

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

Sandra Hrachová

---

Bakalářská práce  
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

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

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Sandra HRACHOVÁ**  
Osobní číslo: **K08003**  
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

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

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část bc. práce

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

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

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

### 2. Praktická část bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma "Cizinec"

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

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


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

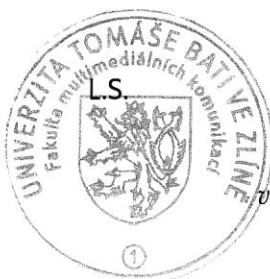
Seznam odborné literatury:


Škola kresleného filmu, Boris Dovnikovic ISBN 978-80-7331-105-6  
Film, Ronald Bergan ISBN 978-80-7391-136-2  
Základy animace, Jiří Plass ISBN 978-80-7238-884-4  
Animation Art, Jerry Beck 1-84451-140-5  
Scénaristika animovaného filmu, Edgar Dudka ISBN 80-7331-069-4  
The Illusion of Life: Disney Animation, Frank Thomas a Ollie Johnston ISBN  
0-7868-6070-7  
Wetemaa: Rytíři kněžny Rhonwen, Adam Anders ISBN 80-204-1176-3  
[http://cs.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9vaudansk%C3%A1\\_legenda](http://cs.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9vaudansk%C3%A1_legenda)

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

Ve Zlíně dne 1. prosince 2010

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
doc. Vladimír Malík  
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně .....20.5.2011.....

Sandra Hrachová, Hrachová  
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **ABSTRAKT**

V písemné bakalářské práci rozebírám výrobní proces mého absolventského filmu “Cizinec”.

Bakalářská práce obsahuje celý filmový postup, včetně všech výrobních fází., obtíží během výrobního procesu a řešení problémů.

Osnovou příběhu je prokletá vesnice z 18. století a film je inspirován starou francouzskou legendou a fantasy knihou. Poté vysvětlím užití kombinace kreslené a počítačové animace a důvody mého výběru. Dále analyzuji výtvarné návrhy a vysvětlím výrobní proces hrdiny, příšery, prostředí a rekvizit. Pohovořím o zvukové složce filmu – zvukové efekty a hudba ve filmu užitá.

Ukončím svou práci úvahou o tom, čeho jsem dosáhla v mé práci a co jsem se během výroby naučila.

Klíčová slova:

Příběh: Historické umístění, 18. století, Francie, kostel, podzim, kouř, hříchy, příšera, vesnice, prokletí, hospoda, hospodský

Technika: Kombinace kreslené a počítačové animace s efekty, realistický vzhled

## **ABSTRACT**

In my graduation work, I analyse the process of making my final film project “Stranger”.

My graduation work paper describes the whole filming process including all the production stages, difficulties encountered and problems solved.

The Synopsis of the story of a cursed village in the 18th century and the film is inspired by an old French legend and a fantasy book. Then I explain the combined drawn and computer animation technique used and the reasons for my choice. I also analyse the artwork design and explain the process of creating the hero, the monster, the sets and props. I talk about the sound aspect of the film – the sound effects and music that I used.

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

Keywords:

Story: Historical setting, 18<sup>th</sup> century, France, church, autumn, smoke, sins, monster, village, curse, pub, pub man

Technique: Combined drawn and computer animation with effects, realistic visual aspect

Prohlašuji, že jsem na této bakalářské práci pracovala samostatně a že jsem uvedla všechny informační zdroje, ze kterých jsem čerpala.

Chtěla bych poděkovat za pomoc při praktické i teoretické části bakalářské práce supervizorovi MgA. Janu Živockému. Dále profesorům Milanu Šebestovi, Michael Carringtonovi a MgA. Zdeňku Krupovi za jejich rady. Poděkování patří též rodičům za jejich velkou podporu a v neposlední řadě všem, kteří se na projektu Cizinec podíleli: Petře Heleninové za její úžasnou spolupráci na společném projektu, Anně Neumannové za její pomoc s pozadím, Janu Dvořákovi za filmovou hudbu a produkční Daniele Bielické, která nám v mnohém usnadnila práci.



# OBSAH

<b>ÚVOD.....</b>	<b>10</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>14</b>
<b>1 SCÉNARISTICKÁ FÁZE .....</b>	<b>15</b>
1.1 NÁMĚT .....	15
1.2 SCÉNÁŘ.....	17
1.2.1 Změny.....	18
<b>2 PŘÍPRAVNÁ FÁZE.....</b>	<b>22</b>
2.1 VÝTVARNÉ NÁVRHY.....	22
2.1.1 Postavy .....	22
2.1.2 Budovy a Vesnice.....	27
2.2 TECHNICKÝ SCÉNÁŘ.....	29
2.3 TVORBA ANIMATIKU.....	30
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>32</b>
<b>3 NATÁČENÍ.....</b>	<b>33</b>
3.1 PŘÍPRAVA.....	33
3.2 SAMOTNÉ ANIMOVÁNÍ.....	34
3.2.1 Problémy při animování .....	35
<b>4 POSTPRODUKCE.....</b>	<b>37</b>
4.1 BARVENÍ A STÍNOVÁNÍ .....	37
4.2 TVORBA TITULKŮ .....	38
4.3 HUDBA A ZVUK .....	41
<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>45</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>47</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>	<b>48</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>49</b>

## ÚVOD

Důvodem, proč jsem se rozhodla jít na filmovou školu ve Zlíně, bylo jednou se této tvorbě věnovat. Již na střední jsem se velmi zajímala o film, počítačové hry (především RPG a adventury) a o komiksovou tvorbu. Šla jsem do Zlína s tím, že bych se ráda v budoucnu věnovala hlavně tvorbě pro děti, ale jak čas ubíhal, člověk zde studoval, zjistila jsem, že stejně jako animované filmy pro děti jsou zajímavé i animované filmy pro dospělé, ne-li více. Ne vždy to bylo jednoduché. Animace byla pro mě zcela něco nového. Nikdy dříve jsem umělecký obor nestudovala. V roce 2008 jsem úspěšně dokončila střední průmyslovou školu textilní, a právě asi proto mi ze začátku samotná animace přišla neuvěřitelně náročná. Ne, že by to teď bylo o něco snadnější, co se týká samotného animování, ale mám radost, že za ty tři roky jsem měla možnost zjistit, že animace je činnost, která mě neuvěřitelně baví a naplňuje a to i přesto, jak je časově náročná. Líbí se mi možnost vlastní kreativity. Norman McLaren o animovaném a hraném filmu kdysi pravil: „*Každý film je pro mne svým způsobem tanec, protože nejdůležitější věcí ve filmu je pohyb. Bez ohledu na to, čím hýbáte, ať jsou to lidé nebo věci nebo kresby, a jakým způsobem to děláte, je to forma tance.*“<sup>1</sup>

Musela jsem během celého studia projít řadou animačních cvičení a ročníkovým filmem, abych se dostala k zatím pro mě největšímu projektu, který sice není nejdokonalejší, má své jisté mouchy, ale jsem na něj patřičně hrdá. Je v něm totiž vidět tvrdá práce, společná týmová spolupráce a radost, se kterou se bakalářský film nakonec tvořil. Jeho samotná tvorba se nemohla obejít bez patřičných problémů a překážek. Avšak na jejich zdolání jsem nebyla sama. Během studia jsem měla možnost vyzkoušet si to, kvůli čemu jsem na filmovou školu šla. Pracovat a tvořit jako tým a nejen být zcela individuální. Inspirací nejen k samotné tvorbě, ale i k velké trpělivosti je pro mě fantasy spisovatel R. E. Howard, jenž se proslavil postavou barbara Conana. Jeho povídky obsahují pro něj typické prvky: šermířské boje, magii, dobrodružství, různé milostné pletky a hlavně barbarství, což mě samotnou velmi zajímá. V jeho povídce *Za černou řekou* napsal:

---

<sup>1</sup> Edgar Dutka, *Minimum z dějin světové animace*, Akademie múzických umění, 2004, ISBN 80-7331-012-0

„Barbarství je přirozeným stavem lidstva. Civilizace je nepřirozená. Je to jen rozmar okolností. A divoštství nakonec vítězí.“<sup>2a</sup> Věřím tomu, že to je pravda, člověk v záchvatu hněvu, a nejen v něm, nakonec jedná bezhlavě a teprve poté přemýšlí, čeho se dopustil a pak lituje, což je kolikrát pozdě. Bakalářský film *Cizinec*, tato slova jen potvrzuje. Můžeme se snažit ovládat, jak jen chceme, ale emoce jsou silnější a vítězí kolikrát nad samotným rozumem. Byl to umělec, kterého nic nezastavilo, pracoval stále a pořád. Mark Finn o něm mluví takto: „Howard se věnoval prakticky všem žánrům, dokázal psát rychle, dobře a s úsporností, jež se nakladatelům zamlouvalo, protože většina z nich platila od slova. To ovšem neznámá, že Howard psal jak na běžícím pásu. Ve skutečnosti napsal prakticky od každé své povídky několik verzí, často na základě poznámek a požadavků svých nakladatelů. Howard psal intuitivně, věřil svým instinktům, a dokázal pracovat šíleným tempem. Napsal povídku, zahodil jí, pak jí zase sebral a přepsal, přizpůsobil nakladatelským požadavkům, a když mu ji nakonec stejně vrátili, přepsal ji znovu.“<sup>2b</sup> Jedná se sice o spisovatele, ale jeho píle, úsilí a víra v to, co dělá, mě fascinuje a je pro mě vzorem k dobrým a kvalitním výsledkům. Hlavně se nespokojit hned s první věcí, co nás napadne, je to sice možná dobrý nápad, ale ne nejlepší. Musíme být spokojeni s výsledkem především my sami.

Již na začátku druhého ročníku jsme se s Petrou Heleninovou rozhodly, že budeme pracovat na bakalářském filmu společně. Měly jsme spolu mnoho stejných zájmů, a i když se naše názory někdy neshodovaly a viděly jsme věci rozdílně, o to víc nás bavilo společné vymýšlení příběhů. Již několikrát dříve jsme zkusily společně vytvořit nějakou tu povídku. Spolupráce nám tedy šla a strach ze společného projektu jsme moc neměly. Víím, že autorská privileje má jednu velkou nevýhodu a tou je, že bez tvůrčí reflexe zvenčí se pouze nemnohým autorům podaří udělat jen málo chyb. Je nutné počítat s tím, že napoprvé nevytvoříme dokonalé dílo, snaha je tu však pokaždé.

Petra na školu šla s tím, že bude tvořit loutkový film, mě za tu dobu nejvíce k srdci přirostla klasická kreslená animace. Nejdříve jsme chtěly nějakou společnou kombinaci

---

2a, b Kurt Busiek, *Conan – Dcera pána mrazu a další povídky*, Comics Centrum, 2006, ISBN: 978-80-86839-27-1

těchto dvou technik, ale z důvodů, že ne vždy je to jednoduché s loutkovou animací u nás na ateliérech, především kvůli prostorům a kapacitě studentů, nám bylo jasné, že pro náš vlastní pracovní a duševní klid, se vydáme cestou nejrozumnější, kombinace kreslené animace s počítačovou.

Dlouho trvalo, než jsme přišly na to, čeho se film bude týkat. Ještě před prázdninami, ve druhém ročníku, jsme chtěly ztvárnit jednu japonskou pohádku. Tenkrát jsem sháněla knížky v knihovně, které vyprávěly pohádky vycházející z prostředí a kultury Japonska, obě jsme v té době měly o tuto zemi velký zájem. Hledaly jsme, který z těch krásných příběhů nám bude nejsympatičtější. Nakonec se nám zalíbil příběh, který vyprávěl o kočce a myši, jak se z nich staly nepřátelé a také o tom, jak vznikl japonský horoskop. Technika měla být spíš počítačová, takové rozhybané 2D papírkové divadlo se spoustou textur a výraznou barevností. Zkusila jsem i nějaký návrh myši během prázdnin, ale v té době se mi na tom nějak víc dělat nechtělo. Jak čas ubíhal, po prázdninách jsme se opět sešly a začaly o našem bakalářském filmu debatovat. Po tomto rozhovoru nám bylo jasné, že sice námět je to pěkný, příjemný, poučný, ale nic pro nás, na čem bychom chtěly dělat celý rok. Přeci jen, člověka by to mělo bavit a už po ročníkovém filmu nám bylo jasné, že je to nutné, když se to má dělat s chutí a pečlivostí, aby se jednalo o ten pravý příběh.

Přály jsme si pracovat na něčem akčnějším a záživnějším, se spoustou rychlých scén, efektů, střihů a musím říct, že i krve a násilí. Rozhodly jsme se proto, na začátku školního roku, že uděláme akční videoklip, tento žánr jsme si zvolily především kvůli zvukové stránce díla, zdálo se nám to jako nejjednodušší řešení. Nápadů byla spousta, ale ani jeden nebyl dostatečně dobrý. Společně jsme se v té době shodly, že se to bude odehrávat v Japonsku. Byl to i nadále náš společný zájem, tak jako u původního námětu s pohádkou. Této tematiky jsme se tedy stále držely. Vybraly jsme nejdříve hudbu, která bude lahodit nám oběma a to skupinu 30 seconds to Mars a jejich skladbu Stranger in a strange land a nějak začaly hned poté vymýšlet příběh. Skladba mě přivedla k několika filmovým vizím, jednalo se však spíš o útržky bez jakéhokoliv příběhu a ty nebyly dostačující. Jako první s rozumným nápadem přišla Petra a já se toho hned chytla, protože se mi to zdálo zajímavé, zakomponovala příběh do tradiční doby samurajů. Moje představa ale byla taková, aby se příběh odehrával v steampunkovém Japonsku. A proto nám přišlo velmi zajímavé tyto dvě doby nějak spojit. Nakonec se příběh měl odehrávat ve dvou časových rovinách, které se měly střihově střídat a prolínat. Technika měla být z velké části kombinací kreslené

animace s počítačovou a ideálně v komiksové kresbě. Zaujal nás styl Mike Mignoly, především jeho povídka Hlavy, která se odehrává, tak jako náš příběh, v Japonsku. Obdivuji jeho smysl pro jednoduchost a tvrdé stíny. Vytvořila jsem během té doby nějaké výtvarné návrhy. A i když jsme byly z příběhu nadšené a těšily se na jeho realizaci, byl nám nakonec panem Storchem náš námět zatrhnut. Teď s odstupem času mohu říct, že jsem ráda, že nám to bylo vymluveno, jelikož jsme si tím mohly nastavit až nehorázně vysokou laťku, kterou bychom sotva zvládly.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 SCÉNARISTICKÁ FÁZE

*Námět tvoří prvou fází produkce filmu, obsahuje myšlenku díla jen v několika větách*

*Dále ho rozvíjí filmová povídka, druhá fáze produkce. V této se již původní nápad konkretizuje podrobnějším popsáním budoucího děje v posloupnosti s nejdůležitějšími postavami. Součástí synopse jsou i popisy charakterů jednotlivých aktérů děje, prostředí, kde se děj odehrává, s náznaky sekvencí budoucího filmu.<sup>3</sup>*

### 1.1 Námět

Zamítnutí našeho námětu na tvorbu videoklipu panem Storchem pro nás bylo celkem skličující. Naskytly se tedy poté dvě možnosti, buď příběh změním nebo vymyslím zcela nový. Na začátku října jsme na naší započaté práci chtěly skutečně pokračovat, proto jsme si zvolily možnost první, děj pozměnit. Spolužáci nám nabídli pomoc, kterou jsme neodmítly, protože jsme o tento námět skutečně stály. Všichni společně jsme příběh rozebírali ze všech úhlů, probírali všechna možná řešení a různé možnosti. Nápadů byla vyřčena celá škála, ale žádný z nabízených se nám nezdál dostačující. Po dlouhé a únavné debatě jsme spolužáky opouštěly s tím, že snad na něco přijdeme samy. Venku již byla dávno tma a cesta před námi dlouhá. Rozebíraly jsme tedy během té doby s Petrou naši situaci a hledaly řešení. Po veškerém vyčerpávajícím rozebírání námětu s japonskou tematikou jsme se rozhodly sestavit zcela nový příběh. Při procházení jednou tmavou uličkou, kde nikde nikdo nebyl, jsme obě v té tmě pocítily strach. Já si v tu chvíli vzpomněla na knihu, kterou jsem před časem četla. Nadhodila jsem téma tohoto příběhu a Petru to zaujalo. Jednalo se o fantasy příběh, nebo spíš povídku z knihy zvané *Wetemaa – Rytíři kněžny Rhonwen*. Bylo zde popisováno jedno městečko, do kterého přišli dva poutníci. Zrovna bylo těsně před stmíváním a lidé okolo nich začali utíkat. Muži v té době ještě nevěděli, co se děje. Proto se též hodlali na varování obyvatel schovat. Nakonec hrdinové zjišťují, že po setmění se dějí otřesné věci a lidé, kteří se nestihnou skrýt, umírají. Smrt nešťastníků je popisována velmi hrůzným způsobem. To mě přivedlo na myšlenku,

---

<sup>3</sup> Jiří Plass, *Základy animace*, Nakladatelství Fraus, str. 21, 2010, ISBN 978-80-7238-884-4

inspirovat se tímto příběhem. Bylo potřeba pozměnit a vymyslet na toto téma film. Petra mi pověděla o jedné francouzské legendě, ve které se objevila velmi nebezpečná příšera. Další důležitou inspirací k sestavení námětu pro nás byly filmy Bratrstvo vlků, Fantom Paříže a Vesnice. Netrvalo dlouho a námět se po několika konzultacích s Panem Živočkým vytvořil. Už po tomto prvotním sestavení měl příběh stále stejnou myšlenku: Do zapadlé vesnice při stmívání přichází poutník. Ve vesnici jsou nevlídní lidé a chovají se divně. Původně jsme v námětu měly, že ho různí lidé pozorují a házejí na něj divné, nevrle pohledy. Nakonec jsme se dostaly k tomu, že poutník spíš pozoruje okolí, jak je špatné. Zvony začnou bít a lidé utíkat do svých domovů. Hrdina je zmaten. První noc se setká přímo s obludou, ale ta mu neublíží. Stále totiž není součástí vesnice, jen na tu byl trest uvalen. Netrvá však dlouho a díky vyprovokování a tomu, že se sám nakonec dopustí neodpustitelného hříchu, je bestií zabit. A této dějové myšlenky jsme se držely celou dobu. Každý hřích bude nakonec potrestán.

Hřích, sám o sobě, je velmi zajímavý fakt. Jen samotná bible se jím velmi zabývá. A nejen z hlediska, jak nezhřešit, ale i jak se hřeší, jak se trestá, či odpouští. Úplně první hřích, který byl podle bible spáchán, je již z doby ráje, kterého se dopustil sám Adam s Evou, ohledně jejich neposlušnosti. Bůh se snažil varovat je před pokušením: „*Nejezte z něho, ani se ho nedotkněte, abyste nezemřeli.*“ (Gn 3,3) Satan k Adamovi a Evě promluvil tenkrát slovy: „*Bůh však ví, že v den, kdy z něho pojíte, otevřou se vám oči a budete jako Bůh znát dobré i zlé.*“ (Gn 3,5) Touha po vševědoucnosti byla pro ně tak silná, že si nakonec ze stromu jablko utrhli a první hřích byl na světě. Prvotní vražda, která je navíc spjatá s hněvem, se podle bible udála v příběhu, ve kterém Kain zabije svého bratra Abela z pouhé žárlivosti. Předtím, než ho bratr zabil, Abel pravil: „*Proč jsi tak vzplanul? A proč máš tak sinalou tvář? Což nepřijmu i tebe, budeš-li konat dobro? Nebudeš-li konat dobro, hřích se uvelebí ve dveřích a bude po tobě dychtit, ty však máš nad ním vládnout.*“ (GN 4, 1-8).

Nejhorším hříchem je tzv. Smrtný hřích. Je tak označován, jelikož jeho následkem je duše uvržená do pekla, navěky zavržená. Mezi sedm hlavních hříchů se řadí Pýcha, Lakomství, Závist, Hněv, Smilstvo, Nestřídmost a Lenost.

A právě některé z nich jsme se snažily ztvárnit. Nejdůležitějším hříchem se však pro nás stal hněv, jenž se projevuje nekontrolovaným chováním člověka, který je ovládán zlostí a nenávistí vůči někomu jinému, tak jako se toho dopustil náš hlavní hrdina vůči



hospodskému. Námětem filmu je otázka hříchu a trestu. Celý příběh se sice odehrává v prokleté vesnici, ale pozornost se zaměřuje především na hlavního hrdinu, je hlavně o něm, nejde až tolik o vesnici. Vesnice je trestána za své hříchy z minulosti a prokletí přechází z rodičů na děti, které jsou též zplozené z jejich hříšného chování. Jedná se o kolektivní trest všech obyvatel, ti stále pykají za své špatné chování. Jejich trest má podobu bestie, která je po setmění mimo jejich domovy zabíjí. Ten, kdo se nestihne včas schovat, zemře. Vesničané netuší, z jakého důvodu je příšera zabíjí. Nemohou na to přijít díky své zaslepenosti sami do sebe a špatnosti, která z nich vyzařuje. Navíc každý vesničan přežívá sám za sebe, neohlíží se na ostatní a asi i proto nemají žádný zájem zjistit důvod, proč se musí každý den před bestii schovávat. I kdyby přišel do vesnice někdo, kdo by jim řekl pravdu, ani přesto by nakonec nebylo možné se nějakým způsobem vykoupit, protože jejich náprava by nebyla upřímná a tím pádem si odpuštění nezaslouží. Vesničané také mají strach, ten je tak velký, že se nesnaží z tohoto prokletého místa utéci. Důvodem je i fakt, že je vesnice velmi izolovaná od ostatní společnosti a leží hluboko v lesích. Vesničané tedy neopouštějí raději svá obydlí, nechodí daleko do lesů a stávají se otroky svého strachu.

Podobná myšlenka se objevuje ve filmu Vesnice od režiséra M. Night Shyamalana. V tomto filmu se též vesničané z pouhého strachu neodvažují překročit hranice vesnice. Děsí je představa záhadné příšery žijící v lesích, která však nakonec není skutečná. Snímek Bratrstvo vlků od režiséra Chrystophe Gansa pojednává o vraždící bestii, podobající se vlku, která ohrožuje celý kraj. Zde zabíjí příšera, která obyvatele děsí už jen svým vzhledem. Oba snímky mají působivou atmosféru. Vesnice je sice méně akční než Bratrstvo vlků, ale o to víc oplývá záhadou a budí spousty otázek.

Náš příběh byl jimi dost inspirován a vzal si z každého nějaký poznatek. Vesničané mají strach odejít, ale to co je ohrožuje, má nějakou skutečnou podobu. Na konci našeho filmu je použit dodatečný záběr, kde přichází nový hrdina. Tato scéna vypovídá o věčném koloběhu hříchu a trestu, jelikož smrtí hlavního hrdiny prokletí nezmizí.

## 1.2 Scénář

Po námětu jsme vytvořily literární scénář, bodový scénář a Petra se ještě pustila i do povídky, která byla zcela napsána vypravěčským způsobem. Bylo nám jasné, že když se jde

tvořit příběh, který divák předem nezná, máme v mnohém volnější ruce. Na druhou stranu příběh, který je předem divákovi znám, má zas ulehčeno o fakt, že není důležité vysvětlovat jednotlivý každý detail, především když se mluví o všeobecně známých pohádkách. A rozhodně je předem zaručena poloviční úspěšnost. My se i přes všechny naše debaty rozhodly pro vlastní příběh. Díky tomu, že jsme sestavily původní námět, bylo potřeba na všechno toto dávat ve scénáři mnohem větší pozor. Pokusit se co nejlépe vysvětlit jednotlivé detaily.

Měly jsme ujasněn žánr, mysteriózní thriller s prvky fantasy a podle toho jsme taky sestavovaly scénář. Co se týče tohoto žánru, je u něj všeobecně známo, že thrillery jsou poutavými napínavými příběhy, v nichž se napětí vytváří tím, že se jedna nebo více postav ocitnou v ohrožení, ze kterého musí uniknout. Tento druh filmu, se často překrývá s několika žánry, thriller může být akční, sci-fi nebo dokonce westernový. Zápletka u mysteriózního filmu se točí kolem složitě vysvětlitelné záhady. Tento druh filmů tvoří například režiséři Alex Proyas, Joel Schumacher, Alfred Hitchcock, M. Night Shyamalan, Chyrtophe Gans a další. Mezi režiséry animovaného filmu tohoto žánru se řadí Shane Acker a to především jeho filmem Číslo 9. Jediné, díky čemu se náš snímek lehce vymyká z tohoto zařazení je fakt, že příběh končí smrtí hlavního hrdiny, nepřály jsme si dobrý konec, jelikož se vlastně jedná o stálý koloběh hříchu a trestu smrti. V příběhu bylo potřeba gradovat, udržovat diváka v napětí, v nevědomosti a mírném strachu.

Díky skluzu předchozích námětů bylo potřeba pracovat na scénáři mnohem rychleji. Jakmile jsme měly napsaný bodový scénář, zašly jsme za panem Storchem a ten nám pod poznámkou, že je to příliš dlouhé, nakonec příběh podepsal. Dobře jsme věděly, do čeho jdeme a sebevětší překážku, pokud by nějaká nastala, jsme se rozhodly pokořit. Výzvy jsou přeci inspirativní a člověka ženou neustále kupředu.

### 1.2.1 Změny

Hlavní námětová linie byla během pár dní sestavena, ale při samotném tvoření příběhu, aby dal smysl, jsme měly velký problém. Největším oříškem pro nás bylo to, jak se vlastně dopustí hrdina hříchu, aniž by byl příběh složitý a zbytečně zamotaný. Otázek byla tenkrát spousta. Jak se bude chovat před bestii, schová se někam? Přechká někde noc? Přeci jen neví, že mu příšera neublíží, musí se o svůj život bát? Toto snad bylo skutečně nejsložitější, co se příběhu týče. Byly dokonce dvě verze, jestli se to stane během jedné

noci, nebo dvou a více. Jedna noc byla málo a určitě by to všechno bylo moc rychlé. A víc jak dvě noci, na to bychom potřebovaly delší příběh a to taky nebyl nejlepší nápad, už i tak jsme to měly dost náročné. Nakonec jsme se společně s panem Živockým, naším supervizorem, rozhodli, že dvě noci budou muset stačit. Dále nám velmi pomohli profesori Milan Šebesta a Michael Carrington, s různým vyřešením dějové linie a i se samotnými záběry. Dále zde byl problém, jak si poutník všimne hříšných lidí, nebo spíš dýmu, co z nich vycházel, toho zla a špatnosti. Naskytla se zde otázka, jak je možné, že dým vidí jen on a nikdo jiný. Na to se naštěstí odpověď našla. Hrdina, jelikož nebyl obyvatelem prokleté vesnice, mohl vidět hříchy ostatních lidí. V úplně původní verzi si toho měl všimnout první noc ve chvíli, kdy by hledal bezpečný úkryt. A to způsobem, že se měl dívat do oken a všimnout si, když se dělo něco špatného. Například, že je chlapec svým otcem bit a kouřový dým vychází zpod okna. Hrdina pouze vidí, jak se černý kouř táhne kamsi do temnoty ulice. Nakonec jsme tyto dvě postavy daly hned na začátek, kdy hrdina prochází kolem obyvatel vesnice. Takže nakonec nebylo potřeba, aby se to muselo ztvárnit večer v osvětlených obydlích. Jakmile hrdina prochází kolem obyvatel vesnice, naráží na lehkou ženu se svým zákazníkem. Její hříšné chování se objevuje též v podobě mlžného dýmu, který značí její špatnost. Původně neměla mít roli vesnické prostitutky, ale pouhé děvečky, která sice měla být též první noc zavražděna, ale to jen díky tomu, že se zbytečně venku zdržela a nestihla doběhnout do úkrytu. Lehká žena, která později z této vesničanky vznikla, měla zemřít těsně před vlastními dveřmi, ve chvíli, kdy jí opustil její zákazník a hodlala si odemknout dveře do domu. Ale zajímavější nám nakonec přišlo, že první vraždu bychom takto ukazovat nemusely, ale raději všechno zahrajeme na zvuky a na výraz hlavního hrdiny.

Zde v příběhu se objevila část, v níž se měl poutník už první večer setkat s hospodským. Hrdina rychle hledal úkryt a měl u sebe dostatečný obnos peněz. Hospodský pootevřel dveře, všimnul si v jeho ruce plného měšce, a jelikož zvuk cinkání mincí ho vždy těšil, tak pustil hrdinu do své hospody a nechal ho tam přespat. Během noci měl hrdina přemýšlet nad událostmi, které zažil. Tato scéna později byla nahrazena přespáním ve stodole, přečkáním za vozíkem či trakařem, nebo schováním se někde jinde, za něčím jiným. Tato pasáž nám zabrala pár setkání i s panem Živockým. Dokonce v prvotní verzi, jsme ještě nepočítaly s hospodským, hrdina se svého hříchu měl dopustit tím, že by kvůli svému bezpečí obětoval nějakého vesničana, aby se stihl schovat, avšak díky několika

konzultacím se tam krčmář se svou hamižnou povahou hodil nejlépe. Nakonec jsme úkryt nahradily omdlením při prvním střetnutí s příšerou tváří v tvář, tím pádem nebylo nutno někde něco hledat a zbytečně natahovat čas.

Po první noci, kterou poutník přežil, měl navštívit hospodu, původně však neměla být přímo před ním, ale měl kus ujít, aby se tam dostal. Měl se buď probudit na štěkání a očmuhávání psem, na projíždějící trakař, či jak jej někdo chce okrást, avšak on se dřív stihne vzbudit a zloděj rychle uteče. Jenže i tato pasáž nám přišla zbytečná, takže je hrdina nakonec probuzen prásknutím dveří od hospody a poté vstupuje dovnitř.

Hospoda už od začátku měla být skoro prázdná. Jen nějaký ten opilec a hlavně nesměli chybět dva pochybní muži, kteří se zákeřně usmívají a šklebí na hlavního hrdinu. Tady je hospodským hrdina omámen. Do piva, které si zde objedná, mu nalije nebo nasype nějakou omamnou látku, která ho sice nezabije, ale uvede do stavu bezvědomí. Ještě než omdlí, vidí, jak se hospodský divně usmívá a když se ohlédne, všimne si dvou mužů, kumpánů hospodského, kteří se také potutelně ušklíbají. I zde však byly jisté verze - spadnout na zem nebo na pult? Nakonec jsme vybraly možnost, že spadne ze židle na zem.

Ráno se měl též probudit původně za hospodou mezi odpadky a zjistit, že byl okraden. Měly mu chybět nejen peníze, ale i dýka, kterou jsme mu nakonec nechaly. Hospodský a kumpáni byli hamižné povahy, ale měšec jim bohatě stačil. Naštvaně se měl zvednout a jít hledat hospodského. První verze byla, že nachytá hospodského těsně před šestou večerní, jak se v jednom domě hádá s mužem. Hrdina se schová za dveře, a když muž vyhodí hospodského ven, v okamžiku se na něj vrhá a začnou se přetahovat. Pak zde byla verze, kdy jde k předním dveřím hospody a buší na ně, otevře se jen malé okénko a tam vykoukne hospodský, který když si všimne, kdo za nimi stojí, okamžitě zavírá a ignoruje. Proto se hrdina rozhodne, že rozbije jedno, poté druhé okno hospody a hospodský naštvaně vyleze ven s dýkou v ruce, nikdo mu přeci jeho majetek ničit nebude. Opět se začnou prát. A předposlední verze, která byla před tou finální, vypadala tak, že se probudí opět za hospodou na odpadcích a zjistí, že byl okraden - tady už jsme mu zbraň daly, od té doby jí měl i ve finální verzi. Všimne si, že se otevřelo malé okénko a proto se postaví úplně ke zdi. Vidíme, jak se hospodský rozhlíží. Poté, když má pocit, že je vzduch čistý, vychází ven a jde vyzvednout odpadky. Hned na to, jakmile vyjde hospodský ven, dveře se zabouchnou a hrdina ho sráží k zemi, začnou se prát a chvíli na to bijí zvony. Většinu jsme z této verze nechaly, až na to, že se neprobudí hrdina hned za hospodou, ale někde v prázdné uličce,

zapadlé a špinavé, mimo hlavní tah vesnice. Tam tedy zjistí, že byl okraden. Má na hospodského velkou zlost. Po této scéně je pozornost zaměřena na hospodského. Ten ještě před setměním jde rychle vysypat odpad na smetiště. Jakmile začnou bít zvony, pouští koš s odpadky a běží zpátky do hospody, jenže u dveří už stojí naštvaný hrdina a chce své peníze zpátky. Perou se, až nakonec nešťastnou náhodou hrdina hospodského zabíjí. Kouká z očí do očí bestii a ta jeho hříšný dým s chutí vsává do sebe. V tu chvíli si hrdina uvědomí, co udělal, a že není cesty zpět. Ted' zemře.

Literární a bodový scénář byl přibližně vyřešen, ještě v průběhu přišly nějaké drobné změny, ale to už při samotných záběrech, aby děj dával dostatečný smysl.

## 2 PŘÍPRAVNÁ FÁZE

### 2.1 Výtvarné návrhy

*„Inventurou“ literárního scénáře vzniká seznam figur, pozadí a rekvizit filmu. Studium obsahu scénáře výtvarník vyhledá výtvarný styl a polohu vyprávění příběhu. V diskuzi s autorem filmu o záměru díla a způsobu jeho naplnění je vytvořena představa o výtvarné složce filmu.<sup>4</sup>*

Co se týče výtvarné stránky animace, byla snaha o realistický vzhled, jak v pohybech, tak ve vzhledu postav, budov a rekvizit. Proto bylo nutné klást důraz ve všech ohledech na pečlivost, aby nám to někde neujelo a nepůsobilo poté směšně. Úlohou každého výtvarníka je vytvoření vizuální představy všeho viditelného v obrazu filmu. Vše jsme navrhovaly v barvě, pro úplnost výtvarné stránky postav i budov. Inspirací pro mě byly různé herecké typy tváří, móda oděvů přibližně z této doby, u nichž jsem mohla využít znalosti ze střední školy, kde jsem měla povinné dějiny odívání. A při tvorbě budov a celkového vzhledu vesnice jsem využila z části znalost dějin architektury a velkou pomocí pro mě byl internetový obrázkový vyhledavač. Mojí snahou bylo, aby vše působilo co nejprostěji. S výtvarnostmi, nebo spíš se samotným pozadím ve filmu nám velkou pomocí byla Anna Neumannová, která všechna pozadí dokonale vystihla. Též studuje animovaný film přímo na UTB. Měla výborný styl a my jsme rády, že nám s tím tak pomohla. Nevím, jak bychom bez její pomoci všechno stíhaly a hlavně, jestli by to tak dobře nakonec vypadalo.

#### 2.1.1 Postavy

*Animátorova inspirace, filmový nápad, obvykle vychází z jeho výtvarné představivosti: bezmyšlenkovitě si kreslí po papíře a namaluje zajímavou figurku nebo prostředí, prostě vidí obrazy bez korelace s realitou, někdy naopak chce exploatovat své malířské nebo kreslířské nadání, nebo ho naprosto iracionálně oslovují neživé předměty.<sup>5</sup>*

---

<sup>4</sup> Jiří Plass, Základy animace, Nakladatelství Fraus, str. 22, 2010, ISBN 978-80-7238-884-4

<sup>5</sup> Edgar Dutka, Scenáristika animovaného filmu – Minimum z historie české animace, str. 19, ISBN 80-7331-069-4

Navrhování typů postav pro mě bylo rozhodně tou nejzajímavější částí z tvorby filmu. Především jsem si dala záležet na typech obličejů a charakterů. Ve filmu je to celkem rozmanitá škála různorodých typů od prostých vesničanů, přes lstivé povahy po dobrotivého, avšak neutrálního hlavního hrdinu. Nejdůležitějšími postavami jsou poutník, hostinský a bestie.

Příšeru si zcela vzala na starost Petra, velmi se na ni těšila a už od začátku přesně věděla, jak bude vypadat a jak musí na diváka působit. Mojí původní vizí bylo, že zabíjet bude nehmotná směs dýmu, bez konkrétního tvaru. Je to i tím, že jsem stále měla v hlavě onen příběh, který nás nakonec přivedl k tomuto námětu. Tam byla záhadná bytost popisována nějak takto: „*U zdi jednoho domu se běhalo cosi, co tam předtím nebylo. Malá, světlá skvrna. Bílá skvrna připomínající čím dál tím víc lidský obličej se pomalu, třepotavě a trhaně blížila. Vznášela se tak půl sáhu nad zemí.*“<sup>6</sup> Petra zas usilovala o pravý opak, takže nakonec to dopadlo tak, že bestie je něco mezitím - na první pohled může působit hmotně, ale je vidět, že její tvar je složen ze zlých energií vesničanů. Dým se v jejím těle různorodě vlní a je hned znát, že se může příšera dostat kamkoliv bude chtít. Charakterově neberu bestii jako zápornou postavu. Naopak, snaží se zbavit (svět, vesnici) veškerého zla. Jen lidský hřích je viníkem toho, že se objevila ve vesnici a živí se špatným chováním obyvatel. Petře se její ztvárnění velice povedlo a smekám, jak i přes některé problémy ji neztvárnila nejen výtvarně, ale hlavně animačně.

Dalším důležitým charakterem je hlavní hrdina, poutník, který hledá pouze místo, kde může přespat, najíst se a jít zase dál svou cestou. Bohužel se stane, že se dostane v nesprávnou chvíli na nesprávné místo a netuší ani zdaleka, co na něj v těchto končinách číhá. Charakterově měl působit jako světa znalý, celkem ztepilý muž, který už ledacos viděl a zažil, tmavý typ, který pochází spíše někde ze západu. Již od začátku jsem věděla, že hrdina bude mít tmavý odstín barvy vlasů. Oči dostal světlé se zabarvením do modra, tato barva mi vždy přišla na pohled upřímná a dobrácká a to náš hrdina rozhodně je. Co se týče vousů, měla jsem dvě varianty - kratší plnovous nebo výraznou bradku. Ale bradka mi přišla k jeho charakteru naprosto nevhodná, jelikož je poutník a chodí dlouho po lesích.

---

<sup>6</sup> Adam Andres, Wetemaa – Rytíři kněžny Rhonwen, str.51, ISBN 80 – 204 – 1176 – 3

Sotva se má kde zastavit a vousy holit. Nemít vous, působil by v konečném důsledku příliš upraveně a nedalo by se jeho postavě příliš věřit. Takže po jednom návrhu s touto úpravou brady jsem zvolila plnovous. Jeho vlasy měly polodlouhý střih, při tvorbě jeho účesu jsem vlasy zkracovala, prodlužovala, přidávala a ubírala na objemu, objevily se varianty s ofinou přímo do obličeje, bez ní za uši, popřípadě ofina krátká a málo hustá. Nakonec jsem použila lehce delší ofinu, která zasahuje mírně do obličeje, přišla mi nejideálnější. Hrdina měl působit na první pohled až tajemně, s drsným výrazem, ale ne natolik, aby působil zle. Troufám si říci, že se má představa vydařila. A tvar obličeje, posazení očí, rty a nos jsem zkoušela podle různých herců, které jsem si různě vyhledala. Nakonec se mi nejvíce zamlouval obličej Ryana Reynoldse, jehož vzhled jsem lehce upravila. Největší zásah zaznamenal nos a brada, kterou jsem výrazněji protáhla a obličej byl na světě. Podle kanadského herce Corey Sevier, jehož příjmení se mi líbilo natolik, že jsem měkké i změnila na y v jeho jméně a pojmenovala tak hlavního hrdinu. Protože jak nám bylo již ve škole několikrát řečeno, pojmenovaná postava je nám jako tvůrcům bližší a lépe se nám pak s ní pracuje. Náhle totiž získá hrdina skutečnou osobnost. Od té doby to byl Sevyer, poutník, který přichází do prokleté vesnice. Též jsem se u něj inspirovala vousem a vlasy.

Oděv pro Sevyera byl celkem jednoduchý, prostý, nenáročný, muselo být vidět, že takový oděv má typ hlavního hrdiny a nikdo jiný, takže musel být odlišný od toho vesnického, aby bylo hned na první pohled jasné, že pochází z jiných krajů. Šaty měly mít rozhodně barvu tmavšího charakteru s viditelným členěním jednotlivých jejich částí. Oděv obsahuje košili, zápěstníky, horní oděv, výrazně dělený pas, nohavice a vysoké boty. Zároveň bylo nutné, aby toto dělení nebylo příliš do očí, především rozdíl v barevnosti, takže jsem použila tlumené barvy. Jakožto správný poutník se nemohl obejít bez nějaké zbraně proti divé zvěři či v lesích ukrývajících se banditů. Tato doba přeci jen byla sama o sobě celkem nebezpečná. Takže kolem pravého stehna měl v pouzdře připásanou dýku. Vzhledově prostě vypadající poutník však nemůže cestovat zcela na prázdko, takže u sebe nosí vždy měšec s menším obnosem peněz, které si vydělává příležitostnou prací. A takový je v konečném výsledku hlavní hrdina.

Další postavou, bez které by se děj neobešel, je hostinský. Jeho charakter jsem prvně načrtla v autobuse směrem do mého rodiště. Během dvou dnů vzniklo asi pět návrhů, mezi nimiž byly dva typy, které jsem spojila a vznikl konečný hospodský, který vzhledově měl odpovídat jeho hamižnému charakteru. Ten totiž vidí a slyší jen na cinkot a blýskání mincí.



Po všech návrzích má podobu staršího muže ve věku mezi pětadesáti až šedesáti lety. Vzhledově i přes jeho vyšší věk musel působit dojmem, že máte stále chuť jej praštit za to, jaký je, takže nesměl působit vůbec křehce. Nějaký starý, hubený, shrbený muž se do příběhu nehodil. Již od začátku bylo jasné, že bude mít větší břicho, husté obočí a vystižný podrazácký pohled. V návrzích se objevily různé typy vousů, hustý knír byl ideální, působil dojmem nepřístupnosti. A dost se k němu hodil. Co se týče vlasů, rozhodla jsem se nakonec pro šedivé vlasy s částečnou pleší. Rezavý účes mi přišel příliš slizký a varianta černých vlasů zas hospodského příliš omladila. Barva jeho očí je téměř černá, aby působil víc lstivě. Kvůli svému věku má pár výrazných vrásek a úzký, špičatý nos. Obličej, i díky jeho tělesné váze, byl nevhodnější kulatého tvaru s výraznějšími lícními kostmi. Uši má větší, lehce odstáté a podbradek. Je oděn do prostého oděvu s typickou zástěrou s vázáním kolem krku.

Ve vesnici se nalézá několik vesničanů různého vzhledu. Hned na začátku, kdy Sevyer vchází do vesnice, jej pozoruje starší žena. Už na počátku naší tvorby jsme se dohodly, že já se postarám o mužské obsazení filmu a Petra bude mít na starost něžné pohlaví. Jenže nakonec to dopadlo tak, že jsem všechny postavy měla na starost já, aby se udržela výtvarná jednodušnost. Petřina babička mi moc pomohla při mém navrhování její postavy, z velké části jsem z ní vycházela. Bylo akorát potřeba, aby vypadala víc nevládně, věčně rozmrzele a se zvědavým pohledem. Jakožto starší žena pokročilého věku měla mít spoustu vrásek, ochablou kůži na obličejí a světlé oči, svědčící o nedostatku pigmentu. Vlasy nevidíme, jsou zakryty šátkem. Ve filmu se objeví jen na začátku, ale její vzhled a pohled celkově dobře uvede atmosféru vesnice. Je to ten druh ženy, který si drží odstup a raději, než aby pozdravila, upře na návštěvníka nepřívětivý pohled.

Další a poslední ženou tohoto filmu je prostitutka. První návrh opět vytvořila Petra, ale jelikož původně jsme myslely, že bude zastupovat roli prosté vesničanky, vypadala na první pohled příliš slušně, proto jsme její vzhled přizpůsobily jejímu povolání. Zvětšila jsem jí poprsí a její výstřih byl také větší a výraznější. Oči měla tmavě hnědé a blondáté, dlouhé vlasy, upravené pomocí obtočeného copu na hlavě, který spadá směrem do výstřihu. A samozřejmě nesměly chybět rudě namalované, velké, plné rty, malý nosík a líce zvýrazněné tvářenkou. Když lehká žena, tak se vším všudy a i když má na sobě dlouhou sukni, tak jedine s vysokým rozparkem až k pasu, živůtek vyplněn a rozdělen pomocí

kostic. Avšak díky tomu, že žije na malé vesnici, nepotřebuje žádné šperky. I bez nich je dosti výrazná, což podtrhují rudo-růžové šaty.

Tato žena by se neobešla bez svých zákazníků, a proto se zde objevuje mladík, který touží po radostech života a je ochoten každý svůj cent vyhodit za tento druh služeb, který lehká žena nabízí. Má světlejší, hnědé vlasy, výrazně zvlněné a neupravené. Je v konečné verzi vyšší, statnější postavy, avšak na začátku byl spíš vysokého, výrazně hubeného vzhledu. Zkoušela jsem jinou barvu vlasů, světlé, tmavé, výrazně rezavé, nakonec jsem se rozhodla o co nejpřirozenější vzhled, abych předešla zbytečnému idealizování. Oděv má trochu jiný než ostatní z vesnice, nemá totiž dlouhý rukáv, ale pouze jistý druh vesty, který má výrazné průramky. To z důvodu, abych trošku poukázala na jeho ne moc vysoký věk. Barva šatů zůstává nevýrazná a přirozená s odstíny hnědé, béžové a žluté. V úvodu filmu se ještě střetáváme s chlapcem a mužem, jsou si dost v obličeji podobní, to proto, že jsou příbuzní, nebo aspoň takový byl původní záměr. Mělo se jednat o otce a syna. Oba mají černé vlasy, výrazné lící kosti a zelené oči. Muž má světlý oděv, aby byl hned postřehnutelný. Je to díky tomu, že v jednom z původních scénářů měl běžet za Sevyerem a být poté zabit příšerou a jeho světlý oděv by ve večerní atmosféře kontrastoval. Nakonec jsme se rozhodly, že se mu nic nestane, pouze uteče domů a víckrát už se ve filmu neukáže. I přes toto rozhodnutí mu zůstal bleděmodrý vršek a světle hnědé kalhoty s výrazně děleným pasem. Chlapec naopak, jako prostý, nevýrazný typ, má tlumené, tmavé barvy, jako je hnědý vršek a téměř černé kalhoty. Chtěla jsem chlapce udělat něčím výjimečnějším, a proto jsem mu na pravé líci vytvořila černou pihu. Zkusila jsem u něj i lehce pihovatý obličej, ale od toho nápadu jsem nakonec odstoupila. A poslední důležité postavy jsou dva muži v hospodě, kumpáni hospodského. První, ten drsnějšího a nebezpečnějšího vzhledu, měl být typ zločince, kterého se už jen od pohledu je potřeba bát, strachovat se o své zdraví. Má výrazně hranatý obličej, plešatou hlavu a výrazné rysy ve tváři, aby hned bylo jasné, že je rváč. Proto nestačil jen tento vzhled, ale též, abych tento charakter zcela podtrhla, jsem mu přes pravé oko a obočí vytvořila výraznou jizvu. Postavou je to svalnatý muž se širokými rameny. Co se týče oděvu, díky tomu, že se ve filmu objeví ani ne zcela od pasu nahoru, dala jsem mu šedivou košili a zelenou vestu. Rukávy má vyhrnuté pod lokty, jakoby byl neustále připraven pustit se do rvačky.

Druhý z těchto mužů měl působit nepředvídatelným dojmem. Díky širokému úsměvu začal působit až jako šílený maniak, dvojici perfektně doplňoval, rváč a šílenec rozhodně

pro okolí nejsou žádnou radostí a je lepší se jim vyhnout. Šíleně vyhlízející muž má rezavé vlasy a téměř hladkou tvář. I jeho pohled působí nesympaticky, zelené oči podle různých článků, které jsem kdysi četla, mají ztvárňovat lidi, kteří mají větší sklony k nevěře a lstivosti, už právě z tohoto důvodu jsem se rozhodla pro tuto barvu jeho zorniček. Je spíš hubené postavy s nijak výrazným oděvem, avšak na rozdíl od jeho kumpána má rukávy na volno.

Poslední, svým charakterem a podobou důležitá postava, je nový příchozí, bard ze severu, který nakonec po smrti hlavního hrdiny přichází do vesnice. Měl být vzhledem rozdílný oproti hlavnímu hrdinovi. Jelikož přichází ze severu, rozhodla jsem se pro blondatý vzhled, jak vlasů, tak bradky a světle modré oči se silně pronikavým pohledem. Tvář je kostnatější, vlasy má stažené do ohonu a přikryté velkým kloboukem z 18. století, které se dříve nosily. Jako správný bard nesměl postrádat loutnu a dlouhý splývavý plášť k dlouhodobému cestování. Cestovatelskou povahu podtrhly vysoké, kožené boty a rukavice. A tak vznikla poslední postava, u které se ani nevědělo, jestli se použije. Nakonec jsme vše stihly tak jak jsme chtěly a i tento charakter našel své uplatnění.

Každou postavu jsem vybarvovala stylem, že jsem ve Photoshopu vytvořila jednotlivé vrstvy oděvů a pomocí změny barvy jsem poté zkoušela nalézt pokaždé ty nejideálnější kombinace. Když jsem si nevěděla rady, nebo si nebyla zcela barevností oděvů jistá, zašla jsme za Petrou a spolu jsme to prokonzultovaly. Tento způsob byl rozhodně nejjednodušší a umožňoval rychlé změny.

K hlavním postavám jako je hospodský a Sevyer jsem tvořila ještě navíc návrhy mimiky, která se u nich dvou často měnila, výrazy radosti, pobavení, strachu, hněvu a překvapení. V samotném budoucím animování mi to dost pomohlo, ale ne vždy se mi podařilo napoprvé vyjádřit ten správný výraz, jaký jsem chtěla. Největší problém mi dělal hlavně výraz strachu a překvapení. Ostatní vyjádření emocí už tak moc náročné nebylo.

### **2.1.2 Budovy a Vesnice**

Konkrétněji některé budovy vznikaly až výtvarně přesněji při tvorbě storyboardu, ale už v něm byly přibližně naskicované a z nich se též dalo v mnohém vycházet.

Ze začátku jsem se tohoto úkolu bála - navrhnout vesnici tak, aby působila věrohodně, bylo dosti náročné. Nejdříve jsem si ujasnila stavební materiál. Vzhledem k umístění

vesnice, mezi velkým množstvím stromů a kopců bylo logické, že dřevo je hlavním stavebním materiálem. Druhou, pomocnou složkou bude kamení, které u obyčejných chatrčí mělo roli jen zpevnění celkového dojmu. Chatrč sama o sobě měla působit zchátrale, v rámci možností udržovaně. Střecha byla ze dřeva a vykukovala z ní sláma, jejíž funkčnost byla hlavně na zateplení celého obydlí. Okna jsou povětšinou buď ještě s okenicemi otevřenými, zavřenými nebo již vylámanými. Skla jsou špinavá a v rozích se nachází třeba i nějaká ta pavučina. Ale to většinou v bočních uličkách, kam moc lidí nezabloudí. Dveře typově jednoduché. Rozdělení jednotlivých částí chatrče je pomocí různorodé barevnosti dřeva, které je na sebe buď horizontálně nebo vertikálně pokládáno. Vesměs všechny budovy vypadaly obdobně, na stejný způsob.

Další výraznou budovou byla hospoda, u které je možné rozpoznat mírnější bohatství oproti okolí. Její účel je ztvárněn velkou cedulí hned nade dveřmi. Dřevěná cedule nese ve svém znaku korbel piva. Budova má dvě podlaží, v tom prvním je samotná hospoda a o patro výše bydlí hostinský a ubytovávají se zde cestovatelé. Zvenčí je první patro ze dřeva s kamennou podezdívkou a druhé patro je kombinací dřeva a omítnuté kamenné zdi. Okna jsou lehce zašpiněná, dveře ničím nevynikají a zezadu má budova vysoký, kamenný komín, který hezky vidíme z boku, od vchodu na smetišť. Inspirovaly jsme se filmem Solomon Kane, ten nás sice nijak moc nenadchnul, ale každopádně prostředí měl velmi dobré a interiér krčmy v tomto filmu nám ve velkém pomohl. Vnitřek budovy jsem pouze načrtla, zbytek už jsem nechala na Aničce, která nám pomáhala s tvorbou pozadí. Pouze jsme jí předkreslily, především Petra, jednotlivé uličky, místnosti a jiná pozadí, která byla potřeba. Petra navíc každé pozadí otexturovala, takže náhle bylo mnohem realističtější a nápaditější. Líbilo se mi, když do hospody přidala hlavu jelena nebo kolo od vozíku zavěsila na zeď. Rozhodně to vypadalo zajímavě a do interiéru se to náramně hodilo.

Poslední budova, která se od ostatních nějak výrazně liší, je samotný kostel. Ten je rozdělen na hlavní loď a věž, která je postavena z kamení a poté navazuje část ze dřeva. Ve věži se nachází dva zvony, které se zde rozezvoní, když přijde osudná šestá hodina. Na věži jsou zapuštěny hodiny, ty mají prostý vzhled, ukazují standardně čas pomocí ručiček a římských čísel. Hlavní loď je zcela ze dřeva, vchod do kostela je zdobenější než u jiných budov ve vesnici a okna jsou ukončena lomeným obloukem. Střecha opět ze dřeva a zateplená slámou. Chtěly jsme do středu vesnice, na hlavní náměstí, umístit ještě fontánu, kašnu nebo jen studnu, nakonec jsme ji zcela vynechaly, jelikož jsme zjistily, že se ani

v jednom záběru neukáže. Pro lepší orientaci ve vesnici jsem ji samotnou v černé lince načrtla, abychom hned věděly, kde je jaká ulička, kde se nachází hospoda či kostel, odkud přichází slunce, kde se nachází měsíc, v jaké části se stane která vražda, kde se potká hrdina s bestii, kde zemře, atd. Postupem se seskupení vesnice mírně pozměnilo, ale to jen díky tomu, jak se nám to hodilo zrovna do filmu, ale ty důležité orientační body a části tohoto plánu zůstaly stejné. Celkově vesnice získala ošuntělý vzhled. Do svého lesnatého okolí zapadla. Co se týče lesů, je zde velké množství listnatých stromů v barvách podzimu. V tomto období se také příběh odehrává. Jakmile byl bodový scénář a výtvarné návrhy hotové, mohly jsme se pustit do další fáze filmu.

Ještě však, než se tak stalo, byla zde otázka, jít na pitching, nebo nejít? Bylo to pro nás trochu narychlo, ale jelikož jsme chtěly film skutečně dobrý a finanční podpora by se nám dost hodila, rozhodly jsme se, že se připravíme a zkusíme to. Zkušenost si obhájit svůj nápad byla též akorát pro naše dobro. Připravily jsme si výtvarné návrhy, námět, bodový scénář, zkusila jsem i nějakou animaci jen v tužce a vytvořily jsme s Petrou barevnou kompozici pouze s pohybem kamery. Presentace se nakonec i přes všechnu trému podařila a měly jsme to štěstí, že jsme byly z jisté části financovány, což pro nás do budoucna byla velká pomoc, hlavně při vytváření zvukové složky filmu.

## 2.2 Technický scénář

Co se týče políček s obrázky a jednotlivých popisů děje se technický scénář nejvíce podobá komiksu. Obsahuje kromě čísla scény, předběžného vzhledu scény, popisu děje, přibližná délka záběru i to, kde se objeví dialog, ruch a hudba, takže jinak řečeno, je zde zaznamenána předběžně celá zvuková složka filmu. Všechny tyto aspekty jsme musely řešit již od začátku. Děj je zde zaznamenán plynule v časové posloupnosti, zásadně v něm nesmíme přeskakovat. A proto už při jeho tvorbě jsme vycházely především z bodového scénáře, který už sám o sobě byl z velké části rozdělen na jednotlivé scény i když ještě ne tak detailně. Není to ještě tvar finální, ale pouze průběžný, náhledový. Už zde jsme vše tvořily v širokoúhlém formátu, (16:9), aby v budoucnu nenastal díky tomuto rozmístění nějaký problém. Zde jsme vyřešily většinu problémů s velikostí záběrů, jako je celek, polocelk, detail, jak za sebou tyto záběry půjdou, kdy je potřeba nadhled či podhled pro lepší vyjádření situace. Kdy přijde střih, kdy se hodí spíš prolínačka, roztmívačka, zatmívačka, to vše se totiž řeší již zde, v technickém scénáři, popřípadě ještě v části

animatiku, ale tam už jen ve chvíli, kdy je to skutečně pro srozumitelnost nutné. Všechny technické skici byly naznačeny jen v tužce, bez barev. Nejsou zde žádné konkrétní detaily. Snažily jsme se popsat každé políčko, co se v něm odehrává. Ve zvukové části bylo zaznamenáno, kde bude jaký ruch. Ten pro nás byl důležitý, protože kolikrát zvuk zastupoval obraz a to jsme si musely předem ujasnit. Úplně první storyboard jsem vytvořila já, jednalo se jen o kartičky, které měly nastínit děj, rozhodně jsem při jeho tvorbě nečekala, že tak to bude ve finále vypadat, naopak bylo mi jasné, že v konečném důsledku jich zůstane jen pár. Petra z něj však ve velkém vycházela a byl to rozhodně dobrý start. Tyto miniaturní obrázky jí šly zachytit lépe než mně a proto si to potom vzala i na starost. Hodně jsme o kompozicích záběrů spolu debatovaly, nejen mezi sebou, ale i společně s panem Živockým, Šebestou, Carringtonem a velmi nám pomohl, když už jsme si v jistých pasážích skutečně nevěděly rady, pan Krupa. Při sestavování některých záběrů jsme využily i komiksy, které samy vlastníme a hledaly v nich, který záběr, úhel a velikost by se nám hodily a vyjádřily tu správnou atmosféru pomocí jednoho okénka. Byla zde jedna scéna, se kterou jsme si skutečně nevěděly rady, a se kterou nám pomohl komiks Solomon Kane, v jehož druhé povídce je pohled na zmasakrované lidi z pohledu ptačí perspektivy, to jsme použily i u nás ve filmu, kdy hrdina leží mrtev na náměstí společně s krčmářem. V některých případech jsme vycházely i z výše zmíněných filmů Bratrstvo vlků nebo Fantom Paříže. Už v této pasáži, jsme aspoň trochu v náznacích věděly, že hudbu chceme mít laděnou ve stylu jednoduché španělské kytary, něco jako je skladba Joseph LODucy – The Grey Wolf (Gevaudan). Hovořily jsme také s panem Vrabcem ohledně této zvukové složky. Technický scénář prošel v průběhu velkými úpravami, až získal vzhled, který se postupem času už moc neměnil.

### 2.3 Tvorba animatiku

Rytmus, v animaci stále opakované slovo, je prvním důvodem vzniku animatiku. Druhým důvodem je ověření si, jestli je správná návaznost děje a vypovídá správně o tom, co chceme jako tvůrci divákovi říct. Je tedy nezbytnou součástí každého filmu, je schvalovací součástí celého procesu. Tuto část práce jsem si vzala na starost já. Během té doby vzniklo asi jedenáct verzí. Postupně však tyto verze odhalovaly čím dál tím víc nedostatků a postupně se nesrovnalosti odbourávaly. Bylo potřeba přesně načasovat jednotlivé scény. Minutáž jsem převzala z technického scénáře, kde jsme již s Petrou

zkusily scény podle našeho odhadu předem zaznamenat. Většinu scén jsme nově překreslily, ale našlo se pár těch, které jsme převzaly přímo ze storyboardu a do animatiku poté použily. Obrázky se skenovaly do počítače. Vše bylo provedeno ve standardní rychlosti 25 obr./s a v širokouhlém formátu. Technický scénář byl pomocí animatiku převeden do pohybu, takže jakýkoliv švenk nebo střih, či roztmívačka a prolínačka se zde názorně ukázaly. Tuto část animace jsem sestavovala ve Windows Movie Maker, který k tomuto účelu byl dostačující, popřípadě k některým animovanějším scénám, kde bylo více pohybů, jsem použila Adobe After Effects. Příšeru jsem zde naznačila vždy jen pomocí velké hutné masy dýmu, to jen pro samotnou ukázkou a zbytek byly jen hlavní klíčové fáze animace, které se později povětšinou využily a doanimovávaly se. Díky tomuto zkušebnímu náhledu se dořešily problémy s kompozicí a našly se tak zvané „skryté záběry“, o kterých tvůrce neví, dokud při samotném shlédnutí animatiku nezjistí, že ději chybí něco, co by ho lépe vystihlo.

Neměly jsme zde sice ještě žádnou zvukovou složku, ale díky tomu, že jsme už od začátku věděly, kdy, kde co chceme, ani to nevadilo. Je pravda, že jsem z Internetu stáhla nějaké zdarma šířitelné zvuky, ale nepřišly mi dostačující ani jako předběžné. Před Vánocemi jsme chtěly mít všechno toto hotové a již něco mít naanimováno. Některé scény, u kterých jsme si byly jisté, že se již v animatiku měnit nebudou, jsme začaly v průběhu tohoto procesu animačně ztvárňovat.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**



### 3 NATÁČENÍ

*Pojem animace má původ v latinském základu slova animo – duše. V animaci je vykládán jako oduševnění, vložení duše, přítomnosti myslí do kreslené, loutkové, reliéfní pohybující figury, do předmětu i objektu. Z animátora se tedy v první řadě stává „oživovač“ dané hmoty, kterou se pokouší zpracovat technikou rozfázované akce v upraveném čase a v projekci obrazu života. Animace je originálním tvůrčím činem vycházející z pozorované reality s přídavkem imaginace a transformujícím se v nový tvar.<sup>7</sup>*

Mohu v dnešní době říct, že jsem ráda za skener a počítač, který práci tak hodně ulehčuje, navíc otevírá mnoho dalších možností, které dříve animovaný film rozhodně neměl. Snažila jsem se přeci jen vytvářet film klasickým způsobem, tím myslím pomocí animačního stolu a tužky. Na kresbu přímo v počítači jsem si zatím netroufla, jelikož má práce s tabletem v té době ještě nebyla tak přesná. Teď mohu říci, po skončení filmu, že bych možná už něco naanimovat tímto způsobem snad zvládla. Naučila jsme se tímto způsobem během té doby pracovat.

#### 3.1 Příprava

Měly jsme za sebou všechno, co bylo potřeba, než jsme mohly přejít k této pasáži. Animatik byl připraven, načasován. Postavy navržené, stejně tak i vzhled budov. Spoustou zdrojů jsme byly inspirovány a tím pádem jsme se na samotnou realizaci těšily. Doladily se potřebné poslední mouchy, proběhly ještě nějaké konzultace a my se mohly pomalu vrhnout na samotnou animaci. Avšak, než se tak stalo, přibližně v této době nám byla přidělena produkční, Daniela Bielická. Nemůžeme si jí doteď vynachválit, se vším nám moc pomáhala a ulehčila spoustu práce se zařizováním financí, vyplňováním jednotlivých dokumentů, které vyžadovala škola a i při tvorbě harmonogramu a zařizování zvukového studia, popřípadě herce.

Animování skutečně vyžaduje velké množství trpělivosti, i tento film nám to potvrdil. Obě jsme animátorky a věděly jsme, že je nutné, abychom byly naprosto pečlivé, pozorné a abychom se vyvarovaly případným budoucím problémům již na začátku, které bychom

---

<sup>7</sup> Jíří Plass, *Základy Animace*, str. 90, ISBN 978 – 80 – 7238 – 884 – 4

určitě způsobily, kdybychom se dostatečně nesoustředily a potřebně mezi sebou nekomunikovaly. Komunikace je základ, když tvoříte v týmu. Všechno na ní může ztroskotat. Především v této části samotného natáčení. Měly jsme již od začátku rozdělené úlohy. Já měla na starost záběry, ve kterých se objevila hlava a ramena a do každé jiné scény jsem dodělávala hlavy. Takže by se dalo říct, že jsem byla takový „animátor hlav“. Petra si vzala na starost celá těla a hlavně pasáže, ve kterých byla důležitá ruka. Kresba ruky jí šla mnohem lépe než mně a také, protože jí z celého těla, jak mi vždy říkala, baví nejvíce. Za to já si potrpěla na obličej, šel mi mnohem lépe než zbytek samotné postavy. Rozhodně jsem si i některé záběry před animováním načasovala, například kdy má postava změnit výraz, kdy se má otočit, kdy má být jaká výdrž a podobně. To jsem dělala před každým záběrem samostatně. Ale ne vždy to bylo tak jednoduché, jak se mohlo na první pohled zdát.

### 3.2 Samotné animování

Bylo zajímavé v průběhu sledovat, jak spíme čím dál míň, noci proanimované, spaní přes den, celý cyklus spánku se náhle přehodil, ale rozhodně to stálo za to. Velmi jsme se v této době začaly bát, že to nestihneme, měly jsme daný časový harmonogram, který bylo potřeba i pro naše dobro stíhat, hlavně kvůli zvukovému studiu a herci, který nám tam měl dělat tzv. „pohnutky“. A tak během měsíce a půl bylo vše naanimováno. Samozřejmě se animace kryla i s kolorováním, ale to hlavně díky tomu, že jsem někdy čekala na to, až Petra naanimuje jednu pasáž, kde bych mohla dodělat nějakou hlavu, nebo z důvodu, že jsem zrovna byla v rodném městě a tam jsem neměla potřebné věci na animování. Proto jsem zde čas využila k práci na počítači.

Záběry, u kterých jsem si myslela, že budou bezproblémové, mi daly kolikrát větší práci, než záběry, kterých jsem se děsila. Petra vždy tělo naanimovala jako první pouze v tužce, bez linky a já tam poté dokreslila hlavy s tím, že se to celé dělalo na nový papír. Průběžně jsem si všechno skenovala a přehrávala, abych zjistila, jestli má cenu v tom pokračovat a jestli mám k tomu dodělávat i tělo. Petra za mnou povětšinou přišla s tím, abych nejdříve vyzkoušela na počítači její pasáž a poté v tom pokračovala já s tou svojí. Ze začátku jsme měly jen jeden skener, časem jsme měly i druhý, ten si přivezla Petra a mohla si rovnou dělat zkoušky u sebe. Naším záměrem bylo, aby vypadala animace co nejvíce realisticky, ale zase na druhou stranu, aby to nevypadalo, jako když je to přímo

rotoscoping. Tohoto vzhledu jsme dosáhly pomocí fotoaparátu, Petra nafotila jednotlivé scény přesně tak, jak měly v konečném celku pohybově vypadat. Pověštinou jsem byla já tím snímaným objektem. Bylo to rozhodně nejjednodušší, protože obě jsme měly ve svých hlavách představu, takže Petra si mě někde postavila a já to poté zahrála. Někdy to stačilo jen jednou a podařilo se, jindy bylo potřeba nafotit to vícrát. Často si nechala aspoň dvě povedené verze a podle nich poté animovala. Tam, kde byla interakce mezi dvěma osobami, jsme využily buď naši spolužačku Kristýnu, která se mnou zároveň bydlí na pokoji nebo Annu, která se nám starala o pozadí do filmu. Kristýna například hrála ve scénách, kde se objevil kluk s otcem. Jelikož je o dost vyšší, byla to ona, kdo mi jako otec synovi dával facky. Petra to vše pěkně zdokumentovala. A při scénách, kde si jsou hospodský se Sevyerem výškově rovni, nám pomohla předvést tyto scény Anna. V těchto situacích jsem já byla hospodský, a abych to Petře ještě více zjednodušila, vycpala jsem si břicho polštářem pro přesnější vizuální představu.



*Obr. 1, Předvedení a nafocení budoucích scén*

Stačil jí jen nástin těla, kam se jak otáčí, co dělá, poté tam dokreslila celý oděv, který byl již dávno vytvořen v části výtvarných návrhů. Nechala mi tam místo na hlavu, někdy ji naznačila, někdy ne. Hlavy jsem občas animovala též podle těchto fotek, jindy jsem je nepotřebovala, záleželo na náročnosti záběru. Ne vždy jsem si byla jistá, kam se má postava dívat, jak hlavu otáčí a tak podobně.

### **3.2.1 Problémy při animování**

Samotné animování se neobešlo bez problémů. Nalezly se situace, kdy jsem hned nevěděla, co a jak řešit. Nakonec jsem přišla na každý nedostatek. Nejvíce zabrat mi dala animace pohybu vlasů, jak se chovají, kam směřují, kde se zrychlí, kde je fází víc a pohyb se zpomalí. Záleželo nejen na úhlu, kam hlava směřuje, ale i na rychlosti, kterou se postava

otáčí. Většinou jsem si to zkusila sama přehrát před zrcadlem, vnímat ten pohyb, co se s vlasy děje. Krom vlasů se hýbaly i vousy. Jediná postava, se kterou jsem tento problém měla, byl Sevyer. Už od výtvarného návrhu jsem věděla, že budu muset na tento fakt dávat pozor. Ještě před pitchingem se konala první zkouška, abych věděla, jestli to nebude moc náročně, ale nebylo. Naanimovala jsem Sevyerovu hlavu, která se mírně otočila a pohnuly se správným směrem vlasy i vousy. Tato zkouška byla pouze v tužce. Přesto se naskytla situace, kdy jsem pohyb přesně otočila na druhou stranu a všimla jsem si toho, až když jsem měla vše naanimované a poté naskenované, jakožto předběžný náhled. Stalo se tak díky tomu, že jsem se celou dobu soustředila úplně na jiný fakt této scény a správný pohyb mi nějak unikl. V této scéně jsem totiž musela dávat pozor jak na otáčení hlavy, tak i na perspektivu. Jedná se o scénu, kdy Sevyer dává hospodskému pěstí do obličeje. Další chyba, které se mi přihodila, byla, že jsem třeba někde zapomněla nějakou čáru na obličeji, vrásku či tak. Těchto maličkostí jsem si všimla povětšinou při průběžném skenování. Poté jsem chybějící linku vyhledala a dokreslila. Naštěstí jsem si všechny scény pečlivě očíslovala, takže pozdější problém s náročnějším dohledáváním scén se nekonal. Stalo se i několikrát, že mi prostě pohyb nevyšel, hlava skákala, jak neměla. Někdy jsem jednu scénu předělávala i dvakrát, ale s tím se prostě v tomto procesu musí počítat. Nasbírala jsem těchto nezdarů plnou tašku, nic jsem nevyhazovala, všechny nepovedené fáze v ní skončily. Snažila jsme se proto si vytvářet pomocné čáry, například u scény, kdy hospodský nese odpadky na smetiště a blíží se s nimi blíže k divákovi.

Nově jsem se díky tomuto filmu naučila správně ztvárnit otáčení hlavy. Ne vždy to bylo snadné. Je pravda, že hlavní fáze jsou nejdůležitější a že je potřeba, aby ty byly dobře nakreslené, ale čím víc jsem kreslila mezifáze, tím víc mi šly a ke konci už jsem skoro neměla vůbec žádný problém s jednotlivými úhly hlavy, ať už se měla hlava prudce otočit, nebo když postava zdvihla hlavu či prudce dopadla na zem.

## 4 POSTPRODUKCE

*Rozhodující část procesu výroby filmu začíná, jakmile skončí natáčení. Tisíce filmových obrazů musí být sestaveno v pořadí, které vypráví příběh. A scény mohou být zkráceny nebo zpřeházeny tak, aby hotový produkt odrážel režisérovu vizi.*<sup>8</sup>

### 4.1 Barvení a stínování

Pro některé možná nezáživná pasáž, avšak pro mě velmi důležitá součást animovaného filmu, i když ne přímo nutná. Kolorování a stíny dodávají postavám a prostředí hmotný tvar, ještě větší důvěryhodnost. Záleží jen na autorovi a jeho záměrech, jak s touto možností naloží. Víceméně základní barevné palety jsme se držely již z výtvarných návrhů, ale byly zde postavy, které se kolorovaly a poprvé jsme je viděly v barvě až teprve ve chvíli, kdy byly naanimované. Byla to pouze babička a utíkající muž, který je později rozcupován bestii. Po celou dobu jsem kolorovala ve Photoshopu, jenž mi sice nezaručil nejjednodušší a hlavně nejrychlejší způsob, ale za to se jednalo o způsob už odzkoušený z minulých let. Často jsem některé úkony dělala přes akce, které jsou zde k dispozici. Jedná se o možnost, pomocí níž si mohu nastavit na jedné fázi všechny změny, které lze potom opakovat na zbylé fáze z té samé scény. Kvůli pozdějšímu komponování postav do scény jsem musela pokaždé odstranit veškeré pozadí a zanechat jen černý obrys. Tuto vrstvu jsem naduplikovala (namnožila), jednu označila jako „Linku“ a druhou jako „Barvu“. Spodní vrstvu zvanou „Barva“ jsem vykolorovala podle barevné předlohy a poté vytvořila novou vrstvu, kterou jsem pojmenovala „Stín“. Před každou scénou jsem se musela přesně ujistit, kde je slunce, popřípadě měsíc, bez toho by se nedaly vytvářet přesné stíny. Dávala jsem si na to pozor, ne že by asi při sledování našeho díla někdo studoval, jestli se stíny objevují správně, ale mé svědomí přesnost vyžadovalo. Hlavní barvu jsem si zvolila černou, proto stín na kresbě byl nejdříve viditelně ostrý. U vrstvy se stínem jsem poté v možnostech ubrala na průsvitnosti. Jak hodně jsem v procentech ubrala, záleželo na tom, jaká byla zrovna denní doba a jestli se charaktery vyskytovaly v interiéru či exteriéru. Povětšinou se

---

<sup>8</sup> Ronald Bergan, Film, Slovart, 2008, ISBN 978-80-7391-136-2

jednalo o rozmezí mezi 45 a 65 procenty. Též jsem ještě vytvářela stín hořící svíčky, který se vyskytuje na Sevyerově oděvu ve scénách odehrávajících se v hospodě. Petra tento světelný fakt poté v Aftrech rozkmitala, aby víc působil realisticky a problíkával. Nebylo to nijak náročné, jelikož i toto bylo zvláště ve vrstvě. Ke konci filmu se objevuje spousta pasáží, ve kterých se nachází větší či menší množství krve. U těchto scén tedy vznikla nová vrstva zvaná krev a i zde jsem každou potřebnou fázi obohatila o krvavé cákance, pošpiněný oděv, atd. Ve scéně, kde je hospodský zabit, mu vytéká v okamžiku krev z úst - tato animace byla vytvářena až v postprodukční fázi společně se stínováním. Možnost vrstev ve Photoshopu je rozhodně k nezaplacení, zejména u scén, kde bylo možné stíny kopírovat, práci jsem si tímto usnadnila. Všechny obrázky jsem exportovala ve formátu PNG, který může obsahovat průhlednost a je možné s nimi v kompozici bez větších starostí pracovat. Části s kompozicemi a efekty měla na starost Petra.

## 4.2 Tvorba titulků

O možnost vytvořit titulky k našemu bakalářskému projektu jsem sama usilovala. Hlavně z důvodů, že jsem téměř za celou dobu této tvorby neměla šanci tvořit v After Effects a chtěla jsem v nich zas po nějaké delší době pracovat. Po všech těch výtvarných návrzích, animování a kolorování to byla příjemná změna. Navíc mě tato práce vždy bavila a zlepšení svých schopností práce v tomto programu rozhodně není k zahození. Věděla jsem, že musím dávat pozor na to, aby vše společně se samotným filmem ladilo. Důležité bylo, aby i titulky vyjádřily charakter příběhu, dobře jej uvedly a důstojně zakončily. Hledala jsem různé inspirace a nápady pomocí tutoriálů, kterých je na internetu spousta. Úvodní titulky měly být nápaditější, ty konečné jsem chtěla v klasičtějším stylu, ideálně v podobě táhnoucího se pásu zespona nahoru. Snad nejvíc mi pomohla stránka Andrewa Kramera, nabízející velké množství úžasných nápadů. Neodolala jsem a na některé, které mě více zaujaly, jsem si zapsala poznámky postupu. Po všech těchto tutoriálech jsem začala přemýšlet, jak by ty naše titulky mohly vypadat. Netrvalo dlouho a představa byla na světě, šla jsem to prokonzultovat s Petrou, ta proti mému návrhu nic neměla. Teď přišla ta horší pasáž, myšlenku bylo potřeba vizuálně ztvárnit, především ty úvodní titulky, se kterými jsem také začala. Věděla jsem, že chci, aby na zeď jednoho domu z vesnice postupně stříkala krev pokaždé, jakmile by se objevil nový titulek. Text měl být vytvořen pomocí dýmu, ze kterého je složena i samotná bestie. Celkově to mělo působit jakoby

součástí nějaké scény, která se odehrává v nočních hodinách. Nejjasnější je zde střed, ve kterém se objevují jednotlivé titulky. Zbylé okolí, které není ozářeno, postupně mizí do noční temnoty. Jako první ze všeho jsem se chtěla poprat pro mne s nejnáročnějším efektem a tím byl dým. Hlavně jsem si přála, aby skutečně vypadal pěkně a co nejvíce se přiblížil kouřové hmotě, ze které byla složena bestie a zároveň, aby byl trochu jiný, o něco víc dynamičtější při jejím pohybu. Tutoriál, který mě inspiroval, sice nebyl přímo na dým, ale na tvorbu vlnění elektřiny. V After Effects kolikrát nevíte, co všechno daný efekt umí a dokáže. Tato vlastnost se mi na nich líbí, jelikož představuje nespočetné množství možností a právě díky tomu jsem věděla, že i efekt na tvorbu energie může být zároveň i efektem na tvorbu dýmu. Nemýlila jsem se, jen bylo potřeba mnoho trpělivosti a zkoušet, co která kolonka toho efektu má na starost. Energie je ostrá, zatímco dým je víc rozplizlý a rozmazaný a z toho jsem také vycházela. Poprvé, při tvorbě dýmu, jsem měnila kolonky tak často, až jsem to přehnala a už nevěděla, jak se vrátit zpátky bez toho, aniž bych musela začít znova. Od té doby mi bylo jasné, že se musí ukládat každý větší krok. Ideálně pokaždé, pod novým názvem, abych se bez problémů mohla vrátit do stavu, který vyžadují. Po první tvorbě dýmu jsem byla již poučena z této chyby a pracovat na něm znovu už bylo mnohem snadnější a rychlejší. Lépe jsem se zde již orientovala. Dým se skládá ze tří vrstev, které se vzájemně prolínají dvou černých barev a jedné tyrkysové, jako jsou oči bestie. Pouze už bylo jen potřeba nastavit, aby dým měl přesně daný svůj počátek vzniku a jeho pozdější zánik a pohyboval se zleva doprava. Část s nejnáročnějším efektem byla za mnou, poté na řadu přišel výběr fontu písma. Každý titulek je vytvořen právě pomocí dýmu. Vybírala jsem mezi čtyřmi, ale jeden se mi speciálně líbil a Petře se též nejvíce zamlouval. Jednalo se o efekt zvaný Grande, ten působil historickým dojmem. Nejde sice o český font, tudíž neobsahoval veškeré potřebné znaky, ale to nevadilo, to jsem napravila jinak. Každý háček jsem zvláště pomocí masek vytvořila nad dané písmeno. Každý titulek jsem udělala ve dvou vrstvách, kdy jedna měla barvu tyrkysovou a ta druhá černou, použila jsem speciální efekt na černě zbarvené písmo, které bylo v pozici spodní vrstvy. Tento druh efektu se totiž postaral o to, že naklíčované a rozhozené okraje se různě vlnily, dýmily a působily opět dojmem bestie, jakoby je sama vytvořila. Aspoň ten pocit bychom z nich měly mít. Poté jsem nastavila postupné odkrývání textu a dým naklíčovala tak, aby jej skutečně tvořil právě on. Tento vzhled, který jsem vyžadovala, již byl na světě, ale stále mi to nepřišlo dostatečné, proto jsem zkoušela efekty další, až jsem narazila na jeden, který rozvlí text ve chvíli, kdy jej bude dým vytvářet. Poté se titulky rozplynou. Více už jsem

nepotřebovala. U každého nadpisu jsem opakovala stejný postup a pozadí titulků jsem obohatila o stříkance krve, jak jsem od začátku zamýšlela.



*Obr. 2, Dým vytvářející titulek*



*Obr. 3, Vytvořený úvodní titulek*

Konečné titulky jsem nejdříve vytvořila ve Photoshopu, kde jsem ke každé funkci napsala osobu, která byla za onu vykonanou práci zodpovědná. Pozadí těchto titulků jsem však nechtěla jednoduše černé, přeci jen, film by měl být ukončen trošku efektně, a proto jsem opět využila možnost krvavých skvrn, v barvě tmavé šedi. Tyto skvrny jsem později pro dramatickост pomocí Afterů jednou za čas nechala probliknout do tmavě rudé barvy. Text a skvrny šly různou rychlostí. Opět jsem použila font Grande. Co se druhu písma týče, byla jsem toho názoru, že by mělo během celé doby filmu zůstat jednotné. Konečnou fázi titulků ukončují loga školy a sponzorů.



*Obr. 4, Vzhled konečných titulků*

Titulková listina musela být schválena vedoucí výroby, Veronikou Domincovou. Dlouhý čas trvalo, než se nám podařilo loga správně zakomponovat do filmu. Celkově mi titulky zabraly hodně času, nejen kvůli hledání správných postupů a efektů, ale nejvíce mě zpomaloval sám počítač a jeho výkon, který programu Adobe After Effects sotva stačil. Kolikrát se mi tak přehříval, že se sám začal díky veškeré náročnosti vypínat, ale musela



jsem to s ním nějak zvládnout. Avšak i přes tyto nepříjemnosti je důležité, že se všechno podařilo, jak mělo a zvládlo v čase, který na to byl vyhrazen.

### 4.3 Hudba a zvuk

Je úžasné mít okolo sebe lidi, kteří skutečně vědí, co dělají a film svou zvukovou složkou neuvěřitelně obohatí. *Zvuk je pro film rozhodující, protože pomáhá vytvořit potřebnou atmosféru, jako je tomu u snímku Čelisti. Zvuk ve filmu tvoří tři složky – dialogy, zvukové efekty a hudba. A vytvářejí a realizují ho různé typy osobností – zvukový technik, mistr zvuku, skladatel. Zvukové složky jsou realizovány na samostatných stopách, nahrávají se odděleně, ale ve filmu se pouštějí současně.*<sup>9</sup>

Hudba u našeho filmu neměla hlavní slovo, pouze měla navodit divákovi tu správnou náladu a podbarvit atmosféru. Jak jsem již v úvodu uvedla, přály jsme si, aby hlavním hudebním nástrojem byla španělská kytara. Hned od začátku jsme hledaly hudebníka a přemýšlely, jestli někoho známe. Tenkrát mě napadl můj kamarád Jan Dvořák. Vzpomněla jsem si, jak pokaždé, když jsem ho někde slyšela hrát, náramně ovládal hru na kytaru a se vším všudy hudbu prožíval. Byl počátek října a o nikom jiném jsme tenkrát nevěděly. Bylo mi jasné, že může říct ne, už z důvodu, že absolvuje v tom samém roce jako my a sám bude mít dost vlastní práce. Jenže Jan je povaha člověka, která prostě pomůže, jak jen může. A jeho hudební dílo obohatilo to naše. Jediné, co nebylo ideální, byla dálka, já jezdila málo do mého rodiště, odkud i Honza pochází a navíc sám studuje v Praze, takže sejít se a přímo si o tom popovídat bylo dost náročné, většinou jsme to museli řešit méně osobními způsoby, mezi něž patřilo telefonování nebo domluva přes internet. Hodně se snažil a pracoval na tom, jak mohl. Ale přesto se mu něco podařilo lépe a něco zas méně. První ukázka, kterou nám tenkrát poslal po společné konzultaci, byla náramná. Nastudoval kvůli tomu španělskou stupnici a složil směs různých rytmů, které k sobě i přesto výborně pasovaly. Jenže tenkrát na dlouhou dobu to byla jediná skladba tak trefná. Moc se snažil, pomocí speciálního programu vytvářel hudbu, přidával další nástroje, ale stále to nebylo

---

<sup>9</sup> Ronald Bergan, Film, Slovart, 2008, ISBN 978-80-7391-136-2

ono. Pomocí animatiku a ukázek, které jsem mu poslala, například z různých filmů, se snažil navodit tu správnou atmosféru, často byl velmi blízko, ale pořád nám něco na tom nesesedělo. Úvodní skladba byla téměř složená, ale jelikož nahrávka byla kratší, tak ji jen časem dohrál. Ta španělská kytara neměla chybu. Práci spíš daly scény, které měly vyjadřovat napětí, hrůzu a nevědomost. Jako byla scéna, kdy se stala první vražda. Ta skutečně Honzovi dala dost práce. Vytvořil mnoho verzí, ale dvě z nich měly něco, co se mi na nich líbilo, a proto jsem je čistě jako laik zkusila pomocí Movie Makeru nahrubo sestříhat a vložit do té dané pasáže. Sedělo to tam, takže problém byl vyřešen a jen jsem Jana požádala, aby skladbu upravil tak, aniž by tam byly slyšet ty stříhy ve skladbě. Další dvě nahrávky, které jsme ještě použily, původně netvořil Honza ke scénám, ke kterým nakonec byly určeny, ale tak dobře se tam hodily, že jsme je tam musely použít.

Daniela, naše produkční, nám v průběhu natáčení sehnala zvukové studio, ve kterém se měl veškerý zvuk nahrát a dát dohromady společně s obrazem. Též sehnala zvukaře, Jardu Zařka, který se nám měl o celou zvukovou složku postarat. Stejně jako Daniela i on byl studentem 2. ročníky VOŠ. Moc ho naše dílo zaujalo a na tvorbu zvuku se těšil. Všichni jsme byly hlavně nejvíc zvědaví na to, jak bude znít samotná bestie. Díky pevnému termínu na zvukové studio jsme dělaly vše pro to, abychom naši animační složku měly zcela za sebou. Bylo to ke konci dost o nervy, ale podařilo se. Jakmile jsme dorazily do zvukového studia u nás na ateliérech, přivítal nás zvukař David Kaláč. Byl velmi ochotný a svou práci skutečně ovládá. Hned na začátku nám pověděl, že nemusíme být u celého procesu, stačí se přijít podívat na výsledek a říct, co se nám nelíbí. Jenže to bychom nebyly my, kdybychom si nechtěly dohlížet absolutně na vše. Bylo nám jasné, že není dobré ozvučit naprosto vše, co vidíme v obraze, jelikož pak by třeba zanikl zvuk, který je zrovna důležitý k samotnému ději. A tak jsme tam seděly, sledovaly a poslouchaly, který zvuk kam dává, popřípadě k tomu něco řekly. David plnil všechna naše zvuková přání. Když jsme chtěly například zvuk zvonečku nad dveřmi do hospody, našel ten nejvhodnější a dal ho tam. Kolikrát jsme do toho však nemluvily jen my, ale i naše produkční Daniela, která měla často skutečně dobré připomínky a bylo vidět, že o náš projekt má též dost velký zájem. Studio jsme měly zarezervované na tři dny a za tu dobu jsme to musely vše stihnout, dokonce vše bylo tak rychlé, že i nějaké hodiny zbyly a ty se později využily. Druhý den se doplnil zvuk bestie, kterou přinesl Jarda, náš původně hlavní zvukař. Vybral úžasné zvuky a rozhodně příšeru vystihl. Dále se v ten den nahrával herec, kterého Daniela též sehnala, a který nám

namluvil veškeré postavy, kromě prostitutky, tu nám nadabovala Kristýna, naše spolužačka. Některé pasáže se povedly napoprvé, některé se musely několikrát přehrávat, dokud jsme nebyly s výsledkem spokojené. Povětšinou se jednalo o pohnutky a mumláni, ale sem tam se objevila i nějaká ta francouzská fráze, aby doplnila atmosféra, například ve scéně, kdy muž bije chlapce nebo když si Sever objedná pivo v hospodě. Navíc jsme dostaly takový nápad. Na začátku filmu máme napsaná úvodní slova k filmu jak v češtině, tak v angličtině a přišlo nám dost zajímavé to nadabovat ve francouzštině. Celý příběh se totiž odehrává ve Francii a rozhodně by to navodilo tu správnou atmosféru. Daniela sice měla nějaký rok francouzštiny za sebou, pokusila se text i přeložit, ale nebyla si tím zdaleka jistá, zejména jestli je všechno gramaticky správně. O tomto problému jsme mluvily s paní Monikou Hasan, učitelkou angličtiny, která nám doporučila velmi šikovného studenta prvního ročníku bakalářů. Dříve studoval šest let na francouzském gymnáziu a tak tento jazyk rozhodně ovládal. Student Dominik Urban, se moc rád k našemu projektu přidal a pomohl nám s naším přáním a záměrem. Přeložil text a asi o týden později také ve studiu nadaboval. Chyby, na které se narazilo později a které vznikly při dabování francouzských frází ve filmu již z předchozího natáčení, nám též pomohl znovu předabovat. Po opakovaném nahrání byly bezchybné. V celku to zní moc zajímavě a všichni pro dobrý výsledek udělali, co jen mohli. Sama jsem si zkusila něco vytvořit. Do filmu bylo potřeba nahrát zvuk, který by zvukově podpořil dým vycházející z hříšných lidí. Stoupla jsem si do středu zvukotěsné místnosti, nasadila si sluchátka a dlouze jsem do mikrofonu několikrát dýchla. David poté vybral jeden z těchto mnou vytvořených vdechů a upravil jej tak, že zněl úplně jinak než ten můj původní. Tento ruch se mi dost líbil. Jednalo se však o jediné nahrávání patřící do ruchové složky.



Obr. 5, Dabování jedné z postav



Obr. 6, Pohled do zvukového studia

Zbývající zvuky měl David všechny ve své ruchové databázi, a proto nebylo nutné nějaké nově nahrávat. Což sice na jednu stranu byla škoda, těšily jsme se, že si něco nahrajeme, ale na druhou stranu to rozhodně urychlilo práci. Všechny zvuky společně i s hudbou David namixoval. Původně tento mix měl provést Jarda, ale díky tomu, že nám zbyl nějaký čas a nevědělo se, jestli tyto jednotlivé vrstvy zvuků budou vůbec u Jardy doma v pořádku fungovat, rozhodly jsme se, že to necháme na Davidovi. Ten poté zvuk celý dodělal a na datovém médiu nám ho předal. Petra u sebe na počítači spojila zvuk s obrazem natrvalo sama. Poté stačilo jen film vypálit ve formátu DVD.

## ZÁVĚR

V okamžiku, kdy vypálíte na disk svůj vlastní film a pak se na něj jako autor podíváte, máte zároveň neuvěřitelnou radost z toho, co jste dokázali a zároveň je vám neuvěřitelně líto, že je konec. Nebo aspoň tak nějak jsem to cítila. Je krásné vidět výsledek usilovné práce, na které jsme společně s Petrou dřely takovou dobu. Je také pravda, že jisté věci bychom možná udělaly jinak a lépe, ale rozhodně mohu za sebe říct, že nelituju ničeho, jak jsem co vytvořila, jaký způsob jsem zvolila, ať už to bylo správné či ne, protože jsem se tím mnohému naučila. Zkusila jsem, co jsem chtěla a zkusila bych si to klidně znova.

Jelikož jsme jen lidi, mámo právo dělat chyby a ani film *Cizinec* se jim nevyhnul. Co se týče ztvárnění příběhu, vidím zde nějaké trhliny, které mohu posoudit především z pohledu animátora a výtvarníka. Ve filmu nemusí být divákovi hned jasné, o co nám přesně šlo. Jaká byla skutečná myšlenka. Snažily jsme se, hlavní děj je víceméně srozumitelný, ale bojím se, že to co se skrývá pod povrchem, už tolik ne. Díky tomu, že jako tvůrci jsme od začátku věděly, o čem děj je a co je jeho myšlenkou, jsme z pohledu diváka už nebyly tak objektivní a neviděly jsme čistě jeho očima. To je hlavní důvod, proč není až tak úplně jasné, proč se některé věci dějí. Konzultovaly jsme hodně a často, ale přesto si na to při příští tvorbě dám mnohem větší pozor. Animované sekvence se vydařily, ale ne vždy jsem spokojená s některými kresbami a animací hlav. Díky tomu, že kolikrát musely být moc malé, je vidět jistá deformace a to rozhodně nebyl můj záměr. V budoucnu bude tedy nutné tyto nedostatky doladit. Tento film byl pro mě velkou zkušeností a jeho vizuální stránka se vcelku vydařila.

Měly jsme kolem sebe šikovné a talentované lidi, bez kterých bychom výsledného filmu nedosáhly. Nádherná prostředí, ve kterých se film odehrává, výborná doprovodná hudba a ozvučení též bylo výstižné. Zvuk je v konečném důsledku stejně důležitý jako obraz. Jakmile dáte prostředí a osobám nějaké zvukové vyjadřování, stávají se skutečnými. Asi největší radost jsme měly z bestie, když poprvé vydala ten děsuplný křik, který protíná bubínky v uších. Je lahoda to slyšet, cítit ten „život“, především, když tak dlouho čekáte a nemůžete se dočkat, až se tak stane. Po nějaké době, když už jsme na filmu dělaly skutečně dlouho, přestaly jsme být objektivní, takže jakýkoliv názor z vnějšku pro nás byl důležitý. Nechávaly jsme si radit od profesorů, spolužáků, známých, jelikož jsme věděly, že to jsou povětšinou dobré rady, jak z profesionálního hlediska, tak z diváckého a pomohou filmu

jako celku. Při samotné tvorbě bychom se také neobešly bez jakékoliv inspirace z filmů, komiksů a knih, jenž jsou nedílnou součástí našeho konečného výsledku.

Po filmu samotném jsme ještě vytvořily s Petrou společně plakát a obal na DVD, který rozhodně žádný film nesmí postrádat. Obojí se velmi podařilo, je jen škoda, že v tisku tyto materiály nevyšly přesně dle našich představ, ale s tím se bohužel nedalo nic dělat. Jsem ráda, že jsem také měla možnost vyzkoušet si napsat úvod na zadní stranu DVD obalu, který se mi zdá velmi výstižný a zjištění, že mi tyto druhy popisků jdou, mě velmi těší.

Tak jako každý projekt, ani tento se nevyhnul případným nepříjemnostem, což samotná tvorba a spolupráce v týmu nese. Co se týče problémů, tak v průběhu filmu se stala jedna velmi nehodící se záležitost, Petře během té doby vyhořel počítač a nedalo se s tím nic dělat. Naštěstí většinu věcí si uložila na externí disk a některé dokázala ještě z toho pevného zachránit, ale přesto to bylo velmi nemilé a dvakrát to nepovzbudilo.

Avšak nejdůležitější je, že se vše dotáhlo do konce. A i když se našli lidé, kteří říkali, že přes velkou náročnost filmu to nemůžeme stihnout, zvládly jsme to. A to hlavně díky tomu, že jsem vedle sebe měla po celou dobu osobu, na kterou jsem se mohla spolehnout a věděla jsem, že má stejný cíl a stejný záměr jako já. Ve chvíli, kdy bylo potřeba, sdílely jsme všechny pocity, které průběh tvorby přinášel, a byly si zároveň oporou. Věřím, že ještě v budoucnu spolu nějaký ten projekt vyzkoušíme a zas navymýšlíme spoustu fantasijských příběhů.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

### Knižní publikace

Jiří Plass, Základy animace, Nakladatelství Fraus, 2010, ISBN 978-80-7238-884-4

Edgar Dutka, Minimum z dějin světové animace, Akademie múzických umění, 2004, ISBN 80-7331-012-0

Ronald Bergan, Film, Slovart, 2008, ISBN 978-80-7391-136-2

Adam Andres, Wetemaa – Rytíři kněžny Rhonwen, Mladá fronta, 2004, ISBN 80-204-1176-3

Kurt Busiek, Conan – Dcera pána mrazu a další povídky, Comics Centrum, 2006, ISBN 978-80-86839-27-1

Edgar Dutka, Scenáristika animovaného filmu – Minimum z historie české animace, Akademie múzických umění, 2006, ISBN 80-7331-069-4

### Internetové stránky

<http://www.vira.cz/Texty/Knihovna/Hrich-v-bibli.html>

[http://cs.wikipedia.org/wiki/Sedm\\_hlavn%C3%ADch\\_h%C5%99%C3%ADch%C5%AF](http://cs.wikipedia.org/wiki/Sedm_hlavn%C3%ADch_h%C5%99%C3%ADch%C5%AF)

## SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1, Předvedení a nafocení budoucích scén

Obr. 2, Dým vytvářející titulek

Obr. 3, Vytvořený úvodní titulek

Obr. 4, Vzhled konečných titulků

Obr. 5, Dabování jedné z postav

Obr. 6, Pohled do zvukového studia



## SEZNAM PŘÍLOH

P I: Bodový scénář

P II: Výtvarné návrhy- Sevyer

P III: Výtvarné návrhy- Hospodský

P IV: Výtvarné návrhy- Vesničané

P V: Návrh vesnice a budov

P VI: Obrázková příloha- porovnání fotek a konečných scén

P VII: Realizační plán

P VIII: Filmový plakát

## PŘÍLOHA P I: BODOVÝ SCÉNÁŘ

Petra Heleninová Sandra Hrachová 2010/2011

BC scénár 2. verzia

### Cudzinec

1. Pohľad na dedinu z kopca, ktorá je osamotená uprostred lesa. Sevyer stojí a pozerá dole.
2. Sevyer prichádza do dediny.
3. Prechádza dedinou. Dedinčania sú nevrlí a odťažiti. Stará žena v okne. Ľahká žena s mužom stoja pred dverami a muž jej láska krk.
4. V uličke sa muž vyhráza mladému chlapcovi. Sevyer prechádza hlavnou ulicou a všima si týchto ľudí.
5. Odbíja celá hodina (18:00 stmieva sa). V dedine nastáva zhon. Ľudia sa bežia schovať, zatvárajú okenice. Stará žena zatvára okno, mladý chlapec už s monoklom v tvári zachádza do domu....
6. Sevyer sa znepokojene obzerá. V tvári má zmätok. Niečo obrovské sa za ním preženie a zanikne v uličke.
7. Ľahká žena sa snaží dostať do domu avšak s vydeseným výrazom v tvári sa otáča – strih.
8. Z uličky je počuť výkrik. Sevyer tasí dýku a vydáva sa tým smerom.
9. Ulička je tmavá a úzka. Uprostred nej leží mŕtve telo dievčaťa. Sevyer sa prizerá a ulička sa neprirodzene ztmavuje. Nad telom sa črtá neprirodzená tmavá silueta omnoho väčšia než je on sám.
10. Sevyer v panike vybieha z uličky a mieri si to k náprotivným dverám domu. Búcha na ne avšak nikto mu neotvára.
11. Záber z uličky očami beštie, ktorá ho sleduje no neútočí.
12. Sevyer ďalej búcha a okolo neho prebehne smerom do uličky, ktorá je vedľa domu mužská postava- chlap, ktorý zmlátil chlapca.
13. Sevyer pozrie do uličky a skôr než sa stihne rozbehnúť za mužom začuje divný zvuk spoza chrbtu. Prudko sa obráti a oproti nemu sa rúti beštia. Nestihne ani tasíť poriadne dýku a ona cez neho preletí ako veľký opar a chlapa, ktorého Sevyer prenasledoval zrazí k zemi. Sevyer však v ľaku padá na zem tiež, buchne si hlavu o kameň a posledné, čo vidí pred tým než omdlie je obrovská beštia trhajúca telo muža.
14. Na druhý deň sa prebúdzá. Bolí ho hlava. Snaží sa vstať. Príde do miestnej krčmy.
15. Posadí sa za stôl, vyberie peniaze a položí ich na pult.
16. Krčmár si všimne jeho plný mešec peňazí a dýku. Pousmeje sa a čapuje mu pohár piva, pridáva jed, pričom si s ďalšími 2 chlapmi v miestnosti vymení veľavravný výraz v tvári.
17. Sevyer si všimne, že okolo krčmára sa vytvára ten zvláštny čierny opar. Zmätené sa obzrie po krčme a zbadá ďalších dvoch pánov, ktorí naňho uprene pozerajú. Okolo nich sa vytvára podobný opar tiež. Ostatní dedinčania v krčme sú bez oparu.
18. Sevyer sa napíja z piva a nasledovne sa mu začne točiť hlava. Upadá do bezvedomia.
19. Sevyer sa prebúdzá na smetisku za krčmou. Prešacuje sa a zisťuje, že bol okradnutý o peniaze.
20. Otvorí malé okienko na zadných dverách krčmy a v tú chvíľu sa Sevyer prikrčí k stene.
21. Krčmár pozrie cez okienko a v myšlienke, že tam nik už nie je otvára dvere.
22. Sevyer sa vrhá na krčmára. Nastáva bitka pričom Sevyer tasí dýku a usmrcuje krčmára.
23. Sevyer kľučí nad mŕtvym telom. Okolo neho sa vytvára čierny opar, ktorý sa plazí smerom od neho.
24. Opar je nasávaný beštou, ktorá stojí obďaleč. Sevyer zdvíha pohľad a beštia útočí.
25. Záber na mesiac. Počuť boj muža a beštie na život a na smrť.
26. Druhý deň ráno ležia na námestí 2 mŕtve telá- krčmár a Sevyer. Záber cez ne na vchod do dediny, kde stojí nový pocestný.

Pozor. Dlouhé!

Aut. J. Šm...  
20/10 10

## PŘÍLOHA P II: VÝTVARNÉ NÁVRHY – SEVYER

### 1. Hledání správného obličeje pro Sevvera

- inspirováno herci:

- Corey Sevier



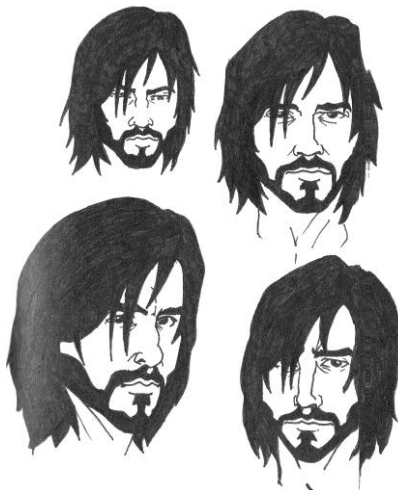
- Ryan Reynolds



### Různé skici obličejů

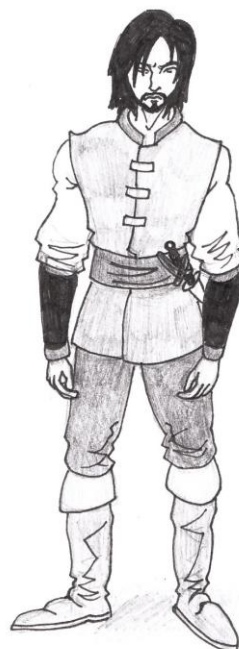


### Konečný návrh



## 2. Návrh oděvu pro Sevyera

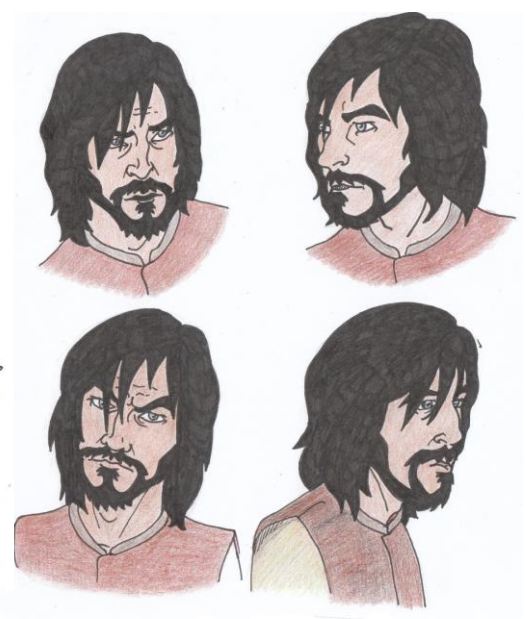
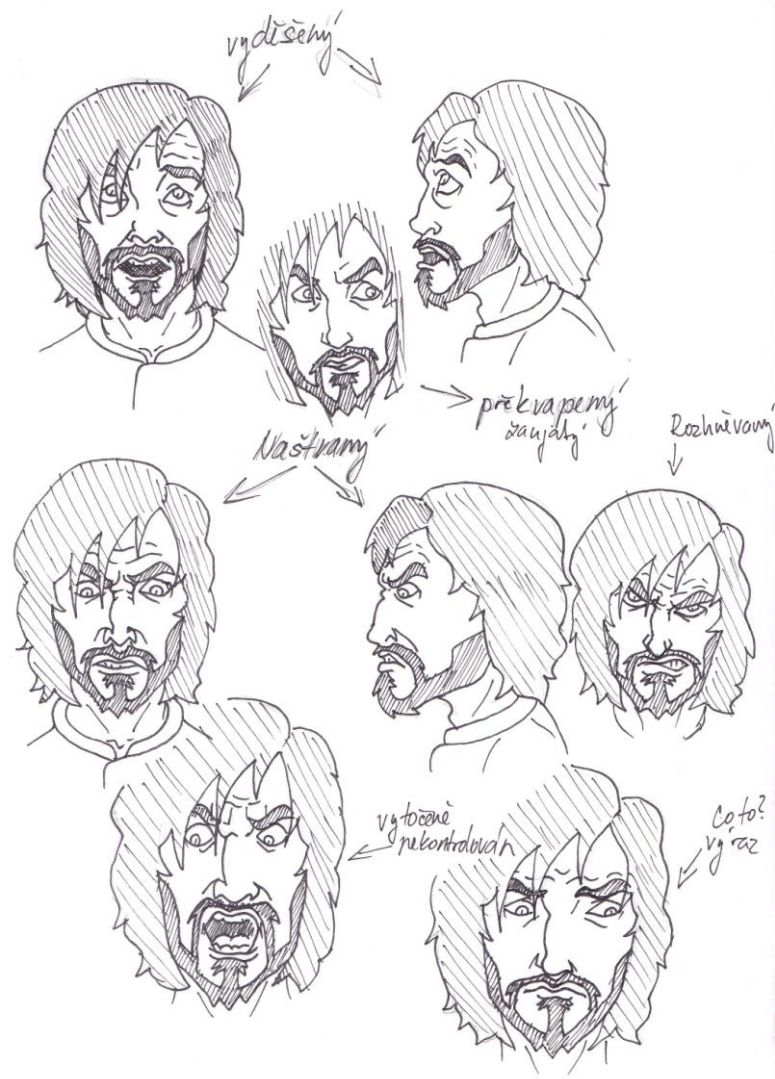
### Průběžné skicy



### Výsledný oděv



### 3. Sevyerova mimika



# PŘÍLOHA P III: VÝTVARNÉ NÁVRHY- HOSPODSKÝ

## Hledání vzhledu hospodského



## Výsledný vzhled + mimika



## PŘÍLOHA P IV: VÝTVARNÉ NÁVRHY- VESNIČANÉ

### Muž a dítě



### Muži v hospodě



### Babička

- Petry původní verze x Nová verze



### Lehká žena a zákazník

- původní návrh x nový návrh

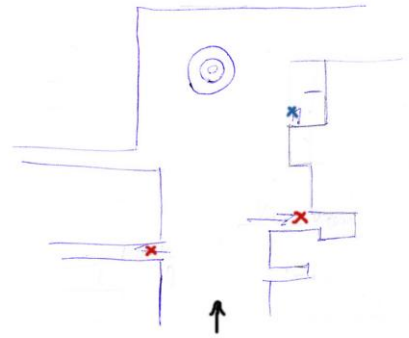


## PŘÍLOHA P V: NÁVRH VESNICE A BUDOV

- návrh vesnice

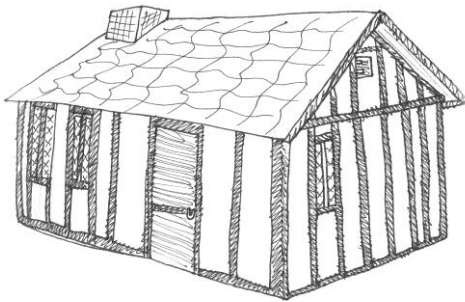


- letecký pohled na vesnici  
(červená- 1. a 2. vražda, modrá- smrt za hospodou)



- návrhy budov:

### Prvotní návrh chatrče



### CHATRČ



### HOSPODA



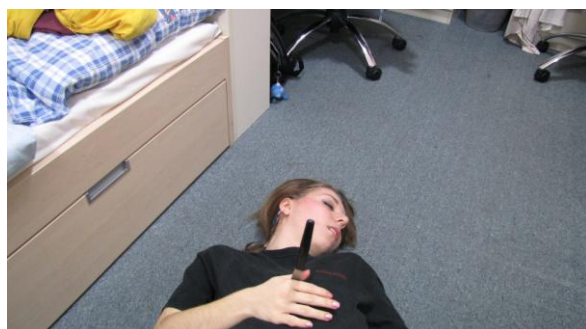
### KOSTEL





## PŘÍLOHA P VI: OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA

Focené záběry v porovnání se záběry přímo z filmu:



# PŘÍLOHA P VII: REALIZAČNÍ PLÁN

Autor: Petra Heleninová, Sandra Hrachová

Název projektu: CIZINEC

VÝR. ČÍSLO:

## Plán realizace:

- od 6.10. – do 21.11. - Přípravné práce
- od 22.11. – do 6.3. - Animace/ Natáčení
- od 7.3. – do 13.3. - Střih
- od 14.3. – do 17.4. - Postprodukce (hudba, zvuk, korekce atd.)
- 27. 4. 2011 - Mezní termín odevzdání projektu

2010/ 2011 - Víkendy, svátky

řijec	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.	28.	29.	30.	31.					
listopad	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.	28.	29.	30.	
prosinec	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.	28.	29.	30.	31.
leden	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.	28.	29.	30.	31.
únor	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.	28.			
březen	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.	28.	29.	30.	31.
duben	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.	28.	29.	30.	
květen	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.	28.	29.	30.	31.

datum, vypracoval: 28. 11.2010, Daniela Bielická  
 produkce

schválila: Veronika Domincová  
 vedoucí výroby

## PŘÍLOHA P VIII: FILMOVÝ PLAKÁT

