

MINWA

**Dokumentace průběhu přípravy
a realizace bakalářské práce a rešerše**

Aleš Mach

Bakalářská práce
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Kabinet teoretických studií
akademický rok: 2012/2013

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Aleš MACH**
Osobní číslo: **K10224**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design - Animovaná tvorba**
Forma studia: **kombinovaná**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše

2. Praktická část:
Minwa - kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 15 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

2. Praktická část:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. Prakt. část práce odevzdejte:

a) 1x data na médiu CD-R nebo DVD, výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio, dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2, 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz.

b) 1x formát DVD pro stolní DVD přehrávač.

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm, v digitální pod. PDF (příprava pro tisk: rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

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

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 ks obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK.

Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách.

V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, os. mail, os. web, tel. Přiložte svou os. fotografii v tisk. rozlišení.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: tištěná

Seznam odborné literatury:

KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: AMU, 2004. 110 s. ISBN 80-7331-019-8.

POŠ, Jan. Výtvarníci animovaného filmu. Praha: Odeon, 1990. 204 s. ISBN 80-2070-159-1.

WIEDEMANN, Julius. Animation Now!. Köln: Taschen, 2004. 573 s. ISBN 3-8228-2588-3.

Vedoucí bakalářské práce:

doc. ak. mal. Michal Zeman
Ústav animace a audiovize

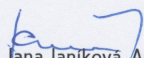
Datum zadání bakalářské práce:

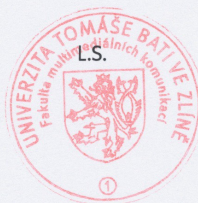
1. října 2012

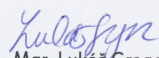
Termín odevzdání bakalářské práce:

17. května 2013

Ve Zlině dne 14. prosince 2012


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor
ředitel ústavu

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 ¹⁾;
- 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 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ 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 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 1.7.2013.....



MACH

.....
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 nevydělčně 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 pořizovat na své náklady výtisky, 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 vzdělávacímu 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 užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

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

ABSTRAKT

Práce dokumentuje proces přípravy a průběh prací při tvorbě animovaného filmu Minwa od počáteční inspirace přes dramaturgické úpravy předlohy, tvorbu scénáře a storyboardu až k technologii animace a postprodukce. Zároveň se podrobněji zabývá příběhy a postavami typickými pro japonský folklór. Součástí práce jsou výtvarné návrhy a obrázkový scénář. Film je animován technologií 3D a je přiložen na datovém nosiči.

Klíčová slova: animace, 3D, japonský folklór, horor

ABSTRACT

Thesis documents preparation and creation process of animated film Minwa. Text covers progress from initial inspiration, sketching and storyboarding through technology used in animation and postproduction. Another topics covered are characters and stories typical for Japanese folklore. Film is shot in 3D - DVD is attached as a supplement of the thesis.

Keywords: animation, 3D, japanese folktales, horror

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

PODĚKOVÁNÍ

Za vedení, konzultace a rady při zpracování bakalářské práce *Minwa* děkuji především doc. akad. mal. Michalu Zemanovi, vedoucímu bakalářské práce.

OBSAH

1. NÁMĚT.....	.11
1.1. Strašidelný chrám v horách.....	11
2. SCÉNÁŘ.....	13
2.1. Konečná podoba děje.....	14
2.2. Psychologický rámec.....	14
2.2.A. Kdo je vlastně náš chodec?.....	14
2.2.B. Příroda.....	15
2.2.C. Chrám.....	16
2.2.D. Duch.....	16
3. FILMOVÉ A REŽIJNÍ PROSTŘEDKY.....	16
3.1. Poutník.....	16
3.2. Příroda.....	17
3.3. Svícení a barvy.....	17
3.4. Duch.....	18
3.5. Chrám.....	20
3.6. Sled scén a porušení linearity vyprávění.....	20
3.7. Ruchy a hudba.....	21
4. PRAKTICKÁ ČÁST.....	22
4.1. Animace a postprodukce.....	23
5. PREZENTACE PRÁCE.....	24

I. TEORETICKÁ ČÁST

1. NÁMĚT

Dlouho neotevřená, v polici nenápadně zasunutá mezi ostatními, vyčkávala sbírka japonských pohádek *Strašidelný chrám v horách*¹ stejně trpělivě, jako pavouk číhá na svou oběť. Do police se dostala díky aktu „impulzivní koupě“, kdy člověk kvapně pořídí knihu k tématu, které se časem chystá hlouběji zkoumat, na které ale kvůli každodenním povinnostem nemá aktuálně čas.

Kniha obsahuje soubor japonských pohádek - vybraných, přeložených a opatřených kometářem k jednotlivým příběhům. Jedno z vyprávění, o souboji mnicha s přízrakem, se stalo inspirací pro děj mého bakalářského filmu. Finální děj se ale originálnímu příběhu po vědomých úpravách (a jedné nevědomé) poměrně vzdálil.

V japonštině je pohádka označována buď pojmem *mukašibanaši* („starodávné vyprávění“) nebo slovem *minwa*, což je výraz moderní, který je překladem anglického *folktale*²

Slovo Minwa jsem nakonec vybral i jako název pro svůj bakalářský animovaný film. Pojem odkazuje na japonské kořeny příběhu, avšak divákovi, který se o problematiku nezajímá, nic nenutí. Pouze zajímavě zní. Navíc vzhledem ke změnám v ději by název původní pohádky byl zavádějící.

1.1 Strašidelný chrám v horách

Celý text příběhu *Strašidelných chrám v horách* je připojen k této práci v sekci příloh. V následujících odstavcích se budu věnovat úpravám v původním textu, níže uvádím alespoň krátké shrnutí prvotní inspirace. Pohádka pojednává o strašidelném setkání horského mnicha s duchem – hudebníkem, který fyzickým utahováním strun na nástroji šamisen mnicha na dálku magicky škrtí. Mnich několikrát imaginární struny přeseke, čímž způsobí popraskání skutečných strun a donutí tak ducha, aby je znovu napnul. V závěru příběhu hrdina démona zabije. Na hromadě harampádí, kam v noci mrtvolu odhodí, ráno leží mrtvý pavouk.

Oproti evropským zvyklostem jsou pro nás ve výše uvedeném shrnutí, a vlastně pohádce samotné, určité zajímavosti. Za prvé, mnich je vybaven mečem. To je pro evropského čtenáře, kterému nejspíše na mysli vytane obraz mírumilovných řádových bratří, představa poněkud

1

LUFFER, Jan. *Strašidelný chrám v horách: japonské lidové pohádky a pověsti*. Vyd. 1. Ilustrace Lukáš Urbánek. Praha: Argo, 2009, 227 s. ISBN 978-80-257-0096-9.

²LUFFER, Jan. *Strašidelný chrám v horách: japonské lidové pohádky a pověsti*. Vyd. 1. Ilustrace Lukáš Urbánek. Praha: Argo, 2009, 227 s. ISBN 978-80-257-0096-9.

zvláštní. Jedná se o postavu horského mnicha - *yamabuši*. Yamabuši, doslova „ten, který spává v horách“, označuje mnichy žijící buď zcela o samotě, nebo v malých skupinách, v horách daleko od lidí. Často v jejich případě docházelo k propojení duchovního tréninku s fyzickými disciplínami, jako je boj s mečem. Ačkoliv samotáři, tito mniši čas od času formovali spojení s určitými chrámy nebo samuraji, po jejichž boku také bojovali.³ Čte-li japonský čtenář tento příběh, automaticky se mu vybaví nikoliv mírumilovný pacifista, nýbrž atlet, který vzbuzuje respekt.

Dále je zde postava pavouka. Ve stejné sbírce, ze které je náš příběh, najdeme pohádku o horské tůni a pavoukovi, který se opakovaně vynořuje a omotává své vlákno okolo nohy odpočívajícího dřevorubce tak dlouho, až vytvoří silný provaz. Lesník si pavouka v poslední chvíli všimne a provaz rychle přehodí na nedaleký strom. V tu chvíli se z jezírka ozve japonská obdoba „héj rup“, strom se ohýbá tak dlouho, až praskne a skončí v tůni. Příběhy jistě hovoří o značně velkém pavouku, jelikož ani od největší tarantule, nelze přelomení stromu čekat. Lze tak usuzovat i dle vyobrazení na malbě autora Toyohara Kunichiky (obr. 1a⁴), nebo Utagawa Kunioshi (obr. 1b⁵)

Velikostí pavouka se zabývám především proto, jelikož poslední věta překladu příběhu, který je námětem, zní: „Když ráno vysvitlo slunce a v místnosti se rozjasnilo, mnich viděl, že tam leží mrtvola obrovského starého pavouka.“⁶ Při čtení příběhu jsem si v hlavě automaticky vytvořil obraz arachnida o velikosti do 7 cm a obratem vyvodil možnost pracovat s variantou, že celý souboj mohl být pouze mnichův sen. Jelikož již od první chvíle bylo cílem vyhnout se snaze o doslovné zfilmování příběhu za použití japonských kulturních reálií, možnost, že tato představa je mylná, zůstala dlouho nepovšimnuta a nekonfrontována. Promítla se do úprav scénáře a odhalena byla až v závěrečné fázi výroby filmu. Kdybych se býval pokoušel o doslovnou adaptaci, přišel bych na svůj omyl při výzkumu pro scénář včas? Pokud ne, byla by to katastrofa. Japonec sledující pidipavouka ve scéně, kde čeká dobře známé monstrum, by se cítil stejně jako evropán, který zjišťuje, že království místo draka sužuje zpupná ještěrka.

³Yamabushi. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-05-28]. Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Yamabushi>

⁴Toshidama japanese prints. [online]. [cit. 2013-05-28]. Dostupné z: http://www.toshidama-japanese-prints.com/item_120/Kunichika-Tsuchigumo-The-Earth-Spider.htm

⁵Wikimedia Commons. [online]. [cit. 2013-05-28]. Dostupné z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kuniyoshi_Utagawa,_Minamoto_Yorimitsu_also_known_as_Raiko.jpg

⁶LUFFER, Jan. *Strašidelný chrám v horách: japonské lidové pohádky a pověsti*. Vyd. 1. Ilustrace Lukáš Urbánek. Praha: Argo, 2009, 145 s. ISBN 978-80-257-0096-9.

2. SCÉNÁŘ

- ≡ V případě, kdy člověk v určité zemi nevyrostá od malička, hrozí, že se při ztvárňování kulturně specifické látky dopustí přehmatu. Ani pečlivé studium historie a reálií nedokáže toto riziko eliminovat docela. U látky vycházející z folklóru by rána byla citelná. Reálie Japonska proto budou odstraněny a děj umístěn na blíže nespecifikovaný východ.
- ≡ Na příběhu *Strašidelného chrámu v horách* je vizuálně lákavé hororové téma souboje s nadpřirozenem a lákavá je též atmosféra rozpadlých chrámů. Gotické příběhy jsou výrazně romantické, což oceníme dále.
- ≡ Varianta, kdy se omezíme pouze na vyličení příběhu postavy, která dorazí k opuštěné stavbě, aby byla v noci nečekaně napadena, by dostatečnou stopáž nejspíše poskytla.
- ≡ Víme však, že mnich odněkud někam cestuje. Téma fyzické cesty rozlehlou krajinou je zajímavé jako metafora k cestě duchovní a mělo by být rozvinuto.
- ≡ Jelikož cesta krajinou je cestou meditativní, vypravěč by diváka rušil. Scénář bude přetvořen do podoby bez vypravěče. Film bude vyprávět pouze za pomoci obrazu a zvuku.
- ≡ Postava horského mnicha není v Čechách známá, a proto bude nahrazena postavou, která je západnímu diváku srozumitelná. Zároveň se nebude jednat o prvoplánový pokus o vtip typu český Honza došel až na východ.
- ≡ Pro téma cesty jako vyjádření duševního stavu či stavu mysli není identita hlavní postavy důležitá. Není proto příliš nutné do hloubky rozebírat myšlenku, kým hrdina je a jaké jsou jeho motivace.
- ≡ Důležité je ale ukázat, že se nejedná o zabijáka, který se živí vymítáním strašidel z opuštěných chrámů. Postava musí mít dobré vlastnosti a musí být divákovi sympatická.
- ≡ Vysvětlování, že poutník nemůže přespát ve vesnici, ve které stojí, ale musí kvůli blíže nespecifikovanému pravidlu putovat dál do chrámu, aby přespal tam (a čelil stvůře), je bez použití slov obtížné a zdlouhavé. Jelikož důvod, proč se poutník musí do chrámu uchýlit, je pro příběh nepodstatný (důležité je, aby tam skončil), bude příčina naharazena jasnou a srozumitelnou náhlou bouřkou.
- ≡ Předloha se nesnaží o dvojznačnost ve smyslu, zda souboj byl pouze sen, či zda k němu skutečně došlo. Myšlenka je to ale dobrá a stojí za to s ní pracovat.

2. 1. Konečná podoba děje a adaptace

Chodec, jakožto přirozená součást krajiny, prochází rozlehlou a okouzující scénérií. Náhlá bouřka jej nutí hledat útočiště, které nabízí chrám v dohledu, vzdálený pouze nevelký kus cesty. Vzezření stavby, stejně jako jakási zlá předtucha, hrdinovi brání se rovnou ke stavbě rozběhnout, avšak živly mu nakonec nedovolí jinak. Chrám poskytuje suché a klidné místo uprostřed bouře, a poutník tak s klidem usíná. Zlé tušení se vyplňuje. V půli noci hrdina bojuje o život s přízračným monstrem, přičemž nakonec zvítězí. Ráno hrdinu probudí ptáci a - stejně jako po bouři - není památky ani po zabitém démonu. Místo toho u paty oltáře leží přízraku podobný mrtvý pavouk. Tím divákovi místo jasného souboje s reálným monstrem nabídneme i alternativu snu, nebo souboje vnitřního, duševního.

2. 2. Psychologický rámec

2. 2. A. Kdo je vlastně náš chodec?

Na horizontu krajiny se objevila kráčejíci postava.

Je to poutník, tulák, pastýř, pocestný? Kdo ví?⁷

Jméno nemá. V originální verzi příběhu je označován jako „mnich“ a průběhu prací na filmu mu označení zůstalo, i když mnichem nejspíše není. Rozhodně se ale v přírodě nevyskytl nahodile. Není překvapeným hostem. Přichází vybaven. Má hůl, klobouk a notes, do kterého zaznamenává, co vidí. Pokud jako berličku použijeme Kroutvorovu esej *Mácha a počátky turistiky* a šířeji se ponoříme do pojmů poutník a turista, mohli bychom uvažovat třeba takto:

(...) v přírodě chce být Hazlitt sám. Chůze je jednou z nejradostnějších věcí na světě. Při této činnosti je člověk svobodný.⁸

Stoupání do strmého kopce je činnost fyzicky náročná a zároveň očišťující. Jestliže se ale na konci nabízí výhled – volný a otevřený - stoupající jedinec pozoruje, jak daleko a hluboko je místo, ze kterého vyšel a jak malé zůstávají minulé zážitky, které se vytrácejí pod ním.

„Už před počátkem století byli angličané cestovateli par excellence. (...)” cituje Josef Kroutvor Enzensbecherovu esej *Teorie turistiky* a dále pokračuje: *Ale proč právě angličané?*

⁷KROUTVOR, Josef. *Klobouk, kniha a hůl: studie "kráčejíci postavy" v krajině*. 1. vyd. Praha: Pulchra, 2009, 9 s. Eseje (Pulchra), 2. sv. ISBN 978-809-0401-594.

⁸KROUTVOR, Josef. *Klobouk, kniha a hůl: studie "kráčejíci postavy" v krajině*. 1. vyd. Praha: Pulchra, 2009, 14 s. Eseje (Pulchra), 2. sv. ISBN 978-809-0401-594.

Enzensbecher se domnívá, že anglická turistika je reakcí na anglický průmysl a technickou civilizaci. Angličané jako první zakusili konflikt s moderní odcizenou skutečností. Tak se ukazuje, že turistika není jen fenomén literární, ale také sociologický.⁹

Potíž s turistikou je ovšem ta, že jedinec se z cesty v rámci programu vrací zpět do místa, které ho vypudilo.

Romantický poutník chodí především pěšky. Potuluje se krajinou, jeho pohyb je iracionální. Tato specifická existence má jakési záhadné poslání. Poutník cestu spíše hledá, často i bloudí, cesta je osud, volání, mámení. S turistou má poutník jen některé shodné zájmy, jinak jsou psychologicky dost rozdílné typy. Poutník je stále nešťastný, je to spíše osamělá postava. Turista je mnohem povrchnější, dává přednost zábavě a společnosti, i když také i on před nečím prchá. Poutník je spíše tradiční psychologická figura, turista spíše figura moderní a sociologická. Poutník a turista se na cestě míjejí, ale stekávají se u cílů svých cest. Jak poutníka, tak turistu zajímají pamětihodnosti přírodní krásy.¹⁰

Hrdina diskutovaného krátkého animovaného snímku je poutník a nikoliv turista. Nemá totiž mapu. Neplánuje postup. Neodškrťává splněné cíle. Poutníkem se chceme podvědomě stát. On je sice uvnitř možná nešťastný, ale my si říkáme, že nemá proč, neboť není ničím spoutáván.

Oproti nahodilému chudáku, který narazí na ducha by se tomuto nemělo nic stát. Nejsme ochotni připustit, že v životě, o kterém sníme, existují i momenty, které jej dokážou nejen pokazit, ale dokonce rázně ukončit. Alternativa, ve kterou doufáme, obsahuje trhlinu. Možná ale, když uvidíme hrdinu nástrahu hravě překonat, znovu se uklidníme, že existuje vysněný ideální stav.

2. 2. B. Příroda

Příroda je odrazem hrdinovy duše. Je vzdušná, čistá, slunná. Rozlehlá. Je radost ji obývat a být její součástí. Takto bychom se všichni chtěli cítit. Ačkoliv postava je v poměru ke svému okolí místy titěrná až bezvýznamná, není nikdy ztracená. Na hrdinu nic nepadá. Není ohrožován dravou zvěří. Příroda je to romantická, nikoliv reálná.

2. 2. C. Chrám

⁹KROUTVOR, Josef. *Klobouk, kniha a hůl: studie "kráčeující postavy" v krajině*. 1. vyd. Praha: Pulchra, 2009, 15 s. Eseje (Pulchra), 2. sv. ISBN 978-809-0401-594.

¹⁰KROUTVOR, Josef. *Klobouk, kniha a hůl: studie "kráčeující postavy" v krajině*. 1. vyd. Praha: Pulchra, 2009, 15 s. Eseje (Pulchra), 2. sv. ISBN 978-809-0401-594.

Je temné místo, které každý nosí v sobě. Místo, kde čas od času projdeme zkouškou. Na tomto místě postava se svými démony bojuje a neunikne, dokud se věc nerozhodne. Jako mechanismus, kterým chrám oběti vtahuje, je použita bouřka. Nikomu se do boje se chmurami nechce a nevydává se dobrovolně do míst, kde by se s nimi setkal. Někdy ale jediný světlý bod před všudypřítomnou vichřicí nezachrání a člověk je nucen hledat útočiště tam, kam by se dobrovolně nevydal.

2. 2. D. Duch

Zlo, nicota, smrt.

Na tomto místě je důležité podotknout, že film má stále zůstat hororovou povídkou s tušeným přesahem duchovní cesty a očištění. Záměrem nebylo vytvořit symbolistní dílo, kde každý element bude mít pevně daný význam - takový, který bude podložen studiem filosofické nebo psychologické literatury – na který bude pro člověka znalého dané problematiky zřetelně odkazováno.

3 FILMOVÉ A REŽIJNÍ PROSTŘEDKY

Předchozí část popisuje psychologické aspekty jednotlivých elementů, zatímco níže se věnuji filmovým prostředkům a postupům, kterých jsem se snažil zamýšleného účinku dosáhnout.

3.1. Poutník

Prvotní skicy, pořízené těsně po přečtení předlohy, detailně řešily styl oblečení, vzhled, konstituci a vybavení hrdiny. V úvahu byla brána roční doba (bude postava dostatečně chráněna před větrem a chladem?) Pracovalo se s ozbrojenou postavou, která je schopna vzdorovat fyzickému útoku. Tvář hrdiny stejně jako proporce a vzezření šatů bylo stylizováno minimálně. Až teprve v poslední fázi scénáře, kdy ze souboje bylo odstraněno škrcení strunami, a konflikt tak byl přesunut čistě do roviny psychedelické, byl postavě odebrán poslední, byť malý nůž a zůstalo pro poutníka jen to podstatné – hůl, klobouk a vak obsahující deku a notes. Návrhy postav jsou vloženy jako příloha č. 2 na konci této práce.

Původně měl být film kombinací kreslené animace s pozadími modelovanými a stylizovanými ve 3D. Nakonec z důvodů náročnosti příprav na animaci touto kombinovanou technikou bylo od původního vzhledu upuštěno a postava získala současnou podobu. Finální stylizace odpovídá použité technice modelování a animování, kdy postava není zarigována, nýbrž složena z bloků, které jsou animovány zvlášť. Hrdina proto nemá chodidla, každé zápěstí s prsty je sloučeno v jeden blok a trup je složen pouze ze dvou částí. Absence kostry způsobuje drobnou (avšak v případě potřeby plně kontrolovatelnou) deformaci v pohybu postavy a prolínáním jednotlivých stavebních bloků vytváří měkčí tvar, jehož dosažení pomocí klasické kostry by bylo poměrně složité. Vzhled může evokovat i figuru vyřezanou ze dřeva či vytesanou z kamene. Tmavě šedá barva použitá pro postavu a světle šedá pro doplňky vytvářejí kontrast, akcentují vybavení, které s sebou postava nese a zbavují nás nutnosti odpovídat na otázku, do čeho je postava oděna.

Pokud jde o pohyb, postava často někam kráčí, anebo se kochá. Ve chvílích, kdy postava stojí, se povětšinou nachází kdesi v povzdálí a drobné pohyby tak lehce mohou zaniknout. Proto se snažím v maximální míře využívat pohybu hole, která je na dálku dobře viditelná.

V případě, že hrdina sedí, sedí na zemi.

Židle má usnadnit jednu ze základních lidských poloh – sezení, učinit ji pohodlnou tím, že tělu poskytne oporu. (...) Rozdíl mezi situací těla sedícího na židli a na zemi je ohromný, podobný tělu ležícímu na posteli a na zemi. Netkví pouze v civilizačním stupni (je ostatně sporné, zda sezení na židli představuje vyšší stupeň) a v odlišnosti v odlišnosti západní a mnohem starší východní kultury, kterou charakterizuje právě i odlišný způsob sezení, nýbrž spočívá v samém životním stylu a

filozofii. Ty jsou se způsobem sezení, zdá se mi těsněji svázány, než by se na první pohled mohlo zdát. Západní způsob se tím, že dal před sezením na zemi přednost sezení na židli vzdal kontaktu se zemí, s živlem země.¹¹

Ačkoliv čtenář může namítnout, že v přírodě se židle nevyskytují a v chrámu též není lavice, na kterou by bylo možno usednout, o to důležitější myslím je tuto informaci uvést. Chrám byl cíleně vymodelován bez lavic či jiných prvků použitelných jako improvizované sezení, aby hrdina usedal a ulehal na zem.

3. 2. Příroda

„Blíže nespecifikovaný východ“, jak bylo na začátku stanoveno, je inspirován japonskou, norskou a čínskou krajinou. Určení místa je dále rozmělněno blíže nespecifikovanou dobou, ve které se děj odehrává. Pozornost je zcela soustředěna na přírodu, chrám a poutníka a není rozptylována žádným jiným směrem. Ačkoliv se nesnažím o fotorealismus a stromy i skály zůstávají hranaté, kladl jsem důraz na dodržování objemů, zejména u skal a štěpů kamene. Cílem bylo vytvořit živoucí krajinu, a proto byly scény v maximální míře ožívovány lesním porostem a tam, kde to bylo vhodné, tekoucí vodou či letem ptáků. Ačkoliv záběry byly poměrně náročné na přípravu (z hlediska poměru času modelování a stopáže, po kterou je můžeme sledovat), jsem rád, že jsem jim čas věnoval, neboť s hrdinou díky tomu urazíme kus cesty.

3. 3. Svícení a barvy

V úvodní sekvenci jsem se snažil o realismus bouřkového počasí. Mám na mysli hlavně šedou barvu pozadí, nízkou viditelnost a absenci přísvitu ze zdrojů jiných, než jsou záblesky. Přísvit blesků dovolí na chvíli osvětlit skály jinak utopené v šedé mlze, ale jinak vnímáme siluety. Tento záměr je zcela nevhodný pro zachycení jakékoliv akce odehrávající se ve stínu korun v temném lese, a proto jako doplňkové zdroje byly použity reflektory umístěné z hlediska přírody a bouřky nelogicky, z hlediska kompozice účelově. Přesto hlavní barevnou paletou zůstává temně zelená s šedou a studeným odstínem modré pro blesky.

Okrové a hnědé, teplé odstíny byly rezervovány pro chrám v situacích, kdy má působit útulným, bezpečným dojmem. Cílem bylo dosáhnout efektu „teplého rodinného krbu“. Zatímco

¹¹HODROVÁ, Daniela. *Chvála schoulení: (eseje z poetiky pomíjivosti)*. Vyd. 1. Praha: Malvern, 2011, s. 292. Literární věda. ISBN 9788086702919.

večer je prostor osvětlen z jediného lampionu a předměty vrhají stíny směrem vzhůru, ranní situace má evokovat pruhy slunečního světla pronikající do vysokého vzdušného prostoru.

Pro scény z přírody používám neutrální nažloutlé sluneční světlo a *ambient occlusion*, tj. světlo rovnoměrně rozptýlené ve scéně. Převažují zářivě zelené tóny barev. Dojmu hloubky je dosahováno namodralou mlhou a rozostřením pozadí. Vyjímkou tvoří scéna výstupu na útes, která má evokovat ranní mlžný chlad a jejíž barevná paleta je posunuta směrem k zeleným barvám.

Příchozí bouřka je kombinací stále ještě zářivě zelených tónů trávy a stromů a těžké ocelové šedé, která jasné tóny dusí. Navazující scény, kdy večer pokročí a hrdina přibíhá k chrámu, používají odstíny výrazně jedovatější, než tomu bylo u bouřky v úvodní části.

Poslední výraznou variací je scéna souboje v chrámu, kde se objevuje jasně studená zelená v kombinaci se žhnoucí oranžovou za okny.

3. 4. Duch

Stejně jako figura poutníka, také postava ducha a jeho maska si do poslední chvíle zachovávaly lidské proporce. První návrhy dokonce počítaly s přiznaným lidským obličejem hudebníka, který se bude pod hroživou maskou shovívavě usmívat. Filmovou inspirací pro sekvenci souboje a škrcení je hraný snímek Shujiho Terayamy *Grass Labyrinth / Kusa-meikyū* (1983), kde psychedelické sekvence mají výrazně divadelně laděnou atmosféru. Po konzultacích vzhledu bylo ale od lidských proporcí upuštěno. Duch je nyní vyšší, má protáhlé tělo a masku, která spíše než lidskou hlavu připomíná hlavu zvířecí. Nemá jasně definované oči, ale přesto bychom měli být schopni říci, kam hledí. Lidské ruce se změnilly v pařáty. Divadelní ladění ďábelského vystoupení ale zůstává. Proto démon stále hraje na shamisen a je svícen ze spotového reflektoru, pod úhlem typickým pro vystoupení kouzelníků či tenorů.

Zde bych zmínil dvě další démonické postavy které jsou postavě přízraku z mého bakalářského filmu podobné protáhlým černým tělem, pařáty a zlověstnou maskou. Postava AKU ze seriálu *Samurai Jack* (Cartoon Network 2001–2004) (obr. 7b) a *Gogolithic Mass*, která je probuzena hrdinkou hry *Superbrothers: Sword & Sworcery EP* (Capybara Games, 2011) (obr. 7a)

Podobnost postav je čistě náhodná v tom směru, že pokud chceme temnou postavu deformovat, musíme volit směr do výšky. A proto výsledky dopadají podobně.

3. 5. Chrám

Chrám je aréna, ve které dochází ke střetu lidského – reálného a nehmataelného. Tušeného a obávaného. Přehledný prostor. Na jedné straně útulné útočiště před bouří a na druhé straně až nepříjemně stísněná past.

Architektonickému řešení jsem popravdě věnoval poměrně hodně času. Chtěl jsem, aby stavba svou velikostí vyjadřovala úctu k božstvu, jemuž je zasvěcena, ale zároveň aby ji mohla navrhnout a postavit i civilizace relativně málo technicky vyspělá. Měla by být důstojná, jelikož do vlhké, ostny obehnané krypty věřící půjde útěchu hledat těžko, ale zároveň tajemná až strašidelná. Použitým materiálem je proto živé a teplé dřevo (namísto studeného kamene), zároveň jde o stavbu natolik zestárlou, aby poskytla dostatek zubatých siluet v situaci, kdy je potřeba. Abych dodržel neurčitost místního a dobového určení, není svatyně zasvěcena žádnému z reálně uctívaných božstev. Je zasvěcena pavouku. Má osm stěn jako má pavouk nohou a proti poryvům větru ji poskytuje oporu osm lan. Idol uvnitř může evokovat sedícího budhu i majské sochy, ale není ani jedním z nich. Kokrétní božstvo není pro děj podstatné, a proto i jeho úloha byla potlačena.

3. 6. Sled scén - porušení linearity vyprávění

Lineární pojetí děje by znamenalo, že prvních 75 vteřin by divák sledoval idilickou krajinu a postavu v ní, ovšem bez informace, kdo postava je a co je jejím cílem. Nebezpečí, že se divákova pozornost vytratí, se snažím předejít porušením posloupnosti vyprávění a ukazuji nejdříve postavu uchylující se před rozbouřenou přírodou do rozpadlého chrámu. Otázku „Kdo to je?“ a „Jak se sem dostal?“ zodpoví montáž, která následuje. Záběry plynou klidně a my sledujeme postavu, vychutnávající si krásy okolí, jak se obzor zamračí a postupně přichází bouře, tempo střihu se zrychluje a idylu nahrazuje dusná tíživá atmosféra.

3. 7. Ruchy a hudba

Členění na čtyři úseky repektuje i zvuková složka. Úvodní sekvence je zcela bez doprovodné hudby a zvukovou kulisu tvoří pouze hučení větru a bouře. Záběry putující postavy v retrospektivní sekvenci dokresluje tlumená hudba na pozadí, avšak v popředí divácké pozornosti zůstávají i nadále ruchy. Až se začátkem bouřky, která hrdinu zažene do svatyně, hudba obraz zcela přehluší a k divákovi se žádné ruchy z filmové scény nedostanou. Záměr byl vytvořit atmosféru situace, ze které nic neunikne a kterou sice můžeme sledovat, avšak nemůžeme se jí účastnit. Kdokoliv je lapen uvnitř děje, který sledujeme, je v tom sám.

Autory hudby jsou hudebníci Federsel, který stojí za konceptem nahrávky a zvuky, a Jára Tarnovski, který nahrávku mixoval. Jedná se o upravené verze skladeb z připravovaného alba WE.

Skladby na připravovaném albu WE se sestávají výhradně z mikrosamplů z prvních dvou LP nejmenovaného českého country barda. Wabi Experience je vzpomínkou na táborové ohně, západy slunce, deštivá rána a čaj s příchutí jehličí.¹²

V závěru soubojové sekvence je zvuková stopa záměrně deformována lupáním a pulzujícími frekvencemi. Dojem je stejný jako když reproduktory zesílíme natolik, až přestávají nápor zvukové energie zvládat a ozývá se pouze neartikulované dunění. Za nejsilnějším hlukem se nachází ticho. A tak sekvence ve chvíli, kdy je démon probodnut, vrcholí tichem. Aby divák nebyl překvapen absolutní absencí zvuku, které většinou provází selhání techniky, a nepřestal tak věnovat pozornost sledování filmu, je prostor vyplňován alespoň slabým pískotem, který po příliš hlučných koncertech zůstává v uších.

¹²REDAKCE. Wabi Experience - koncert pro 2 laptopy a elektrický táborák. In: *Musiczone* [online]. [cit. 2013-05-28]. Dostupné z: <http://www.musiczone.cz/bleskovka-8936/wabi-experience-koncert-pro-2-laptopy-a-elektricky-taborak-27-dubna-pardubice-divadlo->

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 ANIMACE A POSTPRODUKCE

Film byl kompletně animován v programu Blender 3D. Jednotlivé framy byly exportovány zvlášť jako obrázky PNG. Pro účely kontroly animace byly sekvence vkládány do freeware programu FrameByFrame, který umožňuje rychlý export sekvence v kvalitě pro náhled dostačující. Finální sestřih, sesazení se zvukovou stopou a export byly provedeny prostřednictvím Adobe Premiere CS3.

Hudební doprovod byl stříhán z jediné stopy dodané hudebníky přímo v Adobe Premiere, stejně jako jednotlivé ruchy. Tóny deformující originální nahrávku Wabi Experience, byly vytvořeny pomocí programu Audacity, který kromě stříhacích a editačních funkcí umožňuje i generovat tóny o předem definovaných frekvencích.

5 PREZENTACE PRÁCE

Součástí praktické části bakalářské práce je také plakát o rozměru A2. Tyto propagační materiály vychází z výtvarného řešení souboje hlavní postavy s přízrakem.

Výtvarný návrh plakátu je součástí této práce jako příloha č. 3.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Monografie

- [1] LUFFER, Jan. *Strašidelný chrám v horách: japonské lidové pohádky a pověsti*. Vyd. 1. Ilustrace Lukáš Urbánek. Praha: Argo, 2009, 227 s. ISBN 978-80-257-0096-9.
- [2] KROUTVOR, Josef. *Klobouk, kniha a hůl: studie "kráčeující postavy" v krajině*. 1. vyd. Praha: Pulchra, 2009, 9 s. Eseje (Pulchra), 2. sv. ISBN 978-809-0401-594.
- [3] HODROVÁ, Daniela. *Chvála schoulení: (eseje z poetiky pomíjivosti)*. Vyd. 1. Praha: Malvern, 2011, s. 292. Literární věda. ISBN 9788086702919.

Elektronické dokumenty

- [1] Yamabushi. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-05-28]. Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Yamabushi>
- [2] REDAKCE. Wabi Experience - koncert pro 2 laptopy a elektrický táborák. In: *Musiczone* [online]. [cit. 2013-05-28]. Dostupné z: <http://www.musiczone.cz/bleskovka-8936/wabi-experience-koncert-pro-2-laptopy-a-elektricky-taborak-27-dubna-pardubice-divadlo->

SEZNAM OBRÁZKŮ

1b: Utagawa Kunyoshi: Minamoto Yorimitsu

1a: Kunichika Tsuchigono: Earth Spider

2a: Chrám ver. 1, exterie

2a: Chrám ver. 1, interier

3a: Socha detail

4a: Mnich ver. 1

4b: Mniši

4c: Mniši

5a: Poutník a démon

5b: Poutník a démon

6a: Chrám, finální proporce

7a: Gogolithic Mass, SW&S, Capybara Games

7b: AKU, Samurai Jack, Cartoon Network

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1: Povídka Strašidelný chrám v horách

Příloha č. 2: Obrázkový scénář

Příloha č. 3: Výtvarný návrh plakátu

Příloha č. 4: Skicy a obrázky

PŘÍLOHA Č. 1: JAN LUFFER: STRAŠIDELNÝ CHRÁM V HORÁCH

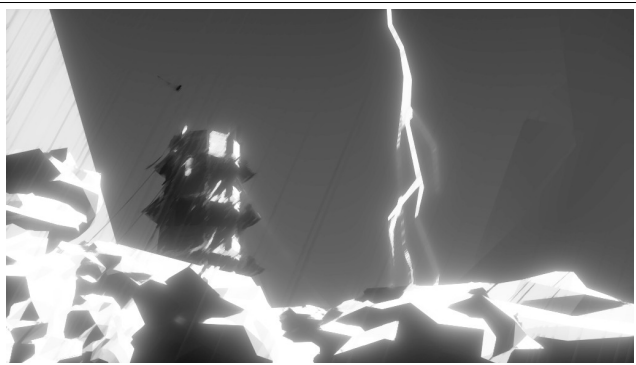
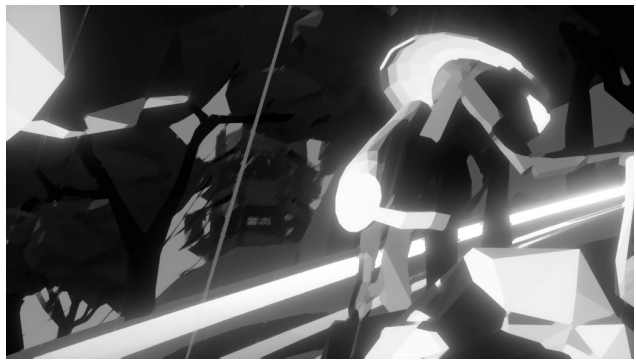
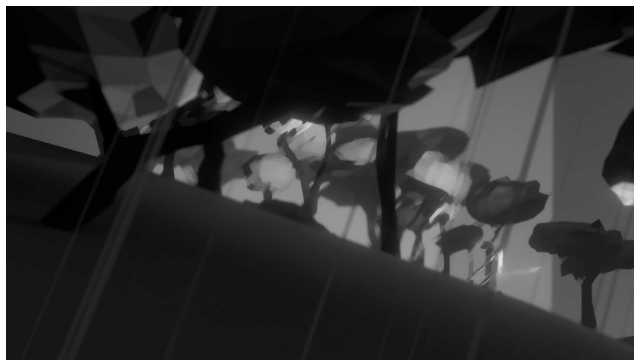
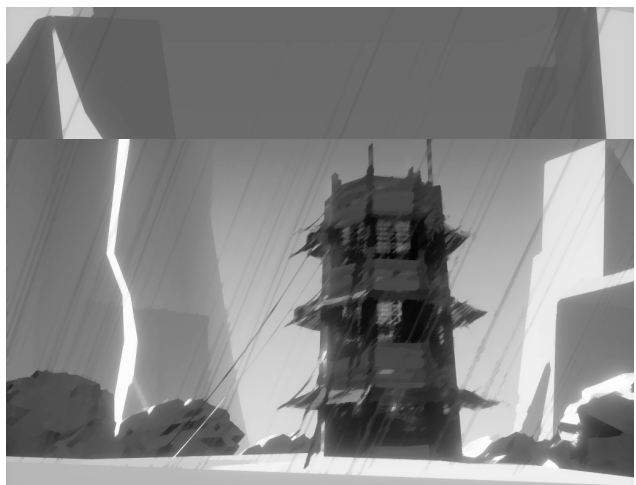
Jeden horský mnich šel do jisté vesnice, a když požádal o přístřeší, řekli mu: „Podle pravidel naší vesnice tu nemůžeme nechat přenocovat žádného pocestného. Kousek dál je v horách chrám. Pokud by to stačilo, můžete zůstat tam.“



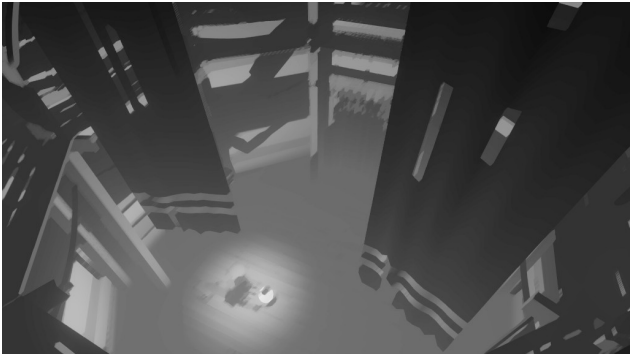

Horský mnich se tam šel podívat a zjistil, že je to opuštěný chrám obrostlý rákosím. Byl už unavený, a tak šel dokola kolem skladiště, vešel dovnitř a lehl si. V noci přišla z hlavní síně jakási mátoha a zavolala: „Hej ty, návštěvo!“

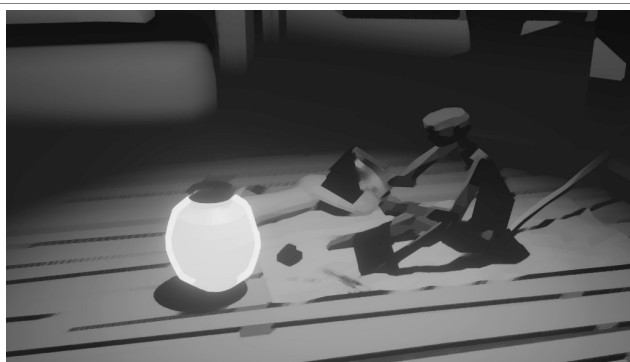
Když mnich vstal, aby se podíval, co se děje, duch řekl: „Zahraju ti na šamisen.“ Jak to dořekl, utáhl struny kiri-kiri. V tom okamžiku ucítil mnich na svém krku bolest, kiri-kiri. Vytasil meč, seknul kolem svého krku a struny šamisenu praskly. Mátoha začala znemu napínat struna a mnichův krk opět sevřela bolest. Zase seknul kolem svého krku. Tak to šlo ještě několikrát, bolest stáhla mnichovi hrdlo a povolila, když použil svůj meč a struny šamisenu praskly.

Udivený duch se chystal odejít, ale horský mnich zavolal: „Počkej, obludo!“ a mrštil po něm kus dřeva ležícího vedle. Poleno rozpoltilo mátoze hlavu a zabilo ji. Mnich zvedl tělo a hodil ho do místnosti na hromadu harampádí. Když ráno vysvitlo slunce a v místnosti se rozjasnilo, mnich viděl, že tam leží mrtvola obrovského starého pavouka.

PŘÍLOHA Č. 2: OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ

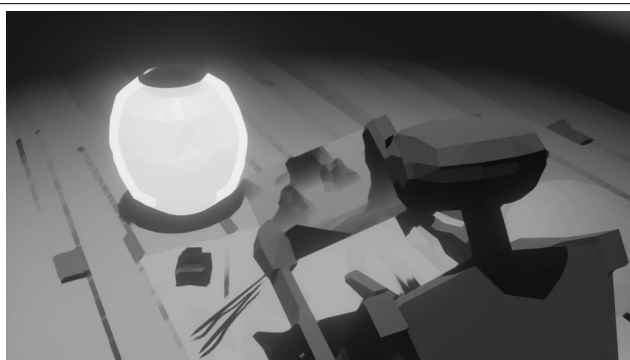
	<p>ROZETMÍVAČKA 1 C hřmění hromu, blesky, pomalý nájezd kamery</p>
	<p>2 C přes koruny stromů sledujeme budovu chrámu, záběrem projde hlavní hrdina ÚVODNÍ TITULEK</p>
	<p>3 C postava vsoupá vzhůru po úpatí kopce hrom a blesk</p>
	<p>4 VC nájezd po svahu, v pozadí budova chrámu, hrom a blesk</p>

	<p>5 C budova chrámu, uvnitř se svítí, někdo rozdělal oheň</p>
	<p>6 C prokřehlý mnich se hřeje nad lampou a přikrývá se dekou skřípaní chrámu</p>
	<p>7C záběr přes druhé rameno na sochu v pozadí</p>
	<p>8C pohled z krovu na sedící postavu mnicha</p>
	<p>9 C pohled do krovu, vlajky se v průvanu důstojně vlní</p>



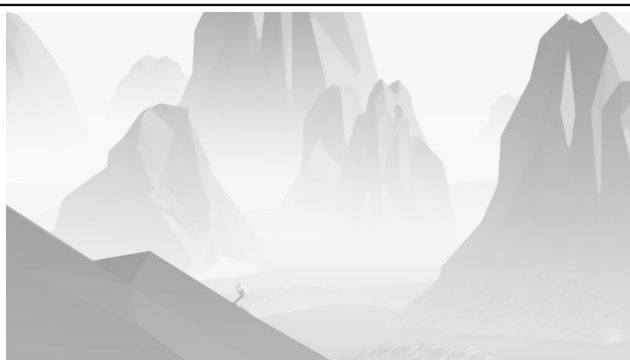
10 PD

mnich si prohlíží svůj skicák



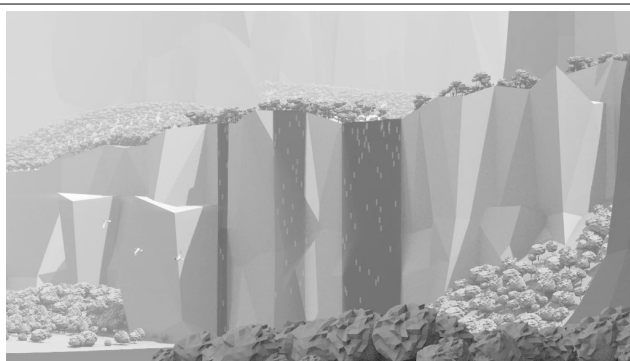
11 PD

nájezd přes rameno, ve skicáři je následující záběr, najíždí idylická hudba



12 VC

mnich kráčí po úpatí



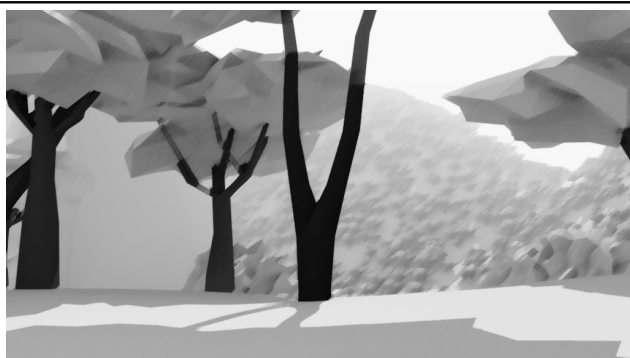
13 VC

vodopády hučí, v popředí proletí hejno divokých husí



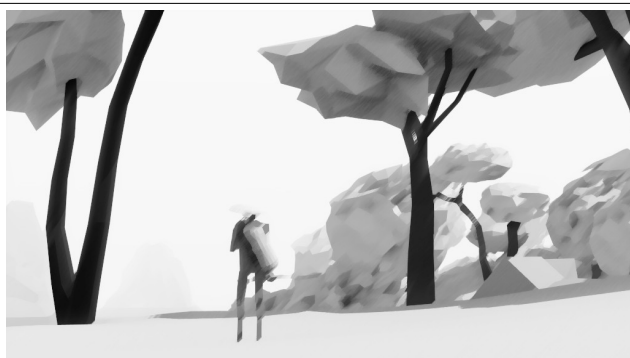
14 VC

postava prochází po mostě nad našimi hlavami



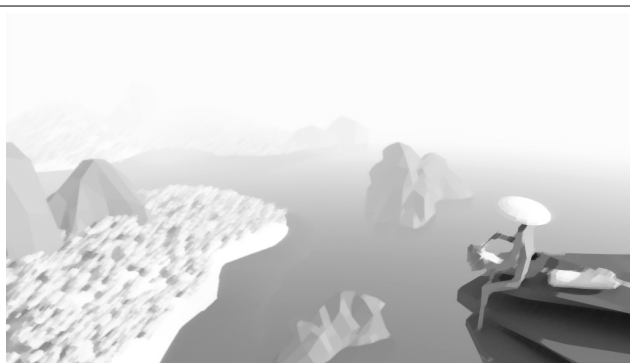
15 C

pomalé panorama doleva
do záběru vletí ptáci a zase vylétnou ven






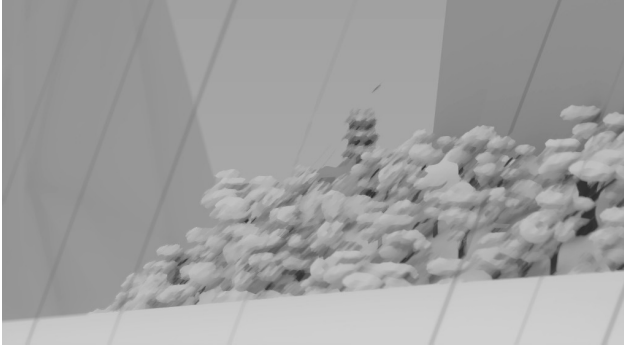
16 C

mnich se kochá pohledem kamsi přes vodu



17 C

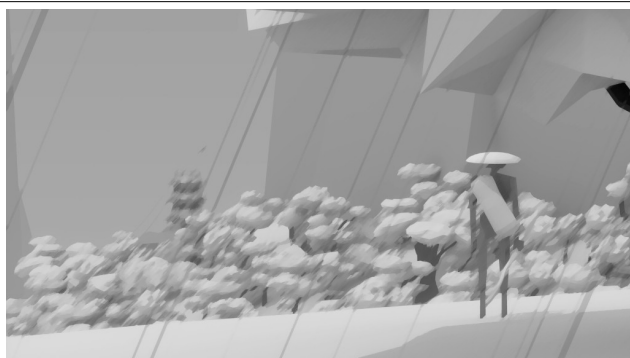
mnich maluje krajinu pod sebou

	<p>18 C</p> <p>mnich v pozadí podřimuje pod stromem, potok zurčí</p>
	<p>19 VC</p> <p>šedou oblohou projede blesk</p>
	<p>20 AP</p> <p>mnich se rozhlíží, zaskočen bouřkou a přemýšlí, kam se schovat</p>
	<p>21 C</p> <p>chrám v pozadí, blesk</p>



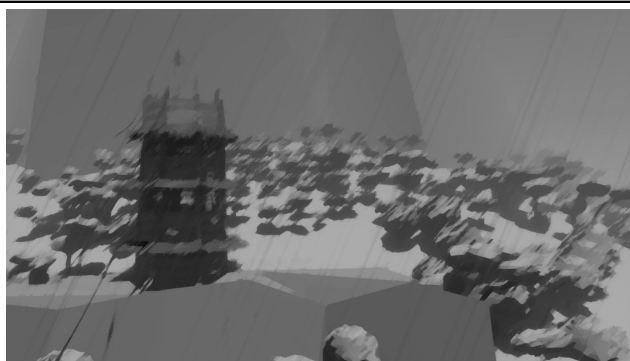
22 D

pomalý nájezd na obličej



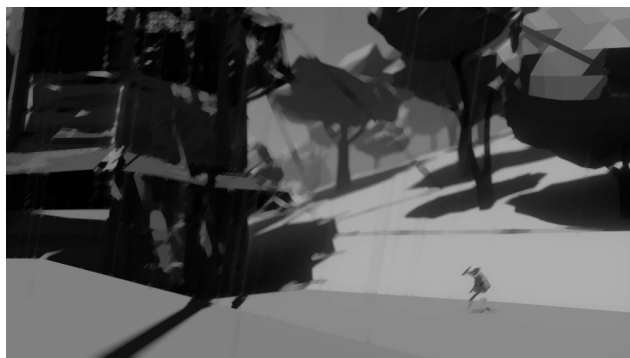
23 C

blesk za mnichem donutí postavu
vystartovat



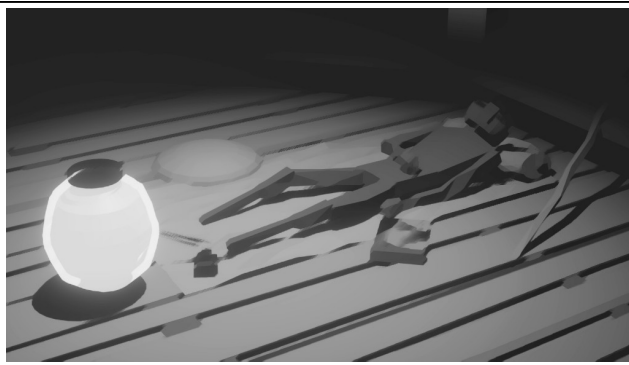
24 VC

v půli záběru přestřeni na C, mnich
běží k chrámu



25 C

postava dobíhá ke stavbě a mizí uvnitř



26 PD

spící mnich

fade to black asi 1.5 s



27 VC, C, AP

3 skoky

hloubka ostrosti zůstává stejná, takže nejdříve vidíme pouze flek, až nakonec postavu



28 C

rakurs

démon v pozadí stoupá



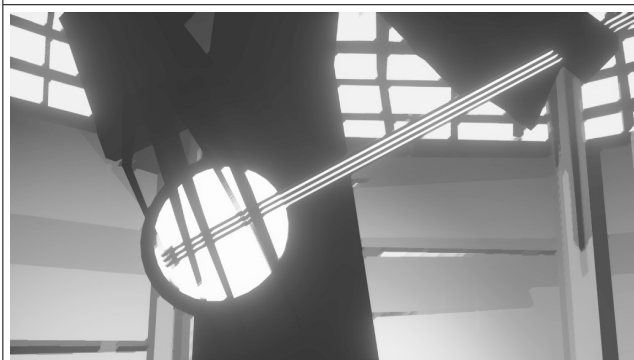
29 D

stoupající démon



30 D

nájezd na obličej



31 D

jízda po krku shamisenu



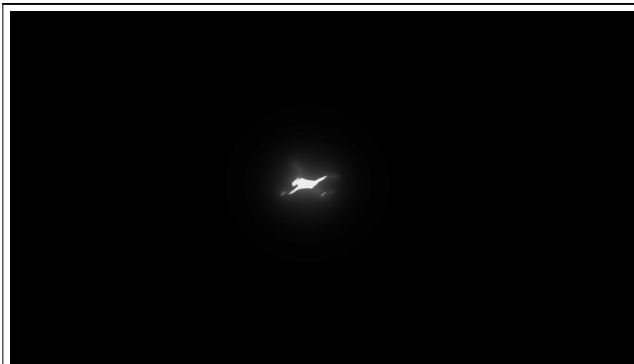
32 AP

rockerský pohyb



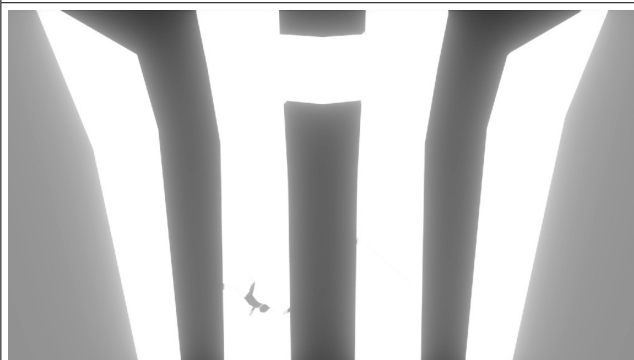
33 C

postava démona vyjíždí zpoza dolního okraje



34 VC

strobo efekt, postava padá do tmy



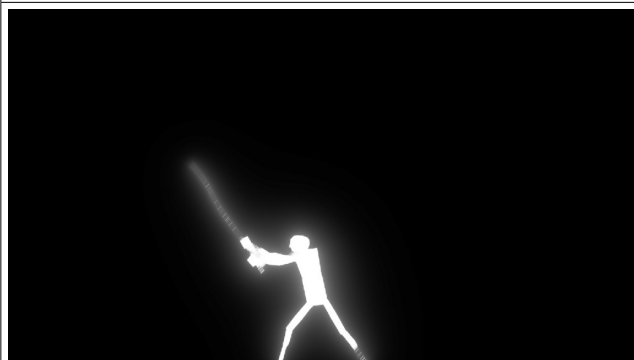
35 C

ttitěrná postava padá na popředí velké masky



36 D

jako základ použi 38 C, prolínání akce
musí skončit jako č. 38



37 C

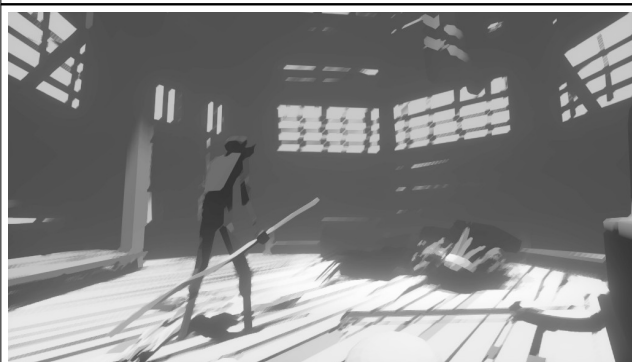
mnich máchá holí jako kopím a to se
zapichuje..



38 C

z d'ábla šlehají paprsky světla

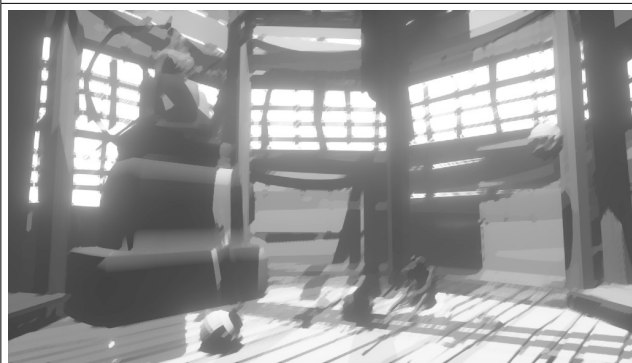
fade to white



39 C

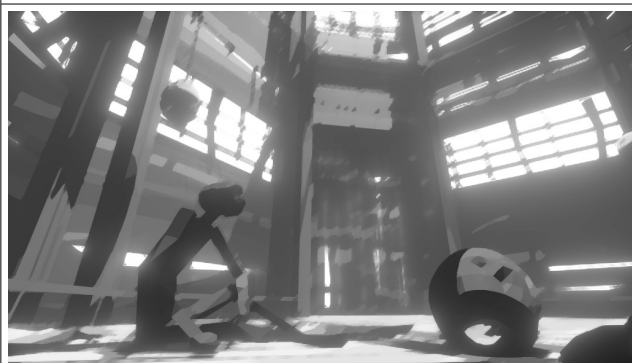
hrdina vydechuje nad mrtvým
monstrem, záře za okny pohasíná

fade to black



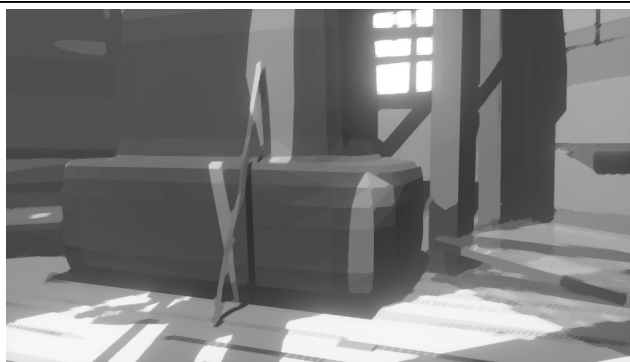
40 C

fade in, ráno ptáci, po monstrem ani
stopy



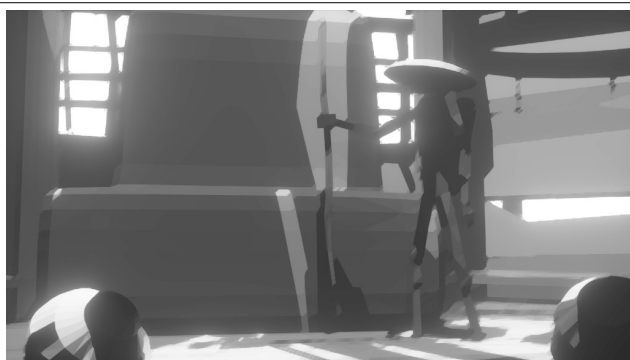
41 PC

hrdina dál zkoumá scénu



42 PD

krátký pohled na hůl



43 PC

hrdina bere hůl do ruky a všímá si pavouka



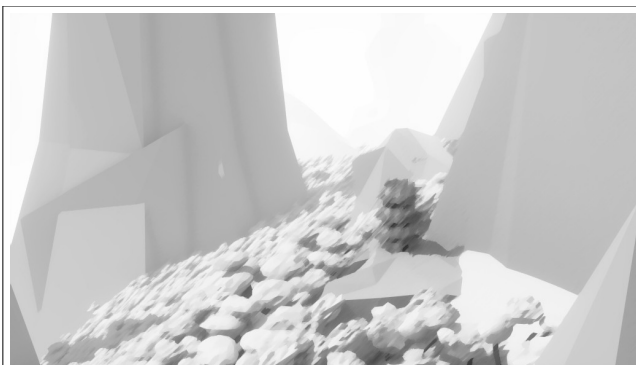
44 PD

detail pavouka z pohledu hrdiny



45 C

mnich se naposledy otočí



46 VC

odjezd, ptáci idyla, fade to black

PŘÍLOHA Č. 3: VÝTVARNÝ NÁVRH PLAKÁTU



PŘÍLOHA Č. 4: SKICY A OBRÁZKY



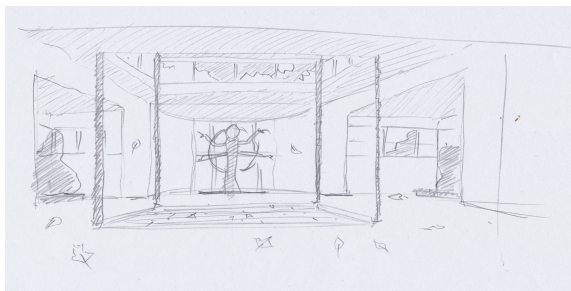
1b: Utagawa Kunyoshi: Minamoto Yoritomo



1a: Kunichika Tsuchigono: Earth Spider

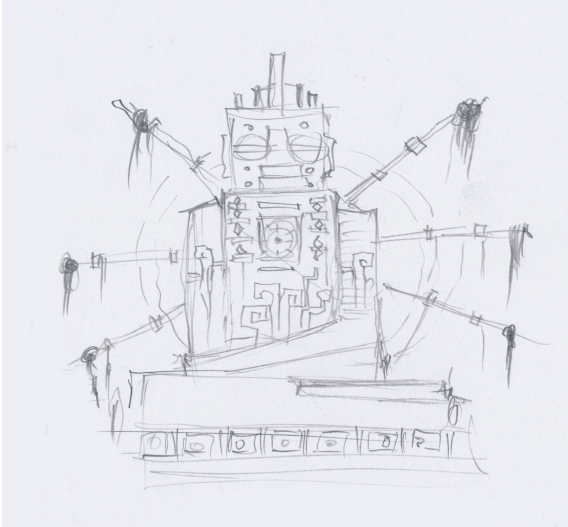


2a: chrám ver. 1, exteriér



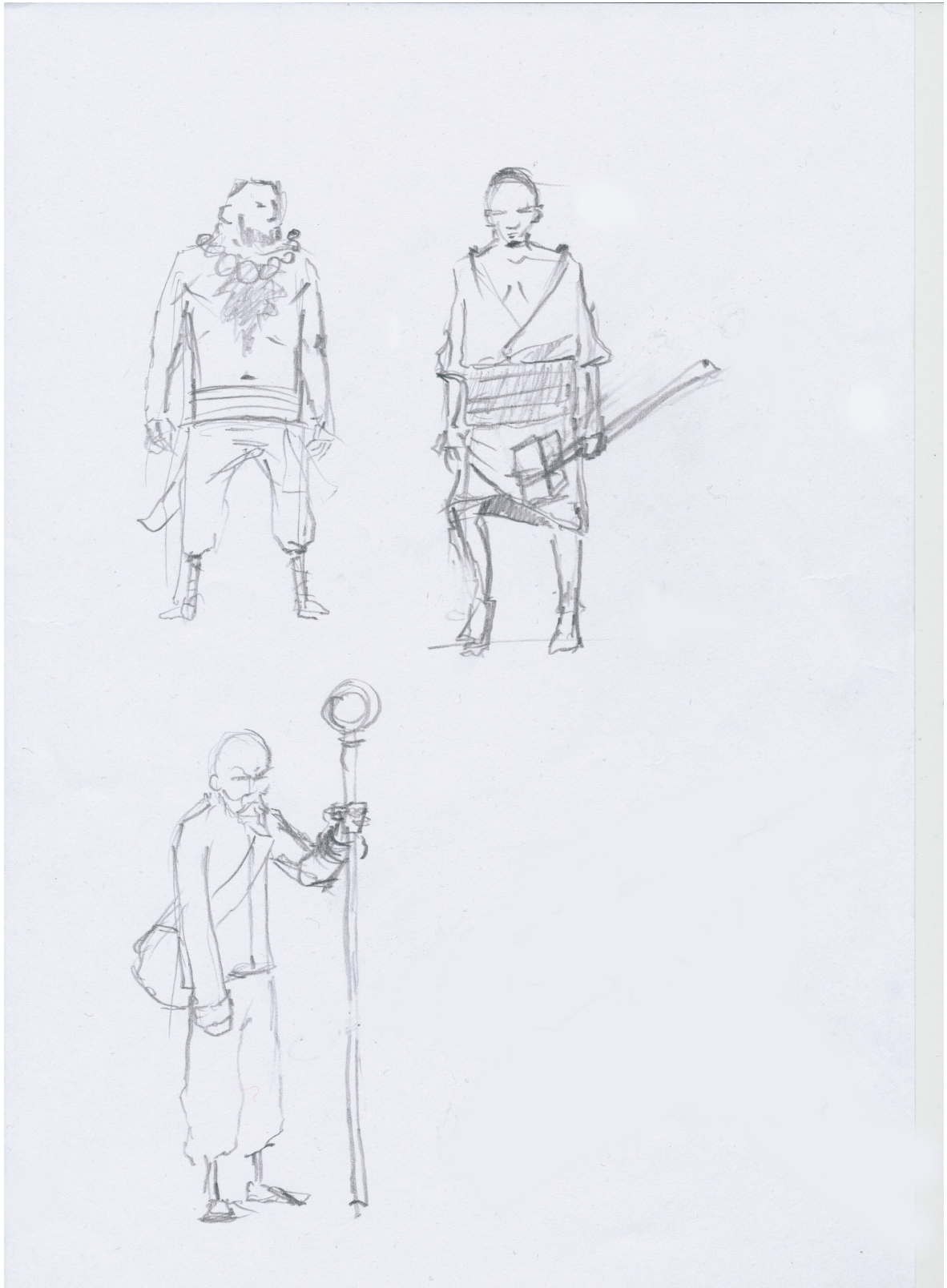
2b: chrám ver. 1, interier

3a: Socha detail



4a: mnich ver. 1

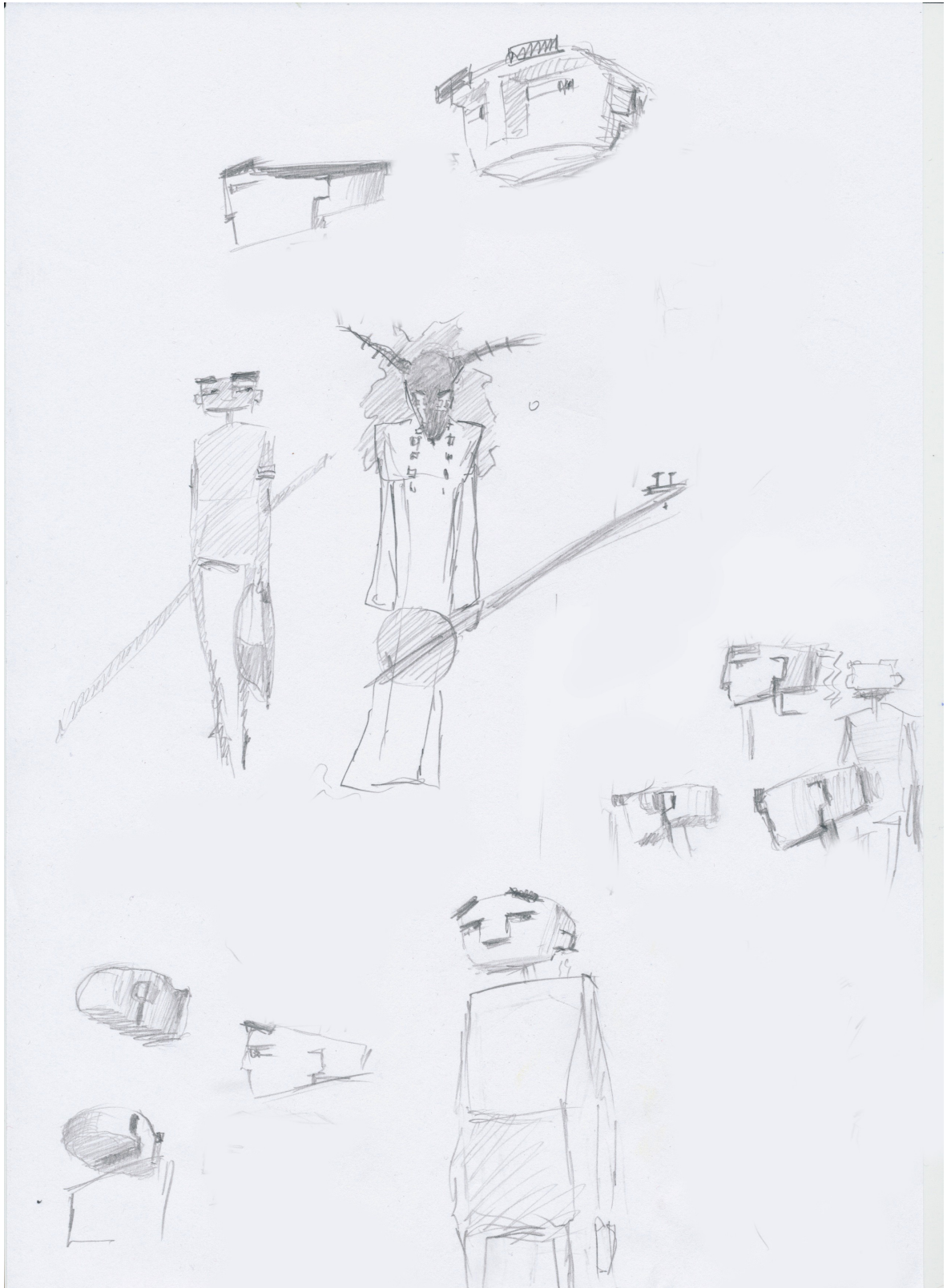




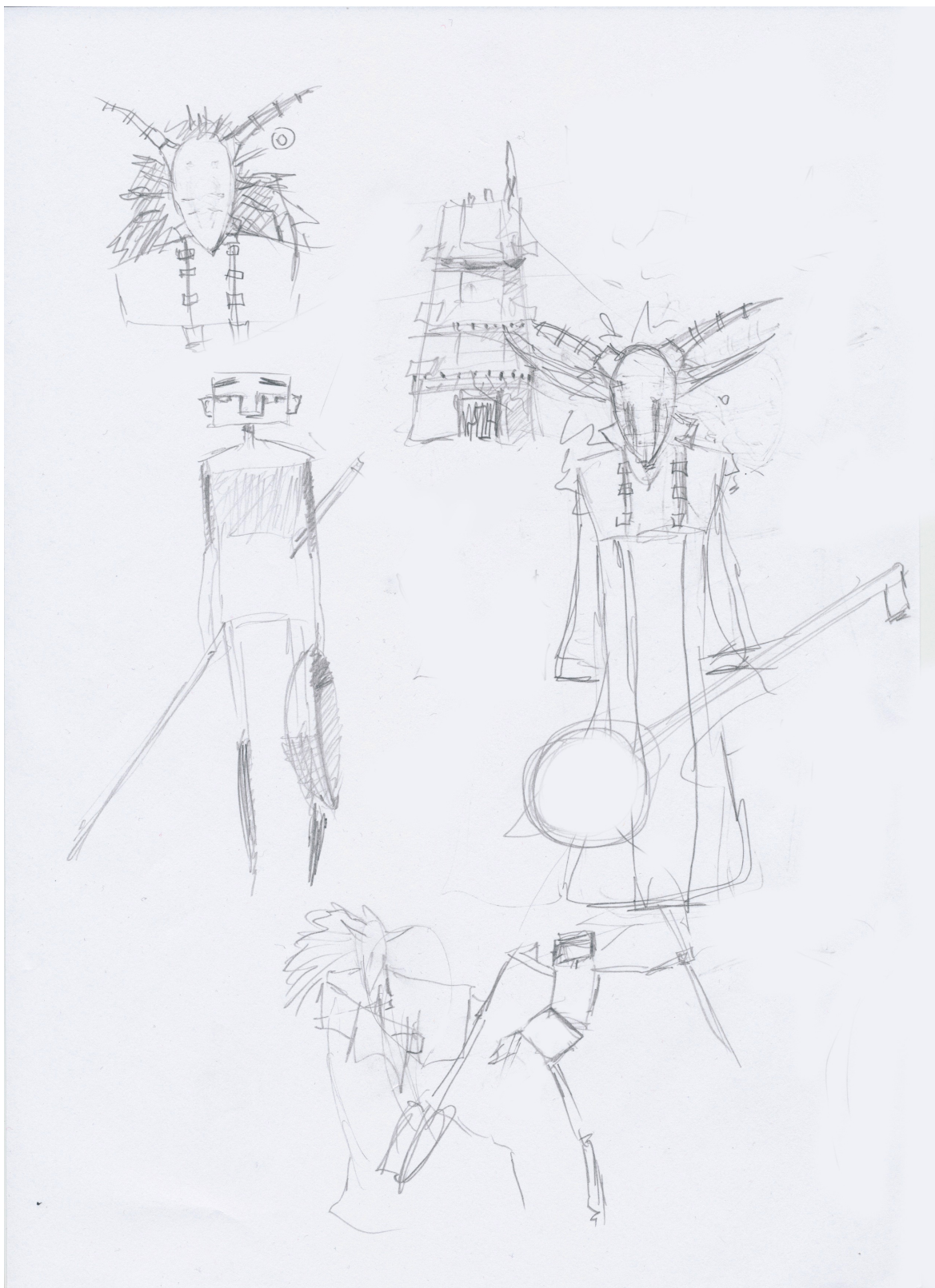
4b: mniši



4c: mniši



5a: poutník a démon



5b: poutník a démon



6a: Chrám, finální proporce



7a: Gogolithic Mass, SW&S, Capybara Games



7b: AKU, Samurai Jack, Cartoon Network