mešec peňazí látkovým vrecúškom. Okenice dvierkami zo skrinky. Použili sme všetko, čo internát ponúkal a čo by sa nám hodilo.



Obr.2



Obr.3

Obr.2., pomocná fotografia pri animovaní

Obr.3., finálny záber z filmu Cizinec

V animatiku sme jednotlivé statické scény nahradzovali už animáciami, aby sme videli ako to funguje v rámci akéhosi celku. S takýmito animatikmi sme chodili na pravidelné konzultácie k pánovi Živockému, Carringtonovi a Šebestovi, ktorí nám radili, kde máme ubrať fázy, kde pridať, kde máme prerobiť animáciu.



### 3.1.1 Beštia

Už od začiatku som vedela, že beštia bude ťažký oriešok. V podstate základ mal byť animovaný, ale celá jej podstata - dym, mal byť vytvorený práve v počítači technikou, ktorú som pred tým v živote neskúšala. Takže som, dalo by sa povedať, išla do toho naslepo. Ale náš supervízor pán Živocký sa ochotne ponúkol, že mi s ňou pomôže. Veľmi mi na nej záležalo, pretože samozrejme ona tvorila tu základnú zložku nášho mysteriózneho filmu, a veľa ľudí sa pri filmoch tohto žánru teší hlavne na samotnú „záhadnú bytosť“. V našom filme sa celá beštia objavuje len dvakrát. Ostatné scény s ňou tvoria len jej časti tiel ako nohy, hlava. Preto bolo logické najprv vytvoriť tu najťažšiu scénu s ňou, kde je dokonca použitý slow motion. Aby toho nebolo už i tak dosť, pridali sme si tam spomalenie. Celý záber je braný z profilu. Hlavného hrdinu preskočí naša beštia obrovskou rýchlosťou, ale v čase keď nim prelietava - keďže nie je hmotná a Sevyer nie je súčasťou dediny, jej hmotnosť sa naňho nevzťahuje - na niekoľko sekúnd nastáva spomalenie, aby si divák stihol všimnúť, čo sa vlastne udeje. Nasledovne Sevyer od ľaku padá na zem, rovnakým smerom ako beštia doskočí.

Každú animáciu sme naanimovali zvlášť. Najprv Sevyera a jeho základný pád, do ktorého sme pridali veľa medzifáz, aby to pôsobilo ako typické filmové spomalenie. S hlavným hrdinom to nebol až tak veľký problém. Väčšie starosti mi narobila práve beštia. Najprv som nakreslila jej preskok, pričom som si pomáhala práve sekvenciami bežiacich psov od Eadwearda Muybridgea. Tie som potom dala do programu Adobe After Effect, kde sa mali pridať špeciálne efekty na vytvorenie dymu, ktorý sa v nej vlní a pritom mierne odtrháva. Skúšala som rôzne kombinácie efektov, ale nevedela som si s nimi rady. V tejto fáze si ju na starosť zobral pán Živocký. Vytvoril masky, s ktorými hýbal, pridal efekty a ešte vytvoril spomalenie. V podstate vytvoril celú beštiu a bola vskutku pekná, ale pôsobila viac komixovo, a jej vizuál sa nie celkom hodil do nášho filmu. Chodila som na pravidelne konzultácie, kde sme riešili ako má teda skutočne vyzerat' dym. Nevedela som, aké možnosti mám v Aftercho na vytvorenie dymu a tým pádom som nevedela, čo všetko môžem od pána Živockého vyžadovať. Problém s beštiou sa ťahal pomerne dlhú dobu a čas už tlačil. Rozhodla som sa, že skúsím sama vytvoriť inú scénu s beštiou. Statickú, kde sa hýbe celou vrstvou a v tom prípade sa nemusí najprv vytvárať kreslená animácia. Vybrala som scénu, kde Sevyer pozerá zoči voči beštii. V podstate druhú najdôležitejšiu.

A tu som zvolila postup, ktorý som použila pri vytváraní výtvarného návrhu beštie. Najprv som nakreslila skicu, tú som oskenovala a vo Photoshope vyplnila špeciálnymi štetcami na dym, ktoré tvorili formu. Hlava bola rozdelená na vrstvy, pretože sa jej čeľusť mala otvoriť. Tento súbor som importovala do Aftrov, kde som vytvorila niekoľko kompozící. V prvej sa hlava priblížila k Sevyerovej a čeľusť sa otvorila. Tento istý pohyb sa opakoval i v ďalších kompozíciach, lenže v tých boli pridané i efekty, ktoré hmotu rozvlnili a pridali k nej i dym. Kompozície som potom navzájom kombinovala. Dôkladne som študovala ako pán Živocký postupoval pri vytváraní efektu dymu a jeho postup kopírovala vo svojej verzii. Túto verziu som konzultovala, a bola som zvedavá či je možné ju previesť na beštiu pána Živockého. Nakoniec som len nahradila časti tela jeho beštie časťami, ktoré som ja vytvorila vo Photoshope. Pomenila niektoré efekty a niektoré pridala. A naša beštia bola stvorená. Bola som naozaj šťastná, že môžem využiť pohyb, ktorý vytvoril pán profesor, aj v rámci spomalenia, pretože mi to veľmi uľahčilo prácu.



Obr.4



Obr.5

Obr.4., finálny záber beštie z filmu Cizinec

Obr.5., verzia beštie od pána Živockého

Beštii som vkladala už do kompozíc s animáciou aj buď hotovým alebo provizórnym pozadím, aby som videla ako funguje v rámci celku. Jej základným problémom bolo, že sa vyskytovala vo filme len v noci, keď sme farebnosť filmu ťahali do modrastých a tmavších farieb. Ona sama bola najskôr iba čierna, čiže úplne zanikala s pozadím. Preto ju bolo nutné odpichnúť. Nielenže som jej pridala nádych ďalšej farby, ale i oko. Pôvodne som oko používať vôbec nechcela. Chcela som ju nehať v pozícii bytosti bez charakteru, bez minulosti, trestateľa, ktorý žije len pre moment pomsty. Tu sme sa zase všetci spoločne radili, a ja som teda uznala, že bude lepšie dotvoriť jej oko. Otázkou bolo akej farby bude oko. Skúšali sme kombinovať rôzne farby. Čudovali sme sa, ako dokáže farebnosť jedného oka pôsobiť na city človeka. Niekedy pôsobila milo, niekedy pekelné, inokedy zas šialene či chladne. Farba bola veľmi dôležitá, pretože nielenže spolu s okom vytvárala charakter beštie, ale od nej sa odvíjal i farebný nádych celého tela. Voľba padla na chladnejší odtieň modrej farby mierne zasahujúci do azúrovej. Ako správny detailista som riešila aj tvar dymu, ktorý z beštie vychádza. Mohla som použiť akési deformované guľičky či oblaky, cez ťahavejšie tvary. Pán profesor Živočký mi pomohol aj pri nastaveniach ako rýchlo sa má dym vytvárať, ako pomaly sa plazí a ako silne naňho pôsobí gravitácia. Na tejto animácii som sa naučila naozaj veľa. Pochopila som ako fungujú mnohé efekty, ako sa dajú kombinovať, aby vytvorili čo najkvalitnejší dojem.

## 4 POSTPRODUKCIA

### 4.1 Kolor, pozadia a textúrovanie

Odobrenú animáciu sme už rovno vyfarbovali v počítači. Cez deň sme kombinovali samotné animovanie s vyfarbovaním už definitívnych scén a ja som už pripravené scény dávala dokopy. Prácu sme si takto kombinovali nielen preto, aby sme rozbili pracovný stereotyp, ale i kvôli zdraviu, aby sme si oči neničili len pri animovaní ale i pri počítači a samozrejme hlavne preto, aby sme stihli dokončiť film načas. Keď bola animácia hotová, Sandra ju obtiahla centropenom a následne oskenovala. Niekedy som jej s obťahovaním pomáhala, záviselo to od toho či bolo pre ňu zložité rozpoznať na mojej časti animácie, čo sú len pomocné čiary a čo už pevná súčasť kresby. Ku koncu, keď som už mala temer všetko naanimované pomáhala som Sandre s vyfarbovaním v počítači, hlavne preto, že od toho ako skoro mi dodá nové fázy ja budem môcť ďalej vytvárať hotové kompozície. Podľa farebnosti, ktorú ona navrhla už pri výtvarných návrhoch, vypĺňala som vo Photoshope jednotlivé časti. Takýto polosurový tovar som jej posunula a ona svojou neskutočnou trpezlivosťou do každej fázy prirobila tieň. Pôvodne sme nemali v pláne tieňovať postavy, lenže keď sme spojili v prvej scéne pozadie s hlavným hrdinom, náš supervízor pán Živocký nám poradil, že by bolo lepšie Sevyerovi dorobiť tieň, aby nepôsobil voči prostrediu tak plošne. Vtedy sme sa rozhodli, že ak stihneme celú animáciu aj kolor, pridáme i tieň. Ibaže aj v ostatných scénach bolo tiež nutné použiť tieň, preto Sandra pri kolore automaticky už aj tieňovala.

Okrem toho, že som sa Sandre snažila vypomôcť všade kde sa dalo, robila som aj už vyššie spomínané skice na pozadia inšpirované mapou, ktorú vytvorila. Mnohokrát mi poslúžili obrázky z internetu, aby som vedela načrtnúť pipu či sud alebo erb na krčme, staré zvony, rozpadnuté domy, stodoly. Skice som konzultovala so Sandrou, a ďalej sme ich posúvali Anne. Vysvetlili sme, aká je denná doba, skadiaľ svieti slnko, kde sú tieň, na koľko vrstiev má pozadie vytvoriť, čo potrebujeme vykresliť detailnejšie, čo stačí len načrtnúť, ako sa bude postava či postavy v prostredí pohybovať, kde má použiť vymyslené budovy a kde tie, ktoré už navrhla Sandra. Na základe toho som jej už dopredu vytvorila

formát, do ktorého mala kresliť, s náznakmi odkiaľ pokiaľ sa hýbe kamera. Tieto pomôcky nám ušetrili kopu zbytočnej práce či nedorozumení. Snažili sme sa jej dávať vytvárať pozadie už od začiatku celej práce na filme, pretože i ona sama mala mnoho povinností do svojej školy, okrem iného i semestrálnu prácu. Pochopiteľne to bola i jej dobrá vôľa pomáhať nám na filme, a preto som musela rátať s tým, že budú i mierne časové sklzy, ktoré vznikajú, keď robí na diele viacej ľudí, a hlavne takí čo na diele pracujú externe bez väčších zásluh. Aby som aj Anne pomohla, niektoré menšie pozadia som vytvorila sama z jej už predtým urobených pozadií, tak že som vyňala isté časti a pospájala ich dokopy. Jej pozadia boli naozaj krásne a tak ako sme sa my zdokonaľovali v kresbe, ona nám dodávala lepšie a lepšie pozadia.

Tie, ktoré už boli z jej strany hotové, som prevzala ja a pridala do nich textúru, ktorá spôsobila, že prostredie pôsobilo realistickejšie a hmotnejšie. Väčšinou to boli len nepatrné detaily ako kamenie na zem, či textúra dreva na domy a interiér krčmy, kôra stromu, koruny stromov, smeti... . Vo filme sú aj animácie, ktoré som musela natextúrovať fázu po fáze, ako napríklad zvon, či scény, kde postava zatvára okná alebo otvárajúce sa dvere. Bol to síce veľmi pracný spôsob, ale jednotlivé prvky aspoň nepôsobia plošne a tým pádom nerušia ostatok scény.

## 4.2 Kompoziting a špeciálne efekty

Scény, ktoré boli naanimované, vyfarbené, otextúrované, mali vytvorené pozadie som už mohla dávať dokopy v počítači. Do Aftrov som importovala animáciu a pozadie, vytvárala jednotlivé kompozície a spájala ich dokopy. Animované sekvencie som vkladala do pozadí, kde som ich prispôbovala tak, aby v ňom sedeli a postava sa pohybovala tak ako má. Niekedy bolo nutné postavu zväčšiť či zmenšiť, aby nepôsobila komicky voči prostrediu, či vynechať fázy alebo ich predĺžiť. V niektorých prípadoch som dokonca perspektívne deformovala i celú scénu. Išlo hlavne o psychologický aspekt, ktorý mal vytvoriť v divákovi úzkosť, strach z neznámeho prostredia ktoré naňho pôsobí. Hrala som sa s jazdou kamery, švenkom, i hĺbkou ostrosti. Práve tým, že som jednotlivé vrstvy pozadia postupne viac a viac rozmazávala, pôsobila scéna že má skutočnú hĺbku, že sa náš hrdina naozaj nachádza v hmatateľnom svete a má možnosť pohybovať sa v ňom ako sa mu zachce. Tento rozmaz šikovne odpichol postavy od pozadia, a vďaka nemu nezanikli aj napriek veľmi podobnej farebnosti, ktorú sme museli zachovať kvôli atmosfére, ale aj historickej pravdivosti ošatenia. Užitočnú radu som dostala od Michaela Carringtona, ktorý prišiel s nápadom, aby som niekedy pred prvý plán pridala ešte jeden s nepodstatným predmetom a rozmazala ho. Napríklad pri prvej scéne pred prvý plán kopcov, na ktorých stojí Sevyer som pridala rozmazané kríky. Takýto trik ešte viacej zdôrazňuje hĺbku prostredia a divák ma pocit, že sleduje dianie priamo v scéne len spoza krovia, ktoré vníma ako kulisu a preto pohľadom zaostreje na dôležitejší plán. Pri jazde sa zas jednotlivé plány pohybujú rôznou rýchlosťou, čo spôsobuje že divák vníma zadný plán akoby bol naozaj niekde v diali, pretože sa temer vôbec nehýbe. Alebo trik, keď pri jazde do kamery vojde predmet, čo vytvára dojem, že sa pohybujeme priamo na scéne v ktorej sa odohráva akcia.

Preostrenie som využívala tam, kde sme chceli divákovu pozornosť previesť z jednej veci na druhú. Aj tento efekt pôsobil veľmi účinne, pretože nám zjednodušil i animáciu. Miesto toho, aby sme dôležité veci zobrazovali vo viacerých záberoch, stačilo, aby sme obe vložili do jedného a len z jednej akcie preostrieli na druhú. Ako príklad uvediem scénu, kde hlavný hrdina stojí v uličke, kamera ho berie z podhľadu a on pozerá na mŕtvolu ležiacu pred ním. Z mŕtvoly do kamery vytŕča len ruka. Sevyer vstupuje do uličky a ostane v šoku stáť. Pozerá na niečo, čo leží pred ním. Divákovu pozornosť je zameraná na Sevyera, pretože ruka pred kamerou je rozmazaná, nie že by ju divák nemohol zaregistrovať, ale

ľudské oko si najprv všimne ostrú, jemu pochopiteľnú, časť záberu. Potom „kamera“ preostří na ruku. Divák vidí to, čo videl Sevyer a čo ho tak veľmi rozrušilo. Znova preostrujeme na hrdinu. Miesto toho, aby sme použili záber len so Sevyerom a potom by bol ostrý prestrih na mŕtvolu, ktorú by sme i tak nemohli po dohode s konzultantmi zobrazit' celú, sme použili oba dôležité prvky v jednej scéne pričom spoločne pôsobia omnoho umeleckejšie.

Neodmysliteľnou súčasťou ulíc bola hmla. Plazila sa na každom kúsku v každú dennú dobu. Už v prvom zábere, kde je vzdialený pohľad na dedinu môžeme vidieť, že sa sústreďuje hlavne v nej. Nevyjadruje len jesenné obdobie, ale i nepriateľské prostredie, chlad, ktorý z ulíc a domov vychádza. Anna hmlu už vopred nakreslila do jednotlivých pozadí, čím mi ušetrila robotu, pretože mne stačilo už len rozhybať ju a pridať na ňu efekt aby pôsobila, že sa plazí po uliciach objímajúc každú jednu časť. V úvodnej scéne som okrem iného použila i efekt slnečných lúčov zapadajúceho slnka. Záber na krajinu je veľmi prívetivý, aby bol zdôraznený kontrast medzi dedinou a okolím. Slnečné lúče sa pohybujú spolu s jazdou kamery a kopírujú obrisy dediny. Tu je jeseň zase zobrazená z iného uhla. Je krásna, farebná teplými farbami a nádherným západom slnka.

Medzi ďalšie jednoduchšie efekty patrili napríklad subjektívna kamera - pohľad Sevyerovými očami alebo očami beštie, či plameň sviečky. Práve s týmito mi pomohol môj spolužiak Antonín Kolman, ktorý mi poradil tutoriály, v ktorých sa vysvetľuje vytvorenie dojmu ručnej kamery, a v prípade sviečky mi už poslal i samotný postup. Hru blikajúceho svetla zo sviečky som použila v scéne v hostinci. Na Sevyerovi vytvorila odlesky sviečky Sandra. Na každej jednej fáze okrem tieňa pridala i svetlo, a to som ja už samostatne animovala v Aftroch len tým, že som menila jeho priehľadnosť, čo v konečnom dôsledku pôsobí akoby blikalo. Na hostinskom som už vytvárala toto svetlo sama pomocou masiek, ale v podstate rovnakým princípom. V niektorých pohľadoch hostinca je vidieť i špinavé okno, cez ktoré presvitajú nepatrné lúče slnka. Tie sú mierne rozhybané tak, že pôsobia akoby sa v nich hmýril prach. Dotvára to atmosféru. Tento detail je síce pre diváka temer nepostrehnuteľný, ale predsa, keby tam nebol, pre atmosféru by bol postrádateľný. V množstve scén sú detaily podobného rázu divákovi skoro nepostrehnuteľné, ale i tak som si na nich dala záležať nie len preto, že som detailista a pre dobrý pocit, ale i preto, že som sa pri ich vytváraní mnohému naučila.

V množstve voľne prístupných tutorialov na internete som sa prehrabávala i keď som hľadala spôsob ako vytvorím onú negatívnu energiu, ktorá vychádza z našich hriešnikov. V úplných začiatkoch som nemala konkrétnu predstavu o tom, ako ju vizuálne stvárnim. Netušila som, či ju budem animovať ručne alebo v počítači. Ale pre takéto prípady sme tu boli samozrejme dve a náš supervízor s konzultantmi. Dospeli sme k záveru, že by to mal byť onen dym, ktorý sa vytvára pri negatívnych myšlienkach hriešnych ľudí, obklopuje ich a časť z neho sa potom utrháva práve pre beštiu, ktorá je z neho vytvorená. Prvá scéna, kde som dym použila bola práve už spomínaná ulička s mŕtvolou prostitútky. Z nej sa mal vytvárať dym a pomaly sa zhmotniť do beštie. Tu sa s ňou Sevyer stretáva prvýkrát. Pôvodne som na dym použila rovnaký efekt ako na dym, ktorý vychádza z beštie, ale bolo to zbytočne zložité a náročné pre program. Vtedy mi poradil pán Živocký ako jednoducho vytvoriť ťahavý dym a túto techniku som ďalej používala v ostatných scénach s tým rozdielom, že som menila pohyb masky podľa toho ktorým smerom sa mal dym vytvárať. Táto negatívna energia bola prvotne tiež len čiernej farby. V prvom rade som sa bála, že bude pôsobiť príliš rušivo v scéne, predsa len ju mal vidieť len náš hrdina a nikto iný, v druhom rade tu boli obavy, že zanikne s pozadím a bude nepostrehnuteľná. Preto som sa pýtala na názory ostatných, a keď mi bolo povedané, že si najprv dym ani nevšimli, až keď sa viac zamerali na záber, bola som spokojná. Ale i tak som neskôr pridala do dymu ešte nádych modrej farby, podobný ako má samotná beštia, aby si to divák jednoduchšie asocioval. Profesor mi dokonca ukázal ako rozvlčím okolo dymu pozadie tak, aby to pôsobilo ako keď sa človek pozerá ponad oheň. Dodalo to dymu ešte väčší charakter a tak som rovnaký princíp použila i okolo samotnej beštie.



### 4.3 Render, strih, finálna farebnosť

Každú jednu scénu som vytvárala v počítači samostatne. Tento postup som zvolila preto, aby som príliš nezaťažovala výkon svojho notebooku. A aby bolo pre mňa jednoduchšie chyby opravovať iba v jednotlivých scénach a nie v celej animácii, kde by som musela pri každej jednej zmene všetky prvky posúvať na časovej osi. Samozrejme skúšobné videá som renderovala v menšej kvalite. Tie som postupne doplňovala do animatiku. Čím viac sa z animatiku stávala farebná verzia filmu tým väčšiu sme z neho mali radosť.

Napriek tomu, ako sme všetko stíhali, mali sme isté problémy. Podľa harmonogramu práce sme mali mať obrazovú zložku načasovanú a pripravenú pred prácou v zvukovom štúdiu. Animáciu sme síce mali hotovú, ale v niektorých kompozíciách chýbalo pozadie, čo by až tak nevadilo, pokiaľ to nebola scéna iba s pozadím. A keď nemáte pozadie nemôžete presne načasovať dĺžku daného záberu. V takýchto prípadoch som musela vytvoriť provizórne pozadie a dúfať, že keď bude už finálne, daná dĺžka sa nezmení a všetko bude fungovať tak ako má.

Keď už boli v animatiku nahradené všetky pôvodné zábery z technického scenára, mohli sme si film pozrieť celý. V tejto časti išlo o to zamerať sa hlavne na timeing. Pozorne sme sledovali scény a snažili sa vnímať rytmiku filmu. Dokonca sme narýchlo dorábali fázy, aby sa predĺžila scéna, kde Sevyer vráza päšťovku krčmárovi, ktorá bola síce efektná, ale príliš krátka, aby si ju divák mohol užiť. V niektorých záberoch som zase musela predlžovať fázy kvôli výdržiam. Niektoré celé scény som strihla skorej a dokonca som sa rozhodla v časti, kde sa na Sevyera rúti beštia mierne poprehadzovať zábery, aby sa vytvorilo väčšie napätie. Náš štáb nemal oficiálneho strihača. Snažili sme sa otázku strihu riešiť už v storyboarde, pretože tak to väčšinou v animovanom filme funguje. Animátor nikdy nechce animovať zbytočné fázy. Ale samozrejme zo storyboardu či technického scenára sa nikdy nedá definitívne určiť dĺžka jednotlivých záberov. Počas môjho trápenia s renderovaním, strihaním a časovaním Sandra zatiaľ vytvárala titulky. Spoločne sme vyplnili titulkovú listinu, ale vizuálnu stránku som ponechala celú na jej vlastnej predstave. Chodievala mi ukazovať ako postupuje v práci a keďže mi vizuál

vyhovoval, v podstate som k nemu nemala čo dodať. Titulky boli hotové a teda som ich mohla pridať na začiatok a koniec filmu.

V rámci výroby zvukovej zložky, ktorú popíšem v ďalšej časti, som stále pracovala na výslednej vizualizácii filmu. I keď nám Anička dodávala pozadia vo farebnosti akú sme od nej žiadali, bolo potrebné tento kolor akosi zjednotiť. Aj napriek tomu, že človek vytvára vlastné dielo v podstate nikdy sa mu nepodari použiť v nasledujúcich tie isté postupy, princípy či odtiene ako použil vo svojom predošlom diele. A to platilo i o pozadiach, ktorých farebnosť sa mierne líšila alebo sa zmenila tým, že som do nich pridala textúry. Dokonca ani tento faktor by nevadil, išlo však o to, že sme za sebou mali zábery, kde bola ulica osvetlená zapadajúcim slnkom a nasledovne tmavá nočná ulička. Úplne prvá scéna filmu mala pôsobiť odlišne od ostatku. Cieľom bolo, aby pôsobila prívetivo, teplo, troška unavene, pretože ako divák môže postrehnúť západ slnka, blíži sa večer a pútnik - Sevyer stojaci na kopci hľadá útočisko, kde by si mohol po vyčerpávajúcom dni odpočínúť. Tu som zvolila teplejšie farby ladené do žltá a červená, aby svojou vrelosťou vyplnili krajinu. Nasleduje prelínačka na dedinu. Rozmýšľala som, ako vyriešim zafarbenie filmu, pretože Sevyer mal vstúpiť do dediny, stráviť tam celkom krátku dobu a už by mala byť tma. Ibaže z krásne osvetleného podvečera za pár minút neurobíte tmu. Uvedomila som si, že vlastne na prvom zábere je dedina celkom vo veľkej diali, to znamená, že kým sa k nej hlavný hrdina vôbec priblížil mohla sa obloha ešte o niečo stmaviť a slnko by bolo tesne pred západom za hory. V tom prípade by ten skok nebol až tak výrazný. Preto už v prelínačke sa farby stmavia na odtiene akejsi chladnejšej červenkastej spolu s nádychom modrej na tmavších častiach obrazu. V nasledujúcich záberoch som už scény pomaly ztmavovala, červený odtieň sa so západom slnka zmenil na zelený a celú dedinu pohltil akýsi chladný modrozelený nádych. S týmto prechodom som pracovala veľmi opatrne, aby nebol temer postrehnuteľný. Každý jeden záber som zafarbovala zvlášť a to tak, že som efekt z predošlého skopírovala a len mierne upravila nastavenia tak, aby vyhovovali nielen samotnému záberu, ale aby sa i mierne stmavili. Takýmto spôsobom sa dostaneme až k večernej scéne v uličke, a tak ako si človek ani nevšimne kedy sa stihlo vonku zotmieť, nepostrehne to ani v našom filme. Potom nasledovala raňajšia scéna, ktorú som zosvetlovala a mierne pridala žlté farby, pretože rána bývajú o niečo jasnejšie. Scény v taverne som len mierne dofarbila, pretože interiér je v teplých farbách, nachádza sa tam mnoho dreva a to by malo pôsobiť i na postavy. Potom som rovnaký postup so stmievaním

ako je na začiatku použila v scéne, kde sa Sevyer prebúda a má potýčku s hostinským. A posledný oficiálny záber je prelínačka z onej nočnej scény na nové ráno, znova vo svetlejších farbách. Táto prelínačka sa mne osobne veľmi páči, pretože funguje cez dve rovnaké pozadia. Je to záber na kostol v nočnej a rannej dobe dňa. Na nočnej je pridaný nočný filter a na dennej zase svetlejšie zafarbenie, keď sa navzájom prelínajú vôbec to nevyzerá rušivo. Práve naopak pôsobí to, akoby sme videli vychádzanie slnka a z modrých odtieňov cez fialové sa dostávame k akejsi žltočervenej. Napísala som posledný oficiálny, pretože v našej dohode bolo, že pokiaľ stihneme celú animáciu, tak za titulky pridáme ešte, my sme to nazvali americký záver, úplne posledný záber na nového pútnika, ktorého by mohol postihnúť rovnaký osud ako nášho Sevyera. Bolo by to typické kliše, ktoré si však divák vyžaduje, aby mohol spokojne odísť pred obrazovku s pocitom, že nič nie je ukončené.

Okrem plynulého zafarbenia filmu, som sa musela popasovať i s odlišením subjektívneho pohľadu beštie. Svet jej očami sme chceli ukázať v iných farbách. Nielenže som už pri kompozitingu rozhýbala kameru, ktorá je metaforou jej hlavy, ale pridala som pred jej oči i dym, z ktorého je ona sama vytvorená a ktorý sa jej plazí po tele i cez oči. Tým pádom som musela rozvlniť i obraz. Ale ani to nestačilo. Pôvodne sme chceli len pridať viac modrej farby do obrazu, pretože ona sama mala modré oči. Lenže na jednej strane bol záber tmavý, Sevyer zanikal s pozadím, čomu nepomohlo ani rozvlnenie obrazu a čierny dym a na druhej strane tomu niečo chýbalo. Kombinovala som, pridávala a vyhadzovala rôzne efekty pre vyváženie farieb. Sandra sedela vedľa mňa na stoličke a snažila sa mi radiť, čo mám pridať zosvetliť či stmaviť, pretože môj názor od objektívneho mal už v tej dobe veľmi ďaleko. Nakoniec sme sa zhodli na jednom filtre, kde síce nie sú vôbec viditeľné pôvodné farby prostredia a postavy, ale aspoň nám hrdina nezaniká s pozadím. Scéna je v svetlomodrých a čiernych farbách. Nieкто by mohol hovoriť o plagátovej či komixovej farebnosti, ale v konečnom dôsledku to vôbec nepôsobí rušivo voči ostatku filmu, práve naopak ozvlášťuje a mierne rozbíja farebný stereotyp.

## 4.4 Hudba a zvuk

Ako som už spomínala na predošlých stranách, predstavu o hudbe sme mali so Sandrou rovnakú. Šťastie nám prišlo i v tomto, pretože Sandrin známy prijal našu prosbu o pomoc a bol ochotný pre náš film vytvoriť hudbu. Sandra mu vysvetlila našu predstavu o hudbe a on už na začiatku vytvoril skúšobnú zvučku k úvodnej scéne. Neuveriteľne sa nám páčila a boli sme šťastné, že ide všetko ako po masle a tak jednoducho. Lenže naša radosť bola predčasná. Ako rýchlo úspešnosť našej hudobnej zložky vzrástla tak i upadla. Hudobník to je síce veľmi šikovný, ale s našim žánrom nemal skúsenosti. Najväčší problém mal s vyhrotenými situáciami, kde mala práve obrazová zložka so zvukovou fungovať stopercentne. Nedopomohol tomu ani fakt, že ho tlačili školské povinnosti a náš jediný spôsob komunikácie bol vedený cez sociálne siete. Sandra s ním raz dokonca strávila víkend, aby mala hudbu pod kontrolou a ja som jej vložila všetku dôveru do rúk. Ba ani tento spôsob nepomohol. Keď sme už nevedeli ako vysvetliť, čo vlastne potrebujeme, začali sme pracovať s materiálom, ktorý bol už vytvorený. Jeho výtvary mi pripomínali hudbu starých expresionistických hororov typu *Nosferatus*. A to sa nám do filmu vôbec nehodilo. Niekedy bola hudobná zložka tak výrazná, že to odvádzať pozornosť od obrazovej. Chceli sme práve docieľiť, aby hudobná zložka len mierne dofarbovala celú atmosféru. A tak sme kombinovali a menili jednotlivé nástroje použité v skladbách. V najhoršom prípade si Sandra sadla za počítač a z jeho skladieb urobila akýsi výcuc, načasovala ho do filmu, aby pasoval presne na dané zábery, a keďže sa nám hodil, poslala ho hudobníkovi, ktorý ho mal už len vyšperkovať.

O hudbe sme sa radili i vo zvukovom štúdiu. Naša produkčná Daniela Bielická nám vybavila zvukové štúdio u nás na škole. Zohnala i zvukárov, ktorí mali naruchovať celý film. Skončilo to však tak, že našim hlavným zvukárom sa stal David Kaláč. Niekoľko dní sme s ním strávili zavretí v štúdiu a spoločne vyberali ruchy. Prvý deň to bolo zvláštne, ale neskôr sme sa už oľukali a každý prispel svojimi názormi a nápadmi. Veľmi mi záležalo na tom ako bude naruchovaná práve beštia. Mala som akúsi predstavu o funení, ktoré bude vyjadrovať tú obrovskú masu energie a svojou silou bude pôsobiť na okolie. A taktiež som sa tešila na jej rev, keď zabije svoju obeť. Moju predstavu dokonale zrealizoval práve Jarda Zaťko, pôvodne náš hlavný zvukár, ktorého nám zohnala Daniela. Skombinoval do seba niekoľko zvieracích pazvukov. David Kaláč tieto ruchy skombinoval so svojimi a spolu

působia naozaj efektným dojmom. Ďalej bolo dôležité nahráť i ľudské pazvuky. Daniela nám zohnala ochotného herca. Avšak moja obava ťažila z faktu, že náš herec mal namumlať všetky postavy vrátane ženských. Bála som sa, že nebude poznať rozdiel medzi jednotlivými charaktermi, ale nakoniec to zvládol excelentne. Hlavné slovo sme nemali len my animátorky, ale aj produkčná, čo ma veľmi tešilo, pretože názor neanimátora je veľmi dôležitý. Bolo vidieť, že sa v tíme stretli samí detailisti, čo je na jednu stranu veľmi užitočné, a tak každý lipol na svojich detailoch, na ktorých mu záležalo. Naša spolužiačka Kristýna Fialková, ktorá nám už ochotne pomáhala pri fotení scén, sa ponúkla že nám namumlá prostitútku. Daniela prišla s nápadom, že by sme mohli použiť pár francúzskych fráz, samozrejme ako ruchovú zložku a nie dialógovú. Ona sama študovala francúzštinu, a preto nám preložila pár viet. Filmu to dodalo väčší nádych dobovosti a realismu legendy, ktorá sa odohrávala práve vo Francúzsku. A tu sa dostávame späť k titulkom, kde sme sa rozhodli zo Sandrou zakomponovať i akési intro, v ktorom by bolo jednoducho načrtnuté, čo sa po nociach deje v dedine. Text bol napísaný v češtine a pod ním verzia v angličtine. Ale nie jeden človek prišiel s návrhom, aby ho ešte v rámci obrazu niekto prečítal vo francúzštine. Výhodou našej školy je, že sa na nej skoro všetci poznajú, a aj keď sa nepoznajú v rámci výroby sa určite rýchlo spoznajú. A vďaka Danielinej iniciatíve a ochoty pani Hasan sme sa zoznámili s jedným prvákom Dominikom Urbanom, ktorý nám tento úvod ochotne nadaboval. Jeho znalosť jazyka však bola užitočná i neskôr, keď nám opravoval niektoré nesprávne vyslovené frázy. Počas práce na ruchoch sme nosili postupne nové ukážky hudby do filmu. Boli sme milo prekvapené, koľko skladieb sme využili a ako do obrazovej zložky zapadli. Nechali sme si poradiť od zvukárov a niektoré prvky znova menili, ale v konečnom dôsledku sme mnohé použili.

## 4.5 Problémy pri natáčaní

Ako človek, čo dáva celý animovaný film dohromady, som musela mať veci pod kontrolou, a práve preto som zabrdla skoro do všetkých profesií nášho filmu. Sice sme obe, ja i Sandra, boli režisérky nášho filmu, vytvorili sme spoločne scenár a charaktery, ale mojou úlohou bolo ustrážiť si jednotlivé pracovné pozície tak, aby všetky spojené produkty spoločne fungovali. Musela som dopredu premýšľať, čo všetko treba a ako vyriešiť v pozadí, čo budem riešiť postprodukčne a čo bude jednoduchšie naanimovať alebo nakresliť do pozadia. Taktiež som tvorila akýsi hlavný komunikačný mostík medzi štábovými profesiami, teda okrem nášho hudobníka, ktorý je Sandrin známy a vec komunikácie s ním som ponechala úplne na nej. Takže som sa musela sústrediť nie len na animáciu a všetko čo s tým súvisí, ale i na vybavovačky okolo filmu spolu s Danielou Bielickou, našou produkčnou, vďaka ktorej sme to úspešne dotiahli do konca. Na jednu stranu som bola za túto informovanosť po všetkých stránkach veľmi rada, ale na druhú stranu som bola z času na čas veľmi vyčerpaná. Takéto problémy zabrali dosť veľa podstatného času.

A ako naschvál sa mi jedného slnečného dňa pokazil notebook a môžem len ďakovať pánu bohu, za to, že som si všetky veci poctivo záložovala. Ale ako sa vraví, všetko zlé je na niečo dobré. Tesne pred týmto nešťastným incidentom mi rodičia dopriali nový omnoho výkonnejší notebook, vďaka ktorému som úspešne dokončila film. Musím priznať, že to, čo som dokázala vytvoriť s novým počítačom, by ten starý určite nedokázal. Samozrejme problémy vznikali i pri samotnom animovaní. K niektorým scénam som sa musela vracat' viackrát než som pôvodne plánovala. Špeciálne k druhému záberu, kde Sevyer vstupuje do kamery, my ho vidíme od chrbta a on kráča smerom do dediny. Bol to pre mňa veľmi ťažký záber, kde sa hrdina perspektívne zmenšuje, na začiatku je z veľmi nepatrného profilu a neskôr ho vidíme už len priamo zozadu a ešte k tomu kamera zaberá v podstate len jeho časť hlavy, chrbta a ku koncu sa v obrazovke objavia i stehná. Pohyb sa v podstate vytvoril nahýnaním ramien a vlnením oblečenia, ale na tak malej časti tela to veľmi nestačilo aby divák uveril tomu, čo je na obrazovke. Pomáhala som si všakovakými spôsobmi. Natočila som si chôdzu seba, nafotila som si i Sandru, využila som Muybridgove sekvencie, a množstvo iných kníh pre animátorov, ale stále to nebolo dostačujúce. Tak som tento záber odložila s rozhodnutím, že sa k nemu vrátim neskôr.

Lenže ten istý problém pretrval, a tak som jedného dňa skúsila túto scénu naanimovať z hlavy bez akejkoľvek predlohy a zo všetkých možností vyzerala zatiaľ najlepšie. Sandra dokreslila k telu i vlasy a skúsili sme to naskenovať pred definitívnym obtiahnutím fixkou. Prekliatie tejto scény však pretrvalo a na každom jednom zábere sa Sevyerovi hýbala ruka úplne inak, čo pôsobilo rušivým dojmom, a tak som to musela znova prerábať. Nakoniec sme sa s ňou popasovali ako sme len mohli a vypomohli sme si pozadím, ktoré prenáša na seba divákovu pozornosť a zakrýva animačné nedostatky. Áno aj takéto nepríjemnosti sa môžu vyskytnúť pri animovaní. A keď to funguje pri práci, chyba sa nájde niekde inde. Ako keď sme s Danielou riešili problém zvukového štúdia. V istú chvíľu sme boli na vážkach, či vôbec budeme mať nejaké zvukové štúdio, alebo resp. či si ho z nášho rozpočtu budeme môcť dovoliť, ale nakoniec sa problém vyriešil a my sme využili štúdio priamo v škole a dokonca nám ostali hodiny k dobru na doladenie detailov.

Do práce na tomto projekte som išla s veľkými ideálmi. Počas vytvárania nášho diela som si však častokrát zúfala či vôbec film stihneme dokončiť. Nepomohli tomu ani neveriace názory zo školských radov. Až som na konci našej práce bola milo prekvapená koľko sme toho spoločne zvládli a ako ďaleko sme to dotiahli. Osobne som spokojná s animáciou a mnohými postprodukčnými prvkami. Mierne sklamanie nastáva pri niektorých pozadiach. Práve kvôli termínom bolo nutné zjednodušiť a urýchliť prácu na pozadiach, aby sa všetko stihlo načas. Z tohto dôvodu boli niektoré vytvárané v menšom rozlíšení a ich miernu nekvalitu, ktorá sa dala postrehnúť pri priblížení, som musela zastrieť hĺbkou ostrosti, čo zase vytvorilo dojem miernej plošnosti. Ďalším sklamaním je myšlienka filmu, ktorá je na úkor vizuálnej stránky posunutá až na druhú pozíciu. Správny režisér vie, že myšlienka a dobrý scenár patria medzi najdôležitejšie zložky kvalitného diela. Náš film síce obsahuje ideu, ale tá nie je dostatočne zrozumiteľná. Dôvodom je fakt, že sme dej museli zredukovať na čo najjednoduchší príbeh. Vo veľmi krátkom časovom priestore sme diváka narýchlo zoznámili s dedinčanmi, beštiami, Sevyera postavili do konfrontácie a nakoniec usmrtili. Myšlienku filmu sme vložili do symbolov, ktoré však môžu byť i nepostrehnuteľné či nezrozumiteľné. Napriek týmto nepríjemným faktom som s posolstvom filmu, ktoré poukazuje aj na morálne nedostatky dnešnej spoločnosti a taktiež vizuálnou stránkou spokojná.

## ZÁVER

Aj po strastiach, ktoré som opísala, a to určite neboli všetky, môžem povedať, že práca na filme ma veľmi bavila. Zažili sme spolu i mnoho dobrého a hlavne veľa zábavy. Tento rok ma naučil skutočne veľa. Pochopila som, ako je dôležité mať tím skladajúci sa z naozaj spoľahlivých a ochotných ľudí. V čom sa môže človek spoľahnúť len na seba a čo môže položiť na plecia svojim kolegom. Taktiež som si uvedomila, aká dôležitá a užitočná je pozícia produkčného. A som neskutočne rada, že práve k nám bola pridelená Daniela Bielická, ktorá na našom projekte pracovala s rovnakým zápalom ako my samotné animátorky. Spoznala som množstvo nových ľudí. Zlepšila sa mi kresba a naučila som sa nové veci i v počítači. Uvedomila som si, aká dôležitá je vec komunikácie. Aj keď na našej škole počas roka vznikali konflikty s vedením, bolo ochotné nám vyjsť v ústrety. Taktiež som bola nadšená z pozitívneho prístupu pána Carringtona a Šebestu, ktorí nad naším filmom naozaj premýšľali a pomohli nám vyriešiť mnohé veci. Určite by som nechcela vynechať ani nášho supervízora pána Živockého a jeho neuveriteľnú trpezlivosť a užitočné rady nielen do príbehu, ale i v postprodukčnej časti. Stala som sa súčasťou realizácie väčšieho projektu, na ktorý som nebola doteraz zvyknutá. Táto pozícia sa mi veľmi zapáčila a momentálne nemám vôbec chuť vrátiť sa k svojim čisto autorským dielam. Práca v tíme prináša nové skvelé nápady, radosť z roboty, dokonca istým spôsobom núti tvrdo pracovať na svojej časti, aby ste nesklamali ostatok. Keď sa na to všetko pozriem späť, vidím omnoho viac pozitív než negatív. Takýto dôvod mi dali ľudia, ktorí nás po celú dobu podporovali, pomáhali nám a posúvali ďalej. Medzi ne okrem vyššie spomínaného pedagogického vedenia spolu s pani profesorkou Hasan, patria naši spolužiaci Kristýna Fialková, Michal Kotora, Antonín Kolman, David Izaj, Jaroslav Mrázek a celý štáb. Netvrdím, že náš film je perfektné umelecké dielo, ale je to moja najlepšia animátorská skúsenosť a patrí to medzi moje najlepšie diela. Pevne dúfam, že každé ďalšie bude lepšie a lepšie a že s ním prídu i nové strasti a slasti.



## ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

Scenáristika animovaného filmu, Edgar Dutka, ISBN 80-7331-069

Základy animace, Jiří Plass, ISBN 978-80-7238-884-4

The Animator's Survival Kit, Richard Williams, ISBN 0-5712-0228-4

The Illusion of Life: Disney Animation, Frank Thomas and Ollie Johnston,  
ISBN 0-7868-6070-7

SLÁVNÍ FILMOVÍ REŽISÉRI, Nicolaus SCHRODER, ISBN 80-7145-950-X

### **Internetové zdroje:**

[http://cs.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9vaudansk%C3%A1\\_legenda](http://cs.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9vaudansk%C3%A1_legenda) (použité 15-05-2011)

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Steampunk> (použité 18-05-2011)

<http://sk.wikipedia.org/wiki/Triler> (použité 17-05-2011)

<http://sk.wikipedia.org/wiki/Fantasy> (použité 17-05-2011)

**ZOZNAM OBRÁZKOV**

Obr.01., prvá spoločná skica hlavného hrdinu spolu so skicou dedinčanky neskôr prostitútky.....	28
Obr.02., pomocná fotografia pri animovaní.....	31
Obr.03., finálny záber z filmu Cizinec.....	31
Obr.04., finálny záber beštie z filmu Cizinec.....	34
Obr.05., verzia beštie od pána Živockého.....	34

## ZOZNAM PRÍLOH

### PRÍLOHA PI: INŠPIRAČNÉ ZDROJE K PÔVODNÝM NÁMETOM

Obr.1., Kungu Fu Panda, 2008, réžia M. Osborne a J. Stevenson

Obr.2., Madagaskar : Escape 2 Africa, 2008, réžia E.Darnell a T. McGrath

Obr.3., ukážka z komixu Modrá Crew, Hellboy - Povídky z temnot - Hlavy, Mike Mignola

Obr.4., finálna skica hlavy kamenného démona pre videoklip Stranger in a Strange Land

### PRÍLOHA PII: INŠPIRAČNÉ ZDROJE K FILMU CIZINEC

Obr.5., záber z filmu Bratstvo vlkov, 2001, réžia Christophe Gans

Obr.6., záber z filmu Cizinec

Obr.7., záber z filmu Vidocq - Fantóm Paríža, 2001, réžia Pitof

Obr.8., záber z filmu Cizinec

Obr.9., a Obr.10., obrázky vyjadrujú dobové zobrazenie Gévaudanskej beštie

### PRÍLOHA PIII: BEŠTIA A OBAL NA DVD

Obr.11., skica beštie, základná forma

Obr.12., finálny výtvarný návrh

Obr.13., obal na DVD filmu CIZINEC

### PRÍLOHA PIV: POSTUPY PRI VYTVÁRANÍ BEŠTIE ČASŤ 1.

### PRÍLOHA PV: POSTUPY PRI VYTVÁRANÍ BEŠTIE ČASŤ 2.

### PRÍLOHA PVI: UKÁŽKY Z TECHNICKÉHO SCENÁRU

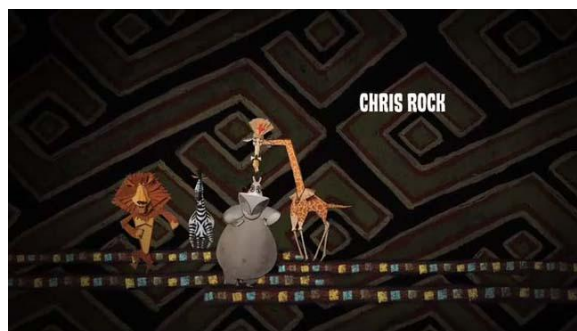
### PRÍLOHA PVII: UKÁŽKY Z TECHNICKÉHO SCENÁRU

## PRÍLOHA P I: INŠPIRAČNÉ ZDROJE K PÔVODNÝM NÁMETOM

### INŠPIRAČNÉ ZDROJE K 1. NÁMETU - MAČKA A MYŠ



Obr.1

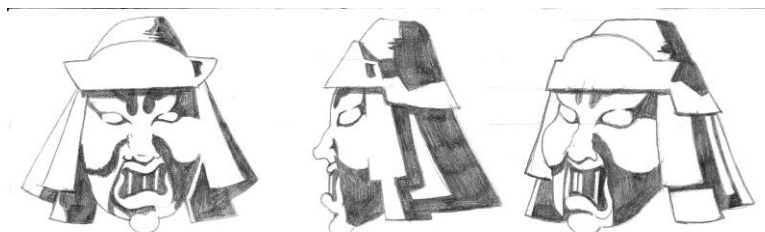


Obr.2

### INŠPIRAČNÉ ZDROJE K 2. NÁMETU - VIDEOKLIP STRANGER IN A STRANGE LAND



Obr.3



Obr.4

---

Obr.1., Kungu Fu Panda, 2008, režia M. Osborne a J. Stevenson

Obr.2., Madagascar : Escape 2 Africa, 2008, režia E.Darnell a T. McGrath

Obr.3., ukážka z komixu Modrá Crew, Hellboy - Povídky z temnot - Hlavy, Mike Mignola

Obr.4., finálna skica hlavy kamenného démona pre videoklip Stranger in a Strange Land

## PRÍLOHA P II: INŠPIRAČNÉ ZDROJE K FILMU CIZINEC



Obr.5



Obr.6



Obr.7



Obr.8

### BEŠTIA



Obr.9



Obr.10

---

Obr.5., záber z filmu Bratstvo vlkov, 2001, réžia Christophe Gans

Obr.6., záber z filmu Cizinec

Obr.7., záber z filmu Vidocq - Fantóm Paríža, 2001, réžia Pitof

Obr.8., záber z filmu Cizinec

Obr.9., obrázok vyjadrujúci dobové zobrazenie Gévaudanskej beštie

Obr.10., obrázok vyjadrujúci dobové zobrazenie Gévaudanskej beštie

## PRÍLOHA P III: BEŠTIA A OBAL NA DVD



Obr.11



Obr.12

Obr.13



Obr.11., skica beštie, základná forma

Obr.12., finálny výtvarný návrh

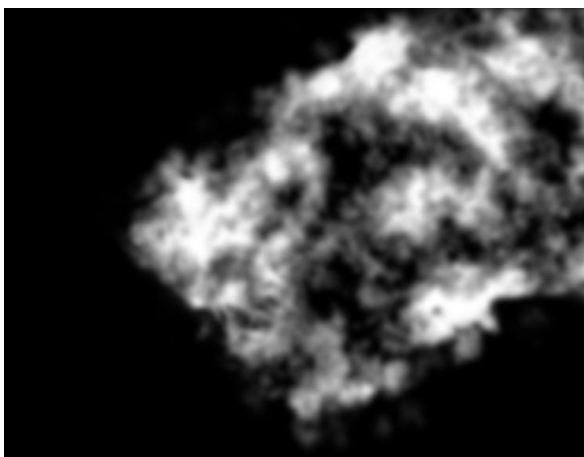
Obr.13., obal na DVD filmu CIZINEC

## PRÍLOHA P IV: POSTUP PRI VYTVÁRANÍ BEŠTIE ČASŤ 1.



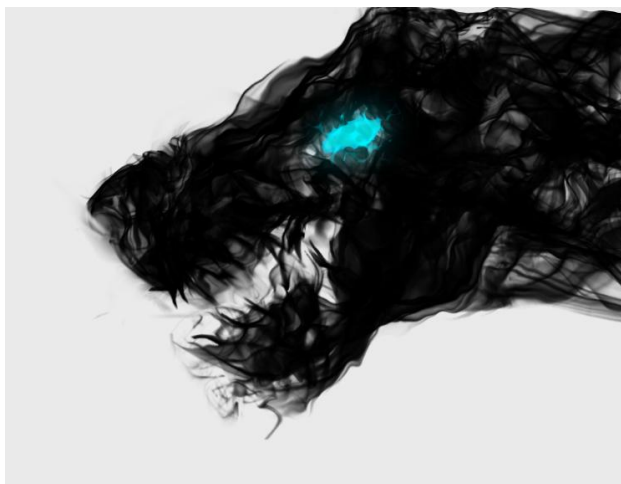
1.kompozícia:základ beštie vytvorený vo Photoshope

+



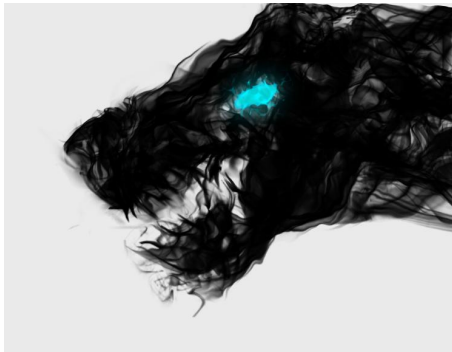
2.kompozícia:základ s efektom fractal noise (kvôli vlneniu)

=



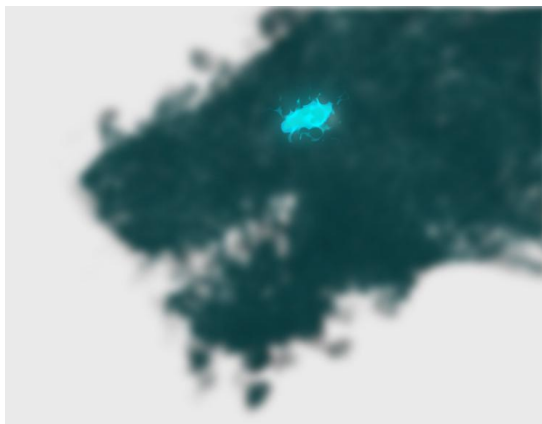
Spojením oboch vrstiev vzniká hlavná kompozícia

## PRÍLOHA P V: POSTUP PRI VYTVÁRANÍ BEŠTIE ČASŤ 2.

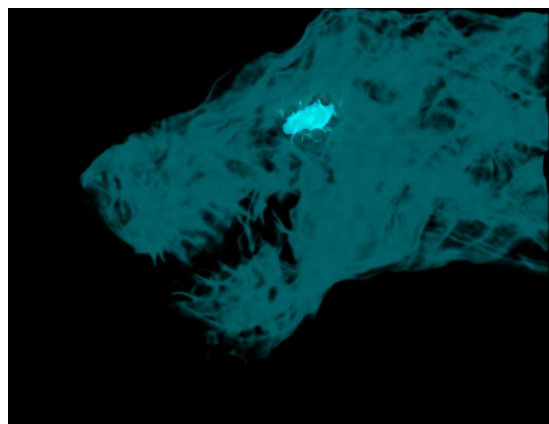


Hlavná kompozícia

+

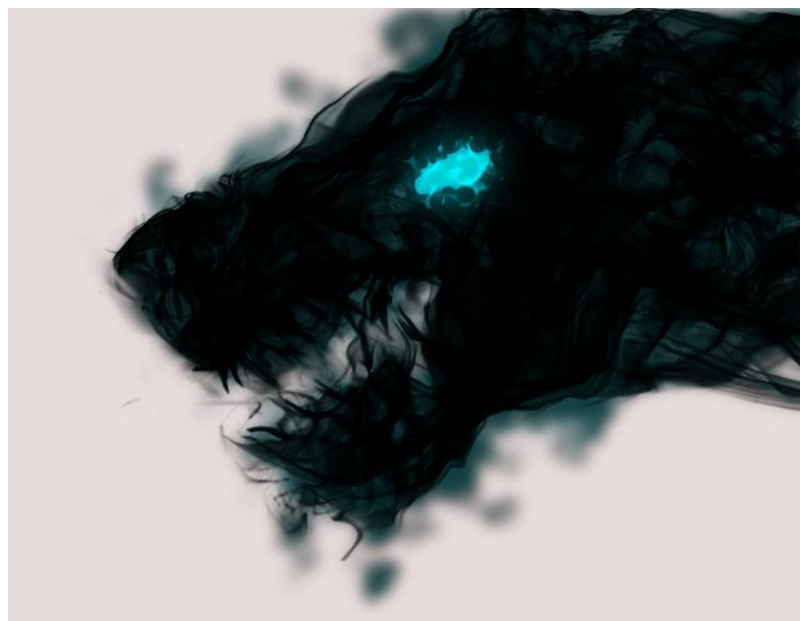


+



Kombinácia vrstvy s dymom a vrstvy s modrým zafarbením

=

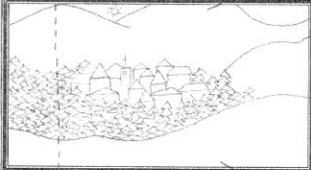
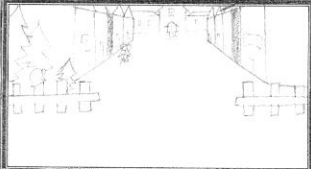
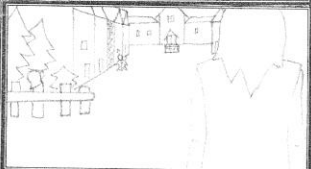



Finálne zobrazenie beštie

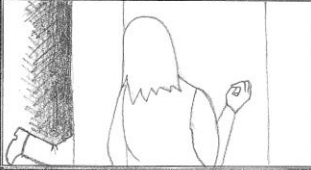

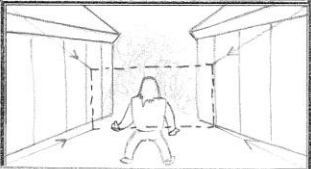



# PRÍLOHA P VI: UKÁŽKY Z TECHNICKÉHO SCENÁRU

Filmová škola Zlín  
www.filmovaskola.cz



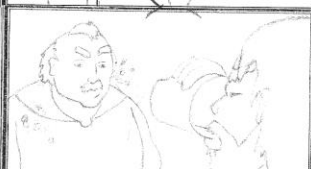

č.z	OBRÁZ	POPIS DÉJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
→ X 1		Záběr na vesnici. Kamera se posouvá doprava. Sever kouká z kopce dole. Začíná se stmívat.		Ohlasy		4,5s.
2		Záběr na vstup do vesnice.			Šum lesa; zvuk vesnice	
X 2a		Do vesnice vstupuje Sever.			Krok; šum lesa; zvuk vesnice	↓ 4,8s.
3		Z okna vyhlíží stařenka.			zvuk vesnice	

Filmová škola Zlín  
www.filmovaskola.cz



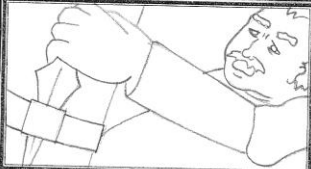

č.z	OBRÁZ	POPIS DÉJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
X 22a		Sever je zaregistrová.			běh;	4,1s.
X 23		Muž utíká skrz ulici. Vychází z něj opar. Sever se ka nim podíva.			běh; vlhká zem;	3,1s.
X 24					zvuk běžící bestie	3,4s.
X 25		Sever se prudce otočí.			pohyb při otočení; zvuk bestie	0,8s.

# PRÍLOHA P VII: UKÁŽKY Z TECHNICKÉHO SCENÁRU

Filmová škola Zlín  
www.fishkola.cz

č.z	OBRAZ	POPIS DÉJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
X 37		Přidá do piva rozdrčený prášek.			zvuk hospody	4,5s.
X 38		Otačí se s pivem v ruce a pokládá před Severa.			zvuk otočení; položení piva na pult; prsknutí; džbánůj; zvuk hospody	4,5s.
X 39		Sever se napije. Hospodský se poušmeje. začne z něj vycházet černý dým.			srkání; hltání; pochechtnutí; zvuk hospody	5,3s.
X 40		Sever se podezíravě podívá na hospodského.			zachybavání; odfrknutí; zvuk hospody	zadní plán rozmazaný přechl. ostrý 2,5s.

Filmová škola Zlín  
www.fishkola.cz

č.z	OBRAZ	POPIS DÉJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
X 57		Sever si kleká obkročmo nad hospodského.			kleknutí; štek; zvon; doznívají;	2,5s.
X 58		Na prah.			hřekrah	4,7s.
X 59		Hospodský mu kradle dýku.			tasení; dýky	1,8s.
X 60		Oba se perou o dýku.			boj; vzdych; zúrivosť; bolest;	7,5s.