

# V horách ... nikdy nevieš

Petra Albertyová

---

Bakalářská práce  
2012



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Vyšší odborná škola filmová Zlín

akademický rok: 2011/2012

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Petra ALBERTYOVÁ**

Osobní číslo: **K09451**

Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "V horách nikdy nevieš".**

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část bc. práce

Zadání: Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "V horách nikdy nevieš".

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 "V horách nikdy nevieš"

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)

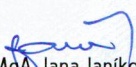
Rozsah bakalářské práce: viz. **Zásady pro vypracování**  
Rozsah příloh: viz. **Zásady pro vypracování**  
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

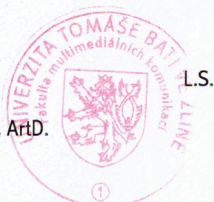
Seznam odborné literatury:

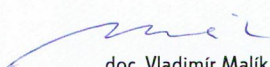
**B. Dvorníkovič. Škola kresleného filmu.**  
**Harold Whitaker a John Halas. Timing for animation. 2002.**  
**Rudolf Urc. Animovaný film. Martin, Osveta, 1980.**  
**Valušiač, Josef. Základy střihové skladby. Praha : FAMU, 2005. ISBN 80-7331-039-2.**

Vedoucí bakalářské práce: **Milan Šebesta**  
Vyšší odborná škola filmová Zlín  
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2011**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **18. května 2012**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2011

  
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 .....

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 nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.*

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

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

*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 přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.*

## **ABSTRAKT**

Abstrakt slovensky

Táto bakalárska práca pojednáva o procese tvorby mojej bakalárskej práci.

Prvá časť práce opisuje myšlienku môjho projektu od námetu po písanie scenára, tvorbu charakterov a prezentáciu filmu.

Nasledovná časť opisuje výrobný proces, ako tvorbu animatiku, animáciu, výtvarno a konzultácie. Na konci sa zaoberá postprodukciami.

V závere uvádzam o skúsenostiach z tvorby môjho bakalárskeho projektu.

**Kľúčové slová:** inšpirácia, námet, charaktery, 2D animácia, výtvarné postavy

## **ABSTRACT**

Abstrakt vo svetovom jazyku

This bachelors thesis deals with process of creating my bachelors film.

The first part of the work describe of the idea of my project from conception to writing the screenplay, making characters and presentation of the film.

The next part describe the pruction process, such as creating animatik, animation, art design and consultation. On the end deals of the postproduction.

In the conclusion I reflect on the experience from creating my bachelor project.

Keywords: inspiration, idea, , characters, stylized animation, concept art

Po akovanie:

akujem najmä rodine za podporu pri štúdiu

Matejovi Haászovi sa skvelú hudbu

udovej kapele Ku eravý Javor za zahratie skladieb

Pavlovi Jindrovi, Kate ine Hejdovej a pánovi TĚbestovi za dialógy

V-etkým, ktorí mi pomohli pri výskume o predstavách ba u

Andrei Albertyovej za ve a vrátane kontroly práce

Jane Luká-ovej za pomoc

Pánovi TĚbestovi za výborné nápady

Romanovi Vávrovi za podporu pri strihu

Paule Novotnej za nápady do filmu

... proste v-etkým, ktorí sa akoko vek podie ali na vytváraní môjho filmu



## OBSAH

<b>ÚVOD .....</b>	<b>10</b>
<b>I TEORETICKÁ ÁST .....</b>	<b>11</b>
<b>1 LITERÁRNA PRÍPRAVA FILMU .....</b>	<b>12</b>
1.1 INŠPIRAČNÉ ZDROJE .....	12
1.2 NÁMET, LITERÁRNY SCENÁR .....	14
1.3 CHARAKTERY POSTÁV .....	15
<b>2 PREZENTÁCIA PROJEKTU .....</b>	<b>20</b>
2.1 ŠPITCHINGŤ A ROZPOČET FILMU .....	20
<b>II PRAKTICKÁ ÁST.....</b>	<b>22</b>
<b>3 ANIMATIK .....</b>	<b>23</b>
3.1 VÝBER HUDBY AKO PODKLAD ANIMATIKU .....	23
3.2 TVORBA ANIMATIKU .....	24
3.2.1 Výtvarné postavy.....	24
<b>4 ANIMÁCIA .....</b>	<b>27</b>
4.1 IMITIZOVANÁ VS. REALISTICKÁ ANIMÁCIA.....	27
4.2 TECHNIKA.....	30
4.2.1 Technológia .....	30
<b>5 STRIH.....</b>	<b>32</b>
<b>6 POSTRUDUKCIA .....</b>	<b>34</b>
6.1 ZVUK.....	34
6.2 HUDBA .....	35
<b>ZÁVER .....</b>	<b>37</b>
<b>ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY .....</b>	<b>39</b>
<b>ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK.....</b>	<b>40</b>
<b>SEZNAM OBRÁZK .....</b>	<b>41</b>
<b>SEZNAM PÍLOH .....</b>	<b>42</b>

## ÚVOD

Na úvod je potrebné napísať, o čom je môj film V HORÁCH Í NIKDY NEVIE™. Sedím na terase a premýšľam. V tom momente z TV reportáží veľkých správ s názvom: Šťastná budúca budúcnosť! Ďalej nasleduje rozhovor so sympatickou mladou slečnou, ktorá sa tomuto povolaniu venuje. Hovorí o tvrdej nezaplatennej práci, každodennej drine a na peknej opálenej tvári hniezdi spokojný úsmev. Plánuje, ako zo svojho šťastavajúceho vychová správneho budúcu, a keď príde potomstvo, dajú ho do ohrady a bude tam pobehovať s ovečkami.

A presne o tom môj film je o oslave prostého slovenského loveka fljúceho v súlade s prírodou; o tradíciách, ktoré nás stále spájajú.

Písomná práca pojednáva v teoretickej časti o hľadani námetu, písaní literárneho scenára, tvorbe technického scenára, vytváraní charakterov postáv a prezentácii projektu.

Praktická časť sa zaoberá vývojom technického scenára, tvorbou animatiku, vizuálnym postavením, samotnou animáciou a postprodukciami filmu. Tá v sebe zahŕňa tvorbu zvuku a hudby, teda spoluprácu s majstrom zvuku a hudobným skladateľom a napokon problémy, ale i skúsenosti s nimi spojené.

## **I. TEORETICKÁ ÁST**

# 1 LITERÁRNA PRÍPRAVA FILMU

## 1.1 In-špica né zdroje

Na výber námetu vplývali udalosti ufl z predošých rokov. Ú as na predná-ke v rámci festivalu Zlínsky pes 2011, mladého úspešného režiséra Václava Kadrnku ( 88 do- pis , dráma eskó, 2010, 75 min).

Predná-ka mi dala popud nad hlbším zamyslením sa nad námetom filmov. Špiciatku bola in-špiciou mojich námětov psychológia loveka, pomery v spoločnosti, no ufl ro ní- kový film sa niesol v znamení vzahu k prírode, rodnému kraju.

Pán Kadrnka dal študentke na otázku, či nechce odís do cudziny, odpove v tom zmysle, že i keby lovek fil v cudzine, musí tvori o tom, o mu je blízke. í že e-í naprí- klad nemôflu to i dektívky , tak ako Francúzi. Tu sa totiž pojem policajt nespája s predstavou správneho mufl zákona v košlenej bunde, ale skôr so slovami, ktoré sa nehod- dia do bakalárske práce.

Film mladého režiséra ( Druhý život d eva, dokumentárny / krátkometrážny eskó, 2009, 14 min) o udovom rezbárovi z malej moravskej dediny mal veľký úspech najmä v Japonsku. Pre o? Pretože tento národ spája eskou náturou vzah a pokora k prírode.

lov k má jednoducho písa o veciach, ktoré pozná i chce spozna , ktoré ho ovplyvnili , formovali, i formujú.

hlbším významným zlomom pre tvorbu námetu bolo pre ítie knihy Sametová koco- vina (Robert Bruchar, vyd. HOST, 2001). Kniha je prepis rovnomenného dokumentárneho filmu. Ako uvádza autor: šUv domil jsem si, že studenti na filmové škole nemají v bec flád- né v domí morální zodpov dnosti za to, co vytvá ejí. Nápad pouflít eskou Novou vlnu k vyjád ení tohoto problému mi p ípadal ideální ō [1 s.166].

Osobnostiam z oblasti filmového priemyslu, i ufl režisérom, kameramanovi, producentovi, boli kladené otázky typu: o by ste povedali o sú astnom eskom filme? Aké to bolo v 60-tych rokoch? V-etcí sa s aflujú, že nie sú scenáre í Má dnešná doba nejakú tému? Pre o tu dnes vzniká málo dobrých filmov? a pod..

Medzi opýtanými bola zastúpená ako staršia ( Viera Chytilová, Jiří Menzel ), tak i mladšia generácia ( Saša Gedeon ). Odpovede niektorých autorov ma zarazili ( Jiří Menzel odpovedá na otázku, čo sa prihodilo na FAMU, za akých okolností opustil miesto vedúceho katedry réžie: š Mladí totiž nemají rádi ty etablovaný, ty, co mají nějaký úspěch, a je to taky v čí závislosti. [1 s.42] ).

Iné odpovede človeka pobavili ( najmä vzájomné ohorovávanie sa autorov ), no isté odpovede mali skutočne niečo do seba. Len pár autorov sa nezvrhlo k vetám typu : dnešná generácia nemá tému, nemá prácu robí dobré filmy, nič ich nezaujíma, sú povrchní a brutálni.

Režisér dokumentárnych filmov Karel Vachek ( Spisovnická volba, dokumentárny, Československo, 1968, 85 min; Bohemia docta, dokumentárny, Česko, 2000, 254 min) odpovedal na otázku, či má dnešná doba neakú hlavnú tému pre filmárov: š Podívejte se, tady je jedno hluboké téma už několik set let, a to je téma rovnosti. Každý m nikdy nenakoukáte, ale se mají podívat jaký moc, a už to vychází z peněz nebo z nějaký politický příslušnosti či z nějakých jiných faktů. Je to v podstatě společnost bez levelu. A to je to, co český umění a česká společnost přináší světu. [1 s.138]. Tu sa opäť dostávame k téme národa, jeho povahy .

Nedá mi nespomenúť ešte jednu peknú myšlienku pána Vachka : šJá se domnívám, že velká spousta slušných lidí má dnes v číších myšlenky toho typu, že je vbec neuspokojuje to, v čí se dnešní společnost přeformovává. že je vbec neuspokojuje ten čílejší utilitarismus, s kterým se vrhají někteří jedinci na majetek, na moc, a neuspokádávají společnost tak, aby vytvářelo situaci, která nemá v Evropě ani ve své období. A jen národy, který jsou silný, utvářejí vlastně společnost, která nemá ve své období. [1 s.139]

Ďalším faktorom, ktorý ovplyvnil tvorbu môjho námetu, bolo náhodné vzhliadnutie reportáže zo salaša, ktorý leží v regióne Stredné Slovensko, pri Národnom parku Muránska planina. Miestny lekár MuDr. Martin Tesák, oblečený v ľudovom kroji, skúsene došiel ovce a popritom opisoval neuveriteľne blahodarné účinky flinice (tradičný mliečny slovenský srovičkový nápoj) na zdravie ľudského organizmu. Hovoril o obsahu protirakovinotvor-

ných látok, podpore imunity, ochrane proti osteoporóze a ve a al-ích, dnes ufl vedecky potvrdených faktoch. Nakoniec zahral, ako správny valach, mufl z hôr, na fujare.

## 1.2 Námet, literárny scenár

Tie správne my-lienky ulofené v hlave sa pospájajú, poznáte to ó ani neviete ako, ale pritiahnu sa k sebe s aby magnet a vzniká nie o nové, vzniká nápad. Tento proces moflno prirovna k rovnici  $A + B \neq AB$ , ale  $A + B = C$ . Tak sa za al rodi námet filmu V horách nikdy nevie-

Prvý námet sa odli-oval od finálnej, dne-nej podoby. Film sa vyvíjal . Ako povedala jedna známa animátorka Katarína Kerekesová, autorka bábkového filmu Kamene (animova-ný / hudobný / krátkometráflny, Slovensko, 2010, 26 min) Ke jej zástupky a detského kanálu Cartoon Network doporu ila, fle ak chce ma komer ný úspech so svojim seriálom pre deti - Mimi a Líza , musí vyrobi viac astí seriálu za krat-í as, pani Katarína odpove-dá: šV na-ích podmienkach to v-ak zatia nie je reálne. Na druhej strane dlh-í as na výro-bu povafujem za dar, v aka ktorému film môfle zrie . ō [2 s.89].

Pani Kerekesová to tvrdí na margo asu ( bábkový film Kamene napríklad to ila 5 rokov kvôli malému objemu pe azí, ktoré u nás putujú na tvorbu animovaných filmov). Ja beriem slovo šzrie ō ako moflnos konzultova a konfrontova film s viacerými názormi.

Scenár bol ako prvý zaslaný profesorovi Du-anovi Tran íkovi. Ten vraj scenár spo-iatku nepochopil. Musela som mu vysvetli , fle flena po vypití flin ice nedostane tzv. dyaré. Síce po naptí š vytre-tí ō o i, no z iných dôvodov. fle dobrá erstvá flin ica nemá š oné ō ú inky, o práve hovorí aj MuDr. Tesák . V-ímla som si, a ve mi ma u nás te-í ve ký ná-vrat k udovým tradíciám, folklóru, prírode a celkového spôsobu flivota v súflití s ou. U nás , hlavne v regiónoch pod Tatrami, je tento element stále fliv-í, preto na chcem pouká-za .

fle sa reflisér nakoniec rozbehne do latríny sa mi do pôvodnej koncepcie nehodilo, no pote-ilo ma, fle profesorovi sa pá il opis ba u, mufla so silnými rukami a poh adom os-trie aného vlka, ake fle takého vraj e-te nestretol, prajem mu to.

Námet spracovaný do podoby literárneho scenára, teda pod a jednotlivých obrazov, bol alej zaslaný profesorovi dramaturgie a scenáristiky, PhDr. Zde kovi Storchovi. Ten zámer filmu hne pochopil. Afl na pár detailov, ako napr. naráfka na predpokladanú d flku filmu 3,5 afl 4 minúty, bol scenár vporiadku. Zaujímavým i úsmevným prvkom tejto konzultácie boli na-e rozdielne predstavy ba u.

### 1.3 Charaktery postáv

Ako som ufl spomínala, môj ba a mal poh ad ostrie aného vlka, vä -ie bru-ko, chlpy na hrudi vejúce vo vetre horských vý-in, silné ruky, í proste opak fleninho partnera - metrosexuála. Predstavu o podnikate ovi a š su-ine õ nezná-ajúcej syry, pretofle ufl ich má po krk, som sa pokú-ala vyvráti . Neviem i úspe-ne. Pre istou som si urobila men-í výskum.

Opýtala som sa okruhu udí, ako vidia oni svojho originálneho ba u. Aby výsledky neboli skreslené, medzi opýtanými bola zastúpená ako mlad-ia, tak star-ia generácia, muffi i fleny.

Záver prieskumu mi jednozna ne potvrdil nasledovné: ba a je drsný, ale dobrosrde ný, múdry, predvídavý mufl. Z výzorového h adiska: vy-ej postavy, urastený, zarastený, má mocný hlas, tvár o- ahanú vetrom. Rozhodne nesmie chýba ve ký -iroký opasok s troma lesklými prackami, biela ko-e a, súkenné nohavice, vo vlasoch po bokoch zapletané vrkô iky, -iroký ierny klobúk, aby ho na pa-i chránil pred slnkom aj dafl om, na nohách má krpce.

Krpce sú: š nízka koflená muffská, flenská a detská obuv z brav ovej alebo hovädzej kofle. Nadväzujú na starý typ ovinovacej obuvi, u slovanských národov doloflenej v 9. ó 10. storo í, známy aj u ostatných európskych a mimoeurópskych národov. Ufl v stredoveku sa stali symbolom ro níckych a sociálne utlá aných vrstiev. Na Slovensku sa ako pracovná obuv udrflali najmä v horských a zaostalých oblastiach do za iatku 20. storo ia. Najdlh-ie pretrvali v odeve pastierov. V-eobecne sa prestali nosi po prvej svetovej vojne, nahradili ich bagan e, topánky.

Jednoduchou formou, zhotovovanou podomácky, boli krpce z jedného kusa kofle obd flnikového tvaru, ktorého oba rohy sa na -pici priloffili k sebe a zo-ili tenkým pruhom kofle. Zadná as a boky sa vyhli a prichytili remencami prevle enými cez dierky ó stroky.

Forma pre avú a pravú nohu nebola odlí-ená, prispôsovala sa nosením. Inou formou, zhotovovanou i remeselne, boli krpce zo-ité dratvou z dvoch samostatných dielov: spodného ó podo-vy, ku ktorému bol pri-itý vrchný diel ó zvr-ok. Krpce sa pripev ovali k nohe reme mi alebo motúzmi ó návlakmi, ovinutými nad lenkami. Na izoláciu proti zime a vlhku sa do krpcov nosili onuce a rozli né druhy súkennej alebo pletenej obuvi . õ [3]

Uvediem pár konkrétnych opisov ba u z môjhu prieskumu:

š Ba a ó je to vlastne -éf sala-a, skúsený pastier a chovate oviec, ktorý sa o zverené ove ky a barany stará od skorej jari do neskorej jesene, afl kým neudrú prvé mrazy a nena-padne prvý sneh. Na jar pomôfle ovciam privies na svet mladé jahniatka, celé leto ich so svojími pomocníkmi - valachmi vodí na pa-u, ve er ove ky podoja a z nadojeného ov ieho mlieka vyrobia flin icu, syry, o-tiepký i parenice.

Ba a je aj ve ký znalec prírody. Niekedy dávnej-ie v minulosti, ke neboli autá a po horách behala len zver, ako sa na jar so svojimi valachmi ó hone níkmi a so svojimi ove -kami vybral na sala-, zostali tam afl do neskorej jesene. A tak od rána do ve era, od jari do zimy pozoroval, ako sa správa hmyz, hlavne mravce, vtáky, kvety, stromy, hory p ed búrkou a vedel takto prepoveda po asie.

Ba a bol, a e-te aj je, vä -inou mohutnej-ej postavy, s pln-ím bru-kom, ráznym mohutným hlasom, aby ho jeho hone níci, ale aj ove ky na pa-i dobre po uli.

Ako lov k bol ba a dobrák, ktorý pomáhal u om aj zvieratám. õ ( opis ba u, Anna Albertyová, v Michalovej d a 13. 10. 2011 ).

V aka tomuto priekumu som sa mala moffnos dozvedie , fle ke mravce nosia do mraveniska ve a zásob, bude pr-a ; ke lietajú muchy nízko nad zemou, tiefl nás aká dáfl . . Ke šfaj ia horyõ , bude pekne,. A ke je pri západe slnka silne oranflová obloha, bude fúka vietor, a fle hone ník sa inak povie strungár, i nahá a .

Hone ník je vä -inou mladý chlapec, asto syn i brat valachov alebo ba u.

Chlapci sa najímali vo veku cca 12 rokov, aby sa na sala-i u ili od star-ích a skúsených ov-iarskemu remeslu. I-lo vlastne o pomocných pastierov pri sala-nom chove oviec. Medzi ich povinnosti patrilo i upratovanie v kolibe, umývanie riadu, nosenie dreva, pomoc pri do-jení, na lúke, niekedy mohli i sami pás . Hone níkom sa mohol sta i star-í ov iar, ktorý uz



nevládal chodiť so stádom na lúku. Pomocníci dostávali mzdu podľa rozsahu činností, ktoré na salaši vykonávali. Tvorila asi tretinu mzdy dospelého pastiera.

ŠBa a bol znamením vodcovských vlastností a tým pádom vyfaroval zvláštne fluidum. Mufli sa mu chceli podobať, fienám sa pred ním chveli nielen kolená. (Lucia Havačová, v Partizánskom dňa 10.03.2012)

Š Väčšinou sú bačoviaci v etci s veľkým pupkom, majú baky u, o ktorú sa opierajú a klobúk na hlave...a ešte nezabudni na ploskačku, tú majú vždy pri sebe. (Zuzana Takáčová, v TMLi dňa 09.03.2012).

Ba a je proste pre Slovákov niečo ako národný hrdina, symbol sily a odvahy ... mohlo dokonca povedať, že je pre nich predstava Š Jánošíka na staré kolená. Symbol vzbury proti vládnúcemu systému, uvedomenie si pravých hodnôt a návrat k prírode.

Pri premýšľaní a výbere charakteru fieny mi poslúžila ako veľa inšpirácia známa slovenská modelka Silvia Horváthová - Kucherenko. Odporúčam prezrieť si jej fotografie, ak tak uiníte, ihneď pochopíte prečo. Pre ilustráciu snáď bude zatiaľ stačiť jeden komentár, zrejme fanúšička, modelky: š...jej umelé pery pripomínajú skôr párky. [4]

Postava fieny má so Silviou spoločnú práve prílišnú snahu páčiť sa. To však zvykne mať neblahé dopady a presne opačný efekt. Silný make-up, krátke sexy účesy, veľké pery, ani extravagantný účes neprekryjú krivé nohy a divný úsmev.

Ani chovaním postava fieny dámu rozhodne nepripomína. Chýba jej úsmev, správanie, elegancia, čo si môžeme všimnúť napríklad pri spôsobe sedenia v kaviarni, či zvláštne rozhodené š vychrtlé nohy s veľkými chodidlami, účes a podobne.

Postava mufla je dosť kontroverzná. Popri aľ odpudivej fiene je mufl jemný, krásny a flenský,...aľ príliš. V kaviarni si pilníkuje nechty, rád a často si upravuje uhladený účes, v kaviarni preložená noha cez nohu, na stole kokteil s dávdni kom, ktoré a s veľkým výstri-

hom, módne trendové topánky... to všetko zvädzalo mnohých k predstave, že v kaviarni nesedí muž a žena, ale dve kamarátky si vyrazili na drink.

Problém sa vyriešil pri dosadení dialógov a v momente, keď žena prešla osi v novinách, schytí oprotisediaceho muža pod krk a on zakričí mužským hlasom, že všetkým jasné, že ide o mužskú postavu. Ak niekto ostane na pochybách, charakter postavy sa tým len posilní. Máme čo do činenia s mužom typu metrosexuál.

Charakter muža páru som dokonca sprvu vadil. Kládli si otázky typu: prečo to nerobí? Prečo sa neprejavuje? Veľmi sa len ťešila a pilníkuje,...A o to ide, o vyjadrenie presného kontrastu k smelému bovi, mužovi činu.

Po schválení literárneho scenára nasleduje obľúbená časť výtvarníkov, a tou je tvorba výtvarných návrhov postáv, prostredia a dôležitá časť - tvorba technického scenára. Nasledne konzultácie so supervízorom projektu, čo je v mojom prípade pán TĚbesta.

Scenár mal spojiť úvod i záver. Po nájazde na celok mesta nasledovali zábery na rytmicky pokyvkávajúce sa nohy. Muž i žena sedia v kaviarni, muž odovetnoval telefonuje, žena číta časopis. Zrazu v očiach zbadá niečo zaujímavé, začne nad ňou kričať. Strká časopis pred muža tvár a ukazuje na inzerát: ŠVEKÝ VÝPREDAJ SOLÁRIÍ V FILINE. Žena sa v predstavách vynárajú obrazy budúcnosti: Ona ako krásna opálená modelka hliari v bleskoch fotoaparátov Muž so svojou predstavivosťou neostáva pozadu: Je sexy lesklý opálený kulturista v záplave fanyniek. Nasleduje záber na mapu, kde je autíkom graficky znázornená cesta k výpredaju do mesta na severe republiky a náhoda zaveje pár na Stredné Slovensko. Scenár pokračuje v dnešnom znení, aľ na upravený záver.

Supervízor projektu, pán TĚbesta, ale navrhol jedno zo svojích nápaditých riešení, a to spojiť úvod a záver akýmsi oblúkom. Žena v kaviarni osi zakrúfkuje v časopise, schmatne muža pod krk a uteká s ním. My sa aľ v závere filmu z inzerátu pohodeného časopisu dozvedáme o š ZÁZRAČNOM ELIXÍRE a jeho neuveriteľného pôsobenia na ľudský organizmus.

Keďže ide o moju srdcovú záležitosť a hlboké presvedčenie o zdravotných úžitkoch filmu, nevedela som si odpustiť dlhý text inzerátu: ŠFILINICA bola do polovice 20.

storočia každodennou potravou na sala-och. Fivili sa o aj drevoruba i na Horehroní / región Stredného Slovenska /, ktorí podávali neuveriteľné pracovné výkony, a to doslova : od svitu do mrku. Uf! Hipokrates používal mlieko na srvátku na hojenie rán. Bielkoviny obsiahnuté v flinici sa vyznačujú širokým spektrom antimikrobiálnych, antikarcinogénnych a imunitný systém podporujúcich vlastností. Sladká flinica pôsobí dokonca ako afrodisiakum. Ď

Po dlhom naliehaní a obviňovaní z vlastníctva sala-a, som inzerát skrátila. Uchýtila sa len obľúbená veta, ktorá zaznela práve z úst MuDr. Tesáka: š Sladká flinica pôsobí dokonca ako afrodisiakum. Ď Keď sa dnes pozerám na prvú verziu animatiku, musím uznať, že text bol trochu dlhší na to, aby udržal pozornosť diváka a utlmil, svižné tempo celého filmu.

## 2 PREZENTÁCIA PROJEKTU

### 2.1 Pitching a rozpočet filmu

Tvorbe animatiku predchádzala príprava na tzv. pitching, t.j. prezentácia projektu pred porotou a tzv. producentom v snahe získať od nich kóľky na projekt rozpočet.

Podklady k prezentácii zahŕňali výtvarné návrhy, synopsis, literárny scenár, technický scenár / ktorý mimochodom asi nikto z členov poroty nevidel, i keď musel byť vytlačený a študenti si na nej dali najviac záležať, no aj vedúca výroby je len lovka a určite nestihla scenáre porote predložiť. Bolo takticky na seba doriešenie členov štábu, t.j. odovzdanie štábovej listiny, časový harmonogram a obľúbený dokument producenta filmu, pána riaditeľa a Skau-nica, rozpočet filmu. Predpokladaný rozpočet môjho filmu bol deväť tisíc českých korún, rozdelených nasledovne: hudobný skladateľ, zvukár i strihač dostanú po tritisíc korún; v rozpočete nepočítam honoráre pre dabingových hercov.

I keď som sa so zvukárom dohodla na finančnej odmene tritisíc českých korún, jeho cena stúpila za týždňa na päť. Uznávam, že za zvuk, nahrávanie dialógov a mix to nie je veľa. Keď sa pokúšam návrh presadiť pred producentom, berie to asi ako vtip a smeje sa. Pochopila som.

Dozvedáme sa, že zo všetkých projektov budú zafinancované len tri, autorskú hudbu ani externých spolupracovníkov vraj nie je možné vyfakturovať. Na mojej listine sú totiž len externí členovia štábu, t.j. strihač, zvukár, hudobný skladateľ. Nasleduje pocit sklamaní a hlavou behajú otázky: čo teraz?

Verdikt prezentácie oznamujem zvukárovi. Ten študoval VO<sup>TM</sup>Filmovú v Zlíne, takže chvíľu je v ňoku, ale situáciu úplne ako študent chápe a je ochotný film nazvať i, no len ak sa mu to podarí v rámci svojho skúškového obdobia. Zvukové štúdio a dochádzanie do Brna problém nie je; spolieha sa na to, že možno si nájde čas v skúškovom období, toho sa obávam viac. Nič iné mi však zatiaľ neostáva.

Pitching bol dobrá skúsenosť. Každý by si mal uvedomiť, že v dnešnej dobe je dôležitá prezentácia a spôsob ponúknutia tovaru, nápady sú len 2% úspechu. Nie je to potrebná informácia, ale dnes je tomu skutočne tak. Je možné dobre si uvedomiť na projekte

spolufliaaka Jirku Tvarca ( vesmírny príbeh o manflelských problémoch ). Na prezentácii ne-presved il, nebol rázny a priebojný. Kto v-ak dnes vzhladne jeho film, je nad-ený profesio-nálnym prístupom k animácii i výtvarnému spracovaniu filmu.

Je ve ká -koda istých projektov, ktoré nedostali podboru, nezohnali hudobníka i zvukára. Ak lovek tvorí dva roky film a zvuk i hudbu je nútený vytvori sám š na koleneň , i poufli hudbu, na ktorú spadajú dokonca autorské práva, je to ve ká -koda pre budú-nos diela.

V sú asnej situácii je v-etko tovar, ktorý je treba pekne zabali a preda . Je v-ak ve ký úspech, fle z plánovaných troch projektov sa v ake snahe profesorov podarilo pod-pori aspo z asti projektov pä .

Ivan Passer: š N kolikrát jsem sly-el svou generaci si st flovat na tu generaci mlad-í, fle nemají tolik co íct a fle ty filmy nejsou tak d leffité. A já si myslím, fle dne-ný generace má -t stí, fle nemusí mít tyhle ty vlastnosti. fle si m flou d lat jenom tak, aby pobavili, aby si hráli s kamerou, pro ne? Kdyby nastala situace, fle by jim najednou n kdo za al -lapat na paty, asi by se n jak vzp í ili a asi by se to projevilo i v t ch filmech. A mofná fle být v situaci, kde film by m l mít n jaký komer ní potenciál, není o nic leh í nefl to, s ím jsme se museli potýkat my - s politickou situací, která nám -lapala na paty. N kdy je t fl-í argu-mentovat s ú etním. Ten ví, fle jedna a jedna jsou dv , kdefito s politickým initelem n kdy jedna a jedna m fle být t i, nebo p t, nebo taky sedm. Takfle já s nimi cítím. Vím, s jakými problémy se musí potýkat. fle lidí, kte í na to dávaj peníze, mají stejn nesmyslný pofladav-ky. Velice asto tak nesmyslný, jako tenkrát m li polití tí initelé. ō [1 s.130]

V takýchto situáciách na- astie spoznáte tých spravých udí, ktorí majú potrebu neustále tvori a berú situácie ako výzvy, mofnosti rozh adu.

## **II. PRAKTICKÁ ÁST**

### 3 ANIMATIK

Po prezentácii za inajú prácu na animatiku. V prvom rade je dôležitý výber hudby. Ide však len o ilustračnú hudbu ako podklad animatiku.

#### 3.1 Výber hudby ako podklad animatiku

Môžno sa niekomu nezdá, ale táto časť tvorby je nesmierne dôležitá, pretože

môže ovplyvniť celý rytmus filmu. Po dlhom uvažovaní padol výber na skladbu *š Mäkký-eš* od kapely *Bez ladu a skladu* (š slovenská hudobná undergroundová skupina ... známa svojou rytmickou, ale i kakofonickou hudbou a metaforickými textami. ... New York Times ju zaradil medzi š skupiny, ktoré prispeli k pádu fleznej opony a jej členov hudobníkmi, ktorí vybievali spoza fleznej opony.

...Na našom zvuku malo veľa zásluhu aj to, ako málo sme ovládali hudobné nástroje) [5], hovorí najznámejší člen kapely, Michal Kašák.

Rozhodnutie o skladbe padlo skrz rýchle a svieže tempo skladby, ktoré sa znamenite hodí k neviazanému štýlu animácie a svojráznej expresívnej linke vo výtvarnom poatí. Konečný verdikt vo by tejto skladby padol aj v aka spomínaným metaforickým textom. Autori textu š mäkký-miš mysleli pravdepodobne vtedajších súdruhov predsedov. Mne prenesený význam slova sadol k rolám mufla i fleny, keď prídu na salaš, objednávajú jedlo vzdialenej miestnej kuchyni, z aknú sa ba ovej vala-ky a pustia sa do š exotických halu-iek. Je fakt, že hudba úinkuje v animatiku len ako pomocník pri udávaní rytmu, pomôcka pri strihu. Skladba však k neohrabanej animácii sadla a viacerí sa domnievali, že tam má byť aj vo finálnej verzii. Citujem môjho hudobníka: špo uj, vyzerá to fajne, no nechceš tam nechať tú muziku, ten sklad? Ono to sedí k tvojmu punkovému štýlu. š ( Matej Haász, 22. 02. 2012).

Po zväŕnení sme sa s hudobníkom zhodli, že z dramaturgického hľadiska túto skladbu použiť nemôžeme. Viac o hudbe v kapitole Postprodukcia.

## 3.2 Tvorba animatiku

Animatik nám ukáffe celkovú kontinuitu diela, ako film funguje. Aby sme mali o najbližiu predstavu, v animatiku boli pouflité ufl výtvarne spracované postavy i prostredia, teda vo forme, v akej boli pouflité aj vo filme. Je dobre známy fakt, ff pridaním farby pôsobí na diváka viac vnemov a film preto vníma pomal-ie.

Zábery boli rozhybané do základných momentov pohybu ( mutterfáz ). Jednotlivé fázy aj celé zábery boli tvorené v programe Photoshop, kvôli možnosti dobrého rozlí-enia obrazu, o v Aure2 ani TV Painte nie je možné.

### 3.2.1 Výtvarné po atie

Animatik, technický scenár a výtvarné návrhy boli kreslené priamo do počíta a prostredníctvom tabletu. Kreslenie tabletom som spo iatku odvrhovala ako v-etko, o je možné vytvori reálne, bez pomoci počíta a. Dnes uznávam, ff ke odpadne asovo náro ná fáza skenovania a k ú ovania, animátor dostáva viac priestoru na skú-anie rôznych možností pohybu a experiment s ním. Klobúk v-ak dole p ed v-etkými , ktorí pri klasickej technológii papiera, kolíkov a skenovania ostali ( Kate ina Brodíková, Anna Van urová ); chvej-úca sa linka kreslená ceruzkou na papier nikdy nestratí svoje aro.

Osobne mi kresba na tablet vyhovuje aj v aka svojskému výrazu linky. Pri kreslení na papier je ruka vykreslenej-ia, iara je ladnej-ia. Kresba tabletom je v mojom prípade neohrabanej-ia, presne taká, akú som chcela vo filme dosiahnu . V istých momentoch boli charaktery kreslené počíta ovou my-ou alebo prstom na touchpad ( zariadenie laptopu nahradzujúce my-). Ako al-í posun chcem vyskú-a kresbu avou rukou a pod a in-pirácie profesora G ttliha, jedným ahom. Vznikajú tak neskuto ne zaujímavé kresby a autor ostáva vfdy sám prekvapený, o jedným ahom ruky môffe dosiahnu .

Animácia alej prebieha v duchu zmien v technickom scenári, preto spomínané titulky o zdravotných ú inkoch nápoja v závere nebudú, objavia sa v lánku asopisu ulofneného na drevenej lavici, kým flena švystrája õ s ba om. Znenie inzerátu : š ODPORÚ A 9 Z 10 PORNOHERCOV õ je nahradený textom š ODPORÚ A 9 Z 10 LEKÁROV õ. Dôvod bol ten, ff pôvodný zámer propagácie zázra ne zdravého nápoja sa ufl i tak dos zmenil na propagáciu jeho afrodiziakálnych ú inkov.



Po spracovaní a prezentácii druhej verzie animatiku nastávajú e-te drobné zmeny. Na doporu enie profesora Malíka maľem v-etky nadpisy, ktoré sa vo filme nachádzajú na viacerých miestach: nadpis *Sala*–na zna ke ved a koliby, *Koniec dia nice*, objednávky jedla. *Koniec dia nice* je nahradený graficky dopravnou zna kou. Skúsené oko pozorovate a si v-imne, fle zna ka je len hodený papier v euroobale, priviazaná na –núrke a zavesená na klinec. Týmto prvkom som chcela podtrhnú atmosféru krajiny prostredníctvom šprofesio-nálnehoõ pr tupu k dopravnému zna eniu, na ktoré si ufl ponádal ne jeden vodi . Podobným prvkom je i zhor-ovanie sa kvality cesty, pribúdanie jám po zjazde auta z dia nice. Jamy sa prehlbujú, kopce v krajine sa zvä -ujú.

Hlavnou zmenou bolo vypustenie textu pri objednávkach jedla u mufla i fleny. Textom mala by zvýraznená náro nos výberu. Na odporú anie skúseného pedagóga Doc. Vladimíra Malíka boli texty nahradené ilustráciami a zo zámeru sa nemuselo upú- a . Brokolicu, pä farebný kokteil, ryflu i steak si na sala-i objedná naozaj len málokto a vyjadri ich v obraze nebolo náro né. Dobre teda, so steakom som sa trochu potrápila.

Jedlá sú nakreslené farebne a takýchto momentov - ve a farieb v jednom zábere - vo filme mnoho nenájdeme. Volila som prevafne bielu, iernu a odtiene sivej , farebne sú zvýraznené najmä prvky, na ktoré bolo potrebné da dôraz, upozorni na ne. Chcela som sa vyvarova efektu presýtenia obrazu.

V istých momentoch bola v-ak ve ká -kála farieb zámerom ako; ufl spomínaná objednávka i hlú ik malých rómskych detí nahá ajúci medve a v pestrofarebných odevoch, ako to v osadách býva zvykom.

V beffiacom hlú iku viacerých detí sú len dva typy postáv- rómsky chlap ek a diev atko. Reagujem tým na nedávnominulé udalosti z rómskej osady na východe Slovenska, kedy rok sedel vo väzbe š Deflo Karwai õ miesto brata š Gejzu Karwaia õ; pod a ob-ianskeho preukazu sa totifl dali muflí len aflko rozozna .

Za-picatené vysoké kopce v pozadí, zlá cesta, medve , hubár i ve ká stará cigánka s prefarbený blond vlasmi, to sú prvky podtrhujúce atmosféru prostredia, v ktorom sa príbeh odohráva.

Z asových obmedzení nevy-iel plánovaný záber po zastavení auta kvôli zátarase na ceste. Za ou stálo devä chlapov v krik avých vestách s prilbami na hlave, známom úbore

pracujících cestářů. Popíjajúc kávi ku a faj iac cigaretku radia desiatemu lenovi týmu, ako má kopa jamu. Záber taktiefl dobre známy z ciest Slovenska (a nielen z ciest).

## 4 ANIMÁCIA

### 4.1 **Typizovaná vs. realistická animácia**

Norman McLaren: ŠAnimácia nie je umenie pohyblivých kresieb, ale umenie kreslenia pohybov; to, o sa odohrá medzi každými dvoma okienkami je oveľa dôležitejšie, ako to, o je na nich; animácia je teda umenie manipulácie s neviditeľnými medzami medzi jednotlivými okienkami.ö [6 s.8]

Taktiež krásna definícia od S. V. Obrázova: Š í animácia je offivenie nefivej hmoty, preto je vnímaná jako zázrak.ö [6 s.11]

Podľa autorky knihy *Art in motion- Animation Aesthetics* Maureen Furniss možno animáciu odlišiť od vzťahu k fivkej akcii. Animácia a fivá akcia nahradil slovami *mimésis*, ako fivá akcia a animáciu nahradil slovom *abstrakcia*. *Mimésis* predstavuje lepšie než termín šfivá akciaö, túžbu po zachytení objektívnej skutočnosti takej, aká skutočne je, zatiaľ čo termín šabstrakciaö predstevuje lepšie než termín šanimáciaö snahu o dosiahnutie pravej rýdzej formy.ö [6 s.12]

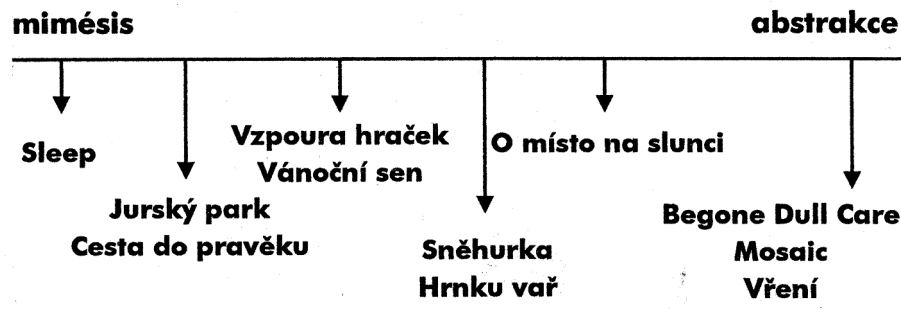
Autor obidva prípady určil na krajné body osi, ale ako uvádza, krajné body sa dosiahnu nedajú, pretože akýkoľvek hraný dokumentárny film je vždy, ak o i len trochu ovplyvnený autorom, i uhl strihom, i uhlom záberu, tak i úru abstrakciu nie je možné dosiahnuť, pretože š... by nedošlo k fivkej, by sa sebamennej transformácii matérie. ö [6 s.13]

Ku kraju *mimésis* autor uvádza ako príklad film *Cesta do praveku* ( ZEMAN, Karel, dobrodružný / fantasy / rodinný / sci-fi , eskoslovensko, 1955, 93 min).

Z hľadiska má blízko napríklad film *Sleep* ( experimentálny, USA, 1963, 321 min) i *Empire* (dokumentárny, USA, 1964, 485 min) od Andyho Warhola, kde kontrolný umelec zaznamenal osem hodinový pohľad na budovu *Empire State Building* v New Yorku. Skrátene premietanie filmu vraj nikdy nebolo povolené a nemohlo sa vzhliadnuť celý film bol pravdepodobne autorov zámer.

Z hľadiska animácie k abstrakcii tiahnu podľa Furniss hlavne filmy od Normana McLarena, podľa profesora Kubíka filmy absolventov VTMUP, z mladých autorov uvediem zaujímavejšie.

mavý film Davida O'Reillyho : Vonkaj-í svet / The External World ( krátkometrážny / animovaný N mecko / Írsko, 2010, 17 min)



Obr. 1 Graf mimésis ó abstrakcia [6 s. 12]

Tu lovek za ne ihne premý-la , kde by tak zaradil svoj film. Môj sa umiestni niekde v strede, viac v-ak ku kraju óabstrakcia- z dôvodu ve kej miery nadsázky v konaní postáv, ich pohybe, a pod..

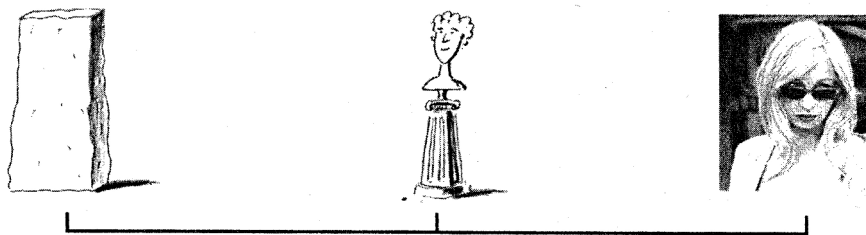
Ako vraví o animácii Norman McLaren: šv umení manipulácie s neviditeľnými medzerami medzi jednotlivými okienkamió vyuffívám práve to umenie manipulácie a reálny pohyb sa snaším posunú k -tylizácii. To robí pod a m a animáciu pre animátora zaujímavou a napínavou. Pretože nikdy nevíete, o z toho vznikne, ako pohyb dopane, kým si ho neprehráte a s napätím o akávate výsledok.

Forma -tylizovanej animácie a charakterov postáv filmu vyplýva ufl aj z literárneho scenára,a to v aka flivo í-nosti a surovosti, ktorá pod iarkuje atmosféru Slovenska ako in-pira ného zdroja. Ako v-ak uvádza J. Kubí ek: š V-etko je, ako ufl bolo povedané, relatívne. Nejde o to, snaffi sa exaktne definova , na ktoré miesto osi patrí ten i onen konkrétny film. Podstatné je pochopi , flé kinematografia je stále flivý a meniaci sa otvorený systém, v ktorom sa prejavujú tieto dve tendencie. ō [6 s.14]

V knihe Úvod do estetiky animace J. Kubí ek uvádza e-te jeden zaujímavý graf. Vysvet uje na om tiahnutie k abstraktnej forme umenia. Predstvm si os, na ktorej jednom za iatku je materiál a na druhom objektívna skuto nos .

šProces tvorby umeleckého diela sa potom dá charakterizova ako cesta od materiálu k skuto nosti. Umelecké dielo sa môfle zastavi v ktoromko vek bode tejto osi, pri om obe krajné polohy sú vylú ené, pretože v prvom prípade by nedo-lo k fliadnej transformácii

skutočnosti, v druhom prípade by potom materiál ostal materiálom. Do umeleckého diela sa ukladajú prvky objektívnej skutočnosti i prvky materiálu. To, ktoré sa na ose zastaví blízko objektívnej skutočnosti, má viac vidov tejto skutočnosti než materiálu, je teda iluzívnejšie, naturalistickejšie. Dielo, ktoré sa na osi zastaví bližšie k materiálu je teda abstraktnejšie. Dielo bližšie objektívnej skutočnosti má väčšiu ideu, pretože pohlcuje väčšiu časť skutočnosti. Táto idea je však veľmi zriedená. Oproti tomu dielo, ktoré má bližšie k materiálu, má ideu menšiu, ale intenzívnejšie vyjadrenú. Inými slovami, čím bližšie je aktér animácie od toho, v čom sa má zmeniť, tým väčší je šok jeho premeny. A čím bližšie je aktér animácie tomu, v čom sa mení, tým je šok jeho premeny menší. Výstižným príkladom tejto eventuality sú tie prípady, kedy je najprv hra herca natočená ako šľivá akcia, následne otrocky prekreslená a znovu nasnímaná šokienko po okienku. Konkrétny príklad o postava Princa z Disneyovej Snehulienky. [6 s.49-50]



Obr. 2 Graf materiál - objektívna skutočnosť, Kresby Paula Koutského, [6 s. 50]

Veľmi výstižný príklad a krásny opis pána Kubíka, uplatnite ho na všetky umelecké diela, samozrejme vrátane animácie.

Osobne nemám nič proti tým, ktorým sa rotoscoping páči. Je jemný, plynulý, neruší, ... môžeme dokonca povedať, že je akýsi vláknitý. Ale prečo nevyužiť tú mofnosť, ktorú skrýva animácia a viesť liniku, farbu i tvar úplne iným smerom, ako by tomu bolo v skutočnosti ovplyvnenej fyzikálnymi zákonmi? Prečo sa nechciete ísť na to, čo sa po nasnímaní stane a ako sa bude pohyb vyvíjať? Tento proces sa dá porovnať k napätiu pri otváraní balíka.

Ako som už spomínala, nemám nič proti rotoscopingu, niektoré filmy na mňa dokonca zapôsobily. Jedným z nich je napríklad film š Renesancia. Určite to však nebolo vďaka spôsobu animácie, ale kvôli výtvarnej stránke filmu.

Z dôvodu rotoscopingu sa dodnes obávam vzhľadnú film š Alois Nebel ō. Literárna predloha vo mne zanechala hlboké dojmy. Silným prvkom filmu bol rozpráva ský talent hlavnej postavy Aloisa. Preto si chcem tieto dojmy z neho i na alej uchova .

Prekresli to, o je nasnímané, nie je umenie. Tento typ filmov nemusí by zlý, musí by v-ak silný po výtvarnej i dramaturgickej stránke. A ke v animovanom filme pridáme e-te kúzlo -tylizovanej formy, kde vidie , fle autor medzi okienkami premý- al, máme v rukách silnú zbra .

## 4.2 Technika

Z technologického h adiska mala by animácia v prvom pláne plo-ková, výtvarné spracovanie vo forme koláfle. Po dlhom uvaľovaní nastalo rozhodné priklonenie k animácii kombinovanej. 1. Plo-ová animácia vytvára dojem hry, detskej sklada ky, dáva ve ký priestor k zaujímavým vyzneniam pohybu

2. Kreslená animácia ó pre vyjadrenie rozli ných výrazov v tvárach postáv si lep-iu metódu predstavi nedokáľem. al-ím dôvodom bolo osobné tiahnutie k linke, jej expresívnemu výrazu. Mojími ve kými vzormi z výtvarného h adiska sú v tomto oh ade: EGON SCIELE, KAREL MALICH, BORIS JIRK .

3. Po íta ová animácia - ako ufl bolo spomenuté, práca s tabletom dáva vä -í priestor k skú-aniu rôznych moľností.

### 4.2.1 Technológia

Obrazy boli kreslené v grafickom programe Photoshop, ktorý je schopný vyprodukova obrazy vysokého rozlí-enia. I jednotlivé fázy pohybov boli vytvárané v tomto produkte. Skladanie obrazov a vytváranie jednotlivých scén, ale i samotná plo-ková animácia, prebiehali v programe After Effects. Produkt After Effects má funkciu 3D vrstvy, v aka omu moľno jednotlivé asti scény umiestni v priestore na osiach X, Y a Z.

Pre pohyb jednotlivých komponent v scéne dopredu a dozadu je ur ujúca práve os Z. Funkcia 3D vrstiev bola vyuffitá najmä pri zábere cesty lesom, pri pohybe kamery po scéne vo vet-ine záberov filmu a pri tvorbe úvodných tituliek, ifle pri prelete mrakmi.

al-ou z nespočetných výhod programu sú funkcie ako *keyframe*, i efekt- *color change*. Efekt bol aplikovaný na hľadisku Rómov, kde im farby odevu boli postupne menené aľ postprodukcie.

V procese tvorby bola využitá taktieľ funkcia *Time-stretch*. Ak bolo potrebné vyúžiť jednu sekvenciu obrázkov s rôznym atribútom *fps*. Túto situáciu možno docieľ dvoma rôznymi spôsobmi. Bu skopírovaním sekvencie v okne adres zdrojových súborov a zmenením hodnoty pomocou dialógového okna, ktoré vyvoláme kliknutím na pravé tlačítko myši. V okne zvolíme funkciu *Interpret footage, main, fps*. Tu možno nastaviť počet opakovaní sekvencie.

Pre väčšiu prehľadnosť projektu je v-ak lepšie vyúžiť funkciu pravého tlačítka myši v okne *Composition* a to funkciu s názvom *Time-stretch*. Táto funkcia bola využitá v záberoch s jedným hľadiskom, v záberoch stola s taniermi, a pod.

V programe After Effects prebiehalo i konečné renderovanie filmu. Tu je potreba skúmať rozličné formáty, pre čo najlepšiu kvalitu, ale i kompatibilitu. Rôzne formáty bolo nutné vyrenderovať pre potreby postprodukcie, čo bolo v tomto prípade pre tvorbu hudby a zvuku. Hudobný skladateľ požadoval kompatibilitu s Appleom, čo problém nebol. Zaujímavý bol proces vykreslenia filmu vo formáte *.dvd*. Týmto sa vykreslil film s úplne rozličnými finálnymi aspektami, na siedmykrát sa uľ podaril ten správny.

## 5 STRIH

Po dokončení prvej verzie animatiku idem za profesorom Romanom Vávrom kvôli potrebným konzultáciám ohľadom strihu. V prvom pláne mi mal robiť strih známy, ktorý sa filmu venuje, pohybuje sa v tejto oblasti, v strihaní má prax a pri zostavovaní ráčbovej listiny sa mi sám ponúkol na túto pozíciu. Z veľkých plánov vzhľadom k predchádzajúcim udalostiam (pitching) a nedostatku financií padlo.

Strih nie je len o spájaní a dĺžke záberov, ale hlavne o vytváraní väzieb medzi nimi, aby tak spolu vytvorili celok. Strih je z hľadiska filmovej režišnej filmovej úlohy prvok. Strihať je nie o ako komponovať hudbu, pre to musíte mať cit.

Ako sa hovorí: všetko zlé je na nie o dobré! V tomto prípade je to strata príjemného strihača, a nutnosť poradiť sa s niekým kompetentným. Idem teda za Romanom Vávrom ako skúseným režisérom a profesorom strihovej skladby. Práve vďaka týmto konzultáciám boli do filmu pridané nové zábery. Ide o pohľad na muflovu reakciu v okamihu premeny feny. Divák sa zasmie práve na reakcii mufla, dokáže sa s ním stotožniť kvôli pozícii pozorovateľa. Príklad: postava sa pohybuje na banánovej lupke pohodenej na ulici a to je akcia; okoloidúca babka sa rozosmieje o reakcia. Je to jednoduchý princíp, ktorý funguje.

Nasledovnou úpravou v animatiku bola scéna s kaviarom. Záber bolo nutné predĺžiť, natiahnuť a spomaliť jeho tempo, vyjadriť nudu, teda vypustiť zábery rytmického poklepkávania nôh, mufla rozverné telefonovanie, atď. V zábere, kde na stole pár minút na donesenie svojej objednávky, bolo dlhé čakanie vyjadrené muflovou úpravou útesu a feničným poklepkávaním nechtami po stole. Vyjadrenie uplynutia času roztmievaním a zatmievaním záberu sa dnes veľmi nepoužíva.

Text v novinách bol stále príliš dlhý, takže kamera prejde po inzeráte a spočítanie len na najdôležitejších momentoch. Z dôvodu časového obmedzenia filmu bolo nutné vypustiť heslá: sila, zdravie, vitalita, a taktiež obľúbenú časť: šifrovali sa aj drevorubači na Horehroní / región na strednom Slovensku /, ktorí podávali neuveriteľné pracovné výkony, a to doslova: od svitu do mrku... možno v celom filme.

Na konci noviny odletia a odkrývajú záber, kde baňa uteká pred vysmiatej fienou po krajine.



Animatik následne konzultujem so supervízorom, teda pánom <sup>TM</sup>bestom. Autora vždy poteší, keď s niekým spolupracuje a druhá strana sa pri tejto práci baví. Pán <sup>TM</sup>besta sa do filmu vlije, a tak vznikajú vždy zaujímavé riešenia.. Z tejto rozpravy vychádzajú prvky ako rozhýbaný zadok ba u, strihanie oviec a obúňá sa viacerých spolupracovníkov i divákov- dojenie ovčiek

Práve v tom vidím hodnotu animácie, dáva veľa priestor na hru a experiment.

## 6 POSTRUDUKCIA

### 6.1 Zvuk

Organizačné záležitosti ohľadom zvuku som ufl na rta v kapitole 2 PREZENTÁCIA PROJEKTU. Moja vďaka týmto smerom patrí spolufliačkovi Vladimírovi Dačkovi. Ten dostal možnosť vyufli zvukové štúdio koly spolu s prácou zvukára, čo však nevyufil, keďže má svoj bakalársky film po atý ako hudobný videoklip. Alia vďaka patrí vedúcemu nášho odboru, pánu Malíkovi. Po dohode s V. Dačkovi mal neahkú úlohu, no napriek tomu mi vybavil ušproducenta, iže u riaditeľa koly Davida Skaunice, aby som mohla Vladimírovi možnosť vyufli na svoj projekt.

S Davidom Kaláčkovi ako majstrom zvuku sme dohodli rozpočet a rozpis jednotlivých úkonov pre potreby koly, alej rozbor komentára, d flky nahrávania, ruchovanie, následný mix a stanovil sa predbežný termín za iatku prác.

Zvukár má po vzhľadnutí animatiku predbežnú predstavu o filme a type animácie, pod ktorého možno dosadi vhodný štýl ruchov, takže opäť v etko v duchu nadsádzky.

Prv, ako sa začne pracovať na zvuku, je potrebné skomponovať a dosadi hudobnú zlofkku filmu. Jej tvorba sa kvôli neakým udalostiam trochu opozdila, preto dávam do štúdia po dokončení istého strihu filmu video s konečnou verziou d flkoy asovej stopy. Za inajú sa pripravovať predbežné ruchy a atmosféry.

Po dosadení hudby prichádza na rad nahrávanie dialógov. Mám trochu obavy. Protagonisti nie sú herci; s dialógmi to nechcem prehnať apod. Po porade s pánom Kaláčkovi, Ľbestom aj Vávrom sme sa zhodli, že animácii, výtvarnej forme i celému vyzneniu filmu to vadiť nebude. Taktiefl musím podotknúť, že nejde o konkrétne, ale štýlizované dialógy.

Ako povedal Vávra, neherci nevadia, ale musia mať výraz. Moje obavy opadajú, rozhodnutie padlo jednoznačne na Pavla Jindru, Kateřinu Hejdovú a pána Ľbestu, ktorým výraz rozhodne nechýba. Mrzela ma postava starej cigánky, dabérka z osobných dôvodov rolu neprijala, no úlohy sa perfektne zhostil v-estranný pán Ľbesta, ktorý si zahral i hubára a medveťa. Kateřina podala skvelý výkon najmä v závere nej sekvencii, kde

š vystrája ō s ba om a Pavel Jindra sa vfil do postavy rázovitého ba u i jemného mufla. Osobne som nemohla odola zakri a si v sekvencii s ove kami a vystra-enou š vre-tiacou ō fenou .

lovek, kým si to nezaflije, ani len netu-í, aká náro ná môfle by práca v -túdiu. Napriek tomu bolo nahrávanie neocenite nou skúsenos ou, skvelým záfltkom a i napriek vy-erpaniu sme sa dobre pobavili.

## 6.2 Hudba

Hudobnú zlofku film skomponoval Matej Haász. Ako ve kému obdivovate ovi udových tradícií , folklóru , udových hudobných nástrojov a tvorcovi fujár mu bol námet filmu od za iatku blízky. Po zavrnutí pôvodného konceptu (viz. podkapitola 3.1 Výber hudby ako podklad animatiku ) vzkrso nápad ozva sa Michalovi Ka-ákovi ( len kapely *Bez ladu a skladu* ), poffiada ho o súhlas oh adom autorských práv k skladbe š *Mäkký-eő* , prepoffi a si melódiu a dramaturgicky prispôsobí filmu (iný výraz hudby v kaviarni, v horách, v lese, na sala-i a pod ). Zloffi melódiu je pod a hudobníka najmenej. Nebudeme teda ni prebera , ke môflme da priestor k vznikutiu ohosi nového.

Vytváram opis hudobných scén na asovú os. Je potrebné rozpísa atmosféry, akcenty . Plán kvôli rozpätiu nieko kých strán uvádza nebudem.

Na nahrávanie sme vybavili udovú kapelu *Ku eravý javor* z Pohronskej Polhory, zhodou okolností sú lenovia kapely synovia MuDr. Martina Tesáka. Hudobník vybral skladby vhodné z dramaturgického h adiska, najmä podmanivé cigánske melódie, a s kapelou ich nahral.

Vznikla prvotná hudobná koncepcia. alej sme v -túdiu dola ovali niektoré momenty; isté elementy bolo dôleflité doplni , iné potla i , vyzdvihnú fujaru, utlmi basy, prida pí-alku i saxofón.

Niekedy bolo potrebné uzemni skladate a, ktorý sa pozerá na vec hudobne a niektoré momenty dáva tzv. š nad obraz ō ; pre výtvarníka sú prioritné obrazy. Vtedy je nutné da obraz a zvuk na rovnakú hodnotovú prie ku; aby ni nevy nievalo a nepotlá alo al-iu zlofku diela. Obraz, hudba i zvuk by mali by v rovnováhe.

Hudobník mi dokonca, síce na poslednú chvíľu, ale poslal, dve verzie konečného mixu. Ucho normálneho diváka bez vytríbeného muzikantského ucha to nerozozná, no v jednej verzii bol v sekvencii kaviarne do pozadia pridaný hrmot kontajnerov.

Je skvelé vidieť, keď človek robí veci s radosťou, pretože ho baví tvorba ako taká, celý jej proces, pretože to, čo vzniká, nie je nové. To som si mohla užiť aj ja pri tvorbe filmu a na spolupráci je skvelé práve zdieľanie týchto pocitov.

## ZÁVER

Práca na tomto projekte mi dala veľa. Bohaté skúsenosti som získala najmä vďaka spolupráci a konzultáciám s viacerými ľuďmi. Čím viac ľudí, tým viac názorov.

Každý má však svoju teóriu, svoje myšlienky, a buď vás to obohacuje a vy ich prijmete, alebo sú proti vám presvedčení a vy si musíte svoje zásady brániť, čo je tiež cenná skúsenosť. Tu je ale dôležité vždy vedieť, čo je váš zámer a čo chcete svojím projektom dosiahnuť a povedať.

Mne išlo o to dať do povedomia ľudí, že nejaká filmová existencia stále nevyumrela a sú to správni chlapi, ktorí si stoja za svojím. ...keď ľudská hudba sa stále hrá a bude hrať.

Cenné sú informácie z oblasti strihu. Princíp reakcie spomínaný v kapitole 5 STRIH je jednoduchý, vryje sa do pamäte a vy len premýšľate: š...keď ma to nenapadlo skôr.

Obohacujúci bol pre mňa i výskum o predstave baľu v myšliach ľudí. Keď opýtaní odpovedali, že normálny baľ, je to pre ľudí, ktorí ho poznajú, jasné. Museli si však predstaviť originálneho, typického baľu, keď zatvorí oči. Ako vyzerá? Ako sa správa? Podnet k výskumu mi dali práve zaujímavé predstavy pri konzultáciách námetu.

A viete o tom, keď možno sa bude otvárať vysoká baľovská kola?



**ZOZNAM POUŽÍTEJ LITERATÚRY**

- [1] BRUCHAR, Robert, Sametová kocovina. Brno: Host, 2001.  
ISBN 80-7294-040-6.
- [2] KEREKESOVÁ, Katarína, rozhovor pre časopis fiVOT. . 18, vyd. 28.4.2012.
- [3] <http://www.uluv.sk/product/krpce-1575/>, stiahnuté 10. 05. 2012 .
- [4] <http://www.ktoje.sk/person/19/kucherenko/silvia/> , stiahnuté 0.05.2012
- [5] [http://sk.wikipedia.org/wiki/Bez\\_ladu\\_a\\_skladu](http://sk.wikipedia.org/wiki/Bez_ladu_a_skladu), stiahnuté 01. 05. 2012.
- [6] KUBÍ EK, Jiří, Úvod do estetiky animace. Praha: Akademie múzických umění, 2004.  
ISBN 80-7331-019-8

## ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK

at . a tak alej

tzv. takzvane

a a podobne

pod..



## SEZNAM OBRÁZK

Obr. 1 Graf mimésis ó abstrakcia, graf

Obr. 2 Graf materiál - objektívna skuto nos , graf

## SEZNAM P ÍLOH

Príloha P 1: skica , príprava TS

Príloha P 2: skica, ba a

Príloha P 3: skica, ba a 2

Príloha P 4: skica, ovce

Príloha P 5: skica, ovce 2

Príloha P 6 : výtvarné návrhy, fena

Príloha P 7: výtvarné návrhy, mufl

Príloha P 8: výtvarné návrhy, ba a

Príloha P 9: ba a, Lucia Hava-ová

PRÍLOHA P 1: SKICA , PRÍPRAVA TS



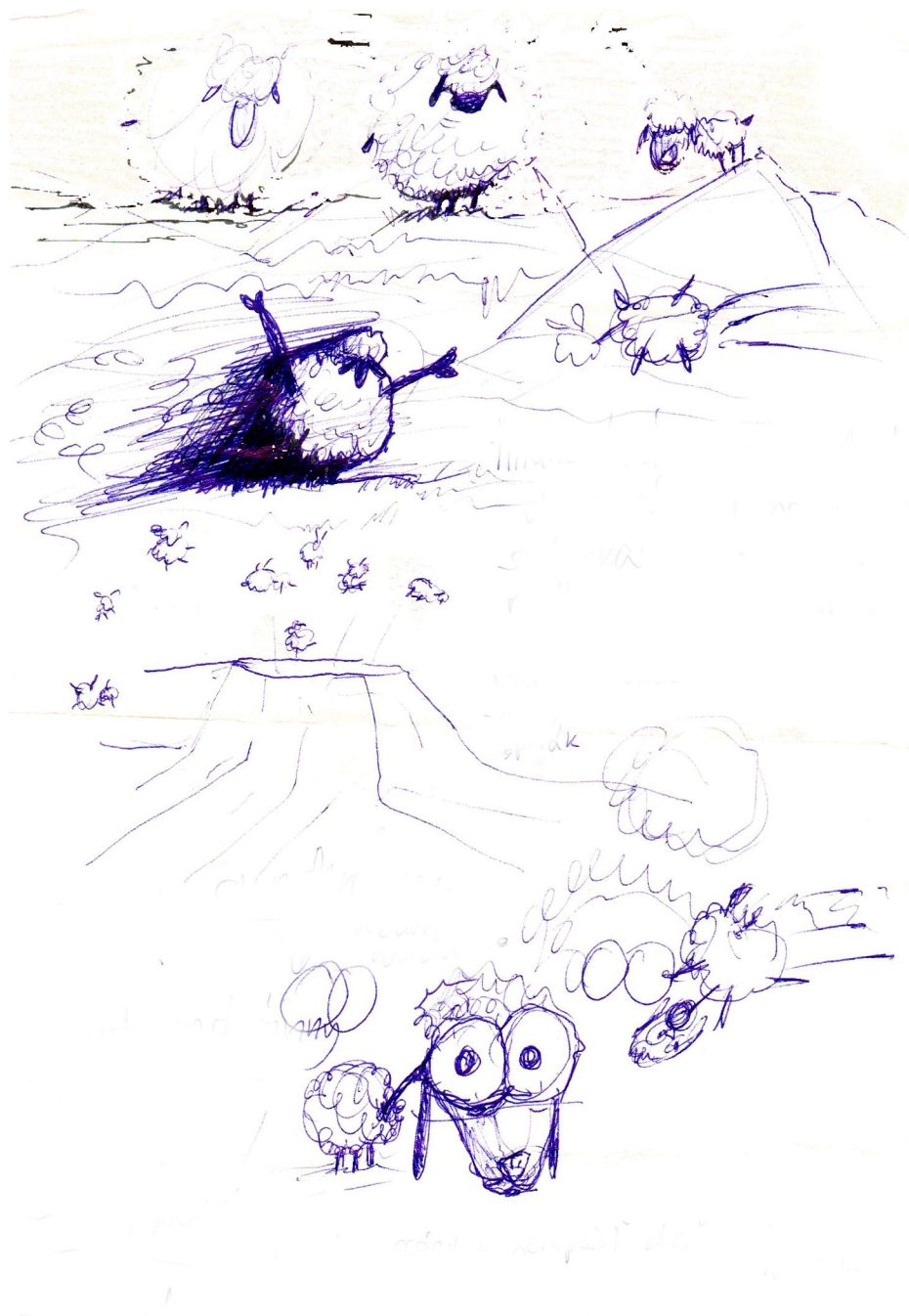
PRÍLOHA P 2: SKICA, BA A



PRÍLOHA P 3: SKICA, BA A 2



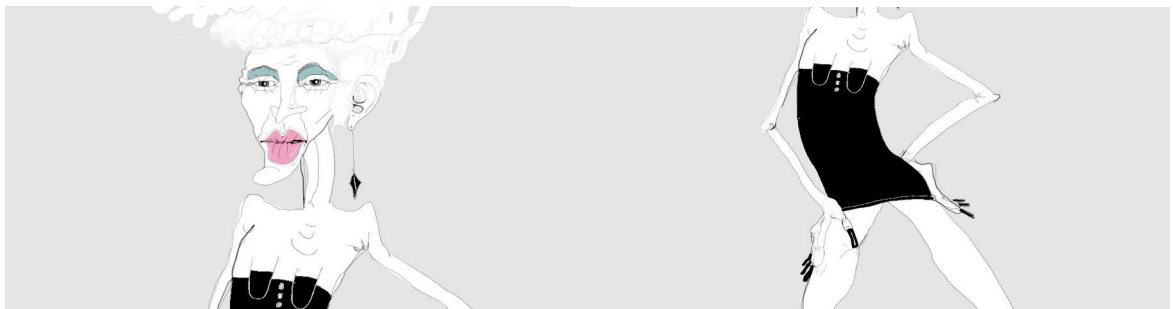
# PRÍLOHA P 4: SKICA, OVCE



**PRÍLOHA P 5: SKICA, OVCE 2**

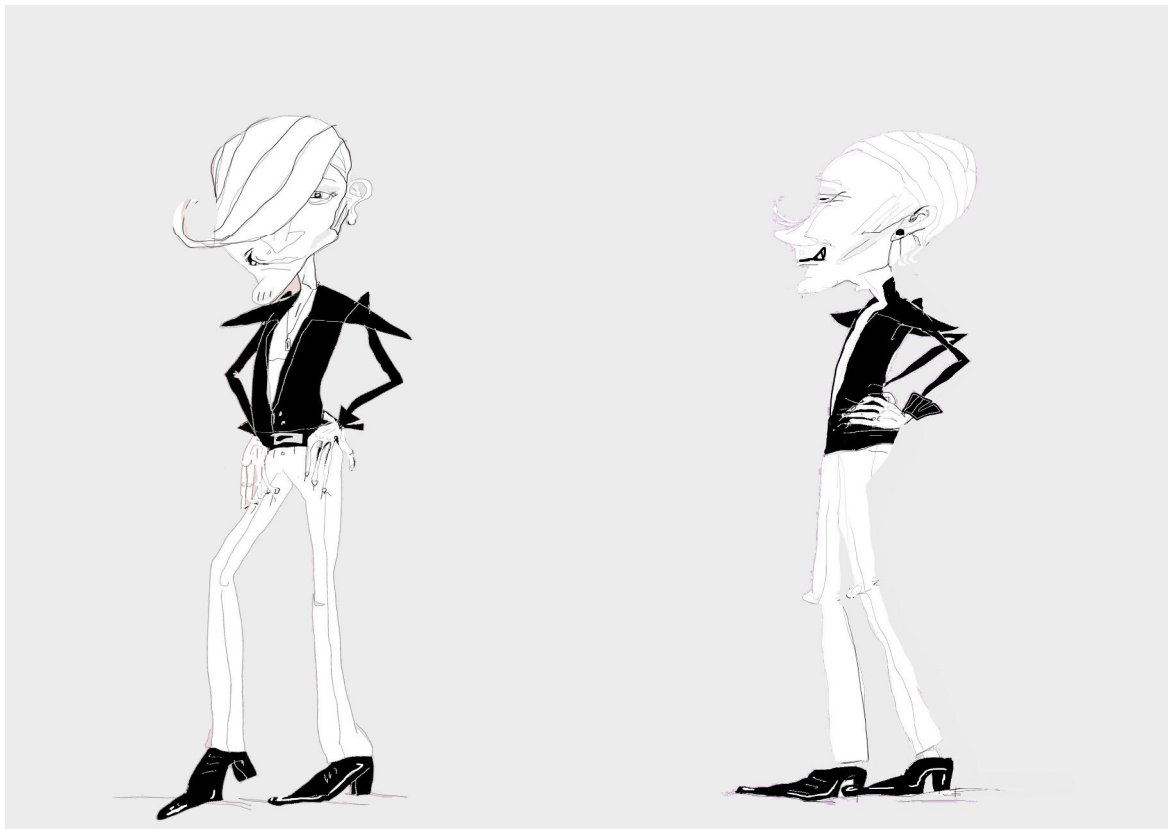


## PRÍLOHA P 6: VÝTVARNÉ NÁVRHY, fiENA

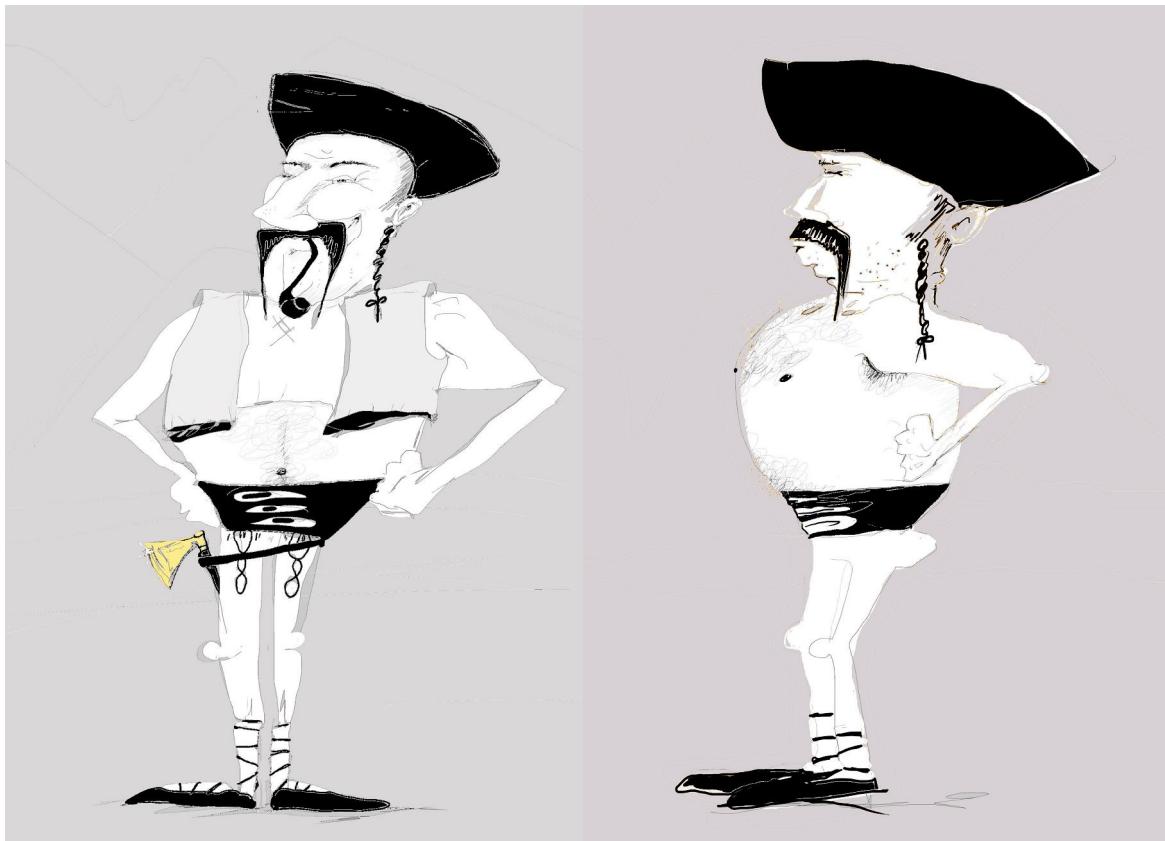




## PRÍLOHA P 7: VÝTVARNÉ NÁVRHY, MUŤI



PRÍLOHA P 8: VÝTVARNÉ NÁVRHY, BA A



## PRÍLOHA P 9: BA A, LUCIA HAVATOVÁ

### Ba a

Termín *ba a* na označenie hlavného pastiera oviec je zaužívaný v celých Karpatoch a susedí na Balkáne (po . *baca, bacza*; rum. *baciu*; ma . *bacs, bacsó*; srb. a chorv. *ba* ). Pôvod slova nie je objasnený.

*Ba a* je jedno s najstarších povolání. Siahá do dôb keď ľudia pochopili, že zvieratá je lepšie skrotiť a chovať ich k úžitku, ako len loviť. Toto obdobie sa datuje zhruba od 5. Tisícročia pred n.l. *Ba a* je hlavný pastier na sala-í. *Ba a* ako hlavný predstaviteľ musí zodpovedať za hospodárenie na sala-í, predovšetkým za mliečnu produkciu a za stav zvereného stáda. Zvolenie *ba u* nie je jednoduché. *Ba om* nemôže byť len tak hocikto. Musí ovládať spracovávanie mlieka, výrobu syru výhradne podľa a hygienických predpisov, liečenie oviec a musí mať vynikajúce organizačné schopnosti a samozrejme autoritu v celej obci. Musí byť vodcovský typ, uznávaný a tolerovaný. Jedná sa väčšinou o svojského a priameho loveka. Dôležitú je fľaďného *ba u* neotravovať pri práci. *Ba u* si najíma sala-ňým spolok. Plat *ba u* závisel od dohody so sala-ňým spolkom, ktorý dobrého *ba u* najímal aj niečo ko rokov za sebou. V prípade, že sa jedná o väčšiu sala-je potrebný *ba ov* náhradník tzv: *podba a* i *polba a*, ktorý musí mať také schopnosti, aby raz mohol samotného *ba u* nahradiť. Skúsení *ba ovia* sa vyznali v liečení zvierat i ľudí, niektorým sa pripisovala aj nadprirodzená schopnosť pomáhať, prípadne kodi magickými prostriedkami.

Práca *ba u* je aj kontrola otvoreného ohňa a v kolibe, ten by nemal nikdy vyhasnúť. Je to obyčaj, ktorú je nutné dodržiavať. V prípade vyhasnutia musí *ba a* putovať po oheň aľ na tretiu sala- Ba a sa okrem iného stará aj o stravu, pripravuje stravu v určitých valachom. Určuje valachom, na ktorých pastvinách majú pásť a tiež vypomáha pri dojení. Dojenie je ťahká matematika, ale ťahká robota. Niekedy na chlapa pripadne aj sto oviec. Jedna ovečka priemerne dáva pol litra mlieka denne. *Ba a* prijíma a odovzdáva ovce, každý chýbajúci kus musí nahradiť. Je možné sa o zodpovednosť rozdeliť aj z valachmi, no tí samozrejme zodpovedajú za zverené stádo len na pastvinách. V noci majú na starosti kontrolu stáda tiež valasi. *Ba a* musí vedieť zahnať ťahmy a zvládať administratívu na svojom sala-í. *Ba a*, na rozdiel od valachov, musí byť starší skúsený lovek. Má na starosti prepásť zverenie dobytku. Po ruke *ba ovi* je vždy honelník. Honelník je najmladší člen kolektívu, ktorý je sotva odrastený v kole, väčšinou nie plnoprávny. Každodenná práca na sala-í má svoj presný poriadok, ktorý je platný po storočia.

*Ba a* musí byť odvážny chlap. Strach k *ba ovi* nepatrí. Musí byť pripravený i na boj zo zvierat om. V prípade útoku medvede pušku do ruky brať nemôže. Sala-je vedený bez fľaen, v prípade potreby je osadenstvo sala-u nútené navštíviť najbližšiu dedinu, popr. mesto. V prípade neúspechu, kráľia steny interiéru sala-a (okrem ťahovaných deťiek) obrázky opačného pohlavia.

Každý *ba a* potrebuje byť poriadnym chlapom, z ktorého je cítiť tvrdú robotu, ale zároveň úctu k prírode. Vzhľadom k prírode je najdôležitejšie pri tomto povolaní. Často zvieratá ťahujúce v blízkosti sala-a familiárne nazývajú

## **Ba a 21. Storočia**

Ba a 21. Storočia musí ovláda počítač. V prípade, že prácu na počítači nezvláda, zamestnáva niekoho (väčšinou manželku). Sala má elektrinu a teplú vodu popr. občasný signál na mobilnom telefóne. Ba a by mal byť vynikajúci obchodník. Práca zamestnanou je priamo úmerná vzdialenosti od zamestnávateľa. Zamestnanci sú nútení dodržiavať prísne hygienické normy. Nádoby sú výhradne antikorové alebo medené. Klasická zadymená koliba plná múch je minulosťou. Každý sala musí byť pripravený na príchod kontrolóra, hygienika alebo veterinára. Z koliby sa stala produkcia výroby. Má dve časti. Prvá je vykuchli kovaná a nachádza sa v nej chladiareň. Cena fľačice 80 korún za liter. Občasné autobusy plné turistov. Na sala sa nachádza samostatná udiareň aj priestor na spracovanie a uskladnenie výrobkov. Zmenila sa aj technika. Ostali psi.

Chovu oviec sa dobre darí na Slovenku. Stále je tam registrovaných cez 200 sala-ov. Nevítanou zmenou na sala-och sa stalo, že drevené klasické nádoby museli nahradiť antikorové a nízka cena ovčej vlny. Tvrdé predpisy Európskej únie, odlev mladých do miest, problémy drobných podnikateľov, to všetko ohrozuje pokračovanie ba-ov. Nové generácie sa tohto remesla veľa mi nechytajú. Celkový pohľad na novú generáciu by sa snáď zmenil po otvorení dlho očakávanej vysokej ba-ovskej školy.