

Žvahlav

Jiří Novák

Bakalářská práce
2007

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2006/2007

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Jiří NOVÁK**

Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Multimedia a design**

Téma práce: **1. Teoretická práce:
Explicace praktické práce**

**2. Praktická práce:
"Žvahlav", audiovizuální zpracování básně**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická práce:

Rozsah práce: minimálně 25 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě (dle předepsané šablony rtf.) ve formátu PDF na 1 ks CD nosiči, 1 ks pevná vazba v tištěné podobě, 2 ks v kroužkové vazbě.

2. Praktická práce:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: vypracujte technický scénář audiovizuálního díla (jako příloha teoretické části) a výtvarné návrhy. Film realizujte v minimální délce 2 min. 30 vt.

Praktickou část práce odevzdejte na 1 ks DVD (výstup "nekomprimovaný" soubor avi ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: DV PAL, 720x576, 25fps, pixel aspect ratio - dle formátu obrazu - D1úDV PAL (1.067). tj.4:3, audio: uncompressed, 48000 Hz. Dále 1 ks CD -R ve formátu mpeg. Výtvarné návrhy a obrázkový scénář jsou součástí prezentace praktické části v počtu 1 ks ve formátu 70x100 cm, v digitální podobě ve formátu PDF.

Součástí celé práce budou vyplněné formuláře pro OSA a NFA.

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

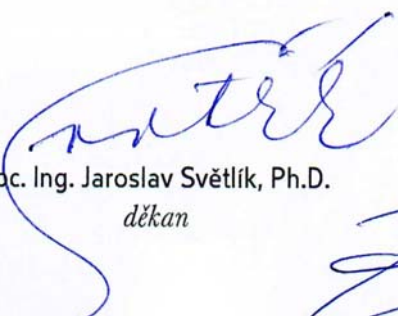
Seznam odborné literatury:

Doporučené zdroje:

veškeré odborné literární zdroje, odborné časopisy či webové stránky vztahující se k tématu

Vedoucí bakalářské práce: **ak. mal. Michal Zeman**
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: **15. ledna 2007**
Termín odevzdání bakalářské práce: **11. května 2007**

Ve Zlíně dne 15. ledna 2007


doc. Ing. Jaroslav Světlík, Ph.D.
děkan




doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
ředitel ústavu

ABSTRAKT

Žvahlav, animovaný film podle stejnojmenné básně Lewise Carolla z knihy *Za zrcadlem* a s čím se tam Alenka setkala. Báseň je představena v několika českých překladech, je analyzována a jsou z ní vybrány některé motivy. Je popsáno a vysvětleno jak výtvarné tak technické řešení. Je uveden literární a technický scénář.

Klíčová slova: Žvahlav, animace, ploška, After Effects

ABSTRACT

Jabberwocky, animated movie based on poem by Lewis Carroll, from the book *Through the Looking Glass*. The poem is presented in three czech translations, is analysed and some of the themes are selected. The design and technical solution is described. Literary and technical scenario is presented.

Keywords: Jabberwocky, animation, flats, After Effects

Prohlašuji, že jsem na celé bakalářské práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval.

Ve Zlíně dne

.....

podpis

PODĚKOVÁNÍ:

Rodičům. Tátovi za to, že se mnou sdílí mé výtvarné i přírodovědecké záliby a mamince za to, že nás v tom oba trpělivě podporuje.

Dědečkovi, akademickému malíři Jiřímu Novákovi, za všechno co mě naučil.

Panu Karlovi Trlicovi, jedné z největších osobností českého animovaného filmu, který mě poprvé zasvětil do tajů animace.

Pánům Hejzmanovi, Zemanovi a Slivkovi, kteří mě vedli při mých pozdějších animačních pokusech.

Lewisovi Carollovi, autorovi Alenky, za zajímavou látku ke zfilmování.

Nealovi Stephensonovi, autorovi knih *Sníh* a *Diamantový věk*, jakož i Douglasovi Adamsovi, autorovi „pětidílné stopařské trilogie“ za inspirující čtivo.

Charlesovi Babbageovi, Adě Lovelaceové, Alanovi Turingovi a jejich následovníkům, díky kterým bylo možné Žvahlava animovat digitálně.

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 ŽVAHLAV V LITERATUŘE A FILMU	11
1.1 BÁSEŇ ŽVAHLAV V KONTEXTU KNIHY	11
1.2 FILMOVÁ ZPRACOVÁNÍ BÁSNĚ ŽVAHLAV	12
2 NÁMĚT	13
2.1 BÁSEŇ V ORIGINÁLE A V PŘEKladU	13
2.2 ANALÝZA BÁSNĚ	16
2.3 VÝBĚR MOTIVŮ A JEJICH ZPRACOVÁNÍ PRO POTŘEBY FILMU	17
II PRAKTICKÁ ČÁST	19
3 SCÉNÁŘ	20
3.1 LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ	20
3.2 STORYBOARD	23
III PROJEKTOVÁ ČÁST	26
4 VÝTVARNO	27
4.1 INSPIRAČNÍ ZDROJE	27
4.2 VÝTVARNÁ TECHNIKA.....	28
5 TECHNIKA	30
5.1 TECHNIKA ANIMACE.....	30
5.2 POUŽITÝ SOFTWARE A HARDWARE.....	32
ZÁVĚR	33
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	34
SEZNAM PŘÍLOH	35

ÚVOD

Báseň *Žvahlav* (The Jabberwocky) je zcela nepochybně perlou britské nonsensové poezie 19. století. Ačkoli se jedná pouze o dílčí část knihy Lewise Carolla *Za zrcadlem a s čím se tam Alenka setkala*, dočkal se *Žvahlav* mnohých poct v podobě opakovaného zfilmování, citací a narážek ve filmech, divadelních hrách, výtvarném umění, komiksu, hudbě a v počítačových hrách.

Fenomén *Žvahlava* je natolik populární a všeobjímající a zároveň stále ještě schopný nového a neotřelého zpracování, že jsem se rozhodnul zpracovat toto dílo jako svou bakalářskou práci. V textové části práce pojednám o básni samotné, jejím původu, podobě a významu. Popisuji způsob, jakým jsem se od textu dostal ke scénáři, výtvarným návrhům a posléze k samotné animaci.

Doufám, že tento text nebude jen samoučelným školním úkolem, ale pomůže divákovi a případnému zájemci pochopit zpracování mnou zvoleného tématu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ŽVAHLAV V LITERATUŘE A FILMU

1.1 Báseň *Žvahlav* v kontextu knihy

Žvahlav (nebo v překladu Skoumalových – *Tlachapoud*), je nonsensová báseň, součást knihy *Za zrcadlem*, a s čím se tam Alenka setkala. Kniha vyšla poprvé roku 1871 a jejím autorem je anglický spisovatel a matematik Lewis Carroll (27. 1. 1832 – 14. 1. 1898). Jedná se o volné pokračování Alenky v kraji divů. Že je v tomto pokračování Alenčinych dobrodružství všechno, čas i prostor, obráceno naruby, to někteří vysvětlují tím, že byl Carroll levák a že si tuto vrozenou tělesnou vlastnost promítl do zrcadla, kde se ovšem levá ruka jeví jako pravá. Jiní v tom zas shledávají odraz představy německého myslitele Kanta o neshodných protějšcích nebo také Pasteurových objevů levotočivých a pravotočivých krystalů organických kyselin.

Báseň *Žvahlav* se objevuje dvakrát v průběhu celého Alenčina putování za zrcadlem. Poprvé se s ní setkáme v první kapitole - *Dům za zrcadlem*.

Alenka si jí část přečte v knize, ale napoprvé nepochopí význam. Domnívá se, že kniha je psána cizí řečí. Pak ji napadne, že ve světě za zrcadlem je všechno stranově převrácené. Přidrží tedy knihu u zrcadla aby viděla text obráceně a přečte tentokrát celou báseň. (Očekával bych, že v tom případě by Alenka měla uvidět text zrcadlově obráceně. Což se ovšem nestane... V zrcadle i bez zrcadla je text básně stejný. Ačkoli jsem o tom poměrně dlouho přemýšlel, nenašel jsem žádné uspokojivé vysvětlení. Nemyslím si, že by se v tomto případě jednalo o chybu autora. Vždyť všude jinde je logika jeho osobitého světa precizně propracovaná).

Alenka se nakonec spokojí s tím, že básni sice vůbec nerozumí, ale že je „velmi hezká“ a že „někdo tam něco zabil: to je jisté.“

Později se se *Žvahlavem* setkáme ještě jednou, v kapitole *Valihrach*, kde se vejčitá pohádková postavička, známá obecně ze soudobé anglické nonsensové poezie, pokouší vysvětlit Alence obsah básně. Přesněji sémantiku některých obtížných výrazů první sloky. Báseň jako celek není v knize vysvětlena nikde (čtenář to ani nemá zapotřebí). Pro potřeby své bakalářské práce jsem udělal vlastní rozbor (viz kapitolu 2.2 - Analýza básně).

Ve své práci jsem vycházel především z překladu Aloyse a Hany Skoumalových, z roku 1961. A to nejen kvůli vynikající práci překladatelů, ale i proto, že jsem měl k dispozici toto dílo v tištěné podobě. Kniha má kromě vynikajícího překladu ještě další výhodu – ilustrace Markéty Prachatické. (Více o ilustracích viz v kapitole 4.1 – Inspirační zdroje.)

1.2 Filmová zpracování básně *Žvahlav*

Žvahlav se dočkal dvou filmových zpracování. Prvním je krátký loutkový film Jana Švankmajera *Žvahlav, aneb šatičky slaměného Huberta* (1971). Autor zpracovává zvolenou látku velmi volně. V jeho podání se jedná u jakousi dětskou hru bez dítěte. Film začíná, když skříň přijede sadem směrem ke kameře. Mezitím dětský hlas recituje báseň *Žvahlav*. Dveře skříň se otevrou a prostor se změní – jsme v dětském pokoji. Film se člení na několik tématicky oddělených částí. Mimo jiné manévry cínových vojáčků, vaření a pojídání panenek, dětské šaty jezdí po pokoji na houpacím koni, balet panenky – zavíracího nože, stránky ze sešitu se vytrhávají a skládají ve zvířátka, lodičky, vlaštovky.

Jednotlivé etudy odděluje refrén – skládání obrazců z kostek. Kostky se přestavují do té doby, než vznikne bludiště, z něhož se snaží najít cestu stopa tužky. Když uvízne ve slepé uličce, celou hradbu z kostek rozboří černá kočka a pokračuje další výjev. Film končí, když se v posledním refrénu tužka konečně dostane z bludiště a začne řídit po pokoji. Začmárává stěny, obrázky ... V tu se naposled otevrou dveře skříň a v nich stojí pánský společenský oblek (reprezentuje rodiče - konec bezuzdého dětského řádění).

Ačkoli Švankmajerův *Žvahlav* nepatří ke špičce autorovy tvorby – jedná se spíše o jakousi přípravnou studii k pozdější *Alence* (*Něco z Alenky*, 1988) - obsahuje celou řadu pozoruhodných nápadů, jak výtvarných tak animačních. Dílo Jana Švankmajera, jednoho z největších českých tvůrců animovaných filmů, je bezednou studnicí nápadů a inspirovalo už nesčetné jeho následovníky a obdivovatele: bratry Quayovy, Martina Žovince, Petra Baleje a další.

Druhým neméně slavným zpracováním je hraný film *Žvahlav* (1977) Terryho Gilliama. Michael Palin zde vystupuje v roli truhláře, který je shodou nešťastných přehmatů, komických až groteskních situací vmanipulován do role drakobíjce. Film je přímo napěchován monty-pythonským smyslem pro humor (rytířský turnaj spočívající ve hře na schovávanou, žebrák prodávající části svého těla, muž považující obyčejné kameny za diamanty), z předchozích Gilliamových filmů přebírá rovněž výtvarno a výpravu vůbec. Většina kostýmů a rekvizit použitých ve *Žvahlavovi* se předtím objevila ve filmu *Monty Python a Svatý Grál*.

2 NÁMĚT

2.1 Báseň v originále a v překladu

Báseň *Žvahlav* se poprvé objevuje v prvním vydání Alenčiných dobrodružství za zrcadlem z roku 1871. Protože sestává téměř úplně z umělých výrazů - "slovních kufříků", kde jsou do jednoho výrazu napěchovány dva významy, je překlad do jiných jazyků obtížný. Přesto (nebo právě proto) byla tato báseň přeložena téměř do všech světových jazyků, do některých i vícekrát. V češtině máme celkem tři různé překlady, od různých autorů a různé kvality. Nejstarší český překlad pochází od Jaroslava Císaře (nakl. Svoboda, Praha, 1947):

Žvahlav

Bylo smažno, lepe svihlí tlové
se batoumali v dalnici,
chrudošní byli borolové
na mamné krsy žarnící.

“Ó synu, střež se Žvahlava,
ma zuby, drapy přeostré;
střež se i Ptaka Neklava,
zuřmící Bodostre!”

Svůj chopil vorpalový meč,
jímž lita soka vezme v plen,
pak used v tumtumovou seč
a čekal divišlen.

A jak tu vzdeskné mysle kles,
sam Žvahlav, v očích plameny,
slét hvíždne v tulížový les
a drblal rameny.

Raz dva! Raz dva! A zas a zas
vorpalný meč spel v šmikua let.
Žvahlava hlavu za opas
a už galumpal zpet.

“Tys zhubil strastna Žvahlava?
Speš na mou hrud', tys líten rek!”
“Ó rastný den! Avej, ava!”
Ves chortal svetný skřek.

Bylo smažno, lepe svihlí tlové
se batoumali v dalnici,
chrudošní byli borolové
na mamné krsy žarnící.

Tento první překlad je jistě pozoruhodný. Zdařile převádí do češtiny některé “slovní kufříky” a zároveň napodobuje i svérázně pokroucenou “žvahlaví” gramatiku. Druhá, novější verze pochází z roku 1961, jejími autory jsou manželé Aloys a Hana Skoumalovi:

Tlachapoud

Je svačvečer. Lysperní jezeleni
Se vírně vrtáčejí v mokřavě.
Vetchaří hadroušci jsou roztruchleni
A selvy syští tesknoskuhravě.

„Střez se, střez Tlachapouda, milý synu,
má tlamu zubatou a ostrý dráp.
Pták Zloškrv už se těší na hostinu,
Vzteklitě číhá na tě Pentlochňap.“

Meč Šaršoun vytrh, pevně sevřel v dlani
A v lese stopoval ty chvostnatce,
Pak pod strom tumtum used v zadumání
A hotovil se k divé šarvátce.

A když tak zachmurděně odpočíval,
Tu z huňatého lesa Tlachapoud
Tam vtrhl šumohvizdně jako příval
A s vrňoukáním chtěl ho napadnout.

Ráz naráz sekal, šmik! Šmik! V stínu stromů
Šaršounem mával stále lítěji,
Až hlavu ut'al mu a potom domů
Se harcoslavně vrátil s trofejí.

„Pojď na má prsa, však to byla túra
s tím Tlachapoudem, chlap jsi od kosti.
Oj nádhernajs, oj bašta. Hoja! Hurá!“
A pochruchnával samou radostí.

Je svačvečer. Lysperní jezeleni
Se vírně vrtáčejí v mokřavě.
Vetchaří hadroušci jsou roztruchleni
A selvy syští tesknoskuhravě.

Verze Skoumalových je bohatá “vizuálně” - nejsnáze si při jejím čtení představíme obrazy krajiny, lidí a zvířat. Proto jsem vycházel především z této verze.

Poslední verzi stvořil v roce 2001 Václav Pinkava:

Jasřilo; poplaslzná tklova
kruťcupila se v trámavě:
průvratná byla bokřavova,
můrnící hledavě.

"Hromoplka se synu střež!
čelistí chňapných drápů šmika!
Klepklep-peřatce dravce, též
Supteřva plundrožvyka!"

Vorpalný meč svůj v ruku vňal:
pátral po chvastovzácném soku -
pod Tamtam-stromem popostál,
pohroužen, šetře malných kroků.

Jak úvratno na mysli měl,
Hromoplk, bulvy očí vzňaty,
mechpřítmým lesem funě spěl,
hromumlaje si, k němu, chvaty!

Raz, dva! Tak dál! Skrznaskrz ťal!
Zazkřištěl vorpálový břit.
Aj, mrtev - jeho hlavu vzal
běsoklusem zpět, hbit.

"Hromoplka žes skolil přec?
Spěš v náruč mou, přezářný synu!
Žůžasný den! Toť věc! Jak sen!"
hihňal se radobdivně činu.

Jasřilo; poplaslzná tklova
kruťcupila se v trámavě:
průvratná byla bokřavova,
můrnící hledavě.

Tato verze je dle mého názoru jednoznačně nejslabší. Pan Pinkava se tu pokouší o co nejoriginálnější překlad, ovšem za jakou cenu. Slova jsou tak složitá, že se báseň prostě nedá jedním dechem přečíst a člověk se dřív nebo později zakoktá. A to se jedná o básničku pro děti! Zkrátka a dobře – *Hromoplk* se veze na vlně špatných překladů, kterých se počátkem tohoto století vyrojilo neuvěřitelně mnoho a které postihly zejména fantasy a sci-fi literaturu.

2.2 Analýza básně

Začátek básně je v knize vysvětlen, když Alenka potkává postavu zvanou *Valihrach*. Ten se chlubí, že umí vysvětlit všechny básně, které kdy byly napsané, a dokonce i některé, co napsané nebyly. Slovo *lysperný* je vysvětleno jako “lysý a čiperný”, *jezeleni* jsou “trochu jezevci, trochu jeleni”, kteří hnízdí pod slunečními hodinami a živí se sýrem. *Vírně se vrtáčet* znamená vířit, vrtat a otáčet se jako nebozez. *Mokřava* je pak trávník kolem slunečních hodin, kde často prší. *Vetcharý* je vetchý a charý a *hadroušek* je opelichaný papoušek, připomínající hadr. *Selva* je trochu sele, trochu želva a *syštět* znamená zvuk, jako když něco sviští, syčí a uprostřed zvuk kýchnutí.

Tolik *Valihrachův* výklad. Vzhledem k tomu, že vysvětluje jen začátek (a konec) básně, musel jsem si zbytek pro potřebu filmu převést sám. *Žvahlava* (Tlachapouda) jsem si představil v souladu s původními ilustracemi Johna Tenniela jako okřídleného, nemotorně poletujícího avšak neobyčejně nebezpečného tvora. Zároveň mě inspirovala žravá potvora *Blátotlačka z Traalu*, pocházející ze slavného sci-fi románu Douglase Adamse – *Stopařův průvodce po galaxii*. Ta si údajně myslí, že když ji nevidíte, tak ani ona vás nevidí a lze se tedy před ní chránit tak, že si zavážete oči ručníkem. Slovy Douglase Adamse – „blbá jak tágo, ale neuvěřitelně žravá.” Dále jsou v básni zmíněni dva draví tvorové – Pták *Zloškrv* a *Pentlochňap*. K jejich znázornění jsem použil statických obrázků v bestiáři. Meč *Šaršoun* – to byl oříšek. V dnešní době je v módě dávat komiksovým a animovaným postavčkám samurajské meče. Netuším, co k tomu výtvarníky, spisovatele, a vůbec autory vede. Dokonce i Geralt z Rivie, zaklínač z knih Andrzeje Sapkowského, pohybující se ve světě evropské slovanské fantasy se v seriálové podobě ohání něčím na způsob samurajského meče. Tento typ zbraně jsem tedy už z principu zavrhl. Zároveň jsem nechtěl, aby hrdina bojoval evropským středověkým mečem. To je totiž stereotyp skoro všech evropských pohádek (snad kromě Červené Karkulky, kde je myslivec ozbrojen palnou zbraní). Při pátrání v literatuře o historických zbraních jsem narazil na rytinu bitvy u Agry. Britská koloniální armáda se zde utkala s tlupou indických povstalců. Britové bojují šavlemi, které v té době byly běžnou součástí výzbroje, Indové mají meče zvané scimitar, které se v české literatuře běžně objevují pod názvem šamšír a připomínají svým jednostranným zakřivením rovněž šavli. Bitva u Agry časově zhruba odpovídá prvnímu vydání Alenky a od šamšíru je k šaršounu jenom krůček. Proto jsem meči dal tvar připomínající tuto indickou zbraň.

Strom *tumtum* naproti tomu nemá v reálném světě žádný protějšek. Biologie nezná žádnou dřevinu, jejíž název by se alespoň vzdáleně podobal *tumtumu*. Uvažoval jsem, jak takový název mohl vzniknout a došel jsem k závěru, že se zřejmě jedná o strom, který v průběhu růstu zevnitř vyhnívá (tleje – viz “svihlí tlové” v Císařově verzi překladu). Dorostlé *tumtумы* jsou tedy zcela duté a při poklepu vydávají dunivý zvuk “tum – tum”. Nepochybně se tedy hodí k výrobě tamtamů, bubnů, či sudů na víno.

Huňatý les bude nepochybně zanedbaná plantáž takových stromů, a nebo *tumtumový* prales, který je prorostlý lišejníky a mechy, s mnohametrovými vrstvami chvojí všude po zemi, takže poněkud připomíná srst zmoklého chundelatého psa nebo dredatou hlavu rastafariána. S podobným biotopem (ovšem s javory a buky místo *tumtumů*) se dodnes můžeme vzácně setkat ve východním Polsku či v Rusku. Jedná se o poslední klimaxové pralesní porosty v palearktické oblasti, upomínku na doby, než do Evropy přišli první lidé.

Harcoslavný návrat snad dobře vyjádří sebejistý pohled navracejícího se hrdiny.

2.3 Výběr motivů a jejich zpracování pro potřeby filmu

Protože báseň a vlastně celá kniha je svou podstatou surrealistická, bylo možné vybírat si motivy poměrně volně a kombinovat motivy z básně s motivy z knihy. První drobnou změnu jsem udělal u *selv*. Nesnažil jsem se kombinovat selata a želvy, ale pokusil jsem se vtisknout želvám originální podobu a význam. Jejich *syštění* není samoučelné. Pohybují se vzdušným prostorem, některé s vlastními světy na krunýřích. Tato prastará představa o podobě světa se do mého pojetí hodí už proto, že může divákovi navodit představu pohádkovosti a surreality. Scéna v interiéru v první polovině příběhu se odehrává ve vykotlaném stromu *tumtumu*, který hrdinovi a jeho otcí slouží za příbytek. V dětském pokoji před spaním otec varuje syna před dravými šelmami – největším nebezpečím tohoto světa. Uvažoval jsem, zda by se někde ve filmu měla objevit i hrdinova matka. Došel jsem k závěru že ne, zejména proto, že v básni o ní není zmínka, a proto, že další postavou bych se zbytečně odchyloval od hlavní náplně příběhu – zabití *Žvahlava*. Neznamená to samozřejmě, že by snad hrdina byl poloviční sirotek. To, že matka v příběhu nevystupuje, může být proto, že je kdekoli jinde, ne proto, že ji sežral *Žvahlav*.

Zložkrv se v animaci objevuje jako hejnový tažný pták přeletující zvečera huňatým *tumtumovým* lesem a hledající místo na spaní. Tedy jakási obdoba našeho havrana, avšak tvořená bezmála jen kostrou a mechanickým hnacím systémem. Jeho napohled odpudivý zjev

mu patrně vysloužil název *Zloškrv* a pověst dravého zabijáka. Ve skutečnosti se však jedná o neškodného mrchožrouta, dojídacího zbytky ze *Žvahlavových* krvavých hodů.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 SCÉNÁŘ

3.1 Literární scénář

Obraz 1: exteriér, večer

Záběr 1, velký celek.

Obloha bez horizontu s pomalu plynoucími mraky. V pozadí září couvajícím měsíc. Po nebi tam a zpět v různé vzdálenosti od kamery poletují selvy. Náhle se jedna selva těsně před kamerou zastaví. Na hřbetě nese les. Kamera projede lesem až k stromu s domečkem (celek).

Záběr 2, širší celek.

Pohled na domeček osvětlený měsícem. V okně se svítí. Kolem domečku proletí zprava doleva v různé vzdálenosti od kamery několik ptáků Zloškrvů. Poslední Zloškrv prolétne těsně před kamerou a funguje jako stíračka.

Obraz 2: domeček - obývací, interiér, večer

Záběr 3, obývací, celek.

Přehledný záběr obývacího pokoje. Na gauči sedí malý kluk (hlavní hrdina) a sleduje v televizi film s příšerou.

Záběr 4, obývací, celek - polodetail.

Nájezd od televize k hlavnímu hrdinovi na gauči.

Záběr 5, obývací, detail.

Detail televizní obrazovky, kde probíhá animace s příšerou.

Záběr 6, obývací, americký plán.

Ve dveřích se objeví otec s dálkovým ovladačem. Stiskne tlačítko a...

Záběr 7, obývací, detail.

Vypne televizi. Detail televizní obrazovky, kde probíhá animace s příšerou, náhle pohasne.

Obraz 3: domeček- dětský pokoj, interiér, večer

Záběr 8, dětský pokoj, celek.

Syn leží v posteli a otec mu čte v knížce, přitom ho varuje před Žvahlavem. Prostříh na záběr 9.

Záběr 9, velký detail knihy.

Knihy s obrázky příšer. Otáčí se stránky.

Obraz 4: exteriér, večer

Záběr 10, celek domečku.

Na větvích spí ptáci Zložkrvové. Světlo v okně zhasne. Zatmívačka.

Obraz 5: exteriér, další den

Záběr 11, pták Zložkrv, velký detail.

V pozadí vyjde slunce. Pták Zložkrv se s leknutím probudí a zakrákorá.

Záběr 12, domek, velký celek.

Dutým kmenem stromu sjede výtah. Světlo v dírách po sucích. Dole z největší díry po suku vyjde malý kluk – hlavní hrdina.

Záběr 13, nohy, detail.

Záběr na nohy hlavního hrdiny kráčejíci po lesní cestě.

Záběr 14, Žvahlav, celek.

Hrdina vykukne zpoza neidentifikovatelné organické struktury. Rozhlédne se. Odjezd kamery – zjistíme že vykukuje zpoza hřbetu ležícího Žvahlava. Oba se leknou, ale Žvahlav znatelně víc. Odskočí od sebe. Zatímco se Žvahlav třese strachy, hrdina se postaví a zašermuje před sebou mečem.

Záběr 15, Žvahlav, detail.

Detail hlavy a ramenou třesoucího se Žvahlava. Žvahlav mrkne.

Záběr 16, rukavice, velký detail.

Rukavice hlavního hrdiny, gestem vyzve Žvahlava k boji.

Záběr 17, Žvahlav, detail.

Detail hlavy a ramenou třesoucího se Žvahlava. Žvahlav raději odevzdá hrdinovi svou hlavu, než aby bojoval.

Záběr 18, lesní cesta, celek

Hrdina jde se sebejistým výrazem domů, táhne za sebou hlavu Žvahlava.

Záběr 19, širší celek, večer.

Stejně jako konec 1. záběru (průlet lesem) a 2. záběr (domek s okolo prolétajícími zloškrvy).

Obraz 6: domeček - obývací, interiér, večer

Záběr 20, polocelek




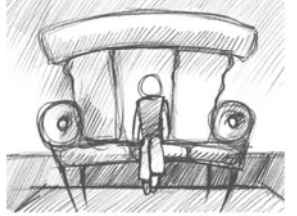


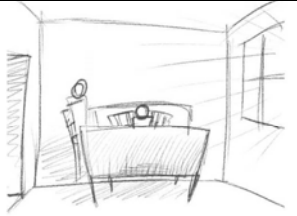
Otec se synem sedí na gauči a sledují televizi.


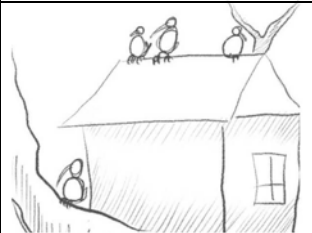
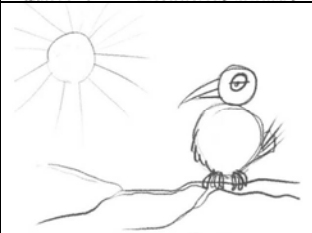
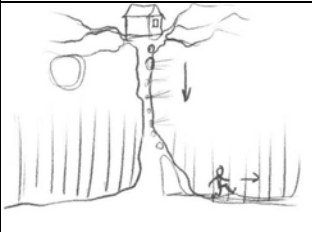
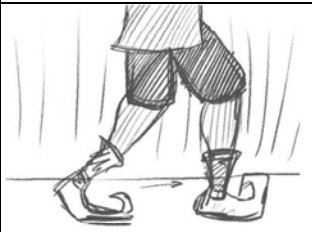


Záběr 21, detail televize






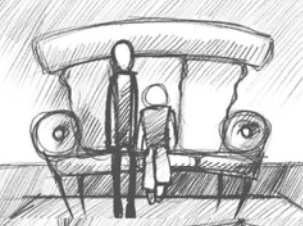

Ale z televize je odstraněná obrazovka, místo toho je v ní Žvahlaví hlava.

Konec

3.2 Storyboard

	<p>1 VC</p> <p>Po nebi tam a zpět v různé vzdálenosti od kamery poletují selvy.</p> <p>Zvuk: reál + hudba, i v dalších záběrech</p>
	<p>1 C</p> <p>Jedna selva se těsně před kamerou zastaví. Na hřbetě nese les. Kamera projede lesem až k stromu s domečkem.</p>
	<p>2 C</p> <p>Domeček. V okně se svítí. Kolem domečku proletí hejno zloškrvů. Poslední zloškrv funguje jako stíračka.</p>
	<p>3 PC</p> <p>Přehledný záběr obývacího pokoje. Na gauči sedí malý kluk (hlavní hrdina) a sleduje v televizi film s příšerou.</p> <p>(4) Nájezd od televize k hlavnímu hrdinovi na gauči.</p>
	<p>5 D</p> <p>Detail televizní obrazovky, kde probíhá animace s příšerou.</p>
	<p>6 AM</p> <p>Ve dveřích se objeví otec s dálkovým ovladačem. Stiskne tlačítko a...</p> <p>7 D</p> <p>Vypne televizi. (jako 5)</p>
	<p>8 C</p> <p>Syn leží v posteli a otec mu čte v knížce, přitom ho varuje před Žvahlavem. Prostřih na záběr (9).</p>

	<p>9 VD</p> <p>Kniha s obrázky příšer. Otáčí se stránky.</p>
	<p>10 C</p> <p>Celek domečku. Na větvích spí ptáci zloškrvové. Světlo v okně zhasne. Zatmívačka.</p>
	<p>11 VD</p> <p>Pták zloškrv, velký detail. V pozadí vyjde slunce. Pták zloškrv se s leknutím probudí a zakrákorá.</p> <p>Zvuk: krákorá jako kukačka v hodinách (!)</p>
	<p>12 VC</p> <p>Dutým kmenem stromu sjede výtah. Světlo v dírách po suchách. Dole z největší díry po suku vyjde hlavní hrdina.</p>
	<p>13 D</p> <p>Záběr na nohy hlavního hrdiny kráčející po lesní cestě.</p>
	<p>14 D-</p> <p>Hrdina vykukne zpoza šupinatého hřbetu. Rozhlédne se. Odjezd kamery...</p>
	<p>14 -C</p> <p>...vykukuje zpoza hřbetu Žvahlava. Úlek. Odskočí od sebe. Žvahlav se třese strachy, hrdina se postaví a zašermuje mečem.</p>

	<p>15 D</p> <p>Detail hlavy a ramenou třesoucího se Žvahlava. Žvahlav mrkne.</p>
	<p>16 VD</p> <p>Rukavice hlavního hrdiny, gestem vyzve Žvahlava k boji.</p>
	<p>17 PD</p> <p>Detail hlavy a ramenou třesoucího se Žvahlava. Žvahlav raději odevzdá hrdinovi svou hlavu, než aby bojoval.</p>
	<p>18 PC</p> <p>Hrdina jde se sebejistým výrazem domů, táhne za sebou hlavu Žvahlava.</p>
	<p>19 C</p> <p>Stejně jako konec 1. záběru (průlet lesem) a 2. záběr (domek s okolo prolétajícími zloškrvy).</p>
	<p>20 PC</p> <p>Otec se synem sedí na gauči a sledují (zdánlivě) televizi. Světlo bliká jako televizní obrazovka.</p>
	<p>21 D</p> <p>Ale z televize je odstraněná obrazovka, místo toho je v ní Žvahlaví hlava, která bliká očima. KONEC</p>

III. PROJEKTOVÁ ČÁST

4 VÝTVARNÉ POJETÍ

4.1 Inspirační zdroje

K výtvarnému řešení bakalářské práce mě inspirovalo několik zdrojů. Předně původní ilustrace Johna Tenniela k prvnímu vydání Alenky. Nepřevzal jsem však jeho výtvarné vidění doslova. Dle mého názoru je poměrně hodně poplatné době, ve které vznikalo a ačkoli přímo překypuje množstvím fantastických osob, tvorů, a míst, je snadno zaměnitelné s kteroukoli jinou dětskou knihou té doby. Je to docela pochopitelné: upjatá viktoriánská doba měla určité vlastní estetické hodnoty a ambice a od ilustrátorů se očekávalo, že se přizpůsobí. Ačkoli tedy Alenčina dobrodružství přinesla dosud neviděnou literární inovaci, nedokázala se bohužel oprostít od výtvarného stereotypu své doby.

Další možnou inspiraci poskytly ilustrace Markéty Prachatické v českém překladu Alenčiny dobrodružství z roku 1982. Tyto ilustrace nesou – kromě nezaměnitelného rukopisu M. Prachatické několik zajímavých prvků, o kterých stojí za to se zmínit. Předně jakási hra - dialog s geometrickou abstrakcí. Ačkoli samotné ilustrace nejsou nikterak abstraktní, jsou vesměs vsazené do jakýchsi geometrických políček, takže celek vyvolává dojem komiksu. Ovšem s tím, že tato políčka nejsou vždy pravoúhlá ale často mají zešikmené některé stěny, což jenom podporuje dramatickost zobrazovaného děje. Další věc, které si na ilustracích M. Prachatické můžeme povšimnout, je precizní propracovaná kresba. Tuto vlastnost jsem se i já snažil ve své práci dodržet.

Posledním a asi nejdůležitějším inspiračním zdrojem mi byla příroda a technika. Což je ostatně průvodní jev u všech mých výtvarných prací. Skloubením těchto dvou fenoménů lze totiž dosáhnout mocného dojmu, navíc ještě podpořeného tím, že je celý obraz v pohybu.

Ta část výtvarného projevu, která je inspirovaná technikou, se volně drží designu strojů 19. století. Jak by to člověk očekával u ilustrace k Alence v říši divů – pohádce, vzniklé v době vrcholící průmyslové revoluce: Ve světě, kde se den co den rodily důmyslné vynálezy, kde oblaka páry a spršky jisker stoupaly z členitých mechanismů, zářících leskem mosazných a ocelových dílů, kde se zrodila věda a technika ve své moderní podobě. Proto nepřekvapí mechanická televize, ptáci s útroby z hodinových strojů či mechanický počítač v dětském pokoji.

Biologie má s technikou společného nečekaně mnoho. Na první pohled chaotické, neuspořádané struktury organické hmoty působí jako protiklad pevnému řádu strojů, modelovaných pravidly fyziky. Pokud ovšem svět živé hmoty prozkoumáme blíže (v ideálním případě se biologii léta věnujeme), uvědomíme si řadu analogií. Tělo přestane být směskou těžko definovatelné biomasy a stane se pro nás podobným stroji. Stroji, který se sám staví, sám se opravuje, programuje, vytváří vlastní aktualizace a modifikace, ba dokonce tvoří vlastní kopie před tím než se opotřebuje natolik, že přestane fungovat. To je můj pohled na přírodu a techniku a z toho vyplývá můj výtvarný názor. A tím pádem i svět Žvahlava.

4.2 Výtvarná technika

Poté co jsem zavrhl techniku poloplastické animace jako příliš časově náročnou a zvolil techniku animace ploškové, pustil jsem se do hledání vhodné výtvarné techniky.

Prvním nerealizovaným, ačkoli nepochybně zajímavým nápadem bylo vytvořit prostředí z fotografií přírodnin a technických prvků. Byla by to tedy jakási fotografická obdoba původně zamýšlené poloplastické animace. Fotografie by se propojily pomocí vhodného softwaru (Photoshop, Painter) do koláží, které by se následně animovaly jako plošky v programu After Effects.

Nedostatky této techniky jsou zřejmé – jednak obtíže vzniklé s postavení světla a stínů na jednotlivých fotografovaných objektech. To by ovšem nebyl ten největší problém. Daleko problematičtější by podle mého názoru byla určitá výtvarná nejednotnost. Přestože máme i příklady docela povedených aplikací tohoto typu výtvarna (flashová hra Samorost), rozhodl jsem se hledat dál.

Ve své volné tvorbě používám nejčastěji techniku kolorované perokresby, často ještě kombinované s koláží a s otištěnou strukturou reálných předmětů (textil, pířka, ozubená kola a podobně). Tato technika mě tedy logicky napadla jako další možnost.

Má ovšem také svůj nedostatek, který se na statickém obrázku neprojeví, ale stane se zřetelným až v animaci. Jemná perokresba totiž, když je v několika vrstvách za sebou, má tendenci se slévat do jedné nepřehledné skvrny. Tato obtíž je řešitelná pomocí rozmazání obrazu (Effects > Blur & Sharpen > Fast Blur), čímž by se dosáhlo efektu různě vzdále-

ných objektů. Tím ovšem úplně zaniknou detaily perokresby, takže veškerá práce i efekt přijde vniveč.

Nakonec jsem tedy zvolil úplně jinou možnost – kresbu tužkou. Je daleko “plošnější” než perokresba, ale umožňuje udržet solidní úroveň detailů. Navíc rozmazaná (blur) tužko-kresba vypadá o poznání lépe než stejně rozmazaná perokresba.

Aby nebyl obraz černobílý, což by mohlo na diváka působit nepříjemně, rozhodl jsem se ho navíc dodatečně jemně kolorovat v počítači. Každou vrstvu nascanovaného obrazu jsem podbarvil žlutoběžovou barvou, jakou vidáme na starých tiscích a místy jsem bílou dokreslil odlesky světla.

5 TECHNIKA

5.1 Technika animace

Měl jsem na výběr několik možností, jak realizovat samotnou animaci. Původní nápad, totiž poloplastickou animaci snímanou digitálním fotoaparátem, jsem zavrhl, a to zejména kvůli značné časové tísní. Stručně nastíním několik postupů, které jsem hodlal uplatnit.

Loutky lidí, zejména tváře, by bylo možné vymodelovat z hmoty DAS. Tato hmota je běžná a poměrně levně k dostání v papírnicích a v čerstvém, “syrovém” stavu nejvíc ze všeho připomíná plavenou keramickou hlinu. Vyznačuje se dobrou tvárností, takže by bylo možné vymodelovat i některé jemné struktury. Na vzduchu rychle tvrdne a po úplném zaschnutí lze hmotu dále tvarovat skalpelem nebo pevnou ocelovou jehlou, aniž by hrozilo prasknutí výrobku.

Loutky živočichů, kteří se v pohádkovém světě *Žvahlava* pohybují, by se daly vyrobít ze zvířecích kostí a drobného kovového šrotu. Při propojování tohoto nesourodého materiálu by se opět uplatnila modelovací hmota DAS. Kostí lze snadno získat v lese, na tzv. újedištích, tedy na místech, kde myslivci shromažďují mršiny zvířat jako návnadu na škodnou. Přinesený materiál z újediště lze potom snadno vyčistit a vydezinfikovat povařením v roztoku peroxidu vodíku a je připraven k modelování. Drobný kovový šrot lze získat na sběrném dvoře nebo v kovošrotu.

Prostředí, kde se bude film odehrávat, by bylo dvojího charakteru. Interiéry, tvořené zejména “technickými” rekvizitami jako televize, gauč, postel a podobně. Zde by se uplatnil opět kovový šrot, ale i části z tvrzeného polystyrenu (styrodur).

Prostředí exteriérů, tedy především les zvláště pokroucených a zvrásněných stromů, by bylo možno ztvárnit pomocí drobnějších kořenů a větví, přinesených z přírody. Zejména říční náplavy dle mých zkušeností přímo oplývají vhodným materiálem.

Animace jako taková by se realizovala na soustavě vodorovně ležících skleněných desek, odpovídajících jednotlivým plánům obrazu. Domnívám se, že s technikou poloplastické animace je čtenář dostatečně obeznámen a není tedy nutno zabíhat do přílišných detailů. Jedinou výjimkou oproti běžné praxi by v tomto případě bylo snímání digitálním fotoaparátem.

O použití digitálního fotoaparátu jako snímacího zařízení v animaci koluje celá řada fám. Někteří animátoři argumentují tím, že fotoaparát neumožňuje udržet stálou expozici a ta se tedy na každém políčku filmu mění. Krom toho prý není možné u digitálních fotoaparátů nastavit pevně ohniskovou vzdálenost – lidově řečeno zaostřit. Nic z toho samozřejmě není pravda. Zmiňované problémy by mohly nastat při použití některého staršího typu kompaktního aparátu. U moderních, tzv. poloprofesionálních zrcadlovek, o profesionálních přístrojích nemluvě, lze snadno nastavit jak pevnou expozici, tak i manuálně pevnou ohniskovou vzdálenost. Při umístění fotoaparátu na vhodný stativ tak dosáhneme zcela profesionálních, kvalitou naprosto dostačujících snímků. U mojí starší poloprofesionální zrcadlovky OLYMPUS C-750 UZ lze fotografovat v rozlišení až 2280 x 1712 pixelů, což zhruba odpovídá čtyřem megapixelům. Snímání digitálním fotoaparátem se úspěšně uplatnilo ve dvou loutkových filmech Tima Burtona – *Noční můra před Vánoci* (1993) a *Mrtvá nevěsta* (2005). Všeobecně známé je snímání celou soustavou digitálních fotoaparátů některých záběrů filmu *Matrix* (režie: Larry Wachowski, Andy Wachowski, 1999).

Jak už bylo zmíněno výše, realizace poloplastického filmu je časově značně náročná. Musel jsem se tedy spokojit s některou formou počítačové animace. Zároveň jsem nechtěl slevit z vysokých výtvarných nároků. U klasické kreslené animace bych sice mohl dosáhnout lépe zvládnutých a ladnějších pohybů, ale pouze za cenu značného zjednodušení výtvarného projevu.

3d animace by z výtvarného hlediska byla daleko vhodnější. Její příprava, počítaje v to modelování, texturování, vytvoření kostry a její propojení s modelem, a to u každé postavky, tvorba prostředí, světla a zejména časově náročný rendering se však ukázaly jako zcela nevhodné. Když vezmu zároveň v úvahu své nevelké zkušenosti s prací v 3d editorech, i přes veškerou snahu se ve volném čase v nich něco naučit, vyplývá z toho jednoznačně, že 3d animace by byla ještě o něco problematičtější než animace poloplastická. Nakonec jsem na 3d postupně slevoval, až do té míry, že bych touto technikou animoval pouze světlo a stíny v některých záběrech. Ukázalo se ale, že takto získané efekty by nezapadly do celkového výtvarného ladění filmu. Proto jsem od 3d upustil zcela.

Optimální řešení poskytla plošková animace v programu After Effects. Program je snadný na obsluhu. Mám s ním bohaté zkušenosti. A navíc umožňuje práci, která se docela podobá loutkové animaci, takže umožňuje zachování propracovaného výtvarného provedení.

Finální verze *Žvahlava* je tedy animována ploškově, s jedinou výjimkou – programem v televizi. U toho se jedná o animaci velké loutky. Loutka je vyřezána ze styrodurových

ploten, doplněných o kovový šrot (šrouby, vruty, kola z prvorepublikového kočárku, nýťované plechy z pláště havarované sovětské stíhačky MIG 15), plastové vrapové hadice - "husí krky" a zvířecí kosti. Všechny části byly sestaveny a domodelovány hmotou DAS, jak jsem popsal výše. Jednotlivé fáze jsem snímal digitálním fotoaparátem.

5.2 Použitý software a hardware

K dispozici jsem měl programy, běžně dostupné na FMK. Zejména sadu nástrojů od Adobe. Photoshop 7.0 CE, který jsem používal k úpravám naskanovaných obrázků (doladění jasu a kontrastu, vybarvování), After Effects 6.5 k animaci a Premiere Pro 1.5 pro střih a ozvučení práce.

Ke drobným korekcím pozadí a loutek jsem zároveň používal program Painter 7, který disponuje rozsáhlou sadou nástrojů, jejichž stopy působí poměrně realisticky a je proto k některým pracem vhodnější než Photoshop.

Programy běžely na soukromém PC s následující konfigurací:

procesor: Intel Pentium 4, 3.0 Ghz

RAM: 1.0 GB

disk: 200 GB

OS: Windows XP, home edition

periferie: tablet WACOM ET-0405-U

ZÁVĚR

Žvahlav byla pro mě první příležitost, jak si vyzkoušet své síly na poněkud delším animovaném dílku. Při práci jsem se setkal s obtížemi, které bylo možné předvídat a se kterými se ve větší či menší míře potýkali zřejmě všichni mí kolegové.

Prvním výrazným problémem byl nedostatek času. Zjistil jsem, že dokončit během několika měsíců animovaný film o dvou a půl minutách délky je pro jediného člověka pořádný kus práce. Řešením by dle mého názoru mohla být spolupráce alespoň dvou až tří lidí na jediném projektu. Skutečnost, že se v tomto případě jednalo o bakalářskou práci, však vznik takového tvůrčího týmu vylučuje.

Druhým problémem byl pro mě můj vlastní nedostatek zkušeností. Strávil jsem příliš mnoho času vymýšlením atraktivních, ale časově naprosto nevyhovujících výtvarných a animačních technik (poloplastická animace, 3D). Nehledě na to, že k poloplastické animaci nemám k dispozici technické zázemí, ani ve škole ani doma.

Moje bakalářská práce tedy není ani zdaleka taková, jakou jsem plánoval. Přesto, u vědomí nedostatků zejména v oblasti animace jsem si jist, že jsem odvedl vcelku kvalitní práci, za kterou si stojím a kterou mohu obhájit.

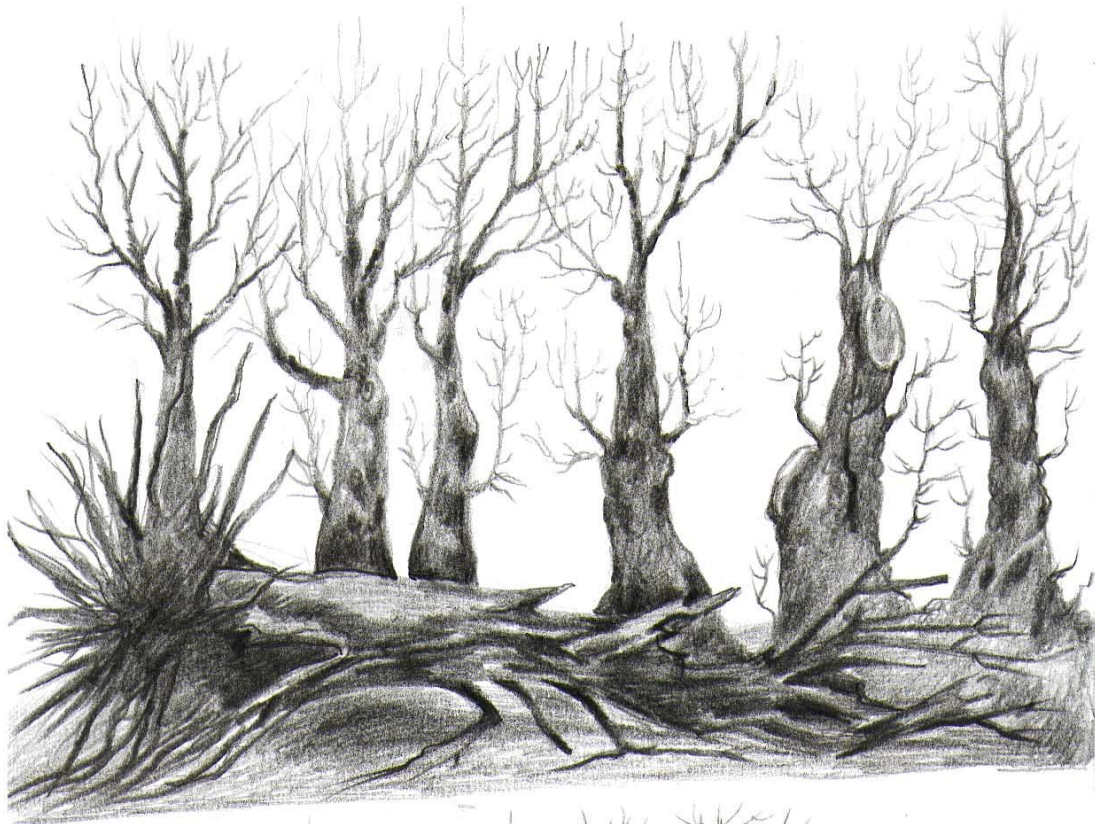
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Carroll, L. (1988) Alenka v kraji divů a za zrcadlem, 4. vydání, Albatros, Praha
- [2] Lewis Carroll. (2007, May 12). In Wikipedia, The Free Encyclopedia. Retrieved 14:19, May 12, 2007, from http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Lewis_Carroll&oldid=130326620
- [3] Jabberwocky. (2007, May 12). In Wikipedia, The Free Encyclopedia. Retrieved 14:19, May 12, 2007, from <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Jabberwocky&oldid=130300936>
- [4] Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Lewis Carroll [online]. c2007 [citováno 12. 05. 2007]. Dostupný z WWW: http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Lewis_Carroll&oldid=1470201
- [5] Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Žvahlav [online]. c2007 [citováno 12. 05. 2007]. Dostupný z WWW: <http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=%C5%BDvahlav&oldid=1365670>

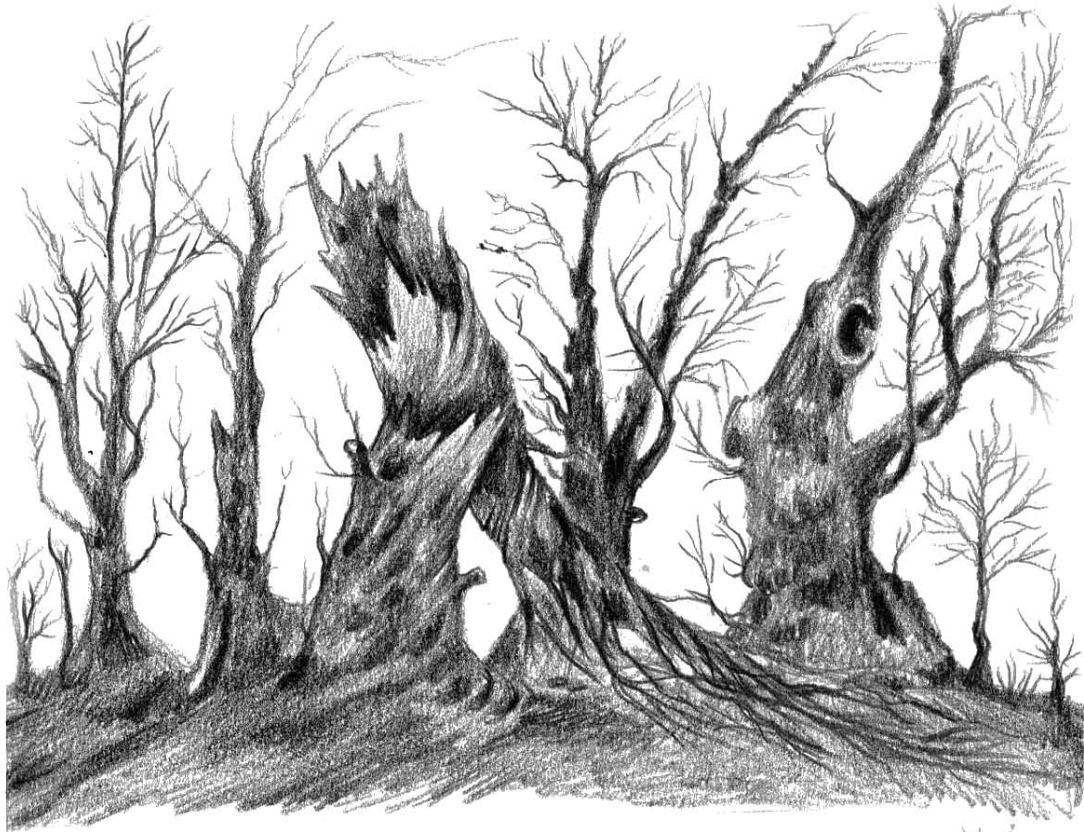
SEZNAM PŘÍLOH

- Tab. I: Tumtumový hvozd (prostředí 1)
- Tab. II: Tumtumový hvozd (prostředí 2)
- Tab. III: Solitérní stromy tumtумы (plošky)
- Tab. IV: Fauna 1 (plošky)
- Tab. V: Fauna 2 (plošky)
- Tab. VI: Fauna 3 (plošky)
- Tab. VII: Žvahlav (plošky)
- Tab. VIII: Brnění a meč (plošky)
- Tab. IX: Průhled lesem, gauč a tumtumové pařezy
- Tab. X: Domek

TAB. I: TUMTUMOVÝ HVOZD (PROSTŘEDÍ 1)



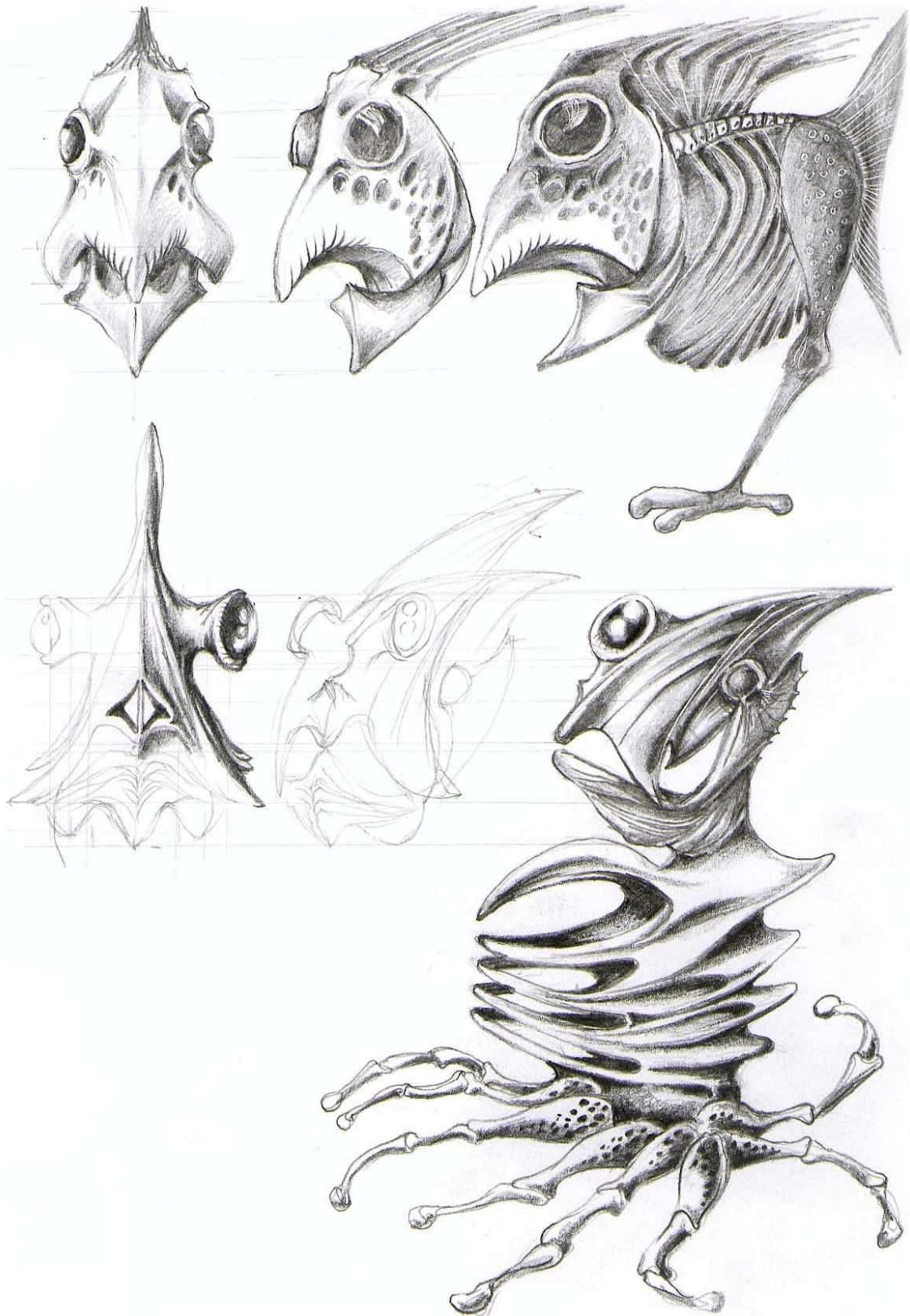
TAB. II: TUMTUMOVÝ HVOZD (PROSTŘEDÍ 2)



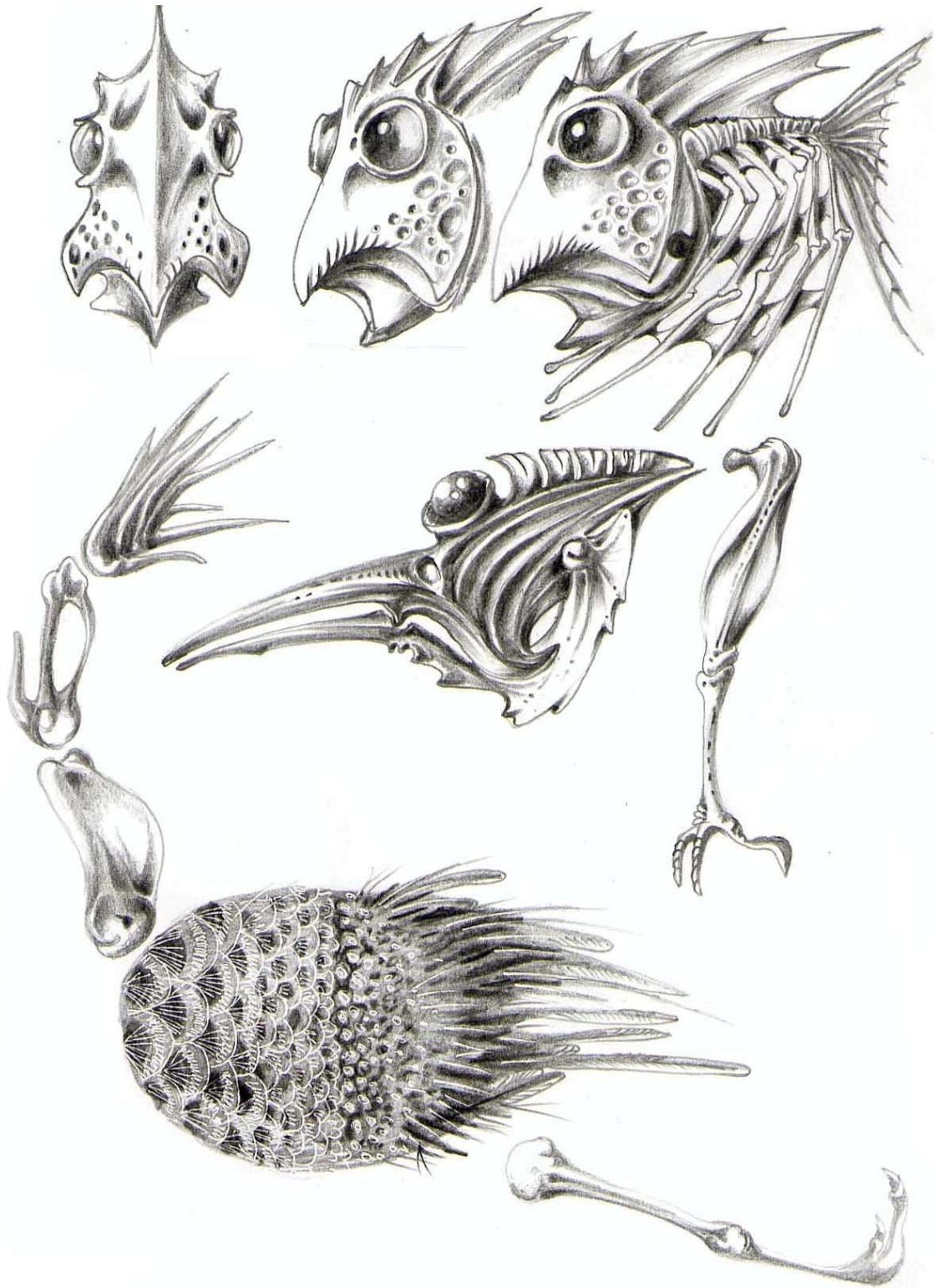
TAB. III: SOLITÉRNÍ TUMTUMOVÉ STROMY (PLOŠKY)



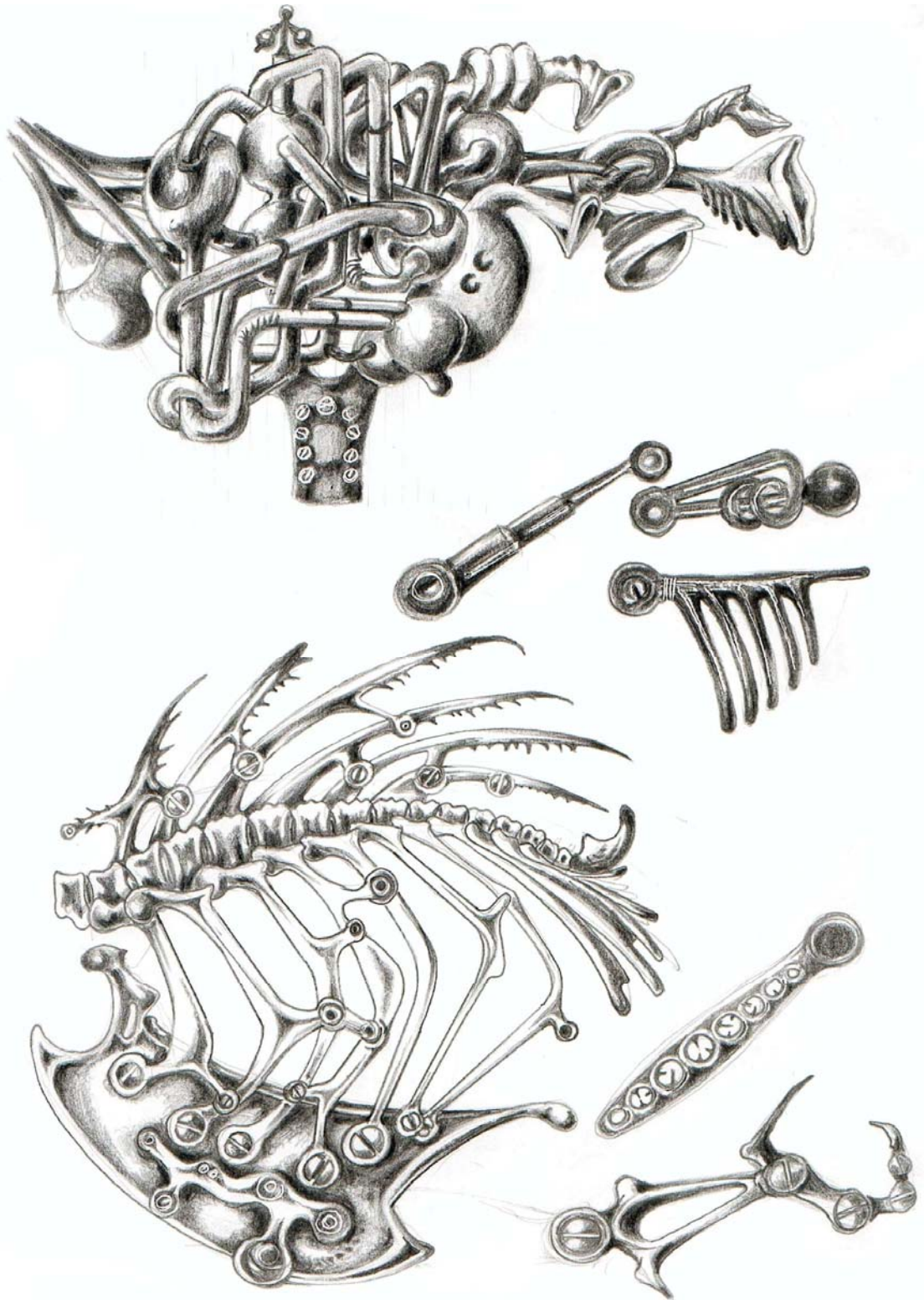
TAB. IV: FAUNA 1 (PLOŠKY)



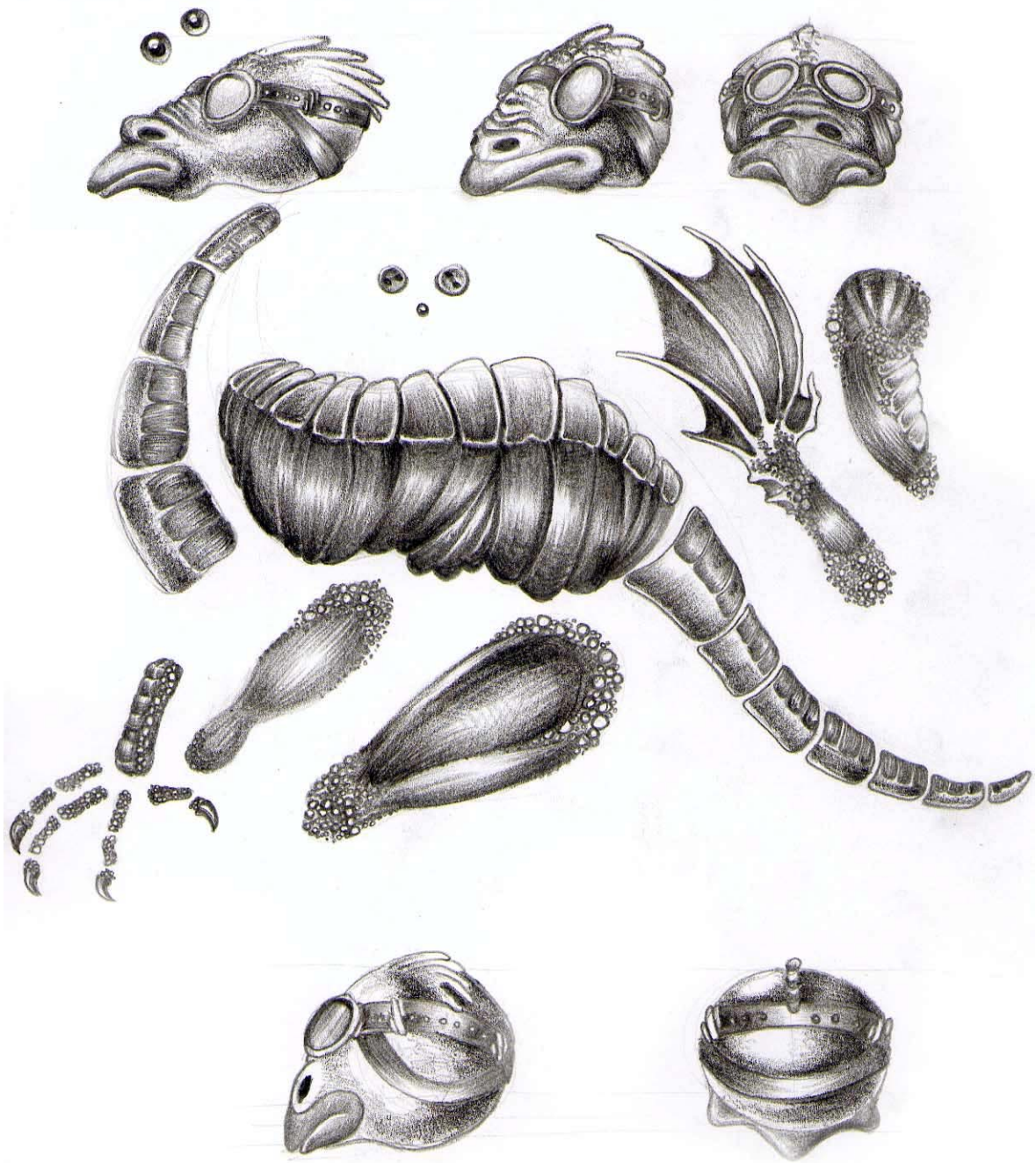
TAB. V: FAUNA 2 (PLOŠKY)



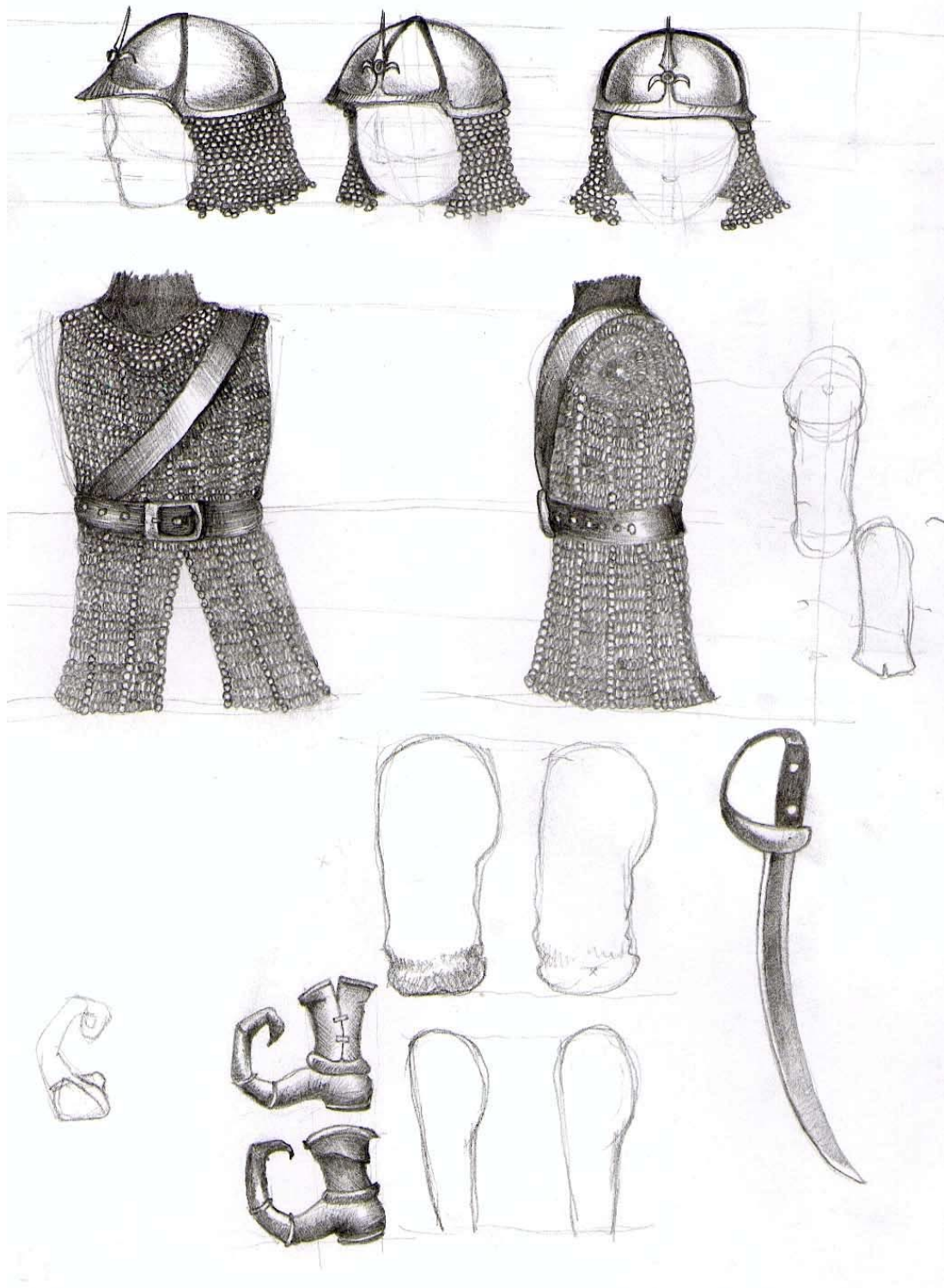
TAB. VI: FAUNA 3 (PLOŠKY)



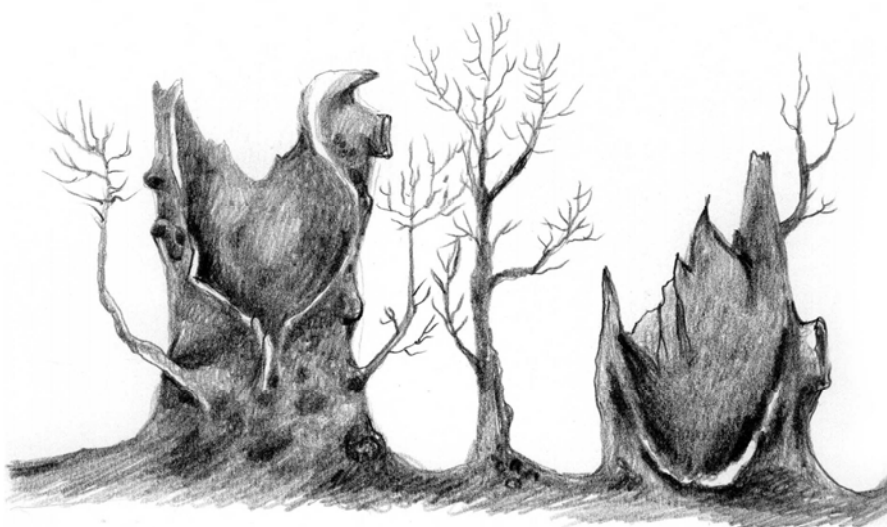
TAB. VII: ŽVAHLAV (PLOŠKY)



TAB. VIII: BRNĚNÍ A MEČ (PLOŠKY)



TAB. IX: PRŮHLED LESEM, GAUČ A TUMTUMOVÉ PAŘEZY



TAB. X: DOMEK

