

ODMĚNA

Dokumentace průběhu a přípravy bakalářské práce a rešerše

Martin Kukul

Bakalářská práce
2013


 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

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 11.12. 2017

MARTIN KUKAL 
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 nevydávajíc 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 nejmeně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce požít na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

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

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, u které 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. Ústanovení § 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 výdělků jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložil, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlíží ke vyšší výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

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

Seznam odborné literatury:

0015-1068 Animovaný film – úvod do scenáristiky animovaného filmu, Dutka Edgar, ISBN 80-85883-94-5, Akademie múzických umění Praha 2002
Minimum z dějin světové animace, Dutka Edgar, AMU Praha 2004, ISBN 80-7331-012-0 160
Animation Now! Anima Mundi, editor: Wiedemann Julius, Taschen 2004, ISBN 3-8228-2588-3
Timing for animation, Whitaker Herold, Halas John, Focal Press, ISBN 0240517148
The Animator's Survival Kit Williams Richard, 1999
The Human Figure in Motion, Animals in Motion Eadweard Muybridge, www.amazon.com

Vedoucí bakalářské práce: doc. ak. mal. Michal Zeman
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: 3. prosince 2012
Termín odevzdání bakalářské práce: 17. května 2013

Ve Zlíně dne 3. prosince 2012

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
ředitelka



MgA. Libor Nemeškal
ředitel ústavu

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2012/2013

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Martin KUKAL**
Osobní číslo: **K09289**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše
2. Praktická část:
Odměna – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

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

2. Praktická část:

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

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

2) 1x 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.

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně s použitím odborné literatury a pramenů uvedených v seznamu literatury.

Ve Zlíně dne 13. 5. 2013

Martin Kukul

*V čase kdy život je v polou své pouti.
Jsem zabloudil, kolem byl černý les,
já z pravé cesty zabředl v houšť proutí*

Dante Alighieri, Peklo, Zpěv první

Na počátku bylo slovo a ty jsi němý jako ryba

Andrej Tarkovskij, Offret

*Tamti mají všeho dost
jen já jak bych se všeho zbavil všechno ztratil
mám duši idiota
tupou tupou hlavu
a tamti všichni přímo svítí
jediný já mám v hlavě tmu
a tamti všichni čilí zvidají
jen mě je trudno těžko
Tak zmítán a smýkán
tak jako na moři
nahoru dolů dolů a nahoru
jak bych se neměl čeho chytit
a tamti všichni mají k čemu být
jen já jsem hloupý a k ničemu
Já jediný jsem jiný
dávaje přednost té krmí
kterou skýtá matka*

Lao-C, KNIHA MLČENÍ Texty staré Číny

Noc byla ledová a patřila k těm dlouhým

Sjón, Syn stínu

Zimní sonet

*V sněhu a mrazu mění se mé slzy
v ledové perly, v krystal jinovatky
a ve vlasech mi způsobuje zmatky
severák, ostrý, skučící a drzý.*

*Ten můj spor s Bohem, ten mě trochu mrzí.
Moci tak tiše padnout k nohám matky!
Můj otčenáš zněl marně, tichý, krátký.
V ledové perly mění se mé slzy.*

*Kdo chtěl by dbát na lidi mého typu?
Zaběhl jsem se s toulavými psy.
Hledal jsem smrt – a nic. Co ještě chci?*

*Slepý a bídný, jenom zuby skřípu.
Ty, pýcho vagabunda, kde teď jsi?
Zaběhl jsem se s toulavými psy...*

Hugo Sonka Sonnenschein, Zaběhl jsem se s toulavými psy

Obsah

ODMĚNA	1
Obsah	9
Abstrakt.....	10
Abstract	10
1. Úvod	1
1.1. PROTOGENEZE NÁMĚTU ODMĚNY	2
1.1.1. Pokušení sv. Antonína[1].....	2
1.1.2. Jak nemluvně snědlo své rodiče[2]	3
1.1.3. Jezerní příšera[4].....	6
2. TEORETICKÁ ČÁST	8
2.1. TÉMA	9
2.2. NÁMĚT	9
2.3. MOTIVY	11
2.3.1. Jídlo, odměna	11
2.3.2. Zpěv vyvolávající Velkou rybu	12
2.3.3. Tabu a strach z jeho prolomení.....	12
2.4. INSPIRAČNÍ ZDROJE.....	16
2.4.1. Béla Tarr, László Krásznahorkai a Andrej Tarkovskij	16
2.4.2. YuriNorstein, Pohádka pohádek, Ježek v mlze, Plášt(segmenty).....	20
2.4.3. Holandské žánrové malířství a Adriaen van Ostade.....	21
2.4.4. Rypouš sloní	24
2.4.5. Orfeus a Eurydiké	24
3. PRAKTICKÁ ČÁST	25
3.1. OD NÁMĚTU K ANIMACI A VÝSLEDNĚMU FILMU	26
3.1.1. Pár slov k výtvarnému řešení	28
4. ZÁVĚR	30
PODĚKOVÁNÍ.....	31
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	32
SEZNAM OBRÁZKŮ	33
SEZNAM PŘÍLOH.....	34
SCÉNÁŘ.....	35
TECHNICKÝ SCÉNÁŘ.....	36
UKÁZKY Z BAKALÁŘSKÉHO FILMU.....	56

Abstrakt

Bakalářská práce se věnuje popisu přípravy a realizace bakalářského kresleného animovaného filmu „Odměna“. Příběhu mnicha, jenž bilancuje službu bohu a život, který kvůli ní opustil.

Abstract

Theoretical part of Bachelor thesis deals with processing making a short animated movie called „The Reward“. The story about monk who is thinking on his serve God and life which he disclaimed.

1. Úvod

Hluboce jsem toužil vytvořit vlastní svět, který mě posedl a předvést jej co nejvíce věrně a upřímně. Celý film vznikl puzený touhou vytvořit a pochopit obrazy jenž sám vídám a pamatuji si z vlastních lucidních projekcí. Když jsem jej kreslil, slyšel jsem dech a těžké kroky ve sněhu, cítil syrové maso v míse na stole, viděl jsem vycházet a zapadat slunce za skalami za jezerem. Chodil jsem krajinou společně s Bjarghusem a psem. Byl jsem pozorným a také pokorným a tichým pozorovatelem.

Pokusil jsem se zpodobnit výsek ze života. Jeden den Bjarghuse a psa. Tento den, podobně jako den každého z nás, obsahuje v sobě střípky z prožitého života. Na nich je krásné to, že každý jeden vypovídá něco o tvaru, charakteru, výplni, zdobení či periodizaci celého rozbitého předmětu. Tvar jednoho střepu je ohraničen místem kde začíná druhý, všechny tvoří jeden ucelený příběh. Jeden tvar. Ale čím více jich najdeme, tím větší kus pravdy známe.

Já znám příběh celý. To je moje výsadní právo. Vám však předkládám jen ty malé kousíčky, jen několik dílků. Mezi nimi ale vzniká něco velmi působivého, prostor pro vaše sny.

1.1. PROTOGENEZE NÁMĚTU ODMĚNY

*Jak octl jsem se v lese, nevím sám,
šel jsem jak v snách, jen nejasně jsem tušil,
že mimo pravou cestu klopýtám*

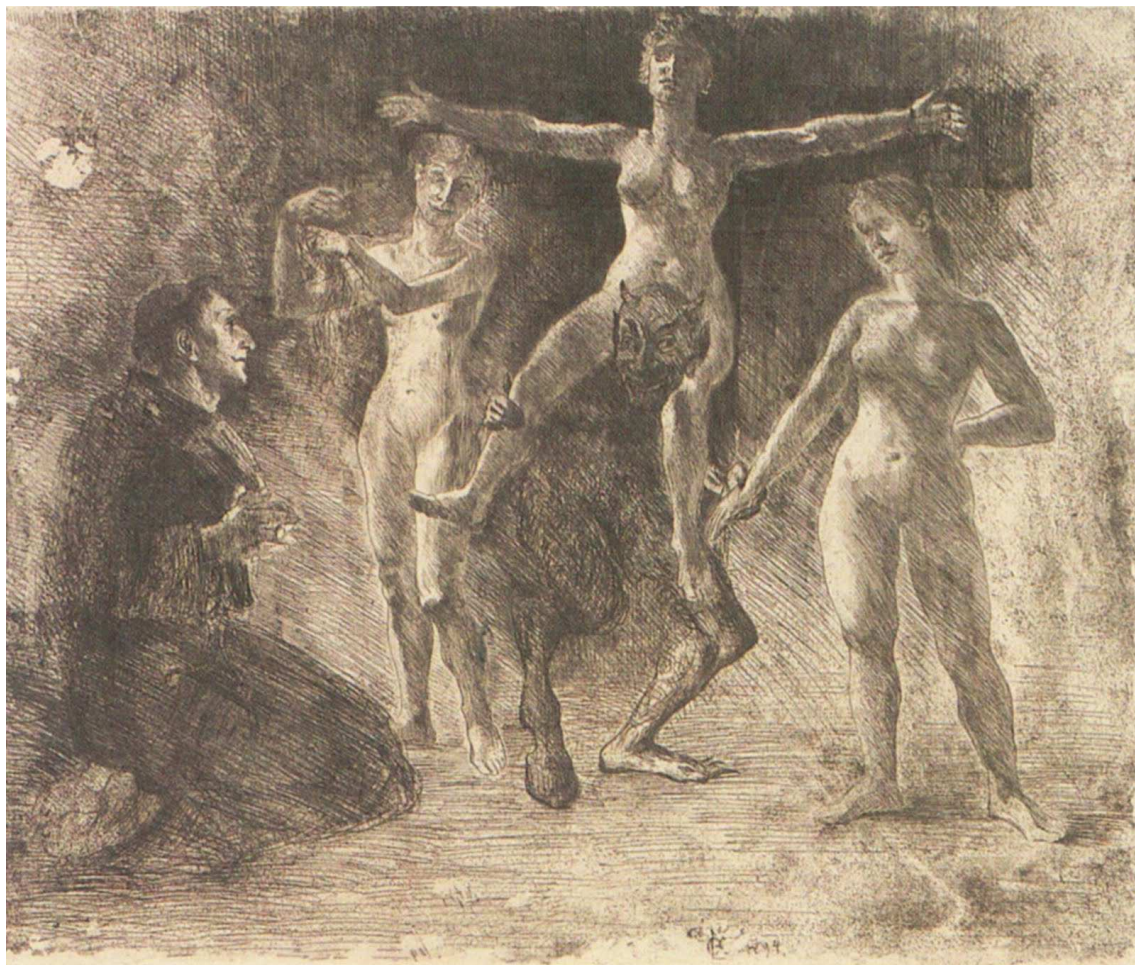
Dante Alighieri, Peklo, Zpěv První

V této části se zabírám výčtem hlavních témat, kterými jsem se zabýval v období od léta 2011-2012. Tedy do doby před tím, než jsem začal pracovat na Odměně. Náměty uvádím proto, že je mezi nimi a výsledným filmem jistá paralela, svérázným způsobem se vtiskly a propletly se tkanivem příběhu o Odměně a považuji je tedy za důležitou etapu protogeneze (klíčení) celého filmu.

1.1.1. Pokušení sv. Antonína[1]

Téměř před dvěma lety jsem chtěl nakreslit film o sv. Antonínovi. Zpracovat příběh mladého muže, jenž na popud Hlasu, který nikdo jiný neslyšel, opustil svou rodinu, vzdal se všeho, co mu pozemský život nabízel a oddal se askezi na poušti. Střežil oheň. Každý večer se obával příchodu hyen toho, že zemře hlady či vyčerpáním. Někdy měl dojem, že Hlas, kterému se odevzdal, je jen šálení... V pustině jej dohnala minulost a nemohl zapomenout, koho opustil a o co se připravil. V noci jej navštěvovaly představy žen a hojné tabule jídla. Jako muže, jenž žil v hlubokém středověku a byl nevzdělaný, strašily jej chiméry, draci a ďáblové. Nakonec však vytrval. Porozuměl a našel Boha, kterého hledal.

Tento námět byl pro mě obrovskou výzvou, ale ztroskotal jsem po dvou měsících práce na scénáři a výtvarných návrzích. Bylo to poprvé, co jsem si musel říct, že na toto téma ještě nenadešel čas.



Obr. 1. Pokušení svatého Antonína, Lovis Corinth, 1894

1.1.2. Jak nemluvně snědlo své rodiče[2]

Dalším příběhem, kterým jsem se vážně zabýval, byl původní Inuitský příběh o děvčátku, které potrestalo svou nevhodnou rodinu a vesnici tím, že jí sežralo.

Byla to jakási, byť syrovější, alternativa formy českého Otesánka. V mýtu figurovalo několik podobným motivů. Např. po rozpárání pupku plného obětí, vyskákali všichni zvesela ven stejně jako u Otesánka. Jednalo se taktéž o malé dítě, taktéž se oběti pojídaly postupně, dle zákrutů cesty, zdánlivá nenasytnost dítěte, fyzický růst atd.

Zajímavý motiv byl ale ten, že děvčátko pojídalo své blízké vlastně za trest. Velmi pudově, zvířecky ale z absence lásky, péče a pochopení.

Naživu totiž nechalo jen děvečku, která se o ni starala a chovala ji, když plakala. Ta ji následně zabila a rozpárala, čímž vysvobodila vesničany.

Další motiv, který mě v příběhu upoutal, byl ten, že lačné děvčátko skutečně své oběti pojídalo. V předloze bylo líčeno, jak holčička mlaskala, když chroupala psa a byla to krvavá scéna. Pes ji totiž přehlížel stejně okázale jako matka, která přišla na řadu hned za ním. Přesto však po otevření dívčinych obrovitých útroby byli všichni na živu a v nejlepší rozpoložení. V jejím břichu se tedy muselo něco dít. Muselo zde docházet k regeneraci. Její útroby téměř jako by simulovaly lůno. Následná exhumace pak zrození. (Inuité ostatně měli představu fyzické bohyně plodnosti, coby dlouhovlasé obryně neustále obtěžkané a rodící děti, přebývala v noře jako vlk.) Možná že děvečka, jež požíračku rozpárala, přerušila proces, který mohl vést k nápravě zlých lidí. Nějakému druhu obrození.

Toto mě velmi oslovilo. Tehdy jsem si však neuvědomil, že celá věc tak skvěle funguje právě díky tomu, že není doslovná a je tolik kouzelná díky původní logice a syrovému agresivnímu akcentu a zálibě v morbiditách původních grónských obyvatel. Například kauzalita toho, že děvčátko s pojídáním vůbec začalo, není ničím zjevným podnícena. Mohl jsem snad jen spekulovat nad tím, že ignorace a neláska ostatní rodiny dovršila hranici a pomyslná číše hněvu přetekla. Ale podobných patologických jevů a surovostí jsou národní příběhy většiny národů, tím spíše těch severněji a východněji položených (a snad všech národů přírodních) doslova přeplněny. Zároveň v sobě však nesou jistou kouzelnou poetiku. Náhled jiné kultury a kauzality. Jiná poučení.

„Například v Číně jsem si uvědomil jednu velice důležitou věc. My v Evropě, ať už v západní, ve východní nebo ve střední Evropě, jsme vyrostli s tím, že existují základní pravdy, obecná, generativní tvrzení o tom, co je svět a co je vesmír. Když jsem v Číně mluvil s lidmi, vyprávěli mi, že i oni mají své velké pravdy o světě, svou filozofii vesmíru, kultury, umění... A překvapující právě bylo, že tyto dva světy, tyto dva vesmíry se jeden druhému vůbec nepodobají. Tam jsem byl nucen pochopit, že existují různé pravdy a různá hlediska, což sice zní velice prostě, ale mě to opravdu vyrazilo dech...“ (László Krásznahorkai v rozhovoru se Simonou Kolmanovou, kulturní čtrnáctidenník A2, č 5, 4. 3. 2009) [3]

To však vidím až s odstupem času. V jednoduchosti a autenticitě je opravdu krása a pravda.



Obr. 2. Inuitská rodina, Edward S Curtis, kol. 1899

Tehdy jsem však Inuitskou legendu počal přetvářet a mutovat do příběhu, který začal připomínat podivného krysaře. Přetékal symboly a pohrával si s křesťanským pojetím mesiáše. V tomto případě pomazané holčičky, která nepříčetným bujením mé představivosti přetvořila se v bytost, která vyrůstá v rodině, jež ji udržuje v nevědomosti vlastního svatého, byť hrůzného úkolu. Aby ji ulehčila krátký život, který ji čeká. Každým dnem děvčátko narůstá bujením hříchu a zlobou lidí z vedlejší vesnice.

Ve chvíli, kdy ve městě (před kterým je držena v ústraní, aby nekonala svůj úkol dříve, než nadejde jeho čas) zhasne poslední jiskřička dobra, děvčátko uteče z domu a ze zahrady, která jí byla vězením. Vejde do vesnice a nechá se hříchem znetvořenými lidmi sežrat. Tím, že nechá své svaté maso projít jejich nečistými těly, je purifikuje od hříchu a sama zmizí.

Objeví se až ve chvíli, kdy se lidé znovu dopustí prvního hříchu. To se pak téměř jako normální dítě narodí znovu své minulé matce. Celý koloběh se opakuje do nekonečna.

„...je potřeba si uvědomit, že čas je prázdný- je to nekonečná a celistvá dimenze, v níž se vše stále opakuje...“ (BélaTarr) [3]

Hnilobného bujení, zkázy, ohňů, trápení, pojídání lidí lidmi. Obrazy bídy, která se rozrůstala ve městě. Obrazy neustále narůstajícího děťátka. Hluchých a slepých nekonečně chmurných pohledů otce do zahrady, která pro něj byla jak znamením krásy a jediné radosti jeho holčičky, tak neustálou připomínkou toho, před čím nejvyšší stromy zahrady děvčátko chrání.

I tento námět jsem nakonec vzdal. Uvědomil jsem si, že se nechci další měsíce zabývat temnotou, melancholií, bídou a hnusem aniž bych musel.

Bydleli jsme tou dobou v maličkém pokojíčku, kde byla lezavá zima i v létě, v rozích nezadržitelně kvetla plíseň a nekonečně malé okno nedokázalo svým bledým světýlkem udržet na živu ani jedinou pokojovou rostlinu. Neviděl jsem než tmu kolem sebe...

1.1.3. Jezerní příšera[4]

Poté nastalo nové období. Za den jsem napsal nový scénář a odevzdal jej i s výtvarnými návrhy.

Vybral jsem si Islandskou báchorku o dobráckém „chlapákoví“, který je velmi chudý, ale pomáhá každému, co může. Za odměnu dostane od statkáře velikou kýtu, aby si o Vánocích pochutnal. Když se s ní večer vrací přes zamrzlé jezero domů, prolomí se za ním skrze led hrozivá příšera a začne jej stíhat. Vyděšený mužský kýtu zahodí a příšera si na ní pochutná. Dalšího dne se chudý dobrák zastaví za statkářem a celou tu hrůzu mu převypráví. Statkář je z jeho příběhu natolik pobavený, že mu dá kýtu novou a pošle jej domů. Dobrák vkročí opětovně na zamrzlou hladinu jezera.

Tento příběh jsem odevzdal jako námět a věděl jsem, že se s ním nedovedu sžít. Je to hezký příběh o morálních hodnotách, veselý a rytmický. Byl by prodchnut množstvím rázovitých postav. Byl by animačně lákavý, ale příběh nebyl můj a nemohl jsem se s

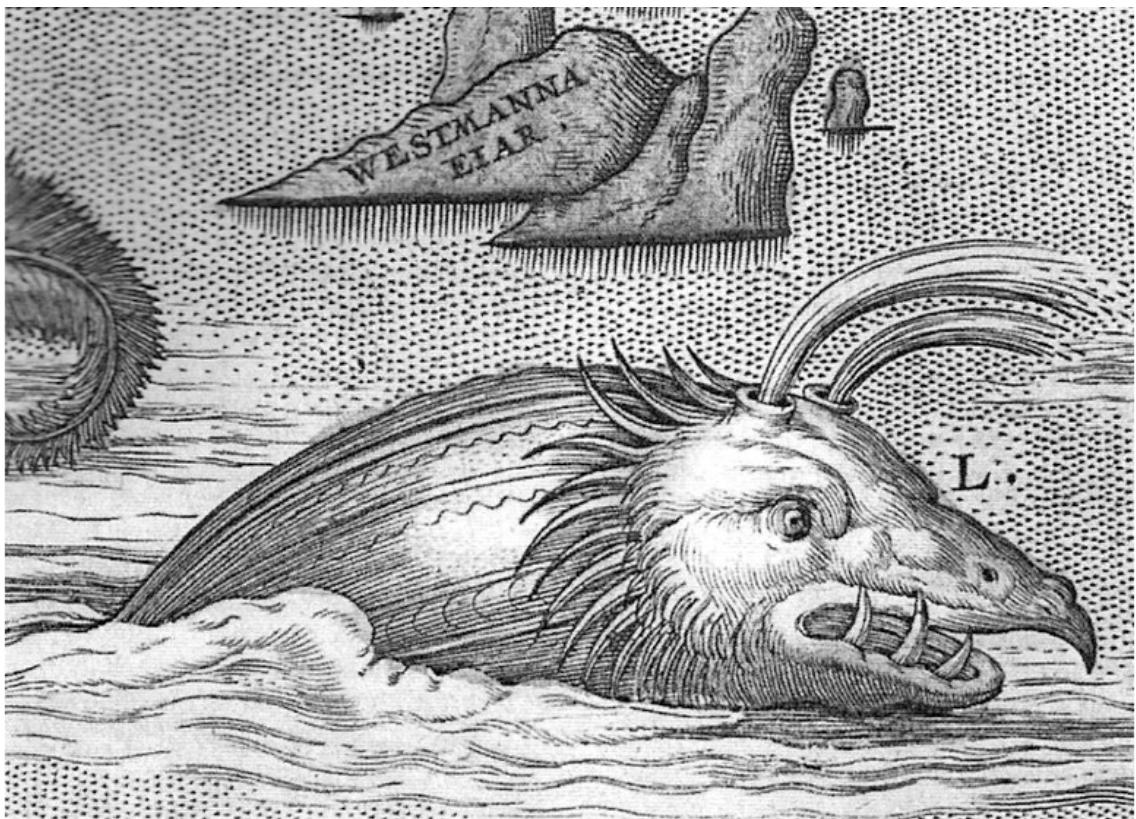
ním srovnat. Byl příliš rozverný. A nepracoval s psychologií postav tím způsobem, jaký jsem potřeboval.

Udělal jsem ale přesto několik návrhů a začal rychle animovat. Zanedlouho jsem ale pochopil, že tento film prostě dělat nechci. Zase jsem se zasekl. Tímto krokem jsem se odsoudil k prodloužení studia III. ročníku na další jeden rok. Dal jsem tak však sobě jedinečnou možnost vytvořit film dle mých představ.

Měl jsem poprvé možnost využít koncentrovaný čas a investovat jej do práce na novém filmu. Nebyl jsem rozptylovaný přípravou do jiných předmětů a mou jedinou povinností zůstalo vytvořit bakalářský film.

S Adélou, mou půvabnou milou a několika přáteli, jsme se přestěhovali na místo s velikým oknem a přísunem světla i za deštivých dní. Uzavřel jsem se ve světě svých představ a kreslil, četl, psal a přemýšlel. Obrnil se vírou, že tentokrát to dokážu.

Byl konec léta 2012 a papíry jsem plnil kresbami příběhu o Odměně.



Obr. 3. Rytina, autor neznámý

2. TEORETICKÁ ČÁST

2.1. TÉMA

Sonda do duše člověka, jenž je konfrontován se svou minulostí. Pobožnost.

2.2. NÁMĚT

Prvotním impulzem pro příběh Odměna, byla série představ. Několik pohyblivých obrazů, mezi které jsem později doplnil souvislosti a vytvořil tak legendu celého vyprávění.

Výjev muže kráčejícího sněžnou pustinou, nad zamrzlou krustou se míhá ledový prach a mlha. Muž je obrovitý, zahalený v mohutný kabátec či mnišskou sutanu. Za ním se sněhem odevzdaně a sveřepě táhne pes. Pes, který je mu velmi podobný, má téměř lidské rysy ve tváři. Na stole stojí modly. Hliněné nebo dřevěné humanoidní figury podivným způsobem propojené s rybami. Hru světla a stínu uvnitř chatrče a praskající oheň v krbu. Nadýmající se měch na čele mnicha, když seděl a zpíval, troubil a kvílel, přivolávající božstvo z oblak.

Na počátku byly jen pocity (věděl jsem, že ve filmu půjde o vykreslení prožitků postav-pokory, bázně, strachu, odhodlání a dalších) a tyto snové vidiny.

Bjarghus a pes. Dvě podivně melancholické postavy pohybující se zamrzlou pustinou, spříznění sudbou, sdílí samotu vytržení z minulosti, podnikají stejnou pouť za Velkou rybou, žijí pod stejnou střechou a živí se tím samým pokrmem, oba v jistém smyslu uvěznění.

Celý námět mě vedl k hlubším úvahám týkajícím se duchovního odříkání, života blízko přírody, meditaci, kontemplaci, životu v tichu a odlehlosti. Hodnot mezi životem fyzickým a duchovním. Znovu jsem zjistil, že jsem se přiblížil k tématu sv. Antonína.

Když jsem si představil pouť Bjarghuse na horu, kde vyvolává boha. Respektive bohyni hojnosti, života a plodnosti, jak mi za nedlouho došlo, viděl jsem, že jediné tabu, které jej může pokoušet je nějaká hranice území. Pochopil jsem, že mnich je vázaný jakousi přísahou, že nesmí opustit místo, kde se nachází.

Jeho životní prostor byl vymezen cestou na obřadní horu, kde se setkává s božstvem a je za svou věrnost odměněn magickou rybou, kterou obrovitá bohyně rodí. Touto rybou, se pak Bjarghus živí tak dlouho, dokud nenadejde čas nového výstupu na horu.

Místo, které jej láká, či pokouší, tabuizovaná krajina, začínala vysokými jehlancovitými horami. Za nimi se skrývá Bjarghova minulost a tedy důvod k pokušení.

Tímto byly ustanoveny a položeny základní kameny celého příběhu, bylo vymezeno napětí (hora, skály, bohyně, minulost) i téma (náboženská služba, pokušení vrátit se k rodině). Byly naznačeny původci strachu, (nedodržení tabu) místo pro tichou modlitbu a spánek, místo, kde odpočívají sny a toužebné představy (chatrč).

2.3. MOTIVY

V animovaném filmu Odměna se objevuje mnoho různých a vzájemně provázaných motivů. Ty důležitější zde podrobněji rozvedu.

2.3.1. Jídlo, odměna

Rituál jídla je propojený s modlitbou, která mu předchází. Demonstruje poděkování za dary. Za odměnu v podobě píce, chleba, kukuřice, masa apod.

Bjarghus pojídá rybí maso z mísy, dostává od boha přímo. Rybí maso je to tedy zároveň jakási mana, boží dar „Z nebeských výšin vám sešlu chléb jako déšť“ (Ex, 16,4) zároveň však i tělo boha, bohyně samotné. Neboť darovaná ryba se z jejího obrovitého těla fyzicky oddělí.

Samotný rituál pojídání je tedy srovnatelný s rituálem tzv. Pojídání boha známého např. u Aztéků.

Z hmoty z řepných semen, pražené kukuřice a medu uhněti modlu boha Huitzilopochtli (hlavního boha Aztéků, tzv. Kouzelníka, který zvrací slunce), jeho postavu rituálně oživil a rozlámali jej na kusy. Některé jeho části pojmenovali kostmi a jiné masem. Následně díly rozdělili a snědli. Tento rituál se pořádal dvakrát do roka, jako poděkování za úrodu a jako modlitba za tu příští. Věřili též, že síla a moc boha, kterého snědli, tímto vstoupí i do nich. Celý rituál byl ukončován udobřováním si Huitzilopochtliho tím, že zalévali půdu krví lidských obětí.

V tomto jsem našel částečnou paralelu s darem Velké ryby, neboť i Bjarghus po snědení masa znovu nabývá sílu a mládí a stejně tak pro něj symbolizuje ryba nejvyššího boha, v tomto případě spojeného s pomyslnou úrodou. Jediným masem, zdrojem látek potřebných k životu. Udobřování si Velké ryby u Bjarghuse v tomto případě probíhá modlitbami a životem v odříkání, který jí odevzdal, vykupuje sebe i strastiplnou a náročnou cestou na vrchol hory. Na místo, kde je přímo konfrontován s životem, kterého se vzdal v podobě skal a tabu s nimi spojeným. To je myslím pro Velkou rybu tím nejdůležitějším momentem, kdy pokaždé znovu pokoušený Bjarghus pokušení odolá a požádá tedy bohyni o odměnu.

2.3.2. Zpěv vyvolávající Velkou rybu

S úrodou a jejím přivoláváním (tzv. Zpěvy ženců) souvisí zase další motiv, Bjarghův zpěv, kterým Velkou rybu přivolává. Je to táhlá tklivá melodie. Volání o pomoc. Volání o odměnu, za uctívou službu, za to, že obětoval vlastní život, aby byl božím vazalem. Je to pokorné volání o boží zázrak zjevení a vydání úrody. Dar, díky kterému může dál sloužit stejně věrně a poctivě a nezemře hlady ani vysílením.

Velká ryba mu tedy odměnu vydá a Bjarghus ji v chatrči obřadně a náležitě po dobu, která je daná, pojídá. Dělí se také se psem a odkládá lůj z rybího tuku do svítilny. Zázračné maso jej regeneruje a sytí.

Podobné zpěvy jsou známé napříč celou zemí. Jednalo se o naříkavé zpěvy nad sklizní obilí. Ženci zde vyvolávaly ducha, boha obilí aby se na příští rok znovu vrátil. Věřili totiž, že s posečenými klasy i on umírá. (Starověký Egypt, Malajsie, Rusko, západní Asie, Fénicieatd.).

2.3.3. Tabu a strach z jeho prolomení

Ve chvíli, kdy se Bjarghus ocitá na hoře, mizí všechny motivy spojené s vnějším světem. Mizí hučení větru a vzdálené ozvěny přítomnosti Velké ryby, mizí pes a sníh a Bjarghus vidí jen skály a pak už jen skrze ně. Poté bloudí a přichází zpět ke své rodině.

To, že je toto místo tabuizované, odbožštěné zjišťujeme tím, že se diametrálně liší od místa, kam Velká ryba patří. Od místa, kde jsou její modly, chlad, sníh, jezero, Bjarghus a pes. Znamky toho, že je místo, kde čeká Bjarghova žena a dcera špatné, nebo že jeho navštěvování Velká ryba neschvaluje, pozorujeme na reakcích psa. Ten se snaží Bjarghuse od představ cesty a tedy i nebezpečí, že by se na ni vydal a nepřivolal tak Velkou rybu zastavit. Strká jej ve směru místa obřadu a doprovází jej až k němu samotnému.

Pes je zosobněním čtyřnožce, který jde po správné cestě, zároveň je však jen psem a není mu tudíž dána možnost stejně dobře uctívat bohyni ani jí sloužit či ji přivolávat.

„Odloučit tyto osoby od ostatního světa, tak aby je hrozící duchovní nebezpečí ani nedostihlo, ani se z nich nešířilo, to je smyslem tabu, která musí zachovávat. Tato tabu působí takřkajíc jako elektrické izolátory chránící duchovní sílu, jíž jsou tyto lidé nabiti, před zlem, které by kontaktem s okolním světem utrpěli nebo způsobili.“ (James Frazer)[5]

Smyslem tabu je tedy znemožnit jeho porušení z magických či duchovních důvodů. Většinou je jeho porušení spojeno s trestem.

Opravdovým trestem za porušení tabu však je život s vědomím, že byla překročena hranice, jež byla vytyčena, že kající či postižený nedodržel úzus a byl vyhnán z pohodlí světa, který znal. Nebo při nejmenším, jeho vědomí už muselo navždy snášet odlišnost jiné zkušenosti mezi ostatními. Samozřejmě i v Biblických příbězích se setkáváme s tvrdou odplatou. Potopa, ohnivý déšť ani prosté vraždění nejsou výjimkou.

Tabu v Odměně je tedy opuštění Velké ryby a návrat domů za rodinou. Konec v službě bohyni. Celý motiv je ztížen i tím, čím cesta za rodinou vlastně je.

Ve chvíli, kdy se Bjarghus rozhodne následovat svou utíkající dceru, octne se ve světě plném světla mlhy a ozvěn. Jedná se tedy o nějaký transcendentální prostor, jenž je možné vykládat více způsoby.

Prvním je, že je jakousi prostorovou projekcí vlastní Bjarghusovy duše, konstruktem jeho paměti, jakousi vyprázdněnou podobou světa, který za sebou nechal. Že je zhmotněním jeho tužeb a strachu. Prochází kolem umírající Velké ryby, chápeme-li výjev přeneseně, je to ujištění, že ryba už pro něj nemá význam, stále však není docela mrtvá a jeví známky života. Tento znepokojivý moment je velmi důležitý. Její potenciál tedy není stále vyčerpán.

Bjarghus posléze najde dům, kde čeká jeho žena s dcerou a společně se usadí ke stolu. Žena mu na podnose předloží temnou rybu. Touha po zakousnutí se a následovné sněžení této ryby možno potom vnímat, jako vnitřní tabu, které se mu nedaří překonat. Toto zapovězení je zhmotněno v podobě ryby, která je od pohledu odlišná od ryby posvátné, kterou má přijímat za potravu správně.

Všechny další události následující po neúspěšném zakousnutí se, jsou jen dalšími příklady strachem nemocné mysli, jež se trestá potupením a hrůznou vizí za touhu tabu překročit.

Druhá možnost výkladu cesty bílou krajinou echa, je materiálnější. Totiž, že v místě, kde dříve byl domov, rostla tráva a tančila jeho žena s dcerou, či na něj čekaly, když se navracel po cestě domů, že zkrátka toto místo již pohltila smrt. Bílá krajina je nyní palácem posledního odpočinku. Říší mrtvých. A ryba, kterou mu manželka podává k jídlu, je symbolem vzdoru proti Velké rybě. Toto je pokrm smrti, který má Bjarghuse konečně navrátit k rodině. Dovolit mu opustit službu Velké rybě a zemřít. Čili zlomení tabu. A za jeho porušení se náležitě platí. Proto Velká ryba Bjarghovi nedovolí vrátit se k jeho rodině, proto jej honí tak dlouho, než jej dožene dovnitř do chatrče. A proto ho nechá proměnit v psa. Neboť pes je tak říkajíc pod Člověkem. Má psí smysly a psí rozum, zvířecí etiku a etymologii. (Ve smyslu služby a trestu musí trpět a „zasloužit“ si znovu být člověkem.) Jako dobrý pes musí sloužit svému pánu a pomáhat mu v jeho úkolu, věrně sloužit Velké rybě. Jakožto pes však cítí za hlavního pána, resp. Paní – Velkou rybu a té nejvýše podléhá. Proto také upřednostňuje, to co preferuje Velká ryba, správnou pobožnost a askezi a snaží se znemožňovat Bjarghusovi podlehnout pokušení.

Ve smyslu prvního výkladu, by se tato část, stejně jako část předchozí, odehrávala v jeho hlavě. Jednalo by se o paranoii, která jej kruší a je trestán tedy pouze tím, že si představuje, co by se mohlo stát, kdyby největší tabu porušil.

Celý motiv potrestání vyzní tajemně, stejně jako celá epizoda, kdy se Bjarghus vydá za křičící dívenkou, svou dcerou a později za jejím vábivým smíchem.

Možná že je vše jen sen, přání nebo projekce strachu, možná že je to však velmi hrozivá vzpomínka.

Božská odměna, Mana, dávající Bjarghusovi životní sílu, je v momentě, kdy se pokusí pozřít černou rybu rozpoznána jako prokletí. Velká ryba manou (jejím výlučným požíváním) podmiňuje Bjarghovu ortodoxní a věčnou službu. Zdánlivé zacyklení děje a strachu, utajená touha po rodinném životě, neustálý pohled na sebe sama, v psí podobě.

Celá tato nejasná hra vybízí diváka k tomu, aby možnost, že se Bajrghus točí v kruhu ovládaném nadpozemským plánem Velké ryby, pečlivě uvážil.

Možná je Bjarghus vážně jakousi obdobou Sysifa, který plní bizarní úkol Velkého božstva a nikdy nedojde klidu.

Některé motivy z námětů minulého roku se nepozorovaně vplížily i do výsledné realizované práce.

Příběh sv. Antonína a jeho souboj s minulostí, život v pustině, souboj s živly a bohem. Holčička, která byla vybrána, aby sloužila jako nástroj nelidského plánu a propojení s očistnou nebo magickou funkcí pojídání masa-boha. Motiv odměny za dobře vykonanou práci, pronásledování „příšerou“ po zamrzlé hladině jezera a celé prostředí okolo jezera i s chatrčí z Islandského příběhu o dobráckém muži a kýtě.

2.4. INSPIRAČNÍ ZDROJE

Během celé doby pobytu ve světě Bjarghuse a Velké ryby jsem se bavil propojením fyzických taktilních předmětů, prostorů a bytostí, které jsou skutečné a hmotné v jeho realitě, ale zároveň nesou literární poetickou a symbolickou rovinu v našem světě, kde je čteme. Nesou alegorické významy, díky kterým příběh získává jiné roviny prožívání.

S tímto uvažováním také souvisí mé inspirační zdroje. Jsou nevědomě utříděným seskupením informací, které mě v posledním roce zasáhly a svým způsobem se tak zapsaly do příběhu.

2.4.1. Béla Tarr, László Kráksznanorkai a Andrej Tarkovskij



Obr. 4. Ukázka z filmu Turínský kůň, 2011

Asi největším (umělecko filsofickým a lidským) impulzem, stala se pro mě projekce Turínského koně od Bély Tarra. Byl jsem uchvácen každým záběrem. Dokázat něco podobného v animaci by ovšem znamenalo několikaletou bezbřehou dřinu s nejistým výsledkem. Béla Tarr je virtuóz času. Dokáže převézt do filmu jeho skutečný prožitek. Tarrova tvorba se vyznačuje minimem záběrů. Tvrdí, že není nutné film stříhat, jeho způsob natáčení, zažitý úzus (akce, střih akce) neruší, užívá „stříhu bez stříhu“. Velikosti a šířky záběrů mění pomocí plynulých jízd kamery. Pravdou je, že pro něj umí být akcí i zvláštním způsobem odřená zeď či scéna zachycující jízdu lanovky skrze

okno bytu. Umí natočit film, kde roli ztvární bláto a neustávající déšť nebo světlo lampy. Dokázal zapomenout na filmovou zkratku. Téměř beze slov vypráví příběhy obrazem a přiměje člověka uvěřit, že prožívá stejný čas, jako protagonisté jeho vizí. To je ohromně silná zkušenost.

V Turínském koni, navíc vygraduje příběh mocněji, než je tomu u jiných z jeho filmů, které jsem doposud viděl..

Jeho filmografie je úzce propojena s maďarským beletristou László Krásznahorkaiem, který je nazýván spisovatelem úpadku nebo také konce světa. Jeho literatura se zkrátka zabývá určitým mementem mori naší civilizace a je nejdokonalejším spojením krásného slova, děsivě syrového poselství a dokonale vykonstruované formy. Každá věta v dvou do češtiny přeložených knihách, které jsem přečetl, mělo své místo. László je blízkým přítelem Bély Tarra a tvoří spolu autorskou dvojici. Společně píší scénáře a řeší každou scénu.

Bélův apel na realismus a obrazovou virtuozitu, jemný cit pro drama a pravdu, umění skvěle vyhodnocovat situace a podat je křišťálově jasným způsobem, jako by je točila bytost s vyšším poznáním lidské duše. K němu se připojuje literární přidaná hodnota dokonalá formální vytříbenost a básnická lyrika obrazů a spojování významů Krasznahorkaie.

Oba dva mi ukázali jak nesmírně hodnotné je zaměřit se na příběh jednotlivce a vyprávět o jeho samotě. O tom, že čas se musí prožít, abychom mu uvěřili (i ve filmu) a také to, že i zdánlivě jednoduchý příběh skládá se z tisíců maličkých drobných kooperací, posunů v ději, maličkých odkazů, příčinné souvislosti, ticha a gest. Zachycovat a přetavovat skutečný prožitek je mnohem mocnější magie, než vymýšlet orgasmické spektakly plné barev. Rok byla pravda v osamění. Nakreslil jsem tedy film o stesku a strachu a pokoře. Tématech, kterými jsem byl sycen každý den.

Filmy Bély Tarra a literatura László Krásznahorkaie mě pozměnily. Nemohu ale opomenout dvě velkolepá díla od Andreje Tarkovského, Stalker a Offret. Stalker, nese pro mě podobné poselství, jako např. Werkmeisterovy harmonie B. Tarra. Oba filmy vytvořili světy, které připomínají naše, ale nejsou jimi.

Tarr vytváří svět podobný zatracení, očistci nebo možná peklu. Netají se svou láskou k malířskému odkazu Pietra Brueghela a Hieronyma Bosche. Tarrovy a Krasznahorkaiovy příběhy, jak jsem zmínil výše, hovoří o lidském osamění a bolesti. Ukazuje nám (divákům) vyňaté kusy života lidí, kteří se topí ve vlastní bídě. Jedni bojují, jiní o tom sami nevědí a někteří svůj boj již prohrávají, či jej vzdali. U Tarrových filmů se stále pohybujeme v jednom světě a vypráví se (tematicky) stejný příběh. Mnohdy máme dojem, že jsme v témže filmu, jako minule (když jsme sledovali Tarrův jiný snímek) jen že se právě zajímáme o postavu, která posledně nehrála žádnou roli. Tento paranoidní pocit, autor umocňuje tím, že ve svých filmech využívá často stejných herců. Jednou ve vedlejší, podruhé v hlavní roli, potřetí se pak třeba jen mihne tvář v davu. Tarkovského díla nenesou tuto homogenost. Samota a souboj se zatracením je však také jedním z hlavních motivů jeho děl.



Obr. 5. Ukázka z filmu Stalker , 1979

Proto jsou mi patrně oba tolik blízcí. U A. Tarkovského však hraje výraznou roli i poetika básnická, poetika přeneseného významu, používání ontologických znaků, kterými upevňuje svůj vesmír (stylizovaná barva, déšť, zahrada, světlo). Používá zvuk a

ruchy jako dílčí dramaturgický prostředek, (Tarr používá jen reálné ruchy, či hudbu) jednotlivé segmenty mají i alegorické významy, setkáváme se s magií a zázraky. Tomu se Tarr víceméně vyhýbá. V jeho filmech se divák k transcendentálnímu prožitku dostává skrze postavy a jejich nouzi. Ticho, které budí touhu k modlitbě. Kontrast světla a tmy, kdy sám divák touží chápat viděné jako symbol, hledá náznaky duchovního odkazu jako pes zbytky jídla.

Tarr dociluje podobného ohromení jako Tarkovskij, jen s použitím přesně vykalkulovaného a prožitého ticha. Absence patetičnosti a sentimentality, za použití dokonale vygradované tenze mezi divákem, postavou a očekáváním.

Já jsem se v Odměně také pokusil vytvořit jakousi tíseň tichem. Napětí mezi narativní prázdnotou, klidem a očekáváním vzruchu. Pomalost tempa příběhu je účelová. Nutí mě více se připoutat a napojit na prostor a čas, ve kterém se scéna odehrává a plní mě chvějivým očekáváním.

Velmi mě také ovlivnila věta, která padne na začátku Tarkovského *Offret (Oběť)*, totiž „*na počátku bylo slovo a ty jsi němý jako ryba*“. V této větě je ukryta celá tragédie lidí z jeho i Tarrova světa, potažmo Bjarghuse i psa. V mých očích značí, že lidé nejsou schopni porozumět něčemu jinému, než je lidské, jsou němí a hluší a proto jsou jen poměrně malí, nepoměrně ztracení a nešťastní. Nemají uši, kterými by slyšeli, co mají dělat správně a nemají ústa, kterými by se uměli správně ptát. Nemají ani oči, kterými by viděli víc než sebe a svůj stín. Samozřejmě tato věta působí velmi temně, ale chápu ji jako pouhou část pravdy. Zdála se mi, ale příhodná pro pochopení Bjarghuse a jeho klatby. Buďto rybu slyší, rozumí jí a Velká ryba je tedy velmi krutý a nelidsky autokratický bůh. Nebo neslyší nic a jen se utápí ve strachu. Toto je volba, kterou Odměna nabízí.

2.4.2. Yuri Norstein, Pohádka pohádek, Ježek v mlze, Plášť (segmenty)



Obr. 6. Ukázka z filmu Ježek v mlze, 1975

U Norsteinových filmových básní se také zastavím, jeho pohyblivé obrazy jsou jedním z toho nejpůsobivějšího a nejemotivnějšího co mi animovaný film dal

Jsem zcela okouzlen světem, který Norstein vytvořil. Mlhami, jemným lyrickým světlem, krásou, syrovostí a zároveň také osamělostí jeho postav. Scéna kdy vlček v Pohádce Pohádek hledí do kamen a co vše se mu asi honí hlavou, kdy ježek v mlze hledí nábožně a obrovitý dub, kdy Botičkin se chumlá do svého prořídleho pláštíku a jeho látka je tak jemná, že mu skrze ní pronikají prsty, jako by byl pláštík utkaný z pavoučí sítě.

Chudoba, prostota, jemný humor, nábožná úcta a rozjímání. Bylo by tu daleko více krásných scén. Ale říct chci jen to, že především Norstein dokázal do animovaného filmu vtisknout duši. Rozjímání, okouzlení, teplo ohně, krásu i děsivost přírody, osamělost, lásku i přátelství. Dokázal ztvárnit sny tak, že nikomu nevádí, že jim třeba úplně nerozumí, ale zůstává okouzlen, jako v Lautrecovském cirkusu hledí, pláče a směje se, zamýšlí se nad tím vším fascinujícím a nádherným.

Yuri mi dal víru, že jde do animovaného filmu vložit víc než do ilustrace, že pohyb není pouze fyzický akt a animace, že je cizelérská disciplína pracující s nejjemnější mimikou, pantomimou, divadlem a tancem.

Jednou bych chtěl vytvořit něco tak uchvacujícího jako jsou segmenty z doposud nedokončeného *Pláště*. Tento film se mi vnitřně propojil se světem Bély Tarra a ukázal mi cestu, že i v animovaném filmu lze dosáhnout podobné síly jako v hraném filmu tohoto formátu.



Obr. 7. Ukázka z filmu Pohádka pohádek, 1979

2.4.3. Holandské žánrové malířství a Adriaen van Ostade

Adriaen van Ostade byl holandský barokní malíř, jehož tvorbu a malby Rembrandta a Jana Steena si velmi cením. Nemá smysl hledat nějaké podobnosti mezi Odměnou a jejich obrazy. Co je však vyzorovatelné, je použití světla v Bjarghusově chatrči. Temná místnost a v ní ze strany vržené světlo. Divadelní osvětlení, scénické rozestavení předmětů, kdy velká část z nich často nese i alegorické významy. Roli hrají barvy,

předměty na zdech či na zemi, v okrajích plátna nebo na samotných figurách. Znovu je tu zvláštní propojení duchovní a literární hodnoty zobrazovaného a jeho reálný vzor. Portrétisté ve středověku ani dlouho po něm, stejně jako žánroví malíři nezobrazovali pouze pustý přepis reality. Do obrazů byla vkládána poselství, odkazy které se daly číst.

Podobně tak nese přenesený význam v mém příběhu barevnost jednotlivých postav, psa, Velké ryby, Bajrghusovy sutany, nebo svítilna před chalupou, již mnich opatruje a zažihá, pojídání masa, či motiv havranů.

V Ostadeho malbách hrají své role zase vazby k tehdejšímu povědomí sociálně kulturnímu, odkazy na společenské neduhy, používání zvířat jako alegorií, různé typy oděvů, postoje postav, druhy květin, ovoce, předmětů, kostí, masa, druhů ptáků atp.

Hieronimus Bosch a Pieter Brueghel jsou např. známí svou výřečností ve výkladech Bible, lidových zvyklostí, tanců, her a v moralizování. Mnohost jejich znakového rejstříku je tak obrovská, že již nejspíše nikdy nebude docela rozšifrována. U Bosche např. tomu brání i fakt, že snad působil v jistém tajném cechu (katarů či Adamitů) či v tzv. konzervativním bratrství „Naší Paní“ což byl Mariánský kult.

Abych se ale vrátil znovu k meritu věci, v Ostadeho obrazech je tedy tento prvek „znereálnění reality“ propojení reality a znaku často užívaný. Jak tedy v portrétní, tak žánrové tvorbě. K tomu vytvářel velmi působivé kompozice a efektně pracoval se světlem. Mám velikou slabost, pro holandské žánrové interiéry z tehdejších let. Pro ty rozlehlé síně topící se v temnotě s nerovnými zdmi a ohništěm, s hliněnou podlahou a poházenými nádobami a zemitost jejich zařízení. Mohutnost židlí a tvarovou rozmanitost váz a měchů.

Uklidil jsem a srovnal holandský interiér dílny 15. století, vyložil jsem jeho zdi kamením a vůbec přetvořil jej podle vlastní představy. Podélná místnost s ostrým světlem a stínem vrženým k jedné straně a pár předmětů a osob, které nesou, nebo mohou nést i jiné, rozvíjející významy. (Pravděpodobnější však je, že inspirace pochází ze severských pastoušek, či starobyklých odlehlých horských chatrčí, poustev, či kůlen a dřeváren.) Jedná se o archetypální představu přístřeší a ovlivněná je tím vším a nejspíše nejvíce mou představou toho, co by měl příbytek mít. Teplo. Silné zdi chránící před světem venku, poměrně malé okno pro pocit bezpečí, postel, stůl, židli a mísu.

Přítomí pro rozjímání a klid pro sny a představy a nerušený spánek. Domov je útočištěm snů. Místem obydleným a vyprojektovaným naší duší.

„Dům ochraňuje člověka v bouřích nebe i v bouřích života. Je duší i tělem. Je prvním světem lidské bytosti. Dříve než je „vržen do světa“, jak to hlásá povšechná metafyzika, je člověk uložen do kolébky domu. A v našich sněních je dům vždy velkou kolébkou.“

(Gaston Bachelard) [6]



Obr. 8. Adriaen van Ostade, Alchymista, 1661

2.4.4. Rypouš sloní

Dalším zdrojem, se kterým jsem mimoděk pracoval, byl zjev Bjarghuse. Do jeho obličejí a tělesných znaků se překvapivě vtisklo mé oblíbené severské zvíře.

Jedná se o rypouše sloního. Největšího ploutvonožce, patřícího do čeledi tuleňovitých. Má zdánlivě černé oči, tukem potažené ohromné tělo a rypák, který se při řvu v říji, nebo během soubojů mezi samci nafukuje do balónovité podoby. (Ostatní tělesné rysy už společné s Bjarghusem zrovna nemá, proto je již nebudu dál jmenovat.)

Podobně lze v drobnokresbě popsat i Bjarghus. Jeho rypák se sice nafukuje, pouze při troubení, když volá Velkou rybu, ale podobnost zde jakási je.



Obr. 9. Rypouš sloní

2.4.5. Orfeus a Eurydiké[7]

Jako poslední inspirační zdroj, který vyčlením z pomyslné přehršle, je příběh o Orfeovy a Eurydiké. Je jedním z mých nejoblíbenějších a v době, kdy jsem psal scénář, jsem si jej znovu přečetl. Scénář, který jsem napsal tehdy, však motiv cesty za milovanou (rodinou) do říše mrtvých neobsahoval. Bylo zapotřebí ještě dalších asi tří verzí, než se zde objevil. Ale tuto spojitost, jsem si dlouho neuvědomoval.

Je-li pro mě Odměna nějakým způsobem příznačná, pak je to pro to, kolik proudů a myšlenek pozřela a nakonec vyvrhla ve své konečné podobě.

3. PRAKTICKÁ ČÁST

3.1. OD NÁMĚTU K ANIMACI A VÝSLEDNĚMU FILMU

Od chvíle, kdy jsem měl vidiny prvních záběrů, jsem se jen snažil vidět je v pohybu a sledovat jejich děj dále v příběhu. Pracuji formou jakéhosi vnitřního přehrávání. Odhaduji, že se odehrává ve stejné části mozku, kde se promítají sny. Nejedná se o dokonale nasnímané scény se všemi detaily. Jde o jakési nehmatatelné mlhavé vize. Když se na jeden motiv, nebo místo či postavu zaměřím, přestávám vidět ostatní. Touto mlhavou formou jsem tedy pozoroval narůstající příběh. V místech, kde vyprávění ztrácelo tempo či kontinuitu, nebo se do něj vkrádaly šumy typu nových postav, změny prostředí a podobných invazí z podvědomí, vždy jsem vír vizí uklidnil a usměrnil jej rozumem. Příběh jsem si průběžně zapisoval a přemýšlel nad jeho významem.

Viděl-li jsem zcela novou scénu, např. Bjarghuse stojícího mezi skalami, snažil jsem se jí porozumět a pochopit její význam a zacílit ji na správné místo. Motivy, které nevypustilo mé podvědomí samo, přidal jsem, či pročistil logickou dedukcí. Pochopil jsem tedy propojení model na Bjarghusově stole s Velkou rybou. Všechny modly skládají se z tváře, humanoidní bytosti svrchu zaklenutou rybou, jsou jakýmsi předobrazem stvoření člověka z Ryby. Modly tedy zobrazují kosmické ontologické propojení člověka a Velké ryby. Tedy, že Velká ryba je stvořitelka všeho života. Domyslel jsem motiv tabu. Věděl jsem, že ostré skály musí v Bjarghusovi budit smíšené pocity. Je to podmíněno jak tvarem, jenž je v této horizontální krajině krajně rušivý a nečekaný, tak tím že vytvářejí jakousi hranici, plot, za který už nejde dohlédnout. Dále abych prohloubil kontrast mezi prostředím kde Bjarghus stojí a místem kde v představě putuje, oddělil jsem je i barevně. Bjarghusovo reálné stanoviště je mrazivý vrchol vysoké hory, kde fouká suchý jiskřivý štípavý mrazivý vítr. První fáze prostředí jeho mentálního výletu jsou hory, barevné, pastelové tóny, projasňující se křišťálová skaliska a zvuk kapající vody, tajícího ledu. Je zde tedy tepleji. Další fáze je les, hnělnější, hnědý prostor se stále teplejšími tóny, kde šustí listí a prohání se teplý vítr. Na pláni, kde stojí žena s dcerou, se již jedná o léto. Žlutá, horká modrá. Červené pláště. Srpen, tetelivé teplo. Láska a melancholie. A pak zase návrat do azurových chladných tónů nahoře s Bjarghusem a se psem. Paralelně se scénářem jsem si vytvořil záznamové kresby. Archy kreseb, kde jsem si upřesňoval kompozice záběrů a jízdy kamer.

Ke kresbám jsem si zapisoval poznámky o zvuku, střihu a přibližné délce záběrů. Také detaily o akcích (charakteru, razanci pohybů, či fázích výrazů v tváři) v jednotlivých scénách.

Z těchto záznamů vznikl poměrně podrobný storyboard. Jelikož jsem každý záběr měl uložený v paměti a byl jsem si jej schopný v hlavě přehrát, odstoupil jsem od zpracování animatiku, který jsem považoval za neefektivní, vzhledem k časové náročnosti a množství záběrů a rovnou jsem se vrhnul ke kreslení pozadí.

Ve výsledku vzniklo asi 150 kusů pozadí namalovaných ve Photoshopu.

Poté nastala ta nejnáročnější práce. Totiž zkoncentrovat se na každý záběr zvlášť, naplánovat si návaznost střihů a přesnou dynamiku pohybů, kreslit a fázovat. Tato etapa je zároveň tou nejmagičtější, ale i nejjáradnější ze všech. Samotnou představu pohybu zachycuji z mlhavých představ, které se jeví být konkrétní, ale ve skutečnosti nejsou. Je to tedy poměrně zdlouhavý proces hledání kompromisu mezi představou ideálu a chmurnou realitou nedokonalého zpracování nepřesné a neumětelné ruky. Když je animace v lince hotová, přichází na řadu kolorování a stínování. Na animaci i na vybarvování používám program TvPaint.

Poté co jsou postavy vykolorovány, pomocnou kresbu linkou smažu a výsledné farmy (v PNG) společně s pozadím (ve formátu pád. pro zachování vrstev a bezztrátovou kompresi) naimportuji do Adobe AfterEffect, kde jednotlivé záběry skládám do finálních kompozic.

Po vyexportování všech výsledných záběrů ve formátu PNG, pro zachování plné kvality obrazu načtu výsledný soubor znovu do AfterEffect a vyexportuji jej na potřebné formáty. avi. mov. MPEG2 apod. V tuto chvíli čistě má práce končit, nadále spolupracuji se střihačem a zvukařem.

Se střihačem konzultuji vyznění a dramaturgii příběhu, snažíme se uspořádat surový materiál do podoby, která by byla čistá a jasná. Střihač má na starosti vypilování temporytmu a dohled nad chronologií záběrů. Společně hovoříme a popijíme kávu. Zvukař vypomáhá dodaným materiálem vykreslujícím atmosféru. Jeho úkolem je provést diváka stejným příběhem po zvukové stránce. Vytváří hudební linii kopírující duševní stav Bjarghuse. Vykresluje atmosféru domova a tepla zázemí. Dotvoří chlad a

pocit prostoru přidáním větru a ostatních složek. Nahrává reálné ruchy, za kterými vyrazí do přírody a vytváří nové v programu Pro Tools. Konzultuji s ním jednotlivé hudební motivy. I s ním popíjím kávu a hodiny hovoříme.

Skrze enormní popíjení kávy a nedostatek spánku se dostáváme do změněného stavu vědomí, jenž nám pomáhá v práci.

V transu se dostáváme k podstatě věci a práce se chýlí ke svému konci. Když je střih finálně hotový. Provedu na výsledném němém filmu poslední postprodukční úpravy. Jemné šumy, jež filmu dodají punc a barevné korekce pro sjednocení a dotáhnutí jednotlivých nálad. Výsledný obraz předávám zvukaři, ten dokončí v duchu družné spolupráce zvukovou složku filmu.

Poslední fáze je výsledné spojení obrazu a zvuku a vyexportování finálního filmu pomocí Adobe AfterEffect a Adobe Encoder do potřebných vyžadovaných výstupových formátů a jeho vypálení na DVD nosič.

3.1.1. Pár slov k výtvarnému řešení

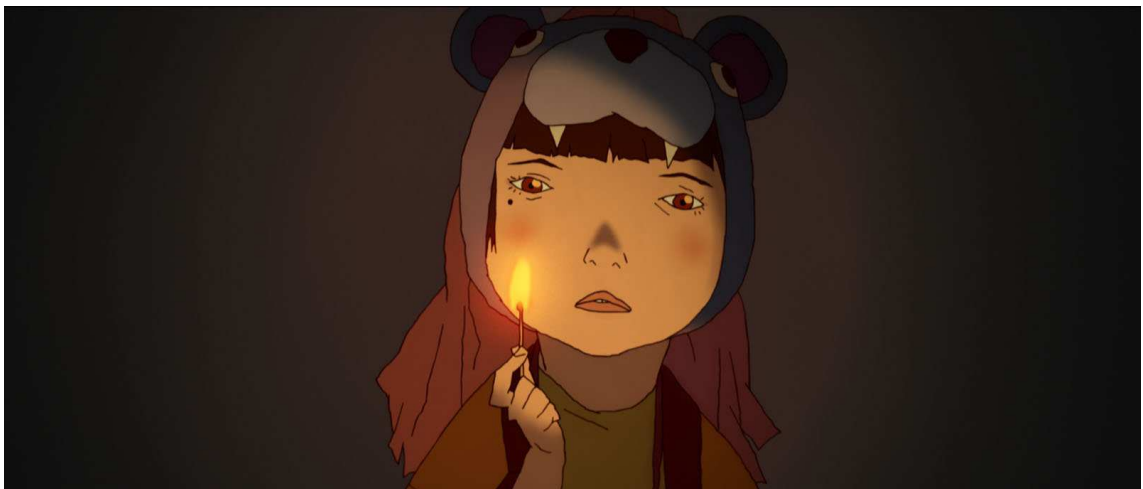
Výtvarná složka filmu byla ovlivněna samotnou představou, která se mi zrodila a promítala v hlavě. Snažil jsem se jí co nejuvěrněji dodržet. Jednotlivé scény jsem viděl velmi realisticky. Nemíním tím však, že by jednotlivosti vypadaly jako v naší realitě, stylizaci, kterou jsem použil, jsem již viděl ve finální podobě. Pouze jsem ji s větším či menším úspěchem převedl v digitální malbu.

Bjarghus má malou hlavu a veliké tělo, je oblečený v měkkém tlustém kabátu či sutaně, která ještě více zaobluje jeho mohutnou postavu. Pes, jelikož je osudově spjat s Bjarghusem nese podobné rysy jako on. Pro podtržení osobnosti psa, jsem u něj zvolil modrou barvu srsti- (mírnost, duchovnost, spolehlivost, věrnost). Černé oči u obou pak dotvářejí výsledný tajemný dojem a u Bjarghuse poukazují i na jeho nelidský původ. Ve věci užití barev jsem dbal jejich členění v teplé a studené tóny a užíval je čistě účelově.

Důvody proč jsem zvolil tak extrémně širokoúhlý formát filmu jsou velmi pragmatické.

Za prvé je tento formát koncipován pro panoramatické záběry. Hodí se tedy pro vylíčení rozlehlého prostoru, cesty, chůze z jedné strany na druhou. Díky protaženému obrazu jsem vytvořil větší kontrast mezi postavou a vzduchem před ní, poskytuje efektivnější pohled do krajiny (např. při záběru s kupícími se mraky).

Zadruhé se jedná o kino formát 21:9, kterým disponují všechny současné kinosály a dovoluje tak elegantně vyplnit celý prostor projekčního plátna. Příkladem výborného animovaného snímku v poměru stran 21:9, je např. japonský *TekkonKinkreet* režiséra Michaela Ariase (2006, Studio 4°C)



Obr. 10. Tekkon Kinkreet 2006

4. ZÁVĚR

Pokusil jsem se vytvořit film se silnou a autentickou atmosférou a vykreslením přírodních živlů a psychologií postav.

Strávil jsem s Bjarghusem devět měsíců svého života. Mohl jsem tak prožít neopakovatelný zážitek, kdy jsem obýval zároveň dva světy. Ten náš skutečný a druhý, můj vlastní, uvnitř ve filmu. Pohyboval jsem se a žil v prostoru, který jsem sám stvořil. A to v mých očích zůstává odměnou, kterou jen tak něco nepřekoná.

PODĚKOVÁNÍ

Poděkování patří mojí rodině za neutuchající podporu a trpělivost, mé milé Adéle Kovářové, která mi byla stálou oporou a pomocnicí. Za její neskonalou trpělivost a lásku.

Díky patří také vědoucímu práce doc. ak. mal. Michalu Zemanovi za laskavý přístup a praktické připomínky, za příjemná setkání při konzultacích.

V neposlední řadě také mému „dvornímu“ zvukaři Samuelu Jurkovičovi, který pomohl dotvořit celý film a vtiskl mu i svůj díl duše.

Děkuji

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1]RULÍŠEK Hynek, *POSTAVY, ATRIBUTY, SYMBOLY Slovník křesťanské ikonografie*, Karmášek 2006, ISBN 80-239-7434-8
- [2]RASMUSSEN Knud, *Grónské mýty a pověsti*, ARGO 2007, ISBN 978-80-7203-876-3
- [3]BOHÁČKOVÁ Kamila Ed., *Béla Tarr: V oku velryby*, Casablanca 2010, ISBN 978-80-87292-07-5
- [4]ÁRNASON Jón, vybrala Illona Gottwaldová, *MRTVÉMU NOŽE NETŘEBA Islandské pověsti a pohádky*, ARGO 2008, ISBN 978-80-257-0011-2
- [5]FRAZER James George, *Zlatá ratolest*, Mladá fronta 1994, ISBN 80-204-0488-0
- [6] BACHELARD Gaston, *Poetika prostoru*, Malvern 2009, ISBN 978-80-86702-61-2
- [7] KUN Nikolaj Albertovič, *Starořecké báje*, Státní pedagogické nakladatelství Praha 1976, ISBN 14-610-76

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1. Pokušení svatého Antonína, Lovis Corinth, 1894.....	str. 3
Obr. 2. Inuitská rodina, Edward S Curtis, kol. 1899.....	str. 5
Obr. 3. Rytina, autor neznámý.....	str. 7
Obr. 4. Ukázka z filmu Turínský kůň, 2011.....	str. 16
Obr. 5. Ukázka z filmu Stalker , 1979.....	str. 18
Obr. 6. Ukázka z filmu Ježek v mlze, 1975.....	str. 20
Obr.7. Ukázka z filmu Pohádka pohádek, 1979.....	str. 21
Obr. 8. Adriaen van Ostade, Alchymista, 1661.....	str 23
Obr. 9. Rypouš sloní.....	str. 24
Obr. 10. Tekkon Kinkreet 2006.....	str. 29

SEZNAM PŘÍLOH

SCÉNÁŘ	str. 35
TECHNICKÝ SCÉNÁŘ	str. 36
UKÁZKY Z BAKALÁŘSKÉHO FILMU	str. 56

SCÉNÁŘ

ODMĚNA

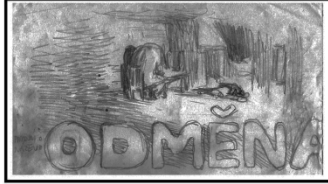
*

Je příběh o mnichovi Bjargusovi, který slouží obrovitému božstvu. Velké rybě. Každý den podniká pout' kolem jezera na pahorek, kde mu zpívá píseň a božstvo jej za jeho věrnost obdaruje- rybou, kterou se pak Bjarghus i pes, který s ním žije, živí. Pokud nedojde na horu a nepřivolá Velkou rybu, je odsouzen k záhubě, neboť jiný zdroj potravy na pustém místě neexistuje.

Pokaždé, když spolu vystoupají na horu, je Bjarghus pokoušen pohledem na skály tyčící se hned za horou. Za nimi žil před tím, než nastoupil službu Velké rybě. Zde dlí jeho rodina. Žena a dcera.

Když se s odměnou za to, že pokušení vrátit se za svou rodinou a zradit Velkou rybu odolá, vrátí se domů. Je však hrozivě pozměněn, vychrtlý sešlý stářím a na pokraji sil se posadí ke stolu a modlí se. Mentální návrat do minulosti a touha Velkou rybu opustit jej ztrestal. Když však pojídá rybu, znovu se obnovuje jeho původní vzhled a vitalita. Nakonec jde spát a celý koloběh cesty, pokušení, trestu a nápravy následující ráno postupuje znovu.

TECHNICKÝ SCÉNÁŘ



titulky, roztmívačka, nejprve zcela rozostřený, později se zostřující obraz

1. VELKÝ CELEK, 1 min

akce: Bjarghus vstane z postele, dojde ke stolu, posadí se na židli, po chvíli zvedne ruce k čelu a pomodlí se

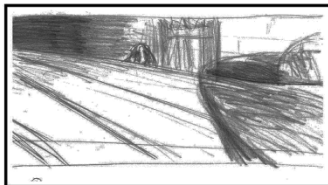
kamera: pomalý nájezd



2. DETAIL, 8 s

akce: Bjarghus trhá rybí maso z mísy a vsunuje si jej do úst

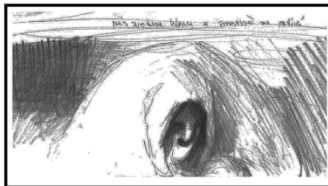
kamera: statická



3. DETAIL, 7 s

akce: Bjarghus odtrhává maso z ryby, za stolem se z podlahy zvedne pes a pozoruje Bjarghuse

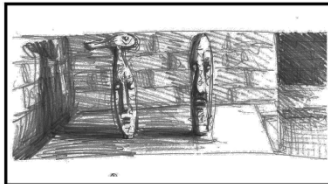
kamera: statická



4. POLODETAIL, 20 s

akce: Bjarghus si vsunuje sousta do úst, kouše a polyká. po chvíli se zastaví a dívá se před sebe

kamera: pomalý nájezd na obličej



5. POLODETAIL, 10 s

akce: modly stojí na stole

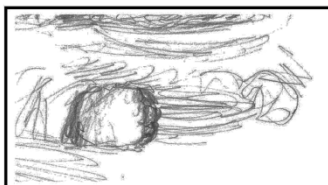
kamera: statická



6. VELKÝ DETAIL, 6 s

akce: Bjarghus se dívá, mrkne

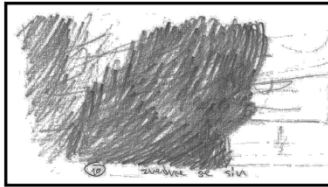
kamera: statická



7. DETAIL, 4 s

akce: Bjarghus roztrhne zbytek masa na dva kusy

kamera: statická



8. POLOCELEK, 4 s
akce: Bjarghusův stín na zdi se zvedne
kamera: statická



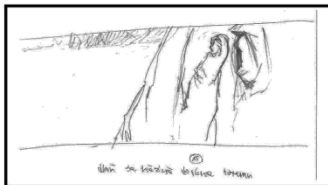
9. VELKÝ CELEK, 20 s
akce: Bjarghus přejde od stolu ke dveřím, hodí jeden kus masa psovi. Bjarghus otevře dveře a odchází ven. Pes se krmí.
kamera: statická



10. POLOCELEK, 12 s
akce: Bjarghus vkládá poslední část rybiho masa do svítlny visící z krovu, svítlna se prudce rozzáří
kamera: statická



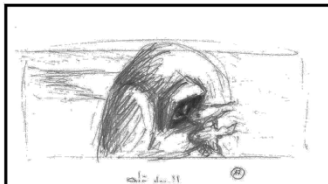
11. VELKÝ CELEK, 12 s
akce: Bjarghus vyjde zpoza domu po prošlapané cestě k modle před domem, zastaví se před ní a zvedne k ní ruku
kamera: pomalý nájezd na postavu



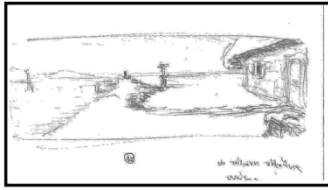
12. DETAIL, 10 s
akce: Bjarghus položí ruku na tvář modly a pomalu ji pohladí
kamera: statická



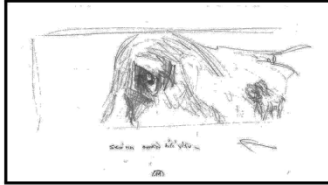
13. DETAIL, 10 s
akce: Bjarghus se sehne k modle tak, že se jí dotkne čelem a modlí se
kamera: statická



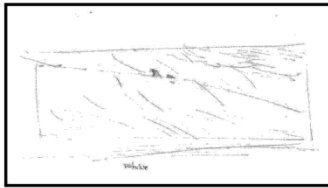
14. POLOCELEK, 13 s
akce: Bjarghus se znovu napřímí a odchází po cestě dál, kupředu. pes jde za ním
kamera: statická



15. VELKÝ CELEK 20 s
akce: Bjarghus a pes mizí v dáli, před domem sedí na vědru havran, zakrácá
kamera: pomalý pojezd zprava doleva



16. VELKÝ CELEK, 5 s
akce: z dále přichází Bjarghus a pes, zahaluje je sněžný vítr
kamera: statická



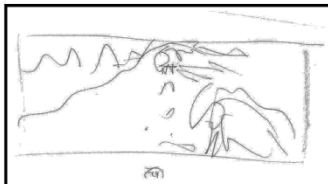
17. VELKÝ CELEK, 8 s
akce: Bjarghus a pes krácejí po hřebeni kopce, proti nim zuří vánice
kamera: statická



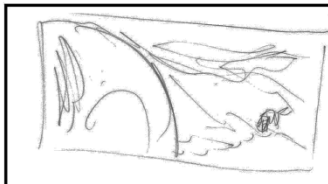
18. DETAIL, 8 s
akce: pes odfukuje, mračí se, překonává vítr
kamera: statická



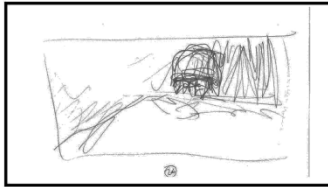
19. DETAIL, 9 s
akce: Bjarghus postupuje proti větru, kápě se vzdouvá
kamera: statická



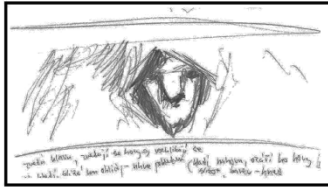
20. VELKÝ CELEK, 10 s
akce: Bjarghus šplhá do svahu hory, pes jde za ním. Vítr ustává
kamera: statická



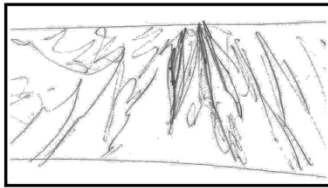
21. POLODETAIL, 5 s
akce: Bjarghus se vytáhne přes hranu vrcholu hory, pes šlape vzhůru
kamera: statická



22. VELKÝ CELEK, 6 s
akce: Bjarghus se narovná, stojí na vrcholu hory, před ním se tyčí skaliska
kamera: pomalý nájezd na skály



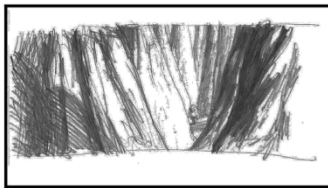
23. DETAIL, 4 s
akce: Bjarghus pozvedá hlavu a hledí na skály
kamera: statická



24. VELKÝ CELEK, 4 s
akce: skály viděné Bjarghusovým pohledem
kamera: jízda zdola nahoru



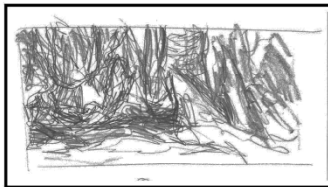
25. VELKÝ DETAIL, 2 s
akce: Bjarghusovy se rozšíří zornice, v oku se zobrazuje následující scéna
kamera: statická



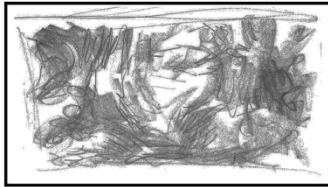
26. VELKÝ CELEK, 4 s
akce: Bjarghus stojí na zledovatělé půdě a pozoruje skaliska kolem něj
kamera: pojezd zprava doleva



27. POLOCELEK, 5 s
akce: Bjarghus se otáčí, je fascinovaný prostorem kolem
kamera: otáčí se společně s postavou



28. VELKÝ CELEK, 5 s
akce: Bjarghus prochází lesem, jde za světlem
kamera: pomalý nájezd ke světlu



29. VELKÝ CELEK, 5 s
akce: Bjarghus prochází stále saturovanějším lesem a mizí v záři světla
kamera: pomalý nájezd ke světlu



30. VELKÝ CELEK, 11 s
akce: žena s dcerou stojí před domem, vítr jim čechrá šaty
kamera: statická



31. DETAIL, 3 s
akce: žena se usměje
kamera: statická



32. DETAIL, 3 s
akce: dcera se usměje
kamera: statická



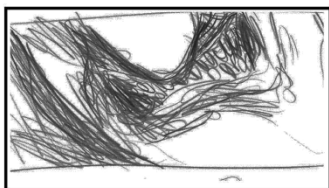
33. DETAIL, 3 s
akce: Bjarghus na hoře před skalami se také usměje
kamera: statická



34. DETAIL, 5 s
akce: pes naráží do Bjarghuse
kamera: statická



35. CELEK, 3 s
akce: kupící se mraky
kamera: statická



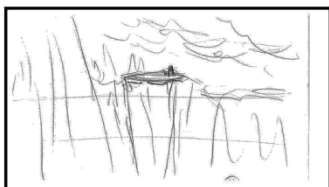
36. VELKÝ DETAIL, 3 s
akce: pes vrčí
kamera: statická



37. VELKÝ DETAIL, 2 s
akce: Bjarghus zavře oči
kamera: statická



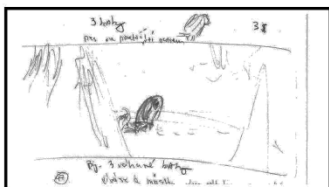
38. DETAIL, 3 s
akce: Bjarghus se otočí od skal směrem ke kupícím se oblakům
kamera: statická



39. VELKÝ CELEK, 8 s
akce: Bjarghus a pes stojí na vrcholu hory, na nebi se kupí oblaka
kamera: odjezd od postav



40. POLODETAIL, 2 s
akce: pes zašteká
kamera: statická



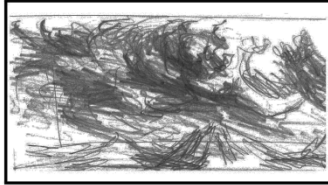
41. VELKÝ CELEK, 4 s
akce: Bjarghus přechází k okraji skály, pes jej následuje
kamera: pomalý pojezd zleva doprava



42. VELKÝ CELEK, 10 s
akce: Bjarghus si sedá na výčnělek na okraji skály, oblaka se kumulují do jednoho obrovitého mračna
kamera: jízda zesponu nahoru na mraky



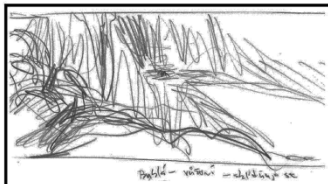
43. POLOCELEK, 4 s
akce: Bjarghus se nadechuje
kamera: oddálení od postavy souběžně s nádechem



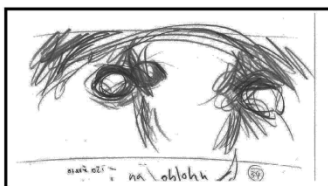
44. VELKÝ CELEK, 10 s
akce: Oblaka se kumulují a bublají, stále více se soustředují do jednoho obrovitého tvaru
kamera: statická



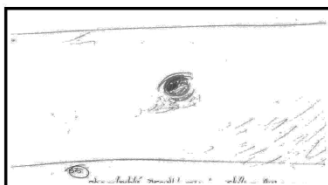
45. DETAIL, 4s
akce: Bjarghus s rukama u úst „troubí“ (zpívá), nos a čelo se mu nafukují jako měchy
kamera: statická



46. VELKÝ CELEK, 7 s
akce: mrak se formuje a mění barvu až je z něj hladký objekt (tělo Velké ryby)
kamera: statická



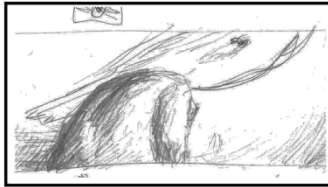
47. VELKÝ DETAIL, 4 s
akce: Bjarghus otevře oči. V nich se mu zrcadlí Velká ryba plující po obloze
kamera: statická



48. DETAIL, 5 s
akce: Oko Velké ryby pozoruje Bjarghuse a psa na hoře
kamera: statická



49. CELEK, 3 s
akce: pes je konsternován pohledem na Velkou rybu
kamera: pomalý odjezd od postavy



50. CELEK, 6 s
akce: Bjarghus pozoruje obrovskou rybu
kamera: statická



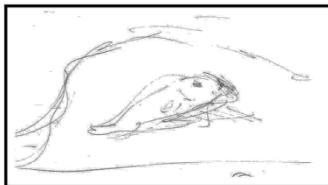
51. DETAIL, 3 s
akce: Bjarghus vydechuje. jeho zpěv ustává
kamera: statická



52. DETAIL, 5 s
akce: Velká ryba pomalu mrkne
kamera: statická



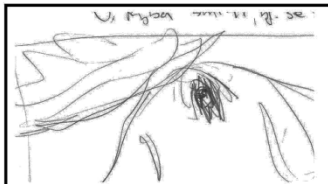
53. DETAIL, 9 s
akce: z obrovského břicha Velké ryby se vyloupne malá ryba a padá
kamera: statická



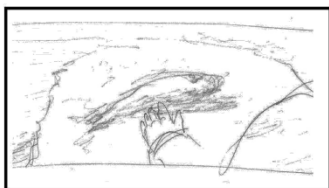
54. DETAIL, 9 s
akce: ryba dopadne na výčnělek před Bjarghusem
kamera: statická



55. DETAIL, 5 s
akce: Bjarghus přiloží ruce k čelu a děkuje Velké rybě za dar
kamera: statická



56. POLOCELEK, 5 s
akce: Bjarghus sleduje, jak Velká ryba mizí
kamera: statická



57. POLODETAIL, 4 s
akce: Bjarghus se shýbne pro rybu jež dostal
kamera: statická



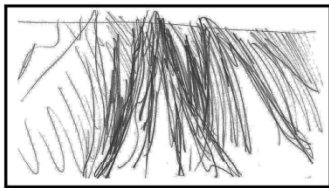
58. DETAIL, 3 s
akce: Bjarghus se chtivě natahuje pro rybu
kamera: statická



59. VELKÝ CELEK, 20 s
akce: Bjarghus sebere rybu a zvedne se, pes radostně pobíhá, pak se zastaví a čeká na Bjarghuse. Ze skal se ozve náhlý jekot. Bjarghus i pes se náhle otočí ke skalám
kamera: nejprve statická, při křiku se mírně přiblíží k postavám



60. DETAIL, 1 s
akce: Bjarghus vzhledne ke skalám
kamera: statická



61. VELKÝ CELEK, 2 s
akce: skály viděné Bjarghusovým pohledem
kamera: jízda zesponu nahoru a nájezd



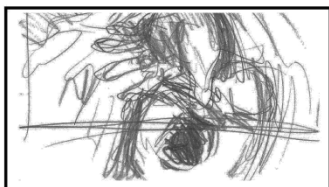
62. DETAIL, 2 s
akce: dcera ječí, nalétávají na ní havraní
kamera: nájezd



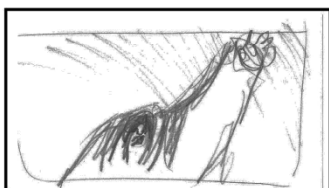
63. DETAIL, 1 s
akce: Bjarghús se vyleká
kamera: nájezd



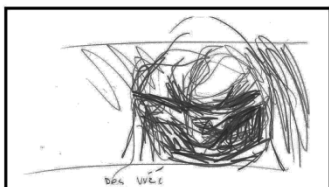
64. VELKÝ CELEK, 2 s
akce: pes se přikrčí a začne vrčet
kamera: statická



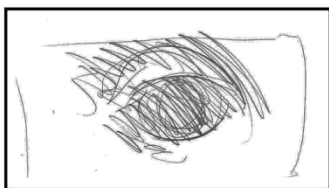
65. DETAIL, 1 s
akce: dcera si zakrývá oči
kamera: nájezd



66. POLODETAIL, 1 s
akce: Bjarghus natahuje ruku za zvukem ke skalám
kamera: statická



67. DETAIL, 1 s
akce: pes vrčí
kamera: statická



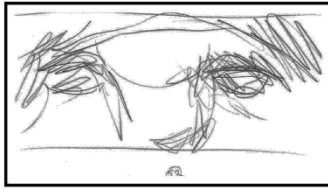
68. VELKÝ DETAIL, 2 s
akce: Bjarghusovy se rozšíří zornice a v oku se zrzdlí následující záběr
kamera: statická



69. DETAIL, 5 s
akce: Velká ryba otvírá a zavírá tlamu
kamera: statická



70. DETAIL, 2 s
akce: dcera ječí, havrani na ni nalétávají
kamera: nájezd



71. DETAIL, 5 s
akce: Bjarghus odvrací pohled od nebe a otáčí se ke skalám
kamera: statická



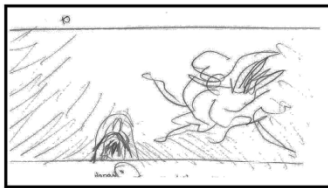
72. VELKÝ CELEK, 3 s
akce: skály viděné Bjarghusovými očima
kamera: nájezd, jízda zesponu nahoru



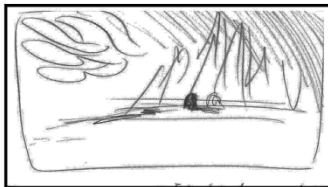
73. DETAIL, 3 s
akce: Bjarghus jde ke skalám, lepi se mu nohy
kamera: statická



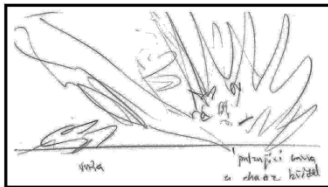
74. DETAIL, 2 s
akce: dcera křičí
kamera: nájezd



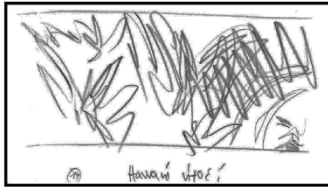
75. VELKÝ CELEK, 8 s
akce: Bjarghus jde ke skalám a Velká ryba nad ním se začíná rozpadat a řítit k zemi
kamera: statická



76. VELKÝ CELEK, 5 s
akce: Bjarghus doběhne ke skalám a Velká ryba se ropadne na jednotlivá chapadlovitá vlákna
kamera: statická



77. CELEK, 5 s
akce: Bajrghus se nakloní nad propast mezi horou a skálami, dole se ke skále tiskne dcera a kolem ní zběsile víří havrani
kamera: nájezd do propasti



78. POLOCELEK, 5 s
akce:
havrani útočí na dceru
kamera: statická



79. POLODETAIL, 3 s
akce: Bjarghus vybíhá z temnoty
kamera: statická



80. CELEK, 10 s
akce: Bjarghus vyplaší havrany
kamera: jízda zespodu nahoru



81. POLODETAIL, 4 s
akce: dcera se otočí na Bjarghuse a usměje se na něj, tiskne k sobě rybu
kamera: statická



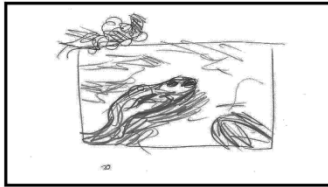
82. POLOCELEK, 3 s
akce: Bjarghus se nakloní nad schoulenou dceru
kamera: nájezd na Bjarghuse



83. CELEK, 4 s
akce:
pes štěká doma na dveře
kamera: statická



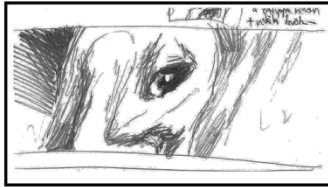
84. CELEK, 3 s
akce: dcera utíká pryč, Bjarghus po ní natáhne ruce
kamera: statická



85. CELEK, 5 s

akce: ryba na zemi se začne nadouvat a praskne

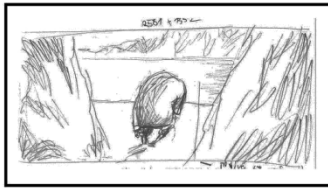
kamera: pomalý nájezd na rybu



86. POLODETAIL, 7 s

akce: zestárý Bjarghus sípe, potřepe hlavou a jde ze dcerou

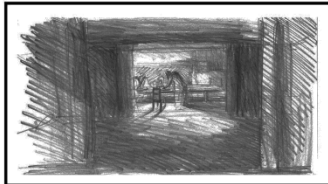
kamera: statická



87. VELKÝ CELEK, 7 s

akce: Bjarghus prochází otvorem mezi skálami a horou, pohlcuje jej světlo

kamera: statická



88. VELKÝ CELEK, 8 s

akce: Bjarghus sedí u stolu, po jeho levici sedí dcera, ke stolu přichází žena a nese táč se zářícím jídlem

kamera: pomalý nájezd na stůl



89. POLODETAIL, 6 s

akce: žena přisunuje táč, na kterém je černá zářící ryba k Bjarghusovi

kamera: statická



90. DETAIL, 5 s

akce: žena pohlédne na Bjarghuse a usměje na něj

kamera: statická



91. DETAIL, 4 s

akce: Bjarghus se usmívá a dívá se na ženu, potom se otočí na dceru

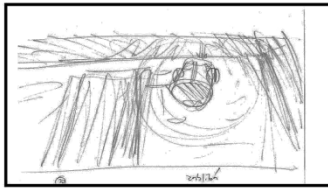
kamera: statická



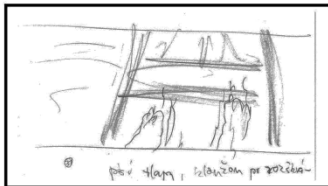
92. POLOCELEK, 4 s
akce: dcera se na něj dívá, mrkne
kamera: statická



93. CELEK, 5 s
akce: Bjarghus bere rybu z tácu
kamera: statická



94. POLODETAIL, 3 s
akce: svítlna zabliká
kamera: statická



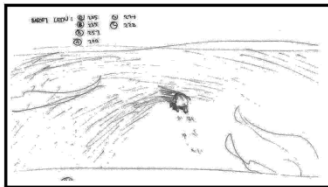
95. DETAIL, 4 s
akce: pes škrábě dveře
kamera: statická



96. DETAIL, 6 s
akce: Bjarghus přibližuje rybu k ústům a chce se zakousnout, ryba však náhle zmizí
kamera: statická



97. POLOCELEK, 6 s
akce: žena s dcerou mizí, natahují se po Bjarghusovi, následuje tma
kamera: statická



98. VELKÝ CELEK, 9 s
akce: Bjarghus stojí na zamrzlé hladině jezera, nad ním se náhle rozsvítí obrovská vlákna chapadel a rozletí se za ním, Bjarghus utíká
kamera: animovaná



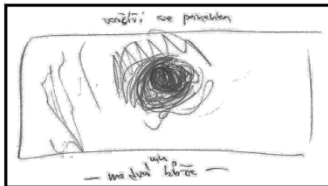
99. CELEK, 5 s
akce: Bjarghus utíká, vrávorá, síly mu ubívají, zářící chapadla mu jsou v patách. Tma
kamera: animovaná



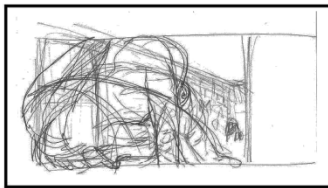
100. DETAIL, 2 s
akce: Bjarghus vyděšeně otevře oči
kamera: statická



101. DETAIL, 5 s
akce: od Bjarghusovi ruky se odtahuje zářící chapadlo a ruka se začíná měnit na psí tlapu
kamera: statická



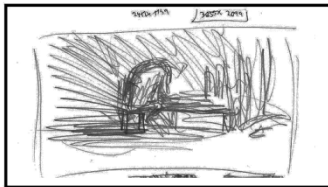
102. VELKÝ DETAIL, 3 s
akce: Bjarghusovo oko zmodrá
kamera: statická



103. POLO CELEK, 8 s
akce: nahý Bjarghus se zvedá z psího místa, pes v pozadí na něj hledí
kamera: statická



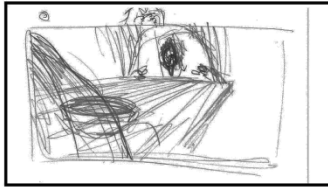
104. POLODETAIL, 4 s
akce: nahý Bjarghus sedí za stolem s hlavou v dlaních
kamera: pomalý nájezd na postavu



105. VELKÝ CELEK, 10 s
akce: Bjarghus sedí za stolem, pes spí na svém místě
kamera: pomalý odjezd



106. DETAIL, 3 s
akce: Bjarghus zvedne hlavu
kamera: statická



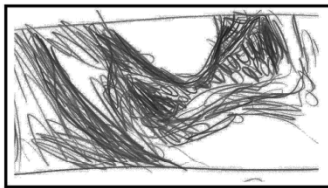
107. POLOCELEK, 4 s
akce: před Bjarghusem sedí on sám, ale oblečený a s psí hlavou.
Bjarghus s psí hlavou vrčí
kamera: nájezd na Bjarghuse s psí hlavou



108. POLODETAIL, 3 s
akce: Bjarghus s psí hlavou se zoufale chytí za tváře a zatahá za ně
jakoby je chtěl odtrhnout pryč
kamera: nájezd na obličej



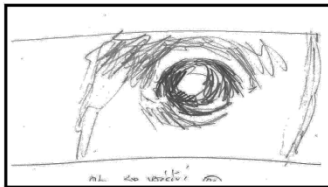
109. DETAIL, 2 s
akce: dcera křičí a havrani útočí
kamera: nájezd na obličej



110. VELKÝ DETAIL, 1 s
akce: pes vrčí
kamera: statická



111 POLOCELEK, 2 s
akce: havrani nalétávají na dceru
kamera: statická



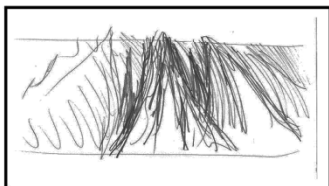
112. VELKÝ DETAIL, 2 s
akce: Bjarghusovo oko zrcadlí předchozí záběr
kamera: statická



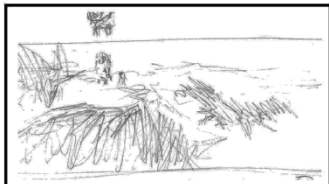
113. POLODETAIL, 3 s
akce: pes štěká
kamera: statická



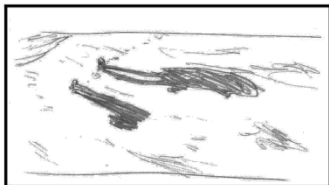
114. DETAIL, 2 s
akce: Bjarghus přestane křičet a jeho tvář zestárne
kamera: statická



115. VELKÝ CELEK, 2 s
akce: Bjarghusův pohled na skály
kamera: jízda zezhora dolů



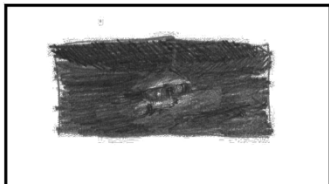
116. VELKÝ CELEK, 18 s
akce: Bjarghus stojí, pes štěká, havrani odlétají, obloha ztmavne
kamera: pojezd zleva doprava



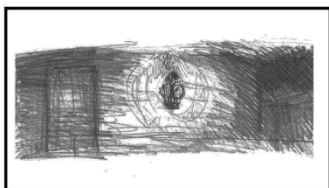
117. VELKÝ CELEK, 15 s
akce: pes se vrací domů, Bjarghus se táhne za ním
kamera: statická



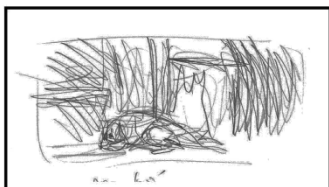
118. DETAIL, 13 s
akce: Bjarghus sípe a chrchlá, hubne a stárne
kamera: statická



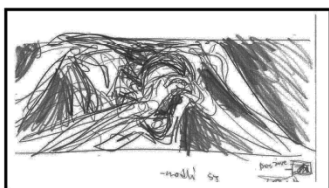
119. VELKÝ CELEK, 15 s
akce: noc, v chatrči se svítí
kamera: pomalý nájezd na chatrč



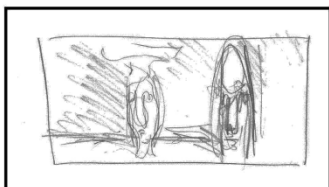
120. POLODETAIL, 4 s
akce: svítlna září
kamera: pomalý nájezd na svítlnu



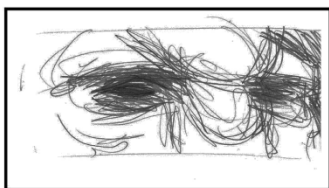
121. VELKÝ CELEK, 12 s
akce: před krbem spí pes
kamera: pomalý odjezd od krbu



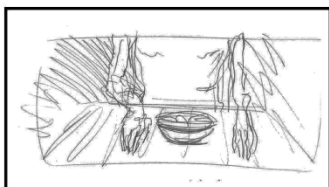
122. POLODETAIL, 5 s
akce: starý a vychrtlý Bjarghus se modlí s rukama u čela
kamera: pomalý nájezd na obličej



123. POLODETAIL, 4 s
akce: Bjarghusův pohled na modly
kamera: statická



124. VELKÝ DETAIL, 4 s
akce: Bjarghus hledí na modly
kamera: statická



125. POLODETAIL, 5 s
akce: Bjarghus zvedne ruce ze stolu
kamera: statická



126. POLOCELEK, 11 s
akce: Bjarghus odtrhuje kousky rybiho masa z mísy a pomalu floustne. Hodí kus ryby psovi
kamera: statická



127. VELKÝ CELEK, 10 s
akce: Pes žere
kamera: statická



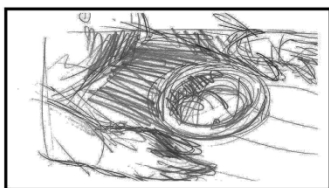
128. POLODETAIL, 18 s
akce: Bjarghus pojídá, tloustne a mládne.
kamera: pomalý nájezd na obličej



129. VELKÝ CELEK, 15 s
akce: venku hustě sněží, z chatče svítí světélka z okna a lampy
kamera: pomalý nájezd na chatrč



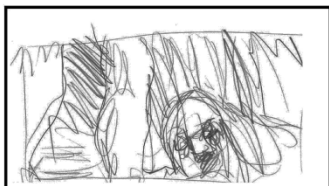
130. DETAIL, 6 s
akce: v krbu praská oheň
kamera: statická



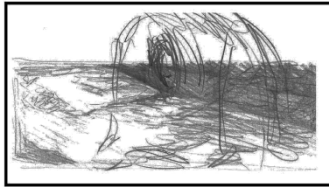
131. DETAIL, 10 s
akce: Bjarghus má položené ruce vedle mísi s nedojedenou rybou
kamera: pomalý odjezd od mísy



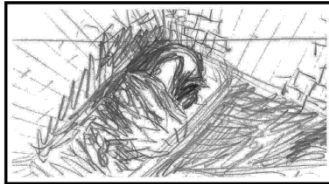
132. DETAIL, 3 s
akce: Bjarghus hledí před sebe
kamera: pomalý nájezd



133. POLODETAIL, 10 s
akce: Bjarghus projde kolem spícího psa
kamera: statická



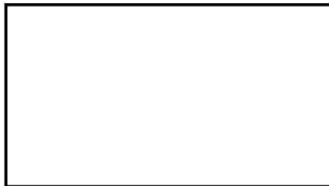
134. POLO CELEK, 13 s
akce: Bjarghus se posadí na postel
kamera: statická



135. CELEK, 15 s
akce: Bjarghus spí, tma
kamera: pomalý odjezd



136. VELKÝ CELEK, 1 min
akce: Bjarghus vstane z postele, dojde ke stolu, posadí se na židli,
po chvíli zvedne ruce k čelu a pomodlí se
kamera: pomalý odjezd
*nejprve zcela ostrý, později se postupně rozostřující obraz, zatmí-
vačka, titulky*



KONEC

UKÁZKY Z BAKALÁŘSKÉHO FILMU



