

Mezihra

Mgr. Pavel Trnka

Bakalářská práce
2010



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Kabinet teoretických studií

akademický rok: 2009/2010

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Mgr. Pavel TRNKA**

Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Multimedia a design – Animovaná tvorba**

Téma práce: **1. Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**
2. Mezihra – experimentální 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 tištěné 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 1 min a 30 vt.

Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x na médiu DVD – výstup – soubor avi ze stříhového programu Premiere

Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: DV PAL, 720x576, 25fps, pixel aspect ratio – dle formátu obrazu – D1/DV PAL (1.067).

tj.4:3 nebo 16:9, audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x na médiu CD-R ve formátu mpeg 3) 1x na médiu DVD – formát DVD – pro stolní DVD přehrávač.

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu (formát 70x100 cm, v digitální podobě 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.

Rozsah práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:

Animace a doba 1955–2000 Sdružení přátel odborného filmového tisku, FILM A DOBA, Praha 2004, ISSN 0015–1068

Animovaný film Dutka Edgar, AMU, Praha 2002

Minimum z dějin světové animace, AMU, Praha 2004, ISBN 80–7331–012–0 160

Úvod do estetiky animace Kubiček Jiří, AMU, Praha 2004, ISBN 80–7331–019–8

Vedoucí bakalářské práce:

ak. mal. Michal Zeman

Ústav animace a audiovize

Datum zadání bakalářské práce:

1. prosince 2009

Termín odevzdání bakalářské práce:

17. května 2010

Ve Zlíně dne 6. ledna 2010


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Markéta Dvořáčková
vedoucí katedry

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 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 19. 2. 2010


.....
Jméno, příjmení, podpis

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

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

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce 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 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 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 přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Cílem této práce je popis a dokumentace procesu tvorby animovaného filmu Mezihra, jeho inspiračních zdrojů a myšlenkového kontextu. Dílo je koncipované jako výtvarné vyjádření části hudebně-dramatického díla Bohuslava Martinů Hry o Marii s názvem Mezihra. Jde o převzatou jihomoravskou lidovou melodii a text (sbírka Františka Sušila²).

Animace je realizována klasickou kreslenou pookénkovou technikou na počítači. Výtvarné provedení příliš neinklinuje ke stylizaci ani nadsázce, přesto je z větší části založeno na fantazii autora. Z hlediska žánru jde o videoklip, který má díky epickému textu písňe jasný příběh ve stylu lidové balady. Rámec příběhu je křesťanský a téma souvisí s nesvěcením neděle. Panna se nedostaví do kostela na mši, ďábel si na ní počká a unese ji, v pekle je dívka uvězněna v plamenech a prosí maminku za odpuštění.

Klíčová slova:

Animovaný film, videoklip, animace na hudbu, Mezihra, Bohuslav Martinů, Hry o Marii, Sušil, Morava, ďábel, peklo, kostel, mše, věneček, křesťanský lidový příběh, lidové umění,

ABSTRACT

The aim of this thesis is the description and documentation of the process of creation of the cartoon called Interlude and the inspiration and background thinking processes. The work is actually an art expression of one part of Bohuslav Martinů's The Miracles of Mary called The Interlude. The tune and the text are originally a south Moravian national song from a collection by František Sušil².

The animation is done by the classical technique of drawing individual pictures on computer. It's animated video clip which has clear story line. The film is a fantasy with some realistic features. The topic of the story is Christian and is about not following the Christian rules connected with Sunday Mass obligation. The main character – a Virgin – is taken to Hell by the Devil and suffering among the flames she asks her mother forgiveness.

Keywords:

Cartoon, animated video clip, The Interlude, Bohuslav Martinů, The Miracles of Mary, Moravia, devil, hell, church, Sunday Mass obligation, worship, wreath, Christian story, people's art

PODĚKOVÁNÍ

Rád bych poděkoval za odbornou pomoc vedoucímu práce docentu Michalu Zemanovi. Profesoru Ondřeji Slivkovi děkuji za konzultaci a celkově bych rád poděkoval za možnost studovat na Fakultě multimediálních komunikací UTB ve Zlíně na oboru Animovaný film. Zejména za tamní příjemnou atmosféru a inspiraci. Drobný dík patří i šéfdramaturgovi opery Národního divadla Mgr. Ondřeji Hučínovi, a to za radu při pátrání v pramenech.

Velký dík chci vyjádřit své ženě Simoně a dceři Vandě za trpělivost v čase, kdy se věnuji studiu. Svému zaměstnavateli (manželům Langovým: SŠAK s.r.o.) za uzpůsobení pracovní doby a zapůjčení HW a SW.

Dodatečný dík patří panu Ivo Hejzmanovi a Mgr. Lukášovi Gregorovi za výtečné rady.

MOTTO:

"Vergeude keine Energie, nutze sie!" [Neplýtvej energií, využij ji!]

Wilhelm Ostwald (1853–1932)

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

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 NÁMĚT A INSPIRAČNÍ ZDROJE	12
1.1 DLOUHÉ HLEDÁNÍ NÁMĚTU	12
1.2 PROČ PRÁVĚ HRY O MARIII?	12
1.3 BOHUSLAV MARTINŮ	13
1.4 HRY O MARIII.....	15
1.5 MEZIHRA (INTERLUDIUM)	18
1.6 OTÁZKA KŘESŤANSKÉHO POSELSTVÍ	21
2 ANIMOVANÁ HUDBA V DĚJINÁCH ANIMACE	22
3 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE (SOUVISEJÍCÍ)	25
3.1 PSALTÉRIUM – PLASTIKY NA HUDEBNÍ MOTIV	25
3.2 STUDIUM ZVUKU A JEHO VÝTVARNÉHO ZOBRAZOVÁNÍ	26
3.3 MALBA OBRAZŮ NA HUDEBNÍ TÉMA	26
4 SCÉNÁŘ A STORYBOARD	29
ANIMATIK	34
5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ	35
II PRAKTICKÁ ČÁST	39
6 ANIMACE A POSTPRODUKCE	40
6.1 POČÍTAČ JE VÝTVARNÝ NÁSTROJ JAKO KAŽDÝ JINÝ	40
6.2 VOLBA SOFTWARE PRO ANIMACI.....	41
6.3 POČET SNÍMKŮ ZA SEKUNDU	42
6.4 VYUŽITÍ POMOCNÝCH SOFTWAREŮ	42
7 PRŮBĚH A PREZENTACE PRÁCE	44
8 ZÁVĚR	45
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	46
SEZNAM OBRÁZKŮ	47
SEZNAM PŘÍLOH	48
III DODATEK	50
9 DODATEK K DRUHÉ VERZI FILMU MEZIHRA	51

9.1	DŮVOD A FORMA DODATKU	51
9.2	JAKÁ BYLA DOPORUČENÍ ČLENŮ KOMISE.....	51
9.3	PROCES PŘEPRACOVÁVÁNÍ FILMU	52
9.4	UMĚLECKÝ KONTEXT	53
9.5	HODNOTA A POSELSTVÍ FILMU MEZIHRA	55
9.6	STORYBOARD	57
9.7	ZÁVĚR.....	65
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY 2.....		66

ÚVOD

Když jsem už jako odrostlejší děčko slyšel, že ty krásné animované večerníčky jsou vytvářeny snímek po snímku, nemohl jsem tomu napřed uvěřit. Na každou domácí práci jsem tehdy říkal „Ách jo...“ a představa, že někdo jediné dílo kreslí nekonečněkrát znovu, aby získalo duši a pohyb, mě naplňovala totálním zděšením. Děkoval jsem bohu, že toto se mi snad nikdy nestane a se zbožnou úctou k animátorům jsem se od nich držel co nejdál.

Postoj k práci se mi naštěstí změnil, ale až během studia střední školy. Tehdy mě nadchlo výtvarné umění. Postupně jsem se zdokonalil v kresbě i malbě a rozhlédl jsem se okolo, abych spatřil tvář současného výtvarného umění — svůj nový cíl. Dokud jsem si četl Pijonana⁸ a prohlížel monografie moderních malířů, bylo všechno v pořádku a cesta se jevila zřetelná a jasná.

Jakmile jsem ale poznal současné umění, všechno se jaksi zadrhlo. Ptal jsem se sám sebe: „Tohle bych měl tvořit? Dělat různá skandální performance a hromadit hory odpadků pod nálepkou, že je to umění? Měl jsem sice obšírnou znalost filosofie díky studiu VŠ, ale koncept mě prostě nenadchnul. Začal jsem se ohlížet jinde.

Prozatím jsem se dal na studium počítačových technologií a vysloužil si doma nálepku, že jsem „seknul s výtvarnicinou“. Nebyla to pravda, pouze jsem se na vlastní pěst začal prodírat nestálým a bouřlivým světem nových médií. Tím jsem se elegantně vyhnul postmoderní krizi hlásající, že vše už bylo.

Co přesně hledám, jsem pouze tušil. V tvorbě vždy preferuji proces hlubokého vnitřního zrání před formálním vytyčováním cílů. Posun blíže k filmu a animaci jsem očekával a postupně jsem odhalil výhody virtuální interaktivity. Změny dané novou povahou média byly nevyhnutelné.

Léta strávená technologií mě bohužel dokonale otrávil a téměř připravila o tvůrčí myšlení. Prodírání se manuály softwarů, nekonečné pokusy a omyly absolutně bez hmatatelného výsledku, ohnutá záda, malý formát obrazovky, život bez kontaktu s malířským plátnem, paletou a štětcem, bylo prostě martýrium se vším všudy. Teprve po čase se začalo vyjasňovat, v jaké oblasti bych se měl v počítačové grafice držet. Díky tabletu a malířským softwarům jsem se vrátil vlastně až na samý počátek cesty. Paleta se ale rozšířila o časový rozměr díla, možnost zakomponování zvuku a o zmíněnou interaktivitu.

Nyní jsem se ocitl rovnýma nohama v kreslené počítačové animaci, kde poctivé řemeslo pořád tvoří absolutní základ, a ty tam jsou dětské obavy, že je to příliš mnoho práce – laciných řešení si může vážit jen nezkušený člověk. Ve výběru techniky se však projevila i moje naivita. Studovat při zaměstnání, mít rodinu, brát ještě práci navíc a do toho animovat takové množství snímků formou kreslené animace bylo přece jenom příliš. Božský pocit z tak příjemné práce však mění každý problém na marginální. Výsledky sice dosud nejsou takové, jaké bych si přál, ale hluboce vnímaný smysl tvorby mi dává energii překážky překonávat.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMĚT A INSPIRAČNÍ ZDROJE

Hlavním inspiračním zdrojem se po velice dlouhém zvažování a výběru stala část opery Bohuslava Martinů – Hry o Marii, část Mezihra podle lidové písně. Moje nezkušenost v oboru animace však velmi zpozdila hledání námětu, brzdila samotný proces tvorby a narážela na animátorům nepochopitelné překážky i během realizace. Způsobila, že jsem si pokaždé musel ujasňovat celou řadu klíčových představ, nežli došlo na skutečnou animátorskou práci, postprodukcii a odevzdání.

1.1 Dlouhé hledání námětu

Mám kupodivu docela pohotovou schopnost vytvářet příběhy. Rád toho využívám ve vyprávění své tříleté dceři Vandě a třeba ve výuce. Takříkajíc na počkání a za běhu vymyslím děj a příběh se objeví, zazní i zmizí v jediném okamžiku. Bez lítosti nad ztrátou je pouštím k uším těch, co jsou nejbližší, abych jej vzápětí dokonale zapomenul. Skládal jsem dokonce jednoduché písničky doprovázené hrou na kytaru, jejichž texty jsem si také paralelně vymýšlel.

Jenže jaká je hodnota takových vyprávění, když vznikají na počkání? Asociace bez ladu a skladu se řinou z úst a dadaistická komedie není schopna vytvořit ani náznakem hodnotu, na které bych následně dokázal postavit něco většího. Ve své podstatě plytká autorská exhibice se z nedostatku hluboce zvnitřněných myšlenek stává nestabilní a postrádá pro mě potřebný smysl. Existuje-li snad nějaká hodnota takových vyprávění, nepostačí, neboť nemohu stavět na tom, čeho cenu nedokážu vidět.

Celý půlrok jsem hledal vhodné téma, než se jím stalo ztvárnění úryvku z operního cyklu Her o Marii.

1.2 Proč právě Hry o Marii?

Když jsem zjistil, že nenaleznu žádné téma, jaké bych uznal za hodné vybavit dílem vytvořeným v potu tváře, pochopil jsem alespoň toto: **hledám takový námět, který by ve mě vyvolal silné emoce**. Místo abych hledal v současnosti (moje neklidná mysl doporučovala pouze obsedantní: „nestíhám, nestačím...“), zapátral jsem v minulosti, kde byl větší výběr.

Nalezl jsem tematický okruh **inspirace hudbou** a toho jsem se přidržel. Zejména proto, že v sobě z pragmatického hlediska neslo nespornou výhodu eliminace práce zvukaře, a tedy

možnosti realizovat vše sám, k čemuž naneštěstí inklinuji. Jakmile jsem měl okruh, stačilo zavzpomínat na skladby, které se mi takřka vepsaly pod kůži. Bylo jich hned několik. Miluji skladatele Igora Stravinského a jeho dílo, ze kterého mě nejvíce baví Koncert pro klavír a orchestr. Jde o fantastické dílo, které preferuji před populárnější skladbou Svěcení jara od stejného autora. Stravinskij považoval klavír za „bicí nástroj“ a podle toho se k němu také chová. Skladba se nese v duchu smutečného marše v žestích, náhle klavírista břinkne do klaviatury jako blesk do stožáru. Od té chvíle se presto – prestissimo valí kaskáda burácejících tónů. Jenže skladbu jsem neměl na ničem jiném, jen na staré, ohrané kazetě a v českých obchodech jsem na tuto nahrávku nenarazil.

Další skladbou, která byla trvale přítomná v mém duševním světě, třebaže jsem ji mnoho let neslyšel, byla Sestra Paskalina, jedna z oper Bohuslava Martinů z níže jmenovaného cyklu. Dlouho jsem si ověřoval, zdali na ni může padnout moje volba, ale i po několikerém poslechu zbrusu nového CD nosiče mě intenzivně oslovovala. Skladba v podání dirigenta Jiřího Bělohlávka, Symfonického orchestru hl. m. Prahy (FOK) z roku 1985 mi byla již dobře známa³, protože jsem jí kdysi zakoupil na kompletu dlouhohrajících desek. Ale doba šla dál a gramofon již nepodával kýžený výkon. 400 Kč za nové medium se rozhodně vyplatilo. Při té příležitosti jsem také zjistil, že Bělohlávek dílo nově nastudoval pro Národní Divadlo, kam jsem se později také vypravil. A ani dnes, když píšu tato slova, nemohu říci, že se mi muzika Martinů oposlouchala, pokud jste jí vy ještě nepropadli, vřele Vám Martinů doporučuji!



1.3 Bohuslav Martinů

Bohuslav Martinů (1890–1959) prožil druhou polovinu svého života ve Francii, takže se můžete setkat s tím, že jej Francouzi považují za vlastního, ale není tomu tak. Tento postup ostatně uplatňují velmi rádi i u dalších našich krajanů (A. Mucha, O. Coubine, F. Kupka, J. Kundera a další). Pobyt v zahraničí se skladatel vyhnul nepříjemnému vlivu totality padesátých let v Čechách, který sice nebyl tak krutý jako v Sovětském svazu, ale ani stejně plný svobody, jakou mohl zažít v emigraci. V Paříži žil převážně od roku 1923 a brzy na to se tam oženil s Charlotte Quennehen¹. Pravidelně se

celý život vracel do své domoviny a především velice intenzivně odtud čerpal náměty, srdcem tedy zůstal ve své rodné Poličce.

Při studiu informací o něm mě nejvíce zajímalo právě to, odkud podvědomě získával své převážně lidové náměty a inspirace. Narodil se sice ve městě, ale v chudé rodině. Otec byl pověžný a přivydělával si jako švec. Bydleli s rodinou ve věži kostela svatého Jakuba na poličském náměstí¹ (viz obrázek). Právě odtud asi pramení respekt ke křesťanským hodnotám, jaký je mezi českými skladateli 20. století ojedinělý. Na druhé straně víme, že Hry o Marii nepsal z náboženských důvodů, nýbrž ze záměrného zájmu o archaické náměty, které jdou ke kořenům.



Otcovým úřadem bylo především včas informovat měšťany před požárem, neboť ten měli ještě v živé paměti, jak zničil celé město. Otec nechal svého syna učit na housle a ten se posléze dostal do Prahy na konzervatoř (odkud ho kupodivu i vyhodili). Martinů studoval hru na celou řadu nástrojů, nejen na housle. Mezi jeho nejznámější skladby se řadí například díla Istar, Half-Time, Otevírání studánek, Tre ricercari, Řecké pašije, Fresky Pietro della Francesca a další. Dnes Martinů patří mezi absolutní špičku mezi skladateli vážné hudby a vedle Janáčka a Dvořáka je nejznámějším naším skladatelem.

1.4 Hry o Marii

Hudebně-dramatické dílo Hry o Marii, které Martinů dokončil v roce 1934 patří do série děl, ve kterých skladatel cíleně zhudebňoval historické, národní a lidové náměty. Snažil se tím nalézt co nejautentičtější kořeny pro vlastní hudební tvorbu. V tomto opusu čerpá především z takzvaných miráklů¹, což byly divadelní hry provozované na volných prostranstvích kočovnými divadly. Rys kočovného divadla je zde přiznán, a dokonce zdůrazněn jako stylotvorný prvek. Prameny shromáždil zejména z Francie, Španělska a z Čech¹.

S tématy zachází velice volně a skládá je jako nějakou koláž, ve které některá díla cituje téměř doslovně, jak byla původně napsána, jinde je pozměňuje, nejčastěji zkracuje o některé pasáže, které se mu zdají zbytečné.

Tento tvůrčí postup ponechal v díle řadu zásadních ideových rozporů, ale Martinů se je záměrně nesnaží ani vysvětlit, ani odstranit¹. Dílo je tak sice křesťansky orientované, ale zcela postrádá věroučnou integritu. **Smyslem opery tedy v žádném případě není agitovat za „život v bázni boží“, nýbrž poskytnout obraz středověkého kontextu člověka a vyzdvihnout ideu milosrdenství zosobněnou zde v postavě Panny Marie.**

Martinů nám poskytuje ve Hrách o Marii maximální svobodu – parafrázujeme-li jeho výrok, vše „ponechává direktivně představivosti divákově“. Na úrovni nezávislé, „umělé“ fikce, lze všemožné racionální rozpory potlačit ve prospěch vize, touhy, snu...“¹

V Prologu s příkrým Kristovým soudem nad „pošetilými pannami“ se s tématem milosrdenství překvapivě nesetkáme. Opera Mariken z Nimègue je o marnotratné prostopášnici strhávající do pekla mnoho nevinných mužů, kterou v momentě jejího obrácení ďábel zahubí shobením z výšky na zem. Narození páně je pak lidová píseň⁶ něžně povýšená na operu. Mě osobně si naprosto získala především třetí opera Sestra Paskalina, jejíž životní příběh, ve kterém nechybí touha po lásce se vším, co k ní patří, a zároveň pokora a úcta k mravní čistotě, vrcholí křesťanským odpuštěním, a tedy přitakáním slabé lidské povaze v úsilí vyhovět oběma extrémům: obyčejnému, nahému životu i vyšším ideálům. Výtvarně jsem zpracoval pouze malý úsek ze Sestry Pasklainy a pojednávám o něm v následující kapitole.

Fantastické harmonické skladebné postupy, které jsou pro hudbu Martinů typické, zde střídají nádherné melodické partie, které zvláště v poslední opeře nabývají největší emocionální síly. Mohu doporučit například nápěv Ave María Gratia plena, určitě si jej poslechněte.

něte. Dílo mě uchvátilo už v roce 1994 v podání dirigenta Jiřího Bělohávka, který v současné době operní cyklus znovu nastudoval pro Národní divadlo.

Ke své veliké radosti a spokojenosti jsem představení navštívil a mohu Vám jej trochu zprostředkovat následující sadou záběrů z představení. Autorem scénografie je Pavel Svoboda, kostýmy navrhla Alexandra Grusková.

Na základě ohlasů některých diváků se snad mohou obnažená těla ležící na katafalcích zdát morbidní, ale v rámci současné scénografie to myslím není nic podivného.



Na obrázku scénografie
Her o Marii v Národním
Divadle v Praze

Foto: Diana Zehetner ©
Zdroj: www.narodni-divadlo.cz

1.5 Mezihra (interludium)

Pasáž, kterou jsem animátorsky pojednal, je v podstatě kratičkou epizodou z poslední opery Sestra Paskalina a slouží zde právě jako mezihra (odtud název mé práce). Obsahově se poněkud blíží vnějšímu celku, na rozdíl od něho má však jednoznačně baladický charakter. Paskalina, která zběhne z kláštera za svým milým, je d'áblem potrestána, ale Panna Maria jí hřích odpustí a ještě za ni převezme její povinnosti v klášteře. Ve finále ji dokonce zachrání z hořící hranice a uvede ji do nebe. Naproti tomu hlavní hrdinka Meizhry – bezejmenná panna – pouze nestihne nedělní mši v kostele, načež je unesena d'áblem do pekla a uvězněna. V žáru pekelném je jí dovoleno pouze zalitovat, že se už nepodívá zpět domů a tím výjev tragicky končí.

Umístění tak fatálního příběhu má v opeře nepochybně dramatizační význam. Jde o paralelní příběh předjímající závěr hlavního děje v jeho protikladné verzi. Tento prvek, který se běžně vyskytuje i v mnoha jiných dramatických dílech, zvyšuje napětí tím, že divákovi předkládá model možného rozuzlení hlavního příběhu. Navíc jde ryze o námětovou koláž, protože Martinů v Mezihrě adaptoval originální lidový text včetně nápěvu. Je tak pouze autorem orchestrálního aranžmá. Zdrojem mu byla sbírka moravských písní Františka Sušila⁶ (ostatně odtud čerpal také pro jinou část Her o Marii). Orchestrální zpracování nápěvu je ale strhující.

Když jsem si našel zdroj textu v Sušilově sbírce (viz obrázek), našel jsem mírné úpravy a korekce oproti libretu, vesměs šlo o zjednodušení. Můžete si konfrontaci provést sami, protože zde cituji oba texty. Nejprve následuje výňatek textu libreta opery a za ním fotokopie nového vydání sbírky Františka Sušila.

Mezihra – text libreta³

SBOR:

Na mšu svatú zvonijú,
aj na mšu svatú zvonijú
panenky se strojijú.
Všecky idú pod věnci, pod věnci,
aj všecky idú pod věnci
a za nimi mládenci.
Jenom jedna nebyla,
pro věnec se vrátila,

do zahrady vkročila
aj do zahrady vkročila
tři růžičky utrhla!
První vínek zavíjáj,
aj první vínek zavíjáj
kněz mšu svatú začíná!
Druhý vínek zavíjáj,
aj druhý vínek zavíjáj
kněz hosti u pozdvíhá!
Třetí vínek zavíjáj,
aj třetí vínek zavíjáj
kněz mšu svatú zavírá!

Do kostela běžela
aj do kostela běžela
mšu svatú omeškala!
Potkal tě tu jeden pán
a to byl ten ďábel sám!
Kam děvečko kam ideš,
do kostela nepřindeš!
Du pane do kostela,
mšu svatú sem zmeškala!
Mšu svatú si zmeškala!
Kázání neslyšela!
Skoč děvečko na kámen,
aj skoč děvečko na kámen
a z kámena na třemenl
A z třemena na můj kůň
pojedeme na hrad můj!
Pojedeme do pola!
Kdes jakživa nebyla!
Ke kostelom přijeli
aj ke kostelom přijeli
z daleka vyhýbali!
K šibenicám přijeli
aj k šibenicám přijeli
z daleka se klaňali.
Co to pane děláte,
kostelom vyhýbáte?
Kostelom vyhýbáte,
šibenicám se klaňáte!
A když k peklu přijeli
na vrata udeřili
otevřete tovaryši,
vezem vám tělo i duši.
Posaďte ji na stolicu

dejte vína jí sklenicu!
Ponýprv se napila
aj ponýprv se napila,
modrý plamen pustila.
Po druhé se napila
aj po druhé se napila
červený plamen pustila!
Potřetí se napila
plamenem se chytila!
SÓLO:
Otevřete okýnečko
ať si ochladím srdéčko!
SBOR:
Když si chtěla chladiti, chladiti,
mělas dobře činiti.
SÓLO:
Proč zvony nezvoníte
snad už o mně nic nevíte!
SBOR:
Jak ti máme zvoniti, zvoniti
nechtělas nás slyšeti.
SÓLO:
Kdo je tady z Moravy
aj kdo je tady z Moravy?
od mamulky z tej strany
zkažte tam mé máteři,
aj zkažte tam mé máteři,
ať mě nečeká k večeri,
ani zítra k obědu
SÓLO A SBOR:
aj ani zítra k obědu,
že já už zpět nedojdu!

53. Jiné čtení a pěnění

Z Osvětman



[: Na mšu svatú zvonijú, :]
[: panenky se strojijú. :]

Třetí vínek zavíjí,
kněz mšu svatú zavírá.

A z třemena na můj kůň,
pojedeme na hrad můj.

Všecky idú pod věnci
a za nimi mládenci.

Do kostela běžela,
mšu svatú omeškala.

Pojedeme do pola,
kde's jak živa nebyla.

Jenom jedna nebyla,
pro věnec se vrátila.¹⁾

Potkal tě ju jeden pán,
a to byl ten ďábel sám.²⁾

Ke kostelom přijeli,
zdaleka vyhýbali.

Do zahrady vkročila,
tři růžečky utrhla.

Kam, děvčečko, kam ideš,
do kostela nepřindeš.

K šibenicám přijeli,
zdaleka se klaňali.

Tři růžečky utrhla,
tři věnečky uvila.

Du, pane, do kostela. —
Mšu svatú sem zmeškala?

Co to, pane, děláte,
kostelom vyhýbáte?

První vínek zavíjí,
kněz mšu svatú začíná.

Mšu svatú si zmeškala,
kázání neslyšela.

Kostelom vyhýbáte,
šibenicám se klaňáte?

Druhý vínek zavíjí,
kněz svůj kalich pozvívá.

Skoč, děvčečko, na kamen
a z kamena na třemen.

To jsou naše kostely,
by ste hříšní věděli.

A kdy k pecku přijeli,
na dveře udeřili.

Otevřte okynečko,
ať si ochladím srdýčko.

jako mně ju dávala;
kam sem se smutná dostala!

Otevřte, tovaryši,
vezem vám tělo i duši.

»Kdy si chtěla chladiti,
měla's dobře činiti.«

Proč, zvony, nezvoníte,
snad už o mně nevíte?

Postavte jí stolicu,
dejte jí vína sklenicu.

Kdo je tady z Moravy,
od mamulky z tej strany?

Jak ti máme zvoniti?
Nechtěla's nás slyšeti.

Ponýprv se napila,
modrý plamen pustila.

Zkažte tam mé mateři,
ať mě nečeká k večeri.

Kohúti nezpíváte,
snad už o mně nedbáte?

Po druhé se napila,
červený plamen pustila.

Ani zítra k obědu,
že už já věc nedondu.

Jak ti máme zpívati?
Nechtěla's nám sypati.

Po třetí se napila,
bílý plamýnek pustila.

Ješče jednu dceru má,
ať jí vůle nedává,

¹⁾ Na Vranově zvonijó,
všecky panny na mšu jdó.

Šel tatik se synami
a matka šla s dcerami.

Všecky byly pod vínky,
pod zlatými prstýnky.

A ta jedna nebyla,
do domu se vrátila.

²⁾ Přijel tě k ní z hradu pán

aneb:

Přijel tě k ní ryci pán
na vraném koničku sám.

1.6 Otázka křesťanského poselství

Jak už snad vyplynulo z předchozího textu, nebyla pro mne otázka křesťanského poselství nijak rozhodující při volbě tématu. A patrně ani Martinů neviděl nijak nezbytné, že se právě křesťanské myšlenky staly materiálem opery. Spíše o tom rozhodla vůle vyjít z lokálních tradic, než víra.

Je ale nutné konstatovat, že skladateli i mně je křesťanská tematika příjemná a blízká. Osobně sice nejsem věřící člověk, ale asi následkem studia dějin umění, o které se trvale zajímám, se do mého života dostala úcta k této kulturní tradici. Po staletích evropského vývoje se oficiálně křesťanské víry zřekla až 2. polovina dvacátého století, a to pouze v oblastech ovlivněných socialistickou propagandou. Chtě nechtě jsou tedy veškeré naše kulturní hodnoty s vírou nějak spjaty a nic v tom nezmění fakt převažujícího ateismu v našich končinách.

Má sympatie ke křesťanství je navíc vyhraněně ambivalentní, neboť nepatřím k lidem s neujasněnými postoji. Netvrdím proto, že nějaký bůh nebo síla určitě existují, že v ně sice věřím, ale důvěry v konkrétní náboženství jsem dalek. Naštěstí nepatřím ani k fanatickým vyznavačům víry. Co tedy přesně charakterizuje můj postoj?

Jsem nevěřící v plném slova smyslu. Paradoxně se tomu vzpírá můj cit, který by velmi rád oddaně věřil a chodil do kostela.

Láska a obdiv ke křesťanským legendám, tradicím a umění v příkrém rozporu s rozumovým nazíráním na celý problém ve mně koexistují paralelně a vzájemně si nijak nepřekáží. Jde koneckonců jen o jeden z mnoha podobných ambivalentních vnitřních konfliktů, kterých v sobě máme nekonečně mnoho. Od těch nejbanálnějších, když se ráno nechce do práce, ale rozum vás vzbudí, oblékne, umyje a do práce dovede, až po ty fatální, které rozhodují o našem bezprostředním osudu a svědomí a nedávají možnost vzít svá rozhodnutí zpět.

2 ANIMOVANÁ HUDBA V DĚJINÁCH ANIMACE

Na počátku je třeba říci, že hudební složka v animovaném filmu může mít různé role. Předně může někdy zcela absentovat, nebo figurovat jako doplněk, kterého si sotva všimneme, může ale být výraznou součástí filmu, která sděluje podstatné emocionální významy, nebo je v určité chvíli dokonce jediným prostředkem, který sděluje primární obsah. V hudebním videoklipu, kam bychom mohli zařadit i tento můj film, hraje dokonce hlavní úlohu. Vizuální složka pouze podporuje dojem z muziky a vizualizuje vybrané složky děje. Zejména musí respektovat rytmus, který je klíčovou hudebně-pohybovou veličinou, a jeho rytmické vzorce.

Vizuální část videoklipů je zpravidla charakteristická tím, že, kromě hudby ve významné míře reflektuje narativní obsah. Existují však výjimky, které dokážou jít až za hranice dobře stravitelné formy, která má hudební, výtvarně-animační a narativní složku v patřičné rovnováze. Vynikajícím příkladem takového díla je například několik filmů Normana McLarena, který experimentální technikou nečekaně dobře vyjádřil elementární hudební vjemy. V tomto provedení je animovaná hudba obrazem stavu vědomí na jeho úplném počátku. Počitek zvuku se teprve setkává s prvotní odezvou receptorů a je interpretována jeho rytmická, světelná a barevná složka. V momentě, kdy se stává vjemem, dostává další tvarové atributy, stále se však pohybujeme v oblasti neuvědomělých poznávacích procesů.

McLaren použil ojedinělou techniku malby a úprav přímo na filmový pás⁵ například ve filmu *Fiddle Dee Dee* (1947)⁴. Tato technika je experimentální a pracuje s velkým podílem náhody. O to více je s podivem, jak intenzivní pocit shody s hudbou máme, pokud jeho filmy sledujeme. Svědčí to nejen o silné intuici autora, ale také o neuvěřitelné schopnosti našeho poznávacího a myslícího ústrojí, které dokáže analyzovat více méně náhodné tvary, které se navíc mění rychlostí stěží pro oko postřizitelnou. Není pochyb, že vědomí autentické počítky doplňuje z vlastních zdrojů, ať už z eidetických představ vyvolaných hudbou, nebo asociativně z paměti. Je známo, že výtvarná díla, která po formální stránce využívají tvůrčího principu náhody, poskytují svému divákovi velký prostor pro jeho vlastní fantazii. Aby se autor takového animovaného filmu dokázal „trefit do děje“ hudební stopy, musí pracovat maximálně uvolněně a ve stejném fantazijním rozpoložení, v jakém patrně bude divák vnímající jeho film.

V této souvislosti nelze nezmínit film Walta Disneye nazvaný *Fantazie* z roku 1940.⁴ Bohužel na rozdíl od McLarena je kvalita *Fantazie* natolik narušena komerční snahou po ma-

sové srozumitelnosti, že ve mně film zanechává rozporuplné pocity. Nic to však neubírá na faktu, že zde bylo systematicky prezentováno hned několik možných úrovní, jak přistupovat k tématu animovaného videoklipu.

Světlem téměř čistých synestetických počitků provede úvodní část Fantazie na hudbu J. S. Bacha Fuga a tokáta D-moll (vše podání orchestru řízeného Leopoldem Stokowským, který celek i moderuje). Oproti McLarenovi je patrná snaha veškeré tvary, barvy, kompozici a pohyb promyšleně definovat. Vzniká tak experiment, který je mi principiálně velice blízký. Barevné gejzíry, skvrny ve tvaru houslových smyčců, a další poletující tvary se nám zjevují na temném pozadí a v něm zase mizí. Je v tom patrná inspirace sněním se zavřenými očima, což samo o sobě předpokládá důsledné promyšlení zpracovávaného tématu. Věřím totiž, že jmenovanými prostředky lze hudbu skutečně sémanticky uchopit a zaznamenat. Ostatně tato technologie není daleko od notového zápisu, chybí jenom stanovit pevná pravidla.

Otázkou ovšem zůstává, nakolik je možné, aby pragmatická složka naší osobnosti zůstávala jaksi programově stranou bez toho, že bychom jí předložili naraci v nějaké jasnější formě. Pouhá změt' tvarů na úrovni divákova vjemu je zajímavá jen pár minut. Po čase se nezbytně začínáme nudit a pozornost opadá. S tím však pásmo kratších filmů Fantazie počítá a v každé další sekvenci přidává na příběhu a vzdává se abstrakce.

Zmíním zde jednoho mladého autora, který byl mým studentem v tom slova smyslu, že jsem se od něho mohl mnoho naučit. Tím autorem je Jan Kulka – animátor a bubeník v jedné osobě. Už v jedné ze svých prvních prací, které vytvářel ještě částečně pod mým vedením, dokonale synchronizoval rytmus animace a hudbu a totálně mě uchvátil. Následoval videoklip pro hudební skupinu Švihadlo s názvem Měj oči otevřený.⁹ Dnes studuje na FAMU vytváří méně komerční a více experimentální filmy. Z jeho filmů mě zaujala kromě rytmu i skutečnost, že dobré animace na hudbu tvoří nejlépe osoba s hudebním nadáním.

Z významných českých autorů je třeba v této souvislosti jmenovat Michaelu Pavlátovou a její film Repete (1994)⁴ nebo třeba Lubomíra Beneše. Beneš v méně známém filmu Muzikant a smrt (1984) přímo pracuje s animací loutky, která hraje na trumpetu, klárinet a nakonec i na housle. Smrtka, která pro něj přišla, se roztančí a nakonec se rozhodne, že jej ještě ponechá naživu. V úvodní scéně, která má surrealistický charakter (připomíná např. malby Františka Muziky v prostorovém gradientu tmy a světla), se smrtka zjeví mezi

mnoha svíčkami ne nepodobná samotným hudebním počitkům. Výtvarníkem filmu byl Jan Tippmann a animaci realizoval Jan Klos.

Klos sám v pozici animátora stojí za obrovským množstvím českých loutkových filmů a činí tak nenápadně, takže ho téměř nikdo nezná. Měl jsem ale to štěstí, že jsem se s ním dal do řeči asi před dvěma lety na Anifestu v Třeboni. Byl velice skromný a znalý věci. Vysvětlil mi svou celoživotní tvůrčí filosofii, která spočívá v hlubokém přístupu ke zpracovávané látce. Nestačí prý pouze vzít loutku a zařídít, aby šla z místa na místo, zagestikulovala a vykonala další pohyby psané ve scénáři. Každý pohyb je podmíněn duševním rozpoložením, ve kterém se právě hrdina nalézá, a proto jej nelze realizovat bez vcítění do role a znalosti pojetí celého díla. Jmenovali jsme zde vizualizaci hudebních počitků abstraktní formou, rytmickou synchronizaci a zde je tedy třetí neopominutelná kategorie: Hudebně-dramatická empatie, bez které je poskakování barevných světýlek pouhým spořičem obrazovky.

3 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE (SOUVISEJÍCÍ)



3.1 Psaltérium – plastiky na hudební motiv

Od roku 1991 jsem studoval na Univerzitě Hradec Králové obor Výtvarná výchova. Jako diplomovou práci jsem si tehdy zvolil „Hudbu ve výtvarném umění“, jejíž praktická část se zabývala vytvořením objektu, který by hudbu a zvuk reflektoval. Vytvořil jsem monumentální hudební nástroj inspirovaný druhem středověké harfy, která se nazývala psaltérium. Název „Psaltérium“ jsem také dal hotovému objektu. Objekt se skládal ze dvou dřevěných ramen opatřených hlubokou a velmi hrubou abstraktní řezbou (šlo o lipové fošny). Řezba ve svých dynamických tvarech odrážela hudební dramatickou linku, jak jsem ji cítil. Přeponu obou ramen tvořila ocelová konstrukce a tyč, která měla za úkol rotovat a vytvářet tak chvění strun nástroje. Struny Psaltéria jsem vytvořil ze silné bavlněné nitě a jejich účelem bylo chvění, avšak absolutní ticho. Tato okolnost se vymykala hudební inspiraci a souvisela s další hlavní myšlenkou o jednotě a protikladech přírody a techniky: „Žádná harmonie není tam, kde struny nezní“. Práci jsem obhájil v roce 1997 a tehdy apel na vyladění vztahu techniky a přírody nezněl jako ekologické klišé. (Na obrázku je v pozadí popsané Psaltérium a jeho menší varianta, kterou jsem realizoval o něco později.)

3.2 Studium zvuku a jeho výtvarného zobrazování

Ještě před Psaltériem jsem se cíleně zabýval výtvarnou interpretací zvuku. Mé výtvarné zázemí ale neinklinovalo k filmu a neposkytovalo ani žádné technické prostředky, kterými bych se k animaci sám nějak přiblížil. Zkoumal jsem tedy tvary, které ve vhodné kompozici dovedou usměrnit pohyb divákova oka po ploše statického obrazu. Neměl jsem ani tušení o tvorbě Josefa Sutnara. Na rozdíl ode mne ale bylo záměrem komunikovat texty, piktoqramy a jiné informace, zatímco já hledal cestu, jak namalovat hudbu.

Tehdy jsem objevil možnosti trojúhelníku a obecně pak tvarů, jejichž jeden konec mizí a druhý je výrazný, kontrastní. Zjistil jsem, že položím-li několik takových tvarů jeden za druhým, oko po nich prolétne dostatečně plynule na to, aby ve statickém díle vznikl kontrolovatelný časový rozměr. Bohužel však princip lidského vnímání není ani zdaleka tak manipulovatelný, jakým bych ho tehdy potřeboval mít. Zrak se sice čas od času uvolí sledovat nějakou vhodně komponovanou pasáž ve statickém výtvarném díle, ve zlomku sekundy se však odlepí a přenesou svou pozornost na další obrazové komponenty a poskakuje po nich sem tam. Tyto skoky se téměř vymykají vědomé kontrole jak pozorovatele, tak samotného tvůrce. Nikdy se mi tedy nepodařilo navrhnout takový pás grafických prvků, podél kterého by se dalo naskládat paralelní výtvarné vyjádření hudby. Ovšem kdyby se mi to povedlo, vznikly by jakési osnovy plné not vnímatelných nikoli pouze sémanticky, nýbrž pocitově.

3.3 Malba obrazů na hudební téma

Obrazy na hudební témata jsem začal malovat téměř od samého počátku. Předcházely tomu pouze portréty, kopie starých mistrů a různé středoškolské práce. Hudba se mi vždy vázala s abstraktními tvary a s širokou barevnou škálou. Když jsem zavřel oči, měl jsem vždy pocit, že dokážu hudbu vidět. Mám to ostatně dodnes, ale tím, že jsem se tomu systematicky nevěnoval, jsou tyto synestetické představy mírně potlačené ve prospěch pojmového myšlení pravé mozkové hemisféry. Četl jsem v této souvislosti dílo Herberta Reada *Výchova uměním (Education Through Art, 1943)*, *Psychologii umění* Jiřího Kulky a z umělců mě v té souvislosti zaujali Vasilij Kandinskij, František Kupka, Josef Šíma a další.

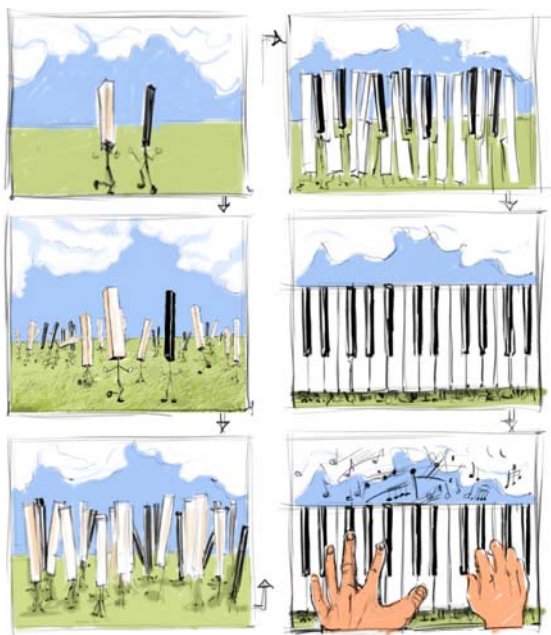
Moje ztvárňování hudby prostřednictvím obrazů však bylo, doufám, zcela osobité a původní. Nikdy jsem totiž netrpěl potřebou zcela prostudovat díla slavných umělců, a teprve

potom tvořit. Většinou mi postačila jediná věta v knize nebo pronesená na přednášce. Na tomto místě bych chtěl jmenovat dva pedagogy – teoretiky: PhDr. Martu Pohnerovou a Prof. Jiřího Davida, kteří byli pro mne hodně inspirativní. Kupodivu jsem pouze na základě přibližně stejných myšlenek objevil velmi podobné věci, zejména jako kdysi František Kupka. Obraz Klávesy piana, kde v jezeře vertikálně klaviaturu umístil, ladí i barevností s jednou z mých nejranějších maleb. Tehdy s portrétem Beethovena a v současné době s portrétem dcerky Vandy a jednoho konceptu televizní reklamy pro Petrof. Příbuznost daná přítomností kláves není ale samozřejmě ničím výjimečná. Nicméně u mého obrazu Pomerančový Bach (1995) nebo Fuga (1993), které jsou ryze abstraktní, je podobnost jaksí méně konkrétní a podobá se spíše procesem aplikace malby pomocí gest.

Když si ty rané obrazy dnes prohlížím, mrzí mě nedokonalé řemeslo, a jak se na nich podepsal čas. Nejraději bych je namaloval znovu a lépe, ale asi by postrádaly vývojovou autenticitu, a proto je nutné raději pokračovat dál. (Na obrázku je Pomerančový Bach malovaný na motivy první věty (Allegro) klavírního koncertu J. S. Bacha D-moll BWV 1052).



Na následujícím obrázku je návrh televizní reklamy pro firmu Petrof, která bohužel nebyla realizována. Nepochybuji však o tom, že by stálo za to nalézt klienta, pro kterého bych mohl reklamní koncept s klávesami dovést do finální podoby.



MASKOT

- "klávesy – skupinové cvičení – koncert"
- zprvu nečitelný motiv bílého a černého kvádrku: hlav kolmo se potácejících na super drobných tělíčkách složených z půl a čtvrtových not
- teprve po přiběhnutí dalších kvádrků divák začíná tušit klaviaturu
- do klaviatury se ihned po vyrovnání řad kláves harmonickými údery proboří ruce pianisty
- vše od drobného brebentění potácejících se tělíček k působivému kontrastu klavírní znělky...

záměr:

- konceptuální řešení včetně filosofie a estetiky
- univerzální reklama značky Petrof

výhody:

- obdiv i důvěru vyvolává kontrast individuální křehkosti, rozkolísanosti proti vzniklému souladu celku
- nadčasově minimalistické pojetí
- variabilita spočívající v možnosti měnit a ozvláštňovat prostředí, vytvářet koláže kláves i předmětů pro různé cílové skupiny – vždy s efektním vyjednocením a slavnostní znělkou nakonec.
- výhoda vytvoření společenství pro animovaný seriál typu "Šmoulové" ("Smurfs") atd.



Jedním z posledních hudebně inspirovaných obrazů je výše zmíněný portrét dcerky Vandy. Namaloval jsem jej v 2. ročníku studia zde na UTB. Jeho východiska jsou však mnohem méně zvuková, nežli tomu bylo v předchozích dobách. Kompozice již nezávisí na hudebním zdroji tak těsně. Dříve bych si pustil skladbu, postavil se před prázdné plátno a dynamickými gesty štětce bych na plátně vystříhl celý kompoziční plán, nyní jsem pracoval s určitou obecnou hudební dynamikou. Tento posun se dá připsat nejen procesu zrání a stárnutí, ale rostoucí vzdálenosti od samotné hudby jako tradiční průvodkyně, které jsem se původně věnoval prakticky, když jsem studoval hru nejprve na klavír, později na trumpetu a ještě později amatérsky cvičil na kytaru, harmoniku a baskytaru.

Výtvarné umění, které mě postupně pohltilo a kterému jsem se rozhodl jedinému věnovat, zatlačilo hudební inspiraci zcela do pozadí.

Díky studiu animovaného filmu jsem se k hudbě nutně vrátil (každý film potřebuje ruchy a hudební podkreslení) a zažil nečekaně silný a svěží prožitek srovnatelný snad jen se znovunalezením ztraceného dětství. Od té chvíle zažívám střídavě fascinaci probuzenými smysly, které jsem mezitím zchromil otrockým studiem a podrobováním se společenským normám, a střídavě tragické prozření skrze lapidární každodennost nedovolující již cele se věnovat tvůrčí práci a všechny ty podněty dávat na papír.

4 SCÉNÁŘ A STORYBOARD

Scénář tohoto filmu, jak můžete předpokládat, vycházel zcela ze jmenované hudebně-literární předlohy. Byl zde podíl vyznění celého hudebního díla (Her o Marii), především však samotné, původně lidové písně. Skladbu jsem měl dobře naposlouchanou a textu jsem z větší části bez obtíží rozuměl. Využil jsem i samozřejmě možnost přečtení libreta vytištěného v plném znění v bookletu hudebního nosiče³. S tím jsem se v důsledku nespokojil a oslovil jsem šéfdramaturga Národního divadla v Praze, pana Ondřeje Hučína. Ten se dílem podrobně zabýval v souvislosti s uvedením opery v ND. Poradil mi, že originální text je převzat ze sbírky moravských lidových nápěvů Františka Sušila⁶. Tam jsem našel ještě další konotace ohledně původu písně. Celý příběh a jeho konotace jsem již podrobně popsal výše, proto přejdu rovnou k lokalizaci děje.

Zatímco při sběru materiálů jsem vycházel z rodného kraje B. Martinů, díky Sušilovi jsem odhalil, že píseň pochází z jižní Moravy, shodou okolností dokonce z vesnice Osvětimany vzdálené pouhých 42 km jihozápadně od Zlína. V originálním textu jsou také zmínky o Vranově a hradu, což by mohlo ukazovat na známou turistickou lokalitu Vranova nad Dyjí. Na obrázku můžete vidět někdejší podobu města od Josefa Doré ze sedmdesátých let 19. století, tedy ještě před vybudováním přehrady.



Při přípravě filmu jsem ale tuto možnost nebral v úvahu, přestože by působila velice romanticky. Vycházel jsem z kraje, odkud pochází B. Martinů, neboť, jak předpokládám, měl o dějišti písně takovou představu, jaké byly jeho osobní vzpomínky na rodný kraj na pomezí Čech a Moravy. I tento kraj je ale pahorkatinou. Konečnou podobu dějiště animovaného filmu jsem nakonec situoval více do úrodné nížiny, což bylo ovlivněno mojí současnou osobní zkušeností. Bydlíme ve vesnici poblíž Hradce Králové jménem Urbanice, kam jsme se přistěhovali a mělo to na mě rozhodující vliv.

Vzor pro kostel jsem také hledal v okolí Poličky, ale poskládal jsem jej z více variant tak, aby zároveň dobře vyhovoval scénografické představě. Jde o malý, podélný, jednolodní gotický kostel s jednou na západní straně, do které jsem umístil jednoduché průčelí a vchod. Na věži je zvonice s přehnaně velkými okny a neuzavřenými okny, aby bylo dobře vidět na bijící zvon. Podélná forma dobře vyhovuje trajektorii jízdy kamery, se kterou jsem počítal.

Okolí malé vesničky představuje červencová obilná pole, takže dominující barvy jsou sytá zemitá zeleň a žlutá a blankytné nebe bez mráčku. Děj se odehrává dopoledne, proto světlo dopadá od jihovýchodu a slunce je vysoko. Ve 3d studiu Max jsem si pro přehlednost postavil situační model a mnohokrát jsem jej využil, když jsem odhadoval, jaké bude za hrdiny pozadí v úhlu záběru.

Storyboard jsem podle příběhu jednoduše promyslel a na hrubo nakreslil. Místo jeho finální podoby jsem rovnou přešel na animatik, ve kterém se mi lépe odhadovalo, jaký obraz bude pro danou scénu nejvhodnější. Finální podobu dostal storyboard až dodatečně, což by u filmu, kde bych vytvářel sám celý příběh, nebylo možné. Svou roli ale sehrála i skutečnost, že někdy rád ponechávám na samotném procesu tvorby, aby určil konečnou podobu díla. Během tvorby totiž promlouvá jednak autentická inspirace s okamžitým prožitkem i pocitem, a jednak také samotná technika animace. Obojí mě zajímalo, protože si svůj postoj k formě i obsahu animovaného filmu teprve ujasňuji. Pokud bych tento proces neponechal běžet přirozeným způsobem a snažil se vpasovat do nějakých vzorových řešení, přišel bych o pro mě důležitou část osobitosti projevu. Vím ale o riziku, že výsledná práce nebude zcela profesionálně provedena. Snad během studia má autor určité právo experimentovat, v běžné praxi, kde je nutné se přizpůsobovat množství komerčních a jiných omezení, už nikoli.



Čas: 00:00:16
Čerti nebo jezdcí skáčou přes pole, zatímco kamera letí proti nim...



Čas: 00:06:10
Kamera ustupuje s dívkou, která vychází dveřmi ven na dvůr



Čas: 00:01:13
...objeví se kostel kamera k němu letí



Čas: 00:10:16
všechna děvčata zpívají



Čas: 00:02:03



Čas: 00:10:18
mládenci také



Čas: 00:02:06
Pod věží kostela je trubač, kamera přijede z prava a vezme ho zespodu.



Čas: 00:18:03
průvod míří do kostela



Čas: 00:03:13
Zoom na věžní okno se zvonem



Čas: 00:15:13
„...a za nimi mládenci...“



Čas: 00:03:19
Obraz se prolne do dívčích úst, která zpívají



Čas: 00:018:14
„...a jenom jedna nebyla, pro věnec se vrátila...“



Čas: 00:04:22
dívký se strojí, berou si věnce



Čas: 00: 23:11
rarášci se z toho radují!



Čas: 00:26:06

„...do zahrady vkročila...“



Čas: 01:10:02

„...do kostela běžela...“



Čas: 00:30:15

„...tři růžičky utrhla...“



Čas: 01:11:04

„...mšu svatů omeškala...“



Čas: 00:34:23

„...první vínek zavíjí...“



Čas: 01:18:23

„...uviděl ji jeden pán a byl to ten...“



Čas: 00:39:09

„...kněz mšu svatů...“



Čas: 01:23:22

„...ďábel sám...“



Čas: 00:48:16

„...kněz hostiju pozdvihá...“



Čas: 01:55:22

„...skoč děvečko... na můj kůň...“



Čas: 01:00:12

„...kněz mšu svatů...“
zoom na detail obličeje



Čas: 02:10:01

„...pojedeme na hrad můj...“



Čas: 01:03:02

„...zavírá...“ (ústa)



Čas: 02:14:16

„...kostelom vyhýbali...“



Čas: 02:24:08
 „...šibeňicam
 klaňali...“



Čas: 02:29:24
 „...co to pane
 děláte?...“



Čas: 02:44:20
 „...a když
 k pecku přijeli...“



Čas: 02:55:18
 „...posad'te ji
 na stolicu
 dejte jí vína
 sklenicu...“



Čas: 03:03:12
 „...poprvé se
 napila, modrý
 plamen spustila...“



Čas: 03:23:12
 „...potřetí se
 napila...“



Čas: 03:44:17
 „...otevřete
 okýnečko, ať si
 ochladím
 srdéčko...“



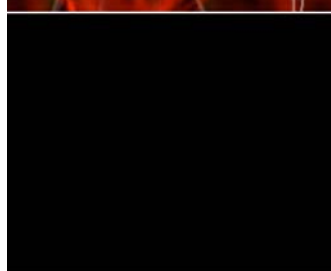
Čas: 03:54:15
 „...když jsi chtěla
 chladití, mělas
 dobře činití...“
 (ohnivé hlavy
 rarachů)



Čas: 05:02:15
 „...že já už zpět
 nedojdu...“



Čas: 05:15:23
 patetický závěr



Čas: 05:47:00
 ztemnění



Čas: 05:48:14
 titulky

ANIMATIK

Realizace animatiku měla stěžejní význam pro celý film. V tom je počítač opravdu unikátní, že dokáže vizualizovat naši představu v reálném čase a rytmu udávaném skladbou. Od počátku jsem animatik favorizoval a plánoval, že výtvarné řešení bude vznikat přímo do tónů hudby. Tak se také stalo. Velice mi také pomohly konzultace animatiku s vedoucím práce doc. Michalem Zemanem. Díky tomu jsem například změnil formát ze 4:3 na 16:9 a některé scény předělal nebo nahradil. Profesor Ondřej Slivka mi zase na základě animatiku poradil zásadní zjednodušení z animace snímek po snímku na prolínání delších obrazů a umožnil tak dokončení práce v termínu.

Jako nevýhodu animatiku jsem pocítil určitou nepřehlednost díky rozsáhlé časové délce okolo pěti minut. Kdybych preferoval storyboard, který je mnohem více koncepčním nástrojem, možná by to bylo jednodušší. Také ukládání a slučování vrstev v Mirage trvalo neúměrně dlouho, protože byl zdrojový soubor datově velký (až 5 GB).

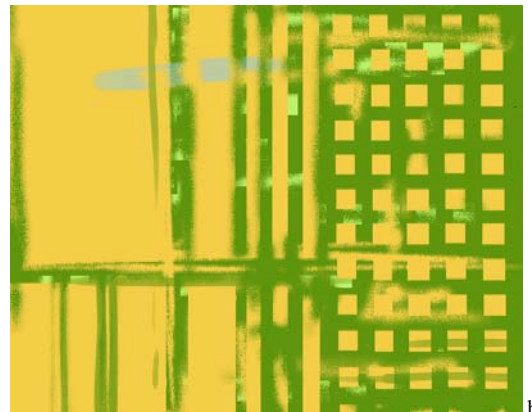
5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

Původní plán výtvarného řešení jsem odvozoval z toho, jak jsem dosud ztvárňoval hudbu ve svém malířském projevu. Původně jsem dokonce vycházel z konkrétního obrazu „Vanda hraje na piáno“ (viz obrázek, na kterém je vidět obraz v první fázi jeho tvorby).



Vanda zde figuruje mezi roztančenými klapkami klavíru, do kterých bříinká a v pozadí se točí geometricky pojednané nebe. S figurativními prvky jsem ale příliš nepočítal. Z toho důvodu jsme se s vedoucím práce dohodli na žánru „experimentální film“. Napadlo mě ale, že na rozdíl od abstraktního statického obrazu bude animovaná abstrakce vypadat plitce jako nějaký spořič počítačové obrazovky. Identicky stejnou reakci měl na štěstí i pan docent Zeman. Použil dokonce stejný výraz, takže jsme se oba zasmáli a bylo jasné, že tudy cesta opravdu nepovede.

Dalším návrhem byla stylizace, která už reflektuje konkrétní scénu, a sice zpěv panny uvězněné v pekle (následující obrázek a). Vzpomenul jsem si ale na požadavek vedoucího, aby animaci nescházelo vyjádření prostoru, což kritizoval u úvodní animace (obrázek b).



Další varianty jsem začal kreslit mnohem realističtěji, přičemž jsem rovnou z internetu stáhnul fotografie krojů z okolí Poličky (zde na obrázku c je kroj z Litomyšle) a začal vytvářet studijní kresby. Stejně jsem se připravoval na další figury a rekvizity, například několik desítek studií jsem věnoval anatomii koně včetně chůze a klusu zvířete.⁷ Teprve od té chvíle už byl jasný vizuální design a toho jsem se podržel až do finální realizace. Potom, co jsem individualitu figur nastudoval, kreslil jsem jejich fáze z paměti, při obtížnějších pohybech i na více pokusů.



Na následujícím obrázku nahoře vidíme letící čerty (zatím bez nožiček a obličejů) a v pozadí vesničku s kostelem – dějištěm příběhu. Kromě již zmíněné naturalističnosti si můžete všimnout zrnité textury, která je výsledkem kresby v nízkém rozlišení (720 × 576 px) a použití nástroje tužka (pencil ...like a charcoal pencil) v software Mirage (TV Paint 7.5).



Animace trubače před věží kostela je kreslena z paměti, až na pár studií kroje a trubky.



Charakteristická textura softwarové tužky se občas ztratila, pokud jsem potřeboval přes sebe dát pozadí figuru s vyšším rozlišením, abych umožnil radikální zoom na polodetail. V takovém množství podrobností jsem bohužel nedokázal přibližující se skupinku animovat snímek po snímku.



Jak vidíte, mám tak silné kořeny v klasické figurativní malbě a kresbě, že budu ještě dlouhou dobu bojovat s absencí nadsázky a snížením figurativního naturalismu. Věřím ale, že při kreslení dalších a dalších filmů se forma pročistí do osobitého stylizovaného podání. Myslím si, že není třeba to lámat přes koleno a tlačit se do nějakého okoukaného stylu, raději si vykreslím vlastní.

Nicméně teprve při tvorbě figurativních kreseb snímek za snímkem jsem si uvědomil, jak obrovský úkol ve svém kratičkém volném čase (denně po zaměstnání a o víkendu po usnutí dcery, manželky) mám vlastně zvládnout. Nelitoval jsem ani na okamžik, že jsem zvolil tuto technologii, ale padal jsem do mdlob z časového nedostatku. Mnohokrát jsem propadl zoufalému vzteku, který je u mě naštěstí zcela neagresivní a projevuje se hlavně klením a šklebením obličeje. Nicméně naděje umírá poslední, říkal jsem si a kousal se do rtů, zoufalství mi nepomůže!

II. PRAKTICKÁ ČÁST

6 ANIMACE A POSTPRODUKCE

6.1 Počítač je výtvarný nástroj jako každý jiný

Jako malíř a kreslíř jsem dříve počítač nepoužíval, a tak se mi často stýská po vůni barev. Nesdílím ale názory některých kolegů, že práce na počítači zcela degraduje uměleckou hodnotu výtvarné tvorby. Počítače mají sice ještě mnoho a mnoho nedokonalostí, o kterých bych mohl napsat stovky stránek kritického textu, ale mohou být výtvarným nástrojem, jako kterýkoliv štětec nebo kalíšek s barvou. Při jejich použití je však nutné vyhýbat se laciným trikům a pomůckám, které kdosi šikovně naprogramoval včetně nějakého hotového výtvarného řešení. Abych to nemusel složitě rozebírat, použiji jako příklad všem dobře známý software Word a jeho nástroj WordArt. Jde o neobyčejně nešťastnou utilitu, která se jako mor šíří amatérskými dokumenty a vypadá takto:

WordArt je kýč

Ano, mohl jsem vybrat ještě horší podobu WordArtu, ale nechtěl jsem si kazit bakalářskou práci. Jestliže se při práci s počítačem vyhneme těmto plevelným funkcím, bude nám počítač velmi dobrým a ryze současným vyjadřovacím prostředkem. Myslím, že je dokonce nutné, abychom jej využívali, protože umělci odjakživa experimentovali s vymoženostmi vědy.

Druhým nebezpečím ve využití počítače je ztráta rukopisu a osobitosti výtvarného projevu. To je dokonce mnohem záladnější starost, nežli se vyhnout kýčovitým předdefinovaným prvkům. Osobitý projev je nezbytnou součástí uměleckého díla a počítač, jehož nepopíratelně nejsilnější stránkou je schopnost kvantifikace a zefektivnění práce, se chová jako pravý stroj. Levně získaný výsledek práce pak postrádá veledůležitý dotek lidské ruky, expresi, cit. Současné 3d filmy se tento nedostatek snaží nahrazovat například inspirací v historickém umění. Přenesou třeba výtvarno z konkrétního barokního obrazu do textur, tvarů a rekvizit animovaného filmu, a ten získá jedinečnost. Ale cit ani dotek lidské ruky tím film nezíská.

Rukopis lze předat jen takovými nástroji, které věrně odrážejí duševní stav tvůrce. Ruka se při kresbě chvěje, tu přitlačí, tu unaveně uvolní kontakt. Podvědomě to jako diváci v díle

vnímáme a čteme tak mezi řádky emoce, postoj a charakter autora. Může, ale také nemusí to přímo souviset s objektem tvorby, každopádně tak dáváme dílu lidský rozměr.

Rukopis si autor musí pěstovat a chránit. Rukopisem ale není rukopisná manýra, tedy zvolená stylizace tahů štětce a podobně. To by byla pouhá póza, která se jen jako rukopis tváří. Manýra je pouze jinou formou filtru ve Photoshopu, kterou může zvolit a využít každý, ta není jedinečná. Skutečný rukopis může být téměř neviditelný ve hladce opracovaném materiálu, a přesto jej intenzivně cítíme a dovedeme podle něho autora odlišit od ostatních. Čím více autor tvoří, tím se stává rukopis vyzrálejší a osobitější. Počítače, které používáme, se ještě budou muset hodně zdokonalit, nežli budou plně schopné reflektovat duši člověka.

Dotek je nezastupitelný – když používám počítač, snažím se mnoho věcí dělat ručně.

6.2 Volba softwaru pro animaci

Proto jsem tedy zvolil software, který technickými efekty dvakrát neoplývá. Od počátku byl záměr použít některý z rastrových kreslicích animačních softwarů, ve kterých bude minimum možností si tvorbu zjednodušovat. Proto jsem vynechal Flash, který velmi dobře ovládám, a raději si zvolil Bauhaus Mirage (Dnes je známější pod novým obchodním názvem TV Paint. Software Mirage 1.5 je na bázi TV Paint 7.5). Ve hře byla také možnost zvolit Corel Painter, který má nespornou výhodu v nádherných malířských technikách, nicméně naopak silně zaostává v podpoře profesionálního vytváření filmu. Dokonce bych řekl, že jeho animační utilita je pouze pro děti. Nakonec jsem ještě zvážil použití Photoshopu CS4 nebo CS5, protože tyto nové verze mají naprosto průlomovou podporu animace. Ze všech čtyř však stále nejlépe vychází Mirage (TV Paint), protože podporuje zvukovou stopu a její scrobování (stream). Všechny jmenované soubory mám k dispozici buď jako učitel, student, nebo jako spolupracovník firem Corel, Adobe (často je pomáhám prezentovat na jejich promotion akcích). Ke kresbě jsem použil tablet, který je pro výtvarníka nezbytností a samozřejmostí zároveň.

Mirage se ovšem příliš neosvědčila. Možná, až přejdu na jejího nástupce TV Paint 9.0, nebudu tolik rozčilený z předpotopních funkcí, jejichž dokonalejší „sestry“ ve Photoshopu mi zde značně scházely. Za všechny bych jmenoval nekvalitní štětce, prolnutí, chybějící inteligentní objekty a mé oblíbené filmové klipy z Flashe. Jejich absence mě likvidovala

zvláště ve chvílích časového presu při dokončování práce v daném termínu. Asi proto jsem nakonec pár sekvencí udělal ve Flashi a importoval je k dokončení do Mirage.

6.3 Počet snímků za sekundu

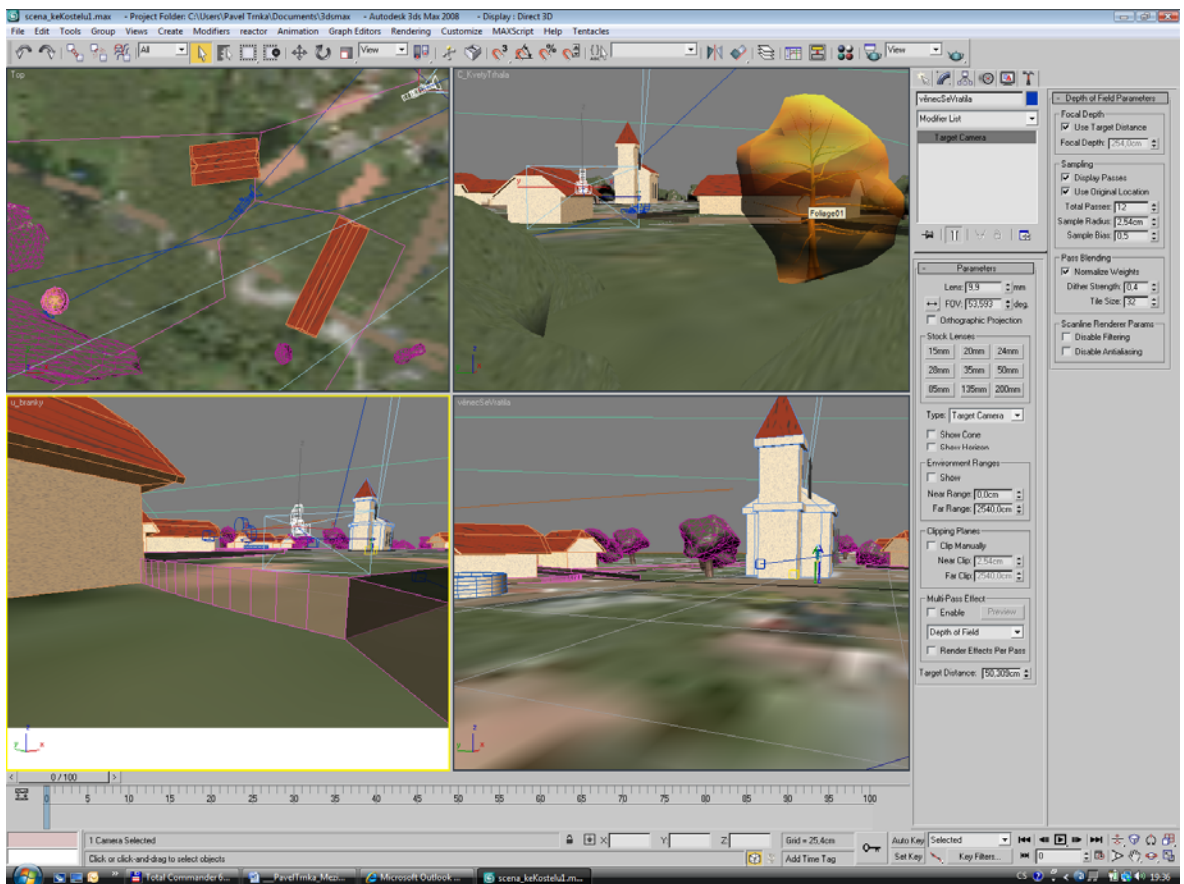
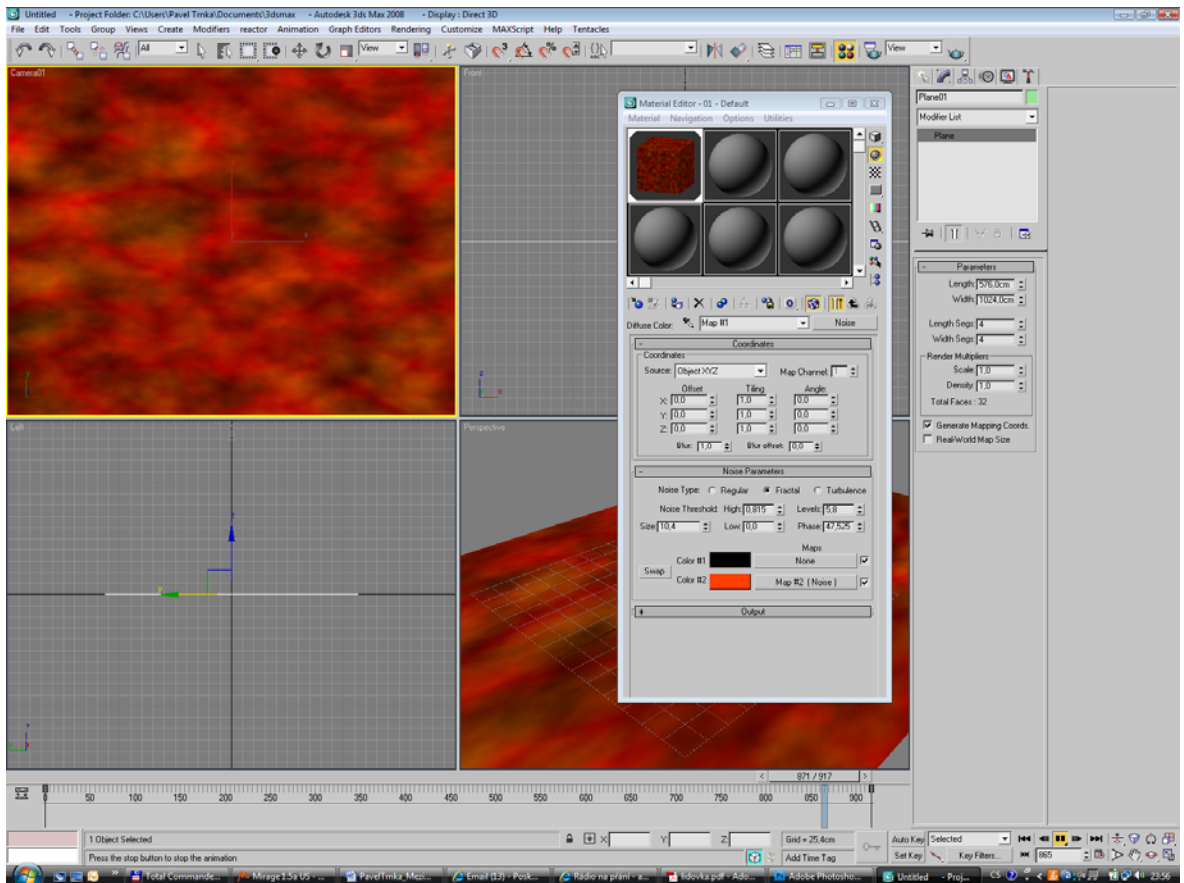
Přesto mi Mirage umožnila zažít to pravé animování snímek po snímku, a to pomocí velice svižné utility, kterou program oplývá. Nikdy bych tolik nezjistil o samotném principu animace pohybu, jako se mi to podařilo zde. Z původní ambiciózní představy, že použiju totální animaci a každý snímek nakreslím, však sešlo. Celkový počet snímků byl totiž okolo osmi a půl tisíc a odvážné nastavení 25 snímků za sekundu se takhle nedalo zvládnout. Alespoň ne v tak krátkém čase. Teď to možná vypadá, že jsem zcela neznalý a nevím, že animátor většinou pracuje s 24, 12, 6 snímky za sekundu podle rychlosti pohybu. Chtěl jsem ale předejít transformaci z 24 na 25 evropskou normu. No a byl jsem naivní, to je vše. Ovšem od toho přece studuji a experimentuji, abych si natloukl tam, kde již moudřejší vezme radu zkušenějších.

6.4 Využití pomocných softwarů

Kromě Mirage jsem si v některých situacích vypomohl CGI softwarem Autodesk 3ds Max, ve kterém jsem si především navrhl rozmístění objektů ve vesnici. Vytvořil jsem si i základ makety kostela, ale úvodní scénu s trubačem jsem animoval bez jejího použití. V závěru jsem si pomocí CGI vytvořil také efekty hoření uvnitř pekla, které jsem pak dal na pozadí.

Postprodukcí jsem ale nijak nerealizoval, pokud nepočítáme dokončení animovaných textur ruční kresbou a prolínání vrstev v Mirage, kde jsem také zhotovil titulky. Důvod byl prostý. Zatím v After Effects nepracuji.

V nepatrném rozsahu jsem pracoval i jiných softwarech, jejichž vliv na celkové vyznění je natolik nepatrný, že není nutné je uvádět. Snad pouze Adobe Photoshop, kde jsem dělal některé přípravné práce a konverze.

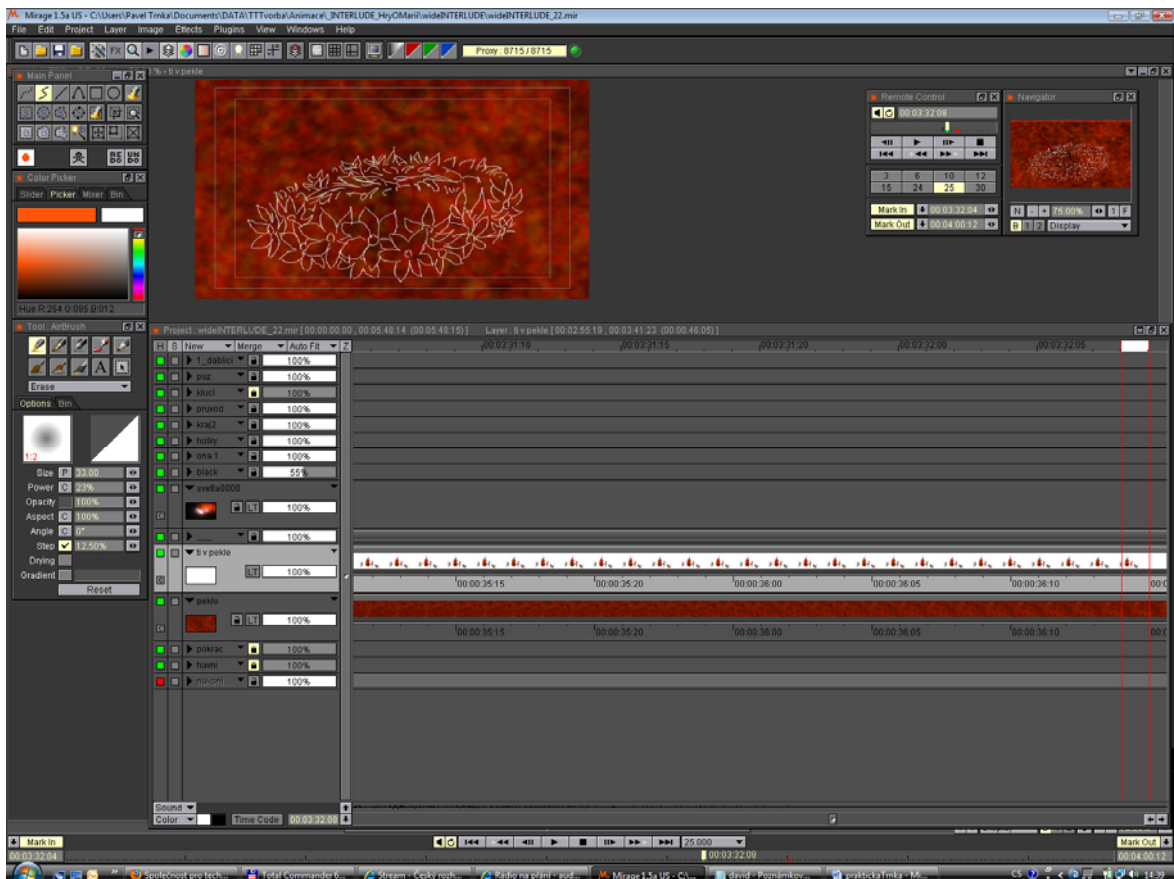


Ve 3d studiu Max jsem zhotovil jen texturu pekla a maketu vesnice pro lepší orientaci.

7 PRŮBĚH A PREZENTACE PRÁCE

Práce na filmu začaly zhruba v prosinci roku 2009, předcházelo jim půlroční hledání námětu (viz výše). Storyboard a animatik byly po konzultacích dokončeny v průběhu ledna 2010. Od té chvíle nepřetržitě pokračovala realizace animovaného filmu až do května, kdy byl stanoven termín jeho odevzdání. Tato teoretická práce vznikala od poloviny dubna 2010 do 16. května 2010, kdy byla vytištěna a svázána. Paralelně vznikly další materiály, zejména plakát, který je jednou z hlavních položek prezentace a obhajoby práce. Termín obhajoby a státní bakalářské zkoušky byl stanoven na červen 2010 a bude upřesněn.

Na obrázku je screenshot z Bauhouse Mirage (TV Paint 7.5), ve kterém Mezihra vznikla.



8 ZÁVĚR

Animování klasickou technikou kresby, byť prostřednictvím počítače, je možná trochu zastaralé, ale myslím, že pro mě naprosto ideální. Jeho vyšší náročnost na čas je zcela relativní a v podstatě jde o mýtus. Realizace kvalitního CGI 3d filmu vyžaduje mnohem dražší vybavení, špičkové odborníky a časově je stejně náročná jako každý jiný film. Mohou si ji dovolit jen ta nejsilnější filmová studia. Jeho popularita ale přináší zisk. Naproti tomu kreslený film se díky pomoci počítače dá pořídit v několika lidech mnohokrát levněji a dříve. Zisk sice není velký, zato je dílo skutečně autorské. Každý si musí rozmyslet, zdali chce především vydělávat, nebo autenticky tvořit.

Kdybych si mohl něco přát, tak by to bylo pokračování tvorby animací na hotový hudební podkres vybraných děl hudebních skladatelů, ale nezříkám se ani možnosti ztvárnit příběhy a scénáře literárních autorů. Pravdou zůstává, že zatím neinklinuji k tomu scénáře sám vymýšlet, stejně jako si dělat zvukaře nebo režiséra. Nejvíce mi vyhovuje pozice výtvarníka a animátora.

Animaci bych chtěl studovat ještě dál, dokud se nestanu skutečným profesionálem. Jako učitel mám ale na tvorbu čas jen ve vlastním volnu. Se svými studenty se o své znalosti vždy rád podělím, jen bych byl raději umělec, který několik hodin týdně učí, než učitel, který několik hodin týdně animuje. Doufám, že se mi tedy povede jít si za svým cílem a že to bude k užítku i ostatním.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Hučín Ondřej, Bohuslav Martinů: Hry o Marii in Národní divadlo | opera (převodce), Národní divadlo, Praha 2009, ISBN 978-80-7258-321-8
- [2] Neff Vladimír, Filosofický slovník pro samouky neboli Antigorgias, Družstevní práce, Praha 1948
- [3] Martinů Bohuslav, Hry o Marii (zvuková nahrávka skladby a booklet), Supraphon, Praha 1985
- [4] Kubíček Jiří, Úvod do estetiky animace, AMU, Praha 2004, ISBN 80-7331-019-8
- [5] Dutka Edgar, Minimum z dějin světové animace, AMU a ERMAT, Praha 2004, ISBN 80-7331-012-0
- [6] Sušil František, Moravské národní písně, Družstevní práce, Praha 1998, ISBN: 80-7203-096-5
- [7] Szunyoghy András, Fehér György, Anatomie pro výtvarníky, Slovart, Praha 1999, ISBN 80-7209-180-8
- [8] Pijoan José, Dějiny umění, Odeon, Praha 1977
- [9] Kulka Jan, Měj oči otevřený – Švihadlo, 2006
<http://www.youtube.com/watch?v=-Ga2BzFW1JY>

SEZNAM OBRÁZKŮ

- [i.] Portrét Bohuslava Martinů – Ilustrace převzata z encyklopedie
KDO BYL KDO, Copyright © 1996 Libri a Infsoft, CDR0M5
- [ii.] Kostel sv. Jakuba v Poličce, Esperanto-klubo Písek © 2008, wikipedia.org
- [iii.] Foto: Hry o Marii v ND, Diana Zehetner ©, zdroj: www.narodni-divadlo.cz
- [iv.] Píseň „Na mšu svatů zvonijú...“, fotokopie z knihy F. Sušila⁶
- [v. – vii.] Obrazové citace děl autora práce: Pavel Trnka ©
- [viii.] Josef Doré, panorama Vranova nad Dyjí, kolorovaná tužka, po r. 1870
- [ix. – xiii.] Obrazové citace děl autora práce: Pavel Trnka ©
- [xiv.] © Radek Pavlík, Folklorní soubor Vysočan, www.vysocan.eu
- [xv. a další] Obrazové citace děl autora práce: Pavel Trnka ©
a softwarové screenshots ilustrující průběh realizace práce.

(číslováno od Úvodu (str. 8) do konce tohoto dokumentu)

SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA P I: DVD se souborem AVI uncompressed

PŘÍLOHA P 2: CD-R se souborem MPEG

PŘÍLOHA P 3: DVD se souborem pro stolní DVD přehrávač

PŘÍLOHA P 4: CD-R s PDF souborem bakalářské práce a plakátem

Poznámka: storyboard, scénář je zahrnut do teoretické práce

III. DODATEK

9 DODATEK K DRUHÉ VERZI FILMU MEZIHRA

9.1 Důvod a forma dodatku

Během obhajoby mé bakalářské práce před komisí bylo shledáno následující:

Teoretická část byla vedoucím práce, panem docentem Michalem Zemanem, hodnocena jako příkladná a rovněž pan oponent, Mgr. Lukáš Gregor, k ní neměl žádné výslovné výhrady, vyjádřil se ve smyslu, že text ho velmi zaujal. Další členové komise se k textu nevyjadřovali, nebo mi tato skutečnost není známa.

Film Mezihra mi byl dán k přepracování. Důvodem byla především jeho nedokončenost, jejíž příčiny komise našla v rozsahu práce, který jsem si zvolil nepřiměřeně velký v poměru k náročné technice kreslené animace.

Podle ústního zadání docenta Zemana mám k nové, zkrácené verzi filmu přiložit ještě rozsahem nevelký textový doprovod shrnující přírůstky a změny v nové podobě filmu. Tento text mám přidat ke stávajícímu formou dodatku (v tištěné podobě pouze vložit do stávající vazby), což tímto činím.

9.2 Jaká byla doporučení členů komise

Ačkoliv předešlá verze filmu Mezihra měla všechny formální náležitosti i doprovodný materiál (žádné scény nechyběly, byly hotové titulky, všechny požadované datové soubory, potištěná DVD, plakát atd.), nebylo možné nevidět její nedokončenost. Stalo se to, protože jsem předem neodhadl, jak náročný si kladu cíl. Profesor Rudolf Urc a Ivo Hejcman to charakterizovali nejmarkantněji: „Váš film by musel být realizován týmem deseti lidí po dobu dvou let s jedním rokem dramaturgické přípravy.“

Doporučení členů komise vyjádřené z části v písemných posudcích, z části ústně jsem zdokumentoval a důsledně jsem se z něho poučil. Musím ale na tomto místě zalitovat, že jako student kombinovaného studia jsem znevýhodněn tyto vesměs elementární rady získávat až teprve při zkouškách, protože kontaktu s pedagogy je málo.

(Následující text obsahuje zejména výtky pedagogů, nejde o celá hodnocení.)

Vedoucí práce, docent Zeman ve svém posudku míní:

- Je neuváženým krokem obsáhnout hudební námět v plném rozsahu.

- Vynechte zmatenou dvojici čertů.
- Jednotlivé sekvence se nesmí chovat jako polotovar-animatik.
- Zjemněte stříhy.

Oponent práce, Mgr. Lukáš Gregor:

- Vytvořte závěr bez hopsajících čertíků v duchu zamýšleného abstraktního obrazu představeného nám v předloženém plakátu.
- Dílo postupně suňte do abstraktnější a pocitovější roviny, především v závěru, avšak tak, aby nešlo o abstrakci nicneříkající a samoučelnou.
- Nedělejte celý film, ale zvolte pouze některou část, která je hotovější, plus ten abstraktní závěr.
- Zjemněte stříhy.

Konzultant, renomovaný animátor Ivo Hejcman:

- Kdybych věděl, že jste si vzal takové sousto, okamžitě bych Vám to rozmluvil!
- Vezměte si tu první část filmu zhruba tak před moment, kdy je tam ten ďábel na koni, tu dokončete a odevzdejte.
- Na závěr zkráceného filmu umístěte abstraktní motiv z plakátu a upravte to tak, aby to dobře navazovalo.
- Soustřeďte se na výraz! Ta reálná část musí výrazově vygradovat v tom abstraktním závěru.
- Vynechte zmatené čertíky a podobné věci, ve kterých jsou vidět stopy “umělé” počítačové animace.
- Vertikální kompozici interiéru zvonice, kterou jste umístil do úvodu, jste zvolil dobře. Vertikalita je princip, který v té hudbě cítím.
- Hudba je zvolena dobře, s Martinů tvoříte silný tým.

Konzultant, profesor Ondřej Slivka

- V některých pasážích stačí umístit statický obraz, v animovaných filmech se to běžně vyskytuje.
- Nebojte se skladbu sestříhat!
- Dokončete pouze první část filmu a přidejte závěr.
- Pozor na hopsající míčky, ty se snado okoukají.

9.3 Proces přepracování filmu

S realizací přepracování jsem začal ihned po získání výše popsaných rad. S Ivo Hejcmánem jsme nastínili základní rysy nové verze filmu. Dohodli jsme se na celkové délce filmu okolo jedné a půl minuty a ponechání animací první části skladby v rozsahu jedné minuty.

Na konec že přidám abstraktní závěr ve stylu plakátu. Při další schůzce mi pochválil provedené změny i zkrácení.

Novou verzi jsem tentokrát realizoval mnohem systematictěji. Zhotovil jsem si důkladný technický scénář a paralelně storyboard. Použil jsem na to Microsoft Excel kvůli možnosti organizovat scénář do přehledné a rychle editovatelné tabulky s čísly snímků a s časy. Film jsem si přerozdělil na jednotlivé záběry, které jsem v TVPaintu 7.5 rozdělil na samostatné soubory. Díky tomu jsem mnohonásobně snížil jejich datovou velikost, takže šly rychle ukládat. Předtím trvalo každé uložení okolo dvou minut a zvyšovalo riziko ztracení vykonané práce nebo práci zdržovalo. Navíc jsem si půjčil velice výkonný počítač se čtyřjádrovým procesorem a velkým množstvím paměti.

Skladbu Mezihra jsem v Adobe Soundbooth po několika neúspěšných pokusech sestříhal, aby vzniklá hudební stopa měla jasný závěr, a zároveň příliš neutrpělo hudební umělecké dílo. Nebylo to jednoduché, protože klasická hudba ve formě nahrávky nerada připouští tento druh improvizace. Ideálnější by bylo, aby autor skladbu přepsal a interpret znovu natočil. Na střih jsem si troufnul až po radě profesora Ondřeje Slivky a s vědomím, že můj film lze chápat jako moodboard, na základě kterého jednou možná zhotovím dílo v plném rozsahu. Ovšem již mimo rámec státní zkoušky a jen tehdy, pokud na práci získám finance.

Na realizaci jsem si vyhradil dostatek času v rámci své dovolené a volna v celkovém rozsahu okolo jednoho měsíce. Ale zoufalství, kolik kreslířské práce mizí v každém miniaturním okamžiku finální podoby filmu, mě provázelo po celou dobu tvorby. Jediná sekunda filmu mi občas trvala dva až tři dny – a efekt zdánlivě žádný. Metoda kreslené animace s minimem technických ulehčení a stylizace, kterou jsem už předtím nepříliš prozřetelně zvolil, mi tak připravila krušné týdny. Tato praxe však patří k tomu, co jsem se sám potřeboval naučit, takže nelituji.

Průběžně jsem si také dělal teoretické a autorské poznámky týkající se hlavně myšlenek a obsahové stránky filmu.

9.4 Umělecký kontext

Díky svým výtvarným kořenům v malířství nehledám umělecké konotace ani tak ve světě filmu, jako spíš ve světě obrazů, plastik nebo například designu. Sám sebe v této souvislos-

ti zařazují mezi postmodernisty druhé generace, jak si sám definují garnituru umělců, kteří hlavní myšlenky a filosofii postmoderny nově a důsledněji uvádějí do praxe.

Když Jean Francois Loytard oznámil „konec velkých příběhů“ 20. století, konec víry v moc pokroku atd. odstartoval vznik umělecké tvorby, jejíž základními charakteristikami byly pluralita, eklektičnost, konec nadvlády funkčnosti, humanismus, tvorba pro lidi, návrat k základním kulturním mýtům i historii aj². První generaci umělců se ale naprosto nejlépe podařilo uplatnit jednu z dalších myšlenek postmoderny, tedy konkrétně právo na nezodpovědnost. Jestliže nemáme možnost jako měli třeba Pablo Picasso, či Mimmo Rotella definovat novou výtvarnou techniku a „zapsat se“ tak do dějin umění, vynecháme výtvarné techniky jako takové, rozhodli se. Ukážeme také umění lidem a vysvětlíme jim, že na tom vlastně nic není. Jestliže cílem happeningů, opuštění galerií a cesty do ulic mezi lid bylo oslovit uměním veřejnost, výsledkem se stal pravý opak. Přízeň z řad zainteresovaných intelektuálů nebyla sto zakrýt otevřeně odmítavý postoj absolutní většiny ostatních.

Chyba, které se tím dopustili tkví ve špatné interpretaci postmoderní filosofie. Ta nic neříká o konci výtvarné tvorby jako takové, která je lidskému rodu vrozená, pouze oznamuje konec velkých příběhů, tedy konec možnosti stát se legendou proto, protože jsem byl autorem kubismu, nebo jsem objevil techniku dekoláže. Bylo třeba si přiznat, že výtvarné prostředky a možnosti lidských smyslů mají omezený rozsah, a proto se dějiny umění nemohou členit podle tak pofidérního kritéria, na jehož základě by dříve nebo později našly svůj definitivní konec.

Zhruba od přelomu milénia proto můžeme zvláště v oblasti designu a architektury nalézt druhou vlnu umělecké tvorby, která postmoderní myšlenky rovněž uplatňuje, ovšem s výjimkou práva na nezodpovědnost, a především bez ambicí stát se legendou dějin umění prostřednictvím šokování veřejnosti, objevu nové „antitechniky“, nebo snahou rozšířit vyjadřovací možnosti výtvarného umění tím, že do něj zavlečeme obsah jiných umění (dramatického, literárního, hudebního apod.), zkrátka prostřednictvím něčeho nevídaného.

V knize Design 21. století od Marcuse Fairse¹, s předmluvou od Marcela Wanderse nalezneme konečně optimistická a přirozená stanoviska na současné umění a jejich krásné příklady. Příběh umění tedy opět pokračuje a vděčí za to především lidem, kteří se už nezapomínají samotnou existencí tohoto příběhu, nesnaží se jej předjímat a tvořit v předstihu to, co, co ještě nebylo. A dokonce se už ani nesnaží hystericky okecávat to, že netvoří vůbec, prohlášeními, že všechno už stejně bylo. Nová díla nové generace lze bez nadsázky ozna-

čovat jako pěkná, hezká, dokonce krásná a staré estetické pojmy se díky bohu znovu hodí a lze jimi charakterizovat dokonce i umělecké dílo! (*pomiňte mi tu ironii*)

Současný umělec ignoruje dějiny umění a znovu se soustředí na dílo jako takové. Soutěží s ostatními umělci mnohem více na bázi komerční úspěšnosti a své dílo posuzuje vlastními smysly a rozumem. Nepřemýšlí, zdali dílo vyhovuje požadavku pokrokovosti, tedy jakési definované kontinuity (*s výjimkou módních trendů, které však více patří do světa marketingu, nežli do historických věd*). A pokud už svým dílem posunuje dějinný vývoj dál, pak tak činí jaksi mimoděk, aniž by to bylo nezbytné. Nová díla by se dala charakterizovat především jako pěkná na pohled a z hlediska potlačeného kritéria funkce jako dekorativní¹.

Originalita rukopisu tvůrce přitom není zcela potlačena, protože je původně jeho zcela přirozenou součástí, ale už není zásadní a podstatná, jako byla dřív. Pokud se však výrazněji objeví (často díky novým průmyslovým možnostem), je její hodnota přirozeně začleňena k celkové hodnotě díla. Umělecké dílo se tedy konečně vrátilo ke svým normálním vlastnostem. Je hezké a chtěli bychom ho vlastnit. Cítíme jeho hodnotu a nemusíme k tomu být speciálně vzděláni. Autoři už se zkrátka nesnaží předběhnout pera historiků a to je dobře.

9.5 Hodnota a poselství filmu Mezihra

Mezihra se v mnoha rysech dá zařadit mezi postmoderní díla druhé generace (viz předchozí text). Pouze s tou výjimkou, že není koncipováno komerčně. Pluralitně jsem nehledal výtvarný vzor, ale dal jsem přednost tomu, k čemu přirozeně inklinuji. Základem je klasická kresebná technika se šrafurou, je primárně figurativní s určitou snahou po naturalistických podrobnostech. Její hodnota nespočívá v originalitě, ale nelze také říci, že by byla zcela zaměnitelná s mnoha jinými. Zůstává tedy trochu osobitá, protože vlivy tvorby jiných autorů, trendů a směrů nejsou příliš patrné a tento stav mi vyhovuje. Cestu k osobitosti spatřuji v obtížnějším a pomalejším experimentování s tvaroslovím i postupy, aniž bych bral rychlá a efektivní, hotová řešení z jiných zdrojů. V tom tkví, myslím, základní přínos mé práce.

Příběh převzatý z opery Martinů, potažmo z lidového zdroje jsem zvolil v rámci hledání vlastních kořenů a identity. Jestliže použiji v Čechách nepopulární slovo vlastenectví, pak asi nebudu daleko od pravdy, ale samozřejmě bez degradujícího patosu. Úlohu vlastenectví v současném globalizovaném světě spatřuji ve fenoménu DOMOVA, o kterém hovoří filo-

sof Josef Patočka a který si zcela nevědecky vykládám jako přirozený, láskyplný vztah k místu, odkud pocházím. Podtrhuji ovšem, že v tom není ani špetka pocitu nadřazenosti nebo demagogického nacionalismu. To, že odněkud pocházíme, má být jen určitý kolorit osobnosti každého člověka, který v kontextu globalizovaného světa nemá překračovat adjektivum „zajímavý“ (*nikoli v ironickém smyslu!*). Také by neměl být synonymem nízké perspektivy úhlu pohledu vůči ostatnímu světu a měl by být humánní.

Hodnota tohoto postoje je ve filmu manifestována lidovým prostředím vesnice, atributy křesťanské ideologie přítomné na našem území v době děje příběhu, českými světcí Sv. Prokopem, Sv. Václavem, Sv. Vojtěchem, moravským textem, skladatelem Bohuslavem Martinů atd.

Hlavním poselstvím příběhu, které by bylo platné i mimo lokální kulturní rámec, je zvýraznění osudu člověka (dívky), který se bez zvláštního důvodu, patrně z nedbalosti neřídí společenskými pravidly a je proto v nesnázích. Cílem kritiky je ona nedbalost, ať už je to zpoždění na důležitou akci, nebo nedostatečná příprava. Nicméně jsem v díle záměrně ponechal prostor i pro jiný výklad (*ovšem spíš pro badatele*). V šestém záběru totiž ruka jednoho z mládenců upouští hrst bílých květů, stejných květů, ze kterých mají dívky věneček. Nikde pak není řečeno, proč dívka vlastně neměla u sebe věneček, zdali třeba ráno zaspala, nebo jej například měla, ale někdo jí ho zlomyslně vzal.

V mírně erotickém duchu zde můžeme odhalit ještě další podtext. Význam bílého věnečku ke svatému přijímání je nejen slavnostní³, ale především jde o symbol panenské čistoty, která je v křesťanských společenstvích vysoce ceněna. Jestliže dívka nezaspala, mohl ji někdo věneček sundat, aby poukázal na její změněný stav. Tuto linii výkladu podporují rovněž zcela záměrně záběry na intimní partie hrdinů a celková charakteristika postav jako krásných mladých lidí. Také sama dynamika lidové písně může mít takové poselství.

9.6 Storyboard a výklad filmu



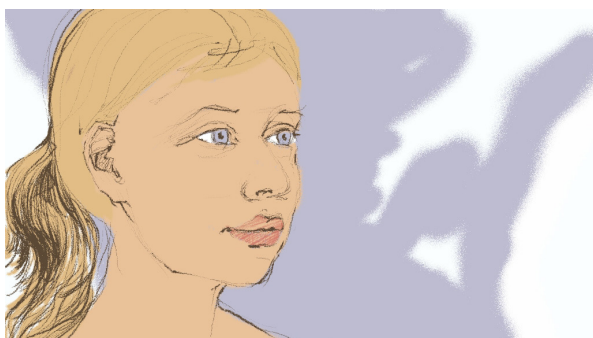
00:00:00



00:02:07

Do temperamentu skladby má diváka uvést první scéna s kamerou letící nízko nad polem spolu s figurou skákajícího koně. Kůň v nadsazených skocích naproti kameře je jednak reálným prvkem venkova předminulého století, jednak typickou figurou animovaného filmu, která poněkud porušuje fyzikální zákony. Hřebec vyjadřuje mužský princip a v souvislosti s příběhem hřích. Jeho prudkost je imponující, zvláště pokud si ji spojíme s pocitem volnosti, svobody, čerstvého vzduchu. Bleskový okamžik, na jaký se před kamerou mihne, je snad až příliš krátký, aby vynikla krása koní a jejich pohybu, ještě dvakrát se ale ve filmu objeví. Pole po dešti a vesnice v pozadí uvádějí do atmosféry venkova.

Trubače jsem odvodil přímo z instrumentace Mezihrý Bohuslavem Martinů. V místě, kde se zpívá „Na mšu svatů zvonijů“ předchází trubkové sólo ve stejné intonaci a rytmu. Trubka je dynamičtější nežli zvon a na lidské podvědomí má silnější působnost, protože tón vzniká mezi pevně semknutými rty, kdy vzduch pod velkým tlakem probublává skrz. Má tedy silně animální kvalitu. Naproti tomu tón zvonu je mnohem více chladný, až mystický. Zvon je více součástí křesťanského rituálu, který nabádá k pasivitě a pokoře. Trubka se používala naopak na bojištích a je spojována s odvahou, sebevědomím, podtrhuje umělcovu tvůrčí svobodu, alarmuje k výkonu, boji ale i k bujnému veselí – zvláště v kontextu s lidovou slavností.



00:03:20



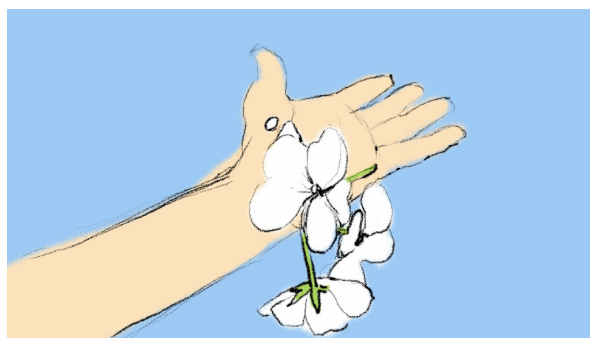
00:05:04

Trubače střídá děvče oznamující novinu o mši. Všimněme si ale dalšího záběru s interiérem zvonice kostela. Bosý chlapec ve splývavé dlouhé košili (patrně ministrant). Tahá za dlouhý lněný provaz, pletené lano, které je symbolem chudoby a odříkání. Vzpomeňme řád Sv. Františka z Assisi. Vertikalita strohé místnosti, která je ponořena do temnoty, se podobá se hluboké

studně, kde člověk je na dně a světlo (*naděje, spása*) daleko nahoře. Snaží se ke svému ideálu pozvednout, zažívá ovšem existenciální pocit bezmoci, viz například texty Sörena Kirkegärda.



00:07:17



00:10:10

V předchozím a následujícím záběru s dívkami, které se strojí ke mši, je atmosféra v přímém kontrastu se scénou ve zvonici. Holky krev a mlíko, zdravé, mladé a plné očekávání se nechystají pouze na svatě přijímání, ale zejména na to, že je uvidí celá vesnice a tamní mládenci. Kostel nebýval zdaleka jen místem modliteb, proseb, kontemplace, pokání a dalších od světa odvrácených aktivit. Býval především společenskou událostí. Slušelo se chodit v neděli do kostela a šlo o společenskou událost, při které někdo dával na odiv svou krásu a poctivost, jiný své bohatství a společenské postavení. V týdnu měla vesnice mnohem prozaičtější starosti a lidé se během náročné péče o pole a dobytek, domácnost, občas i o holý život vídali s výjimkou rodinných příslušníků jen minimálně. Je naprosto nesrovnatelné, kolik času současní, zvláště mladí lidé věnují komunikaci a jak málo bylo této aktivity dříve.

O symbolice mládencovi ruky jsem už psal dříve – byl to snad on, kdo vzal dívce věneček? Je zde však ještě jeden hlubší význam. Bílé květy mohou být nevinnými dívkami, mužská ruka je v dlani poválí a zase upustí. Nebo ještě šířeji jsou symbolem půvabné pomíjivosti.



00:12:06



00:13:02

Scéna s muži je rovněž výhradně o vitalitě. Chlapci se postrkávají, tančí, drží za ramena, vyšňoření předvádějí trochu z té silácké a bodré povahy. Na tuto tančící scénu navazuje již samo procesí směřující do kostela. Obecně vzato tyto scény přitakávají zdravému způsobu života prostých lidí, lidí, kteří mají ještě přirozené povědomí o přírodních procesech, protože od nich nejsou odděleni bariérou vyspělé průmyslové současnosti. Když chtějí udělat polívku, podříz-



00:15:13

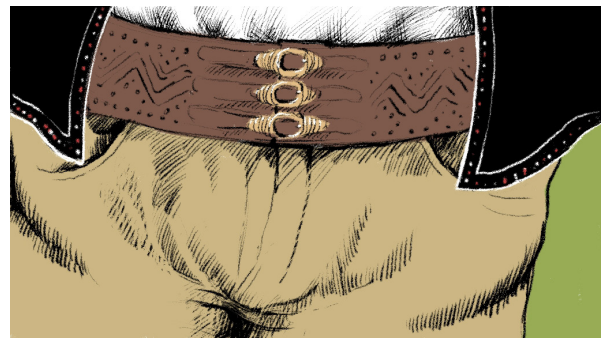


00:16:21

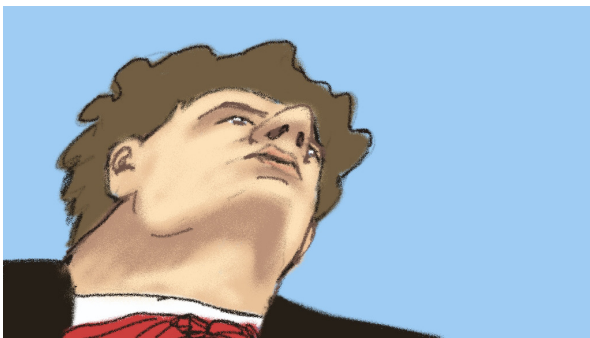
nou slepici. Krev vypustí do škopku, spaří ji horkou vodou a oškubají. Z prachového peří dělají příkrývky, z rohoviny dovedou uvařit lepidlo. Na nemoci jim stačí silný imunitní systém a když nepomohou ani bylinky, tak dají umírajícímu poslední pomazání.



00:18:03



00:18:16



00:19:01



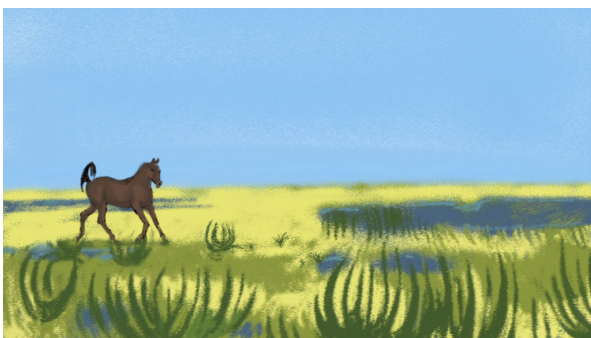
00:19:14



00:20:24

Detaily na pánské svršky a všeobecně krátké střihy na pestré množství podrobností jsem se naučil uplatňovat až zde. Animace je tak rychle pochopitelná díky kresebné stylizaci, že animovaný film musí mít větší spád.

„Jenom jedna nebyla...“ zpívá se v písni. Jedna z dívek si otevře branku a vbíhá do zahrady, její vlasy se nádherně vlní, jak běží, ale právě se dopouští marnivé chyby. Ostatní jsou spořádaně v kostele, ona ale chce mít svůj bílý věneček za každou cenu.



00:23:07



00:26:10

Následné scény jsou prostřídávány bezstarostným dováděním koníka v polích, jde samozřejmě o metaforu meškající dívky, zároveň se držím hudební předlohy. Na místech s koníky je vždy rytmická instrumentální hudební část bez zpěvu, která se ve skladbě průběžně opakuje a těsně před závěrem (*kompletní hudební předlohy*) ještě graduje.

Dívka mezitím dorazí ke keříku s bílými květy. V písni se hovoří o tom, že utrhla růžičku. Při studiu pramenů jsem ale nakonec zvolil keř, kterému se v našich končinách říká Nepravý jasmín, jeho správný název je však Pustoryl věncový (*Philadelphus pallidus*). Dívky na venkově totiž vytvářely své věnce ze všeho, co jen na lukách rostlo, což jsem se dočetl v knize Babička Boženy Němcové a Pustoryl, který je domovem v jižní Evropě, je na našem území hojně doložen už od 18. století. Keř nevyžaduje zvláštní péči a často roste ve volné přírodě, natožpak v zahradách.



00:30:19



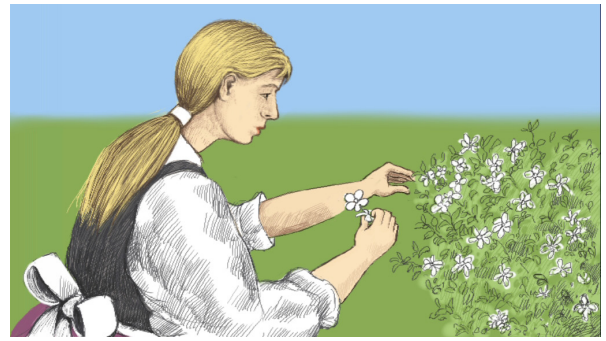
00:38:20

Keř růží jsem nepoužil záměrně, protože má trny a je velmi nepravděpodobné, že by z něho dívka dokázala při nedostatku času uvít celý věneček. Mínilme-li navíc divoce rotoucí růžový keř, pak by její věneček pravděpodobně vypadal poměrně chudě. Květy divokých růží i čerstvé velmi rychle opadávají, jsou nehomogenně zbarveny, a navíc do růžova. A pokud by dívka sáhla po šlechtěných růžích, musela by mít velmi specializovanou odrůdu s menšími květy a bez oněch pověstných centimetrových trnů, o které se ostatně popíchala i pohádková Růženka.

Scénu s vitím věnečku dramaticky střídá záběr do interiéru kostela na nedělní mši. Zde jsem učinil výraznou barevnou korekci v syté, hluboké modři. Tento barevný odstín je příjemný, kontemplativní, až mystický, v této konfrontaci na nás ale působí spíše stísnujícím dojmem neživého, odlidštěného prostředí. Centrální kompozice ještě podtrhuje stísněnou atmosféru, kněz a oltář jsou jednoznačným upozorněním, že něco není v pořádku.

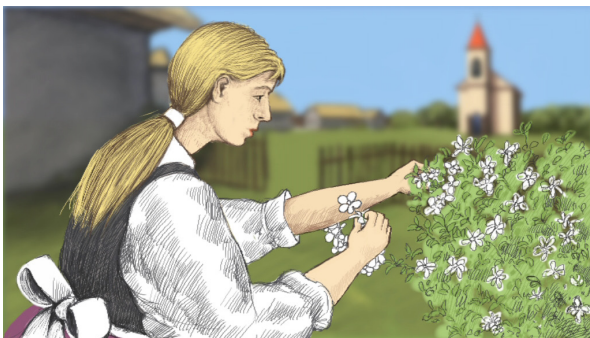


00:43:07



00:43:19

Ve dvou okamžicích v souladu s hudbou problikne i záběr na dábelsky vážnou tvář. Nevíme, kdo to je, ale že se nedívá vůbec přátelsky je nám jasné okamžitě. Několikeré opakování záběru vití věnce zde opět sleduje zpívání text.



00:52:12 // kostel 01:00:03



00:48:12



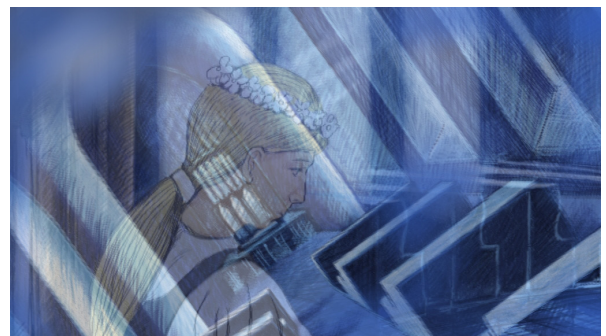
01:04:01



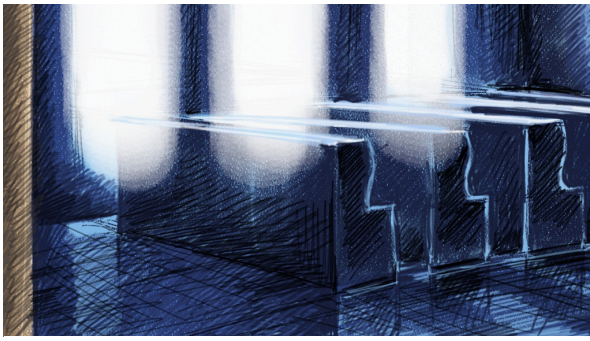
01:07:20

V momentě, kdy je věnec ve fázi magického třetího vínku (*vínek je jedna ovinutá květina*), je mše u konce, kněz ji uzavírá. Konfrontaci obou situací jsem zde provedl i prostorově. Kamera přeostří na kostel v pozadí a prudkým nájezdem zabere dveře do kostela. Prolne se scéna s knězem, jehož tvář není ani příliš přívětivá, ani sympatická.

Když konečně dívka příběhne s věnečkem na hlavě do kostela, najde jej už prázdný. Zatočí se jí hlava a poslední, co vnímá jsou tři štíhlá gotická okna, kterými do interiéru září smutně modro bílá denice.



01:08:03



01:10:12



01:11:10

Tuto část filmu jsem si pracovně nazval „Představy“, neboť zde původně reálné předměty morfují do poloreálných a nakonec ke zcela abstraktnímu závěru. První meta-prolnutí zářících oken dívce připomíná příčinu jejího selhání – tři nádherné hrozny bílých květů se před ní vystavují, jen je utrhnout. Náhle jako zlomyslná myšlenka, která se stává ihned skutkem, vyskočí na prostřední z nich řehavě červená opička. Zhoupne se z jednoho na druhý, když tu je náhle spoutána



01:11:19



01:13:16

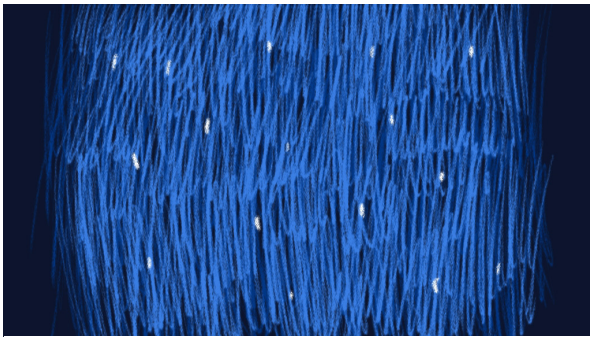
za krk řetězem a snese se na zem. Visící květy se rázem změní ve tři přísné světce, které dívku napomínají za to, co učinila. Opička na řetěze sedí u jedné z nich. Je to svatý Prokop, jehož atributem je právě d'áblík na řetězu, kdo dosud pochyboval o identitě opičky, má nyní jasno. Kamera v rytmickém střihu prostřídá hlavy všech tří světců. Po svatém Prokopovi svatý Václav a svatý Vojtěch jako nejací soudci zpívají se sborem: „Mšu svatů jsi zmeškala!“.

V delším záběru pak rozzářená červená hlava opičky, přiblblý úsměv, ale zároveň nepříjemný pohled prozrazují, že jediný, kdo právě těží ze situace, je ona. Ve filmu používám vícero podobných významových kontrastů, kdy apriori pozitivní objekt nese negativní poselství a naopak. Přemostěním do ryze abstraktní fáze filmu je pomyslné začmárání malého d'áblíka.

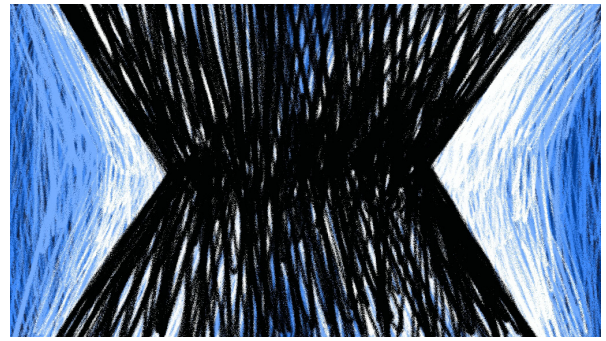


01:17:16



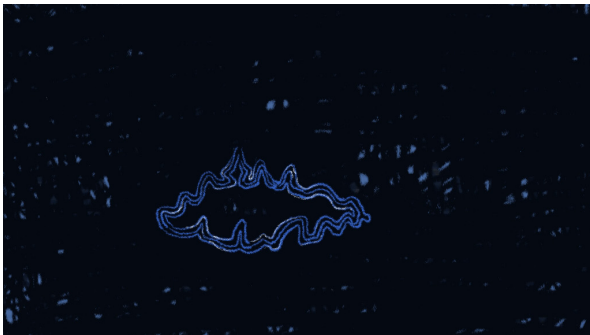


01:19:02

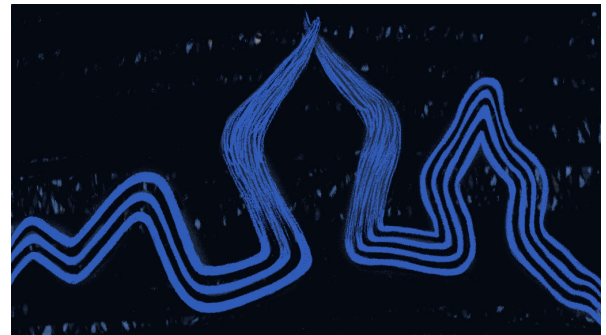


01:20:13

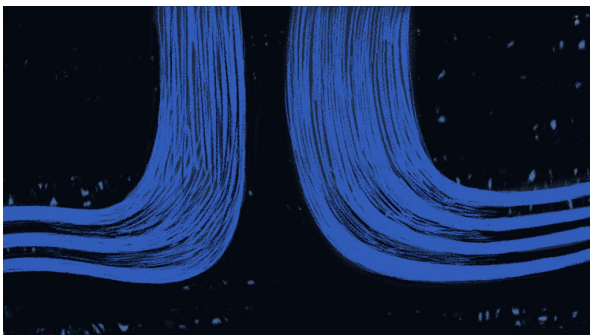
Scéna uvádějící do abstraktní fáze filmu je vlastně reálným začmáráním, tedy pomyslným zapuzením zlého, vypočítavého a škodolibého obličejce ďáblíka. Zrnící struktura se rozevře jako brána ve tvaru šipek určujících směr, kam pokračovat dále. V temnotě záhy spatříme nejasný křivolaký, rovněž modrý objekt (všechny závěrečné scény jsou již odstínech modrobílé a temně modré), který se přibližuje. Jde o zvlněný prstenec představující božskou substancí nobo světovou duši. Tato nehmotná vlnící se křivka se přiblíží a my prolétáme skrze ní až k poslednímu ohybu. Je nepřiměřeně dlouhý, takže boky oblouku se nějakou chvíli jako koleje chvějí po stranách podél letu. Pak se objeví hrot oblouku. Jako bychom byli zpět v kostele, nebo před jakousi důležitou branou.



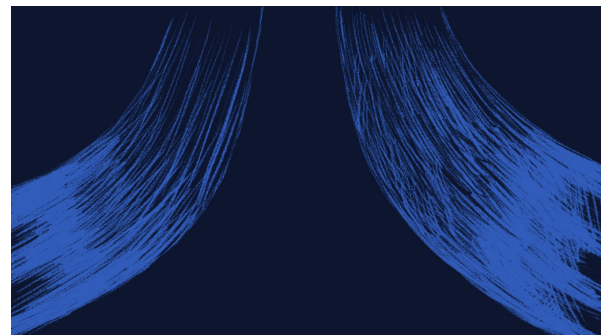
01:22:03



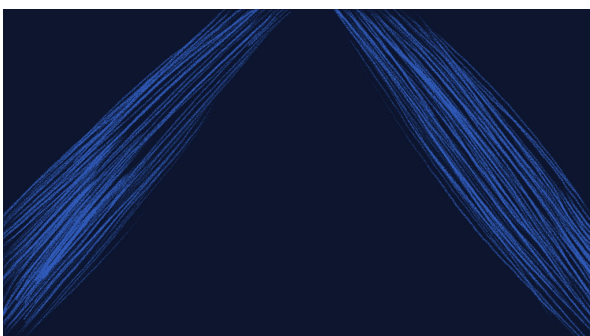
01:23:23



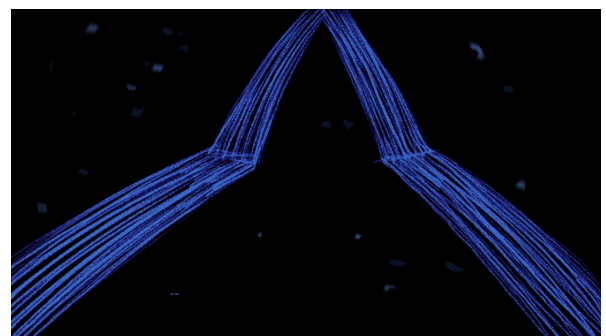
01:24:13



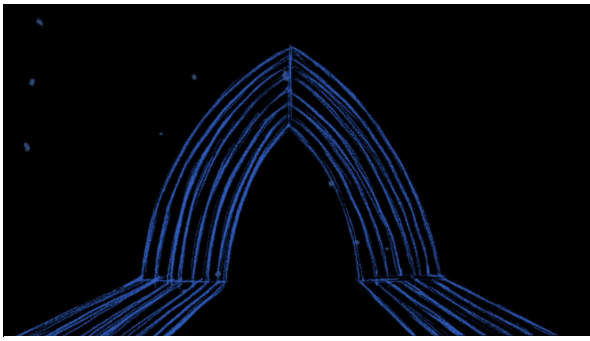
01:24:16



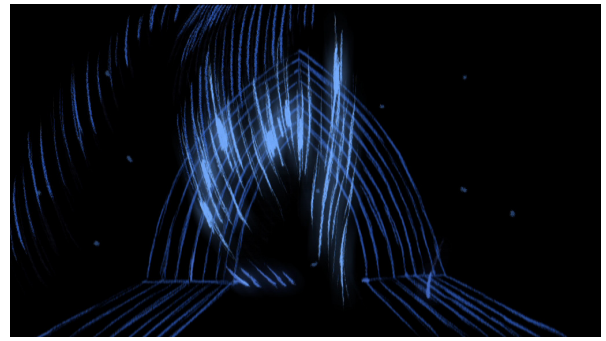
01:24:24



01:25:12

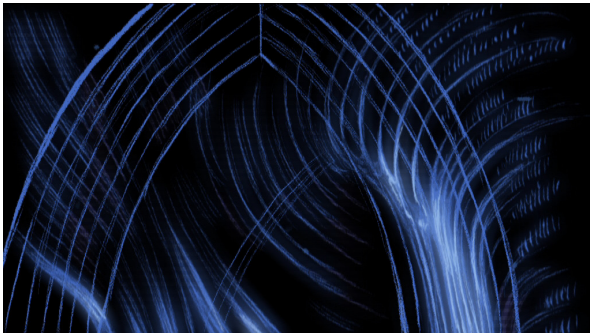


01:25:22

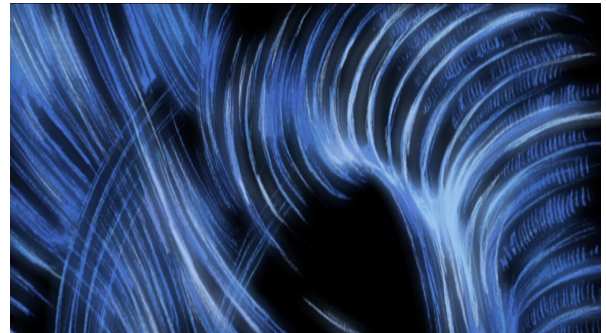


01:26:23

Tichá brána s čímsi podobným polární záři, před kterou se na kratičký okamžik v polevení brutálně pastózního orchestráního tuti zastavíme, je souměrná a přísná jako sám řád. Kamera se opět vydává na cestu, jako by se už zorientovala, před kterou že bránou to stojí. Orchester se ale

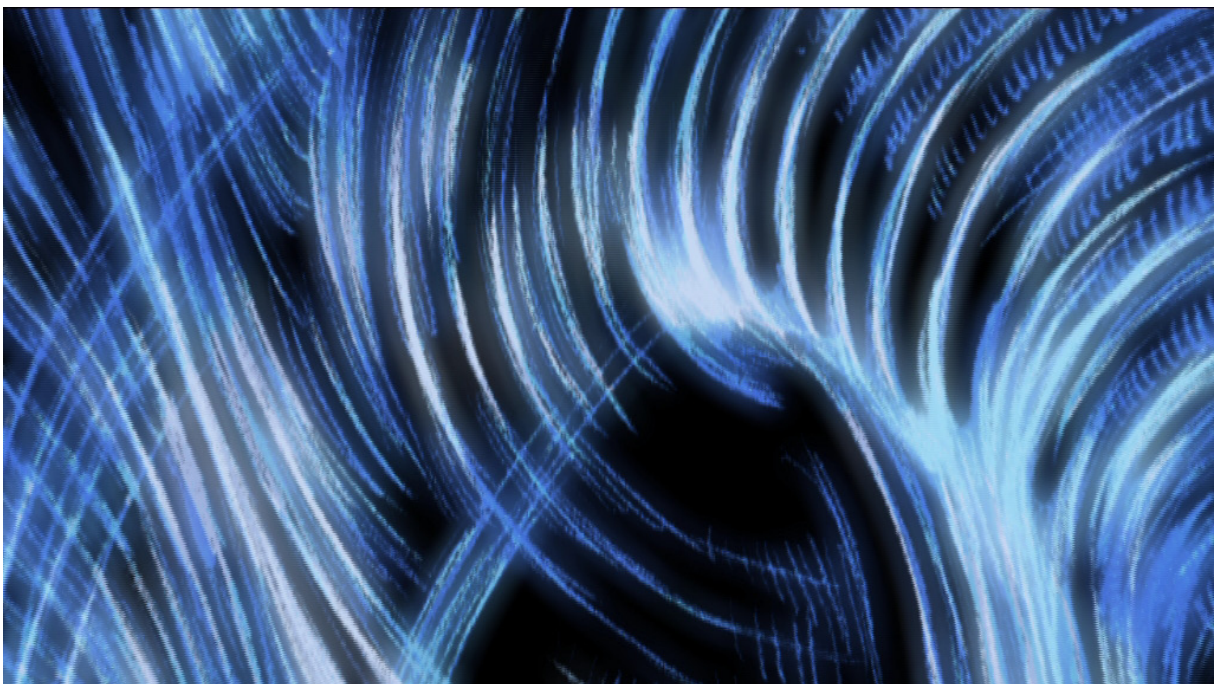


01:28:14



01:29:03 – (1:33:06 total time)

neúprosně rozburácí dál a brána se před našima očima promění ve zmeť proudícího světla, jako by nás vskutku nechtěla nikam vpustit. Tím film končí. Symbolika tohoto záběru není třeba vysvětlovat, přestože vlastně není zcela jisté, zdali zůstala, nebo nezůstala zavřená. To je však záměr. Konec je tedy otevřený, zatímco brána možná zavřená.



9.7 Závěr

Jestliže porovnáám práci původní a tuto opravenou, pak nejenže musím dát za pravdu svým pedagogům ohledně jejich doporučení, nadto musím také konstatovat, že mám sám úplně jiný, lepší pocit z dokončené práce. Ponechám raději stranou nepříjemné okolnosti, za jakých jsem od pedagogů opožděně konzultaci získal a raději vyjádřím naději, že se najde sponzor, který mi zaplatí čas na realizaci celého příběhu v původním rozsahu. Tato varianta je sice viditelně kompletní a prezentovatelná, ale pro dětskou duši mé dcerky Vandy v něm chybí trochu těch pohádkových čertů, sám ďábel na koni, který dívku unese do pekla a sklenice vína, po které dívka shoří modrým plamenem. Mě zase schází ona scéna s nešťastnou dívkou v pekle, zpívající památnou větu: „Kdo je tady z Moravy, aj kdo je tady z Moravy...“. Připomíná mi totiž mou milovanou moravskou ženu Simonu, které bych dílo velice rád dedikoval.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY 2

- [2] Fairs Marcus, Design 21. století, Slovart, Praha 2007, ISBN 978-80-7209-970-2
- [2] Mráz Bohumil, Dějiny výtvarné kultury 4, IDEA SERVIS, konsorcium, Praha 2002, ISBN 80-85970-32-5
- [3] Bible, překlad 21. století, BIBLION, o. s., 2009, ISBN 978-80-87282-00-7