

Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a rešerše

BcA. Sandra Hrachová

Diplomová práce
2014



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovizuální tvorby

akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Sandra Hrachová**
Osobní číslo: **K12364**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část:
Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce
a rešerše (Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.)**

**2. praktická část:
Kočka a myš – kreslený animovaný film (MgA. Jan
Živocký)**

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi magisterského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historiám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi, rešerše podkladů pro přípravu a realizaci filmu. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Diplomová práce musí obsahovat alespoň 8 knižních titulů a 6 odborných článků, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 35 normostran, doporučené maximum 50 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy

(vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 210 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 480 sekund. Absolvent prokáže kromě nabytého řemesla animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), osobité výtvarné uchopení, a to vše v korespondenci se zvoleným tématem filmu.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 44100 kHz, 16Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (format 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina, soubor s anotací filmu. V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.

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 publikací 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 angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

Seznam odborné literatury:

Pohádky ze Země draka, Jan Vladislav ISBN 978-80-242-2049-9

Strašidelný chrám v horách, Japonské lidové pohádky a pověsti, Jan Luffer ISBN 978-80-257-0096-9

Animace a doba, Stanislav Ulver

Tajemství japonské astrologie umění Kigaku, Takeo Mori, Sragan Milenkovic ISBN 80-85213-69-9

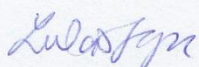
Japonské mýty KODŽIKI, Viktor Krupa ISBN 80-85349-97-3

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, PhD.**
Ústav animace a audiovize
Vedoucí praktické části: **MgA. Jan Živocký**
Ústav animace a audiovize
Datum zadání diplomové práce: **2. prosince 2013**
Termín odevzdání diplomové práce: **16. května 2014**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2013


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka





Mgr. Lukáš Gregor, PhD.
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu 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 13.12. 2013

SANDRA HRACHOVÁ 
.....
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

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

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

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpirá-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 výtěžku 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 přihledne k výši výtěžku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

V teoretické diplomové práci se věnuji procesu přípravy a realizaci mého závěrečného filmu „Kočka a myš“. Diplomová práce obsahuje celý filmový postup včetně všech výrobních fází, obtíží během výrobního procesu a řešení problémů. Část této práce se zaměřuje na historii tématu. Vše je doplněno obrázky pro lepší pochopení. Dále analyzuji výtvarné návrhy a vysvětlím výrobní proces postav, prostředí a rekvizit. Pohovořím o zvukové složce filmu (zvukové efekty, dabing a hudba ve filmu užitá).

Synopse příběhu vypráví, jak se z kočky a myši stali nepřátelé a jak vznikl japonský horoskop.

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

Klíčová slova: Kočka, myš, buvol, zvířata, bohové, horoskop, přátelství, nepřátelé, zrádce, Japonsko, hora, poselství

ABSTRACT

In my theoretical dissertation, I analyse the process of preparation and implementation my final film "Cat and mouse". My dissertation describes the whole filming process including all the production stages, difficulties encountered and problems solved. Part of this work is focus on the history of the topic. This all is supplemented pictures for better understanding. I also analyse the artwork design and explain the process of creating characters, the sets and props. I talk about the sound aspect of the film (the sound effects, dubbing and music that I used).

The synopsis of the story tells how the cat and mouse become enemies and how was created japanese horoskop.

My work will be concluded with reflection of what I have achieved and what lessons I have learned during the process of creation.

Keywords: Cat, mouse, buffalo, animals, gods, horoscop, friendship, enemies, traitor, Japanese, mountain, message

Chtěla bych poděkovat za pomoc při praktické i teoretické části magisterské práce supervizorovi MgA. Janu Živockému a Mgr. Lukáši Gregorovi Ph.D. Dále bych ráda poděkovala příteli i rodině, díky nimž jsem mohla vytvořit film a celé dva roky studovat na FMK. Velké díky patří také produkční Markétě Janečkové, střihači Matěji Jankovskému, zvukaři Martinu Bekovi a Evě Doubžské za nádhernou hudbu.

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

OBSAH

ÚVOD	8
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 INSPIRAČNÍ ZDROJE	11
1.1 JAPONSKÉ FOLKLORNÍ POHÁDKY A POVĚSTI	12
1.1.1 Charakteristika a historie.....	12
1.1.2 Vypravěčské postupy v japonských pohádkách.....	15
1.2 ZVĚROKRUH A JEHO VZNIK.....	16
1.2.1 Charakteristika zvířat	17
1.3 POSVÁTNÉ HORY	21
1.4 ŽÁNŘ – POHÁDKY PRO DĚTI.....	22
2 PŘÍPRAVNÁ FÁZE	24
2.1 TVORBA VÝTVARNÝCH NÁVRHŮ	25
2.1.1 Postavy	25
2.1.2 Pozadí.....	28
2.2 TVORBA STORYBOARDU	29
2.3 TVORBA ANIMATIKU	29
II PRAKTICKÁ ČÁST	33
3 ANIMOVÁNÍ	34
3.1 PROGRAMY	35
3.2 FUNKCE A EFEKTY	36
3.2.1 Puppet.....	36
3.2.2 Duik.....	38
3.2.3 Fast blur, Glow a další	39
4 POSTPRODUKCE	41
4.1 TITULKY.....	41
4.2 ZVUKOVÁ SLOŽKA	42
4.2.1 Hudba	42
4.2.2 Dabing	43
4.2.3 Ruchy a kompletace	44
ZÁVĚR	46
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	47
SEZNAM OBRÁZKŮ	49
SEZNAM PŘÍLOH	50

ÚVOD

Animovaný film nabízí pro umělce obrovské množství možností. Nemá víceméně žádné hranice. Přesto zabere mnoho času a je tedy nutné rozmyslet si a zapřemýšlet, které téma či myšlenka stojí za ztvárnění a převedení na filmové plátno. Filmař může myslet a tvořit dvěma způsoby. Jak zaujmout diváka a tím pádem se režisér snaží vybírat témata, která dokážou upoutat co největší množství lidí, nebo chce vyjádřit především sám sebe, proto vybírá témata, která jsou tvůrci blízká, známá a doufá, že tím dokáže zaujmout i diváky.

Při výběru magisterského filmu jsem se nějaký čas rozhodovala mezi autorským filmem a knižní adaptací. Téměř každý filmař si přeje tvořit na projektu, jehož je autorem už od samotného počátku, neboli od prvotní myšlenky po samotnou realizaci. Avšak dokázat přenést na plátno filmařovo oblíbené literární dílo, má také své kouzlo.

Podíváme-li se do minulosti, zjistíme, že i samotný Walt Disney vytvářel hlavně pohádkové adaptace. Mezi jeho prvotní adaptace patřily: „Červená Karkulka, Popelka anebo Brémští muzikanti. Dále zfilmoval „Tři malá prasátka“, „Alenku v říši divů“, „Sněhurku a sedm trpaslíků“, a také „Šípkovou Růženku“. Disney je bezesporu průkopníkem v tvorbě animovaného filmu. Jeho filmy jsou pro mě dodnes nesmírnou inspirací. Pro mnohé se může zdát jeho tvorba naivní, já ji beru takovou jaká je, jedná se přeci jen především o filmy pro mladší publikum.

Mnoho filmů, i ty Disneyho, mě donutily zamyslet se, jestli je jednodušší vytvořit autorský film nebo filmovou adaptaci. Při položení této otázky se mi naskytne mnoho argumentů jak pro jedno ztvárnění, tak i pro druhé. Co se týká čistě autorského filmu, tvůrce má zcela otevřené pole představivosti. Jakmile tvoří všechno sám, může si vlastně vše dovolit. Jeho představivost je jeho vlastním pánem. Jediný problém, který vidím na tomto čistém autorství je, že se někdy dostaneme v příběhu do situace, kdy nevíme jak jí vyřešit. Zasekneme se tzv. na mrtvém bodě. Tento případ by se u pohádkové knižní adaptace neměl stát. Už někdo před námi to celé vyřešil a režisér má pouze za úkol to správně převést na plátno co možná nejsrozumitelněji a nejvěrněji (to záleží na tom, jestli jde přímo o adaptace nebo jen inspirace).

Já osobně jsem si vybrala pohádkovou adaptaci, protože v tom vidím i jistou výzvu. Dokázat příběh co nejlépe a nejpochoptitelněji divákovi představit.

Autorský film mám již za sebou, to když jsem dostudovávala bakaláře na UTB a asi i proto jsem toužila vytvořit něco jiného. Jednodušší vše bylo pro mě díky tomu, že bylo z čeho

vycházet, avšak složitější zase v tom, že nešlo tolik do díla zasahovat z příběhového hlediska, jak bych si případně přála. Musela jsem se co nejvíce držet příběhu a dokázat jej co nejvěrohodněji ztvárnit. Jestli se mi to podařilo či ne, to nejsem schopna posoudit, jelikož když pracuji dlouhodobě na nějakém projektu, ztrácím objektivní pohled a беру své dílo úplně jinak než mé okolí. Věřím, že po delším čase získám odstup, (nikoliv objektivitu, tu režisér ke své práci nikdy nezíská), zatím tomu tak však není a ještě nějaký čas nebude.

Stejně jako každý rodič bere své dítě ve svých očích za dokonalé a snaží se jeho chyby před ostatními obhajovat, tak i já obhajuji své dílo. Jsem si plně vědoma, že by vše mohlo být lepší.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 INSPIRAČNÍ ZDROJE

Pohádka, kterou jsem si vybrala, pochází z knížky „Démonova flétna“, od Věny Hrdličkové. Jedná se o skutečně krásnou knížku, která mě již dříve nesmírně zaujala. Výběr pohádky nebyl jen tak náhodný a nezapočal s myšlenkou na magisterský film, ve skutečnosti se původně mělo jednat o bakalářský projekt ve školním roce 2010/2011. Před prázdninami, ve druhém ročníku, bylo potřebné nahlásit a mít odsouhlasený bodový scénář.

Společně na bakalářském filmu jsem pracovala se svou spolužačkou Petrou Heleninovou. Měly jsme zájem o asijskou kulturu a celkově japonská, korejská a čínská filmografie nás v té době učarovala. Objevily jsme kouzlo anime filmů i seriálů. Jejich filmografie a kultura je tak rozdílná od té evropské a americké, liší se v mnohých směrech: myšlením, významově, stylem vyprávění i ztvárněním.

Pohádky jsou v této kultuře o hodně jiné než v jiných zemích. Například japonské pohádky nikdy nekončí dobře, ve většině příběhů hlavní roli hrají bohové, je v nich viditelná úzká spjatost s náboženstvím. A kladné postavy se ne vždy zachovávají nejvhodněji.

Orientálnost těchto příběhů prostě diváka láká. A lákala i nás. Navíc japonský folklór celkově nabízí velké množství pohádek, mýtů a lidových příběhů. V knihovně jsem si v nedávné minulosti zapůjčila pět pohádkových knížek. Společně s Petrou jsme se snažily nalézt tu nejvhodnější pohádku. Ve spoustě příběhů vystupovali bohové a lidé, ale nám se víc líbily pohádky, v nichž hlavními hrdiny byla personifikovaná zvířata.

Nakonec nás obě zaujala právě pohádka o Kočce a myši. Zde se vypráví o tom, jak kočka s myší bývaly přítelkyněmi, ale díky jedné podlé lži se staly úhlavními nepřáteli. Krom této dějové linie také pohádka vysvětluje vznik japonského horoskopu. Nebylo potřeba dále vybírat, tato pohádka byla ideální.

V průběhu prázdnin jsem naskicla pár návrhů, nešlo však o nic velkého. Jakmile započal nový školní rok, mohly jsme se s Petrou pustit do práce. Naše původní nadšení nějak vyprchalo a my se rozhodly, že vytvoříme čistě autorský film, který bude založen na akci, na rychlém tempu, napětí a spoustě efektů. Díky tomu vznikl bakalářský film „Cizinec“, jednalo se o mysteriózní thriller, k němuž nás nakonec inspirovala jedna noční procházka a filmy „Bratrstvo vlků“ a „Vesnice“.

Uběhly tři roky a já si opět vzpomněla na tuto pohádku, tentokrát jsem jí chtěla už zpracovat do filmové podoby. Na škole se klasických pohádek mnoho nevytváří, a proto jsem se

tentokrát chtěla více zaměřit na dětského diváka. Věděla jsem, že musím dávat pozor především na to, jak je příběh předkládán a aby vše bylo srozumitelné, jasné, aby se dětský divák v příběhu neztratil.

1.1 Japonské folklorní pohádky a pověsti

„Podobně jako evropští středověcí a barokní kazatelé využívali při kázáních exempla – názorné příběhy vybrané z různých žánrů literární i lidové tradice -, tak i japonské duchovní vkládali do výkladů posvátných písem světská vyprávění. Některá z nich byla přinesena z Indie, kolébky buddhismu a světového vyprávěčství.“¹

Ve většině pohádek vítězí dobro nad zlem, princ získá princeznu i s královstvím, přemůže zlého draka a všichni žijí šťastně až do smrti, nebudeme si lhát, větší lež snad ani neexistuje, přesto to každý z nás rád slyší.

Při procházení a čtení asijských pohádek tomu tak není. Morální poučení se v nich objevovalo, to rozhodně, ale nepředkládají se čtenáři šťastné konce, nesnaží se ukázat kladného hrdinu v bílých barvách a naopak toho záporného jen v těch černých, tak nějak se to tu vše prolíná a působí z hlediska lidskosti věrohodněji. Viditelný rozdíl mezi japonskou a evropskou pohádkou můžeme sledovat např. u celosvětově rozšířeného motivu, jímž je nadpřirozený choť. V těch evropských je člověk zaklet ve zvíře, v Japonsku však jde o zvíře samé, které se může proměňovat podle své vůle.

1.1.1 Charakteristika a historie

Rozšíření pohádek po světě má za následek nástup povinné docházky v 70. letech 19. století, kdy vnikly jednotné učebnice, v nichž se objevily některé populární pohádky, a vytvořil se díky tomu takový kánon japonských pohádek.

¹ *Strašidelný chrám v horách: japonské lidové pohádky a pověsti*. 224 s. Vyd. 1. Ilustrace Lukáš Urbánek. Praha: Argo, 2009, 245 s. ISBN 978-80-257-0096-9

Jedna z nejznámějších je pohádka o „Broskevníčkovi. První odborný zájem o japonské lidové vyprávění přišel až s Kunio Janagity, který vydal roku 1910 sbírku autentického japonského vyprávění „Tóno monogatari“. V japonské éře Edo byla země od světa izolována.² Ekonomika v té době byla založena na zemědělství a v období zimy, kdy se pracovalo především v domácnosti, po večerech vypravěči (stařešinové domácnosti) vyprávěli příběhy. V té době se slepci v Japonsku živilí hraním na hudební nástroje, zpěvem epických písní a masérstvím. Krom večerů se vyprávělo i v dobách výročních slavností. V druhé polovině 19. století vyprávěčství skončilo. Důvodem bylo, že se lidé začali stěhovat do větších měst a tuto tradici zanechali. Místo původních vypravěčů se příběhy objevovaly na divadelních jevištích a prezentovali je profesionální vypravěči.³

Pověsti a pohádky mají k sobě velmi blízko, avšak na rozdíl od pohádky se v pověstech objevuje mnoho vlastních jmen. Pohádka začíná slovy: „Před dávnými časy žil na jistém místě...“. Pověst naopak začíná: „Na úpatí hory Tatěšiny je rybník zvaný Akanuma a blízko něj je velký kámen.“ Pověsti nejsou dokladem historických událostí, ale spíš jen obrazem lidové mentality.

V japonských pohádkách jsou velmi důležitým faktorem různá božstva. Bohové v příbězích vystupující mají blízko k lidem, charakterově je každý jiný. Avšak na rozdíl od lidí, mají nadpřirozené vlastnosti, tak jak mohou člověku něco vzít, nebo ho za něco potrestat, tak jej mohou i obdarovat, např.: přivolají déšť na zalití půdy. Časté jsou i náměty o potulných mniších a bozích navštěvujících dívky v podobě draka nebo hada, či o tajuplných svatyních, v nichž straší. Tyto příběhové motivy vychází ze šintoismu a buddhismu.

Šintoismus, jakožto čistě japonské náboženství, je založeno na existenci mystických a duchovních sil, které se mohou vyskytovat kdekoliv. Tyto síly se mohou nacházet v předmětu,

² *Strašidelný chrám v horách: japonské lidové pohádky a pověsti*. 224 - 225 s. Vyd. 1. Ilustrace Lukáš Urbánek. Praha: Argo, 2009, 245 s. ISBN 978-80-257-0096-9

³ *Strašidelný chrám v horách: japonské lidové pohádky a pověsti*. 226 - 227 s. Vyd. 1. Ilustrace Lukáš Urbánek. Praha: Argo, 2009, 245 s. ISBN 978-80-257-0096-9

bytosti i v místě. Zvířata jsou v těchto náboženstvích velmi důležitá z hlediska symbolického i mytologického.

V šintoistických mýtech můžeme nalézt v rolích poslů ropuchy nebo havrany a jako průvodce volavky. Bohové, kteří nechtějí být poznáni, se objevují v podobě draků, hadů nebo krokodýlů.

Zvířata i věci získávají v příbězích lidské vlastnosti. Nejčastějšími zvířaty, která v japonských pohádkách nalézáme, jsou: jezevci, lišky, kočky, opice a draci.

Jednotlivá zvířata mají jistou typologii a zastávají nějaký charakter. Každý druh má jistý význam a často nesou důležitá poselství. Liška v japonských příbězích má charakter božstva. Rodiny v Japonsku ještě dodnes uctívají kicunegami, neboli liščí božstvo. Další zvířata, která se uctívají často jako božstvo, jsou opice a hadi.⁴

V Buddhistických příbězích také zvířata hrají významnou roli, například liška nebo jezevec se promění v buddhistické mnichy, či jiná zjevení ve svatyních a snaží se na zemi napálit nevinné věřící.

Nejstarší příběhy z japonské mytologie nalezneme v kronice Kodžiki pocházející z 8. století. V japonské mytologii sehrála zvířata důležitou roli. Například v legendě, která vypráví o bohyni slunce Amaterasu, jsou povoláni kohouti, kteří mají za úkol uraženou bohyni usmířit a vylákat z jeskyně do které se schovala. V jiné legendě se objevuje had omotan kolem krku panovníka, což má za význam přicházející zradu. Motiv hada patří také k základům japonské mytologie. Je dárce snů, má magickou schopnost prozření a je v něm síla plodnosti. Had zaujal lidi už v dávných dobách svými vlastnostmi. Díky tomu, že žil pod povrchem země skryt a neměl žádná víčka, byl brán za toho, který vidí dnem i nocí. Zabíjel pomocí jedu a plodnost spatřovali v jeho každoročním svlékání kůže, kdy se znova zrodil.⁵

^{4,5} KATEŘINA, Slívová. *Zvířata v japonských pohádkách, mýtech a lidových vyprávěních*. 16, 17 s. Olomouc, 2010. Dostupné z: <https://library.upol.cz/aRLreports/kp/57008-462189714.pdf>. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Vedoucí práce Švarcová Zdenka, Prof. Dr.

Japonské pohádky je možné rozdělit na legendární, zvířecí a kouzelné. Co se týká legendárních, ty vycházejí z náboženství a v hlavních rolích se objevují mniši a bohové.

V kouzelných nalezneme přízraky bez tváře, princezny, horské demony Tengu nebo divé ženy Jamamy. Podoba démona Tengu v sobě kombinuje v různé míře lidské a ptačí znaky. Dnes převládají především lidské znaky. Tengu má rudou tvář, velmi dlouhý nos, ptačí křídla a kouzelný vějíř. Co se týká jeho oděvu, je často stylizován do kněžské podoby. Jamamba je divá žena s ústy na temeni hlavy a s vlasy, které se mohou měnit na hady. V pohádkách je zobrazována jako nebezpečný lidožrout.

Ve zvířecích pohádkách nalézáme nejvíce zvířata, se kterými se Japonci nejčastěji setkávali. Mezi nimi byla liška, opice, tygr, jezevec, želva, krab, volavka, jeřáb atd. Tyto pohádky konkrétně vypráví o vzájemných vztazích mezi zvířaty a jejich postavení vůči člověku. Každé zvíře má vžitě jisté lidské vlastnosti už po dlouhá staletí a proto dodnes známe zlomyslné opice, lstivé lišky atd. Zvířata mají jak za úkol pomáhat lidem, tak jim i ubližovat. Liška má dvě podoby. Bílá liška je strážným duchem a odhání zlé síly, naopak divoká démonická liška je lstivá a nebezpečná, když je ošálen muž, je jí zesměšňován a trýzněn, naopak žena je díky ní posedlá a ovládána.

1.1.2 Vypravěčské postupy v japonských pohádkách

Stejně jako evropské pohádky i ty japonské mají nějaký ustálený rys vyprávění, kromě klasické makašibanaši, neboli „Kdysi dávno“, se v pohádkách často opakuje děj (ideálně třikrát – splnit tři úkoly). Zdvojují se jména pro zdůraznění naléhavosti. Užívá se velké množství citoslovců a slov zvukomalebných. Jelikož si rádi Japonci se slovy hrají, používají mimetické výrazy, díky nimž napodobují skutečné zvuky.

Jedná se o jednoduché tvary, jako: pes štěká wan wan, kočka mňouká njá njá a myška píská čú čú. Krom tradičních výrazů, jako je kori kori (kousání jídla) nebo pimpara pimpara (přichytávání vlasů na hřeben), najdeme i modernější zvuky. Ty se často využívají v komiksech manga. Zde patří: borororo (burácení motoru) nebo učo (polibek). Další skupina těchto citoslovců se nepoužívá tolik v pohádkách jako spíš v manga komiksech, patří sem slova vyjadřující duševní stav, např.: hena hena (vyčerpání). Tato slova často stejně zní, jako některá jiná slova. A japonské pohádky toho často využívají. V jednom příběhu vrány křičí: „ahó! ahó!“, což má také za význam slovo blázen. Muž, který se zrovna kolem nich vrací

pro motyku, má dojem, že vrány mluví celou dobu o něm. Z důvodu lepší srozumitelnosti, stejně jako i u jiných světových pohádek, se tato slova oddělují kurzívou.⁶

Podíváme-li se blíže na zvířecí postavy, uvidíme, že některým jsou přisuzovány spíše kladné role a některým zase ty záporné. Někdy se však i stává, že v jedné pohádce je ono zvíře dobrák a v druhé naopak darebák.

Postava myši je často brána za symbol hojnosti a bohatství, naopak postava kočky mívá často roli dárce nebo pomocníka, ale také může být popisována jako démon, který saje z lidí energii a oplývá magickými schopnostmi. Vztah ke kočce je u Japonců směsicí strachu a úcty. Charakter kočky je velmi různorodý, naopak od psa, který je vždy kladný, ten je brán za strážce lidí, který pokaždé rozpozná proměněnou lišku, kočku nebo jezevce.

Například v pohádce, kterou jsem si vybrala, je postava myšky lstivá a prohnaná, na rozdíl od kočky, která je sice línější, ale brána za dobráka a nechá se snadno oklamat.

1.2 Zvěrokruh a jeho vznik

Druhou příběhovou linií v mnou vybrané pohádce je téma zvěrokruhu a jeho vzniku. Jak je víceméně všeobecně známo, vychází japonský horoskop z čínského horoskopu. Jeho dalším názvem je tzv. Zvířetník. Zvířetníkový cyklus je tvořen z dvanácti symbolů. Každému symbolu náleží jeden celý rok podle lunárního kalendáře (v různých zemích nalezneme malé odchylky). Symboly jsou v pořadí za sebou následovně. První je myš, nebo krysa (japonský název *ne*), dále buvol nebo kráva (*uši*), tygr (*tora*), králík popřípadě zajíc (*u*), drak (*tacu*), had (*mi*), kůň (*uma*), ovce (*hicudži*), opice (*saru*), kohout (*tori*), pes (*inu*), a kanec (*i*).

Každé ze znamení je nositelem určitých charakteristických povahových rysů, ty se poté přiřazují lidem narozeným v onom roce, kdy symbol tzv. vládne. Zvířetník nebyl důležitý pouze pro vznik horoskopu, ale také se užívá pro označení roků (rok draka, rok myši...), světových stran a hodin (den se rozdělil na dvanáct úseků po dvou hodinách. Např.: půlnoc byla doba krysy a poledne dobou koně). Těchto dvanáct symbolů se kombinuje s pěti přírodními elementy. Každý z prvků podle staročínského učení v sobě neslo kladný prvek Jin

⁶ *Strašidelný chrám v horách: japonské lidové pohádky a pověsti*. 234 - 236 s. Vyd. 1. Ilustrace Lukáš Urbánek. Praha: Argo, 2009, 245 s. ISBN 978-80-257-0096-9

a záporný prvek Jang. Vzniklo deset kmenů (nebeských větví), jenž tvořily řadu, kterou nejdříve Číňané a po jejich vzoru Japonci používali při některých příležitostech místo základních číslovek do deseti. Když se prokombinovalo těchto deset prvků s dvanácti symboly, vznikl šedesátiletý uzavřený cyklus. Díky tomu existuje rok zvaný: rok mladší dřevěné krysy, či staršího kovového psa, staršího ohňového koně atd. Poprvé se tento šedesátiletý cyklus objevil v Japonsku roku 604, tehdy také oficiálně přijali čínský kalendář. Jak je tedy vidět, na rozdíl od toho evropského je mnohem složitější, avšak o to nabízí více možností.⁷

1.2.1 Charakteristika zvířat

Při bližším zaměření na jednotlivá zvířata zvěrokruhu můžeme kromě vlastností, která dostala, zjistit i jejich význam v Japonské kultuře.

MYŠ, KRYSA

Nachází se ve zvířetníku první v pořadí. V japonské kultuře je významem hojnosti potravy a pracovitosti. Je atributem bůžka Daikoku, který patří mezi sedm bůžků štěstí. Ten je znakem blahobytu a bohatství. Japonci věřili, že když se nacházela myš v domě, svědčilo to o bezpečí. Když měla nastat nějaká pohroma, či požár, myši utíkaly. Lidé narozeni v tomto znamení jsou okouzující a rozhodní. Na první pohled se zdají mírumilovní, ale za jejich seriózním zevnějškem se skrývá svárliвість a náladovost. Častou jsou v konfliktu, jsou středem společnosti. Mají mnoho známých, ale málo skutečných přátel díky své nedůvěře.⁸

BUVOL KRÁVA

V šamanismu je kráva společně s koněm považována za průvodce zemřelých na onen svět. V legendě, týkající se narození Čumonga, jej král nechá ve skořápce hodit mezi krávy a koně, ty mu však neublíží, naopak se o něj starají. Člověk narozený v tomto znamení je

⁷ VLADISLAV, Jan. *Pohádky ze Země draka: japonské lidové pohádky a pověsti*. 168 – 169 s. Vyd. 2., přeprac. s novými ilustracemi a v nové grafické podobě. Ilustrace Zdeňka Krejčová. V Praze: Knižní klub, 2008, 202 s. ISBN 978-80-242-2049-9

⁸ VLADISLAV, Jan. *Pohádky ze Země draka: japonské lidové pohádky a pověsti*. 109 s. Vyd. 2., přeprac. s novými ilustracemi a v nové grafické podobě. Ilustrace Zdeňka Krejčová. V Praze: Knižní klub, 2008, 202 s. ISBN 978-80-242-2049-9

nenápadný, pomalý a metodický, jedná se o samotáře a melancholiky. Lpí na svých předsevzetích dokavad' je nesplní. Díky tomu jsou často fanatičtí. Rodina je pro ně posvátná. Dále jsou tvrdohlaví a dogmatictí a okolí jim zpravidla nerozumí.

Kůň

Měl významnou roli jak v praktickém životě, tak i v náboženských představách. Japonci věřili, že šintoistická božstva přijížděla na zem na koních. Ve staré době se v šintoistických chrámech chovali boží koně zvaní šimme. Později tito bělouši byli nahrazeni obrázky a soškami. Ve svatyních měli koně v jakékoliv podobě důležitou roli, jejich zvednuté uši měly zaslechnout veškeré modlitby a přání návštěvníků svatyně. Poté co byli praví koně vyměněni za obrázky, se buď zobrazoval jeden kůň nebo koně dva, z nichž jeden z páru byl bílý a druhý černý. Každý měl jinou úlohu, jeden dešť přivolával, druhý naopak zastavoval. Těmto obrázkům se říkalo Ema. Motiv koně také souvisí s buddhistickou vírou. Bohyně Bató Kannon, která je bohyní koní, je zobrazována s koňskou hlavou. Kůň je také považován za svaté zvíře zprostředkávající komunikaci mezi nebem a zemí. Lidé, narození v tomto znamení, jsou považováni za atraktivní a to hlavně co se týká zevnějšku. Září celou svou bytostí, jsou plní pochopení, zábavní a vždy velmi populární. Řídí se intuitivně a jsou povrchní.⁹

DRAK

Považuje se za velice šťastné znamení, co se týče zvířetníku. Osoba narozená v roce draka je předurčena do vysokého postavení. Nevýhodou je, že nemůže už jít výš, pouze své postavení ztratit. Jedná se o osoby upřímné ve slovech i činech. Jedná se o idealisty, perfekcionisty, tvrdohlavce a snadno je něco vyvede z rovnováhy. V Japonsku i v Číně je drak spojován s vodou, deštěm, bouřemi i vodní říší, v níž vládne Dračí král. Objevuje se v buddhismu, a proto jej často najdeme v chrámech.¹⁰

⁹ VLADISLAV, Jan. *Pohádky ze Země draka: japonské lidové pohádky a pověsti*. 99 s. Vyd. 2., přeprac. s novými ilustracemi a v nové grafické podobě. Ilustrace Zdeňka Krejčová. V Praze: Knižní klub, 2008, 202 s. ISBN 978-80-242-2049-9

¹⁰ VLADISLAV, Jan. *Pohádky ze Země draka: japonské lidové pohádky a pověsti*. 55 s. Vyd. 2., přeprac. s novými ilustracemi a v nové grafické podobě. Ilustrace Zdeňka Krejčová. V Praze: Knižní klub, 2008, 202 s. ISBN 978-80-242-2049-9

HAD

Obecně se v Japonsku považuje had za symbol žárlivosti a pomstychtivosti. Podobné vlastnosti mají i lidé narozeni v tomto roce. I přesto je znamení hada považováno za šťastné, jsou znamením zisku a peněz. Ženy se považují za velice svůdné. V tomto roce se narodí mnoho dětí, jelikož se tento rok bere za úrodný. Neradi půjčují peníze a jsou často panovační. Nezaváhají při důležitých rozhodnutích.¹¹

KOHOUT

Kohout není původem z Japonska, ale byl přivezen z Číny a Filipín. V kronikách se kohouti objevují v příbězích o bohyni slunce Amaterasu. Kohout jako posvátné zvíře bylo chováno v mnoha šintoistických svatyních, neboť díky jejich hlasu každé ráno přivolávali bohyni slunce. Ten, kdo se narodí v tomto znamení, rád dává vědět o svých stanoviskách. Na povrch působí otevřeně a upřímně, ale často skrývají svou agresivitu a krutost. Zajímá je jen jejich názor.¹²

OPICE

V Japonsku se opice považuje za chytré a šikovné zvíře. A i přesto že jsou to oblíbená zvířata, jsou považována za špatná znamení. Saru, jak se opice nazývá, znamená též „odejít“. Lidé proto měli strach, že by je štěstí mohlo opustit. Opice byla také považována za zvíře, které dokáže odhánět zlé síly a chránit lidi před zraky ďábla. Opice jsou úzce spjaty s koňmi a považovány za jejich ochránce. Proto také dříve samurajští bojovníci nad vchodem do stájí

¹¹ VLADISLAV, Jan. *Pohádky ze Země draka: japonské lidové pohádky a pověsti*. 66 s. Vyd. 2., přeprac. s novými ilustracemi a v nové grafické podobě. Ilustrace Zdeňka Krejčová. V Praze: Knižní klub, 2008, 202 s. ISBN 978-80-242-2049-9

¹² VLADISLAV, Jan. *Pohádky ze Země draka: japonské lidové pohádky a pověsti*. 94 s. Vyd. 2., přeprac. s novými ilustracemi a v nové grafické podobě. Ilustrace Zdeňka Krejčová. V Praze: Knižní klub, 2008, 202 s. ISBN 978-80-242-2049-9

zavěšovali obrázky opic. Oblíbená je trojice opic (mizaru, sanen), jedna si zakrývá oči, druhá ústa a třetí uši, což znamená, že zlo nevidí, nemluví a neslyší. Jedná se o symboliku moudrého ponaučení, že se lidé mají zlu vyhýbat. Lidé narozeni v tomto znamení klamou zdáním. Působí na první pohled přátelsky, vstřícně a společensky, ve skutečnosti však bývají sobečtí. Jsou vynalézaví a dokážou vyřešit problém s neuvěřitelnou rychlostí. Aby dosáhli toho, co chtějí, tak se nebojí lhát.¹³

PES

Stejně jako liška se jedná o zvíře varovné, oznamující nebezpečí. V šamanismu je brán za průvodce zemřelých odvádějící na onen svět. Psi jsou bojovníci a válečníci. Nikdy se nevzdávají, a jakmile je potřeba, jdou do akce. Osoby v tomto znamení jsou často introverti, tvrdohlavci a pesimisté. Vůči svému blízkému okolí bývají věrní a oddaní. Trpí však věčnou úzkostí.

KANEC

Původně funkce ochranná. Jedná se o znamení, které vypovídá o člověku, jenž je plný energie a síly. Je upřímný, důvěryhodný a možná i lehce naivní. Fyzicky jsou silní, ale jejich upřímnost a otevřenost z nich dělá zranitelné jedince. Téměř nikdy nelžou a nepatří mezi komunikativní osoby.

TYGR

Symbolizuje činorodost a výbojnost. Pro Japonce je velkým štěstím, pokud se syn narodí v roce tygra. Pro dívky to není tak pozitivně bráno, protože přes jejich tvrdohlavost si špatně hledaly ženichy. Představa a tradice tygra byly přivezeny do Japonska z asijského kontinentu, poněvadž se v Japonsku tygři nikdy neobjevovali. Lidé narozeni v tomto znamení jsou plní energie, temperamentu, jsou explozivní, nezřídka náladoví, náchylní ke vzpouře.

¹³ VLADISLAV, Jan. *Pohádky ze Země draka: japonské lidové pohádky a pověsti*. 119 s. Vyd. 2., přeprac. s novými ilustracemi a v nové grafické podobě. Ilustrace Zdeňka Krejčová. V Praze: Knižní klub, 2008, 202 s. ISBN 978-80-242-2049-9

To vše charakterizuje prchlivost a krvežíznivost tygra. Často se do něčeho vrhnou, ale brzo ztratí zájem a nechají práci dodělat někoho jiného.¹⁴

ZAJÍC, KRÁLÍK

Lidé narození v roce zajíce jsou považováni za milé a oblíbené, ale také za slabé a poddajné jedince. Japonské označení znamená zajíce je v Číně a ve Vietnamu nahrazováno znamením kočky. Lidé narození v tomto roce jsou charakterizováni jako zuřivá zvířata, která jsou mrštná a rychlá. Jsou rádi ve velké společnosti a neradi jsou sami. Rádi s každým hovoří, ale jsou taktní a diskrétní. Díky svému smyslu pro humor jsou považováni za výborné hosty i hostitele. Hlavní je pro ně mír, proto se téměř nehádají.

OVCE

Všeobecně je ovce považována za bezbranné zvíře, a proto lidé narození v tomto roce jsou snadno ovladatelní druhými. Bývají proto málo ctižádostiví a těžko se jim rozhoduje v životních situacích. Jedná se o velmi zženštilé znamení. Ovce jsou elegantní, okouzující s uměleckými vlohami. Umějí být dost panovační, líní a pesimističtí. Je pro ně snadné se přizpůsobit dané situaci.¹⁵

1.3 Posvátné hory

V pohádce nepřehlédnutelným prvkem je také dračí skála, která je bezpochyby posvátnou a významnou horou. Japonsko je zemí sopečného původu, nalezneme zde mnoho vysokých a pitoreskních vrcholů a pohoří. Spousta legend a mýtů se v těchto oblastech odehrává. Hory byly považovány za posvátné a za sídla bohů. Lidé vnímají v Japonsku horu jako symbol stálosti a rodným příbuzným místních lidí, který je vyprovází do světa a vítá je, když se

¹⁴ VLADISLAV, Jan. *Pohádky ze Země draka: japonské lidové pohádky a pověsti*. 159 s. Vyd. 2., přeprac. s novými ilustracemi a v nové grafické podobě. Ilustrace Zdeňka Krejčová. V Praze: Knižní klub, 2008, 202 s. ISBN 978-80-242-2049-9

¹⁵ MORI, Takeo a Dragan MILENKOVIĆ. *Tajemství japonské astrologie: japonské lidové pohádky a pověsti*. 55 – 71 s. Vyd. 2., přeprac. s novými ilustracemi a v nové grafické podobě. Překlad Vít Žalman. Ilustrace Zdeňka Krejčová. Praha: Pragma, 1995, 103 s. ISBN 80-852-1369-9

vracejí domů. Když se někam chcete vydat, musíte z Japonska přes hory. Na rozdíl od Evropanů, Japonci nevnímají hory jako divoké a nehostinné místo. Naopak, hory jsou pro ně domovským prostorem nejjaponštějším, na rozdíl totiž od měst, kde se musí lidé přizpůsobovat a podřizovat, tak jim hory poskytují útočiště nadhledu, klidu a čistoty. Zde se mohou dát do nerušeného dialogu s božstvem a předky – poznávat a chápat svou minulost.¹⁶

1.4 Žánr – pohádky pro děti

Poslední inspirací v rámci příběhu se pro mě stal samotný žánr. Ve filmech je nutné myslet na to, že dítě potřebuje rozvíjet svojí schopnost hry, stejně jako potřebuje citovou výchovu. V dětství na člověka působí vše silněji a intenzivněji, což má za následek i jeho budoucí vývoj. Klasická pohádka a její pravidla mají nezastupitelnou roli ve výchově dítěte. Musíme dát jasně najevo, co je dobro a co zlo. Musí si správně uvědomit, co je pocitově správné chování a co zlé. Nejhorší je tzv. modernizování pohádek, kdy se vytrácejí původní pravidla, a tedy též mizí výchovný smysl a poslání. Moderní pohádky bývají spíš vhodné pro dospělého diváka, ale autor musí dávat pozor, aby nebyly moc infantilní, jinak se na ně nebude nikdo dívat. Režisér, scénárista a spisovatel si musí uvědomit, že vytvoření pohádky pro malého diváka je snad vůbec to nejtěžší.

Při výběru a tvorbě mé pohádky jsem myslela na dětského diváka ve věku 4-7 let. Tedy ve věku, kdy se všemu učí, musí se mu to opakovat a hravě předkládat děj i obraz. V pohádce jsou dvě nejvýraznější postavičky: kočka a myš. Kočka je tím kladným hrdinou. Je milá, dobrá a upřímná. Její jedinou nevýhodou je důvěřivost a nepozornost, což se jí také nakonec vymstí. Myš je oproti ní zákeřná, prolhaná, horlivá a pro svůj vlastní úspěch se nebojí podrazit dlouholetou přítelkyni. A nejen to, využije nepozornosti buvola a bez námahy se dostane k bráně jako první. Jak je tedy vidět, výchovně námět funguje správně. Nejen v textu rozeznáme charakteristiku a záměry postav, ale též jsem se snažila vyjádřit dobro a zlo v jejich mimice a gestech. I přesto, že nebyl buvol přímo ústřední postavou, tak jsem si jeho charakter já osobně oblíbila nejvíce. Komu by ho nebylo nakonec líto, když se tolik snažil, dával pozor, zavčas vyrazil, a přesto došel jako druhý. Navíc jeho charakter je sympatický i tím, že není mstivý, závistivý nebo urážlivý. Byl rád, za to co měl a toho si vážil, i když to

¹⁶ LIMAN, Anthony V. *Mezi nebem a zemí: ideální místa v japonské tradici*. 62 – 65 s. Vyd. 1. Praha: Academia, 2001, 171 p., [16] p. of plates. ISBN 80-200-0889-6

byla až pozice za myškou. Konceptně působí příběh klasickým pohádkovým stylem, avšak je z ní citelná ona asijská výjimečnost. Navíc se mi líbí na této pohádce, že nekončí slovy a žili šťastně až do smrti, ale svým vlastním způsobem dala najevo, jak končí zrada.¹⁷

¹⁷ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 34 s. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, 159 s., xviii s. obr. příl. ISBN 80-733-1012-0

2 PŘÍPRAVNÁ FÁZE

Před deseti lety jsem byla okouzlena kulturou mangy a anime. Krom sledování seriálů, filmů a čtení komiksů, jsem se snažila v tomto stylu ve velkém kreslit. Přibližně o tři roky na to jsem se začala více zaměřovat na klasický komiks, ideální byly ty, které se zabývaly superhrdinskou tematikou. Obdivovala jsem úžasně přesnou kresbu, nádherné stínování a krásné barvy. V nemalé míře se mi líbila kresba Mike Mignoly, pevná linka, ostré hrany, a černé stíny. Přesto na mě nezanechal takový vliv jako právě asijská manga a v menší míře i Disney, který je pro mě dodnes důkazem dokonalosti z hlediska animace.

A právě z těchto dob mi to nějak zůstalo a tvořím převážně velmi obdobně: Pevná linka, jasné barvy, výrazné stínování, tímto stylem jsem se tedy rozhodla vytvořit i magisterský film.

Technika, kterou jsem zvolila, je počítačová ploška. Pevná linka se nemusí zdát pro tuto animační techniku nikterak ideální. Je nutné si dávat pozor, aby se postavy nedeformovaly. I z tohoto důvodu jsem se celý čtvrtý ročník na jednotlivých cvičeních a semestrálních pracích učila tuto techniku co nejlépe zvládnout. Prvně jsem jí zkusila na hororové reklamě. Tehdy jsem ještě vrstvy předem nestínovala, protože jsem netušila, jak technika bude vhodná a než si dát laťku vysoko, tak to zkusit s větší obezřetností. Nakonec to nějak fungovalo, i když je pravda, že vytvoření celkem krátkého snímku mi dalo dost práce, přesto jsem další cvičení vytvořila lepším způsobem a aspoň jsem jej co nejlépe zdokonalila.

Co se týče odění postav, rozhodla jsem se všechna zvířata obléknout do jednodušších verzí kimon, pouze posel bohů má trochu složitější verzi, jelikož je mnohem výš postaven nad zvířaty.

Kimono je v Japonsku tradiční oděv, kterým dříve byl označován veškerý šat, později se toto označení začalo používat u tradičního typu plně dlouhého roucha. Stříhově kopíruje písmeno T, je až ke kotníkům, má límec a dlouhé široké rukávy. Váže se tak, že se levá strana hodí přes tu pravou a upevní se širokým pásem obi, ten se váže často vzadu. Japonské kimono vychází z čínského hanfu. Podoba dnešního kimona je nezměněna od období Edo (1603 – 1876).

Výběr látky a vzorů se liší podle ročního období. Tradičně je kimono vyráběno z hedvábí, hedvábného brokátu, hedvábného krepu nebo ze saténových tkanin. Vzor látky je ručně barven buď technikou júzen nebo pomocí šablony.

Kimono se celkem skládá ze čtyř hlavních pruhů látky: dva kryjí tělo a dva tvoří rukávy. Dříve, aby se kimono mohlo vyprat, se muselo nejdříve rozpárat a poté opět ručně sešít. Kimona bývají velmi drahá.

Celkově jsou tedy kimona dost dekorativně a barevně náročná, já se rozhodla je zjednodušit. Důvodem pro toto zjednodušení nebyla až tak náročná příprava jednotlivých oděvů před samotnou animací, ale spíše fakt, že jsem chtěla udělat propracovanější pozadí plné barev a detailů. Díky tomu, že chci, aby postavy více vynikly, tak je potřeba v tomto směru trochu ubrat na okázalosti. A protože jednotlivá zvířata jsou tvořena z větších jednobarevných částí, tak se ve scéně skutečně neztratí.

2.1 Tvorba výtvarných návrhů

Vzhled postav v animovaném filmu je velmi důležitý. S tím souvisí i pozadí, protože když to není zcela nutný záměr, většinou by to mělo spolu korespondovat. Prostředí jsem řešila až po samotných návrzích postav (s nimi přeci jen přednostně pracuji).

2.1.1 Postavy

Na paměti při vytváření charakterů jsem měla fakt, že se jedná o pohádku pro děti. Takže jistá míra stylizace a lehká dávka roztomilosti pro mě byla podmínkou. Za poslední rok jsem vytvářela zvířecí maskoty pro dvě dětská centra, takže jsem si onen styl kresby trochu nacvičila. Přesto tyto návrhy byly jiné. Charaktery měly tedy působit roztomile, ale ne zas přehnaně, aby se neztratil zcela duch klasické pohádky, navíc jde o japonskou pohádku, proto je nutné zachovat onu exotičnost.

Měla jsem dilema, mohla jsem se inspirovat kresbou japonských kreslířů, kteří se věnují jejich typické perokresbě nebo klasickou mangou, která je v asijské kultuře tak populární. Nakonec jsem se nerozhodla ani pro jedno, jde přeci jen o autorský snímek a hodlám do něj dát něco ze sebe.

Příběh není původně autorsky mým vlastním dílem, jelikož se jedná o lidovou pohádku. Vzhled filmu jsem se však rozhodla zachovat z velké části ve svém klasickém, pro mě charakteristickém stylu. Jak už jsem zmínila, vždy jsem převážně tvořila v pevné lince, v jasných barvách s lehce výraznějším stínem.

Ve filmu se přednostně objevují čtyři postavičky: Myš, kočka, buvol a posel. Na kočku a myš jsem se zaměřila jako první, od nich se odráželo vše ostatní.

Prvotní návrhy myši, které jsem vytvořila v roce 2010 se záměrem k vytvoření bakalářského filmu, mně zůstaly v šuplíku. Návrhy, které jsem tvořila kdysi dávno za jistým účelem a nebyly využity, zásadně nevyhazují, nikdy totiž nevím, kdy se budou nakonec hodit. A tak se stalo, že jsem měla při tvorbě z čeho vycházet. Tvorba myši byla víceméně jednoduchá. Pouze nad celkovou barevností a typem oděvu jsem delší dobu tápala. Měla jsem vytvořených několik variant. Dvě ze čtyř variant měly klasické dámské kimono a dvě varianty měly blíže k panské verzi tohoto oděvu, které obsahovalo Hakami a Haoru (spodní šat a kabát). Barevnost byla různá, převážně se objevovala zelená, oranžová, červená. Nakonec jsem vycházela z dámské verze, která se původně skládala ze zeleného kimona a černého obi (onen silný šál přes pas), jeho původní barvu jsem změnila na žlutou. Myši kožíšek je středně šedivého odstínu. Chtěla jsem nejdříve myšku bílou s červeně podmalovanými očima, ale v té době jsem začala pracovat zároveň i na kočce a k jejímu charakteru se hodil spíše kožíšek bílý. Nebylo by moc vhodné, aby obě zářily bíle.

Kočka se stala mnohem větším oříškem. Ne a ne dlouho přijít na ten správný vzhled, především obličej a výrazu, který by jí charakterizoval. Musela být myšce typově podobná, ale povahově rozdílná (což už vzhled měl vypovídat), nesměla vyzařovat viditelná zákeřnost, žádný pohled co jemně probodává. Potřebovala jsem vytvořit charakter, který by o kočce vypovídal, že je hrdá, trošku namyšlená a přesto dokáže být vstřícná vůči svému okolí. Hned jsem věděla, co bude mít na sobě, avšak která barva víc mluví o jisté vznešenosti, vypovídá o jisté namyšlenosti, možná i nabubřelosti než fialová ideálně v kombinaci s růžovým studenějším odstínem? V mém případě, snad žádná víc taková není. Navíc v kombinaci s její srstí tyto barvy náramně vyniknou. Hlavně se její charakter v davu zvířat barevně nikdy neztratí a to bylo hlavním záměrem. I když v záběru jen spala a okolo bylo více akčnějších zvířat, nebylo těžké ji zaregistrovat.

Navíc jsem její jedinečnost doplnila o deštník zvaný Wagasa. Nejen že se hodí k jejímu charakteru, ale aspoň se vyřešil problém, jak bude při proslovu v pohádce pospávat (pěkně se bude o Wagasa opírat). V obličejí působí velmi jemně a na rozdíl od myši, která má vcelku dlouhý čumák, jej má velmi drobounký.

Všechny postavy v pohádce mají šikmé, úzké, tmavé oči pro podtržení faktu, že se jedná o asijskou pohádku.

Postava buvola byla v jistých ohledech na vytvoření snadnější a v jiných náročnější. Snadnější byla v barevnosti, tam nebylo potřeba víceméně co vymýšlet. Pro silné a houževnaté zvíře jsem volila jediné červený oděv v kombinaci s výrazně žlutou. Vzhled postavy pro mě byl už o něco složitější. Nechtěla jsem u této postavy tolik stylizovat jako u předchozích dvou postav, vzhled musel působit trochu realističtěji. Navíc na rozdíl od kočky a myši po celou dobu stojí na všech čtyřech, je to svalnatější zvíře, takže jeho postava je mnohem detailnější a důležitější pro vyjádření charakteru, než samotný obličej. Nakonec jsem se nějak se zvířetem poprala. Vzhledově k ostatním nakonec harmonicky zapadá.

Když jsem navrhovala posla bohů, bylo tomu až ve chvíli, kdy jsem se vrhla na tvorbu storyboardu. V té době jsem necítila, že je vzhled tohoto charakteru pro mě tak zásadní a prioritní, dala jsem tedy přednost tvorbě storyboardu. Víc mě lákalo pracovat na prvotní vizuální stránce filmu, a jelikož jsem ani okrajově nevěděla, jak by měl posel vypadat, tak jsem si dala chvíli odstup.

Díky samotné tvorbě technického scénáře vznikl z části vzhled postavy, z té jsem potom i vycházela. Nakonec mi nic jiného nezbylo. Mnohdy zjistíme, že je snadnější v průběhu tvorby příběhu vytvořit charakter, než když si nad ním speciálně sedneme a o něco konkrétního se snažíme. To se mi stalo v tomto případě. Musela jsem začít vizuálně přemýšlet úplně nad vším, nad kamerou, nad střihem a i nad vzhledem jednotlivých tvorů. Posel bohů získal vzhled malého šikmookého Asiata s účesem, který připomíná, jako by byl střižen podél hrnce, či na tzv: „kačeří prdélku“. Je oblečen do bílého Hakami, kolem pasu má omotané žluté Obi a přes tento oděv má přehozenou též bílou Haoru. Celkově se tedy oděvem liší od zvířat, které mají oděv mnohem jednodušší. Důvodem vzhledu je nejen fakt, že se jedná o lidskou postavu, ale je navíc z božských kruhů, proto také ta zlatavě žlutá na oděvu. V rámci historie víme, že zlatá barva byla znamením bohatství a moci. Poté, co jsem odprezentovala v polovině roku hotový animatik, slyšela jsem od okolí, že by měl posel bohů v obličejí vypadat starší, ideálně s dlouhým vousem, já však s touto představou měla problém. Když jsem prvně četla pohádku, představovala jsem si mladého klučínku, brala jsem to tak, že posel je mnohem níž pod bohy, je to takový trouba, který slouží a poslouchá, proto ten mladistvý vzhled.

Návrhy ostatních zvířat jsem řešila spíše okrajově, navrhla jsem si některé z nich i s jejich barevnými verzemi oděvů.

Po mé jedné z prvních konzultací jsem došla k závěru, že na rozdíl od hlavních postav působí ostatní zvířata moc realisticky a je tedy nutné je více zestylizovat. Při samotném animování jsem je tedy ještě více přiblížila vzhledu kočky a myši.

2.1.2 Pozadí

Další nutný důraz jsem kladla na pozadí. Inspirovala jsem se nádhernými fotografiemi japonských pohoří a zahrad. Téměř jakoukoli, kterou jsem otevřela, zářila nádhernými pestrobarevnými barvami. Stromy a keře mixovaly různé odstíny zelené, žluté, červené, oranžové i růžové. V kontrastu k této nádherné krajině svítila jasně modrá obloha a vysoké šedobílé kopce a hory. Tak takhle dokonalá je ta krajina v Japonsku, pomyslela jsem si pokaždé, když jsem to spatřila. Proto i já jsem na barevnosti pozadí nikterak nešetřila. Snad pomocí všech různých štětců, co možnosti Photoshopu nabízejí, jsem pomalu tvořila pestrobarevnou krajinu.

První návrh nebyl tak celkově o finálním vzhledu pozadí, spíše jsem si zkoušela, jaké možnosti barevného rozpětí mám k dispozici a jak je užiji. V návrhu jsem vytvořila keře, stromy, trávu, vychozenou cestu, typický malý most přes řeku, horu v dáli a na jejím vrcholku i bránu bohů.

Další návrh se už spíše přibližoval konečnému vzhledu. Ještě víc jsem si pohrála a lépe propracovala trávu a stromy, doplnila je efektem pronikání světelných paprsků skrz listí, užila jsem hlubšího a detailnějšího stínování atd. Navíc tento návrh se pro mě stal ve výsledku předlohou pro scénu, kdy býk s myši a poté i kočka kráčí krajinou. Každé z těchto pozadí jsem doplnila o postavu, abych viděla, jak to společně barevně i vzhledově funguje.

Poslední návrh, který jsem vytvořila až dodatečně, byla brána bohů. Po konzultaci se svým střihačem jsme došli k závěru, že by se motiv zvěrokruhu měl objevit už dříve v příběhu, aby to nepůsobilo rušivě, tedy ideálně na samotné bráně. Brána ve svém středu obsahuje viditelný symbol Jing a Jang a kolem dokola je naznačeno 12 políček. Není zde nic víc zvýrazněno, nejde totiž o to, prozradit hlavní pointu příběhu už na začátku pohádky. O čem by pak byl tak pro každého diváka oblíbený motiv překvapení? Brána je jednoduchá, celá zlatá a září široko daleko. Kdo chce a bude se snažit všimnout si detailu se zvěrokruhem, tak si myslím, že tento detail postřehne. Po tvorbě většiny výtvarných návrhů jsem se mohla plně pustit do technického scénáře.

2.2 Tvorba storyboardu

Na storyboardu jsem začala pracovat již v průběhu října. I když se to na první pohled nezdá, já osobně vnímám storyboard jako jednu z nejdůležitějších fází celé tvorby filmu. Nejen, že to člověka nutí se zamýšlet nad vyprávěcí linkou příběhu, ale také si uceluje celkový vzhled filmu.

Už zde je tedy nutné zapřemýšlet nad střídáním záběrů, jakým nejideálnějším způsobem řeknu nejen obrazově, ale i zvukově, co chci vyjádřit. Kde se jaká postava kdy objeví, popřípadě co řekne, jaký pohled či výraz bude mít, zaměřím pozornost na jistý detail, upřesním si zde alespoň okrajově přiblížení záběrů, jejich oddálení, prolnutí atd. Zjistím si odhadově stopáž, zapřemýšlím nad hudbou, která by zde byla vhodná a jistým způsobem si i ujasním, jak náročné jsem si to zvolila.

Už díky technickému scénáři vím vše, co bude u filmu při výrobě potřebné. Storyboard prošel některými úpravami, i když ne tak zásadními. Hlavně začátek filmu jsem několikrát upravovala. V té době jsem zároveň tvořila řeč vypravěče. První výsledný pokus nebyl špatný, ale tak nějak jsem se zbytečně snažila držet literární předlohy, proto jsem trochu přidala na své fantazii a věty víc rozvinula, někde pokrátila, vhodně pozměnila, aby to vyznělo ještě pohádkověji, např.: „A jak si myška usmyslela, tak také učinila“. Pro psaný text se to zdálo vhodné, přesto jsem tuto větu v animatiku vynechala, ono se to nezdá, ale dokud výsledný zvuk není slyšet společně s obrazem, často tvůrci nedochází, že je nadbytečný.

Pohádkovou původní předlohu jsem rozvinula o úvod, ve kterém se ve stručnosti uvádí japonská pohádka. V těchto scénách se neděje nic převratného, jde spíš o to, aby se divák dostal do té správné příběhové pohody, vstřelil lehce atmosféru a získal zájem. Vidíme zde východ slunce, přicházející zvířata a pohled na krajinu z více úhlů. Samotný příběh pohádky začíná ve chvíli, kdy se na nebi zjeví posel bohů a zadává zvířátkům úkol. Mnohem víc změn nastalo až při tvorbě animatiku. Nejde tolik o ty změny příběhové, jako spíš o ty vizuální. Jak jsem již zmínila, díky tomu, že se jedná o lidovou pohádku, mám ulehčený příběh, ale o to víc musím dbát na správném přednesu díla.

2.3 Tvorba animatiku

Pro první verzi animatiku jsem víceméně využila hlavně záběry z technického scénáře. Kromě těchto obrazů jsem již nutně k vytvoření animatiku potřebovala i provizorně namluvenou nahrávku vypravěče. Na namluvení se mi nabídl můj supervizor na magisterský film,

Jan Živocký. Nemohu si stěžovat, moc pěkně to nadaboval a já aspoň po několika dnech, které jsem u toho strávila a stále dokola poslouchala, neměla potřebu se zbláznit.

Krom vypravěče jsem si na internetu sehnala i provizorní hudbu k navození atmosféry. Byla velmi jemná a nic nenarušovala, pouze doprovázela řeč vypravěče. Honza mi nahrávku nahrál ještě po 14 dnech podruhé, protože ta první byla trochu rychlejší a hůř by se s ní pracovalo, navíc jsem během té doby ještě dost částí v textu pozměnila. Nahrávka měla 318 sekund, stavěla jsem na ní. Celkem se na to daly nasazovat jednotlivé obrazy a vytvářet tak první audiovizuální podobu pohádky. Jenže když se pak na to člověk dívá s menším odstupem a je tam vše doslova řečeno, obraz je spíš jen doplňkem. Došlo mi, že tímto způsobem to dost dobře nepůjde.

Tedy ne zcela. Film má nejen stavět na jedné složce, ale i na té druhé. Ideální tedy je, když zjistíme, že obraz se neobejde bez zvuku a naopak. Proto jsem při další verzi animatiku celou zvukovou stopu nastříhala na jednotlivé věty, některé vypustila, vytvořila delší mezery mezi záběry ve vyprávění a tím protáhla stopáž snímku. Animatik měl ve druhé verzi délku 340 sekund. Vypustila jsem především typické věty, hlášky, které najdeme v literární podobě příběhů („pravil buvol“, „přátelsky zabučel“ nebo „v průběhu proslovu pospávala a ne vše si tedy zapamatovala“). V první verzi animatiku se mi ve výsledku zdála pohádka moc upovídaná a to nebylo dobré.

Přesto jsem stále tento text nebrala za finální. Někdy až teprve u samotného hotového filmu, kdy se dodělávají závěrečné práce, zjistíme, co se skutečně hodí k vyprávění a co ne. V době, kdy jsem měla první animatik, poznala jsem svého střihače, Matěje Jankovského. S ním jsem si ihned vyměnila kontakt a neváhala jeho pomoci a znalostí využít. Měla jsem velkou radost, jelikož i když teorii spousty věcí znám, tak i přesto je lepší poradit se s někým, kdo vám profesionálně poradí, řekne co ponechat, co vypustit, nebo co předělat. Není totiž ostuda, že něco neznáme, spíš je ostudou, že si neumíme říct o pomoc někomu, kdo se v daném oboru dobře vyzná. Skutečně mi poradil v jednotlivých záběrech.

Procházeli jsme jednotlivé scény, např. mi poradil, že je dobré, když se hlavní postavy objeví ve filmu o něco dříve a ne až když se jich to týká, právě i proto jsem spící kočku, kterou bylo poprvé původně vidět až po proslovu, kdy byla probuzena, nechala spatřit už v době před proslovem, kdy se jednotlivá zvířata spolu v přátelství bavila a kočka tam spala.

Myšku jsme prvně měli spatřit až v průběhu proslovu, kdy dává pečlivý pozor a je nadšená. V davu zvířat jsem nechala spatřit i buvola. Původně jsem ve storyboardu měla mnoho

záběrů při proslovu boha. Často se střídal pohled na něj a na zvířata. Což mělo za následek chaotičtější vyprávění, rychlé a tím pádem nevýrazné scény, asi tři z nich jsem proto dala pryč.

Pak mi Matěj též poradil s problémem ohledně zvěrokruhu. Má původní představa byla, jak se točí zvěrokruh a postupně se objevují jednotlivá zvířata, která jsou jmenována, vše je na jednolitěm pozadí. Tato má verze se mu nezdála, chtěl zachovat horoskop, ale také aby zvířata zůstala v oné krajině, ve které se příběh odehrával. Proto se točící horoskop přesunul do levého rohu obrazovky a jmenovaná zvířata byla viděna, jak se prolínají při příchodu k bráně. Přesto tato verze stále nebyla dokonalá a zcela vyřešená.

Snažila jsem se konzultovat ohledně filmu, co to jen šlo. Docházela jsem za svým vedoucím magisterského filmu každých 14 dní, kdy jsem měla pocit, že je již co pořádného prokonzultovat. Ze začátku se samozřejmě řešil vypravěč, střih a kamera, později jsem s Honzou Živockým probírala své animované sekvence.

Ze všech konzultací, které jsem měla za sebou, jsem nejvíce vytěžila z té, která proběhla 26. března. Setkala jsem se studentem pátého ročníku kamery, Orlinem Stanchevem. Mnohé mi v mém filmu celkem ladilo. Film už z animatiku dokázal říct, to co měl, ale osobně jsem cítila, že to z hlediska kamery stále není to pravé. Hlavně začátek filmu mi nějak neseděl a chtěla jsem to probrat s někým, o kom vím, že je nejen nezaujatý, ale také velmi kreativní a šikovný.

Po dvou hodinové schůzce jsem odcházela s dobrým pocitem. Nesmírně mi pomohl nejen s úvodem filmu, se kterým jsem stále nebyla spokojena, ale prošel se mnou celý animatik a upozornil na zajímavé detaily, které by mohly lépe vystihnout, to co chci přesně říct. Stačilo je jen lehce pozměnit.

Taková maličkost, jako detailnější záběr obličejů dokázal prohloubit význam scény. Po případě zopakování skoku na býka a na slona ze stejného úhlu, což nám jen podtrhne mazanost myšky. Za jeho rady jsem byla vděčná a sama uznala, že má pravdu.

Krom Orlina a pana Živockého jsem zašla i na konzultaci za panem Hejcmanem. Ten mi sice nepomohl na konkrétní věci ve filmu, ale upozornil mě, na co bych si měla dávat přibližně pozor a jaké má z jednotlivých pasáží pocity. Jeho slova mě provázela i v době animování, protože jsem se snažila dávat si pozor na jisté maličkosti.

Samozřejmě v takové míře, kterou jsem uznala za vhodnou, protože čím víc máte názorů, tím samozřejmě se vám může otevřít více obzorů, ale také vás to může dovést do situací, kdy si nejste tak jisti svým původním přesvědčením. Přesto po celou dobu vytváření filmu jsme si připomínala, že filmeček dělám především pro malého diváka. A že se nejedná tak úplně o samotný film, jako spíš o zanimování mluveného slova.

Orlin mi pověděl velmi zajímavý detail, který jsem si popravdě vůbec do té doby nevědomovala a to, že pro mě nejsou tak úplně důležité jednotlivé správné kamerové záběry, protože já nevyprávím příběh jen na obrazové složce, ale že vedoucím faktorem v tomto případě je vyprávěč a já jeho slova jen ilustruji. Přesto chytře poznamenal, že když si pustím film nebo pohádku bez zvuku, samotný obraz dokáže vyprávět, tak splňuji filmovou řeč filmu a je tedy vše správně.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 ANIMOVÁNÍ

Naprosto jsem se vyhnula tradiční klasické animaci a věnovala se jen práci s počítačem. Popravdě ne vždy to bylo snadné. To, co někdy technika provede, dovádí člověka k šílenství. Zasekávání afterů, pomalé načítání scén, nečekaný výpadek programu a určitě i další nepříjemnosti mě provázely každou chvíli. Ale i přes tyto všechny mínusy jsem nakonec v této technice našla i mnoho pozitivního. Poté, co jsem si zvykla na časté ukládání (pro jistotu), jsem byla za tento způsob tvorby ráda. Když animujete ručně a ještě na papír, tak stačí jedna drobnější chybička a můžete dělat spoustu věcí od začátku. Zdlouhavě skenujete, barvíte každý obrázek zvlášť a ještě do toho každou fázi ručně vystínujete. Touto technikou jsem vytvořila bakalářský film. Proto jsem se rozhodla pro změnu a zkusila to zase trochu jinak. Ploškovou počítačovou animaci si nemohu vynachválit, i když se občas stalo, že jsem si posteskla po té klasické ruční animaci, ale to je naprosto normální, když děláte na něčem neskutečně dlouho a toužíte po změně.

Ve filmu se mi objevuje mnoho chůze. Rozpohybovala jsem z profilu osmnáct zvířat. Snažila jsem se, aby každé ze zvířat mělo svou specifickou chůzi. Takže jsem často vycházela ze skutečných pohybů, které jsem našla ve videích na internetu. Animování zvířat bylo dost náročné, jednotlivé postavy se skládaly z přibližně třiceti pěti vrstev. Každá vrstva byla pohyblivá a samozřejmě nutná, abych dosáhla co nejlepšího výsledku. Vrstvy jsem na sebe vždy nejdříve navázala (chodidlo na lýtko, lýtko na stehno a stehno na přední nebo zadní část těla), když jsem pohnula jednou částí, na kterou byla navázána část druhá, pohnula se s ní. Je to výborná vychytávka, bez níž by se animování neuvěřitelně protáhlo. Kromě chůze jsem často animovala výrazy zvířat a především vytvářela lipsing nejen buvola, myši a kočky, ale i posla.



Obr. 1 Inspirace k animaci pohybu

Jakmile jsem měla hotovou animaci zvířat, tak jsem se mohla pustit do vytvoření pozadí. Nejdříve jsem vložila postavu zvířete, poté naskicla pozadí a v jednotlivých vrstvách opět dokreslovala jednotlivé keře, trávu, hory a nebe.



Obr. 2 Průběh tvorby pozadí

3.1 Programy

Pracovala jsem tedy s Photoshopem (PS), s After Effecty (AE) a v konečné fázi s Adobe Premiere (AP).

Ve Photoshopu šlo jen o jednotlivé vrstvy a jejich tvorbu. Nejdříve jsem pro jednu část těla vytvořila linku, barvu, stín a záři. A když vše fungovalo, jak mělo, tak vrstvu spojila v jednu část. Vzniklo mi velké množství vrstev, průměrně tedy kolem třiceti-pěti (úvodní scéna měla dokonce přes 100 vrstev) s nimiž jsem později pracovala. Ne každý stín byl však vytvořen ve Photoshopu, některé bylo nutné dodat až dodatečně v After Effectech, kvůli velké změně v animaci. Ve PS vrstva stínu měla průhlednost 20 procent, když jsem vytvářela stín v AE, tak průsvitnost musela být nastavena na 18 procentech, jinak byl stín tmavší. V AE jsem řešila samotnou animaci postav a kompozici ve scéně. Nejvíce pro mě užívanou funkcí v tomto programu se stal tzv. špendlík neboli puppet. Jakmile jsem měla animaci hotovou, průběžně jsem si jí kontrovala v Adobe Premiere, kde jsem společně s dabingem a s provizorní hudbou zjišťovala, jak scény společně fungují. Konečný střih filmu jsem dávala dohromady se střihačem Matějem Jankovským.



Obr. 3 Práce v programu Photoshop



Obr. 4 Práce v programu Adobe Premiere

3.2 Funkce a efekty

3.2.1 Puppet

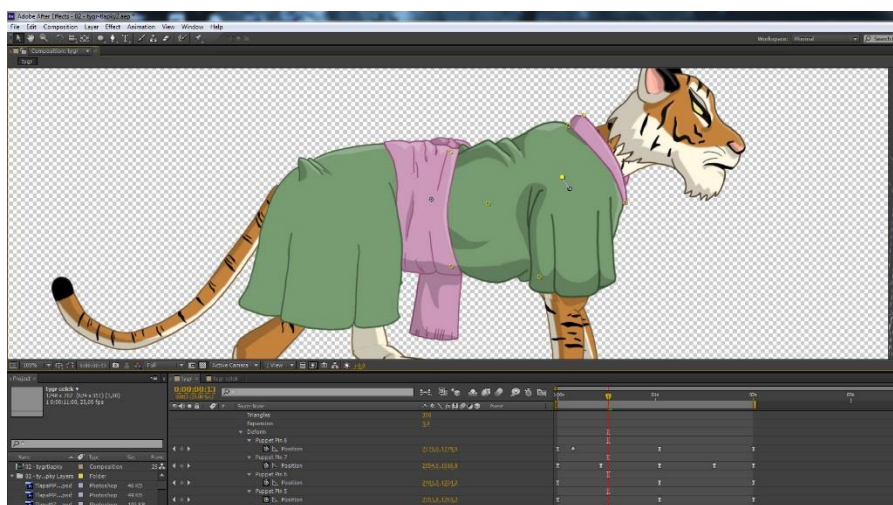
„Nástroj Puppet (loutka) je jedním z největších zázraků moderní technologie. Dobře, možná je to nadsázka a možná také ne. Bezpochyby je to jeden z nejkvalitnějších animačních nástrojů, který nabízí ten nejlepší způsob, jak přivést k životu statický obrázek. Tento nástroj pracuje podobně jako loutkař, jen místo provázků používá špendlíky. Je proto vhodný k animaci prvků fotografie nebo grafiky z Illustratoru, a dokonce i k úpravě fotografií.“¹⁸

Nástroj puppet přináší další možný způsob ohýbání vrstev. Můžeme si představit, že je náš obrázek vytištěný na gumovém plátku, jenž se dá automaticky oříznout podle obrysů naší vrstvy. Poté tuto vrstvu připevníme špendlíky například tam, kde najdeme nohy nebo ruce a dokážeme tyto špendlíky přetáhnout kolem dokola. Tuto funkci můžeme v Adobe After Effects najít od verze CS3. Dle vlastního uvážení máme možnost ohýbat vrstvy. Jedná se o nástroj užívaný a vhodný především k animaci postav. Základem puppet je špendlík. Tento špendlík má dvě funkce. První funkce dokáže stabilizovat prvky, s nimiž nechceme hýbat. Příkladem jsou nohy, jimiž nechceme ze země pohnout. Druhý účel je, že má funkci úchytky pro přetahování prvků, se kterými chceme hýbat. Například ruka, která se pro něco natahuje. Tento nástroj obsahuje jednu velmi užitečnou možnost, tím je Starch (Škrob). S jeho pomocí

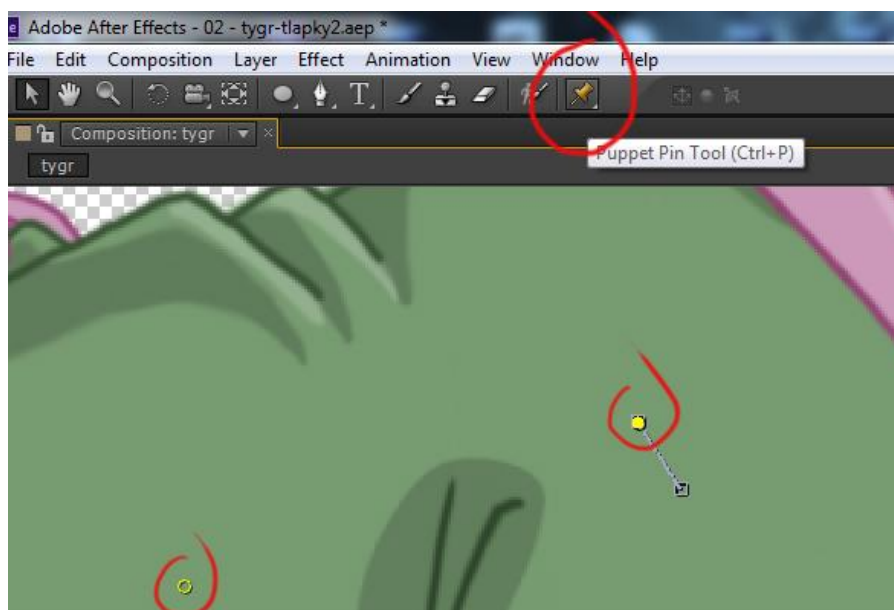
¹⁸ PERKINS, Chad. *After Effects: nejužitečnější postupy a triky*. 134 s. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2011, viii, 343 s. ISBN 978-80-251-3571-6

snížíme rozsah ohnutí dané oblasti. Nástroj Overlap (přelnutí) zase zajistí, že část vrstvy, kterou přetahujeme, se objeví před nebo za jinou částí téže vrstvy.

Nástroj puppet se stal mým nejpoužívanějším při výrobě filmu. Jedná se o užitečného pomocníka, který za mě vyřešil mnoho problémů. Kdyby tento nástroj nebyl k dispozici, animace pohádky by byla mnohem složitější. Je to výborná funkce, díky níž jsem byla schopna si podle potřeby vrstvu zdeformovat. Samozřejmě, jako snad všechno na světě, tak i tato funkce měla svá omezení. Neuměla se přizpůsobit naprosto všemu, co jsem potřebovala. V jistých okamžicích zdeformovala vrstvu tak, že byla nepoužitelná. Nejčastější deformace byla v podobě nepřijatelného zářezu (neboli takového zubu).



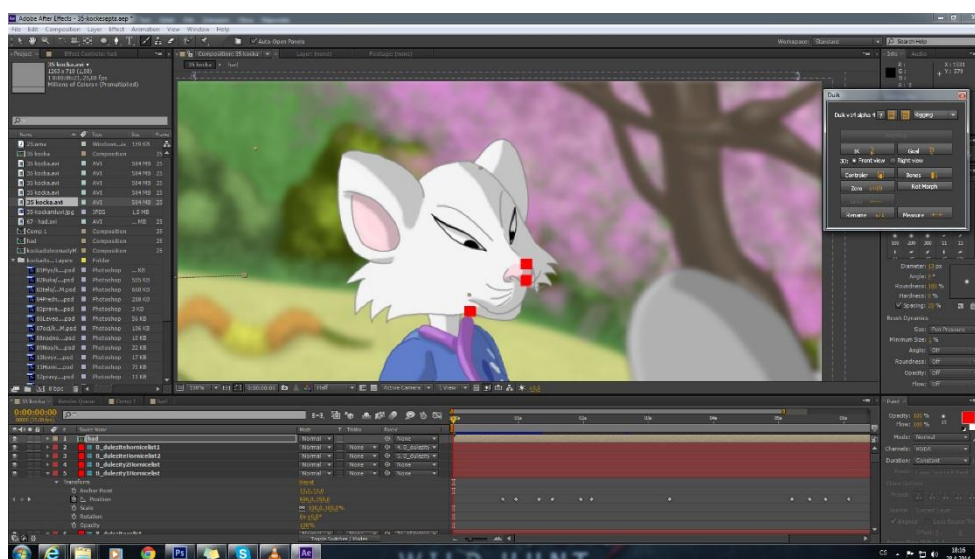
Obr. 5 Rozmístění jednotlivých špendlíků



Obr. 6 Detail na špendlík

3.2.2 Duik

Krom tohoto nástroje, jsem používala i další užitečný skript „Duik“. V mém případě jsem si rozšířila funkci puppet a dál tím posunula věrohodnost pohybu. Tento nástroj je nezbytný, co se týče animování postavy, která běhá či prochází. Výborně se s ním animují mechanické procesy všeho druhu, zautomatizuje animační proces, zreguluje konec ramene, nohy. Bez tohoto nástroje můžeme pohybovat pouze daným bodem, s tímto nástrojem už můžeme ohýbat bez problému celý úd a změnit jeho polohu. Pro vytvoření tohoto pohyblivého bodu se použije nástroj „bones“ Ten nám vytvoří samostatnou vrstvu, kterou můžeme navázat na jinou vrstvu podle vlastní představy, nebo na ni lze navázat libovolnou vrstvu, která na jeho pohyb bude reagovat. Což mi několikrát ulehčilo práci. Vytvoří se nám výrazné červené body, se kterými lze pracovat zároveň, aniž by bylo potřeba přecvakávat mezi vrstvami.



Obr. 7 Funkce Duik užita na mimiku



Obr. 8 Funkce Duik užita k pohybu

3.2.3 Fast blur, Glow a další

Kromě těchto pomocníků jsem užívala i efekt „Fast blur“ pro věrohodnost hloubky kompozice. Ať už se jednalo o popředí složené z trávy, nebo o zadní vrstvu hor či stromů. Též jsem tento efekt využívala ve scénách, kde byl detail na zvíře nebo posla. Tím, že jsem rozmázla pozadí, tak se plná pozornost přesunula pouze na mimiku hrdiny. V záběru ve větším celku to bylo k navození hloubky scény.



Obr. 9 Bez použití Fast Blur



Obr. 10 S použitím Fast Blur

Často jsem užívala i efekt „Glow“ v mé animaci, především co se týkalo záře brány nebo slunce a měsíce a doplnila jej právě i o efekt „Fast Blur“. Výjimečně jsem upravovala scény s efekty, týkající se „kontrastu“ ve scéně a kombinovala jsem jej s „Color balance“, abych navodila pocit večera, rána, západu slunce nebo slunečného dne. Jedna scéna ve filmu je speciální v tom, že bylo potřeba nabudit dojem záblesku z minulosti. Tohoto efektu jsem dosáhla kombinací efektů „Curves“ (RGB kanál se změní na Blue a pravý horní roh se posune o bod dolů), Vibrance (snížíme Saturaci) a na závěr Glow.



Obr. 11 Scéna z přítomnosti



Obr. 12 Scéna z minulosti

4 POSTPRODUKCE

4.1 Titulky

Žádný film nemůžeme brát za kompletní, dokud jeho součástí nejsou úvodní a závěrečné titulky, které nás informují, kde film vznikl, kdy vznikl, kdo dílo vytvořil, kdo spolupracoval a přesný název samotného filmu. Celkově jsem chtěla, aby titulky působily střídme a nenáročně. V úvodu jsem užila minimálně animaci, černočervený text a obrázky na bílém pozadí. Změnily se zde tři scény. Vše bylo v siluetách a vystříдалo se během nich 6 titulků.

Nakonec po konzultaci se supervizorem jsem došla k názoru, že se úvodní titulky vymykají stylu celého filmu. Zapřemýšlela jsem tedy a zbavila se veškeré animace v titulkách, trochu pozměnila rámeček a doplnila o malé siluety hlav kočky a myši v dolních rozích. Text jsem zvětšila a vložila do středu obrazu. Původní bílé pozadí jsem změnila na béžovou. Fond textu se mi nejvíce zamlouval Gabrieli. Titulky přechází rovnou do úvodní scény.



Obr. 13 První verze titulků



Obr. 14 Konečná verze titulků

V závěrečných titulkách vidíme horoskop točící se kolem své osy a v něm se točí každá hlava zvířete zvlášť. Pod zvěrokruhem se střídají jednotlivá zvířata v pohybu a k nim vyskakují roky, jimž jsou přisuzována. Titulky jsou opět jednoduché, černočervené na béžovém pozadí, které ke konci přejdou do pozadí bílého.



Obr. 15 První závěrečné titulky



Obr. 16 Konečné závěrečné titulky

4.2 Zvuková složka

Jakmile je naanimováno, je nutné řešit věci týkající se především zvukové stránky filmu. Jako zvukaře jsem oslovila již začátkem školního roku Martina Beka. S dalšími položkami ohledně zvuku mi pomáhala produkční studující první ročník, Markéta Janečková. Sama jsem se snažila najít nějakého hudebníka. Nejdříve jsem se obrátila na známého, který pro mě tvořil hudbu na bakalářský film, ale z časových důvodů to nebylo možné, ve stejném roce dodělává též magistra. Vzpomněla jsem si i na mého stříhače, Matěje Jankovského, má kapelu, proto jsem se zeptala i jeho, bohužel mi pověděl, že nemají potřebné nástroje, aby dokázali splnit mou představu klasické tradiční japonské hudby. Nakonec produkční, Markéta Janečková, sehnala osobu, která složila hudbu do mého filmu, byla sice elektronicky vytvořená, ale tradičně znějící.

4.2.1 Hudba

Japonská hudba je známá tím, že původem vychází z tradic šintoismu. Charakter této hudby byl formován a úzce spjat se zen-buddhismem – verzí buddhismu. Buddhistické učení bylo jedním ze zásadních faktorů tvořící japonskou kulturu. Japonská hudba je historicky spjata s jejím fenoménem – čajový obřad. Není to tak, že by při obřadech sama hudba hrála, naopak, obřady jsou zcela v tichu, měly něco vyjadřovat. Tento obřad je založen na čtyřech principech: harmonie, úcta, čistota a zklidněná mysl. V japonské tradiční hudbě se objevuje několik nejčastějších stylů. Nejstarší je Kagura, hudba doprovázela šintoistické obřady a lidové slavnosti matsuri. Používala se flétna, zvonce, činely, dále posvátné bubny Taiko nebo velké bubny Ondeko. Další styl byl Gagaku, ušlechtilá, ceremoniální hudba znějící především při císařských oslavách. Kabuki byla zas tradiční hudba znějící v japonském divadle. Jako poslední, kterou jmenuji je meditační hudba, která je typická mysteriózní flétnou šakuhači.¹⁹ Stylů, které v japonské hudbě existují, je skutečně mnoho. To co mají společného je, že není nijak rušivá, navozuje atmosféru. To samé jsem chtěla i já pro svůj film.

¹⁹ <http://astronuklfyzika.cz/HudbaJaponsko.htm>

Na hudebním podkladu filmu pracovala Eva Dobružská, vystupující pod uměleckým jménem Mitsuko. Studentka, kterou mi doporučila má produkční. Nejdříve jsem pokyny svěřila Markétě Janečkové, která vše skladatelce přednesla a ta na tom zatím v průběhu mého animování pracovala. Ke konci dubna jsem se se slečnou Evou spojila pomocí elektronické komunikace a vysvětlila jí přesněji mé požadavky ohledně hudby. Chtěla jsem, aby každá postava měla svůj úvodní motiv. Nástup myši měl být dramatictější, aby to hned v úvodu vystihlo její zákeřnost, prohnalost, touhu. Naopak kočka měla mít motiv klidnější, uvolněnější, aby byla zřejmá její lenost. Motiv měl trvat pouze krátký čas v pasáži, kde jaká postava přednostně vystupovala. Film má svým způsobem tři části. První je, když posel káže. Zde nebyl nutný žádný motiv. Druhá část je kapitolou myšky. V této pasáži myš potkává buvola. Takže motiv v této části měl patřit jí. Třetí část a motiv kočky měl zaznít, když kočka vyrazila teprve na cestu. Taková byla má představa, přesto jsem nevěděla, jak to bude fungovat. Tento fakt jsem chtěla nechat hlavně na zvukaři, popřípadě se poradit i se střihačem, který mi tuto variantu kdysi sám navrhl. Nejdříve jsem od Evy slyšela jen krátkou ukázkou. Na to, že byla kompletně tvořena jen pomocí počítače, se mi neskutečně líbila. Poté mi zaslala hotový hudební podklad o délce šest a půl minuty. Hudba obsahovala japonské bubínky, které z celé melodie vynikly nejvíce. Nebylo tam nic, co by působilo rušivě a film nějak nabourávalo. Melodie pouze podtrhla onu atmosféru pohádky. Je pravda, že mi při prvním poslechu připadala melodie smutná, ale nakonec jsem si uvědomila, že tam jsou okamžiky, které zní veseleji, vzájemně se doplňují a střídají. Což je dobře, protože ve filmu také nepanuje jen jedna nálada.

4.2.2 Dabing

Jedná se o druhou nejdůležitější složku ve vyprávění a přednesu pohádky. Tak jako obraz se komentář stal nevyhnutelnou součástí. A přesto vytvoření dabingu mi dalo pomalu více práce, než samotná animace. Neuvěřitelně složité bylo se s někým domluvit a spolehnout se na dané slovo, tato část zahrnovala nejvíce problémů.

Produkční mi pro mě tak důležitý dabing časově posunula téměř o měsíc. Nutně jsem potřebovala, aby byl hotový předtím, než se pustím do sekvencí, které přesnou časovou délku vyžadují. Snažila jsem se ji stále kontaktovat a popohánět, ale nějak to nevyšlo. Nakonec jsem začala animovat i scény, které byly dělané přímo na dabing. Použila jsem tedy prozatímní nahrávku, kterou mi namluvil můj supervizor Jan Živocký. Počítala jsem s tím, že na

nově nahraný dabing bych nově načasovala již hotové scény. Nějaký ten čas navíc by to samozřejmě zabralo, ale stále jsem věřila, že vše stihnu. Chtěla jsem, aby dostatek času na zpracování měli střihač i zvukař. Konečně mi produkční v půlce dubna dala kontakt na herce ze zlínského divadla, kterým byl pan Leicman, kontaktovala jsem ho. Setkala jsem se s ním v divadle a povprávěla mu o mém filmu. Domluvili jsme se na vzájemné spolupráci, setkání bylo příjemné. Ještě v ten den jsem zavolala produkční, aby zamluvila studio. Týden jsem čekala, ale Markéta se neozvala. Proto jsem jí nakonec zavolala já a ona mě ujistila, že vše zavčasu zařídí. Opět jsem se spletla, protože do daného termínu nic zařízeného nebylo.

Rozhodla jsem se to vzít do vlastních rukou. Zašla jsem za panem Hrudou, který mi pověděl, že bez zvukaře sama studio zarezervovat nemohu. Záhy jsem se tedy obrátila na Martina Beka, mého zvukaře. Ale ani v tomto případě to nedopadlo, jak mělo. Byli jsme s Martinem dohodnutí na dnu a čase s tím, že jsem věřila, že kdyby se něco změnilo, dá mi vědět. Sama jsem se dohodla i s panem hercem a společně jsme se setkali v den natáčení. Můj zvukař nedorazil, pouze mi poté pověděl, že nám na daný termín studio nepovolili, neřekl mi to zavčasu, jelikož zapomněl. Pan herec byl nazlobený, ani jsem se mu nedivila, protože přijel z větší dálky a já byla též našťvaná a mrzelo mě, že se nelze skutečně téměř na nikoho spolehnout. A nejhorší je, když je to pro tvůrce nezbytné.

Nezoufala jsem dlouho a požádala o pomoc mého supervizora, na další domlouvání studia a zvukaře nebyl čas. Supervizor mi domluvil schůzku s panem Hejzmanem a společně jsme měli nahrát vypravěče. Vypadalo to, že nakonec ke všemu stačí jen klidné prostředí a menší, kvalitnější přenosný mikrofon. Pan Hejzman se velmi snažil, ale jelikož si stále zvykal na nové zuby, byly v jeho projevu slyšitelné sykavky. Nakonec jsem požádala ještě jednou Honzu Živočkého, který dabing namluvil doma, kvalitně a v ten den večer mi to zaslal. Scény jsem pozměnila a nově načasovala na daný dabing.

4.2.3 Ruchy a kompletace

Poslední nedílnou součástí zvuku ve filmu bylo doplnit jej o ruchy a zkompletovat společně hudbu s dabingem. Nejen tedy pohybově oživit příběh, ale dodat mu skutečnost i pomocí toho co slyšíme. O tuto část se postaral zvukař Martin Bek. Chtěla jsem, aby tam byly slyšet zvuky a skřeky zvířat, zvláště i v davu, jednotlivé kroky při pochodu, otevírání a zavírání brány. Výrazně zvukově jsem také chtěla zdůraznit scénu, kdy kočka našťvaně zahazuje deštník. Nechtěla jsem však, aby ruchů bylo nějak mnoho, spíš jen aby podtrhly pohádku a

její živost. Nejvíce slyšíme v pohádce vypravěče, pak je celkem slyšitelná i stránka hudební, ruchy jsou spíš doplňující záležitosti.

ZÁVĚR

Film má ve světě umění nezastupitelnou roli. Obrovské množství lidí jej obdivuje. Lidé v době odpočinku rádi sáhnou po nějakém dobrém filmu. Někdy mi jen přijde škoda, že málo kdo si uvědomuje, kolik času a úsilí takový film zabere a to nevyjímaje ani krátké filmy.

Už nějaký ten školní projekt mám za sebou, sem tam se objevila i menší zakázka, na níž jsem mohla pracovat, přesto je to pokaždé velká výzva a málo kdy to vyjde přesně tak, jak si přeji. Doba studia na bakaláře a vytvoření bakalářského filmu ve mně zanechaly spousty zkušeností. Obdobně, ne-li více mě doba studia na magistru a vytvoření japonské pohádky velmi obohatila a opět poučila. Jsem ráda, že jsem si nakonec vybrala adaptaci tradiční japonské pohádky, kterou jsem měla v plánu vytvořit již před lety. Jsem přesvědčena, že kdybych se rozhodla pro jiný námět, tak bych stále přemýšlela nad tím, jestli jsem neměla zfilmovat tento příběh. V průběhu tvorby mě potkalo dost problémů, kterým se hodlám do budoucna vyhnout při jakémkoliv budoucím projektu. Zjistila jsem, že když neumíte vše, musíte se spoléhat na jiné, než však vložím důvěru v někoho, tak si to určitě předem rozmyslím. Nechci naštvat jiné a ani já nechci být na nikoho naštvaná. Tak jako se tomu stalo při nahrávání dabingu.

Nakonec to dopadlo, jak to dopadlo. Doufala jsem, že budu mít ve filmu starší hlas, v němž bude slyšet moudrost dána věkem, ale nemohu si stěžovat, jsem moc ráda, že to Honza pro mě nadaboval. Co se týkalo animování, tam na mě až tak velké problémy nečekaly. Párkrát se mi podařilo si projekt neuložit, nebo jsem ho omylem přepsala. Díky tomu jsem musela vytvořit celou nebo část scény od začátku. Avšak všechno jsou to ve výsledku spíše menší problémy, hlavní pro mě totiž je, že projekt nakonec vznikl. Film se stihl a já nemusela prodlužovat o rok studium. Určitě neexistuje projekt, který by se obešel bez menších potíží při natáčení. Krom nových způsobů, jak zvládnout natáčení a vyhnout se problémům, jsem se taky díky tématu, které jsem si zvolila, dozvěděla mnohé o japonské kultuře a jejich pohádkách a pověstech. Svě postavičky jsem si oblíbila a věřím, že se budou líbit i dětem, pro které je to celé vytvořené.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Knižní publikace

PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. vyd. Editor Stanislav Ulver. Plzeň: Fraus, 2010, 196 s. ISBN 978-80-7238-884-4

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, 159 s., xviii s. obr. příl. ISBN 80-733-1012-0

DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu ;: Minimum z historie české animace*. 2., rozš. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2006, 137 s., [4] s. obr. příl. ISBN 80-733-1069-4

Strašidelný chrám v horách: japonské lidové pohádky a pověsti. Vyd. 1. Ilustrace Lukáš Urbánek. Praha: Argo, 2009, 245 s. ISBN 978-80-257-0096-9

JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Vyd. 1. Praha: ČSFÚ, 1990, 291 p. ISBN 80-700-4037-8

VLADISLAV, Jan. *Pohádky ze Země draka: japonské lidové pohádky a pověsti*. Vyd. 2., přeprac. s novými ilustracemi a v nové grafické podobě. Ilustrace Zdeňka Krejčová. V Praze: Knižní klub, 2008, 202 s. ISBN 978-80-242-2049-9

Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000. Vyd. 1. Editor Stanislav Ulver. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004, 398 s.

MORI, Takeo a Dragan MILENKOVIĆ. *Tajemství japonské astrologie: japonské lidové pohádky a pověsti*. Vyd. 2., přeprac. s novými ilustracemi a v nové grafické podobě. Překlad Vít Žalman. Ilustrace Zdeňka Krejčová. Praha: Pragma, 1995, 103 s. ISBN 80-852-1369-9

Kodžiki: japonské mýty. 1. vyd. Překlad Viktor Krupa, F Hrabal. Bratislava: CAD Press, 2007, 312 s. Světové duchovní proudy. ISBN 80-853-4997-3

LIMAN, Anthony V. *Mezi nebem a zemí: ideální místa v japonské tradici*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2001, 171 p, [16] p. of plates. ISBN 80-200-0889-6

PERKINS, Chad. *After Effects: nejužitečnější postupy a triky*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2011, viii, 343 s. ISBN 978-80-251-3571-6

MEYER, Trish a Chris MEYER. *Adobe After Effects: výukový průvodce tvorbou videoefektů a animací*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2009, 416 s. ISBN 978-80-251-2500-7

KATEŘINA, Slívová. *Zvířata v japonských pohádkách, mýtech a lidových vyprávěních*. Olomouc, 2010. Dostupné z: <https://library.upol.cz/aRLreports/kp/57008-462189714.pdf>. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Vedoucí práce Švarcová Zdenka, Prof. Dr.

Internetové zdroje

http://duduf.net/?page_id=151

<http://japanesse-blog.blog.cz/1308/japonsky-horoskop>

<http://yoshiko.blog.cz/0806/kimona>

<http://nihon-monogatari.blog.cz/1209/tradicni-moda-kimono>

<http://astronuklfyzika.cz/HudbaJaponsko.htm>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 Inspirace k animaci pohybu

Obr. 2 Průběh tvorby pozadí

Obr. 3 Práce v programu Photoshop

Obr. 4 Práce v programu Adobe Premiere

Obr. 5 Rozmístění jednotlivých špendlíků

Obr. 6 Detail na špendlík

Obr. 7 Funkce Duik užita na mimiku

Obr. 8 Funkce Duik užita k pohybu

Obr. 9 Bez použití Fast Blur

Obr. 10 S použitím Fast Blur

Obr. 11 Scéna z přítomnosti

Obr. 12 Scéna z minulosti

Obr. 13 První verze titulků

Obr. 14 Konečná verze titulků

Obr. 15 První závěrečné titulky

Obr. 16 Konečné závěrečné titulky

SEZNAM PŘÍLOH


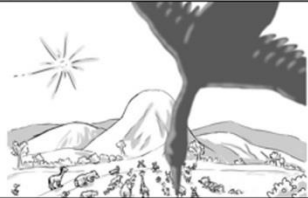







- P I: Bodový scénář
- P II: Ukázka ze storyboardu
- P III: Výtvarné návrhy- Myš
- P IV: Výtvarné návrhy- Kočka
- P V: Výtvarné návrhy- Buvol, ostatní zvířata
- P VI: Výtvarné návrhy – Posel, brána, zvěrokruh
- P VII: Výtvarné návrhy - Pozadí
- P VIII: Fotky z filmu
- P IX: Filmový plakát

PŘÍLOHA P I: BODOVÝ SCÉNÁŘ

Kočka a myš – Sandra Hrachová – bodový scénář

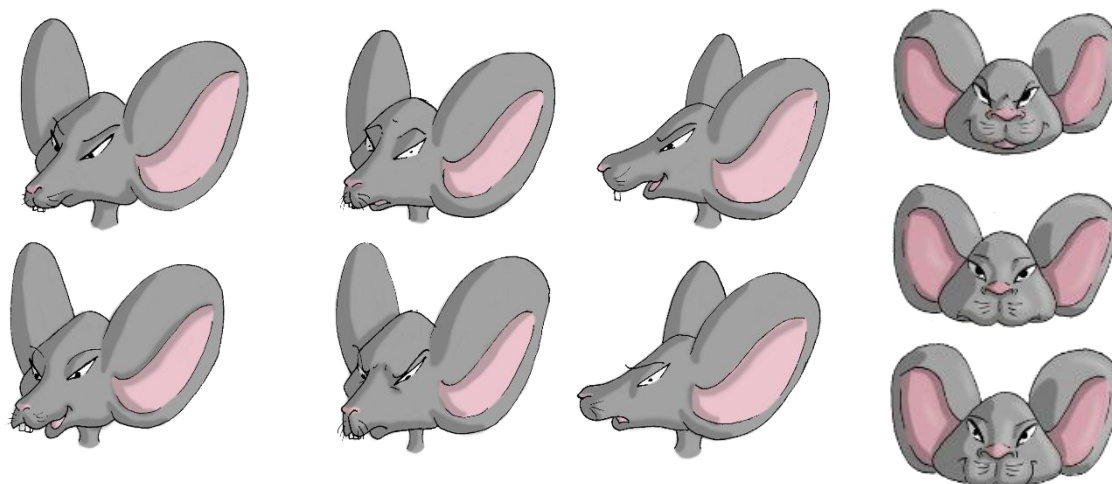
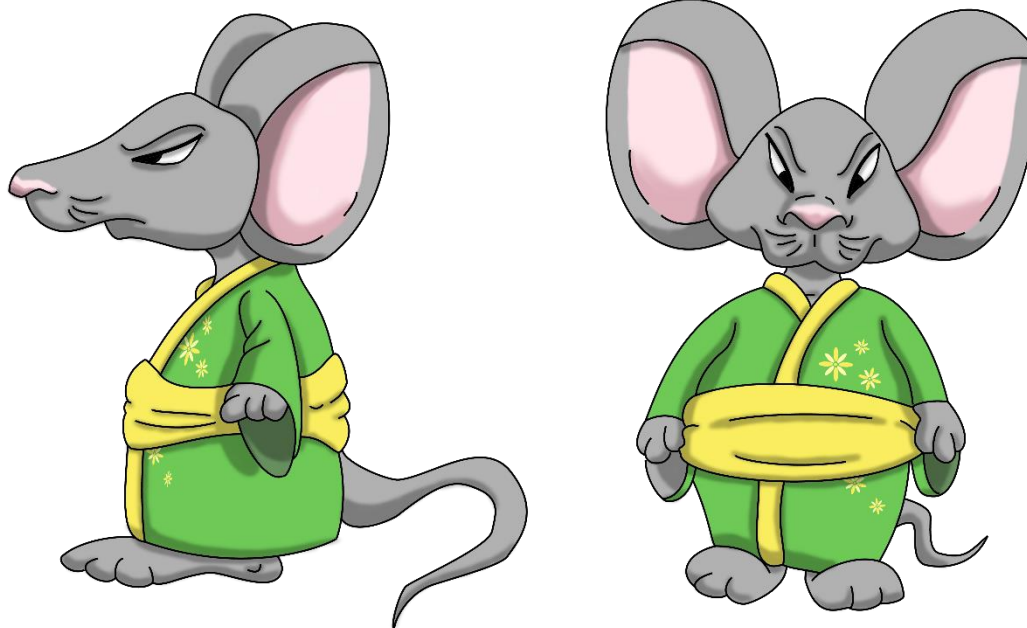
1. V zemi vychází slunce
2. U dračí skály se seskupila zvířata různých druhů
3. Nad shromaždištěm zvířat proletí jeřáb
4. V zástupu vedle sebe stojí zvířata a v klidu spolu hovoří (koza s vlkem, žirafa s tygrem, slepice s liškou)
5. Hlodavec vyšplhá na záda slonici. Skrz jejich hlavy zahlédneme bohy, jež stojí na skále
6. Bohové gestem zvířata umlčí a zadají jim úkol
7. Kočka je po celou dobu promlouvání bohů opřená o wagasa a nevnímá
8. Dav se začne odebírat pryč
9. Jedno ze zvířat do ní omylem šťouchne
10. Kočka se zmateně probere
11. Myš proběhne mezi nohama zvířat
12. Cestu jí zatarasí wagasa
13. Myš se leknutím zastaví
14. Kočka shlédne směrem k myši a požádá ji, aby jí vysvětlila, o čem se hovořilo
15. Myš nejdříve váhá, poté kočce zalže
16. Vzájemně se ukloní a rozdělí se
17. Myš vyrazí svou cestou
18. Narazí na buvola, který jde směrem z kravína
19. Zeptá se ho, proč už vyrazil, ten jí odpoví, že už musí, jelikož je pomalý
20. Buvol se vydá dál na cestu
21. Myš se lišácky usměje
22. Rozeběhne se za ním a nepozorovaně mu vyšplhá na záda
23. Buvol jde celý den a noc, přes řeky, přes lesy, přes hory
24. Buvol dorazí na místo schůzky, zvedne hlavu a spatří bránu
25. Z jednoho z vaků vykoukne myš a sešplhá dolů
26. Přeletíme panoramou zpátky
27. Kočka se vydává na cestu. Uteče den a noc
28. Zastaví se před nebeskou bránou
29. Zabuší na nebeská vrata
30. Otevře posel. Je překvapen, že tam někdo stojí
31. Kočka je pyšná, že je první
32. Posel jí svými slovy však zklame
33. Začne vyjmenovávat zvířata, která jako první dorazila
34. Kočka se retrospektivně vrátí k rozhovoru mezi ní a myší a uvědomí si, že byla zrazena
35. Pohrdavě se otočí zády k bráně a odchází

PŘÍLOHA P II: UKÁZKA ZE STORYBOARDU

C.Z.	obraz	Popis děje	hudba	Ruchy, dialog	poznámky
1a		Nad Dračí skálou vychází slunce	Scénická hudba, lehké tempo...	Kdysi dávno, ještě v dobách, kdy v zemi vycházejícího slunce vládli bohové, se událo mnoho příběhů, o kterých si dodnes všichni povídají. Spousta z nich vyprávěla o bozích a jejich konání na zemi,...	Přejezd panoramatem
1b		Proletí jeřáb...jiné o špatném i dobrém počínání lidí vůči sobě a některé,...	
1c	které byly tuze v oblíbě, líčily životy zvířat. jenž povahově byla podobná člověku.	Lehký nájezd kamerou
2		Zvířata kráčí.	...	Z těchto časů pochází příběh, který vypráví, jak jedna podlá lež zapříčinila věčnou nenávist.	
3		Zvířata přicházejí směrem k hoře.	...	Pod Dračí Skálou se seskupila zvířata, netrpělivě vyčkávající příchod bohů.	
4a		Křeček vylézá na slonici.	...	Zvířat bylo neskutečně velké množství, mačkala se na sebe a každou chvíli vzhlížela k nebesům.	
4b		Zvířata vyčkávají.	...	Tento den měl být pro všechny výjimečný.	
5		Přátelsky mezi sebou hovoří.	...	Zvířata v přátelství vedle sebe stála a společně si povídala. Z každé strany bylo slyšet něco jiného, tam se ozývalo kokrhání a štěkání, jinde zase mečení a vytí, od skal se odrážel krásný ptačí zpěv a tu a tam zařval lev.	
6		Koza a vlk vzhlednou k nebesům.	...		

PŘÍLOHA P III: VÝTVARNÉ NÁVRHY – MYŠ

- Výsledný návrh – postava a mimika



- Návrhy oděvů, skici

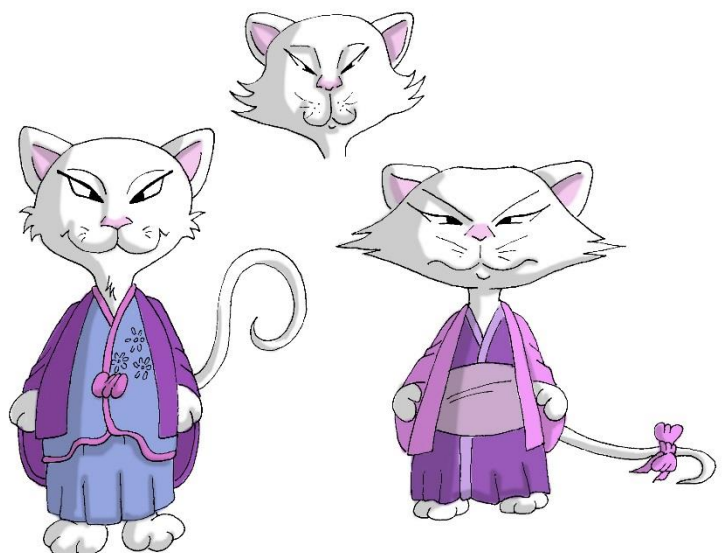


PŘÍLOHA P IV: VÝTVARNÉ NÁVRHY – KOČKA

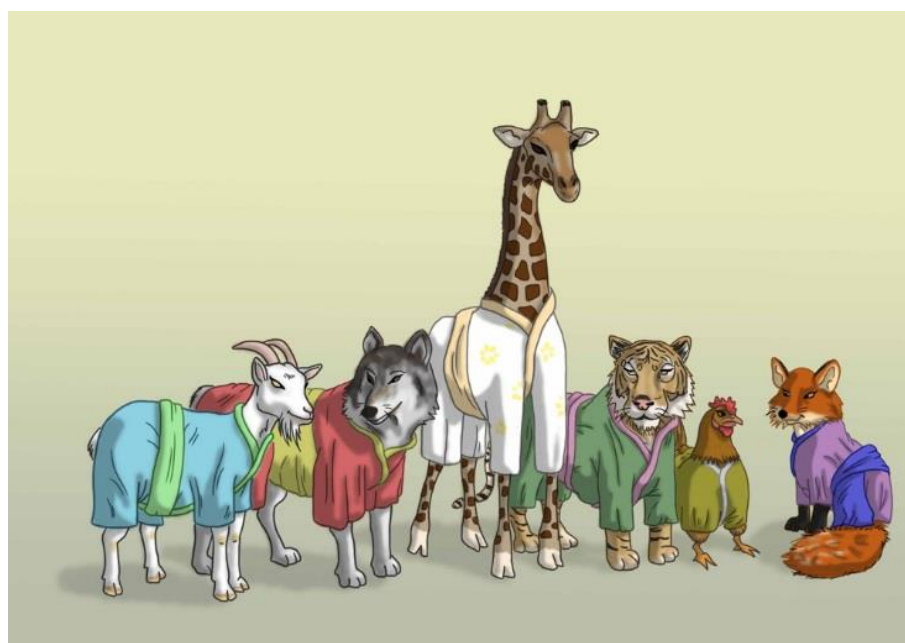
- Výsledný návrh – postava a mimika



- Hledání charakteru

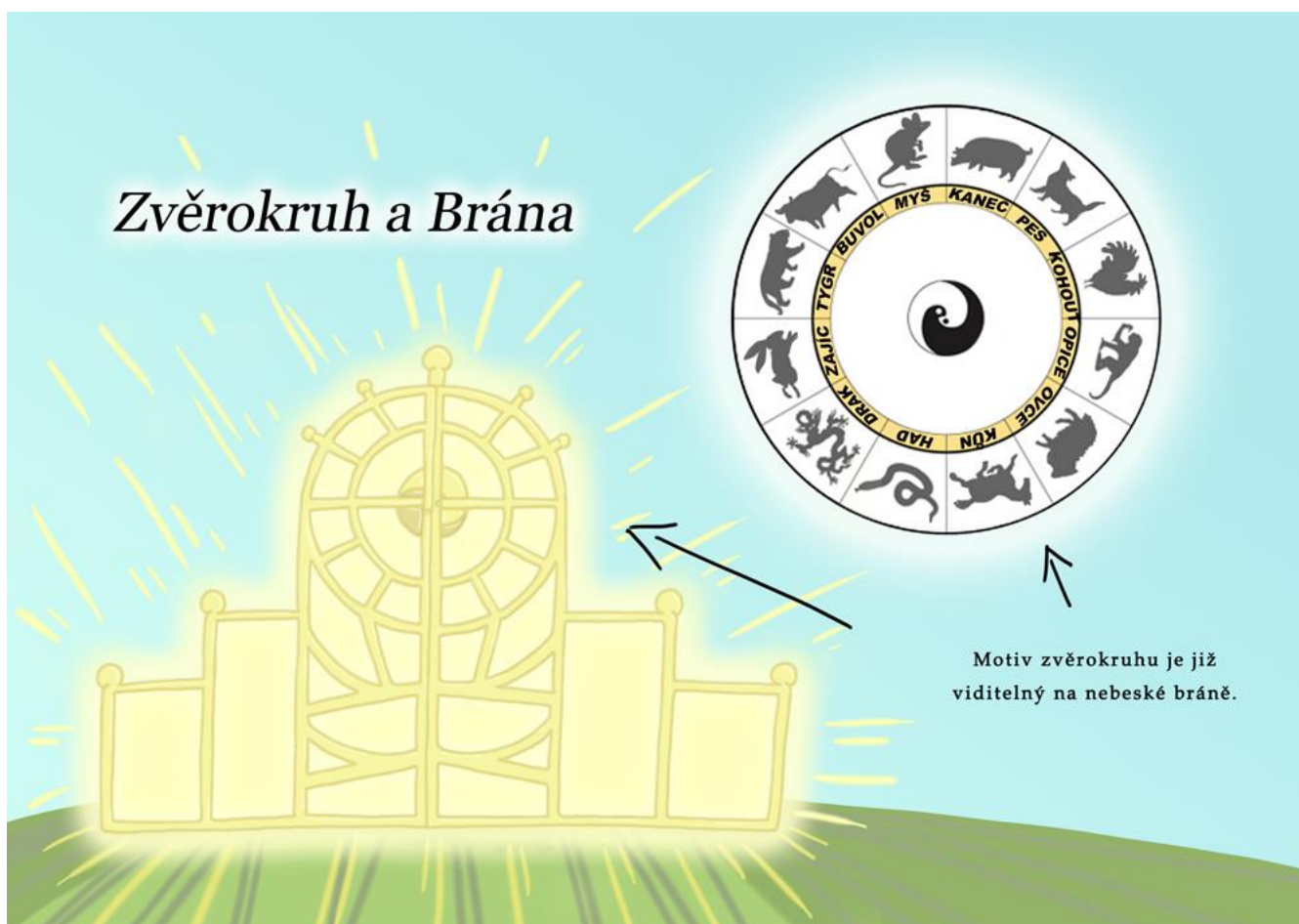
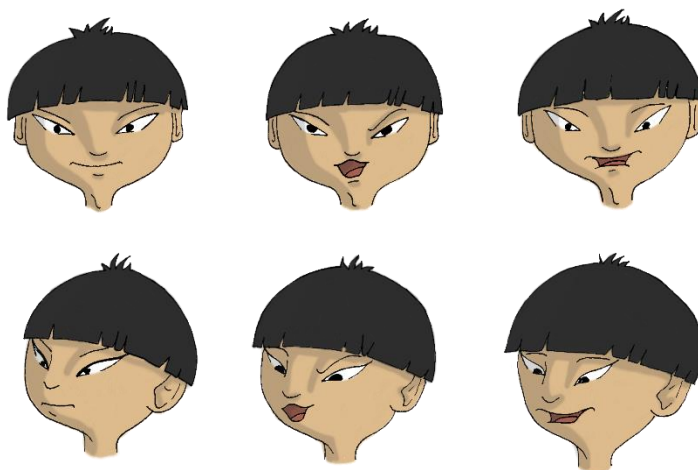
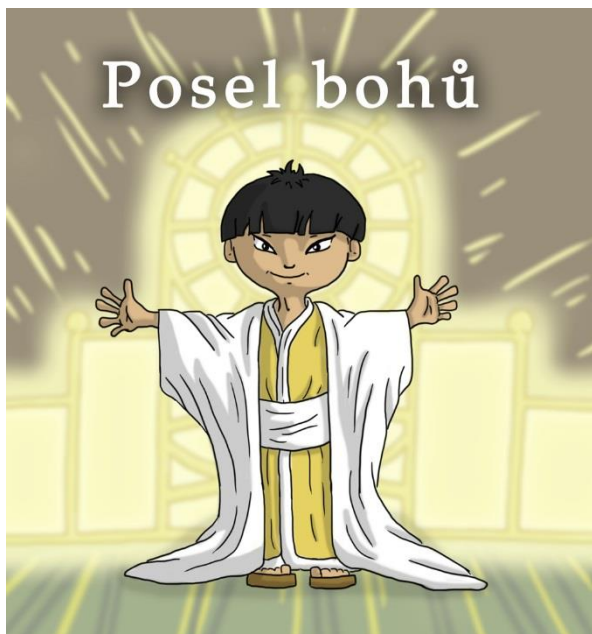


PŘÍLOHA P V: VÝTVARNÉ NÁVRHY – BUVOL, OSTATNÍ ZVÍŘATA



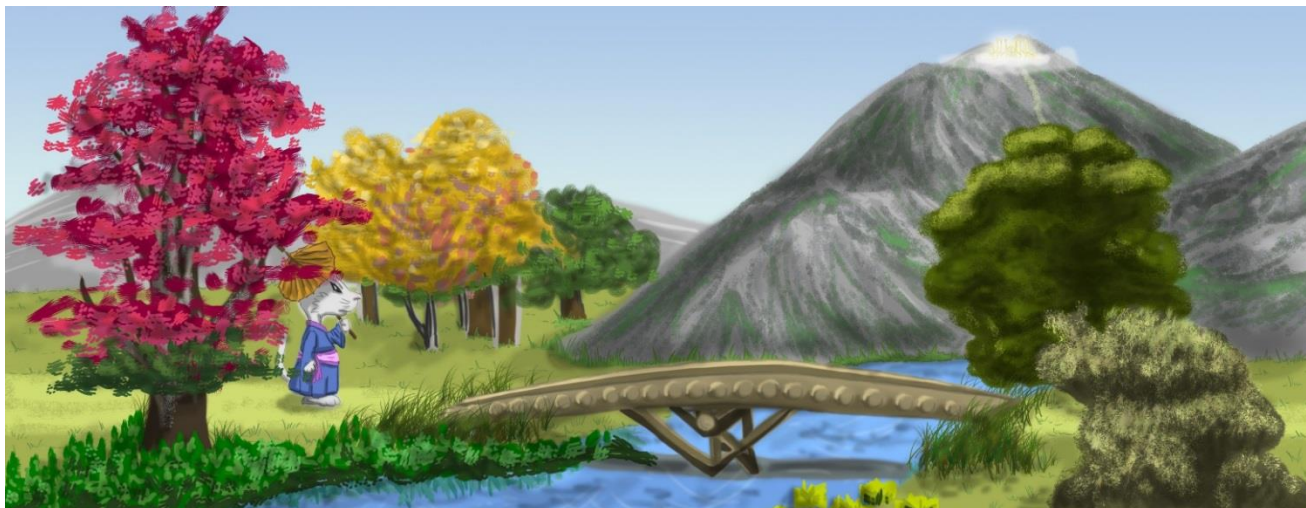
PŘÍLOHA P VI: VÝTVARNÉ NÁVRHY – POSEL, BRÁNA, ZVĚROKRUH

- Posel bohů – postava a mimika



PŘÍLOHA P VII: VÝTVARNÉ NÁVRHY – POZADÍ

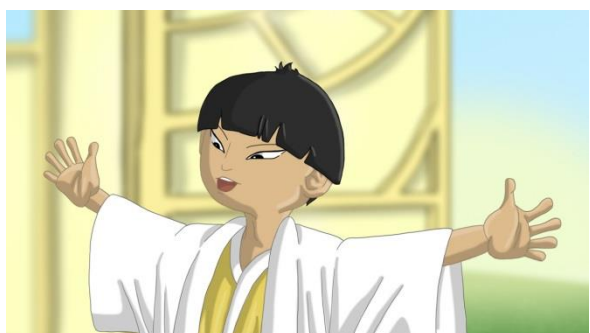
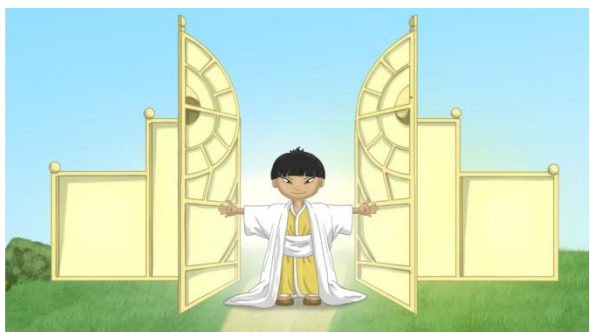
- První návrh – zkoumání rozsahu barevnosti pozadí společně s postavou



- Druhý návrh – možnosti štětců a jejich uplatnění na keřích, stromech, trávě...

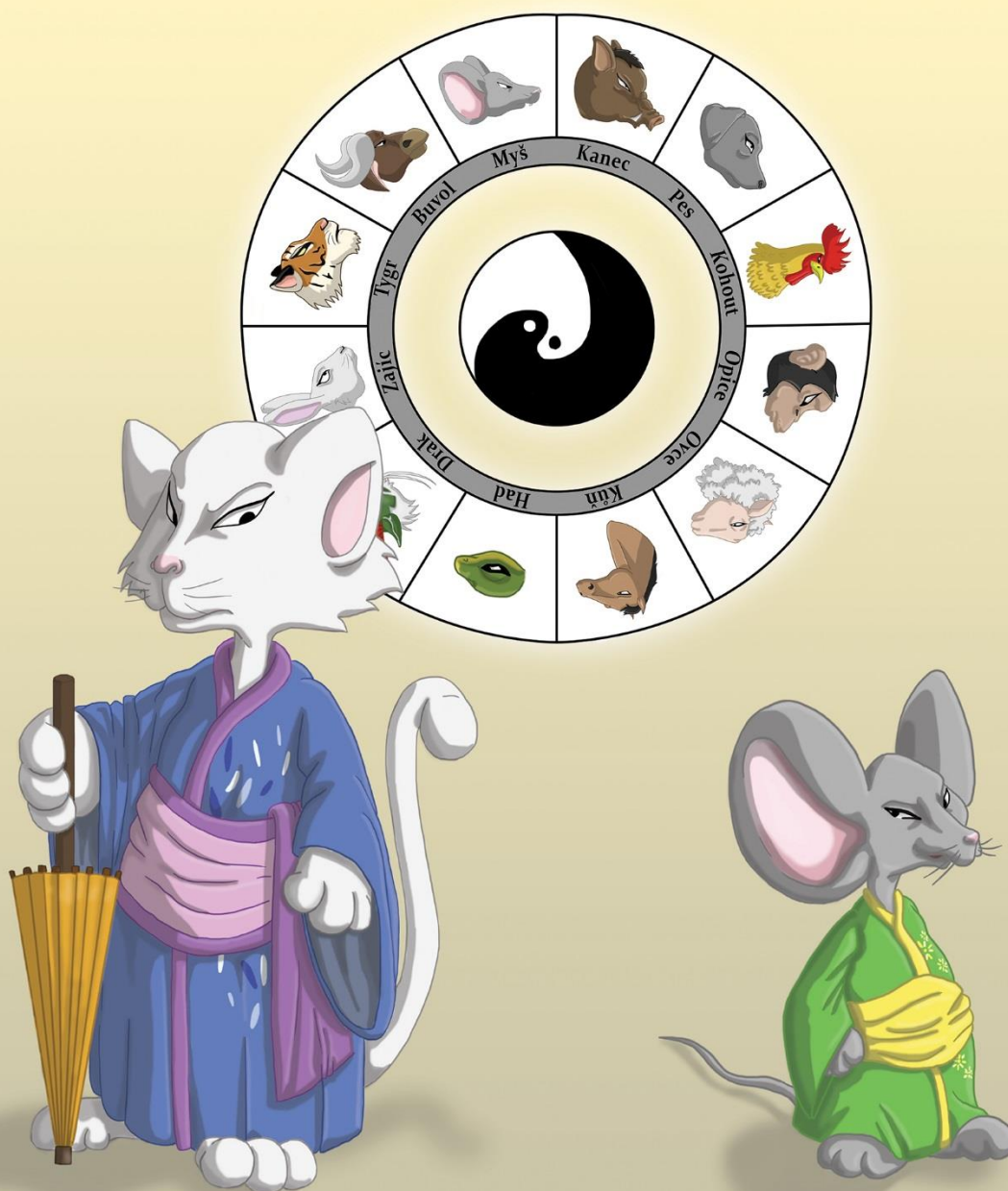


PŘÍLOHA P VIII: FOTKY Z FILMU



PŘÍLOHA P IX: FILMOVÝ PLAKÁT

Námět podle tradiční **JAPONSKÉ** pohádky



KOČKA A MYŠ

REŽIE A ANIMACE
SANDRA HRACHOVÁ

PRODUKCE
MARKÉTA JANEČKOVÁ

HRÁLI
JAN ŽIVOCKÝ