

# **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu Satori**

Martin Adam

---

Bakalářská práce  
2007



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Vyšší odborná škola filmová Zlín

akademický rok: 2006/2007

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Martin ADAM**

Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **"Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu Hiro-Shi"**

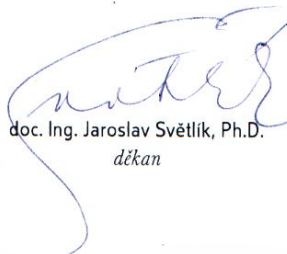
Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část Bc. práce: -Teoretická část práce je v pevné vazbě, která nedovoluje vyjímání ani vkládání listů. - Rozsah: min. 20 stran textu. Jde o kompletní dokumentaci k Bc. filmu od scénářistické fáze až po výsledný produkt s názvem : "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu Hiro-Shi" - nutno odevzdat 3 ks + 1CD s verzí PDF + 1 PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.
2. Praktická část Bc.práce zahrnuje: - Bakalářský film, nutno odevzdat na 6 CD - Propagační plakát k filmu - Součástí praktické části je i neomezené množství ilustrací a příloh obsahujících výtvarné návrhy a technický scénář, vše inteligentně prezentováno v deskách.

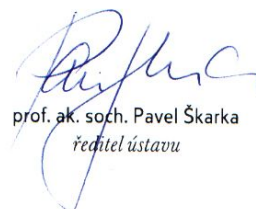
Rozsah práce: viz. Zásady pro vypracování  
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování  
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo  
Seznam odborné literatury:  
**Aristoteles- Poetika**

Vedoucí bakalářské práce: **Zdeněk Krupa**  
Vyšší odborná škola filmová Zlín  
Datum zadání bakalářské práce: **15. ledna 2007**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **11. května 2007**

Ve Zlíně dne 15. ledna 2007

  
doc. Ing. Jaroslav Světlík, Ph.D.  
děkan



  
prof. ak. soch. Pavel Škarka  
ředitel ústavu

Prohlašuji, že jsem celou práci vypracoval sám bez žádné cizí pomoci a vše je mým vlastním dílem.

V Praze dne 7. května 2007

Martin Adam



## ABSTRAKT

Ve své práci popisuji vznik filmu SATORI. Příběh je o Samurajovi, který cestuje k jezeru, kde začne učit pískat Draka. Film je natočen klasickou pookénkovou animací za pomoci loutek. V práci popíšu celý proces přípravy filmu začínající scénářem a končící hotovou scénou. Poté popisuji průběh natáčení. Z pozice režiséra, kameramana, střihače, animátora a výtvarníka. Poslední kapitola je o post produkci a střihu. Nakonec ještě probírám celý proces natáčení, svůj názor na práci ve škole a na práci s jinými školami.

Klíčová slova: film, Samuraj, Drak, animace, loutka, scénář, režie, příprava, kameraman, počítač, střih, hudba, výtvarné návrhy.

## ABSTRACT

In my paper I analyse my work on the film „SATORI“. The story is about a Samurai traveling to a lake where he teach a dragon to whisper. The technique is stop motion animation, using puppets. I describe the whole process of pre production of this film starting whith the consultation of the script and ending whith a finish set. Then I write about the main part of my work- the filming. Process from my point of view as a director, cinematographer, editor, animator and art designer. The last chapter is about the post production and the editing of the film. On the end I analyze the whole process of the filming, my opinions on working on this school and on the cooperation with other school.

Keywords: film, Samurai, Dragon, animation, puppet, script, director, pre production, cinematographer, PC, cut, music, art design

Děkuji všem kdo mi pomohli.

## OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I PŘÍPRAVA PŘED NATÁČENÍM</b> .....	<b>10</b>
<b>1. VÝROBA</b> .....	<b>11</b>
1.1 POSTAVY 12	
1.1.1 Samuraj.....	12
1.1.2 DRAK.....	16
1.2 SCÉNY 20	
1.2.1 Zasněžená pláň.....	20
1.2.2 Hory.....	20
1.2.3 Les 21	
1.2.4 Jezero.....	23
<b>II NATÁČENÍ</b> .....	<b>26</b>
<b>2. NATÁČENÍ</b> .....	<b>27</b>
2.1 PRVNÍ NATÁČECÍ DEN - 5. 10. 2006.....	2
2.2 DRUHÝ NATÁČECÍ DEN - 10. 10. 2006.....	28
2.3 TŘETÍ NATÁČECÍ DEN - 11. 10. 2006.....	29
2.4 ČTVRTÝ NATÁČECÍ DEN - 12. 10. 2006.....	30
2.5 PÁTÝ NATÁČECÍ DEN - 13. 10. 2006 .....	30
2.6 ŠESTÝ NATÁČECÍ DEN - 16. 10. 2006.....	31
2.7 SEDMÝ NATÁČECÍ DEN - 17. 10. 2006.....	32
2.8 OSMÝ NATÁČECÍ DEN - 18. 10. 2006.....	33
2.9 DEVÁTÝ NATÁČECÍ DEN - 19. 10. 2006.....	33
2.10 DESÁTÝ NATÁČECÍ DEN - 20. 10. 2006.....	34
2.11 JEDENÁCTÝ NATÁČECÍ DEN - 21. 10. 2006.....	35
2.12 DVANÁCTÝ NATÁČECÍ DEN - 22. 10. 2006.....	35
2.13 TŘINÁCTÝ NATÁČECÍ DEN - 23. 10. 2006.....	36
2.14 ČTRNÁCTÝ NATÁČECÍ DEN - 24. 10. 2006.....	37
2.15 PATNÁCTÝ NATÁČECÍ DEN - 25. 10. 2006.....	37
2.16 ŠESTNÁCTÝ NATÁČECÍ DEN- 26. 10. 2006.....	37
2.17 SEDMNÁCTÝ NATÁČECÍ DEN - 27. 10. 2006.....	38
2.18 OSMNÁCTÝ NATÁČECÍ DEN - 31. 10. 2006.....	39
2.19 DEVATENÁCTÝ NATÁČECÍ DEN - 1. 11. 2006.....	40
2.20 DVACÁTÝ NATÁČECÍ DEN - 2. 11. 2006.....	40
2.21 DVACÁTÝ PRVNÍ NATÁČECÍ DEN - 3. 11. 2006.....	42

2.22	DVACÁTÝ DRUHÝ NATÁČECÍ DEN - 6. 11. 2006.....	43
2.23	DVACÁTÝ TŘETÍ NATÁČECÍ DEN - 7. 11. 2006.....	44
2.24	DVACÁTÝ ČTVRTÝ NATÁČECÍ DEN - 8. 11. 2006.....	44
2.25	DVACÁTÝ PÁTÝ NATÁČECÍ DEN - 9. 11. 2006.....	45
2.26	DVACÁTÝ ŠESTÝ NATÁČECÍ DEN - 13. 11. 2006.....	46
2.27	DVACÁTÝ SEDMÝ NATÁČECÍ DEN - 14. 11. 2006.....	46
2.28	DVACÁTÝ OSMÝ NATÁČECÍ DEN - 19. 11. 2006.....	47
2.29	DVACÁTÝ DEVÁTÝ NATÁČECÍ DEN - 23. 11. 2006.....	47
2.30	TŘICÁTÝ NATÁČECÍ DEN - 24. 11. 2006.....	48
2.31	TŘICÁTÝ PRVNÍ NATÁČECÍ DEN - 28. 11. 2006.....	49
2.32	TŘICÁTÝ DRUHÝ NATÁČECÍ DEN - 29. 11. 2006.....	49
2.33	TŘICÁTÝ TŘETÍ NATÁČECÍ DEN - 30. 11. 2006.....	50
2.34	TŘICÁTÝ ČTVRTÝ NATÁČECÍ DEN - 1. 12. 2006.....	51
2.35	TŘICÁTÝ PÁTÝ NATÁČECÍ DEN - 5. 12. 2006.....	52
2.36	TŘICÁTÝ ŠESTÝ NATÁČECÍ DEN - 6. 12. 2006.....	52
2.37	TŘICÁTÝ SEDMÝ NATÁČECÍ DEN - 11. 12. 2006.....	53
2.38	TŘICÁTÝ OSMÝ NATÁČECÍ DEN - 12. 12. 2006.....	54
2.39	TŘICÁTÝ DEVÁTÝ NATÁČECÍ DEN - 13. 12. 2006.....	56
	<b>III DOKONČENÍ.....</b>	<b>58</b>
	<b>2 POST PRODUKCE.....</b>	<b>59</b>
2.1	RETUŠ 59	
2.2	ANIMACE V POČÍTAČI.....	61
2.3	STRÍH 61	
2.4	TITULKY 63	
2.5	ZVUK 65	
2.6	ODEVZDÁNÍ A PŘEPIS.....	67
2.7	PLAKÁT 68	
	<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>69</b>
	<b>IV GALERIE OBRÁZKŮ.....</b>	<b>70</b>
	<b>1 PRVNÍ VERZE SCÉNÁŘE .....</b>	<b>71</b>
	<b>2 NÁVRHY A KRESBY.....</b>	<b>86</b>
	<b>3 INSPIRACE.....</b>	<b>94</b>
	<b>4 PLAKÁTY .....</b>	<b>95</b>
	<b>5 Z NATÁČENÍ.....</b>	<b>96</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>99</b>

<b>SEZNAM OBRÁZKŮ.....</b>	<b>100</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK.....</b>	<b>101</b>

## ÚVOD

Vzdalující se postava. Pomalý pohyb těla po zasněžené pláni. Nevidím, kdo nebo co to je.

Takto mi začínal jeden sen, pomalu mi bylo jasné, že ta postava je Samuraj kráčeující zasněženou a zamrzlou krajinou.

Postava se pomalu přibližovala k lesu, a zbytek už znáte z filmu.

Mou inspirací pro bakalářskou práci byl sen, ostatně nejsem jediný, kdo čerpal v našem ročníku trochu ze svého podvědomí. Hned ráno, kdy jsem se probudil, jsem si tento sen vryl do paměti, vždy jsem si chtěl své sny psát, ale nikdy se mi to nepovedlo. Celý den jsem o tom snu přemýšlel a říkal si, jak by to byl krásný animovaný film.

Ještě týž týden nám byl zadán semestrální úkol - Evropská unie a nebo vlastní námět. Přišla má chvíle. Toho večera jsem svůj sen přepsal na papír a hrdě nesl druhý den (možná to nebylo tak rychlé) panu Hejtmánovi do školy ukázat a zjistit, co on na to. Samozřejmě mne přiškrtl.

Byla to moc velká ryba na semestrální zadání a měl pravdu. Říkal, že by se to dalo použít spíše jako bakalářský film. A i v tom měl pravdu. Nikdo by neměl mít malé cíle, nikdo by se neměl držet ve své tvorbě při zemi, a mne to rozhodně nehrozilo. Námět jsem dal k ledu a udělal krátkou historku o nesprávném použití Evropské unie.

Uplynul semestr a byla nám zadaná bakalářská práce, přišel čas zašátrat v šuplíku. Ale nikoliv v mém. Bohužel za tu dobu se leccos změnilo, pan Hejtmán nás už neměl a nastoupil někdo nový.

Po bedlivém pátrání jsem dospěl k panu Šebestovi, to on zdědil veškeré písemnosti po našem bývalém šéfovi oboru. Měl jsem štěstí, pan Šebesta v těch papírech našel i můj cár natrhlého papíru s onou historkou o Samurajovi. Jak jsem byl šťasten, že nemusím něco psát znovu a že mé myšlenky se neztratily. Okamžitě jsem to předal panu Kublákovi, našemu novému a i současnému šéfovi. Já a Tomáš Holub jsme své náměty odevzdali jako první. Nastala doba, kdy jsem neměl do čeho píchnout, měl jsem pouze konzultovat námět a psát literární scénář, a pak i technický. Tuto dobu jsem strávil na jiné práci - natočil jsem videoklip. Bohužel post produkce tohoto jinak velice krásného dílka se zadrhla a stále, již skoro rok je na jednom a tomtéž místě, ale jednou jej dokončím.

Postupně se z mého námětu vyhazovalo a zjednodušoval se, postupně jsme se dostávali na samou podstatu věci, na samé dno mé malé povídky. Mé malé jednoduché, bohužel jen zdánlivě, povídky.

Celá by se dala převyprávět jednou větou: „Samuraj jde krajinou, přijde k jezeru, zapíská si a sežere ho Drak.“ Celé je to tak krásně jednoduché, tak krystalicky čisté, Ale zdání klame.

V následující kapitole bych rád trošičku poodhalil pozadí této jednoduché povídky, tohoto jednoduchého animovaného příběhu. Nastínil inspirace, zdroje mých vizí a poté podrobně popsal postup výroby mého filmu.

Nu pust'me se do toho ...

## **I. PŘÍPRAVA PŘED NATÁČENÍM**



## 1. VÝROBA

Jak jsem již dříve napsal, základním zdrojem mé bakalářské práce je sen.

Sen, který se postupem času přetvořil, přeměnil a zdeformoval, jak vizuálně - ten sen původně ani animovaný nebyl - tak dějem. Bylo vyhozeno několik momentů, několik věcí. Postupně během konzultací s naším vedoucím oboru se scénář pročišťoval a upravoval, snažili jsme si říci, na co je třeba dávat pozor. Zároveň jsme se snažili hledat různé cesty, různě vyjádřit některé klíčové záběry, jako třeba chvíli, kdy Drak žádá Samuraje o to, aby ho naučil pískat. Postupně se tedy skládal technický scénář vybavený všemi popiskami k jednotlivým záběrům. Musel jsme si rovněž vytvořit hudební představu, v mém případě tedy spíše ruchovou, protože v celém filmu by se mělo s hudbou šetřit. Jediným hudebním motivem by měla být flétna. Během popisu fáze natáčení uvádím i záměry s jednotlivými záběry a to, proč jsem záběry takto řešil.

Konečný plán natáčení, tedy to, kdy a co se bude točit se dělal až několik dní před samotným natáčením. Měl jsem jednu polystyrénovou desku, na které byly rozříděné záběry tak, jak by se měly točit za sebou, samozřejmě při samotném natáčení se improvizovalo, ale je dobré si předem určit, které záběry mají stejné světlo, které mají stejně postavenou kameru a které jsou odpočinkové. Na natáčení jsem si přizval jako hlavního animátora Martina Pospíšila, oslovil jsme ho z důvodu obav nad tím, jestli bych dokázal všechny scény neanimovat sám. K mému příjemnému překvapení s naší spoluprací souhlasil. Martin tedy na tomto filmu absolvuje jako hlavní animátor. Moje práce tedy popisuje veškeré dění kolem filmu Satori z pozic režiséra, scénáristy, výtvarníka, dílenského pracovníka, kameramana, stříhače a dotýká se i postupů animace.

Celý film se měl natáčet na videokameru značky Panasonic s vestavěným 3ccd senzorem, v žargonu se mu říká tříčipový. Jedinou výhodou těchto kamer oproti jednočipovým je způsob lepšího zachycení barev. Kamera se tedy zapojí pomocí firewire k počítači. Do počítače se pomocí programu zachycují pohledy, které vidí kamera. Je to pro animaci běžný postup. Bohužel jsme celý film snímali v televizním rozlišení, tedy 576 x 420 dpi. Je to rozlišení obrazu v obrázkových bodech.

Rovněž nám před natáčením bylo řečeno, že výstupním produktem dotovaných filmů bude BETAcam, ve chvíli tohoto oznámení jsme ani nevěděli, co to BETAcam je. Film SATORI byl vybrán mezi pět filmů, kterým byly kompletně pokryty náklady a zajištěna produkční. Ještě další výhodou měla být spolupráce s vysokou školou Múzických umění

v Bratislavě - jednalo se o kvalitní zajištění zvuku pro můj film - ale nedopadlo to tak dobře, jak to na první pohled vypadalo.

Díky naší produkční Dáše Adamcové jsme na filmu mohli začít pracovat již od druhého prázdninového měsíce, a tak dostat značný náskok, který je pro takto náročné projekty velkou výhodou. Již dříve byly známé mé požadavky, první, co bylo třeba udělat, byl nákup materiálu, kterým škola nedisponovala. V několika prvních týdnech byla má návštěva OBI běžnou záležitostí. Všechny barvy, sádro, pletivo, dráty či stirodurové desky bylo třeba sehnat osobně.

Podívejme se tedy na fáze předcházející samotnému natáčení.

Celý filmeček je staven na jednoduchosti, a proto i dvě hlavní a jediné figurky by měli být jednoduché. Veškerá krajina by měla připomínat známé věci, v návrzích na krajinu vycházím ze skutečnosti, z reálného světa, který jen lehce měním a snažím se zachovat věci věrohodnými.

## 1.1 Postavy

### 1.1.1 Samuraj

Samuraj by měl vypadat věrohodně, měl by být tím klasickým Samurajem z feudálního Japonska. Ovšem rozhodl jsem se ho obohatit o něco víc.

Hledání jeho výrazu, jeho tvaru hlavy bylo to nejtěžší. Bylo mi jasné, že musí být vidět na první pohled, že je Japonec - to jsem jednoduše vyjádřil nejen celkovou siluetou postavy, ale hlavně jeho očima - jenže kromě japonských rysů jsem ho chtěl obohatit i o trochu Evropy. Ostré rysy tváře, velká dolní čelist a k tomu i nezvykle vyvinutý dolní ret jsou těmi poevropšujícími rysy.

Základní tvar hlavy byl tedy dán, shrnul by jsem to jako kombinaci černocho a Supermana - míněno v lehké nadsázce. Konkrétní tvar nevznikal přímo na papíře - jen jsem si nakreslil různé variace - ale hlavně vznikal při modelaci moduritem. Modurit mi pomohl jako základ pro celou tvorbu Samurajovy hlavy z modelíny - hlava nebyla odlévána a byla tedy pouze jedna. Hlava hodně trpěla během natáčení a musela být tedy každou chvíli upravována a opravována. I přes tyto úpravy to bylo na hlavě znát, a proto

není ve všech záběrech stejná, nevadí mi to, ba jsem přímo rád, že jsem mohl tímto způsobem trochu dopomoci příznání materiálu ze kterého Samuraj byl.

Důležitým rysem Samurajova výrazu jsou jeho oči. Při pohledu do nich není nic vidět, jen černo. Do výřezů v moduritu jsem napasoval pouze černou modelínu. Symbolizuje to prázdnotu těla, tělo je jen schránka.

Samuraj v podstatě ani nevydává žádné zvuky, pouze je, nedýchá a jediný zvuk, jenž vydává (kromě reakce na okolí- křupání sněhu ...) je hudba. Samuraj se vyjadřuje pouze svými činy, snažil jsem se, aby bylo vidět, že je citový člověk ovlivněný přírodou a plnící své sliby. Prázdné oči rovněž slouží pro určité duševní spojení s Drakem, Drak má také černé prázdné oči, ale na rozdíl od Samuraje jsem mu v (detailních pohledech) do nich umístil černý korálek.

Dalším rysem, který odlišuje mého Samuraje od klasického pojetí, je absence horního rtu. To vyvstalo nejen ze záměru poevropštění, ale také čistě z modelace a lepšího přístupu k animování rtů - v moduritové hlavě jsem nožem vyřízl jakýsi trojúhelníkový prostor (při pohledu ze strany) a do něho vložil zvětšený dolní ret. Tento způsob se mi zdal velice praktický pro animaci, například při narušení a zničení rtu se dal lehce vyjmout a upravit.

Jak jsem již uvedl, základem hlavy je modurit, dlouho mi trvalo než jsem našel vhodný tip, vyzkoušel jsem mnoho druhů než jsem narazil na ten který byl nejvhodnější. Je sice pravda, že modurit bylo nutné hodně dlouhou dobu zpracovávat v ruce než byl použitelný pro účely modelace, neboť se dodává v tuhé podobě. Ale tato hmota byla ideální, změkla a dala se tvarovat skoro jako normální modelína.

Takto vytvořený tvar jsem uvařil ve vodě. Pro upevnění hlavy na kostru loutky bylo nutné dovnitř zarazit kousek dřívka, do kterého se vyvrtá dírka pro osmihran na krku „kostry“. Trochu jsem tento proces předběhl a dřevěný dílek vsadil do moduritu před uvařením a to bylo chybně, dřevo nasáklo vodu a změklo. Když se do dřeva vrtala dírka na osmihran začalo se roztahovat a to tak, že roztrhlo i kousek moduritové hlavy. Naštěstí to šlo slepit epoxidovým lepidlem a dřívko uvnitř vydrželo celé natáčení. Bohužel jsem ještě udělal další chybu: na moduritovou hlavu jsem nanesl i vrstvu modelíny ještě před vrtáním. Myšlenka byla následující, že zbytek Samuraje domodeluji modelínou značky JOVI, jež se míchat a je mnohem pevnější a pro animaci vhodnější než jakákoliv obyčejná modelína pro děti, rovněž se dá sehnat ve větších baleních obsahujících pouze jednu vybranou barvu. Jenomže po vrtání byl mnou vymodelovaný obličej Samuraje v dezolátním stavu, musel

jsem začít znovu (toto by se nestalo, kdybych měl nabarvenou hlavu odlitou z lukoprenu). Pomocí modelíny jsem si namíchal velké množství pleťové barvy - je to barva na hranici mezi klasickou japonskou žlutou a evropskou růžovou. Touto pleťovou modelínou jsem obalil celou hlavu s výjimkou vlasů a doladil i nos a tvar lícních kostí. Na ret jsem si namíchal také vlastní zvláštní barvu. Vlasy jsou vytvořil klasicky černé se svázaným culíkem v zadu. Tomuto klasickému svázání vlasů se říká ósakajaki - podle jeho tvaru a úprav se dalo v Japonsku té doby poznat, zda jde o Samuraje vojáka nebo měšťana, culík byl odnímatelný pro potřeby kdy má Samuraj pokrývku hlavy. Oči jsem mu nahradil stejnou černou modelínou a rovněž obočí. Vše bylo vymyšleno tak, že jediné čím může Samuraj hýbat je obočí a dolní ret.

Tímto způsobem jsem ještě musel vytvořit ještě jednu hlavu pro Samuraje - do záběrů, kdy už je starý a vyčerpaný z hraní Drakovi. Drakovi utíká čas jinak než Samurajovi, a tak ho dlouhá hra poznamená na vzhledu. Musel jsem najít verzi, kdy by Samuraj vypadal staře a vyčerpaně, ale přesto pořád měl stejné rysy jako před časem. Původně jsem chtěl drátkem zasahovat do vyrobené hlavy, ale pro případné dotáčení (opětovné natáčení záběrů, které se nepovedli i po skončení natáčecího plánu) jsem vyrobil ještě jednu. Vše bylo stejné jen vlasy trochu zešedly, ret rozpraskal a na tváři mu přibylo mnoho vrásek. Pro starou verzi jsem nezasahoval ani do rukou a ani do těla. Takže hlavy se jen vyměnily.

Další věc, která vyžadovala modelaci základu z moduritu, byly Samurajovy ruce, které jsem si nechával rovněž vyrobil profesionální cestou. Základní tvar vychází ze skutečných rukou s drobnou změnou. Prstů jsem ponechal pět, ale trochu jsem je protáhl do větší délky. Z důvodů estetických i praktických - větší prsty bylo možné lépe animovat a lépe s nimi uchopovat předměty - v mém případě flétnu. Takže jsem vytvořil základní tvar a s ním dojel za panem Bezděkem, který mi odlil dva páry rukou z lukoprenu, materiálu, z něhož se běžně odlévá vše, co je pro animovaný film potřeba. Bohužel toto odlévání trvalo hodně dlouho. Samuraj byl proto první natáčecí den bez rukou.

Se Samurajovým tělem to bylo mnohem lehčí. Již od prvních návrhů bylo jasné, že použiji „kostru“. Kostra je základem každé správné loutky v animovaném filmu, je to pohyblivé tělo složené z několika dílků, které je možné po malých kouscích posunovat a měnit. Z velikosti rozpočtu vyplynulo, že novou kostru mi nikdo nevyrobí, a tak jsem použil jednu ze starších koster ve škole. Poté, kdy jsem si vybral kostru nejvíce vhodnou pro návrhy, odjel jsem s ní do Prahy za panem Zikou. Ten ji upravil a vyleštil (vždyť se dlouho nepoužívala, jen pro malá cvičení). Již od prvního okamžiku bylo poznat, že je

profesionálem. Dokonce poznal, kdo kostru vyrobil. Jediným problémem bylo, že mu výroba trvala dlouho. Po první konzultaci jsem věděl, co musím udělat.

Kostru nemohl upravit jen tak podle nějakých skic, ale potřeboval přesnou jedna ku jedné skicu celého Samurajova těla. Podle této skici (obrázku) si pak vytyčil partie, na kterých bylo potřeba přidat nebo ubrat, například bylo potřeba trochu více vysunout ruce od těla. Samurajovi jsem vyrobil velká ramena, dále jsem chtěl trošku zvýšit nohy podle japonského vzoru, v moderních japonských seriálech jsou všichni vysocí a hubení (obvyklá loutka měří 25cm, Samuraje jsme zvýšili na 29 cm). Rovněž bylo potřeba zvednout hrudní koš.

Po těchto úpravách už vypadala kostra jako nová. A pracovalo se s ní skvěle.

Takže by jsme měli kostru, hlavu a ruce, ještě tedy zbývá domodelovat tělo. Tělo se domodelovává molitanem, který se nastříhá na kousíčky, které by přibližně odpovídaly chtěnému tvaru těla. Tyto kousky jsem pomocí lepicí pásky nalepil na kostru, a to na obě nohy - dotvaroval jsem tak stehna a lýtka Samuraje, ovšem na ně jsem použil modelínu, aby se dala ještě tvarovat- na břicho- protože na kostře je v tomto místě pouze kloub který umožňuje její ohýbání- a na krk. Poté, co byl Samuraj alespoň trochu podobný člověku a měl tvar, který jsem si přál, nastala chvíle ho obléci.

Oblečení Samuraje jsem volil podle klasického japonského střihu, který odpovídá cestovnímu kimonu Samurajů z vyšších společenských tříd jen lehce a to pouze korní částí tedy „sakem“ a to je ještě značně odlehčen o spodní kusy oděvu. Na horní půlce oděvu se rovněž nachází znak Samurajova rodu tkz. Tomue, ten měl každý Samuraj, aby se v bojích poznalo ke kterému klanu patří.

Kalhoty jsou zastrčeny do bot, jež jsou vytvořeny pomocí kousku hnědé stužky. Tento způsob obutí se v Japonsku používal u sedláků a chudých lidí v zimě nebo při chůzi na delší vzdálenosti, nazývá se waradži. Samurajové obvykle chodili v zimních obdobích v obuvi zvané waragucu jukigucu, ale tyto boty se mi nelíbily a nevypadaly by na plátně dobře, jde o boty ze slámy.

Barvu oděvu jsem volil zároveň pro její dobrou viditelnost - červené kimono, černé kalhoty a hnědé boty, důvodem byla i japonská obliba lehce kýčovitých a pestrých barev. Červená byla barva vojáků a tím jsem trochu upozorňoval na původ Samuraje. Na oblečení jsem použil látky získané ze školy a od kamarádky - na kimono jsem využil kůži, která zbyla z výroby bot ve Svitě. Moji představu uvedla v praxi Michaela Vyskočilová z

univerzity z oboru oděvní tvorby. Moc jí za to děkuji a zároveň chválím, protože vše zvládla v rekordním čase na rozdíl od profesionálů z Prahy. Měla jediné obavy, a to, jestli bude možné sešít části, které budou z kůže. Ale šlo to, a tak jsem měl celého Samuraje oblečeného.

Ještě bylo třeba vyrobit Samurajovu pokrývku hlavy a batoh, který bude mít celou dobu u sebe. Na hlavu jsem se rozhodl umístit klasický japonský klobouk kasa, který se vyráběl z rákosí, slámy nebo z bambusu. Dokonce si ho vojáci nechávali pokrýt pláty kovu. Tyto druhy klobouků měli tedy další praktickou funkci, kromě ochrany před svitem slunce. My jsme ovšem klobouk udělali z tvrdého papíru, ze kterého jsem vystříhl pruh a kruh s výsečí. Tyto kousky jsem slepil k sobě a poté celé obalil nepřerušeným kouskem provázku. Ještě bylo potřeba klobouk vybavit dvěma kousky provázku na zaháknutí za uši a kouskem na zaháknutí za bradu nebo pod bradou.

Batoh jsem sešil sám ze zbytku světlé látky a poutko udělal ze zbytku stuhy, jedinou zvláštností tedy bylo to, že jsem do okraje místa otevření batohu našil kousek drátku - z důvodů animace.

Po tomto všem jsem tedy měl k dispozici celého Samuraje i jeho pomůcky.

### 1.1.2 DRAK

Po Samurajovi je tu samozřejmě můj druhý hlavní hrdina, Drak.

Můj výtvarný projev je lehce naivní a trochu dětinský, ale Drak v mém filmu by měl působit trochu strašidelným a hlavně majestátním dojmem. A právě kvůli mému výtvarnému projevu to nebylo možné. Z toho důvodu jsme začal hledat různá vyobrazení Draka v japonské historii a hledal v nich tvar Draka a jeho výraz. Jaké bylo mé překvapení, když jsem zjistil, že v Japonsku na starých malbách je Drak občas vyobrazen jako trochu naivní - to je dáno kresbou, kdy Drak má klasické kreslené přátelské oči a výraz jeho tlamy připomíná trochu úsměv. Postupně jsem tedy začínal kombinovat tyto kresby se svou představou. První návrhy byly hodně špatné, ale postupně se začínal objevovat základní tvar Drakovy hlavy - samozřejmě jsem musel zachovat hadovitý tvar těla s šupinatou kůží navozující dojem plaza. Druhým jasným rozhodnutím už od počátku byla barva Draka - modrá. Byl to nejlepší způsob, jak mu dát původ, modrý Drak by mohl být buď z vody (například většina Draků v čínské mytologii měla svá sídla pod vodou) a nebo Drak, který létá ve vzduchu. Můj Drak by měl být kombinací obojího.

Po mnoha kresbách a návrzích jsme měl konečně jasno, jak by měl Drak vypadat, aby nebyl ostudou japonskému symbolismu a zároveň, aby nebyl moc vtipný. Poté jsem si opět koupil balíček moduritu a začal první pokusy o tvar hlavy, co nejbližší mým náčrtkům. Použil jsem stejnou cestu jako u výroby hlavy Samuraje - moduritový základ a na něm zbytek z modelíny. Používal jsme modelínu JOVI, která se dala v různých barvách velice lehce míchat mezi sebou, čímž jsem docílil několika základních odstínů na dračí hlavu. Kromě dvou prořízých otvorů na oči, které měly trochu napodobit oči Samuraje, má Drak ještě několik částí hlavy, které bylo nutné vymodelovat. Každý japonský Drak se pyšní dlouhými rohy začínajícími na dvou výrůstcích na hlavě (je možné, že znázorňují určité pojítka Draka s peklem), dále několika zaostřenými bočními výstupky na stranách pod očima nebo dlouhých vousů pod dračími nozdrami. Poté, kdy byl základní model hlavy navržen i z moduritu, bylo tím vyřešeno i to, jak bude vypadat v prostoru. Začala fáze, kdy jsem si naplánoval jeho reálnou velikost (tedy skutečnou velikost loutky). Již předem jsme měli postavenou základní scénu - největší možnou scénu ve filmu - a na ní se měl Drak pohybovat. Po měření mi vyšlo, že Drak by neměl překročit délku jednoho metru nebo se na scénu nevejde. Již dříve bylo dohodnuto, že Drak se bude dělat profesionálně v dílně pana Bezděka, který se specializuje na odlévání.

Drak měl být odlit z látky nazývajícím se lukopren, při setkání s panem Bezděkem mi bylo vysvětleno, jaký bude postup výroby. Rovněž jsme se dohodli podle scénáře, jak se bude Drak pohybovat, a jestli není nutné udělat nějaké odlitky navíc. A skutečně bylo. Pro celý film jsem potřeboval mít Draka, který by byl schopný udělat veškeré pohyby: vlnit se, hýbat nohama, otáčet hlavu, mrskat ocasem. A tak se vyrobil jeden Drak s kompletní vnitřní kostrou. Ale v jedné scéně se měl i ponořit pod hladinu- takže jsme si nechal odlít i Draka bez kostry. Nechal jsem si vyrobít ještě Drakovu hlavu bez těla pro detailnější záběry.

Mým záměrem bylo od začátku nechat diváka trochu tápat, proto se Drak objeví až v druhé půlce děje, tím jeho výroba delší, ale zároveň jednodušší a mnohem zajímavější než výroba Samuraje.

Musel jsem tedy vyrobít model Draka jedna ku jedné, na to jsem nepoužil modurit, ale sochařskou hlínu. Na základní kostru jsem použil pletivo a dřevo. Udělal jsem si na dřevěnou desku dvě nohy, na kterých bude model Draka stát, na ně jsem přidělal dlouhý kus dřeva symbolizující tělo Draka a obalil ho pletivem, aby získal objem. To jsem udělal proto, abych nemusel spotřebovat velké množství hlíny. Poté, kdy jsem měl vše

připravené, začal jsem s modelací Draka. Na Draka jsem spotřeboval několik kilogramů hlíny, konečný model vážil asi tak 14 kilogramů a měřil necelý jeden metr i s hlavou. Pro některé záběry bude potřeba hlava Draka v mnohem větším měřítku z důvodu lepší možnosti animace a zároveň aby Drak vypadal větší než je. Takže jsem vymodeloval ještě jednu hlavu Draka z hlíny. Tato hlava byla nutná pro detailní animace, když Drak píská, konečná hlava měla tedy v lebeční části kus dřeva pro možnost nasazení na podstavec a olověný drátek v horním a dolním rtu. Celý model Draka měl nakonec v hlavě jen jeden drátek, a sice v dolním rtu, aby bylo možné mu zavřít tlamu.

Celý Drak byl tedy hotov z hlíny, s modelem jsme odjel za panem Bezděkem. U něho jsem musel celého Draka rozdělit na kousky, zvlášť se odlévaly čtyři nohy, tělo i hlava. Nakonec jsem tedy měl z Draka malou skládačku. Velkou hlavu jsem měl hotovou nejdříve, asi během měsíce. Nejobtížnější bylo čekání na Draka, pan Bezděk měl ještě několik zakázek, takže Draka dělal hodně dlouho a nakonec ani nijak kvalitně. Na první pohled vypadal Drak dobře, uvnitř těla se nacházely dva dřevěné špalíčky pro přidělení nohou, hlava seděla na kloubu, dalo se s ní tedy otáčet, ale problém nastal u těla. Uvnitř byl drátek, který, jak mi bylo řečeno, byl z hliníku, který je lehký a odolný. Jenomže hned první natáčecí den s Drakem se nám utrhla ocas a později, naštěstí až ke konci natáčení, se i přesně uprostřed rozlomil.

Ale tyto problémy mi nebyly v době, kdy jsem s Drakem začínal, ještě známé, a proto jsem nadšeně přijal odlitého Draka a pak jen omdlával z jeho ceny. Bezděk mi rovněž doporučil jak ho nabarvit, Drak po odlití měl barvu bílou, až lehce zelenou či modrou, jak mi bylo sděleno, barva, kterou jsem požadoval (světle modrá) není možná, ačkoliv původně to neměl být problém.

Nakoupil jsem několik tub akrylových barev a začal jsem s barvením nejprve Drakovi velké hlavy. Základní barvy byly modrá a bílá, barvení šlo celkem dobře, barva se vsakovala do stiroduru, ale místy, kde byl příliš velký nános tvořila vrstvu, která se snadno drolila a praskala, na to jsem si musel dávat velký pozor. Poté co byl Drak nabarven, doladil jsem jeho hlavu ještě dolepenými kousky z moduritu - zuby a výrůstky na straně. Ještě jeho rohy jsem nechal vytvořit z umělé hmoty. Byly proto duté a lehké. Stejným způsobem jsme nabarvil i celé tělo Draka.

Dále bylo nutné vymyslet upevnění Draka, pro tento případ jsem si nechal do Draka zasadit dvě dřívka na přidělení nohou a zároveň jsme za ně chtěl Draka pověsit na



konstrukci ze dřeva ve tvaru kříže. Nakonec jsem ale použil silonová vlákna, která jsem propíchl skrz Drakovo tělo a nebo přivázal k nohám. Silony jsme vedl nejčastěji šikmo, diváci pokud přemýšlejí nad nějakým efektem, kde nějaká věc poletuje na silonech, tak hledají drátky přesně nad letícím objektem, ale pokud je věc zavěšena na silonech šikmo tak to není tak moc nápadné.

Drak tedy visel, byl nabarven a připraven na natáčení, jediným problémem ve výrobě této loutky bylo ono čekání na odlití. První klapka s Drakem padla až 12. natáčecí den a to jen s hlavou, tělo ještě nebylo hotové. S tělem se začalo točit až 21 dní po první klapce.



Obrázek 1: *Návrh Drakovy hlavy z hlíny*

Tímto postupem jsem tedy vytvořil obě hlavní loutky, ještě však než jsem je měl hotové, vytvořil jsem pro ně prostředí pro ně. Nebo jsme na všem pracoval zároveň a různě střídal podle toho, co bylo potřeba nebo co bylo zrovna hotové. Výroba byla tedy lehce chaotická, ale vše se dařilo držet jen v mírném skluzu několika dní.

Nyní bych tedy popsal výrobu prostředí, ve kterém se příběh odehrává. Krajiny, kterými Samuraj putuje, se dají rozdělit na tři typy: na zasněžené planiny, na les pod sněhem a na jezero.

## 1.2 Scény

### 1.2.1 Zasněžená pláň

Základní myšlenka je pláň, kde je pouze sníh a nebe a jen postava Samuraje. Sníh by měl působit až bolestivě pro oči, být ostře jasný a téměř bez vnitřní kresby. Celá krajina je zhotovena z tvrdého polystyrénu, který se nazývá stirodur. Stirodur se dá koupit v všech potřebách pro dům a zahradu. Existuje ve dvou tloušťkách a několika barvách.

Podle scénáře jsme začali stavět pláň a to tak, aby se v ní dal Samuraj animovat - prvními nápady bylo vytvořit koryto uprostřed jedné desky, pak Samuraje připevnit na lyže z laťky a pomalu ho popotahovat korytem, které by se zasypalo celé solí. Ale tento postup byl mnohem složitější než naše konečné řešení. pouze jsme natřeli půlku desky na bílo, posypali solí a našikmo předělali před kameru zatímco Samuraj se pohyboval na po dřevěné desce, která byla schována za stirodurovou deskou. Tento způsob byl nejjednodušší a nejrychlejší, zároveň umožňoval animátorovi volný přístup k loutce. Základním prvkem pro tvorbu sněhu se stala sůl, mnohem lepší je však použití cukru - protože sůl může časem narušit kabely. Ale z nedostatku peněz jsme si pomohli se solí, jeden kilogram byl k sehnání za tři koruny.

### 1.2.2 Hory

Jako u všeho, tak i zde se vycházelo z mé kresby krajiny inspirované japonským malířem a dřevorytcem Katsushiko Hokusaiem, kromě něho jsem se inspiroval i rytcem Ando Hiroshige. Základním bodem byla jedna velká hora, kterou jsem nepřímo pokřtil Fuji.

Nejprve jsme si postavili za jezero několik stirodurových desek - jedna deska - jedna hora. A na tyto desky jsme nakreslili přibližné tvary hor a poté udělali pár kontrolních snímků, podle nich jsme velikosti hor a tvary měnili. Tak jsme skončili s deskami pokreslenými základní čarou hor. Nastal okamžik vyřezávání. Hory jsme vyřízli pomocí listu pilky na železo. Ještě bylo nutné je uříznout zespodu a trochu je podrazit, aby měly větší plasticitu a zároveň, aby se daly přišroubovat k desce - tento trik mi poradil pan

Janotka. Poté co jsem měl základní tvary vyřezané, nastala chvíle do hor vyrýt kameny a dát jim hloubku a plasticitu. Ještě se objevil problém s nejvyšší horou, ta musela být složena ze dvou dílků - spodní část jsme udělali ze stiroduru, ale horní půlku pouze z papíru. Jinak jsou všechny hory pouze ze stiroduru. Horní díl velké hory jsme vystřihli z papíru, přilepili na vyřezanou stirodurovou desku a nabarvili šedou, bílou a lehce i černou balakrylovou barvou. Hora byla v dálce, takže to, že horní část byla z papíru, nijak nevadilo. To je starý osvědčený způsob výroby kulis pro animované filmy, mnohdy nemají kulisy ani kousek plastický a jsou pouze nakreslené na desce. Horu jsme ještě zasypali solí, aby vypadala pod sněhem a výsledek byl skvělý. Myslím, že nikoho by nenapadlo, že hora není plastická. S ostatními kopci nebyl žádný problém, výroba byla stejná, do stiroduru se rylo rašplí a tak se tvarovala skaliska, poté se vše nabarvilo a zasypalo solí.

Proto, aby velká hora stála, bylo potřeba jí zezadu podepřít křížem ze dřeva, jinak všechny ostatní hory jsme přišroubovali vruty ke dřevěným deskám a podepřeli dřevěnými krabičkami zvanými hopr. Celá konstrukce byla trochu nemotorná a při větším nárazu hory padaly, ale zároveň se daly snadno přemístit a různě upravit v záběru. Mezi hory jsme naskládali stovky malých stromků z papíru napíchaných do stirodurových destiček.

### 1.2.3 Les

Vytvoření lesa bylo trochu podobné jako na pláň, jelikož byla použita stejná cesta, kdy se před kameru naklonila zasněžená stirodurová deska a za ní se postavil les.

Základ tvoří kostra z pletiva - vytvořil se základní tvar stromu (kmen a větve), větve se doladily pomocí drátu. Hotová kostra se připnula pomocí nastřelovačky na dřevěnou krychličku, která slouží k přidělení stromu na dřevěnou desku. Poté se strom začne pomalu obalovat gázou namočenou v sádře. Tam kde gáza není nebo je jí tam jen jedna vrstva, bylo nutné přidat ještě trochu sádry. Takto obalený strom se nechal zaschnout a poté nabarvit hnědou balakrylovou barvou. Stromy jsme udělali ve dvou měřítkách: malé pro záběry v lese (jejich velikost jsme odvodili od velikosti Samuraje), a několik dvakrát tak velkých pro záběry, kdy je Samuraj snímán seshora, aby působil les vysokým dojmem. Dále bylo nutné vyrobit malé stromy do pohledu na celek, jelikož je celé jezero skryto uprostřed lesa. Nejprve jsme provedli kamerové zkoušky, vyrobili jsme několik různě velkých stromů a postavili je před kameru pod stirodurové hory. Podle tohoto jsme dospěli k tomu, že ideální výška by byla 8 až 12 cm. Stromů jsme udělali několik set (asi 600 velkých 12 centimetrových a dalších 300 menších). Nakonec jsme jich ale museli ještě pár

přistříhat. Tyto malé stromky byly pouze vystřižené z papíru, který jsme natřeli stejnou barvou jako velké sádrové. Stromky se nechaly uschnout a následně jsme na ně z druhé strany připevnili izolepou jeden špendlík, aby je bylo možné umístit na stirodurové desky, ze kterých byl vytvořen břeh jezera.



Obrázek 2: Pohled na jednotlivé fáze výroby sádrového stromku





Obrázek 3: *Hledání dobré velikosti papírových stromů*

#### 1.2.4 Jezero

Jezero bylo složeno ze skleněné desky, kterou již před mnoha lety nechal vyrobit pan Zeman do svých filmů. Z jedné strany rovné hladké sklo a z druhé zvlněné sklo připomínající vodní hladinu. Celkového dojmu vody bylo ještě dosaženo prostřednictvím modré barvy na spodní straně skla. Barva byla na jedné straně tmavší, a tím budila i dojem větší hloubky. Do nátěru bylo ještě vyříznuto mnoho různě velkých vlnek. Toto sklo působilo při čelním pohledu velice zvláště, nikoliv jako voda, ale když jsme ho položili na čtyři kozy a udělali první záběry, bylo úžasné. Díky tomuto se nám vše usnadnilo, s tímto sklem jsem počítal už dříve, ale nevěřil jsme, že bude tak dobré. Poté nastal problém s tím, jak vodu oživit.

Pod sklo se dalo světlo, které se nasměrovalo na desku pokrytou alobalem, deska byla nakloněna o 45 stupňů, aby se nesvítilo přímo na sklo. Hladina rovněž měla být ozářena rovnoměrně. Tento způsob rozprostření světla se použil a fungoval dobře, další problém byl, jak hladinu oživit, aby vypadala jako živé jezero. Původně jsem vytvořil z několika latěk a z načerno nabarveného papíru dvě vzájemně se překrývající konstrukce, které se měly umístit před rozsvícené sklo a nesouměrným pohybem propouštět kousky světla na

desku s alobalem. Tento postup jsme měli od pana Šebesty s tím, že takto se to dříve dělalo. Bohužel výsledek nebyl přesvědčivý.

Po chvilkové bezradnosti nám přispěchal na pomoc Martin Kublák s úžasným nápadem, ať vodu uděláme z gelu na vlasy. To byla naše záchrana. Po proběhnutí mnoha drogérií jsem našel gel na vlasy ve velkém množství za rozumnou cenu (během celého natáčení jsme ho spotřebovali několik kilogramů). Po kamerových zkouškách a promítání na plátně to vypadalo nádherně.

Další součástí okolí jezera, kromě malých vystříhaných stromků, byl břeh jezera. Vymodelovali jsme jej opět z tvrzeného polystyrénu. Nejprve jsem si udělal základní náčrtky - na stirodurové desky jsem si nakreslil tvar skla, aby na sklo dokonale sedly.

Základem byly dva břehy složené ze dvou stirodurových desek slepených dohromady lepidlem, použili jsme na doporučení pana Janotky lepidlo na dřevo, sice trvalo zaschnutí dlouho, ale drželo - jeden břeh měl skoro dva metry, a proto bylo nutné slepení. Břehy se měly zvedat, měly být malými svahy jdoucími k jezeru. Základní tvar byl vyříznut a na něj jsme přilepovali další vrstvy. Poté co vše zaschlo, nastalo dlouhé trvání zabrušování břehu pomocí hrubého papíru. Část jsme udělali pomocí rašple hrubší metodou a tak se nám povedlo udělat kraj pobřeží realističtější, zdrsněné kraje jsem nabarvil šedou barvou, a tím jsme dostali dojem kamenného přechodu do vody. Kromě těchto šedých částí jsem nabarvil vše ostatní bílou barvou a navrch nasypal sůl jako zdání sněhu - díky soli se povrch zdá více zasněžený, světlo se od něj odráží a vytváří onen sněhový efekt. Takto se vytvořilo několik částí pobřeží a umístilo na „vodní sklo“. Mezery vzniklé mezi jednotlivými kousky a mezery se zasypaly solí.



Obrázek 4: *Pohled na jezero*

Vše bylo tedy připraveno pro natáčení, kulisy vyrobeny, loutky téměř také, čekalo se pouze na pana Bezděka, až odlije Draka a Samurajovy ruce.

K dispozici jsem měl téměř polovinu ateliéru Karla Zemana, museli jsme jen trochu přestavět dekorace - dát domeček Pata a Mata stranou. Jako pozadí pro natáčení jsme použili již dávno vytvořenou modrou oblohu v ateliéru. Původně jsem si chtěl pozadí udělat sám, ale nakonec jsem se spokojil s tímto řešením, malované pozadí bylo pro naše potřeby dostatečně velké. Začali jsme tedy se stavbou scény - největší scény ve filmu-jezera a jeho okolí. Pro tuto krajinu jsme použili celý nám přidělený prostor. Kulisy hor musely být od pozadí alespoň dva metry vzdálené, aby bylo dobře a věrohodně vytvořeno zdání prostoru a velkolepost scény. Nakonec celá scéna měla kolem pěti metrů délky a tři metry šířky. Začalo se natáčet.

Ještě by se měl zmínit o osvětlení. Základ tvořila jedna 300 W žárovka reprezentující slunce a svítící v každém záběru. Dalším světlem bylo odsvícení vody, odraz přes

celofánovou desku zastávalo světlo se zářivkou modré barvy. Vlastně jsme měli štěstí, získali jsme nová ještě nepoužitá světla, která byla omylem vybavena modrými zářivkami a nám toto velice pomohlo k navození atmosféry sněhu a mrazu. Takto modrá světla jsme měli k dispozici tři, bohužel ke konci natáčení nám zbylo jen jedno a museli jsme světelně trochu improvizovat. Světla s modrou zářivkou byla namířena vždy na sníh aby mu dala ledový nádech. Ještě se na místě nacházelo jedno světlo, které stále ozařovalo Samuraje a zvýrazňovalo jeho barvy - červená velice pohlcovala světlo a jevila se často tmavší. Nejvíce světla ale spotřebovalo osvětlení pozadí, osvětlit tak velkou plochu pozadí pro velké záběry bylo velice složité a za to, že se to povedlo dobře za podmínek, jaké jsme měli, vděčím panu Krupovi a jeho dovednostem.

Každý záběr jsem se snažil nakreslit do sešitu s pozicemi jednotlivých světel pro případné dotáčky a návaznost záběrů.



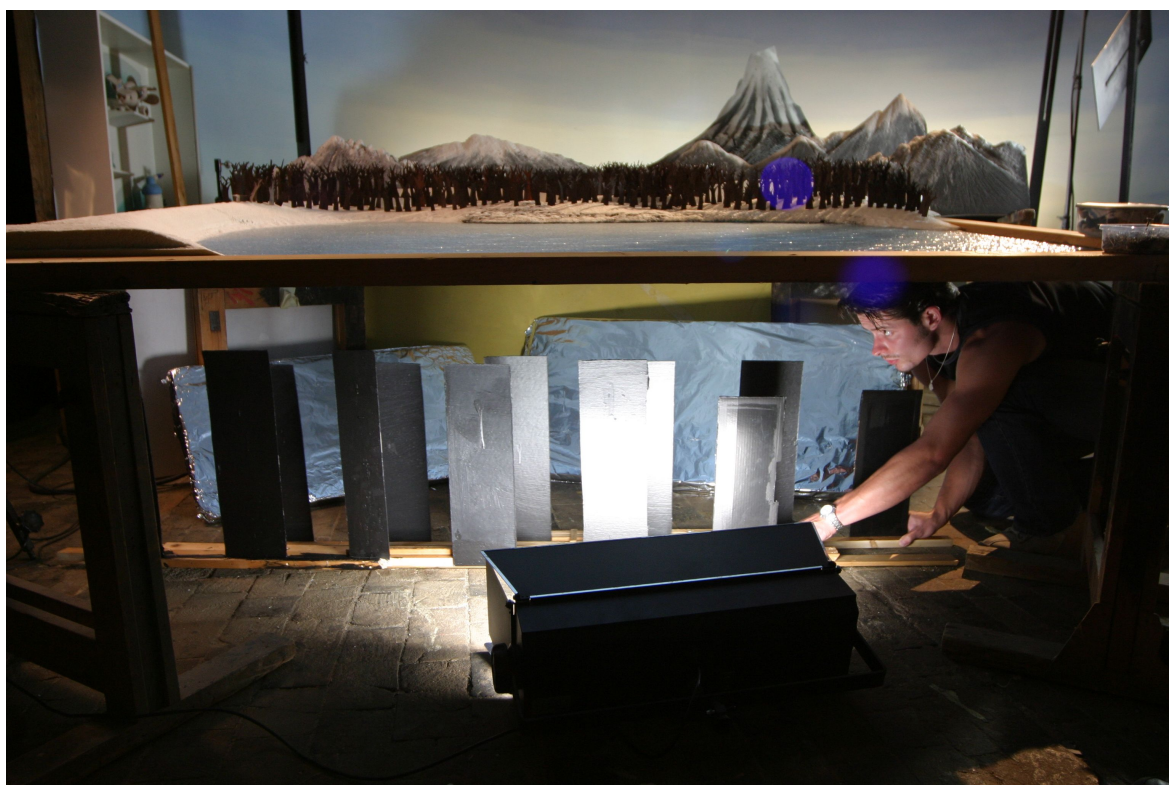
## II. NATÁČENÍ

## 2. NATÁČENÍ

### 2.1 První natáčecí den - 5. 10. 2006

První klapka padla v září, původně se mělo začít už prvního, ale to nebylo možné z důvodu nestíhání postavit scénu.

Na první den jsme si připravili jednoduchý záběr číslo 9, ale nebylo to tak snadné, nejmenším problémem se ukázala animace Samuraje. Pro tento záběr bylo potřeba švenku - pohybu kamery, v tomto případě směrem vzhůru, tento pohyb jsme nevykonali pomocí jízdy, ale jen za použití speciální animační hlavy (která byla vytvořena podle návrhu teleskopu pro hvězdárnu), pomocí této hlavy je možné posouvat kameru po jednom okně a to rovnoměrně. Ve finále to vypadá velice jednoduše - Samuraj schází dolu s kopce a kamera nám jede nahoru a poprvé je vidět krajina. Tento záběr jsme dělali šestkrát a to z důvodu neznalosti pohybu kamery - animace Samuraje se prováděla na 24 oken za sekundu, ale na místě bylo nafoceno pouze 12 obrázků. Nastal tedy problém s rychlostí a plynulostí švenku. Nejprve byl cukaný, poté moc rychlý. Proto tedy trvalo hodně dlouho než jsme přišli na správný postup. Kamerou se hýbalo na každé zaznamenání obrazu a to ještě se zpomalením na konci záběru a se zrychlením na začátku. Tento zdánlivě jednoduchý záběr se stal velice složitým a strávili jsme na něm celý první den natáčení. Ještě zde byla animace vody, tu jsme ale zvládly celkem rychle. Po prvních pokusech z různým překrýváním světla. Které byly hodně špatné jsme použili gel na vlasy a šlo to nádherně, ale nebyli jsme schopni tuto animaci provést dobře nějakým systematickým způsobem, nýbrž chaoticky, což je vlastně trochu vodě podobné.



Obrázek 5: *První pokus o vytvoření zdání vodní hladiny*

## 2.2 Druhý natáčecí den - 10. 10. 2006

Zároveň s natáčením jsme museli chodit do školy a rovněž víkendy jsme nejprve vynechávali. Takže druhý záběr jsme natočili až s pětidenním odstupem. Druhý záběr byl zároveň posledním záběrem ve scénáři a byl hodně lehký. Natočili jsme jej kvalitně už prvním záběrem, ale pro jistotu jsme natáčení několikrát zopakovali. Zároveň jsme jej točili na dlouhou dobu, dělali jsme přesahy pro případný střih a časování, které nastane až ve střížně. Tento den tedy dopadl celkem dobře, bez větších problémů a měli jsme záběr hotový již za několik hodin. Tento den jsme rovněž měli vyhrazený pro stavbu scény pro den následující. Velkou scénu s horami, vodou a pobřežím jsme nerozebírali úplně a to z

důvodu kontroly na plátně, pokud by bylo nutné záběr znovu natočit. Měli jsme k dispozici skoro půlku ateliéru Karla Zemana, takže jsem mohl další menší scénu postavit vedle scény velké a tak jsme také týž den udělali.

### **2.3 Třetí natáčecí den - 11. 10. 2006**

Na tento den jsme měli postavenou scénu ze dne předešlého, ale i to se neobešlo bez obtíží. V záběru měl Samuraj (již jsme měli odlité ručičky od pana Bezděka takže jsme si mohli dovolit tento záběr s čelním postavením Samuraje) vyjít do kopce, zastavit se rozhlédnout a poté sejít dolů. Základní myšlenkou bylo položit našikmo desku s předem vyvrtanými dírami pro animační šrouby - to je způsob, jak je loutka přidělavána ke scéně - na dřevěné kozy to šlo s deskou pro cestu do kopce snadno, ale byl zde problém, jak udělat přešlap Samuraje na svah dolů, to je záběr číslo 8 a na něj navazuje záběr z prvního natáčecího dne. Pro dolní svah jsme vytvořili ze stiroduru kus zasněžené ho kopce. Pod stirodur jsme umístili další dřevěnou desku a do ní udělali díry pro šrouby. Ale byl zde problém s tím aby Samuraj nemusel dělat velký krok mezi těmito dvěma prkénky. Dlouho nám trvalo, než jsme to vymysleli a udělali tak, aby krok nebyl tak velký a zároveň, aby to vypadalo věrohodně. Ještě nastal problém s velikostí animačních šroubů, museli jsme si nechat udělat menší, aby se vešli pod desku, na které se animovalo.

Záběr jsme tento den natočili jednou, protože jsme strávili celou dobu zvažováním, jak to postavit, několikrát se nám i stalo, že loutka padala, nedržela a nebo jsme si kopli do scény.



Obrázek 6: Pohled na animátora Martina Pospíšila při animaci výše popsaného záběru

## 2.4 Čtvrtý natáčecí den - 12. 10. 2006

Hned druhý den jsme pokračovali v natáčení záběru ze dne předešlého. Trochu jsme dodělali scénu - přidali jsme dva stromy do záběru před kameru, abychom dostali větší prostor. V záběru jsme se snažili o to, aby Samuraj vystoupil z temnoty lesa na osvětlené prostranství u jezera. Použili jsme osvětlení Samuraje i zezadu, ale jen lehce na dokreslení jeho siluety. Záběr se natočil několikrát, bylo náročné nepohybovat scénou. V konečném sestříhu je bohužel znát kopnutí do scény. Bylo velice náročné vejít se s animačními šrouby pod Samuraje a trefit se do předem vyvrtaných děr pro kroky. Nakonec jsme tento záběr nedokázali natočit tak, aby se dal použít. Stále se celá scéna moc hýbala.

## 2.5 Pátý natáčecí den - 13. 10. 2006

Pokračovali jsme s natáčením záběru z předešlého dne, ale stále to bylo obtížné. Je i jedním z nejdelších ve filmu. Přišroubovali jsme všechno co se dalo, ale jak jsem psal výše, nakonec jsme skončili s tímto záběrem, i když se scéna trochu pohne, jde právě o

přechod z pevné desky na vrtkavý stirodur znázorňující sních. Vždy když Samuraj udělal krok vpřed na sních, stirodur se pohnul, bylo to tím, že trefit se zesponu do předem vyvrtané dírky pro animační šroub bylo obtížné. Ale když už se nám to podařilo udělat jakž takž, aby se stirodur tolik nehýbal, vymyslel jsme si, že by bylo dobré, aby Samuraj ve sněhu nechával stopy. Takže po každém kroku – tedy po každém dopadu nohy na sních, jsem kolem nasypal trochu soli a tím navodil dojem vnoření nohy do sněhu. Záběr jsme záměrně protáhli a to i s tím, že od začátku se počítalo s ořezem obrazu na širokoúhlý.

## 2.6 Šestý natáčecí den - 16. 10. 2006

Na tento den jsme si připravili záběr, který neměl být tak složitý, šlo o záběr na Samuraje jak se nadechuje u jezera a chvílku odpočívá a poté si sundá klobouk. Vše se točilo opět na velkém skle znázorňujícím jezero. Předem jsme měli připravený kámen a kus pobřeží, na kterém Samuraj sedí, ale nastal problém s pozadím, jak vytvořit hluboký les, ze kterého Samuraj přišel. Začali jsme za Samuraje stavět stromy ze sádry, ale pořád to nebylo ono. Museli jsme ještě narychlo vystřihnout z papíru obzor, který by byl vidět za Samurajovými zády.

Z obyčejného tvrdého papíru jsme vystřihli pás kopce a ten přidělali na dřevěný rám a dali do dostatečné vzdálenosti za Samuraje. Dodatečně jsem ještě na obzor umístil kousek viditelného lesa - ten bohužel během natáčení spadl a byl poté doplněn v počítači programem AURA.

Natočili jsme celou akci, jak se Samuraj několikrát nadechuje u jezera a jak si s hlavy sundává klobouk, i přesto, že v konečném střihu nebude vidět jak klobouk pokládá, tak jsme tento pohyb natočili.

Do celkové kompozice jsme přidali ještě do levého rohu kámen pro lepší orientaci diváka. Záběr se nám povedl na podruhé.

Ještě téhož dne jsem měl čas, a tak jsem natočil svou představu pozadí na menu pro případné DVD mého filmu. Když se na tyto záběry a animace dívám dnes s odstupem času, asi je nepoužiji. V záběrech jsem totiž použil malé žárovčky ze scény Tomáše Holuba, který v druhé půlce Zemanova ateliéru točil svou bakalářskou práci. Na další den

jsme nemuseli stavět novou scénu a ani nic předělávat, stačilo jen přestavět kameru a změnit tak pohled.

## 2.7 Sedmý natáčecí den - 17. 10. 2006

V plánu bylo pokračovat v záběrech u jezera, přesněji v záběru, kdy si Samuraj vyndává ze svého vaku píšťalu a začíná hrát svou melodii. Přestavěli jsme kameru - chvíli nám trvalo než jsme našli vhodný úhel, ale když jsem byl spokojený, začali jsme točit. Animace byla dobrá, voda se hýbala skvěle, ale pořád jsme až moc strkali do klobouku odloženého vedle vaku, takže jsem záběr udělali dobře - jen s malými pohyby klobouku - až na podruhé. S tímto záběrem jsme byli rychle hotoví, a tak jsme pokračovali v točení dalších záběrů. Pro odlehčení jsme na tento den naplánovali ještě několik záběrů na pískajícího Samuraje. Napadlo mne, že by bylo dobré ukázat hrajícího Samuraje v jeho vlastním světě, ukázat divákovi, že Samuraj hraje a nevnímá již své okolí. Ukázat Samurajovo nitro. To jsem se rozhodl vyjádřit potemněním pozadí a okolí kolem Samuraje. Bohužel to nevyšlo, jak jsme si naplánovali. První chybou bylo to, že jsme neudělali zatmívání okolí kolem Samuraje a že jsme diváka trochu přecenili.

Tento záběr jsme konzultovali a nikdo ho nepochopil, takže se do konečného střihu nedostal. Za tuto svou myšlenku jsme poté dostal velký dárek v podobě kázání od Martina Kubláka, bylo to poprvé, ale nikoliv naposledy, kdy jsem udělal takovouto chybu.

Po tomto fiasku jsme pokračovali v natáčení scény v normálním prostředí bez intimního vyznění Samurajova světa. Stále jsme neměli k dispozici jízdu - v animovaném filmu se používá pojezd, který se skládá z šroubového závitu, na kterém jezdí jezdec s kamerou, dá se s takovou jízdou hýbat po malých krocích - takže jsme si pomohli pomocí animační hlavy a udělali jeden záběr jako švenk přes hrajícího Samuraje. Když se podíváte dobře, je vidět, že kousek pozadí nám v tomto záběru chybí, ale oko si toho při normálním přehrávání nevšimne. Tento záběr se švenkem jsme nakonec ve filmu použili, ale nejsem s ním příliš spokojený, protože Samurajovo hraní zde vyznívá velice vesele a optimisticky. Připadá mi jako by hrál na nějaké zábavě.

Poté jsme udělali jeden statický pohled na sedícího Samuraje na kameni - v pozadí se nám pohybuje kámen, ale to se odstranilo později ořezem na širokouhlý formát. Stále bylo nutné s tímto ořezem počítat. Tento záběr byl rychle hotový. Zbytek natáčecího dne jsme

strávili hledáním jiných variací na hrajícího Samuraje, aby bylo poté ve střihu z čeho vybírat, takto jsme tento den stihli udělat čtyři variace na hrajícího Samuraje.

## **2.8 Osmý natáčecí den - 18. 10. 2006**

Na tento den připadl pouze záběr na hrajícího Samuraje z profilu, je to polodetail, kdy proti němu začíná hrát Drak. Drak stále nebyl k dispozici a to ani velká hlava, takže se předem počítalo s tím, že tuto scénu budeme muset později postavit ještě jednou a to i včetně osvětlení. Nakreslil jsem si proto schéma osvětlení.

Zbytek dne jsme strávili přestavbou scény na den další.

## **2.9 Devátý natáčecí den - 19. 10. 2006**

Na tento den nevzpomínám rád. Scéna, která se měla natočit, byla obyčejná jízda po postavě Samuraje. V tomto záběru měl divák mít první možnost vidět celého Samuraje v jeho kráse. Začalo se pohledem na přicházející nohy k jezeru, pak kamera jela po Samurajovi nahoru. Jenomže jsem celou tuto jízdu nezvládl. Příchod k vodě byl v celku lehce a rychle natočen. Byl pouze problém, jak udržet Samuraje stát na stirodurové podložce. To jsme udělali jednoduše tak, že jsme do podložky zespoda vyřezal díru a do ní umístil dřevěné prkénko, do kterého se poté vyvrtaly díry na animační šrouby. Samuraj tedy udělal dva kroky a zastavil se. Několikrát se stalo, že spadl. Nakonec nám ale stál pevně. V detailu je vidět pohyb vody, ten jsme ale měli již dříve vyzkoušený, a tak to nebyl žádný problém, zde je dán vodě největší prostor a to i později ve zvuku.

Jenomže pak se nám začalo vše kazit, dlouho trvalo než se našel dobrý záběr pro jízdu, aby kompozičně dopadl první i poslední pohled v tomto záběru. Začátek jízdy vypadal dobře, kamera jela pomalu nahoru po Samurajově těle, pak začala mířit šikmo stranou, což bylo sice v plánu, ale nakonec skončil Samuraj na kantýně- hrana viditelného záběru- a skoro mimo obraz. Tak jsem udělal největší chybu, jakou jsem mohl - na šikmou jízdu jsem navázal jízdu do strany. Tento pohyb navíc už byl příliš. Podle mého názoru se tento záběr povedl do chvíle, než kamera jela do strany, ale podle odborného názoru učitelů nikoliv. Nakonec jsem tento záběr vůbec nepoužil, jen úvodní sekvenci s příchodem k vodě. Můj animátor Martin mi říkal, že to je špatný záběr, ale mě se do dneška stále docela líbí a jsem s ním spokojen. Švenk stranou není podle mne špatný pohyb. Martin ještě



pohyb Samuraje vyšperkoval pohybem ruky, kdy si do jízd přidržel meče a lehce se otočil, ale nic z toho se do konečného střihu nedostalo.

Další záběr tohoto dne byl jen odpočinkový a hotový už na podruhé. Pohled na Samuraje jak se dívá na jezero a poté otočí hlavu doprava a kamera přeostří, jsme v konečném střihu dali hned za přicházející nohy Samuraje a nakonec to dopadlo velice slušně a dobře.

## 2.10 Desátý natáčecí den - 20. 10. 2006

Tento den jsme se snažili napravit pokaženou jízdu ze dne předešlého, již jsem měl k dispozici kamerovou jízdu, a tak jsem si mohl vymýšlet mnohem lepší jízdy než jen s klikací hlavou. Ve scénáři měla jízda vypadat tak, že kamera jede po hladině vody, až dojede ke kameni, tam již sedí Samuraj a odkládá si věci kolem sebe. Po konzultacích s Ondrou Doruškou jsem tento záběr trochu změnil a udělal jej nikoliv tak moc vysvětlující. Kamera začíná na stojícím Samurajovi a pomalu jede směrem od něho, ve zvuku bude slyšet jeho vzdalující se kroky a kamera pojedje po jezeru, my se díváme na břehy kolem jezera a pak střih, dopadající vak do sněhu, střih odkládající meče, střih pohled na Samurajovu tvář. Nakonec jsme to přesně takhle udělali.

Na tento den jsem měl tedy v plánu pouze jízdu, poté, co jsem za vydatné pomoci několika dalších lidí dovlekl těžkou jízku k sobě na plac (slangový výraz pro místo natáčení). To jsme udělali už den předem, protože na tento den připadala sobota a já se obával, že bych to sám nezvládl.

Zprvu jsem si nevěděl rady, takže jsem se snažil na začátku se Samurajem hýbat, vtisknout mu život, ale po několikátém pokusu jsem přišel na to, že je lepší když se Samuraj nehýbe, vyzní to i dobře, jako když rozjímá u jezera a dívá se na krajinu. Bohužel jízda nebyla tak dobrá a občas je vidět drobné zaškubnutí v obraze, protože pojezd nejel rovnoměrně, ale trhavě. Nakonec jsem se musel spokojit s tím, co je ve finálním střihu. Do jízd jsem ještě animoval pohyb vodní hladiny, takže jsem se trochu naběhal, ale nakonec to celkem stálo za to. V této době jsem se nechtěl vzdát zkaženého záběru ze dne předešlého, a tak jsem hledal i cestu, jak na něj navázat, proto jsem natočil i různé variace pohybu Samuraje, například jeho otočení k divákovi zády a odjezd od jeho zad doleva.

## 2.11 Jedenáctý natáčecí den - 21. 10. 2006

Na tento den připadala sobota a já jsem byl na ateliérech bez svého animátora. Naplánoval jsem si dva lehké záběry, dvě jízdy. Jednu jako podkreslující obraz ke konečným titulům. Jednalo se o jízdu po sněhu a přes meče, které zde Samuraj zanechal. Pomocí soli, která se dostala do gelu na vlasy a ztvrdla jsem udělal ledové kry do krajiny a jel pomalu po nich až k mečům a do vody. Jízdu jsem dělal asi šestkrát, ale stále to nebylo ono a stále byla moc sekavá. Nakonec jsem ji odjel po opravdu malých kouscích, přesto se konečném střihu trochu zasekne. Tato jízda měla symbolizovat to jediné, co po Samurajovi v krajině zbylo, jeho meče, které ovšem již trochu splývají s okolním sněhem. V původním scénáři si meče měla vzít cizí ruka, ale to jsme se rozhodl vynechat z důvodů nenarušování příběhu další zbytečnou postavou, i kdyby jí byla jen ruka. Jízda měla trvat okolo jedné minuty a poté jít do zatmívačky. Takto je i v konečném střihu. Bohužel při večerní kontrolní projekci jsem byl opět kárán za to, že jsem dělal jízdu, která je příliš krátká do titulků.

Ještě téhož dne jsem si naplánoval točení detailu na stopy Samuraje a jak je vítr zavane sněhem, značilo to pomíjivost okamžiku, jak se příroda vrací zpět na začátek a dělá jako by zde žádný Samuraj nikdy nebyl. Na tento záběr jsem si ve stirodurové desce vyhloubil několik Samurajových kroků, poté nabarvil desku bílou barvou a okolo nasypal hodně velké množství soli. Hlavně jsem dbal na to, aby se dostatečné množství soli nepřilepilo do barvy. V plánu jsem měl totiž kousek po kousku do soli foukat a tak navodit zdání větru. Záběr jsme natočil nejméně šestkrát, abych pak měl z čeho vybírat. A za doprovodu zvuku to dopadlo, že vítr opravdu zavane Samurajovy stopy.

## 2.12 Dvanáctý natáčecí den - 22. 10. 2006

Nastala první příležitost pro použití Draka, tedy jenom jeho hlavy. Hned, jak jsem Drakovu hlavu nabarvil a vymyslel, jak bude na scéně přichycena, vyvrtal jsem do zadní dřevěné části otvor a do něho zapíchl laťku a vše vruty přišrouboval k dřevěné koze, tak jsem mohl Draka pevně uchytit a zároveň ještě hýbat s kozou. Čekala mne lehká scéna, kdy je v záběru jen tlama Draka a on začíná napodobovat pískot Samuraje. Hlava měla v dolním a horním rtu olověný drátek takže animace fungovala celkem v pořádku, ale nedokázal jsem s jeho tlamou vyjádřit příliš přesvědčivě pískot.

Větším problémem se stalo osvětlení. Tento záběr navazuje na již jeden natočený záběr, takže jsme musel světla nastavit co nejvíce podobně jako v již hotovém záběru, naštěstí jsem měl své náčrtky. Pan Krupa, kterému by to trvalo jen chvíli, tu dnes bohužel nebyl, a tak jsme nad tím strávil velkou část dne sám. Nakonec se mi ale podařilo navodit celkem podobný dojem osvětlení s tím, že případné ztmavení nebo rozjasnění se udělá v post produkci na počítači. Tento záběr navazuje na to, jak se Drak vynoří, takže jsem jeho hlavu trochu natřel gelem na vlasy, aby se alespoň trochu leskla a vypadala jako právě vynořená z vody. Jenomže gel mírně narušil barvu Draka a začal rozpouštět nabarvení, je i možné, že se tak stalo příliš intenzivním osvětlením. Nakonec tedy v záběru Drak lehce slézá z kůže. Záběr jsem natočil také několikrát a poté vybral nejvhodnější variantu do střihu. Ještě jedním důvodem pro opakování byly dotěrné mouchy, které stále přistávali na scéně.

### **2.13 Třináctý natáčecí den - 23. 10. 2006**

Pro trochu uvolnění jsme na tento den připravili lehké záběry. Těmito záběry jsme nahradili složitější pasáž ve scénáři. Jednalo se o detaily na odkládání věcí Samuraje, když si sedá na kámen. Jednalo se tedy o odložení mečů, odhození vaku ze zad a detail jeho tváře, jak zpřímá hledí na jezero a tím i na diváky - měla to být první chvíle, kdy bude vidět Samurajovi do tváře.

Záběry byly lehké, ale mnohokrát jsme je opakovali, a to nejen z možnosti většího výběru, ale také se nám pořád nedařilo je natočit bez sebemenšího zavadení o kulisy. Napadlo nás totiž, že bychom tyto detaily – kromě hlavy - nemuseli animovat, ale obyčejně ručně vsunout kousek po kousku Samurajovy osobní věci do záběru a vždy po každém malém úseku zaznamenat obraz. Martin tedy držel ve dvou prstech Samurajův vak a pomalu ho vsunoval do záběru kamery a já mačkal mezerník k zaznamenání. Výhodou tohoto postupu byla rychlost a možnost opakování. Při pokládání vaku do sněhu jsme okolo nasypali trochu soli a dopad poutka přes rameno jsme nechali na gravitaci.

Horší to bylo s odkládáním meče, protože v záběru byla nutná přítomnost Samurajovy ruky. Nakonec jsme to ale také udělali podobně. Martin měl tentokrát ve svých prstech Samurajovu ruku. Použili jsme ruce náhradní, tedy jen pravou a tu zabalili do kousku zbylé látky z kimona, vypadá to naprosto stejně. Martin pomalu vsunoval ruku s mečem do záběru - druhý meč jsme tam již nechali ležet. Jenže v okamžiku, kdy se meč začal dotýkat kamene a Samuraj ho musel zákonitě pouštět, Martin zavadil o kámen a jelo se znovu. Podařilo se nám to asi až na popáté. Ale v konečném výsledku by nikoho nenapadlo, že

jsme si pomohli takto. V praxi by pravděpodobně někdo přidělal tu ruku na pevný drát a animoval by to normální cestou fáze po fázi, okno po okně, tím by to trvalo déle a zároveň by vzniklo mnoho fází pohybu. My jsme jich měli jen sedmnáct.

Posledním záběrem dne byl detail na tvář Samuraje, pro to jsme museli jen dostavět za něho několik stromů, ty jsme postavili přímo na vodní sklo a jeho jsme nechali sedět na kameni. Jednoduchý pohyb byl hotov hned.

### **2.14 Čtrnáctý natáčecí den - 24. 10. 2006**

Tento den se pouze přestavovala scéna a připravovalo se vše pro jízdu na den následující.

### **2.15 Patnáctý natáčecí den - 25. 10. 2006**

Tento dne jsme natočili dvě varianty jízdy, které jsem původně plánoval použít místo záběru, jež jsem zkazil dříve, tedy místo záběru s nepovedeným švenkem. Takže v podstatě ten den dopadlo tak, že jsme natočili dvě jízdy, které se nakonec nepoužily, ale obě jsou celkem dobré, ukázaly se však moc krátké. Zbytek dne jsme strávili přípravou na den následující.

### **2.16 Šestnáctý natáčecí den- 26. 10. 2006**

Již předešlého dne jsem zašel za panem Šebestou pro několik rad ohledně záběru, který nás dnes čekal. Šlo o to, natočit siluetu hrajícího Draka a Samuraje. Oba si společně pískají a za nimi vychází velký měsíc. Z Draka i Samuraje vidíme tedy jen černé stíny v bílém měsíci. Předem jsem věděl, že budu potřebovat sklo, na které namaluji bílou akrylovou barvou měsíc - použil jsem na to titanovou bělobu. Sklo jsme našel rychle, ale stále mi nebylo jasné, jak bychom měli měsíc do záběru vsunout. Nechtěl jsem na to použít počítače, chtěl jsem to udělat normálním optickým trikem. A právě pan Šebesta mi s tím hodně pomohl, když mi doporučil jeden zvedací stativ s kličkou. Pak už stačilo jenom vsadit sklo do stlučeného rámu ze dvou dřevěných latí, do jedné udělat otvor a našroubovat na stativ jako by to byla kamera. No a opravdu to fungovalo. Do záběru jsme použili jedno světlo - jednu „vanu“ s modrou zářivkou - kterou jsme nasvítili jen měsíc a dopadlo to přesně jako ve scénáři.

Pomalou jsem točil klíčkou stativu a jel s měsícem nahoru, zatímco Martin animoval prsty Samuraje na flétně a dračí pískot. Jediné, co mi v tom záběru vadí je, že je trochu vidět horní okraj skla, ale s tím se nedalo příliš moc dělat a post produkční úprava by to jen zhoršila a upozornila na tuto chybu ještě více. Takže tento záběr jsme udělali dvakrát a vždy s přesahem. Nejtěžší bylo hledání dobrého poměru mezi rychlostí pohybu Samuraje s Drakem a pohybu měsíce vzhůru, nesměl být moc rychlý ani moc pomalý. Na tento záběr měl navázat záběr, kde je měsíc stále v pohybu, a tak jsme si poznačil rychlost otáčení kolečkem stativu.

Na tento den jsme si připravili ještě vedle této náročné scény dvě oddychové. Jednalo se o detaily na hlavu Samuraje, přesněji o detaily na něho, když už byl starý. Pro Samuraje stačilo zestárnout pouze v obličejí, a tak jsme jen prohodili hlavy, starší za mladší. Opět jsme Samuraje posadili na kámen a za něho dali podle citu několik stromů. Tentokrát jsme nepoužili stromy ze sádry, ale pouze stromy z papíru. Když se umístily do správné vzdálenosti, ani to nevadilo a vypadaly přesně jako les. Tento záběr se nám povedl na podruhé. Jediný problém byl se rtem, museli jsme ho stále upravovat, protože Samuraj si ve scéně vyndá flétnu s úst. Ostatně je to ne jeho rtu trochu znát, jak byl upravovaný.

Nakonec jsme natočili pohled na Samuraje z profilu, jak se k němu blíží Drak a začíná otvírat pusku. Samuraj stál tedy nehnutě a Drak se k němu měl přiblížit. Jeho přiblížení jsme udělali jednoduše. Martin si na hranu skla udělal několik čar a podle nich pohyboval Drakem, který byl přidělán ke dvěma kouskům dřeva ve tvaru obráceného T a tak mohl klouzat po skle. Opět jsme tento záběr točili s přesahem pro střih, takže Drakova tlama se otevřela celá. Opakovali jsme to třikrát, než se to povedlo dobře.

## **2.17 Sedmnáctý natáčecí den - 27. 10. 2006**

Tento den jsem měl již k dispozici odlité tělo Draka, ale pouze bez kostry - odlitek bez kostry jsem si nechal dělat pro jeden z následujících záběrů, kdy bylo nutné Draka rozstříhat na kousky. Takže jsem skoro celý den připravoval Draka. Dostal jsem ho v několika kouscích (nohy a hlavy byly zvlášť) a tak bylo nutné ho slepit dohromady a nabarvit. Velkou část dne jsme proto strávil v dílně a barvil Draka a připravoval zároveň i náhražku za Samuraje. Pro ponechání patřičného poměru Draka a Samuraje bylo nutné vyrobit zmenšenou verzi Samuraje, naštěstí stačila jen jeho záda. To se dělalo pro záběr, kdy divák vidí "Samuraje zezadu a před ním se otvírá mohutná tlama Draka do takové

velikosti, až by měla vypadat jako vstup do nějakého chrámu. Pro to, aby tlama vypadala hrozivě a obrovsky jsem udělal tu zmenšeninu.

Toho dne jsme zkusili první záběr. Na tělo bez kostry jsme přidali dopředu již hotovou velkou hlavu a před kameru postavili maketu Samuraje. Celý den jsem považoval za zkušební, kdy se přesvědčím, zda je tato cesta možná. Pokud by se záběry povedly a byly použitelné, měl bych radost a mohlo by se točit dál, ale nakonec se ani jeden ze šesti nepoužil. Drak bez kostry byl hodně toporný a bez života. Museli jsme počkat na Draka s kostrou, abychom tento záběr natočili. Zbytek dne jsme strávili přípravou na další záběr. Přestavěli jsme kulisy a potočili jízdu.

## **2.18 Osmnáctý natáčecí den - 31. 10. 2006**

Natočili jsme asi nejhezčí záběr z celého filmu. Již z minulého natáčecího dne jsme měli přesunutou jízdu a skoro postavenou scénu. Dnes byl na řadě záběr, ve kterém se kamera vzdaluje a v jízdě se pomalu začíná objevovat hrající Samuraj. Podstata tohoto záběru je v tom, že ve zvuku bude slyšet zvuk flétny a pak až se objeví Samuraj.

Kamera tedy jede od Samuraje a on hraje na píšťalu. Jízdu jsme zvládli na poprvé, ale nanečisto bez snímání jsme si to zkusili několikrát. Na Martinovi jsme nechal animaci prstů a pohybu hrajícího Samuraje a sám se věnoval pouze jízdě a mačkání klávesy zaznamenávající jednotlivá okénka. Ještě bylo nutné animovat vodu, ale nastal problém s nedostatkem gelu na vlasy. Takže vodu jsme doanimovávali pomocí skutečné vody. Po prvních zkouškách bylo ještě potřeba doplnit za Samuraje několik stromů - opět stály pouze na skle. Místy jsme museli i dosypávat sůl, aby přechody mezi stirodurovými deskami byli vidět. Scéna byla postavena. Bylo i nutné správně postavit hory v pozadí, aby divák neměl pocit, že je někde jinde a aby vše sedělo s jinými záběry. Jedinou zvláštností tedy bylo, že jsme jízdu provedly pozpátku a poté v počítači otočili. Udělali jsme to jen z úsporných důvodů místa, aby měl Martin více prostoru na animaci. Ještě bylo nutné dát pozor na ostrost kamery, proto jsme také točili pozpátku. Ostrost byla dána na předměty ve větší vzdálenosti.

Jak jsem již uvedl, záběr jsme zvládly napoprvé, a patří k těm nejlepším v celém filmu.

## 2.19 Devatenáctý natáčecí den - 1. 11. 2006

Po předešlém dnu, kdy všechno šlo jak mělo, nastal opět krizový den. Na plánu byl záběr vynoření Draka. Jízda měla jet po vodě a poté se pomalu zvedat nad Samuraje. Samuraj přestane hrát a dívá se přímo do kamery. Celý záběr byl takto vymyšlen z důvodu úspory animace, pohyb kamery má vyjadřovat let Draka. Jízda by tedy měla být rychlá a svižná. Ve zvuku v tomto záběru bude slyšet šplouchání vody a pak vynoření Draka. První jízdu jsme tedy jeli pomocí jízdy přesně po několika otočkách, pomalu jsme přidávali a zrychlovali. Nakonec ale první pokus nevyzněl tak dobře a bylo nutné jízdu opakovat. Poté nás napadlo, že je to postup špatný, proto jsme zkusili jízdu ručně bez upevnění (upevnění kamerové hlavy k šroubu jízdy) kamerové hlavy a to bylo správné. Poté jsme si tedy udělali na jízde za pomoci papírové lepicí pásky značky a posouvali jízdu pomocí těchto značek, každá značka byla o něco dál než předešlá a na konci se opět jízda zpomalila. Když byla jízda u konce, Samuraj si vytáhl píšťalu z úst, zadíval se do kamery a postavil se. Postavení Samuraje se do konečného střihu nedostalo. Jízdu jsme nakonec opakovali třikrát, pokaždé s jinou rychlostí dojezdu, s jiným zpomalením. Ještě nastal malý problém s tím, že Drak měl Samuraje zastínit. Bohužel hlava s kamerou to udělat nedovedla, proto se na Samuraje nasvítilo jedno méně výkonné světlo a za pomoci kolíčků a lepenky se vytvořilo zdání stínu Draka. Na světlo se přidělal kousek lepenky a postupně, když byla jízda blíž a blíž k Samuraji, se po světle posouvala a tím ho zastínila. Použili jsme na to jenom malý kousek lepenky, ani neměl tvar Draka.

Kromě této jízdy jsme natočili ještě pro případnou potřebu při střihu do zálohy detail tváře Samuraje, když se dívá na Draka. Jako mnoho jiných záběrů se i tento se do konečného střihu nedostal a sice z důvodů svižné návaznosti na záběr další.

## 2.20 Dvacátý natáčecí den - 2. 11. 2006

Pokračovali jsme v kulisách postavených dne předešlého, natočili jsme jízdu kamery těsně nad vodou s tím, že pod vodní hladinou by měl být cítit Drak. Tedy jen jeho silueta. Z tvrdého papíru jsem vystříhl přibližný tvar Drakovy hlavy, nabarvil na černo a připevnil k dřevěné tyčce. Pomocí této siluety, kterou jsme umístili pod sklo, jsme vytvořili zdání rychlého pohybu Draka směrem k Samurajovi, tentokrát jsme ale neskončili nad Samurajem, ale natočili jsme jen jízdu nad vodou, která by se měla v post produkci nastříhnout na jízdu ze dne předešlého. Jízdu jsme natočili několikrát a to i se začátkem v černé barvě vyjadřujícím hloubku vody. Ještě téhož dne jsme stihli natočit detailní pohled

na Samuraje, jak si sundává pokrývku hlavy směrem k divákovi, zastiňuje si tak obličej - návaznost na již hotový záběr. Poté, co si klobouk sundá, zavře oči a kamera pomalu odjíždí směrem od něho. Předem jsme měli připravené kousky pleťové modelíny, z nichž jsem vymodeloval jednotlivé fáze zavření Samurajových očí a Martinovi stačilo je jen vyměňovat. Zdánlivě prosté, ale problém nastal právě při vyměňování, když se muselo sahat na loutku, která je vyrobená z modelíny, bohužel je na ní vidět každý zásah. Nakonec jsme ani nepoužili poslední fázi, ale Martin to vymodeloval z fáze předešlé. Poté, co Samuraj zavře oči, začíná se kamera vzdalovat a postava Samuraje se rozostřuje, to se nám stalo náhodou. Zapomněli jsme ostřit, ale výsledný efekt se nám zalíbil natolik, že jsme se jej rozhodli použít. Dá se to vyložit jako jakýsi vnitřní pocit, kdy Samuraj nic nevnímá, jen vodu a vítr kolem sebe. Na tento odjezd měl navázat detail Samurajova obličejje již z otevřenýma očima. Ten jsem získal právě z tohoto záběru, z pasáže, kdy zavírá oči, kterou jsme obrátil.

Ještě jsme stačili natočit jeden odjezd od Samuraje směrem na jezero. Ani s jízdou ani s kamerou se nemuselo hýbat. Tato jízda měla původně symbolizovat rozláhání hudby do krajiny, ale nakonec vyšla spíš jako pojítka mezi Drakem a Samurajem, kamera se pomalu stočí do vody. A tím připraví půdu pro Drakovo vynoření.





Obrázek 7: Příprava na záběr, vidět je kameru umístěnou nad hladinou na prodlužovacím ramenu

## 2.21 Dvacátý první natáčecí den - 3. 11. 2006

Na tento den jsme pokračovali v jízdách symbolizujících rozléhání hudby po krajně a zároveň spojujících Samuraje a vodu. Tato jízda opět upozorňuje na vodu, ke konci se stáčí přímo do jezera. Již se nám neopakovala absence gelu na vlasy, takže jsme si mohli i vyhrát pěkně s vlnkami na jezeře. Jízda byla přestavena šikmo vůči jezerní ploše skla. Kamera pomalu krouží kolem hrajícího Samuraje a poté se stáčí do vody. Za Samurajem bylo nutné vytvořit prostor lesa, nestačily nám na to malé stromky ze sádry, a proto jsem vyrobil i další typ náhražek- v záběru je 13 stromů ze sádry. Z tvrdého papíru jsme nastříhali podlouhlé různě široké pásy a ty nabarvili hnědou barvou shodnou s hnědou stromů sádrových. Tyto náhražky jsem z druhé strany přidělal na kousky dřeva a postavil do okrajů záběru, kde nepůsobily rušivě. Tyto papírové náhražky neměly koruny, nebyly však ani nutné, jelikož jsme stále počítali s ořezem na širokoúhlý formát. Po vypočítání přibližné rychlosti a dráhy, zkontrolování prvního a posledního záběru jsme začali točit. Po několika hodinách jsme měli první verzi hotovou, ale stala se drobná chyba. Jako horizont jsme použili již dříve vyrobenou maketu a na ní již v jiném záběru je vidět kus lesa. Takže bylo nutné začít znovu. Kamera se vrátila na startovací pozici, zase se vše projelo a

zkontrolovalo a mohli jsme točit znova. Stromy na horizontu jsme velice pevně přichytili na dřevěnou kozu, aby nespadly a nezkazily celou jízdu, protože kamera se otáčí a není statická, není možné do jízdy něco post produkčně vlepovat, jako to činíme u jiných statických záběrů.

Na podruhé se nám jízda povedla, ale při kontrolní projekci vznikl nový předem nezjištěný problém. V levé části se nedostávalo horizontu, ten najednou chyběl a byl rovně useknut. Zkusili jsme tuto scénu pustit panu Šebestovi jestli si něčeho všimne, protože nám tato vada na kráse došla až na poněkolkáté, a všiml. Takže celý záběr jsme sjeli znovu a tentokrát už naposledy a bez chyb. Když už kamera stála nad vodou a animovaly se jenom vlnky, napadlo mne natočit ještě, jak se pod vodou cosi mihne, takže jsme použil již předem udělanou maketu Draka. Nakonec se tento pohyb vystříhl.

Po tomto natáčecím dni jsem si dojel do Prahy pro Draka s animační kostrou, konečně. Spolu s kostrou jsem do Zlína dovezl i několik figurek do filmu Tomáše Holuba.

## 2.22 Dvacátý druhý natáčecí den - 6. 11. 2006

Tento den jsem kromě natáčení pracoval i na Drakovi s kostrou. Poté co se k nám dostal Drak s funkční kostrou, myšleno použitelný pro animaci, jsem ho nabarvil, shodně s již nabarveným Drakem bez kostry, dolepil zuby - ty jsem vyrobil jeden po druhém z moduritu - a dolepil všechny výčnělky na těle. Na „hřívu“, kterou má kolem hlavy jsem použil tenké plátky ze stiroduru. Tyto plátky jsem přilepil na jemné drátky zasunuté do malých vyvrtaných dírek v dřevěné zadní části Drakovy hlavy - tímto způsobem se dal vyměnit zničený plátek za nový velice snadno. Drak má i drápy - ty byly udělány pro lepší manipulaci s odlitými nohama, aby olověný drát v nich byl dobře vsazen do nohy - takže jsem tyto olověné drátky ořezal do špiček, aby působily jako opravdové drápy. Drak byl tedy k dispozici a připraven na první záběr.

První natáčený záběr s Drakem byl jedním z posledních jeho záběrů ve filmu. Ještě téhož dne jako jízdu jsme natočili novou variantu již natočeného záběru, ale tentokrát s Drakem, jenž má uvnitř pohyblivou kostru. Jednalo se o záběr, kdy je použita maketa zad Samuraje a Drak přímo proti němu otevře svou tlamu v jakémsi symbolu portálu nebo vstupu do chrámu. Tentokrát to vyšlo pěkně a tento záběr je i v konečném střihu, i když jsem jej natočili vícekrát. Drak ještě nebyl připevněn na vlasci, ale použilo dřevěné konstrukce ve tvaru obráceného T. Použila se i již dávno hotová větší verze Drakovy

hlavy, která se nasadila na tělo Draka s kostrou (pan Janotka nám pomohl oddělit z tohoto těla hlavu). Takže divák vidí velkou hlavu, za ní položené a lepicí páskou přichycené tělo. Pomocí Samuraje je zamaskovaný i přední kus dřevěného podstavce, který by byl jinak vidět.

Ještě jsme stihli natočit detail Draka poté, kdy se vynoří z vody. Celý Drak byl natřen gelem na vlasy a kamera se od něho pomalu oddalovala. Drak jen trošku pohne hlavou. Rychlý jednoduchý záběr hotový za chvíli.

Začali jsme přípravy na natáčení scén s pohyblivým Drakem.

### **2.23 Dvacátý třetí natáčecí den - 7. 11. 2006**

Celý den jsme zkoušeli Draka, hledali jsme možné pohyby. Jak se dá s ním dobře animovat, jak ho ohýbat. Nebylo to příliš dobré, z původního plánu, že by se Drak dovedl vlnit ve vzduchu jako had nezbylo nic. Takže nakonec jsme Draka přivázali pomocí silonu na stojan (pomocí převodu koleček se dalo jezdit po malých rovnoměrných úsecích) a v podstatě s ním jezdili nahoru a dolů. Jak jsem již psal výše, uvázali jsme Draka za nohy a za tlamu. Tlamou jsme propíchli silon a ten napnuli šikmo na křížovou konstrukci vybavenou k nasazení na jiný kus dřeva a s možností otáčení. Nakonec jsme se tedy shodli na dalo by se říci levitujícím pohybu Draka nad vodou a šviháním ocasu.

Rovněž jsme si připravili scénu pro příští záběr. Také jsme si nyní uvědomili, co nás čeká. Budeme muset hodně retušovat silonová vlákna. Nejprve jsme ale zkusili vlákna nabarvit modrou barvou nebo spíše světle modrou, aby splývala s pozadím. Jenomže to nám fungovalo jen občas, Drak se příliš hýbal a nebylo tedy možné vlákna takto jednoduše vymazat. Nebe nad naší scénou totiž přebíhalo od světlého po tmavé a jak se Drak hýbal nahoru a dolů hýbali se i vlasce. Vlasce byli nejméně vidět v záběrech, kdy se kamera nebo Drak nehýbaly.

### **2.24 Dvacátý čtvrtý natáčecí den - 8. 11. 2006**

Při prvním záběru s Drakem se mu bohužel ulomil ocas. V záběru je vidět, jak se Samuraj ukloní Drakovi a Drak se zadívá na jeho flétnu. Drak se tedy pohybuje nahoru a dolů a levituje nad vodou. Na tuto animaci si Martin vytvořil j tabulku, aby nevypadl z rytmu Drakova pohybu. Záběr jsme tedy jednou natočili a to celkem dobře, jenomže poté praskl Drakovi ocas. Naštěstí to nebylo uprostřed, ale přesně v místě, kde je drát zasazen

do dřeva. S pomocí pana Janotky jsem z Draka drát vytáhl a dovnitř jsme zastčili nový, ani nebylo potřeba celý Drakův ocas rozříznout. Rozřízli jsme ocas jen na konci a v místě, kde byl zalepen ve dřevě, místo abychom vyjmuli zalepený kus drátu pan Janotka vyvrtal vedle díru novou a do ní jsme se museli s novým drátem strefit. Nebylo to tak obtížné. Poněkud to ale narušilo natáčení, a tak jsme stihli jen jediný záběr.

Zároveň to ale vyvolalo obavy, aby se Drak nezlomil ještě v jiném místě, a tak jsme již s animací ocasu šetřili. Po této nehodě bylo také nutné uvázat na vlasec i ocas Draka, protože zlomený drát byl z hliníku a drát nový z olova. Tím tedy část Draka výrazně ztěžkla a klesal pomalu dolů. Tímto nám přibyl i nový vlasec k retušování.

## **2.25 Dvacátý pátý natáčecí den - 9. 11. 2006**

První věcí, kterou jsme udělali, bylo, že jsme dali stranou sklo, jež simulovalo jezero. Odstraněním skla jsme získali větší prostor pro animaci. Doprostřed scény jsme zavěsili Draka na vlascích, dozadu na dřevěné kozy jsme přišroubovali hory a kus břehu, tím jsme zasadili Draka do krajiny. Jezero v tomto záběru nebude vidět. Kamera se bude točit kolem Draka, který se dívá a jako by beze slova komunikuje se Samurajem stojícím proti němu. Samuraj byl také připevněný na dřevěnou kozu. Tím, že jsme dali stranou sklo, jsme získali přístup k Drakovi a Samurajovi. Martin se mohl na Draka dívat ze všech stran. Hlava Draka visela sama a bylo hodně náročné ji koordinovat s tělem, hlava nebyla k tělu přidělána. V záběru jsme použili hlavu velkou a tělo, které mělo kostru. Záběr byl velice náročný hlavně v post produkci. Naštěstí se nám záběr povedl jako jeden z mála na poprvé. V tomto záběru jde hlavně o to upozornit na flétnu a na to, že Drak se o flétnu zajímá. To jsme vyjádřili drobným pokývnutím hlavy Draka směrem k flétně. Původně se do tohoto pohybu Martinovi nechtělo, říkal, že to asi nepůjde, ale vymyslel jsme upnutí hlavy tak, aby se s ní dalo dobře hýbat. Umožnil mi to prostor kolem Draka.

Samuraj se na rozdíl od Draka animoval snadno a bez problému. Dodatečně jsme natočili ještě úplný pohled na Samuraje, jak zvedá flétnu směrem vzhůru, tento záběr byl nakonec ve finálním střihu použit a díky němu byla zdůrazněna flétna v Samurajových rukách.

## 2.26 Dvacátý šestý natáčecí den - 13. 11. 2006

Sklo muselo být zas přeneseno zpět. Začali jsme jednoduchým záběrem, který mne napadl den předtím. Jednalo se o pohled Draka na Samuraje, jak zvedá ruku s flétnou, tedy jako alternativa k poslednímu natočenému záběru. Vyzkoušeli jsme asi čtyři varianty, ale žádná nevypadala použitelně, Drak i přes veškeré snažení vypadal hodně mrtvě. A pozadí moc ploché. Zároveň nastaly problémy s nasvícením scény, vše vycházelo moc tmavě. Takže tento záběr se nakonec nepoužil.

S osvětlením to bylo zajímavé, již několik dní dopředu jsme si na radu pana Krupy vyžádal hodně starý přístroj na změnu osvětlení, díky tomuto zařízení bylo možné rovnoměrně ubírat na osvětlení scény. Připojili jsme k němu 300W lampu, která nám reprezentovala slunce a zároveň jsem s tímto světlem pomalu postupoval směrem dolů. Šlo nám o navození dojmu západu slunce. Pomalu jsem tedy ručně pouštěl naše nejvýkonnější světlo a imitoval tak západ slunce. Bohužel ve finále to vyšlo hodně trhaně a nevěrohodně. Takže jsme museli přijít s jiným řešením.

## 2.27 Dvacátý sedmý natáčecí den - 14. 11. 2006

Další den jsme přestavěli scénu, respektive jen světla. Přemístili jsme hlavní světlo na druhou stranu a rozhodli se neudělat západ slunce postupným padáním světla, ale jen postupným zhasnutím. Jde e jen o stylizaci, takže je jedno, zda to bude věrohodné. Všechny světla se zářivkami měla na zadní straně regulační kolečko, takže jsem si kolem něho nalepil lepenku. Na lepenku jsem fixem vyznačil malé tečky a to na všech světlech, po přibližně stejných úsecích. Nakonec se tedy ubíralo na všech světlech osvětlujících scénu. Jen zadní světla mířící na oblohu se nechala svítit pro dojem opravdového západu slunce, kdy se v reálném světě objevují červánky.

Nakonec se nám povedlo animaci dobře synchronizovat až na druhý pokus a rovnoměrně a hlavně nikoliv příliš rychle nechat zapadnout slunce. Drak stále visel na lankách a Samuraj jen seděl a hrál. V tomto záběru se podařilo Martinovi dobře zahrát ocasem Draka a to i přesto, že byl hodně těžký a padal. Martin si ocas podložil zespodu kouskem dřeva, samozřejmě mimo obraz. Ocas jsme se snažil v kompozici držet přesně na dolním ořezu. Obraz jsme v tomto záběru ořezávali pouze se shora, kde jsme záměrně nechali více prostoru. V tomto záběru se mi velice líbí hra stínu, které si bohužel skoro nikdo nevšimne a přitom jsem dlouho hledal postavení světla tak, aby Drak vrhal alespoň

kousek stínu směrem k Samurajovi. V původní představě se stín Samuraje měl prodlužovat směrem do kamery, postupně s tím, jak zapadalo slunce. Nakonec ale tento záběr dopadl celkem dobře.

### **2.28 Dvacátý osmý natáčecí den - 19. 11. 2006**

Sklo jsme zase odstranili. Museli jsme si udělat prostor pro následující scénu. Točili jsme pokračování záběru s vycházejícím měsícem. Nejprve jsem si připravil zmenšenou verzi měsíce, kterou jsem použil již dříve. Zmenšil jsme jej asi dvakrát a opět namaloval titanovou bělobou na sklo. Jenomže tentokrát neměl být měsíc v pozadí záběru, ale přímo před kamerou. Sklo zakrývalo celý záběr. Nastal problém s odrazy světla ve skle. Celý počítač jsme zakryli černým závěsem, takže monitor na sklo nesvítí. Dalším problémem bylo osvětlení, neboť bylo nutné osvětlit pouze měsíc a to stejným způsobem jako již v jednom předchozím záběru. Takže kolem počítače a stativu s měsícem nebylo dost prostoru pro Martina, který tentokrát dělal vše sám, animoval, jel s měsícem jen zaznamenávat jednotlivé obrázky jsem musel já.

V této scéně nejen, že vychází měsíc, ale po chvíli hraní ve tmě vychází i slunce, tedy měsíc se mění ve slunce. Toho jsme docílili opět pomocí přístroje na změnu napětí. Přístroj jsme zapojili na naše nejvýkonnější světlo a pomalu mu přidávali na intenzitě a naopak na světle, jež osvětlovalo pouze měsíc, jsme ubírali. Ještě tedy bylo potřeba nasvítit pomocí zářivek Draka a Samuraje. Záběr se povedl dobře už na první pokus, ale až později jsem si všiml všech odrazů ve skle, které bylo nutné vyretušovat a také jsme omylem zavádili o stativ a měsíc v jednu chvíli změni svou polohu. Jinak jsme s spokojený s tím, jak vyšla přeměna měsíce ve slunce, stane se to plynule a pěkně.

### **2.29 Dvacátý devátý natáčecí den - 23. 11. 2006**

Opět jsme vrátili sklo na kozy, mělo by to být naposledy, původně jsme sklo neměli vůbec odnášet z „placu“, ale někdy bylo lepší jej dát pryč. Aktuálním záběrem měla být chvíle, kdy si Samuraj uvědomí, co ho čeká, že nedokáže naplnit svůj slib Drakovi a bude sežrán, tedy dobrovolně vlez do Drakova chřtánu.

Nejprve jsme měli v plánu celkový pohled a pomalé přibližování Draka k Samurajovi poté, co Samuraj přestane hrát a Drak se naštvě. Draka jsme opět připevnili nad sklo a to ještě tak, aby se s ním dalo pohybovat po dřevěné tyčce. Samuraj byl posazen na svůj

kámen, z něho vlastně skoro celou dobu natáčení neslezl. V osvětlení této scény jsme si mohli už trochu vymýšlet a udělat jej bez návaznosti, protože předcházející záběr už byl natočen (detail na starou tvář Samuraje. Pomocí světla jsme se snažili navodit dojem jitra, takového trochu ospalého mrznoucího rána. Nový začátek. Nakonec se mi tato scéna líbí ve filmu nejvíce. Drakem jsme tedy po malých kouscích pohybovali směrem k Samurajovi, ten byl přichycen k stirodurovému pobřeží jen zapíchnutými animačními šrouby. V animaci Draka měl Martin již předem dány schémata pohybů, které Drak prováděl, já osobně jsem ho pouze krotil v rychlosti, s jakou se Drak blíží k Samurajovi. Bylo velice důležité najít okamžik, kdy se Samuraj začne zvedat, kdy se rozhodne čelit svému osudu. To jsem odhadl jen citem. Zároveň jsme záběr začínali s píšťalou v ústech Samuraje, i když v předešlém záběru si ji vyndá. Je velice důležité dělat přesahy záběru, a to nejlépe na obě strany. Proto jsme i přetáhli přiblížení Draka k Samurajovi.

Dalším záběrem, který jsme tento den natočili, byl pohled na Samuraje, jak vlézá do tlamy Draka. Ve scénáři je tato scéna velice zřetelná, jak jste si ale všimli, v konečném střihu to není takto polopaticky vyjádřeno. Z kousků dřivek jsme stloukl dohromady žebřík a ten přidělal na dlouhou laťku. Pomocí dřevěné posuvné kozy se nám podařilo umístit žebřík v přibližně stejném sklonu, jaký má Drakova tlama a poté jsme nechali Samuraje dovnitř vydrápat. Moje první představa tohoto záběru byla: pohled zevnitř tlamy Draka na Samuraje jak se drží jeho zubů a vtahuje se dovnitř. To jsme také tak natočili, ale z pohledu ze strany. Vypadalo to hodně vtipně a na kontrolní projekci se nám kino vysmálo. Takže druhý den jsme tento záběr točili znova. Rovněž byla chyba v nasvícení, mnou nastavené světlo, které vycházelo z tlamy Draka, mělo podle mé původní představy vábit Samuraje dovnitř, jako by světlo na konci tunelu, ale bylo pochopeno jako chyba. V záběru jsme pokračovali druhý den, ale až poté co jsme prošli drobnou konzultací.

### **2.30 Třicátý natáčecí den - 24. 11. 2006**

Začali jsme s přestavbou scény. Následoval záběr na záda hrajícího Samuraje a Draka pískajícího přímo proti němu. Draka jsme zavěsili na lanka a pověsili opět na stojan s ozubeným převodem pro pohyb a Samuraje posadili přímo proti němu. Opět jsme si dali pozor na zdání větší velikost Draka oproti Samurajovi. Již předem jsem věděl, že vlasce, na kterých Drak visí, budou zasahovat do hory, která je za ním, takže jsem se rozhodl natočit jízdu vzhůru dvakrát a později v počítači je obě sloučit pod sebe a pak přemazat drátky, teoreticky to mohlo fungovat. Samuraj a Drak už byli na místě a stačilo jen si

správně zaznamenat rychlost pohybu s kamerou, k tomu nám posloužila destička, kterou jinak používáme jen jako klapku. Na destičku jsem si zapisoval čárky podle počtu otočení kolečkem na klikové hlavě. Podle těchto čárek jsme jízdu udělali ještě jednou s tou výjimkou, že jsme odejmuli Draka a Samuraje ze scény. Během této scény se rovněž mění denní doba, opět nastává noc. Tentokrát je západ slunce vidět na horizontu skály. To jsme vytvořili pomocí zářivek osvětlujících pozadí scény, bohužel zářivky neměly regulační kolečko, a tak jsem je přepínal ke stále nižší intenzitě světla. Jen těchto pár fází stačilo k navození zdání západu slunce, v počítači jsem poté udělal z těchto záběrů prolínačku a digitálně dokreslil měsíc a hvězdy. Skály bez zadního osvětlení oblohy vypadaly správně zmrzle a domnívám se, že získaly hodně zimní atmosféru, i když tento záběr v konečném výsledku vypadá dosti uměle a divadelně. Rovněž mne mrzí, že jsem zapomněl Drakovi do tlamy zuby, takže pozorný divák si povšimne, že je Drak nemá. Při retušování později v počítači můj nápad s jízdou bez Draka nevyšel a po vymazání vláken se hora za Drakem cukala a trhala, proto jsme se rozhodl zvolit menší zlo a nechat v záběru vlákna nevymazaná.

Tento den jsme natočili tento záběr jen jednou.

### **2.31 Třicátý první natáčecí den - 28. 11. 2006**

Po několika dnech volna jsme se vrátili do ateliéru a shledali, že záběr, který jsme před několika dny točili, není dobrý. Drak se v něm příliš kývá a dělá divné pohyby do stran. Natočili jsme tedy jízdu ještě jednou s tím, že postup jsme ponechali stejný jako předešlý natáčecí den.

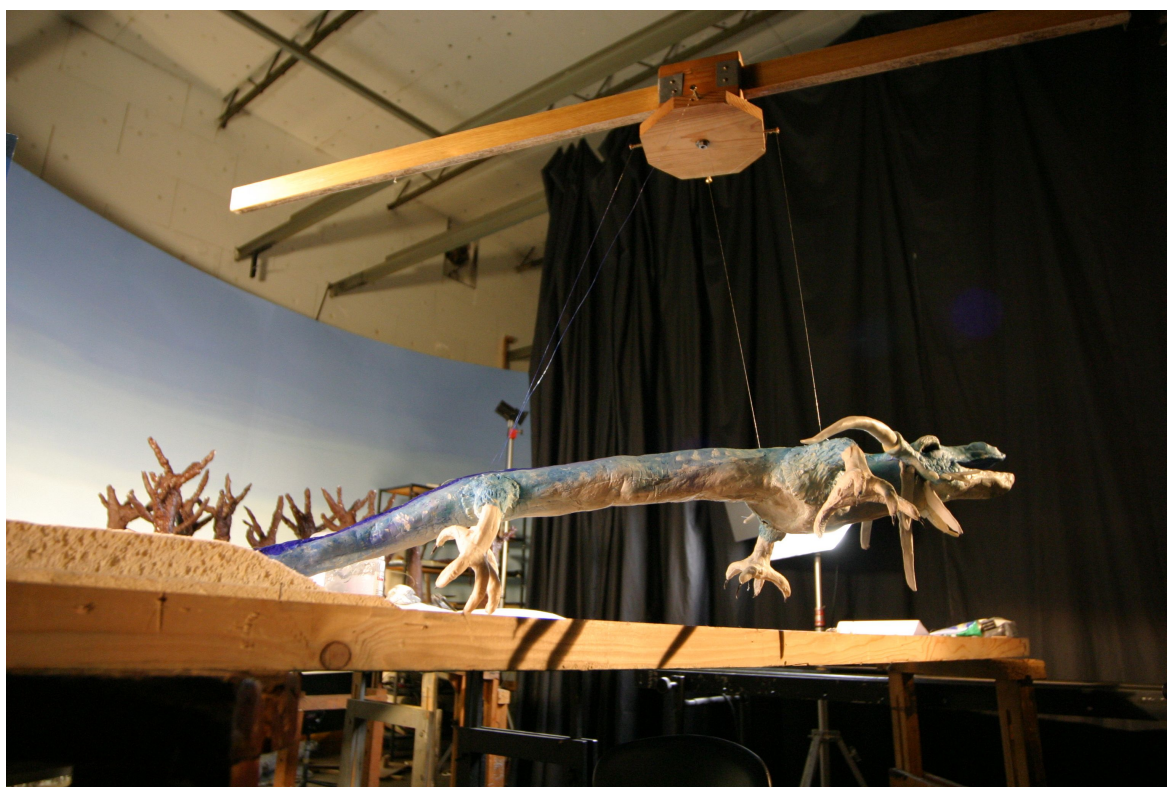
### **2.32 Třicátý druhý natáčecí den - 29. 11. 2006**

Již zbývalo jen pár záběrů s Drakem a scény u jezera byly natočené. Bohužel to nejtěžší jsme si nechali nakonec. Nejprve jsme se vrhli na záběr, kdy Samuraj je už v Drakově žaludku a Drak se chystá vzlétnout do vzduchu. Ve scénáři měla kamera pomalu jet po Drakově těle směrem od hlavy, ale to se ukázalo jako nemožné, protože se s kamerou nedalo dostat dobře blízko k Drakově hlavě a zaostřit. Takže jsem se spokojil s kompozicí začínající o kousek dál na Drakově těle. Dalším problémem se ukázala jízda kamerou, protože jí vadila lanka, na kterých byl zavěšen Drak. Snažili jsme se o to, aby se Drak poté, kdy se narovná, plynule otočil a vlétl směrem do kamery a následně do levého horního rohu, zatímco je vidět Drakova spodní část těla. Problematickým se ukázal právě



mnou zamýšlený plynulý pohyb Draka, jeho lehká otočka. První natočená verze byla hodně sekaná a špatná. Poté nás ale napadlo přivázat Draka na dřevěný kříž volněji a tím jsem docílili toho, že Drakem šlo kývat a za pomoci otočného kola zespodu kříže jsme Draka po malých kouscích otočili směrem ke kameře a poté už jen posunovali po dřevěné laťce, na které visel. I přes skepsi mého animátora jsme tento záběr nakonec natočili téměř přesně podle scénáře.

Bohužel již před točením tohoto záběru se stalo to, čeho jsme se nejvíce obávali, Drak se zlomil přesně uprostřed. Jediné štěstí bylo, že s ním chyběl jen jeden záběr, ten se ale změnil k nepoznání. Pro výše popsany záběr jsme Draka obalili lepicí páskou a od pana Janotky jsem získal kousek hliníkového drátu a tak jsme ještě tělo Draka dali do dlahy z drátu. Celkem to drželo, ale začal jsem hledat nové možnosti konečného záběru s pohledem na celého Draka jak létá nad vodou.



Obrázek 8: Pohled na zavěšeného Draka na animačním rameni

### 2.33 Třicátý třetí natáčecí den - 30. 11. 2006

Původně měl Drak vzlétnout vysoko nad jezero, udělat salto vzad a šikmo vletět do vody. Nejenže nám tedy Drak praskl, ale samotný nápad s přemetem se zdál mému animátorovi neproveditelný. Původně se přemet vzad měl odehrát na drátu, který by vedl

skrz Draka a on by na něm klouzal. Problém nastal už v tom, že se drát pod tíhou Draka propadal a nedržel na svém místě. Poté nám praskla kostra uvnitř Draka. Takže jsme museli narychlo přijít s nouzovým řešením problému. Vznikla tedy montáž záběrů na letícího Draka, kterou vidíte ve finálním střihu. Nakonec se nám povedlo šikovně pověsit Draka na vlasce - pouze za zadní a přední nohy s tím, že jsme po malých kouscích odmotávali zavěšený vlasec a Drak pomalu klesal. Pomohla i gravitace, protože Drak se sám od sebe dostával do horizontální polohy pro přímý let do vody. Tento záběr jsme ale natočili až o dva dny později. Tohoto dne jsme natočili tři záběry pro stoupající koláž. Jediným zajímavým záběrem je okamžik, kdy je kamera umístěna na hřbetě Draka a divák má pocit jako by na Drakovi letěl. Bohužel tato sekvence se nakonec ukázala příliš krátká na to, aby si to divák mohl dosyta užít. Hlavu Draka jsme přivázali na prkno a to jsme přidělali zespodu ke kameře. Nic jsme v tomto záběru neanimovali. Martin pouze točil co je rychleji klíčkou kamerové hlavy a zároveň ji tlačil po jízdě. Já jsem se snažil co nejrychleji mačkat na klávesnici enter a zaznamenávat tak jednotlivá okna do počítače. Na tomto postupu jsme se každý párkrát prostřídali a poté jsme z hotových jízd vybrali tu nejlepší.

### **2.34 Třicátý čtvrtý natáčecí den - 1. 12. 2006**

Pokračovali jsme v natáčení záběru se vstupem Samuraje do Drakovy tlamy. Tentokrát jsme použili i střih, natočili jsme detail nohy, jak našlapuje do Drakovi pootevřené tlamy. Šlo o to tento záběr nenatočit příliš „Trnkovsky“, stále se mi zdálo, že záběr je moc dětinský a moc názorný, ale nedovedl jsem si film bez něj představit. Nakonec jej však diváci neuvidí.

Stále jsme se snažili ukázat vznešenější kráčení Samuraje do tlamy Draka. Natočili jsme například, jak jde hrdě s hlavou vztyčenou a nebo jak trochu váhá.

Později, kdy jsme tento záběr natočili už asi potřetí, jsem byl přesvědčen, že mám minimálně jednu použitelnou verzi. Zároveň mne napadla ještě další verze tohoto záběru a to nejen ukázat, jak Samuraj leze do Drakovy tlamy, ale doprovodit to ještě jeho pohledem. Udělali jsme první pokus s jízdou do Drakovy tlamy. Jízda se postavila přímo proti hlavě Draka a po malých kouscích se do ní najíždělo. První pokus se nepovedl, protože kamera nebyla zaostřena a k tomu se Drak kýval.

### **2.35 Třicátý pátý natáčecí den - 5. 12. 2006**

Tento den jsme natočili pohled do tváře Samuraje než vejde do tlamy Draka. Zabralo to jen chvilku. Poté jsme se pustili do záběru, kdy Drak udělá ve vzduchu přemet a začne padat do vody, jak jsme již psal dříve, nakonec jsme vymysleli způsob, jak tento záběr natočit. První pokus nedopadl tak dobře, ale druhý se nám již povedl, museli jsme si jen dát pozor, t v kolika fázích tento pohyb provedeme, aby nebyl moc rychlý. Celý pohyb jsme proto natočili hodně pomalu s tím, že některé fáze pohybu se později odstraní. Dobře se nám tedy povedlo natočit pohyb, kdy se Drak po zádech začne řídit střemhlav dolů, ale chyběl nám jeho let vzhůru, ona předehra k tomuto pohybu. Takže jsme se to pokusili dodatečně navázat. Nakonec se to ale příliš dobře nepovedlo, zato se nám povedlo dobře navázat na dohru tohoto oblouku. Martin dokázal v ruce udržet Draka a postupně s ním zaletět až mimo záběr kamery. Sám přitom stál občas v záběru, takže se později musel vyretušovat. Nakonec se ale do střihu dostala jen otočka na vrcholu letu Draka.

### **2.36 Třicátý šestý natáčecí den - 6. 12. 2006**

Nastal den, kdy bylo na řadě rozkouskovat Draka bez kostry. Draka bez kostry jsme si nechali udělat za účelem rozřezání na kusy, tímto způsobem se budeme snažit navodit dojem jeho potopení do vody. Nejprve jsme tedy vrátili na „plac“ sklo, které zastávalo vodu. Jenomže jsme jej nepoložili na kozy, aby vodorovně, ale postavili s malou odchylkou kolmo k podlaze. Proti sklu se postavila jízda s kamerou a k ní se přilepila dřevěná tyč. Mělo to vypadat tak, že Drak vjede do vody a kamera ho sleduje s tím, že před ponořením Draka se zastaví a divák vidí jak Drak mizí ve vodě. Velice by se mi bývalo líbilo, kdyby kamera Draka sledovala i pod hladinu a on zmizel ve víru bublin, ale s kamerou pod sklo nešlo zajet a natočit tento záběr pomocí počítače a třeba 3D vody se mi nezdálo dobré. Takže pod kamerou bylo dřevo, na které se přilepil Drak a tak měl mít divák opět pocit, že letí na jeho hřbetě. Kamera se rozjela hodně rychle a pak začala zpomalovat, aby ji Drak předběhl a zajel do vody. Nejprve jsme si to zkusili s kouskem papíru, který nám symbolizoval Draka, postupně jsme ho ustříhávali tak, jak by měl Drak mizet. Vypadalo to dobře. Nastal tedy čas scénu nasvítit. Nešlo ale zakrýt stín kamery vrhaný na vodní plochu, do určité chvíle vypadal jako stín Draka a to bylo úžasné, jenomže jakmile začne Drak mizet pod vodou stín kamery nemizí. Dlouho jsme hledali nějaký kompromis a ani pan Krupa nám nedovedl poradit. Pořád se na hladině objevoval nějaký stín, který jsme nechtěli. Nakonec jsme museli přistoupit na kompromis, kdy je stín

kamerou vrhán na sklo, ale není tak znatelný a dalo by se ho považovat za přirozený jev na vodě.

Když bylo nasvícení hotové, mohli jsme začít natáčet. Rozhodli jsme se udělat záběr pozadu, začít s hlavou Draka téměř na skle a postupně s ním odjíždět dál od skla. Na prvním záběru se nám ještě nepodařilo skrývat Draka postupně s odjezdem, ale podruhé jsme to již dokázali. Po malých úsecích jsme ho stahovali s dřevěné laťky pod kamerou. Záběr byl tedy z půlky hotov, chybělo jen natočit ponoření Draka. Bylo jasné, že lepší je udělat ponor po malých kouscích s tím, že se poté některé fáze pohybu nepoužijí. Vnoření jsme už točili normální cestou, nejprve jsme s Drakem přijeli na stejné místo jako když se dotýká tlamou skla a začali řezákem na papír kousek po kousku Draka ubírat. Kousky jsem se snažil dělat rovnoměrně s vědomím, že se nám to musí povést na první pokus. Nerozřezal jsme Draka na příliš malé kousky, aby pro případ druhého pokusu ho šlo celkem obstojně slepit. Vždy, když jsme kus uřízl, a s jízdou se pohnulo tak, aby se zase Drak dotýkal skla, jsem kolem jeho těla udělal gelem na vlasy vlnky. Postupně tedy vznikalo ponoření Draka do vody. Na první pohled se zdálo vše v pořádku, ale stažením do Aury jsem si nebyl tak jistý. Drak se ponořil do vody jako kdyby vstoupil do zdi. Tento záběr nefungoval, byl příliš prkenný. Drak zajel do skla. Začal jsem tedy přemýšlet o možnosti zlepšení. Záběr potřeboval skutečnou vodu. Natočil jsem tedy šplouchání přímo do kamery s tím, že se později do obrazu nakličuji přes Draka. Pomocí stříkácí pistole jsme stříkali na sklo umístěné před kamerou. Nakonec se ale ani tato varianta nepoužila. Napadlo mne úplně jiné řešení.

### **2.37 Třicátý sedmý natáčecí den - 11. 12. 2006**

Nová varianta ponoření Draka, kterou jsme natočili den po první variantě s rozřezáním, vyžadovala spolupráci s naší kolegyní Janou Julínmkovou. Využitím podobného principu, jakým byla přeměna měsíce, jsme vytvořili ponoření Draka do vody. Před kameru se postavilo sklo, jež zakrývalo celý záběr na hory v pozadí, ty jsme opět postavili a sklo dali natrvalo pryč. Na sklo před kamerou Jana pomocí akrylových barev namalovala vodu, přesně tak, jak by v daném záběru vypadala voda tvořená sklem. Martin a já jsme zatím na animační pojezd připojili Draka na šikmo tak, aby se dal po této šikmé dráze posouvat a navodil tím dojem, že se potápí.

Martin postupně popotahoval pomalu Draka dolů a Jana malovala vodu jezera. Ve chvíli, kdy se Drak dotkl hladiny, udělala pomocí štětce a barvy rozvlněnou hladinu a

cákání vody. Záběr se povedl a hned se stal náhradou za rozřezaného Draka. Při bližším zkoumání sice přijde divák na to, že tam tento záběr jaksi nesedí, ale mě jde hlavně o dojem ponoření.

Velkým problémem se ale v post produkci ukázalo to, že se ve skle, na které Jana malovala, odráží okolí včetně kamery a Jany samotné. Bohužel jsme si toho na malém náhledovém okně Aury nepovšimli.

Tímto záběrem končí natáčení s horami a vodou.

### **2.38 Třicátý osmý natáčecí den - 12. 12. 2006**

Zbývalo tedy natočit jen úvodní sekvence s pochodem po krajině a po lese. Do konce natáčení už nám zbývalo jen pár dní, takže jsme se rozhodli, že vše dotočíme během příštích dvou dnů. Začali jsme s kompletní přestavbou scény, vše, co jsme nepotřebovali se dalo stranou. Bohužel již před několika dny jsme přišli o část natáčecího prostoru, neboť si vedle postavil scénu Tomáš Holub. Rovněž jsme přišli o dvě světla s modrou zářivkou, ta se musela vrátit, protože byla dodána omylem, zbylo nám tedy jen jedno. Postupně jsme tedy přestavovali náš malý prostor z jezera v zasněženou pláň. Již předešlého dne jsem připravil všechny kulisy pláň.

Prvním záběrem dne byl první záběr z filmu, jízda po stopách Samuraje až k obzoru. V realu scéna vypadala tak, že se před sebe daly dvě stirodurové desky symbolizující sních s vyhloubenými Samurajovými stopami. Obě desky byly za sebou a přišroubované k prknu s odklonem o několik stupňů. Za zadní deskou jsme přidělali ještě jedno prkno, po kterém sestupoval Samuraj. Prkno mělo již předem vyvrtané dírky na animační šrouby. Záběr byl připraven a i rychle natočen. Samozřejmě se natočil i přesah pro střih - Samuraj v záběru naprosto zmizí.

Dalším záběrem byla rovněž chůze po pláni. Tentokrát šlo ale o scénu, kdy Samuraj jde směrem k horizontu a kamera ho sleduje z dálky. Opět jsme použili prkno s předem vyvrtanými kroky a před kameru se postavila stirodurová na bílo nabarvená deska, která se stejně jako desky předtím našikmo připevnila na dřevěnou kozu. Původně stavba této scény měla vypadat jinak, mělo být vidět, jak Samuraj rozráží nohama sních, ale nebylo to možné časově stihnout. Samuraj se měl původně pohybovat na lyžích z dřevěné látky a sunout se solí zasypaným průsmykem, použila by se hrubší sůl na sypání silnic, která má velké zřetelné krystaly. Záběr se povedl hned na poprvé a to i s tím, že Samuraj se

uprostřed zastaví a dívá se před sebe a pak se zase rozejde. Bylo ale důležité pro střih natočit i to, jak vchází a vychází z obrazu.

Další záběr byl, jak kamera jede a sleduje Samuraje při příchodu k lesu. Stavba scény zůstala stejná, jen se přidaly na jednu stranu stromy a posunul se stirodurový díl, aby nevypadal tak nápadně podobně jako v předcházejícím záběru. Jízdu jsme již měli nachystanou předem. Opět bylo důležité načasování, aby se nestalo, že jízda je moc napřed a nebo Samuraj moc pomalý a pozadu. K takovým to účelům jsme si pomáhali „animační paměť“, šlo o drát s těžátkem na konci, kterým jsme si označili na monitoru jeden bod, kterého jsme se drželi. Nebo jsme si bod na monitor nakreslili smývatelným fixem. Tímto způsobem se rovněž hlídalo to, aby tělo Samuraje v pohybu neplavalo, hlava držela stejnou výšku celý průběh pohybu. Napodruhé se nám podařilo záběr natočit dobře. Bohužel z důvodů zachycování tempa se tento záběr do konečného střihu nedostal. Býval by se využil pouze v případě, kdyby se natočilo i jak Samuraj vstupuje do lesa, ale přesně v místě, kde přišel k lesu, končilo prkno, a animátor nemohl pokračovat. Samuraj tak zůstal stát těsně před lesem.

Třetím záběrem dne byl pohled na Samurajovy nohy stojící ve sněhu, zatímco v dálce je vidět kousek lesa. Původně jsem chtěl tímto záběrem jen naznačit, kam směřuje, zmást diváka, ale nakonec je velice jasný. Použilo se kousku pobřeží a na něj se postavil Samuraj, v dálce se postavilo několik stromů a záběr byl připraven. Do finálního střihu se dostala jen statická verze. Pohled pouze na nohy Samuraje, žádný pohyb, ale natočilo se i jak pohybuje rukama a poté vykročí směrem vpřed. Bylo tedy hotovo téměř všechno z prvních záběrů.

Souběžně s natáčením na velkém „place“ jsme si rezervovali i jednu animační kóji, kde jsem točil tři záběry pod kamerou umístěnou horizontálně. Natočil jsem zde záběr na oko Draka, jak se otevře a zavře. Dračí oko jsem vymodeloval z modelíny a jinak nasvítíl, aby vypadalo jako pod vodou, a tím se zdá být téměř k nerozeznání od pravého na loutce Draka. Na natáčení jsem měl pouze jednočipovou kameru a je to znát. Jako třetí záběr jsem natočil mezihru, která nemusela být použita a nakonec ale je, jedná se o ukázkou toho, jak plyne rychle čas. Použil jsme jako podklad modrou desku a nad ní jedno sklo stejného druhu jako sklo použité na jezero jen s tou výjimkou, že bylo menší a nemělo spodní vybarvení vlnovkami. Použil jsme pro tento záběr techniku multiplánu klasickou pro poloplastickou animaci. Díky tomu se mohly rybičky pohybovat pod sklem a vypadat věrohodně - šlo o dvě rybičky vytvořené z modelíny- jezdily po skle umístěném pod

sklem vodním. Jako listy jsem animoval reálné listí ze stromu. Tání ledu znázorňovalo umývání zaschlého gelu na vlasy se skla, který jsme předtím použil na vytváření vlnek na hladině.

### 2.39 Třicátý devátý natáčecí den - 13. 12. 2006

Pokračoval jsem v natáčení mezihry z předešlého dne. Doplnil jsem pasáž o kousky ledu plující po vodě, nakonec se však do konečného střihu nedostaly. Zkusil jsem je animovat i post produkčně, ale stále to nebylo ono. Pohybující kry jsou tedy asi vrcholem animátorského umu. Ještě jsem natočil pohled do Drakových očí za bílého dne pro krátký prostřih do jednoho z konečných záběrů filmu. Poté jsem vše uklidil a odevzdal správci. Je velkou výhodou mít takto velký ateliér, můžete pracovat na dvou věcech zároveň. Mít jakýsi druhý štáb. Zatímco jsem si hrál s ledovými krami, Martin animoval na velkém „place“ ještě jednou pohled přes Samurajovy nohy a na les.

Nakonec jsme si nechali záběr, který byl asi tím nejsložitějším na celém filmu. Pohled ze shora na Samuraje, jak jde lesem a pomalu se ztrácí ve větvích, aby pak nakonec vyšel zpoza stromu a šel dál. Ve scénáři jsem v tomto záběru chtěl ještě otočit kameru o 90°, ale pak jsme si uvědomili, jak by to bylo těžké nejen na stavbu scény, ale i na synchronizaci. Tento pohyb kamerou měl předznamenávat, že se stane něco děsivého a divného, měl předznamenávat, že Samuraj vkročil někam, kam neměl. Začali jsme tedy se stavbou záběru s tím, že pohyb omezíme pouze na jízdu. Postavili jsme na bílo nabarvenou desku tak, aby svírala s podlahou alespoň 45°. To jsme udělali z důvodu nedostatku velkých stromů. Vedle desky jsme postavili kameru posazenou na jízdě a zároveň rameni, takže jsme ji mohli natočit dolů a ona sledovala dobře Samuraje z téměř kolmého pohledu. Na přední část desky jsme přišroubovali velké stromy ze sádry a dozadu ty malé, takže ze začátku je vidět Samuraj jako malý a jak jde výš, tak se zvětšuje, ale zároveň mizí mezi větvemi. To jsme udělali tak, že z papíru jsem vystříhl verzi pohledu na stromy ze shora. Tuto rekvizitu jsem nabarvil nahnědo a položil na malé stromy v pozadí. Takže jízda opravdu končila v hnědé až černé barvě stromů. Vypadalo to přesně jako ve scénáři: Samuraj zmizel ve větvích. Když jsme přidělávali stromky, tak jsme dbali na to, aby pro Samuraje vznikla cestička, ale ne zas příliš okatá a viditelná, spíš taková přirozená. Poté jsme začali vyvrtávat díry na animační šrouby. Pak už jen stačilo zasypat místa kde prosvítalo dřevo a bylo hotovo. První záběr byl hodně zkušební, ukázal nám, jak nemáme s jízdou pohybovat moc rychle. Předjela Samuraje a on zmizel ze záběru. Chtěl jsem, aby

jízda na konci zrychlovala, takže jsme se nakonec trefili až napotřetí. V původním scénáři byl Samuraj přesně uprostřed, od tohoto jsem rovněž upustil, protože jeho cesta lesem byla moc klikatá. Nakonec dokonce skončí ve stromě, tedy před stromem a Martin ho animoval tak, že nechal jednu nohu před stromem přidělanou a po kouskách oddaloval Samurajovo tělo. Nejhorší a zároveň jeden z nejlepších záběrů filmu byl po několika hodinách a pokusech hotov.

Už tedy zbývalo natočit jen procházku lesem, tři záběry, které jsme si schovali pro jednu scénu jen s drobnou přestavbou. Šlo o to natočit jízdu toho, jak Samuraj jde lesem s tím, že navazujeme na jízdu z pohledu z výšky, takže musíme začít tam, kde se předtím skončilo, tedy v hnědočerné barvě papíru. Ten byl s několika stromy postaven co nejbližší kameře, papír se dal na začátek jízdy kameře do záběru a stromy o kousek dál byly připevněny na kozy, tak bylo možné je přemísťovat. Za stromy se na kozy přidělala sněhová závěš ze stiroduru a za ni se postavil stůl, na který se přišroubovaly stromy a vyvrtaly díry pro animační šrouby. Zde se bude pohybovat Samuraj. Nejdůležitější pro návaznost na minulý natočený záběr bylo udržet stejnou rychlost jízdy, což se nám povedlo hned na poprvé a pak se pomalu ubírat tak, až se příjemně zmírní. Samuraj tedy vyjde zpoza stromu (papíru) a jde dál a dál, pak zmizí za stromem. Následuje stříh a točíme detail, jak se vynoří zpoza stromu a udělá dva kroky a opět zmizí za stromem. Těžko si během promítání všimnete, že první scéna v lese je stejná i poté co se vynoří Samuraj zpoza druhého stromu. Pouze jsme přehodili několik stromů a jeden dodali pro to aby zakrýval kus pozadí před kameru. S touto chůzí byl Martin hotov rychle a celkem bez problému na první pokus. Tak byl tedy dokončen poslední záběr.

Ještě jsme natočili dvě jízdy kamery do Drakovy tlamy, protože s tím, co už natočeno bylo jsem, jsem nebyl stoprocentně spokojen a zároveň jsme měli čas a chuť něco ještě točit.

Po několika měsících dřiny jsme byli hotovi a naprosto vyčerpaní, nakonec i o týden dříve, ačkoliv to tak původně nevypadalo. Tento týden jsme využili ke kontrole všeho natočeného. Zkontroloval jsme, zda máme vše podle scénáře natočeno, ale pracovní prostor jsme ještě neopouštěli, jen trochu poklidili. Naštěstí nebylo třeba nic dotáčet, ale k hotovému filmu jsem ještě byl na míle daleko.



### **III. DOKONČENÍ**

## 2 POST PRODUKCE

### 2.1 Retuš

Poté, co jsme měli všechny záběry podle scénáře natočené, nastal čas post produkce. Začaly se opravovat chyby v obraze. První věcí, jež nás čekala, bylo dostat celý natočený materiál z počítače, na který jsme snímali, do počítačové učebny, kde bude post produkce probíhat. Za tímto účelem jsem si již dříve zakoupil externí přenosný velkokapacitní harddisk, který se pomocí USB kabelu připojuje k PC. Doporučuji pořízení tohoto zařízení každému, kdo to myslí s animací vážně, takový harddisk je naprosto nepostradatelný.

Veškerý natočený materiál, okolo 50 gigabajtů dat jsme tedy přesunuli na počítač určený k post produkci. Počítač měl potřebný software, který se na úpravy používá. Samozřejmě byla tedy Aura 2, pomocí tohoto programu jsme již kontrolovali animaci při natáčení, dále bylo třeba Adobe Photoshopu, pomocí kterého se upravovaly jednotlivé nasnímané fáze. K dispozici nám rovněž byl program pro profesionální úpravy filmu Adobe After Effect verze 7. S tímto programem jsem neměl zkušenosti, takže jeho použití pro různé programové retuše mne ani nenapadlo.

Retuš je upravení obrazu, v našem případě jde o vymazání různých předmětů na scéně, které tam nemají co dělat a nebo vlasců, na kterých visel Drak. První fází bylo, že jsme si s animátorem Martinem rozdělili jednotlivé záběry, které budeme retušovat. Samozřejmě, že retuš nebyla potřeba u všech záběrů. Každý jsme si tedy vzali některé záběry a nastoupili dlouhou cestu k čistým obrázkům. Nikdy by mne nenapadlo, že tato fáze bude trvat tak dlouho, jenomže některé záběry se retušovali několik týdnů. Základní postup měly všechny retuše stejný. K retušim jsme použili program Aura, pro tento proces se v běžné praxi používá program After effects, ale my jsme jej neznali. Takže jsme automaticky sáhli po Auře, zastaralém, ale stále podle mne nejlepším programu pro animaci ve 2D prostoru pomocí jednotlivých nasnímaných obrázků. V auře jsme se učili animovat celé tři roky, takže tento program byl pro nás jasnou voůbou. Prvním krokem bylo natažení celého záběru do programu. Poté se záběr zkopíroval, program umožňuje práci ve vrstvách takže, když dáme pod tento natažený záběr jiný, budou se překrývat a když pak vymažeme něco v záběru, který je nejvýše, dostaneme v těchto vymazaných místech pohled na záběr pod ním. Tímto způsobem jsme prováděli i korekce lanek a jiných věcí, které nepatřily do záběru. Tam, kde byl vidět vlasec, jsme jej vymazali a záběrem pod tím jsme hýbli o kousek vedle, kde vlasec už vidět není. Takto se postupovalo okénko po okénku, někdy se

dalo tímto postupem přemazat i více okem, ale většinou nikoliv. Další „trik“, který se na retuš dal použít, je tzv. razítko, kdy se vybere okolí kolem místa s vlascem nebo čímkoliv, co chcete přemazat, vlasce samozřejmě vybrat nemůžete, poté si nastavíte funkci nakopírování tohoto výběru a překryjete tímto výběrem vlasce. Je to velice jednoduché. Bohužel z důvodu malého televizního rozlišení nasnímaných obrázků (720 x 576 dpi) jsou tyto zásahy o něco více patrné, než kdybychom snímali na rozlišení dvojnásobné, ale to nám nebylo na začátku umožněno s tím, že to stále není standard. Dnes už to standardní téměř je. Dvojnásobné rozlišení by umožnilo, aby takto drobné opravy na obraze nebyly tak patrné, upravovalo by se větší množství pixelů, takže úprava by byla mnohem citlivější. V minulém semestru jsem na televizní rozlišení snímal několik záběrů do videoklipu a později jsem toho hodně litoval, jelikož zelené pozadí umístěné za loutku nešlo dostatečně dobře vyklíčovat (odstranit), stále za sebou nechávalo několik pixelů a narušovalo to tím kresbu a tvary postavy stojící před ním. Až při kontrolních projekcích na plátno se dalo odhalit, kde je jaké místo správně vymazané, některá špatně smazaná místa „přeblikávala“ a byla hodně viditelná. V budoucnu bych již nerad něco na takto malé rozlišení točil. Pokračovali jsme tedy dále s retušováním vlasců, nechtěně vstrčených prstů, much procházejících se po scéně a dalších. Postupně jsme takto vyčistili všechny záběry, což trvalo několik týdnů. Nejhůře šlo retušovat v záběrech, kdy se hýbe kamera, vlasce nebyly stále na stejném místě, a tak se opravdu musely mazat fáze po fázi. Při retuši jízdy, kdy se Drak dívá na flétnu, to trvalo nejdéle, v konečném výsledku je to i vidět, jelikož vlasce prochází tlamou Draka a on sám se hýbe, nebylo možné více vymazat, dokonce jsem k tomu začal využívat After Effects. Jenomže ani v tomto jinak profesionálním programu to nebylo lehčí. Tím začalo mě studium Adobe After effects, dnes jsem již schopen v tomto programu operovat. Martin při retuších používal i postupu pomocí kreslení vlasce rukou po jednotlivých kouscích s tím, že se na ně přenášely body nacházející se vedle vlasce. Všechno šlo hodně pomalu a dostávali jsme se do pěkného skluzu. Nakonec jsme ale v jednom záběru nechali vlasce být, jde o jízdu začínající na zádech Samuraje a končící pohledem na horu. Zde jsme je nechali z důvodu menšího zla, při vymazání se obraz v místech vlasců ztelně třepal. Bohužel můj nápad s dvojitou jízdou a jejím překrytím zde nevyšel, když jsme měli i druhou jízdu bez Draka a vlasců natočenou.

Po několika týdnech jsme tedy měli kompletně všechny záběry vyretušované a připravené ke konečné animaci.

## 2.2 Animace v počítači

Během natáčení se nám podařilo zaznamenávat nejenom jednotlivé záběry, ale také jsme zaznamenávali více fází pohybu a více výdrží Samuraje a Draka. Během provádění retuší jsme tyto přesahy vyhazovali, ale ještě jsme jednotlivé záběry neanimovali, pouze jsem si ulehčovali práci s úpravou počtu jednotlivých fází. Vypouštěli jsme takovéto statické záběry s vědomím, že je tam později budeme muset opět nějak zasadit, nešlo tedy o animaci ani fázování ale o pouhé usnadnění práce v retuši. Nakonec jsme měli jednotlivé záběry ve vyčištěném a celkem dobrém obrazovém stavu, ale zato bez výdrží a jen lehce správně načasované.

Postupně jsme tedy opětovně natahovali jednotlivé vyretušované záběry do počítačového programu Aura. Doplnovali výdrže a hlídali správné pohybové načasování, v některých případech jsme začali i řadit záběry za sebe. Jednalo se třeba o okamžik, kdy Samuraj prochází lesem, kamera ho sleduje a jen na malou chvíli, poté co zajde za strom, se nám objeví jeho obličej. Některé záběry bylo i třeba obrátit, pro ulehčení jsme některé jízdy točili pozpátku. Během animace jsme si rovněž začal uvědomovat nedokonalosti, některé záběry byly moc krátké, jiné dlouhé. Pomalu jsem se začínal bát, zda se nám podaří celý film slepit stříhem dohromady a udělat z něho celistvé dílko. Rovněž se začaly objevovat drobné chyby v práci se světlem, ale to se bude řešit až později při stříhu ve stříhačském programu. Všechny záběry se tedy kompletovaly a pomalu se mohlo jít do střížny. Postupně se rovněž prováděla kontrolní projekce na velkém plátně v kině.

Poté, co jeden záběr byl doanimován, vše vypadalo jako kdyby jsme jej vyexportovali z Aury jako soubor obrázků BMP, tedy ve stejném rozlišení, kvalitě a nastavení, v jakém byl obrázek do programu nahrán. Takto se postupovalo s každým záběrem. Dalo se to udělat ještě jinak, a sice exportovat jednotlivé záběry jako video bez komprese. Domnívám se ale, že kvalita videa bez komprese a jednotlivých obrázků, je jiná. Je možné, že při exportování videa se trochu kvalita zhorší, a proto jsme zvolil cestu přes jednotlivé obrázky. S těmito obrázky se tedy mohlo jít pracovat do stříhového studia.

## 2.3 Stříh

Jak jsem již uvedl, se všemi záběry se přešlo z učebny určené pro post produkci do malé místnosti u ateliéru Karla Zemana nazývané Malý AVID. Místnost je vybavena třemi počítači pro stříh videa a programem, který se jmenuje Avid. Malý se mu říká pro

nepřílišnou vybavenost a pro menší výkon počítačů. Ale funkčně je stejný jako jeho větší bratříček, ve kterém se nachází dokonce televize na náhledy.

Všechna má data byla tedy přenesena do Avidu a připravena ke střihu, jenže zde byl drobný problém. V programovém prostředí Avidu jsme nikdy nepracovali, absolvoval jsem pouze jedinou hodinovou lekci. Takže první den zavřený ve střihu jsem se pouze učil, jak se s programem zachází. Postupně během prvního dne jsem objevoval nový svět. Na konci jsem ale už celkem dokázal do Avidu natáhnout jednotlivé záběry a pěkně je seřadit za sebou podle scénáře. Takže se mi naskytl první ucelený pohled na dílo.

Postupně jsem tedy začal s prvními pokusy o střih. I přes drobnou chybu, kdy jsem celý projekt jednou vymazal a musel začít znovu, jsem za dva dny stihl udělat osm verzí střihů. I ovládání programu, které se mi zdálo na začátku složité, bylo nakonec velmi lehké, samozřejmě, že jsme do programu za tak krátkou dobu plně nepronikli, ale základy jsem zvládl dobře.

V jednotlivých střizích jsem si pohrával hlavně se sletem záběrů, různě jsme je přehazovali a zkoušel, jak do nich vnést pomalé tempo. Po prvním střihu bylo ale jasné, že jednotlivé pasáže, tedy chůze na začátku, hraní u jezera, Drak - jsou nerovnoměrně dlouhé. Samurajova chůze po pláních trvala něco přes tři minuty, hraní u vody pak dvě a dvě i záběry Draka. Bylo mi jasné, že se bude hodně střihat. Ale se svými prvními pokusy jsem byl celkem spokojen. Hned první projekce mne však vyvedla z omylu a ještě téhož večera jsme já a Martin Kublák sedli do střizny a střihali až do tří ráno. Věděl jsem, že se bude krátit. První střih měl kolem deseti minut, ale taky mi bylo jasné, že já s dobrým srdcem jen málo, který záběr vystřihnu. No a právě k tomu tu byl Martin Kublák. Celou noc jsme střihali a bavili se o filmu, hledali jsme tempo, dávali jsme pozor třeba na Samurajovy kroky, aby přesně pasovaly. Hledali jsme rytmus filmu. Ano, Martin Kublák měl připomínky k návaznosti některých záběrů, ale mně jako autorovi se zdály dobré. Některé slety střihů jsou sice trošku zvláštní, to uznávám, ale mě se líbí. V konečném střihu jsme použili i záběry, které mi ani jako použitelné zprvu nepřipadaly. Již během prvních střihů jsem použil záběry, které byly jen alternativní, proto abych prodloužil například pasáže pískání na flétnu. V původním scénáři bylo záběrů na hrajícího Samuraje méně, než je v konečném střihu.

Postupně se tedy zkracovalo a střihalo, program umožňoval i přidávání jednotlivých fází pohybu do animace. Mnoho záběrů nakonec zůstalo nepoužito, myslím, že jsem vystřihali

asi jednu až dvě minuty animace. Například původní sekvence, kdy Samuraj přichází k lesu, zmizela úplně. Ale filmu to jen prospělo. Zmizelo i vkročení Samuraje do Drakovy tlamy, které jsme točili několik dní. Ale návaznosti záběrů při „sežrání“ Samuraje to jen prospělo. Nakonec i díky hudbě je tento okamžik, kdy kamera pouze jede do Drakovy tlamy, vrcholem filmu.

V záběru z ptačí perspektivy jsem musel kvůli návaznosti kroků vystříhat i celá okénka je to scéna jak Samuraj jde do lesa a kamera je nad ním a sleduje jeho kroky a pak se ztratí ve větvích, které se změní ve strom. Na „place“ jsme to natočili na opravdovém stromě, ale tato jízda po něm s musela vystříhnout pro navázání na kroky Samuraje. Tento trik jsme tedy posléze musel doplnit v počítači znova. Opět v Auře, myslím že to na tom záběru je i vidět.

Bohužel jsem ještě neměl sestavenou titulkovou listinu, takže titulky na konci filmu jsme nechali otevřené do černé barvy. Nakonec jsme tedy ve tři ráno měli hotový finální střih s tím, že zítra bude odvezen na Slovensko za zvukařem a začne se zvučit.

Ráno jsme se na film podívali znova. Byl jsem spokojen, nakonec to dopadlo celkem dobře, sice neměl dokonalý rytmus, ale zvláštní poetikou a návazností mé dílko drželo pohromadě. Všechno vypadalo v pořádku. Odevzdal jsem DVD panu Brabcovi - vedoucímu zvukařů na VŠMU - a on s ním měl jet do Bratislavy. Pak se ale zjistilo, že jsem před film nedal tzv. kšandy. Jde o sekvence před začátkem filmu, kde se odpočítává bod, od kterého zvukař začne zvučit. Takže celé dopoledne jsem strávil výrobou těchto „kšand“, nakonec jsem však zjistil, že tam být nemusí. Ale alespoň jsme vyrobil kvalitní kšandy pro mé kolegy v ročníku.

Film byl tedy po střihové stránce hotov a já měl před sebou jen čekání na to, kdy budu moci jet do Bratislavy. Během toho jsme samozřejmě ještě dodělával retuš dvou záběrů, které jsme předtím nestihl. Ve střihu jsme s nimi pracovali tak, že byla vidět lanka. Později jsem jen nahradil záběry bez lanek. Stačilo jen dodržovat délku záběrů a nepřesáhnout ji ani o jedno políčko. Doanimovával jsem i jízdu přes strom, ale pak už jsem jen čekal a pracoval na titulkové listině.

## 2.4 Titulky

Titulky jsem správně sestavil asi až na potřetí. Poté, co jsem listinu vytvořil jsem ji přepsal do grafického programu Adobe Photoshop a zde provedl grafickou úpravu jednotlivých

jmen - předtím ještě proběhl překlad filmových profesí do angličtiny u Moniky Hasan. Velkým problémem se ukázal překlad a celé znění úvodních titulků. Nedala se na ně použít má původní grafická představa, titulky byly moc dlouhé. Nakonec jsem ale zvolil úpravu velice citlivou a střídmou, alespoň trochu podobnou mě původní představě. Profese v češtině nahoře a v angličtině dole pod tenkou bílou čarou. Úvodní titulky byly jednoduché, stačilo je jen napsat ve Photoshopu a uložit s tím, že se nesloučí vrstvy a já budu moci pracovat jenom s písmem. Jména jsem psal do obrázku ve vysokém rozlišení, který měl stanovenou jen šířku a to 720 dpi, u úvodních titulků jsem ponechal nastavenou i výšku 576 dpi, to je velikost rozlišení televize. Délka se u konečných titulků nestanovila, protože jsem ji neznal. Postupně jsem do dokumentu doplňoval jednotlivá jména a profese. První kousek konečných titulků jsem zarovnal na pravou stranu, protože ve finále nalevo poběží ještě jeden záběr filmu, jízda po mečích a sněhu, poté vše přejde prolínačkou do černé a nastoupí klasická „rolovačka“ - jízda titulků ze spodu nahoru, v této druhé polovině jsou titulky zarovnané na střed. Jak se později ukázalo, první část závěrečných titulků zarovnaná vpravo, je velkým problémem kvůli televiznímu ořezu. Každý přístroj si při promítání uřízne část z okrajů promítaného filmu. Mně při finální projekci zmizelo několik písmenek ze dvou jmen v závěrečných titulcích, úvodní vyšly v pořádku a to i přes svou délku, neboť byly zarovnané na střed obrazu. Ano počítal jsem s tímto ořezem, jenomže nikoliv tak velkým. Jak mi poté bylo vysvětleno, na každém přístroji je ořez jiný, a nedá se ho tedy předem přesně předpokládat. Nakonec jsem titulky zarovnané v pravé půlce obrazu na střed posunul ke středu a ještě ta dvě ořízlá jména zmenšil, je to vidět jen patrně. Titulky jsem naanimoval jednoduše v programu After Effects. Do tohoto programu se natáhly jednotlivé dílky a to ve formátu Photoshop s tím, že nebyly sloučené vrstvy a já měl k dispozici v jedné vrstvě písmo a v druhé černý obrázek za písmem, který se snadno nahradil videem nebo něčím jiným. V tomto případě jsme pracovali s videem, které jsem si natáhl také do programu ve formátu jednotlivých obrázků. Animace v tomto programu funguje tak, že se nastaví konečný a počáteční bod, nebo-li první a poslední fáze požadovaného pohybu. A počítač si dráhu sám propočítá. Takže mě stačilo pouze nad video umístit text a nastavit první a poslední záběr. Výsledek byl až příliš dokonalý. V úvodní titulkové sekvenci díky plynulému pohybu jízdy titulků vyzní cukaná jízda kamerou velice špatně. Konečné titulky oproti tomu fungují skvěle, v první polovině jede jízda po mečích a v druhé jede text (jen každá jízda ubíhá jinak rychle, ale oku to tolik nevádí jako v úvodních titulcích a nepůsobí to jako chyba) a poté přechází v černou a nastupují konečné závěrečné titulky.

Nakonec jsem titulky a jejich animaci upravoval asi třikrát. Nakonec jsem do titulků umístil dva kolegy z Bratislavy, kteří mi velice pomohli se zvukem a přitom ani nebyli ve schválené titulkové listině.

## 2.5 Zvuk

Poslední fází výroby byl zvuk. Se slovenskými zvukaři jsme se sešli v listopadu, v předstihu měli již naše scénáře, shlédli filmy a diskutovalo se o ozvučení. Film byl poslán na Slovensko, zvukař dostal finální stříh a začal na něm pracovat. Měl jsem představu, že mi bude průběžně posílat výsledky práce. Komunikace však vážla a na konec jsem se dozvěděl, že mám jiného zvukaře Jána Ančice.

Ještě bych rád uvedl, že o ozvučení jsem si představoval tak, aby všechny ruchy tvořily dohromady jakousi harmonickou souhru zvuků. Aby všechny kroky, šplouchání, vítr ... atd. daly dohromady příjemnou melodii. Nakonec jsem se jí po diskusi se zvukaři vzdal. Ještě jsem měl požadavek, aby jediná hudba, která ve filmu zazní byla píseň Samuraje. Píseň jsem nahrál nezávisle na svém slovenském zvukaři už během roku 2006 na podzim v Praze u Tomáše Nedomy. Samurajovu píseň zase složil Oldřich Poděbradský, který je výborným hráčem na příčnou flétnu. Představu o Samurajově písni jsem si udělal poslechem mnoha japonských tradičních nástrojů a písní. Flétna figurovala v mých představách již od samého začátku. Při hledání dobrého muzikanta jsem si vzpomněl právě na Oldřicha Poděbradského a na jeho příčnou flétnu, která, jak jsem se později přesvědčil, dokázala nasimulovat zvuky pravé japonské flétny. Spolupráce s ním byla přesně podle mých představ. Poslechem japonské hudby jsem našel nahrávku, která mi připadala nejvíce vhodná, tu jsem mu poslal ve formátu mp3 s tím, ať zkusí složit něco podobného. Po několika dnech mi poslal svojí verzi a já byl nadšen, přesně to vystihovalo atmosféru, jakou jsme potřebovali, byla to hudba na rozhraní stesku a krásné melodie. Přesně to, co jsem potřeboval. Při natáčení v malém studiu nastal problém s tím, že bylo příliš slyšet foukání do příčné flétny a dech, vyřešili jsme to punčochou přes mikrofon a jeho vhodným postavením. Celkem jsme nahráli čtrnáct minut hudby a čtyři verze písní Samuraje. Dokonce jsem přidal i několik hudebních ruchů. Jeden z nich se použil pod název Satori v úvodních titulcích, ale trochu upravený.

Hudba tedy společně s finální verzí stříhu putovala na Slovensko. Zvukař měl dva týdny na přípravu, poté měl přijet k nám na školu, kde se nacházelo nahrávací studio a nahrát ruchy potřebné pro můj film. Ještě jednou jsme mu poslal detailní popis všeho, co bude potřeba



do filmu dosadit. Po týdnu skutečně přijel a nahráli se u nás na škole základní zvuky. Ján při nahrávání fungoval jen jako supervizit, ruchy vyráběl další zvukař Alexandr Bori. Nahráli zde ve škole všechny základní zvuky, při nahrávání jsem nebyl přítomný, za mě tam byl animátor Martin. Nahrál se jen základ s tím, že se později upraví v počítači. Nahráli tedy na škole krok Samuraje - jeho propady do sněhu pomocí sáčku kypřícího prášku, břinknutí meče o skálu za pomoci dvou železných tyčí.

Po několika týdnech mi bylo oznámeno datum, kdy mám jet do Bratislavy na konečný mix. Byl jsem překvapen, že mám jet schvalovat něco, co jsem ani jednou neslyšel. Od začátku jsem se snažil netlačit na svého zvukaře, dát mu prostor se vyjádřit. Odjel jsme tedy do Bratislavy s tím, že to snad tak špatné nebude. Ruchy byly dobré, hudba seděla, jenom Drak byl špatný a hudby bylo až moc. Po diskusi se zvukařem jsem nakonec na zvuk Draka přistoupil, i když nebyl podle mých představ. Poté jsme začali upravovat vše ostatní, přejít rovnou na finální doladění zvuku jsem opravdu nepřipustil. Zvukaři se moc do změn nechtělo, ale postupně na ně přistoupil. Začali jsme hudbou, napadlo mne, že by bylo dobré ji nějak spojit se Samurajovou písní, což jsme provedli tak, že jsme pod tuto ambientní melodii vložili Samurajovu písťalu a to fungovalo. Hudbu jsme i zkrátali a to až ke střihu na název filmu, udělali jsme z této dlouhé melodie pouze podkres k titulům.

Pak se začaly napravovat další chyby, velkou pomocí mi byl Tobiáš, který téměř dokonale ovládal program Pro Tools, který jsme pro střih zvuku používali. Odvezl jsem si tedy první verzi zvuku v jednom souboru ve formátu waf. Bohužel už při začátku zvučení se projevila jedna chyba, která celou post produkci hodně zamotala. Celý film jsme udělal na rychlost přehrávání dvacet čtyři snímků za jednu sekundu, standardem je dvacet pět.

Do Zlína jsme si tedy přivezl první verzi zvuku, ta se jednoduše importovala do programu AVID a napasovala na film. Výsledkem byla první verze celého filmu se zvukem. Domníval jsem se, že mám vše skoro hotové, ale nebylo tomu tak. Když jsem večer pouštěl svůj film panu Kublákovi na kontrolní projekci, přišlo do sálu i několik studentů a shodli se na připomínkách: syntetický zvuk, který vydával Drak, připomínal vzpouru domácích spotřebičů. Požádal jsem zvukaře, aby zvuk přepracoval, pustil se do toho až na domluvu naší produkční.

Za týden mi poslal nové návrhy na Draka a já jemu další připomínky.. Nakonec jsme celý zvuk film mírně přepracovali, vítr nahradili a některé syntetické zvuky vynechali. Celý film jsem se snažil mít jednoduchý. Na druhou návštěvu Bratislavy jsem vzal s sebou

animátora Martina jako poradce. Dračí hlas nakonec vyjadřuje i emoce a není tak plochý, jako měl původně být. Drak získal svůj hlas, kterým se ozývá, zároveň jsme ale pomocí syntetické trubky vyjádřili jeho pískot. Jsou to dva odlišné zvuky, tak jsme vyjádřili to, že pro Draka je hudba něco nového, něco co ještě nikdy neslyšel, pod zvuky trubky jsme ještě místy přidali řvaní lva, aby bylo stále patrné, že i když se jedná o syntetický zvuk, jde o zvíře. Drak se postupně vrací k svému normálnímu hlasu. Nakonec s ostatními zvuky nebyl problém, ještě jsme se nezhodli se zvukem letu Draka. Chtěl jsem, aby jeho let vydával nějaké svištění a nakonec tam i je, ale příliš agresivní a silné, je cítit, že to je něco cizího. Zachoval jsem alespoň napětí ve chvíli, kdy Drak dělá oblouček. Ticho v ten moment je na místě, je to bod zlomu. Poté nastane skluz dolů a to i zvukový. Dal jsem na názor ostatních a nechal jej tam.

Velkým problémem se ukázalo být i přetvoření zvuku flétny do chvíle, kdy Samuraj začne hrát v Drakově břiše. Zvuk je nakonec dobrý, ale ne příliš pochopitelný. Ještě byl problém se syntetickým zvukem při záběru na otevírající se oko Draka, ten jsme potlačili, ale na přání zvukaře ponechali. Všechny ostatní ruchy ve filmu nepotřebovaly již diskusi.

Při druhé návštěvě Bratislavy se zvuk dostal do finální polohy. Upravil se vítr - při konzultacích se zdál panu Brabcovi moc plochý, upravila se voda a všechno už do sebe dobře zapadalo. Bohužel jsme nestihli finální mix, jen malý ukázkový .

Při třetí návštěvě jsem již upravovali jen několik věcí. Rozhodli jsme se přidat do zvuku odložení meče ještě trochu koženého zašustění, protože meč je schovaný v pouzdře. Ještě jsme si pohráli s praskotem ledu v jednom záběru a bylo hotovo. Finální mix, tedy nastavení všech výšek zvuků a jejich správné hlasitosti, proběhl už v klidu, trval sice několik hodin, ale s výsledkem jsem byl spokojen a odjížděl s dobrým pocitem dobře vykonané práce. Myslím, že příště budu více trvat na svých představách, vždyť zvuk je nedílnou součástí filmu a spoluutváří jeho dojem.

Ještě mě mrzelo, že se nedal film přenést do prostorového zvuku alespoň 5.1, přitom pro některé scény by to bylo velkým přínosem.

## 2.6 Odevzdání a přepis

Během doby, kdy jsem nepracoval v Bratislavě na zvuku, jsem se věnoval v malém Avidu střihačském programu barevné korekce filmu. Na přeneseném zkalibrovaném monitoru jsem upravoval jas, kontrast, jednotlivé barvy. Monitor měl být zkalibrovaný, ale jak

ukázala projekce, nebyl. Film jsem přepsal na kazetu BETACAM, zjistil jsem, že jde o záznamové medium, na kterém zůstane film v nejlepší kvalitě nejdelší dobu, používá se hlavně v televizi. Přepis se dělal na velkém televizním recorderu a trval několik hodin. Myslím, že právě zde s nejméně projevila moje chyba se špatným nastavením snímků přehrávaných za jednu sekundu. Dvacet čtyři je sice standard, ale v Americe. Běžné oko si rozdíl nevšimne a ani při náhledech v počítači není nic znát, ale právě při přehrávání na BETACAM jsme se obával nejvíce. Nakonec to dopadlo dobře, pouze se protáhla doba potřebná k zapojení nahrávacího zařízení. Se školním technikem Lukášem Bíglem jsme nad tím strávili přes sedm hodin, než se nám podařilo pořídit první nahrávku. Vyzkoušelo se několik metod zapojení. Po sedmi hodinách se nám podařilo zapnout nahrávací zařízení tak, aby bylo na zkalibrované obrazovce vidět to, co se nahrává. První nahrání vypadalo dobře a už jsem film považoval za hotový. Jenomže zkalibrovaná obrazovka nebyla dobře nastavená. Lukáš mi na začátek filmu nahrál barevné pruhy, podle kterých se nastavují všechny barvy, aby nebyl film přehrán se špatnými. To se přesně stalo mně, na obrazovce totiž černá vypadala černě, ale ve skutečnosti černou nebyla, a tak při první kontrolní projekci všechno bylo přepálené. Zprvu jsme tomu nevěnoval pozornost, protože jsme věděli, že projektor přidává hodně na jas a barvy jsou jen informativní. Ale při přehrávání na televizi to bylo stále příliš jasné. Musel jsem tedy dělat nový přepis, který trval pět hodin. Ještě jsem si udělal záložní kopii na DVcam, ale ta se nepovedla právě kvůli rychlosti přehrávání dvaceti čtyř oken za sekundu. Celý obraz skákal, to se u BETACAMu nestalo a vše vyšlo perfektně. Film byl tedy hotov a odevzdán na chtěném nosiči. Ještě jsem vyrobil verzi s použitím video kodeku „mpegdva“ a zvukovou stopu ve formátu waf, s těmito soubory bude Lukáš Bígl pracovat dále a použije je k vytvoření DVD se záznamem všech bakalářských filmů, které v tomto roce vznikly.

## 2.7 Plakát

Poslední položkou, kterou bylo třeba vytvořit, je filmový plakát. Nechtělo se mi použít jenom záběru z filmu, a proto jsme se rozhodl vytvořit plakát originální podle pořízené fotky. Plakát by neměl moc prozrazovat, měl by diváka nalákat ke shlédnutí filmu, takže na plakátě rozhodně nemůže být Drak. V příložené galerii se nacházejí různé návrhy filmového plakátu a to včetně několika skic. Celkový design jsem volil značně jednoduchý a to včetně písma, ve filmu je na titulky použito písmo geometricky konstruované, které podle mne vyjadřuje přesně příběh. Zdá se být lehké a jednoduché, ale ve skutečnosti není.

## ZÁVĚR

Je těžké shrnout roční práci. Jsem rád, že mi škola umožnila film Satori vytvořit. Na tomto filmu jsem se hodně naučil. Dokázal jsem sám sobě, že dokážu na něčem pracovat po hodně dlouhou dobu, sáhnout si až na dno. Celé natáčení bylo hodně náročné, mnohokrát jsem měl pocit, že to, co dělám je k ničemu. Vždy jsem si ale našel znovu ve svém díle zalíbení, třeba když jsem poprvé viděl všechny záběry za sebou, i když jen seřazené, nebo když jsem poprvé ořízl obraz do formátu 1,85:1 a dostal jsem ten pravý pohled na svůj film.

Nakonec celé dílo vypadá téměř stejně jako ve scénáři, pouze ve výtvarném řešení stromů jsem se odklonil hodně, ale nemyslím si, že by to bylo na škodu. Během jednoho roku jsem se naučil víc než za dva roky předešlé. Líbí se mi, že škola umožnila natočit autorský film bez větších zásahů do scénáře, vše jsem měl pod kontrolou já sám. Nakonec se ale musím přiznat, že spoustu věcí bych udělal jinak, především bych zvolil jiné tempo. Velice jsem ho podcenil, i když jsem si v hlavě jednotlivé záběry přehrával mnohokrát. Ještě dnes mi vadí, že jsem toho tolik musel právě kvůli tempu vyprávění vystříhnout. Snažil jsem se celý film natočit co nejpomaleji, ale nikoliv nudně. Původně jsme si představoval velké dílo o délce kolem patnácti minut, ale už při psaní scénáře jsem zjistil, že to by bylo příliš.

Velice mě těší, že film vyvolává dialogy, nikdy nezapomenu na vášnivou debatu pana Trhančíka a pana Štorcha. Je nádherné zjišťovat, že lidé mohou mít takto vyhraněné názory na film a ještě k tomu na můj vlastní. Vědomě jsem natočil pomalou jízdu do Drakovy tlamy, mohla by být rychlá, ale právě díky pomalostí nutí diváka k úvahám, tak jsem si to představoval. Je krásné vidět, že u mého filmu někdo přemýšlí a že ho jen neshlédne a neodejde, že se divák zamyslí.

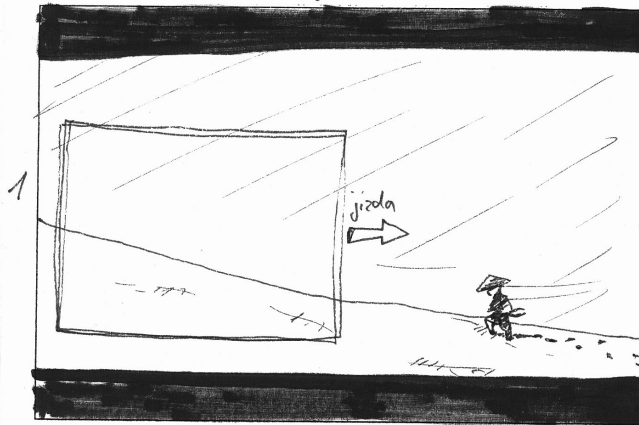
Měl jsem během práce na filmu možnost spolupracovat a setkat se s profesionály, se kterými bych se jinak nasetkal. Na druhou stranu jsem se mohl trochu více prosazovat jako méně kompromisní režisér. Pokud bych mohl něco na filmu změnit, udělat jinak, byl by to zvuk Draka.

Na začátku jsme se snažil natočit poetický film a skončil u pohádky pro děti. Nevadí mi to však, jsem spokojen, že i tu jsem dokázal natočit. Doufám jen, že tento film nebude mým posledním, a že v budoucnu natočím i další.

## **IV. GALERIE OBRÁZKŮ**

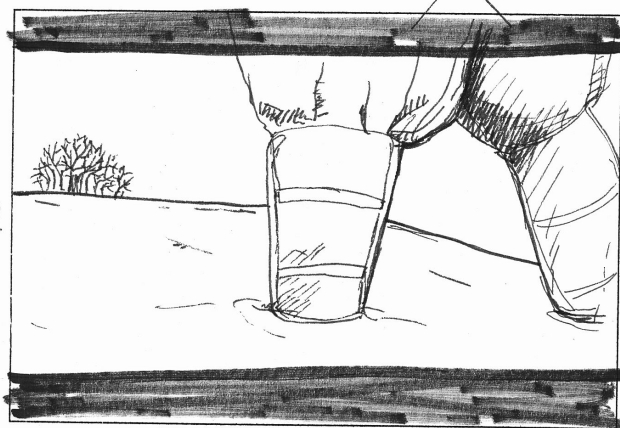
## 1 PRVNÍ VERZE SCÉNÁŘE

snímání na širokoúhlý formát



- jízdla kamery po zosměření prázdno vyjít, na jednou kamera zabere postavu jízda do kape, postava je malá a nezřetelná
- je slyšet klapání šavli pod kopyty postavy, od které slyšíme více a v pozadí malá náznak melodie
- obloha je modrá bez mraků - "podle"
- až kamera zabere postavu objeví se titulky (loga škol + uvadi')
- titulky se smyji - jakoby byl napáán vodou a někdo ho rozfoukne C

> střih <                      holky



- pohled na krajiny přes holky samuraje (udělá dva krapy a pak se zastaví)
- v přechodu je vidět les na kape
- je slyšet jak dýchá

PC

střih



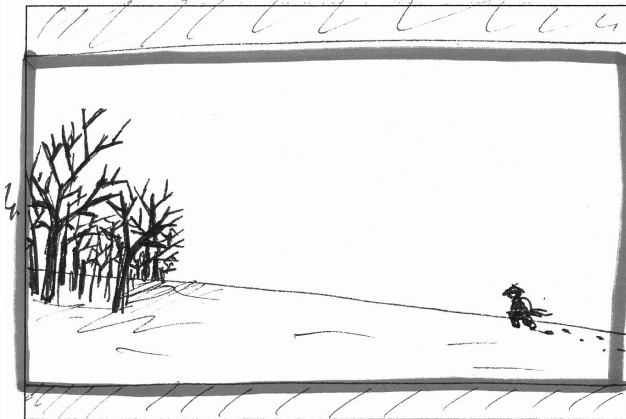
- postava chvíli stojí a pak se zase vydá na cestu
- čas pro titulky
- více fonhá

vyhnutí s z.c.2 C  
(možný prostřih zase na holky)

1.

střih

širokouhlý záběr



- střih na celý les a postavy samuraje mířícího k lesu
- místo pro titulky (název filmu)
- do střihu by měla začít hrát melodie ale jen chvíli (5s) jen jako přečarování
- je stále slyšet hrupání celé sněhu
- samuraj udělá tak 3-5 kroků

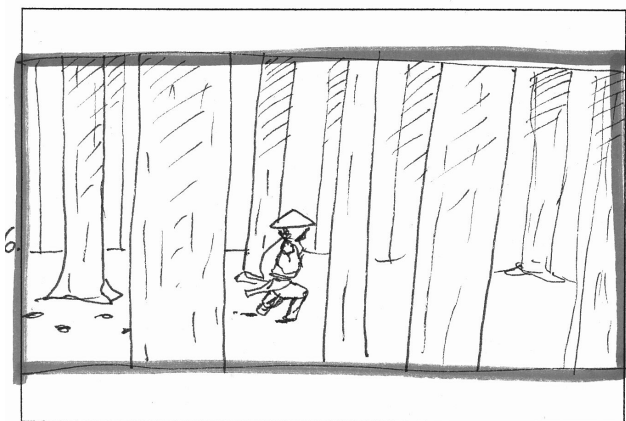
střih



- jízda nad postavou jako vcházení do lesa
- větve vstupují do kamery
- kamera jede přesně nad hlavou postavy (kobra je ve středu obrazu)
- les je hrůzi a hrůzi
- větve by mohly zaplnit celý rámeček → jako ~~že~~ zatmění (čárka)

střih

- kamera by se mohla otáčet

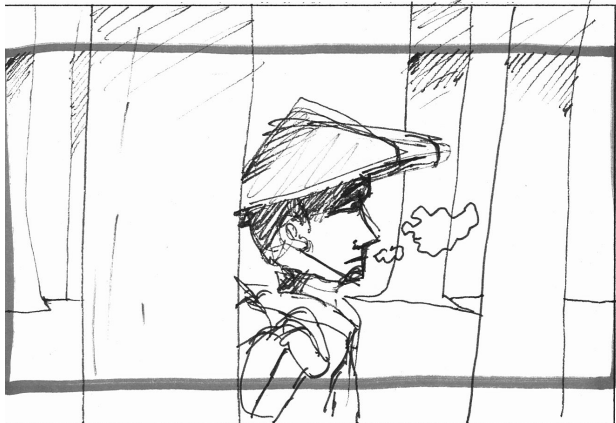


- samuraj jede hlouběji do lesa
- jízda jako cestý - zase je středen
- občas ho ráhy je shora
- po chvíli se kamera přiblíží a ví se shora vidět obličej (kamera se přiblíží k sobě samuraj v jeho zpařování)

zde možná střih nejprve na jeho tvář zase



širokoúhlový záběr - formát 16:9

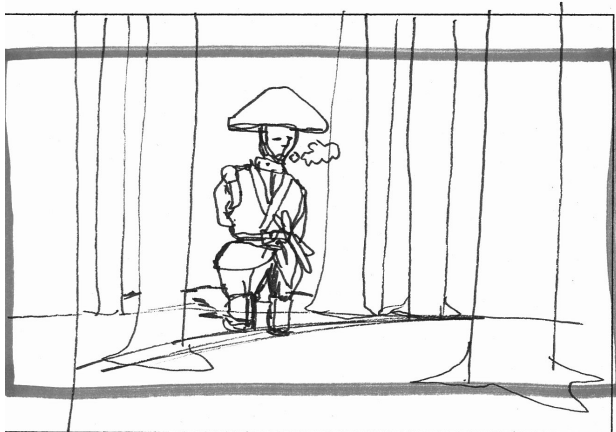


- stáh na bližší pohled na samuraje (na tahtle moce) přes záhyby kamry shanem
- dál pokračuje jízda cestou samuraje

PD

- je slyšet vstřípy dechu samuraje, pracháči slyšeli od jeho projíždění do sítě

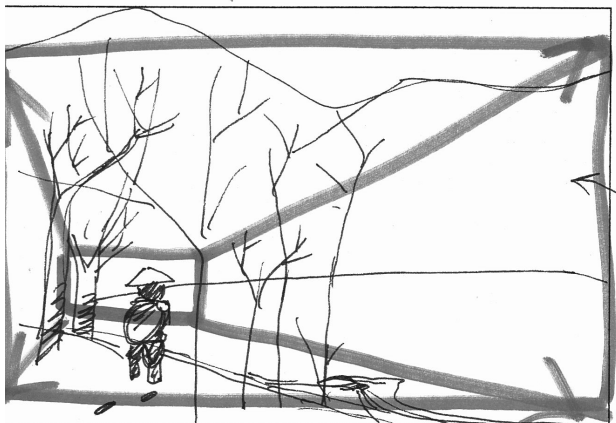
stáh (můžij stáh na jeho moce ...)



- samuraj jede přímo do kamry, ale najednou se zastaví, jen něhalih kerahni od kamry
- nyní si ho mureino prohlédává v celé jeho bráse
- samuraj stuhle stojí a dhlvá se před reke

- je vidět jak mu jede veduch od pusy (střínáme jak obřehá)

stáh (masní jízda kamry zprava a zleva (prastiž) po jeho těle a zbrazi)

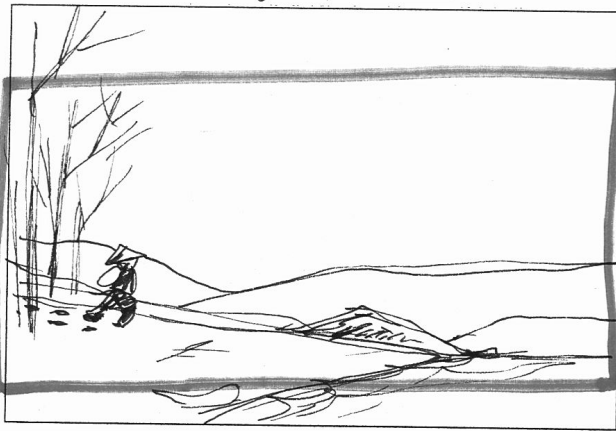


- pohled přes záclon samuraje na nachkerni nesuvratě jězera - což se přičtím rozhláda
- kamerasi jebbe vzhum pro větší pohled
- samuraj jede dál

(ty byj v poradi' nemi)

3.

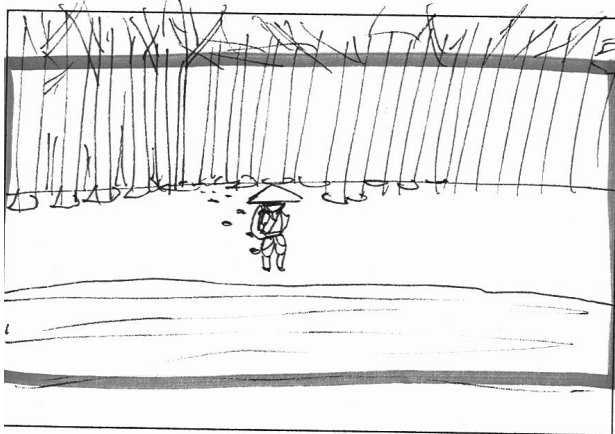
Šicakankhli' za'bež



- samungj opovrže les a jede na břeh jezera
- jezera není zamrzale ale na břehu je sníh
- je vidět jak odcházel
- jezera je hluboké

- víte, prošťání sněhem  
- Samungj dojde až k jezera a rozhlédne se

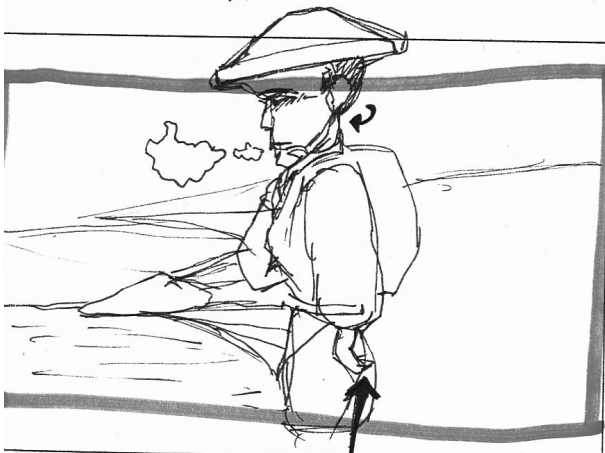
> sníh <



- Samungj se zastaví před jezerem, rozhlédne se
- zatím je vidět les ze kterého vyšel

- je sřet šplouchání vody

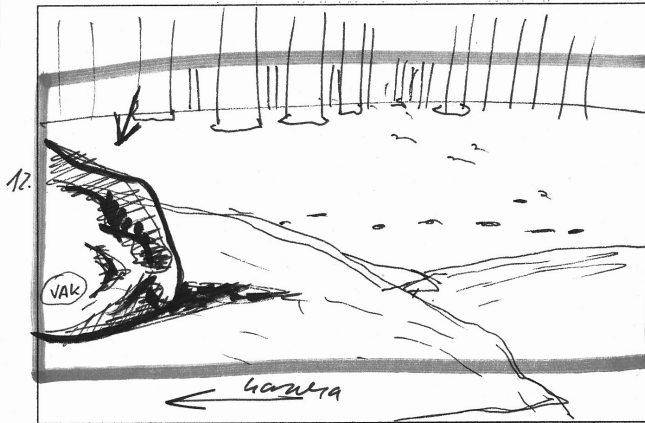
sníh



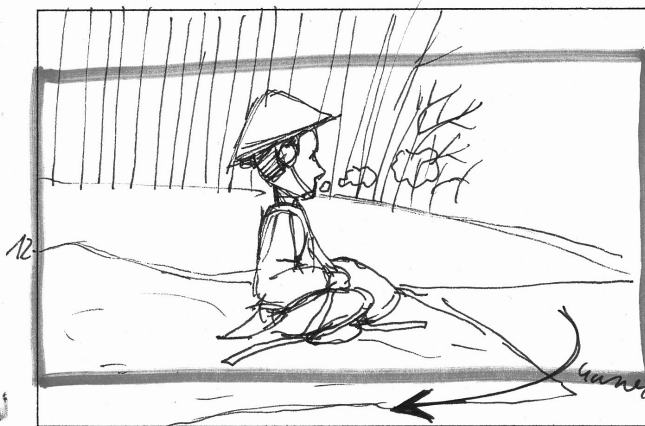
- pohled na Samungje zeshora
- kamera jede pomalu od jezera nahoru nahoru k hlavě
- samungj si pání vne kamenné schůf po své levé ruce (pouze pohled očima a hlavou jejím směrem

divák ji viděl ve chvíli pohled na něj -> Snída se sřetím PC ke kamery

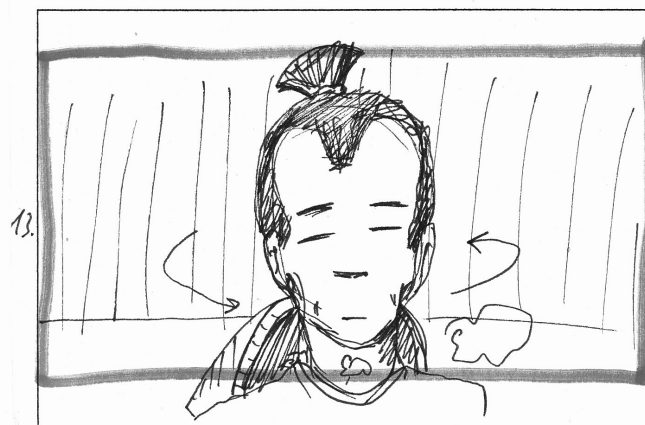
jízda nahoru po S. 4.



- pohled nahámen a zatím je ve sněhu vidět samura-jovastopu  
 - do zábrně spadne (je palác) Samurajů v vah  
 → kamera se začne otáčet daleva a jsou vidět samuraji nah a jak si sedá vedle vah

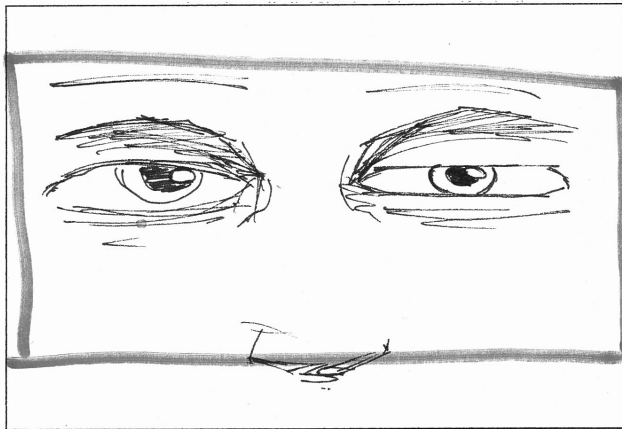


kamera si odjede kousek od samurajů, on zatím redí a divá se před sebe  
 - po chvíli si sundá svou pažňku hlaj (shodí si ji na záda)  
 - šplouchánu' vody, jeho dech C



(kamera se otáčí kolem jeho hlaj (ma' zavřené oči))  
 - kamera začíná pachtlen a doú' se po elipse  
 - pohled na jeho hlavu nřpředu je sřnět jak o'cha

PC  
 PD



- stih na samurajovi oči, které se otevrou a přimluví

D

- ještě není jeho hluboký dech

stih

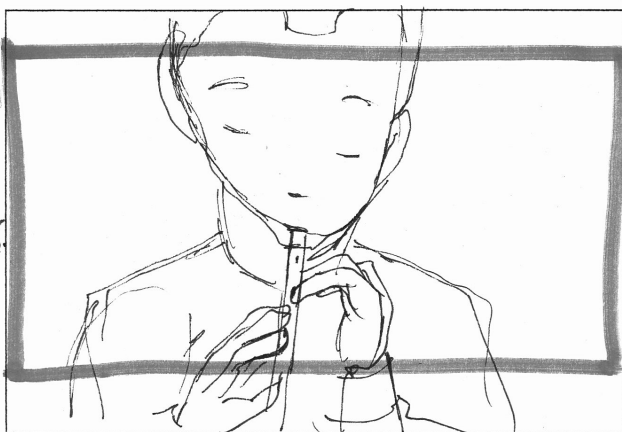


- pohled na celého samuraje jak sedí na kamenech a dívá se dopředu →  
→ pětě skloní hlavu a jednou rukou vytáhne a druhou rukávu přistáhne

C

Z-šplouchání vody, jeho dech.

(možný stih na detail jak vytáhne přistahu)

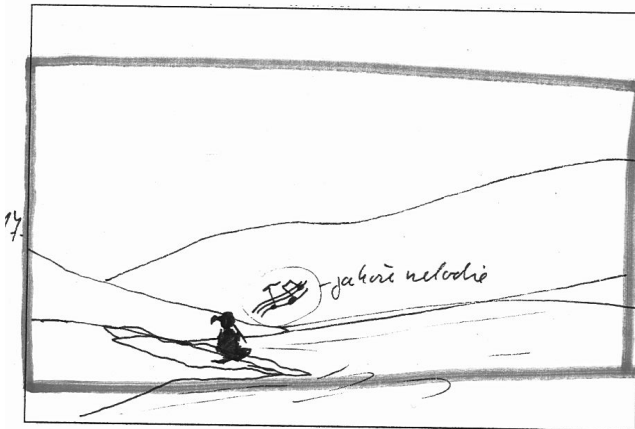


- pohled na samuraje jak začíná hrát na přistahu svou tělesnou melodii (její náznak realizuje v záběru č. 4)

- kamra sleduje samuraje proby a pamatky od její zohy

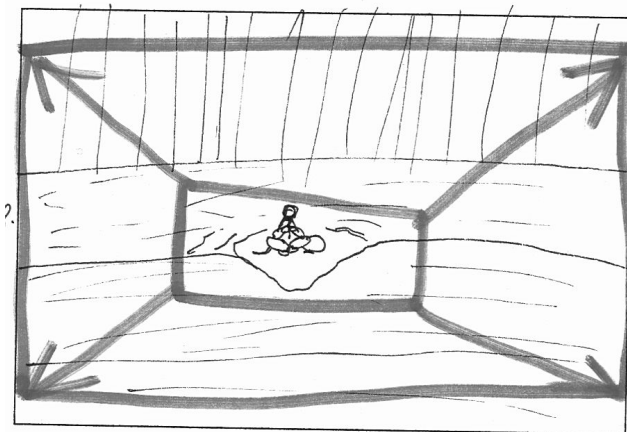
- nic neexistuje je s hrát jen samuraje melodii PD

6.



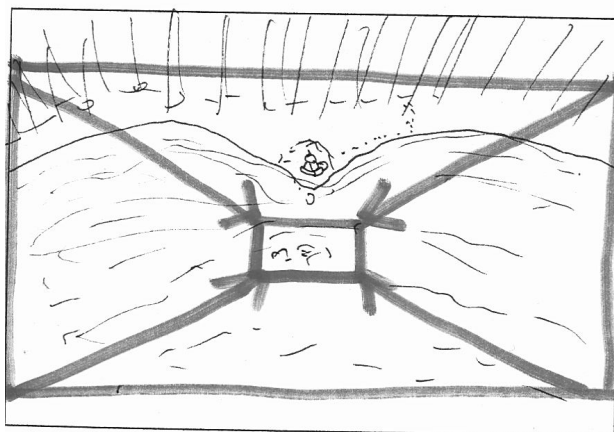
- kamera se pomalu dívá po krajích  
jak se melodie šíří krajinou  
(-je zda konec doprava)

pralínáčů (může přičkat pralínáčů na pobled zduché  
shaz)



- ještě jen přistala  
(nic jiného není)

- pobled na Samuraje z hlady  
jezero a pomalu jede vřít nad  
jezero, ale Samuraj je stále vra-  
běm



- jen melodie přistaly

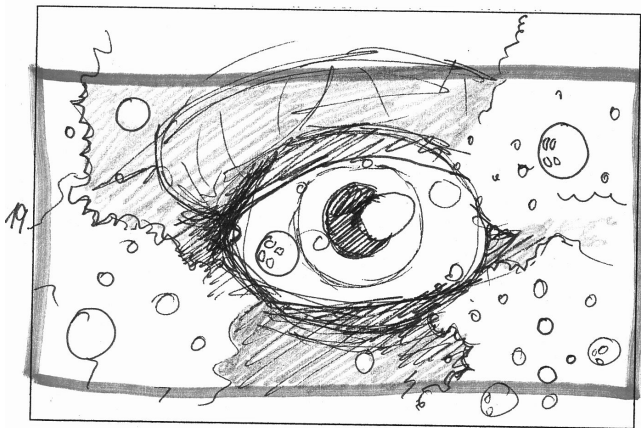
- kamera se najednou otočí a  
začne pádat do jezera

- dostane se pod hladinu  
(budou vidět bublinky)

- kamera jede dál bublinkami  
a pomalu mizí

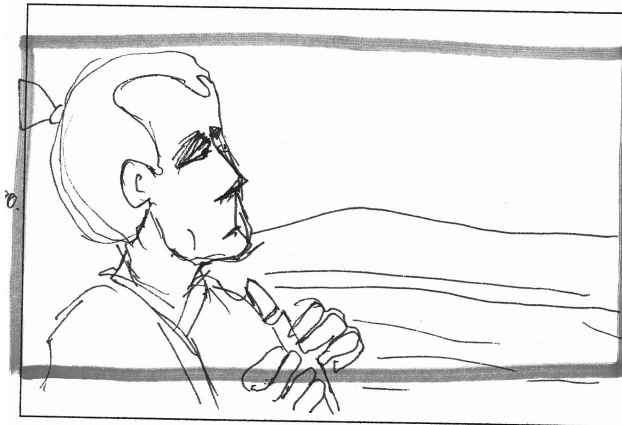
- hudba je slyšet i pod vodou, ale  
tlumeně

7.



- bublinky se pomalu rozpouští a kamera končí na ohřím alu, které se ahení
- (móno lidské oko)
- (móno y mechas pro napětí)
- hudba hraje tlumeně D

stih

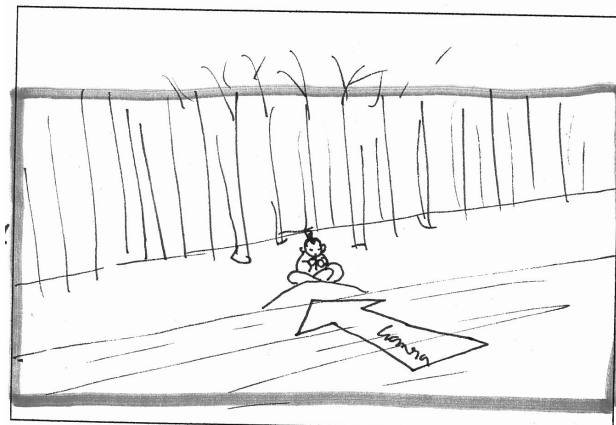


- Samsung na břehu hraje, rajdovou ale přestane, začíná se ma jezera, po chvíli ale zase začne hrát

PD

- dál pokračuje Samsungova melodie

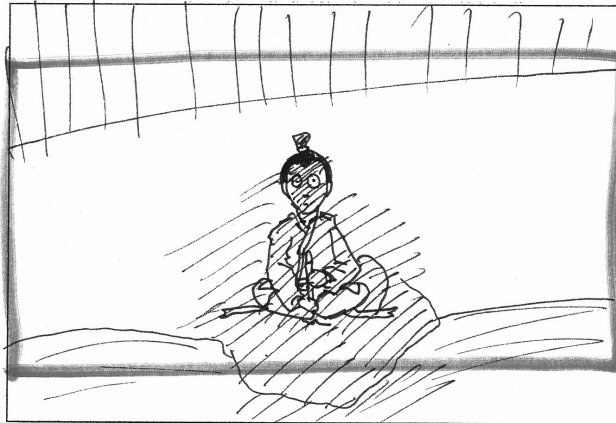
stih



- velmi rychle jíta komery po hladině jezera, jízda se zastaví nad Samsungem (někdy chvíl před břehem se kamera zvedne nad Samsungem)
- on<sup>st</sup> přestane hrát a zvedne hlavu
- trochu se lehne C
- Zvuk: kaple voda, šplouchání

8.

21.

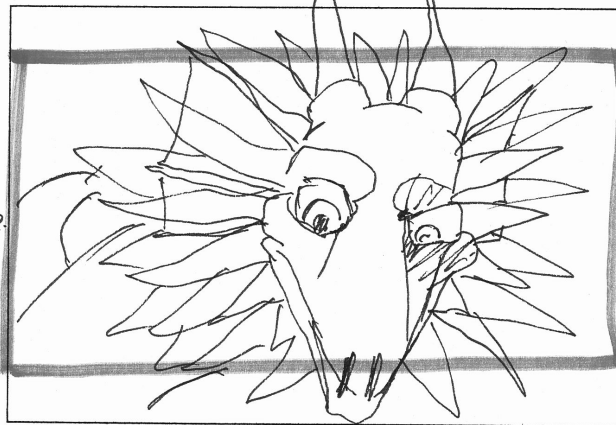


- kamera se zatvori nad Samurajem on jen zhlodne nahoru a bodlu se letky
- na jeho tele je stih

je slyset splouchanim vody a kypren C

stih

22.

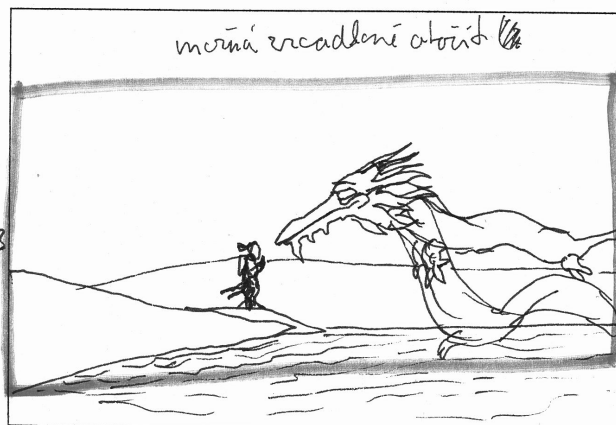


- Pohled do "tvaru" y nozeneho draka, zaljva se pohled kamer
- drak se vlni nad Samurajem

je slyset splouchanim vody (mozna jeden ton pistaky) D

stih

23.

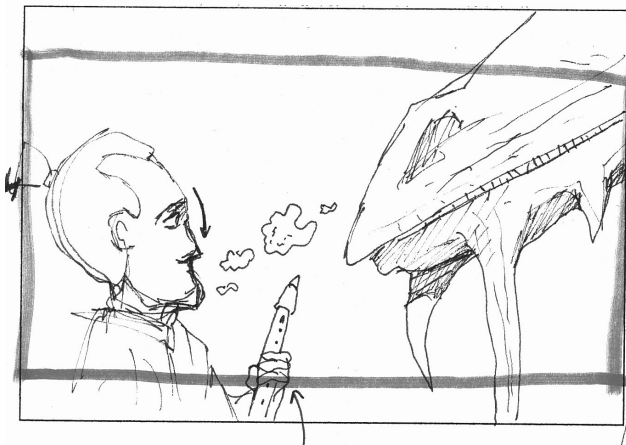


mozna zradlene obrat

- Samuraj se postavil a ukloni drakovi (pistaku siva vlna) (drak by mel byt v zabehu sef)
- drak je nad vodou a vlni se jako vlny v jere

zvuk: splouchanim vody C  
 prosti na je zly pa drakov tele

9.



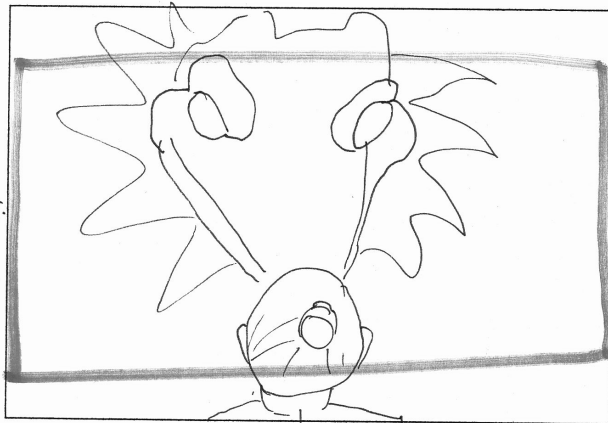
sketch

-samuraj lehce yhisti oči a počká va'ze  
na pištolu ve své ruce (skvělí jí  
do zábrusu) pak se opět podívá  
na draka a přičívne

(hanera by se měla aborit)  
PD

Zvuk: dech Samuraje, jeho hluk od  
sedce

metabole



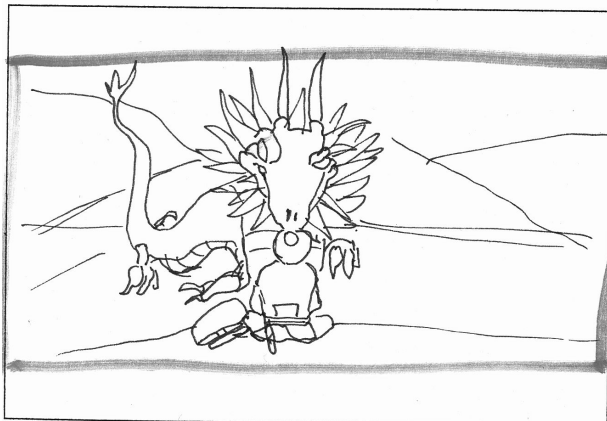
sketch (> prosbik na draka jak se smou' pishat)

-drak spahijeni přičívne a  
samuraj si sedá doli

-začíná hrát

-hanera slechje jeho hlasy

-začíná hrát pištala



10.

-pohled na samuraje rezacky jak  
hrje a drak se smou'

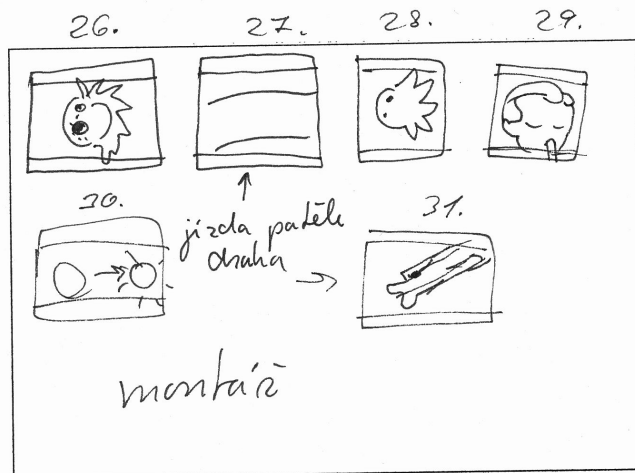
pusou pishat tu samurajem  
melodii, ale medani se mu

-začíná se stmávat a hanera  
jede pomalu nahoru nad  
ata hráče → na mhu hde se  
ahjvují měsíc

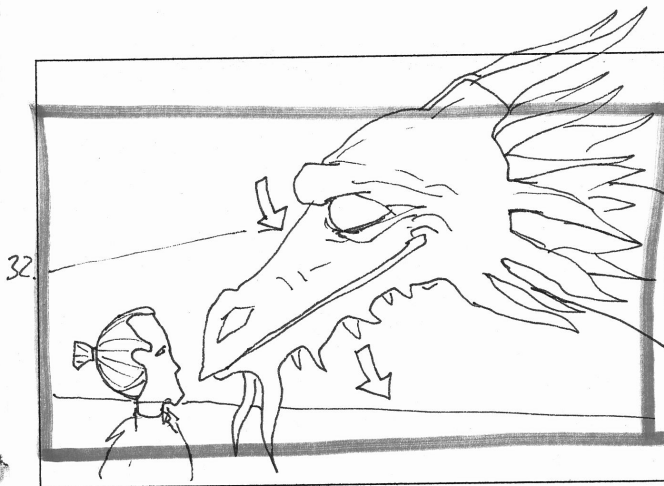
2 -hudba samuraje a sracha o  
pishat draka

-šplouchání a hgrání voog

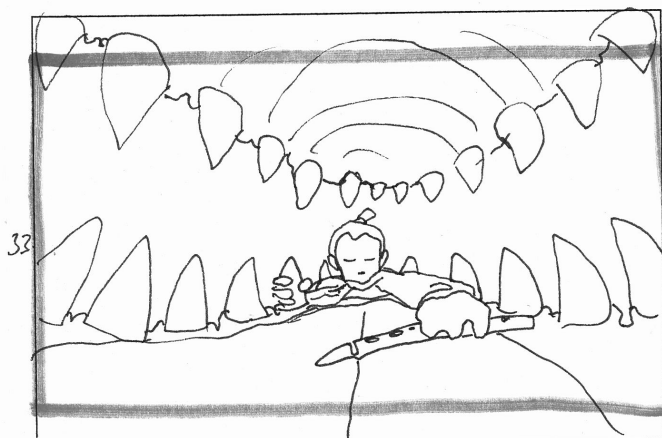




- měsíc ne není v slunce
- jízda pa těle draka
- přemě na slunce v měsíc
- tvář samuraje jak píšat
- ~~na~~ měsíc se není ve slunč
- píšat draka

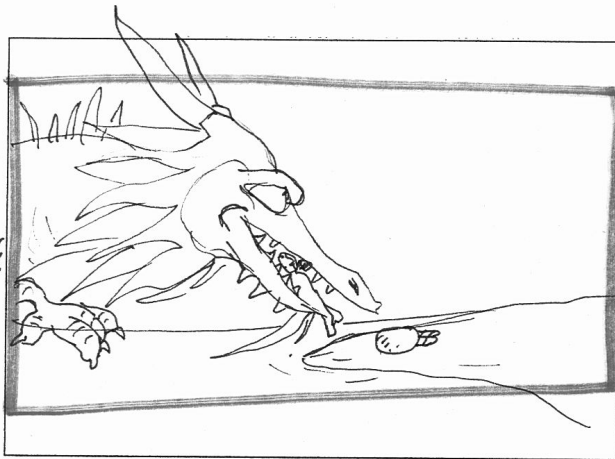


- tvář samuraje zepředujak
- hráje, najednou přestane
- hrát, kamera se otočí, e
- zabrala i draka
- oba se vasehe dlouze
- divají a drak přitáhne
- a začne ohrát pusu
- (možno též, aby samuraj zač
- lést dvanácti úř role)



- pohled zornitě hlaz drak
- na samuraje jak do mi-
- poznalu lese
- v ruce pistalu

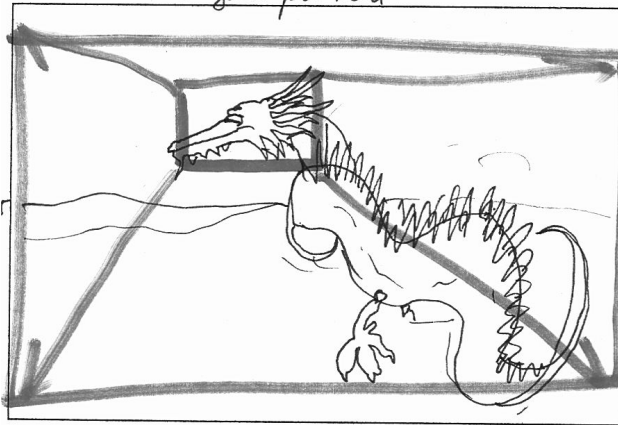
je slyšet dech draka



- drak má otevřenou pusu a mi se díváme jak do mi Samsungi
- leze aš je af - smítki pak drak hlavu zavře
- normálně a chvíli stojí jakaf v porou

střih  
kamera jede pa těle

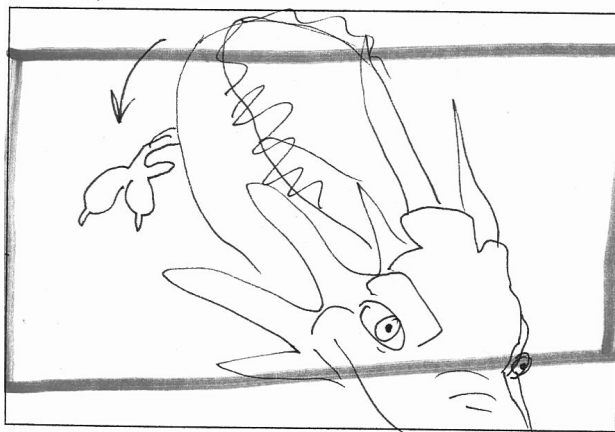
← přestřih na drakovy oči  
(- jasn zavřeš) — jaká by měla byla li to



- kamera pomalu abtočí drakovu hlavu a paké putuje pa jeho těle jakaf do jenera
- drak se vlní natočí hlavu

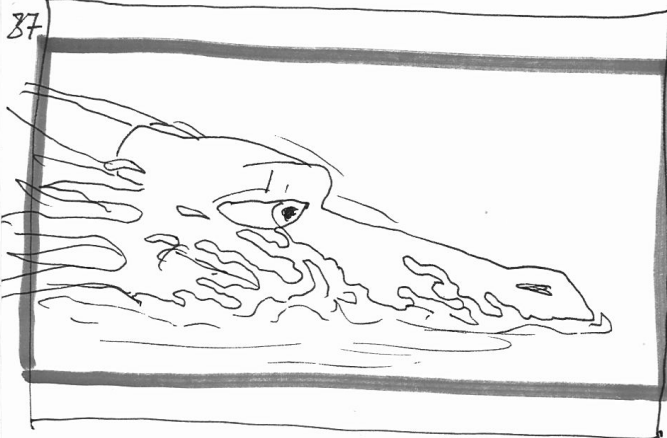
- začíná hrát Samsungova melodie abtklumení

← střih na drakovu hlavu z prafjedu jak se vsmívá



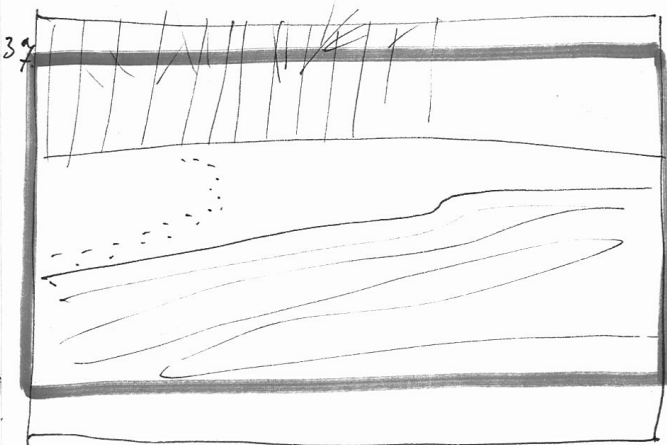
- Drak se proudu abtočí a vgraní do koney jeho těla zamírnu (- je vidět jak se vlní)

- zmi Samsungova melodie jak se drak přiblíží ke kamerě zesílí



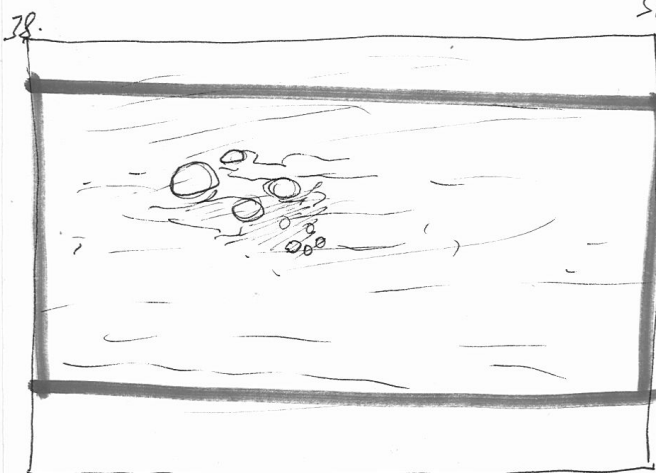
- záběr nahleze jak pomalu míří pod hladinou
- zorní pole z téhle

je slyšet tlumená melodie - a pomalu utichá



kamera se začíná abáčet směrem na perronu a pak se natáhne na hladinu

hudba pomalu utichla



prostředí na stopy po sanovraji jak je zaváňá švih

- kamera se dívá zeshora na hladinu
- hladina je klidná
- jen v bubla pár bublin

ticho



Obrázek 9: První verze scénáře

## 2 NÁVRHY A KRESBY



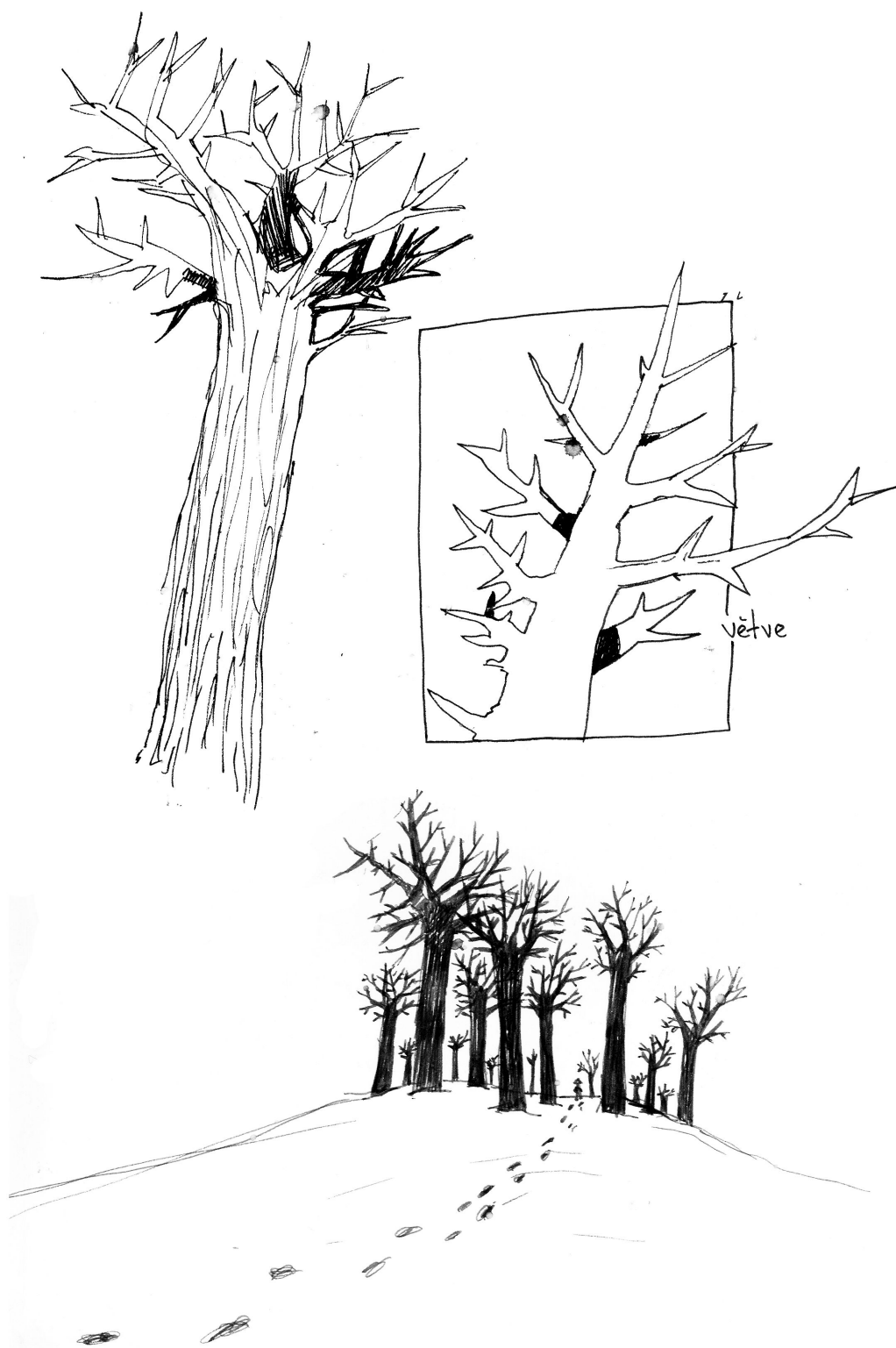


Obrázek 10: *Studie Samuraje a jeho oblečení*



Obrázek 11: pohled na jezero

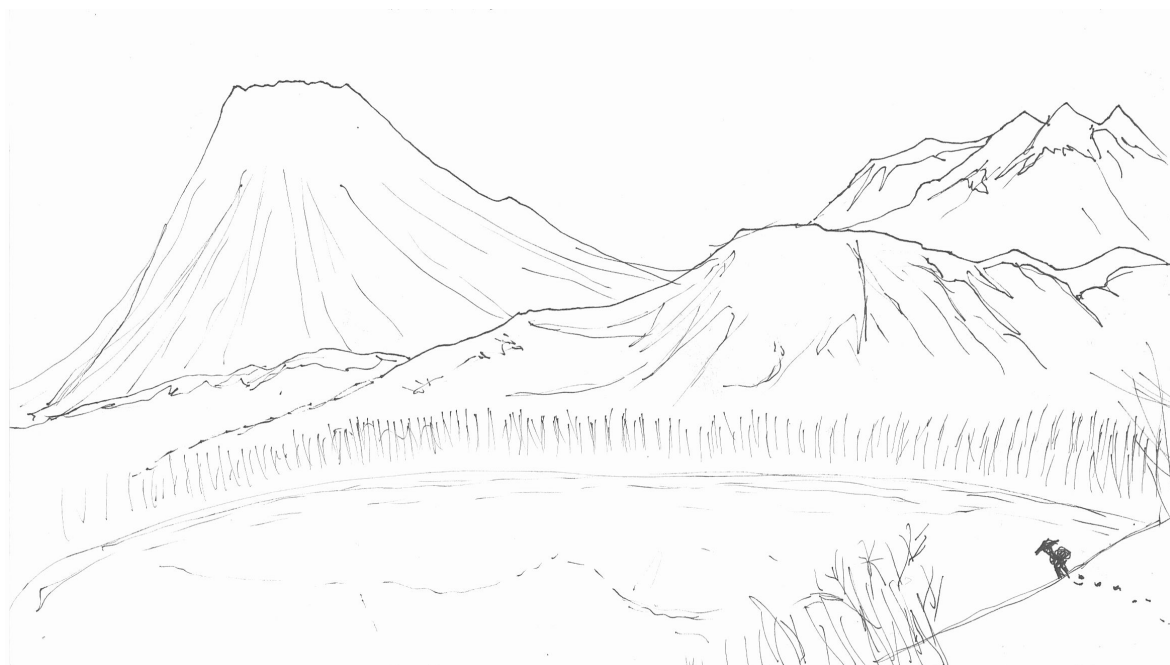




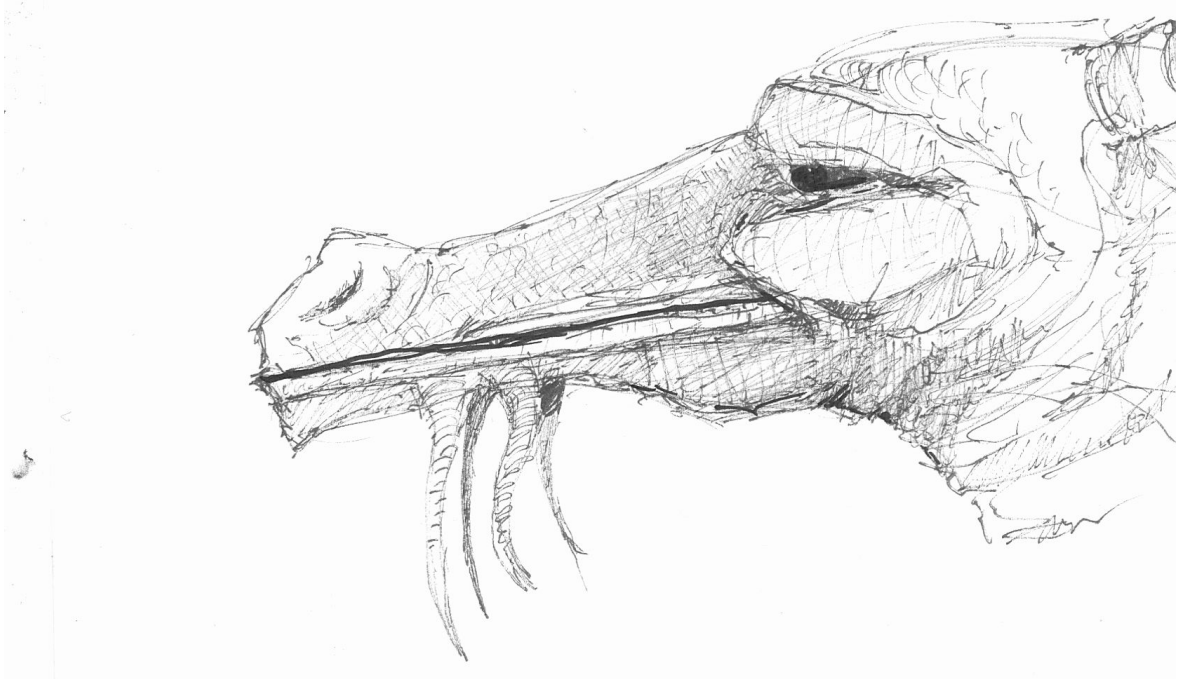
Obrázek 12: *Stromy, první návrhy*



Obrázek 13: *Studie hlavy a rukou Samuraje*



Obrázek 14: *Pohled na krajinu u jezera*



Obrázek 15: *Hlava Draka*

### 3 INSPIRACE



Obrázek 16: *Japonská grafika z 19. století*



Obrázek 17: „Dračí stěna“ Peking 15. století

## 4 PLAKÁTY



Obrázek 18: Návrhy plakátů



## 5 Z NATÁČENÍ



Obrázek 19: *Kliková hlava pro kameru*



Obrázek 20: *Barvení a úprava Draka*





Obrázek 21: Pohled pod scénu



Obrázek 22: Animace zavírání očí Samuraje





Obrázek 23: *Zavěšený Drak*



Obrázek 24: *Kostrý k animaci*



**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [0] WINKELHOEFEROVÁ, Vlasta. *Dějiny odívání ; Díl 4. Japonsko*  
1. vyd. Praha: Lidové noviny, 1999. 325 s. ISBN 80-7106-297-9
- [2] MONACO, James. *Jak číst film : svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004. 735 s. ISBN 80-00-01410-6
- [3] RAGACHE, Claudie-Catherine. *Mýty a Legendy: vlci, Draci a bájná zvířata*.  
1. vyd. Bratislava: GEMINI spol s. r. o., 1991. 146 s. ISBN 80-85265-07-9.
- [4] ARISTOTELES. *Poetika* Praha: GRYF, 1993 . 67 s. ISBN 80-85829-01-0

## SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1	<i>Návrh Drakovy hlavy z hlíny.....</i>	20
Obr. 2	<i>Pohled na jednotlivé fáze výroby sádrového stromku.....</i>	23
Obr. 3	<i>Hledání dobré velikosti papírových stromů.....</i>	24
Obr. 4	<i>Pohled na jezero.....</i>	26
Obr. 5	<i>První pokus o vytvoření zdání vodní hladiny.....</i>	30
Obr. 6	<i>Pohled na animátora Martina Pospíšila při animaci výše popsaného záběru.....</i>	31
Obr. 7	<i>Příprava na záběe, vidět je kameru umístěnou nad hladinou na prodlužovacím rameni.....</i>	43
Obr. 8	<i>Pohled na zavěšeného Draka na animačním rameni.....</i>	52
Obr. 9	<i>První verze scénáře.....</i>	82
Obr. 10	<i>Studie Samuraje a jeho oblečení.....</i>	88
Obr. 11	<i>Pohled na jezero.....</i>	89
Obr. 12	<i>Stromy první návrhy.....</i>	90
Obr. 13	<i>Studie hlavy a rukou Samuraje.....</i>	91
Obr. 14	<i>Pohled na krajinu u jezera.....</i>	92
Obr. 15	<i>Hlava Draka.....</i>	92
Obr. 16	<i>Japonská grafika z 19. století.....</i>	93
Obr. 17	<i>„Dračí stěna“ Peking 15. století.....</i>	93
Obr. 18	<i>Návrhy plakátů.....</i>	94
Obr. 19	<i>Kliková hlava pro kameru.....</i>	95
Obr. 20	<i>Barvení a úprava Draka.....</i>	95
Obr. 21	<i>Pohled pod scénu.....</i>	96
Obr. 22	<i>Animace zavírání očí Samuraje.....</i>	96
Obr. 23	<i>Zavěšený Drak.....</i>	97
Obr. 24	<i>Kostrý k animaci.....</i>	97

## SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK

Tkz Tak zvaný

Atd A tak dále

Obr. Obrázek