

Diplomová práce
Chlapec Yo a Strach

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2015/2016

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Adéla Kovářová**

Osobní číslo: **K12367**

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**

2. praktická část: Chlapec Yo a Strach – kreslený animovaný film

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 ("historkám 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 30 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).

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. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000–20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

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.

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

Seznam odborné literatury:

NORŠTĚJN, Jurij. Sníh na trávě. Praha: AMU, 2013. ISBN 978-80-7331-124-7.

LABÍK, L'udovít. Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. 1. vyd. Zlín: VeRBuM, 2013, 218 s. ISBN 978-80-87500-30-9.

Animation now!. Editor Julius Wiedemann. Köln: Taschen, 2004, 573 s. ISBN 38-228-2588-3.

BENEŠ, Bohuslav. Česká lidová slovesnost: výbor pro současného čtenáře. Vyd. 1. Praha: Odeon, 1990, 363, [5] p. of music. ISBN 80-207-0181-8.

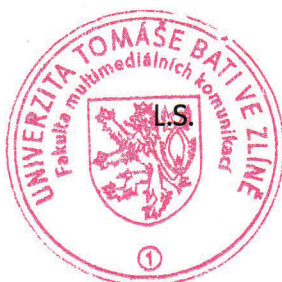
BORGES, Jorge Luis. Fantastická zoologie. Vyd. 2., v nakl. Hynek 1. Překlad František Vrhel. Praha: Hynek, 1999, 239 s. Spektrum (Hynek). ISBN 80-862-0261-5.


Film a doba: čtvrtletník pro filmovou a televizní kulturu. Brno: Sdružení přátel odborného filmového tisku. ISBN 0015-1068.

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Pavel Žáček**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2015**
Termín odevzdání diplomové práce: **13. května 2016**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2015


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

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 27. 4. 2016

ADELA KOVAŘDOVÁ
Kovařdová

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

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

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

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

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

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Teoretická část mé diplomové práce pojednává o přípravě a realizaci krátké animované pohádky Chlapec Yo a Strach. Odráží přístup s jakým jsem na filmu pracovala a zaznamenává vznik filmu. Od prvotních vlivů inspiračních zdrojů, přes literární a výtvarnou přípravu. Rozvádí práci na scénáři, animatiku, výtvarných návrzích, animaci a zvukové složce.

Klíčová slova: strach, pohádka, ponaučení, souboj, ropucha

ABSTRACT

The theoretical part of my thesis deals with the preparation and implementation of short animated tale The Boy Yo and Fear. It reflects the approach with which I worked on the film with and records proces of making at the film. From the initial effects of inspirational sources, through literary and artistic preparation. Elaborates work on the script, animatics, visual design, animation and sound part.

Keywords: Fear, Faerytale, Lesson, Duel, Toad

Děkuji Martinovi Kukulovi, který mi byl během práce oporou, pomocníkem i nejlepším rádcem.

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

OBSAH

ÚVOD	10
1 TÉMA	12
1.1 Úplný začátek, aneb, o tom jak vznikla jedna věta.	12
1.2 Strach jako téma a žánr pohádky	12
2 ŽÁNŘ	13
2.1 Pohádka a trocha teorie	13
2.2.2 Co je to pohádka a kde se vzala	13
2.2.3 Sbíráni pohádek a změna jejich funkce	14
2.2.4 Struktura klasických pohádek	14
2.2.5 Skladba pohádek podle V. J. Proppa	15
2.2.6 Jak mě teorie ovlivnila	17
3 INSPIRACE a příprava	19
3.1 Podoba pohádkového světa	19
3.2 Martin Martinček	19
3.3 Tolkienova Faerie	20
3.4 Podoba krajiny	21
3.5 Trnkova Zahrada	21
3.6 Zarostlá zákoutí	22
3.7 Strašení	22
3.8 O Henri Pourratovi	22
3.9 Strach	23
3.10 Ropuchy a žáby	24
3.11 Vzpomínka na chlív	24
3.12 Ruce - skryto v dlaních	25
3.13 Princezna Gamaheh a báječný příběh E. T. A. Hoffmanna	25
3.14 Juri Norštejn	26
4 SCÉNÁŘ	28
4.1 Proměny scénáře	28
4.2 Co chlapce straší	28
4.3 Struktura	29
4.4 O postavách	31
4.5 Vývoj charakterů	31
4.4.6 Chlapec Yo	31

4.4.7	Dívka No	33
4.4.8	Kos	34
4.4.9	Strach	34
4.4.10	Ropucha	35
5	VÝTVARNO	37
5.1	O charakterech	37
5.2	O prostředí	37
5.3	Technika	37
6	STORYBOARD A ANIMATIK	38
7	Animování	38
7.1	Bič minimalistické animace	38
7.2	Sny o létání	39
7.3	Charakterová animace	39
8	HUDBA A ZVUK	40
8.1	The Syndicate	40
8.2	Vypravěč	40
8.3	Zvuk	41
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY:	43
	SEZNAM PŘÍLOH.....	45
	PŘÍLOHA P1: VÝTVARNÉ NÁVRHY.....	46
	PŘÍLOHA P2: OBRÁZKY Z FILMU.....	47

ÚVOD

Tato práce umožňuje nahlédnout pod pokličku tvůrčího procesu, během kterého vznikl můj diplomový film, krátká animovaná pohádka, Chlapec Yo a Strach. Věnuji se zde rozličným tématům, se kterými jsem se během práce na diplomovém filmu střetla a které celý tento proces utváření ovlivnily. Na následujících stránkách se proto kromě informací o postupech, které jsem použila, setkáte s celou škálou kratších postřehů a zamyšlení. Poodhalíte, jak jsem tvorbu diplomového filmu pojímala a objevíte motivy, které se v příběhu o chlapci Yoovi a jeho strachu vyskytují. Motivы, které by jinak mohly zůstat skryty.

Zcela záměrně je největší část textu věnována inspiracím a přípravám, protože právě zde se nabízí odhalit nejzajímavější detaily, které by vás mohly zajímat. Naopak část, věnující se samotnému výrobnímu procesu, je zahrnuta spíše okrajově. Zejména proto, že technické postupy, které jsem využila byly nepříliš zajímavé a nikterak objevné.

Doufám tedy, že čtenáře potěší, že se na následnicích stránkách seznámí se zajímavými podrobnostmi, pozná lépe charaktery, které přece jen v samotném filmu ožijí jen na chvíli, objeví zákoutí světa, která ve skutečnosti přesahují krátké filmové záběry.

*Tam je mé snění hnáno v oblacích,
když pohled v dálku do těch plachet duje
a srdce v dál, dálkami dětství pluje
k starému hradu, hradu mých písní.*

Kašpar z hor I, Henri Pourrat, prolog

1 TÉMA

1.1 Úplný začátek, aneb, o tom jak vznikla jedna věta.

Někde během nespočetných toulek mé mysli, střetávám se s nejrůznějšími obrazy. Tyto jsou posléze kořenem k tomu co vznikne. Představují určitou atmosféru a nit celého námětu. Po okamžiku uvolněného nebdění se taková představa uskupí do slov a ty ji zachytí v krátké větě. Takto vznikl i námět příběhu o Yoovi a jeho strachu.

Ta věta zněla: *Vylezl na nejvyšší strom, ale strach mu byl v patách.*

Do určité míry se tento výjev otiskl i do samotného příběhu, i když procesem se mnohokrát přemýšlel a proměnil. Šplhání po stromě se nestalo light motivem, i když v jednom obraze přetrvalo. Přesto podstata té věty - strach mu byl v patách - se stala podstatou vzniklého filmu, jeho tématem.

A i když se forma a scény a postavy ve filmu postupně obměňovaly, v této větě ulpívala esence pocitu, myšlenky, o které jsem chtěla vyprávět.

1.2 Strach jako téma a žánr pohádky

Bylo tu tedy jasné téma: Strach; Zápolení se strachem a konečně i jeho překonání. Tolkien hovoří o touze střetávat se s běsy a vítězit nad nimi ve spojitosti s pohádkami¹, Marie-Louise von Franz zase o zkušenostech našich předků s archetypickým světem, často hrůzyplným a krutým, které promítali do primitivních pohádek². Strach se tedy zdál jako téma pro pohádku vskutku příhodný a to svojí závažností, odvěké přirozené touze člověka se se strachem střetávat a odolávat mu, i proto, že překonávání nejrůznějších strachů provází člověka od raného dětství až po nejhlubší stáří a právě pohádky existovaly vždy jako rekvizity na tyto archetypální principy, odvíjející se v lidských nitrech.

1 TOLKIEN, J. R. R. Netvoří a kritikové a jiné eseje. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-788-9.

2 FRANZ, Marie-Louise von. Animus a anima v pohádkách. Brno: Emitos, 2008. Příběhy duše. ISBN 978-80-87171-05-9.

2 ŽÁNŘ

Žánr pohádek, mě zkrátka přitahuje a fascinuje. Ať už ve formě animovaného filmu, hraného filmu, nebo pohádkových knížek až po divadelní nebo loutková představení. Důvodů, proč tomu tak je, je hned několik. Prvním z nich je velká svoboda pohádkového vyprávění. Není totiž nutné, držet se mermomocí nejrůznějších pravidel a nebo je možné je velice svobodně porušovat. Největší slovo má při tvoření pohádek sám autor nebo vypravěč. Například autorsky pojaté pohádkové knihy, ať už současné nebo i ty staršího vydání, jsou důkazem toho, že omezení jsou jen minimální - škála knih je od klasického vyprávění, založeného na staříčkových příbězích, až po kratičké svobodné útvary, maximálně oprostěné od slova, založené na obrazu, až po abstraktní příběhy nebo jiná fantazírování. Pohádky jsou plné zpěvu a poezie. Mívají také jednoduchý rámeček a tato jejich čistota a jednoduchost jim přidává na údernosti, ač neubere na zdělení. Z pohádek pramení potěšení i inspirace a zároveň umění vyprávět nebo vymyslet pohádku, propůjčuje samotnému vypravěči kousek magických schopností.

Protože s pohádkou jako takovou jsem měla pouze divácké nebo čtenářské zkušenosti, pokusila jsem se s pomocí odborné literatury poodhalit některé její zákonitosti. Ač v podstatě není nějak složité, na základě pouze odpozorovaných principů, vymyslet vlastní pohádkový příběh, bylo zajímavé i přínosné poznat, specifickou strukturu a pravidla klasických pohádek, které jsou chtě nechtě výchozím bodem pro moderní nebo autorské pohádky.

2.1 Pohádka a trocha teorie

2.2.2 Co je to pohádka a kde se vzala

Definice pohádek najdeme nespočet. Někteří hovoří o pohádce jako o „vyprávění, jehož příběhy se odehrály kdysi dávno v neurčitěm čase a místě (...) a v kterém se dějí věci neuvěřitelné, neboť jsou ovládány tajemnými silami, a které má vždy dobrý konec, protože v něm vítězí lidská víra v dobro a spravedlnost“³ nebo jako o útvaru uměleckého slova, sloužícího k vypravování, kdy obraznost slova slouží k odhalování tajných obrazů představivosti, skrytých v mysli dítěte nebo jiného posluchače⁴ nebo jako epický útvar lidové slovesnosti, jindy nazývaný též báchorka, který byl předáván ústní podáním z generace na generaci⁵.

Pohádky se od nepaměti vyprávěly ve všech národech. První písemný záznam pochází už ze 13. stol. př.n.l. Vznikaly a šířily se v ústním podání a je zajímavé, že se napříč různými národy, zejména na území Eurasie, vyskytují pohádky velmi podobné. Proč tomu tak je, není objasněno, ale badatelé se přiklání ke dvěma důvodům - jedním z nich je migrace obyvatel z jedné části světa na druhou, třeba obchodníků; další se odkazují na opakující se archetypy, pat-

3 LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. Fraus slovník literárních pojmů, aneb, Co se skrývá za slovy. Plzeň: Fraus, 2006. ISBN 80-7238-620-4.

4 ČERNOUŠEK, Michal. Děti a svět pohádek. Praha: Albatros, 1990. ISBN 80-00-00060-1.

5 CHALOUPKA, Otakar. Příruční slovník české literatury od počátků do současnosti. Brno: Centa, 2005. ISBN 80-86785-03-3.

řící od samotných kořenů k principům našeho druhu.

2.2.3 Sbíráání pohádek a změna jejich funkce

V polovině 17. století vzniká zájem o sbírání a zaznamenávání pohádek. Jedním z prvních takových sběratelů byl francouzský spisovatel a vysoký úředník na dvoře krále Ludvíka XIV Charles Perrault, který začal vydávat veršované pohádky a v roce 1697 vydal Pohádky mé matky husy. Tato sbírka obsahuje známé pohádky z ústního podání i ty od jiných autorů, jako Popelka, Červená karkulka, Šípková Růženka, Kocour v botách, Modrovous, Paleček. U nás i ve světě ale zájem o lidové pohádky vzniká od konce 18. a pak zejména v polovině 19. století v reakci na národní uvědomování a snaze doložit kulturní hodnoty národa.

Tou dobou vznikají první moderní autorské pohádky. Na začátku 19. století psal svoje pohádky H.Ch. Andersen, milovník literatury, který čerpal ze světové literatury a dramatu a vymyslel své pohádky, ve kterých vystupují postavy a věci z běžného života. Svoje obrazy interpretoval Lewis Carol; ještě před ním ale publikoval, často zapomínaný autor strašidelných pohádek, E.T.A. Hoffmann, nebo Wilhelm Hauf, později také dekadentní Oscar Wilde a mnozí další, čímž se můžeme dostat i k našim autorům, jako Božena Němcová, Karel Jaromír Erben, Jan Karafiát, Karel Čapek, Ondřej Sekora, Jan Werich a mnohé další.

Vzhledem k tomu, že pohádky vznikají jako součást ústní lidové slovesnosti, podléhají významným změnám a vlivům jednotlivých vypravěčů, kteří si pohádky mohou ohýbat podle svých chutí, nebo podle nálady obecnosti a to je důvod proč se nedá říct, že existují “klasické” texty.⁶

2.2.4 Struktura klasických pohádek

Původní pohádky by se daly shrnout, jako vypravování, obsahující kouzelné prvky, s jasně vytyčenými povahovými vlastnostmi protagonistů, s mravním a sociálním ponaučením a kladným vyzněním. Obecně platné je to, “že využití obecně známých lidských zkušeností a básnických obrazů v pohádkovém ději umožňuje posluchači úlevné psychické odreagování”⁷.

Na pohádkách je zajímavá jedna věc: původně byly pohádky určené pro dospělé, až v 19. století dostaly významně edukativní formu se zaměřením na děti, zejména v předškolním a raně školním věku. Dbá se na to, aby pohádka obsahovala vytyčené prvky: kouzlo, dobro a zlo, ponaučení, dobrý konec. Pohádky měly poměrně jasnou formu a pevná pravidla, jež díky srovnání až stovek příběhů a jejich variací vypracoval a pojmenoval Vladimír Jakovlevič Propp.

6 BENEŠ, Bohuslav. Česká lidová slovesnost: výbor pro současného čtenáře. Praha: Odeon, 1990. Lidové umění slovesné (Odeon), str. 256

7 BENEŠ, Bohuslav. Česká lidová slovesnost: výbor pro současného čtenáře. Praha: Odeon, 1990. Lidové umění slovesné (Odeon), str. 257

2.2.5 Skladba pohádek podle V. J. Proppa

Propp byl významný sovětský lingvista, průkopník strukturalistického přístupu ke zkoumání. Ve dvacátých letech se rozhodl vložit obrovské úsilí do vědeckého prozkoumání lidových pohádek a několik let s menším týmem spolupracovníků sbíral, třídil a objevoval principy, podle kterých se vypravěči pohádek přirozeně řídí a které jsou v pohádkách více či méně shodné. Tato přirozenost postupů vyprávění je příhodná, neboť sama nevzniká žádným zkoumáním - lidový vypravěč nevychází z nastudovaných principů, nebo vědomostí nabytých z cíleného zkoumání vypravování jiných. Postup vyprávění se naučí přirozeně, podobně jako se člověk naučí používat svůj nativní jazyk. Přesto měla Proppova práce ve světě velikou odezvu a posloužila dalším badatelům, lingvistům a literárním vědcům. Dovolil nahlédnout do specifických postupů vypravěčů lidových pohádek a odhalil prvky, které jsou pro jejich vyprávění zásadní.

Celé spektrum pohádek rozdělil na kouzelné lidové pohádky, pohádky se zvířaty, pohádky pověrečné a novelistické. Zaměřil se ale zejména na pohádky kouzelné. Zkoumal funkci jednotlivých postav, pravidla struktury děje a skladebné prvky.

Postavy: V kouzelných pohádkách se podle Proppových studií objevuje nejvíce 7 jednajících postav, tj. vykonavatel – škůdce, dárce, pomocník, princezna a král, odesílatel hrdiny a nesprávný hrdina.

Pravidla struktury děje: Pohádky mohou obsahovat jeden nebo více dějových sledů. Jeden hlavní a další, do něj vložené, hlavní hrdina řeší jeden problém za druhým - a uzavírá vložené dějové sledy, aby se nakonec vrátil a uzavřel i hlavní dějový sled. Nový sled se vytváří s každým novým škůdcovstvím, nebo nedostatkem. O nedostatku hovoří Propp jako o jednom z častých iniciátorů celého děje (hlavní hrdina je vyslán pro nějaký chybějící předmět a podobně).

Základem děje v kouzelných pohádkách je výskyt dvojic funkcí a to :

1. boj s nepřítelem a vítězství
2. obtížný úkol a jeho řešení.

Dějové sledy mohou obsahovat pouze první dvojici, jiné opět druhou dvojici. Některé sledy obsahují obojí, některé žádnou z těchto dvou. Zmiňuje samozřejmě také neurčitost času a místa, což vede k obecné platnosti děje; neurčitost individuálních rysů postav, což přirozeně ústí k vzniku modelů dobrého nebo záporného chování. (Chování postav se v ději nevyvíjí.)

Víra ve věčnou spravedlnost, v závaznost daného slova je výrazně didaktická a obvykle se názorně vyjadřuje opoziční: dobro – zlo, poslušnost – neposlušnost, pravda – lež. Převažuje líčení harmonického světa, čímž se kouzelná pohádka jako celek stává snovým i metaforickým obrazem světa.

Poměrně zajímavě Propp zobecnil a seřadil funkční prvky, které se objevují v pohádkách:

- „1. jeden ze členů rodiny opouští domov (odchod, úmrtí);
2. hrdinovi je něco zakázáno (příkázáno);
3. zákaz je porušen;
4. škůdce se snaží vyzvídat;
5. škůdce dostává informace o své oběti;
6. škůdce se snaží oklamat svou oběť, aby se zmocnil jí nebo jejího majetku;
7. oběť podlehne úskoku a tím bezděčně pomáhá nepříteli;
8. škůdce působí jednomu ze členů rodiny škodu nebo újmu;
- 8a. jednomu z členů rodiny se něčeho nedostává nebo by něco chtěl mít;
9. neštěstí nebo nedostatek jsou sděleny, k hrdinovi se někdo obrací s prosbou nebo rozkazem, je odeslán nebo propuštěn;
10. hledač se rozhodne k protiakci nebo s ní vysloví souhlas;
11. hrdina opouští domov;
12. hrdina je podroben zkoušce, vyptávání, je napaden apod., čímž se připravuje získání kouzelného prostředku nebo pomocníka;
13. hrdina reaguje na činy budoucího dárce;
14. hrdina dostává k dispozici kouzelný prostředek;
15. hrdina je přenesen, dovezen nebo přiveden k místu, kde se nalézá předmět hledání;
16. hrdina a škůdce vstupují do bezprostředního boje;
17. hrdina je označen;
18. škůdce je poražen;
19. počáteční neštěstí nebo nedostatek jsou zlikvidovány;
20. hrdina se vrací;
21. hrdina je pronásledován;
22. hrdina se zachraňuje před pronásledováním;
23. nepoznaný hrdina se dostává domů nebo do jiné země;
24. nepravý hrdina si klade neoprávněné nároky;
25. hrdinovi je uložena těžká úkol;
26. úkol je splněn;
27. hrdina je poznán;
28. nepravý hrdina nebo škůdce je odhalen;
29. hrdina dostává nové vzezření;
30. škůdce je potrestán;
31. hrdina se žení a nastupuje na carský trůn“⁸

Celá tato škála akcí působí vlastně jako funkční kostra, na kterou je možné téměř libovolně navléci už konkrétní postavy nebo děje, aby vznikla taková či onaká pohádka. Nicméně plné využití těchto prvků není při vymýšlení nové autorské pohádky zcela nutné. Autor je může libovolně obměňovat a více uplatňovat svoji osobnost. Pravidla jsou tudíž volná a tak se v nich může snoubit jak literární zkušenost, tak ta ústní. A je příznačné, že každý autor se tak zaměřuje

⁸ PROPP, Vladimír Jakovlevič. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany: H & H, 1999. ISBN 80-86022-16-1, str 30.

na jiný způsob vyprávění.

U E.T.A Hoffmana jsou typické vize jakéhosi druhého magického světa, který existuje paralelně s tím naším. Obvykle ale volí kouzelný svět jakožto sen nebo přelud. Podobně pracuje i Lewis Carol, ačkoliv schopnosti jeho postav získávají větší magické schopnosti. U Oscara Wilda a Andersena se setkáváme s dějem zasazeným do „moderního světa“, realistickými hrdiny a jejich problémy, jeho pohádky kritizují současnou společnost a i vyústění je mnohdy spíše modernistické, než pohádkové. Otfried Preußler vychází z dobových reálií a pověr.

Vedle klasicky pojatých pohádek tak vznikají kouzelné pohádky zcela nového ražení. Z lidových pohádek někdy vycházejí, jindy se vyčlení a volí si úplně vlastní cestu, při čemž používají jen pár typických pohádkových prvků.

2.2.6 Jak mě teorie ovlivnila

Pro mě, jako autora jedné nepatrné pohádky, se ukázaly poměrně zajímavé principy a cesty, kudy příběh vést. Z části jsem tato pravidla respektovala zcela automaticky, aniž bych četla tyto rozbory. Ovšem umožnilo mi to rozvinout některé prvky, tak aby byly pro příběh přínosnější. Například postavu kosa, která byla prvotně v příběhu velmi okrajová. Přitom se velice přirozeně nabízelo, využít jej jako výše zmiňovaného pomocníka.

*Pod úpatím té hory, v které straší křik chocholek a žlun, tam,
kde tři rybníky se rozkládají mezi chlomy
tajemných borovic, uprostřed zahrad, lučin s jeřáby,
tam vidět dvory, stodoly a studně a nade vším prst věže
s jasanem plačícím ve větru. Tam často vracím se,
bych v obzoru hrad vystavěl a spatřil v čirém světle luny
její třpit šlehat ze všech okem.*

Kašpar z hor II, Henri Pourat

3 INSPIRACE A PŘÍPRAVA

V této části jsou zaznamenány střípky a zamyšlení, které mi byly oporou. Zmíním i další autory, ať už jsou to spisovatelé, animátoři či výtvarníci, kteří se více nebo méně ovlivnili moji práci.

3.1 Podoba pohádkového světa

Souvislost s lidovostí je u pohádky nepopíratelná. I při vymýšlení nové pohádky se většinou držíme pravidel vzniklých v období, kdy vznikaly původní pohádky; nebo možná spíše, úzusů platných v době, kdy se základní pohádky, tak jak je známe, ustálily – a sběratelé ústní lidové slovesnosti pracovali zejména na venkově, kde starý svět přetrval o něco déle. A tak jako skutečné prostředí, kde by se měla kouzelná pohádka odehrávat nejčastěji vnímáme prostředí folklorní.

Zároveň je takové folklorní prostředí jakýmsi místem, zapomenutém v čase, váže se k době, která už minula a nezatěžuje se nijak souvislostmi současnosti. Je to povědomá podoba něčeho romantického a idylického. Pro idylické místo můžou platit i idylická pravidla, třeba ono velmi úlevné pravidlo vítězství dobra nad zlem a další spousta velmi nerealistických klišé, se kterými pohádka pracuje.

3.2 Martin Martinček

*Na počátku bola krajina.
Múdra, prísna, do seba uzavretá.
Sama v sebe a sama pre seba.
Potom prisiel človek.
Ohraničil.
A na rozhraní vztýčil znamenia.
Bolo v nich všetko:
chlieb, a teda život, dielo i smrť.
A biela nádeja.*

Milan Rufús, *Ludia v horách*

Mizící krajina, mizící kultura, mizící lidé. Fotografovi Martinovi Martinčekovi se podařilo naplnit sen každého dokumentárního fotografa - zachytit minulost v posledním výdechu jejího života a zároveň tak žít, jak jen svou podstatou dokázala být. Mezi jeho fotografiemi *Ludia v horách* nebo *Vrchárů* se ocitám tam, v roubenkách, v polích, dotýkám se předmětů, kterých se lidská ruka dotkla na tisíckrát. Jsou to obrazy tak jasné, jako bych je žila. Jeho fotografie působí, jako by je nezaznamenal fotoaparát, ale oko samo. Oko přítomného člověka.

Vznikají tak rafinované kompozice, působivé okamžiky - tak všední a tak jedinečné. Děvče běží polem, manželé pletou provazy ze slámy, radost z dětí, ale i okna, z hrubě otesaného dřeva okapů, náradí zavěšené na stěnách, tak aby bylo po ruce.

Martinček mě přenesl tam - do světa příběhů a pohádek, do světa, kde vznikly a kde se mohly skutečně udát. Co z toho, že už ten svět zmizel. Ještě k němu můžeme nahlédnout a rozpomenout se, aby ještě chvíli zarezonovala ta nádherná vzpomínka v nás.

Oporu pro obrazovou část jsem hledala v různých obrazech a fotografiích. Věděla jsem přesně, co hledám - ale objevila jsem ji až tady - prošlapané boty, bahnité ulice a tmavé kouty, strohé a tak pravdivé.



obr. 1 - 6: Ľudia v horách⁹ a Vrchári¹⁰

3.3 Tolkienova Faerie

Tolkien ve své eseji O pohádkách¹¹ píše o typickém pohádkovém světě, tak jak ho vidí lidé anglosaské kultury. Přibližuje vizi pohádkové Faerie - skryté pohádkové země, ze které pramení veškeré tamní kouzelné bytosti a kde se odvíjí pohádkové příběhy. Obecnou představu Faerie pojí s charakterem anglické krajiny, tamních tajemných a starých hvozdů, mezi jejichž

⁹ MARTINČEK, Martin. Ľudia v horách. Bratislava: Tatran, 1969.

¹⁰ MARTINČEK, Martin. Vrchári. Martin: Osveta, 1975.

¹¹ TOLKIEN, J. R. R. Netvoří a kritikové a jiné eseje. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-788-9.

stíny je možné do Faerie vstoupit, jako Alenka vstoupí do světa za zrcadlem. Je zajímavé, že různé národy vnímají pohádkový svět jinak. V našem prostředí totiž pohádková, bájná nebo kouzelná stvoření sdílí stejný svět s námi. Jen vzácně vytvářejí pohádkové bytosti ve středoevropských představách vlastní, lidem povětšinou uzavřené, království. Vodníci, bludičky, hejkalové, hukalky, ti všichni v předstávách našich předků - krajanů, obývali jejich sousedství, žili v reálném čase a prostoru a tam i užívali svých kouzelných schopností.

3.4 Podoba krajiny

Cílek říká, že krajina, kde žijeme, ovlivňuje naši povahu. Ale nejen to, po čase nás začíná vlastnit¹². Odjakživa se chci krajinou procházet, sledovat ji, vpíjet se do ní, poznávat ji, vstřebávat ji. Při procházkách zažívám ty nejpříjemnější pocity. Rozhlížím se, jaká tu roste tráva, jak se kde chová světlo, kde kvetou blatouchy, kde šípky, kde rákos, kde je půda měkká, kde kameňatá, jaku má barvu... Pokud chci krajinu zachytit třeba na fotografii, musím to místo opravdu znát. Stokrát jím projít, vidět všechny barvy. Mnohokrát se na místo vrátit a vštípit si ho. Potom se ke mě vrací a já o něm můžu taky vyprávět.

3.5 Trnkova Zahrada

Mimo jiné nebylo možné se neinspirovat ilustracemi Jiřího Trnky. Nádherný rukopis, obrovská škála technik, krásní hrdinové. Trnku odjakživa zbožňuji a jakmile se mi v příběhu objevila zarostlá zahrada, nešlo to jinak, než aby se ona Trnkova Zahrada z části neotiskla i do té mé. Důvodem podobnosti zahrady, která se objevuje v mém příběhu a Trnkovy zapomenuté zahrady je také barevnost, v jaké jsou vyvedené ilustrace - často totiž pracuji s jasnými a sytými barvami a v tomto typu prostředí, svou podstatou připomínající prales, je téměř fyzickou nutností, zvolit podobným způsobem křiklavou paletu.



obr. 7: Trnkova zahrada¹³, obr. 8. návrh zahrady s Yoem a No

12 CÍLEK, Václav. Krajiny vnitřní a vnější: texty o paměti krajiny, smysluplném bobrovi, areálu jablkového štrúdlu a také o tom, proč lezeme na rozhlednu. 2., dopl. vyd. Ilustrace Miloš Šejn. Praha: Dokořán, 2005. ISBN 80-7363-042-7., str. 104

13 TRNKA, Jiří. Zahrada. Praha: Studio trnka, 2008. Jiří Trnka. ISBN 978-80-87209-15-8.

3.6 Zarostlá zákoutí

Proč se pod pojmem zapomenutého koutu nedokážu oprostít od představy zdivočelého maliní? Odpověď je nasnadě - v zahradě mého dětství vždycky velice zdivočel kout právě s maliním. Dejte téhle bujně rostlině trochu času a utvoří tuhý, nepropustný spletenec. Do volných míst se ještě vetřou kousavé kopřivy. Takové místo pak neustoupí, dokud mu nevyhlásíte válku a nechá-li ho liknavá ruka svému osudu, začne se rozlézat, bujnět a pohlcovat zapomenuté předměty kolem sebe. Krásné je, že tahle džungle má tendenci oživnout šneky, pavouky, myškami, hady...Stín, který se v maliní drží u země má životodárný účinek. A v létě - po celičkou dobu, rostou právě v té divočině ty nejsladší maliny.

3.7 Strašení

Pracovala jsem s oním základním motem, představou pronásledování něčím strašidelným. Utvrdil mě v tom právě Henry Pourrat, jakožto jeden z nejvýznamnějších francouzských sběratelů ústní lidové slovesnosti. Ve svých knihách vypráví o strašení: Stařena, které, jdouc v noci polem, skočí na záda nějaký děs a ona ho nese celý kus cesty, vyděšená natolik, že se naň neohlédne; Kůň vzpírající se před neviditelným strašidlem tak dlouho, dokud ho jezdec nestočí a nerozjede se zpátky...Tak jednoduché vábívé příběhy, působivé čistě tím, jak v nich postavy věří v tu strašidelnou moc, která je v jejich představě skutečná a my jako čtenáři se s nimi ochotně sžíváme.

3.8 O Henri Pourratovi

„Jedle, jedle, jedle, nikde ani živá duše. Písčité cesty se propadají z jedné temné komory do druhé, mezi mech a kapradí, pod veliké kolíbové haluze. Hrozný červeného šeríku vábí oko, sem tam je vidět lodyhu nachového náprstníku. Jsou místa, kam slunce, jak se zdá, neproniklo celé světy let: je tam tma, černo, je tam smrt. Je to les jako v žalozpěvu o svaté Jenovefě Brabanské, kde mohou žít poustevníci v úplné samotě a který si představujeme plný vlků, lišek, jezevců. Což víme, co se skrývá na deset kroků od nás za těmi rozpukanými kameny, na které kreslí pryskyřice mastné stopy? Všecko se hýbe ale jen tak tak, že se to hýbe¹⁴.”

Spisovatele z kraje Auvergne, pozapomenutého autentického venkova, Henriho Pourrata, ke psaní donutila jeho choroba. V mládí onemocněl tuberkulózou a proto zůstal v rodné, nehostinné, horské a přečisté krajině, kde se léčil. Zdravotní procházky a nutný odpočinek znamenaly pouze prostor pro pozorování krajiny a venkovského života a pro psaní a čtení knih. A to se mu stalo celoživotním údělem.

Henry Pourrat u nás není příliš znám, přesto je ale pro překlady Jiřího Reynka v Čechách údajně známější, než v samotné Francii. Přitom od počátku až do poloviny 20. století sesbíral a sepsal obrovské množství tamních lidových příběhů, legend, bajek, písní a vydal je

¹⁴ POURRAT, Henri. Kašpar z hor. 2. vyd. Praha: Vyšehrad, 1969. str.15

v mnoha svazcích. Nejkrásnější a nejvelkolepější z nich je ale román s motivy místní legendy o Kašparovi a Anně Marii “Kašpar z hor”. Je totiž protknut všemi těmi nejružnějšími příběhy, plný strašidel a ďábových zjevení, plný hustých temných lesů, bujarých a živoucích lidí, stejně pravdivých, jako čerstvý vzduch tamních kopců.

Pourrat v Kašparovi z hor krásně snoubí všechny ty příběhy dohromady a utkává tak obraz světa, ve kterém žili místní lidé té doby. Protože přesně v takový svět věřili a takovými příběhy byla jejich mysl utvářena. Nezaznamenával totiž povídky empiricky, nýbrž je upravoval a vkládal do nich svébytně atmosféru i realie, které sice původní vypravěči slovem nevyjádřili, ale pro místního nebo přímého posluchače v nich byli ukryti. Svými zásahy zprostředkoval tento zážitek i neznalému čtenáři. Je to jeho smysl pro detail načerpaný ze skutečných míst, která znal, naplněn konkrétními drobnostmi. (Každý den si totiž ze svých vycházek zapisoval konkrétní údaje, jako ráz krajiny, meteorologické podmínky, barvy, rozmístění statků, způsob práce, typické nástroje až po drobné detaily, jako hřebíky zaražené do dřeva.)¹⁵

Je to tak svébytný přístup, který dává tomuto sběrateli lidové slovesnosti moc, vtáhnout čtenáře do těch už skoro ztracených dob víc než jinému z podobně zaměřených autorů. Ten ztracený a přesto toužený čas pověr, ve kterém se člověk při čtení Kašpara z hor ocitne, je univerzální a přitom natolik konkrétní, že ho lze snadno zapasovat do oněch zapadlých vzpomínek na minulost, kterou v sobě neseme.

3.9 Strach

„Zmíněné emoce jako téma, jsme zvolili proto, že doprovázejí lidskou bytost po celý její život. Podílejí se na formování osobnosti člověka a jeho vztahů, jsou důležitým vnitřním regulativem chování, čili přispívají k naší aktivní i pasivní adaptaci. V lidském životě mají nezaměnitelnou a pozitivní úlohu, avšak vedle toho mohou způsobovat, případně doprovázet, poruchy zdraví a přispívat tak k lidskému utrpení. Jejich mírnění a odstraňování psychologickou intervencí představuje jednu z možností zvládnutí těchto emocí a lze takto přispět k příznivému rozvoji osobnosti člověka a ke zkvalitňování jeho života.“¹⁶

„Strach je emoce, vznikající jako reakce na hrozící nebezpečí. Doprovázejí ho neurovegetativními projevy, zpravidla zblednutí, chvění, zrychlené dýchání, bušení srdce, zvýšení krevního tlaku, někdy husí kůže. Jde o normální reakci na skutečné nebezpečí nebo ohrožení, která má jedince připravit na útěk, únik nebo obranu. Strach motivuje k vyhnutí se nebezpečí nebo k útěku před ním. Kde to není možné, tam se často strach mění v agresi.“¹⁷

Strach rozlišujeme na atavistický, který je vrozený (strach z bouře, ze tmy, z některých zvířat) a naučený (strach ze stárí, osamělosti, ztráty zaměstnání atd.).

15 POURRAT, Henri. O píšťálce a jiné příhody. Havlíčkův Brod: Petrkov, 2011. ISBN 978-80-87595-03-9., s. 111

16 VYMĚTAL, Jan. Speciální psychoterapie. 2., přeprac. a dopl. vyd. Praha: Grada, 2007. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-1315-1, str. 13

17 Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Strach [online]. c2015 [citováno 12. 05. 2016]. Dostupný z WWW: <<https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Strach&oldid=13124406>>

Strach je univerzální pocit, který přináší různé okolnosti. Je velmi jednoduché si ho navodit, jasně cítíme, že ho právě máme a zároveň je tak variabilní. Má různé tře, různé formy. Někdy si dokážeme přesně představit to čeho se bojíme, ale dočista nejhorší je, když máme strach jen tak a je to zcela iracionální. V podstatě jsem vzala tuto nejhorší formu strachu a použila ji v příběhu s Yoem. Yo ví, že má strach neustále, ví že je mu neustále nablízku a nikdy neví, v co se příště promění. Co je to, čeho se bude děsit.

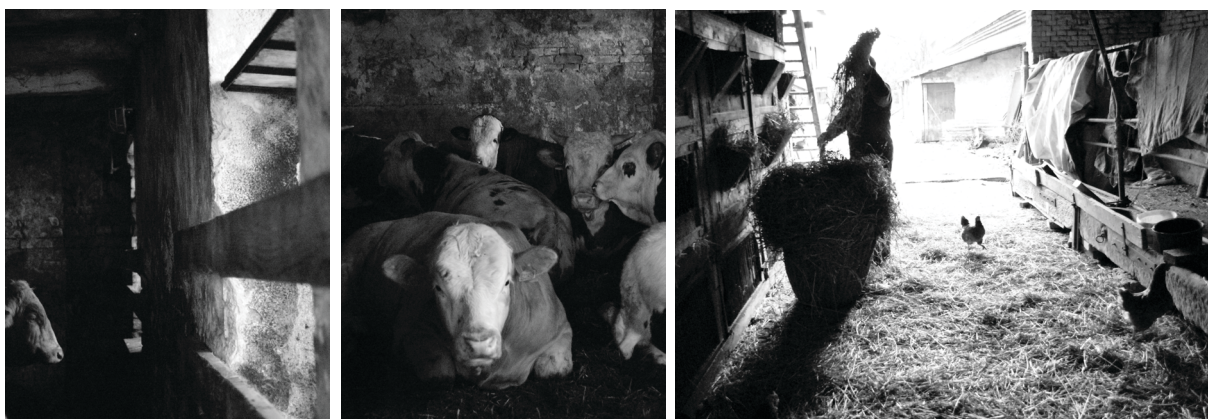
3.10 Ropuchy a žáby

Ropucha či žába je tvor, který odjakživa rozdmýchával lidskou představivost. Je to stvoření tajemné, skrývající se v zemi a pod vlhkými kameny, samo studené, měkké a vlhké, na pohled nehezské, na dotek jedovaté. Přesto výrazné a nezanedbatelné, které o sobě v blízkosti rybníků a tůní nechává slyšet, zanechává stopy - vajíčka jako korálky svého nového života. Není se čemu divit, že vzbuzuje představu pekelného stvoření s podivnými schopnostmi. Žába, ale zejména ropucha, je právě jeden z těch tvorů, na než se navázala celá škála lidových pověr a pověstí. Pohled na ropuchu je z principu negativní. Byly spojovány se zlými mocnostmi, pekelníky a zejména čarodějnicemi a vnímány jako zlá znamení. Ropucha pod prahem znamenala vážnou nemoc, jež byla vnímána až jako uřknutí. Známa představa je ropucha na prameni, kdy vodu kazí. Právě z principu negativního vnímání jsem využila ropuchy i já, jakožto ztělesnění konkrétního zla. Ale vložila jsem na ni jiné schopnosti, než ty, jež jsou jim běžně připisovány. Nezávisle na mé představě se obrovská ropucha však objevuje i v jiných příbězích (např. ve filmu *Faunův labyrint* od Guillermo del Toro, z roku 2006).

3.11 Vzpomínka na chlév

Když tiše vejdete do pravého venkovského chléva, poznáte klid, ve kterém tam odpočívají obrovská zvířata. Silná, ale dobrácká. Ochočená. Věčné přežvykování krávy zní jako modlitby v tichém kostele. Řádně ušmudlaná okna ohnou světlo a ono změkne a dopadne na nastlanou slámu a boky dobytčat, které se mohutně vzdouvají pomalým, klidným a rytmickým dechem. Je to místo, kde neplyne čas. Snad jen zvířata umí být tak tichá a tak klidná.

Venkovní svět prudce kontrastuje s chlévem. Jeho rytmus dovnitř nedosáhne a spolu s ostrým světlem, zůstane vně toho čarovného prostoru.



obr. 9 - 10: fotografie chléva, obr. 11: fotografie pod kůlnou

3.12 Ruce - skryto v dlaních

Ruce a dlaně dokážou být obrazem intimnosti a vzájemnosti. Daniela Hodrová ve své knize esejí Chvála schoulení píše: „*Je-li vztyčení výzvou, nápadem nebo činem, je schoulení rozpoložením a vzpomínkou prožitkem, citem. (...) Vztyčení patří nepochybně k pozicím veřejným, zatímco schoulení, natož hroucení představuje “pozici” vysloveně soukromou, intimní a tabuizovanou(...)*.“¹⁸ A právě intimitu a sblížení a tajemství má v sobě ukrytý vztah Yoa a No. Jsou to dlaně, čím k sobě promlouvají, dary, které z nich jeden druhému nabízejí. Odhalují tak jeden druhému zdráhavě cit, protože skutečné projevy lásky, by byly v jejich situaci nepatřičné.



obr. 12: ruce a gesta, přípravná kresba

3.13 Princezna Gamaheh a báječný příběh E. T. A. Hoffmanna

Pan Hoffman, německý romantik, který proslul jako jeden ze zakladatelů hororových příběhů, tajuplný pohádkář. Z jeho pera vzešel známý a v divadlech a balettech často hraný Louskáček a myší král. Ovšem Mistr Blecha je jeden z nejzajímavějších příběhů vůbec. Jeho skladba je neopakovatelná, neboť se odehrává v několika časoprostorech, které se protínají a přece jsou si navzájem historií. O co je to podivuhodnější při představě, že jedná o myšlenku začátku 18. století, počínajícího romantismu.

Nejpodivnější z pohádek E.T.A. Hoffmanna v sobě skrývá příběh několika postav s několika identitami, které se v té či oné formě neustále setkávají a posouvají svůj příběh v několika časoprostorech kupředu. K tomu jsou to z části prapodivné vznešené postavy z rodu květin a zároveň obyčejní lidé, jež o svých jiných já, která je ovšem předurčují, vědí jen zdánlivě. Komu

¹⁸ HODROVÁ, Daniela. Chvála schoulení: (eseje z poetiky pomíjivosti). Praha: Malvern, 2011. Literární věda (Malvern). ISBN 978-80-86702-91-9., s 173

by mohl takový příběh neulpět v hlavě. Mě tam visí už řadu let. Tolik obrazů, záhadných legend se ni usídlilo v paměti. Proto jsem se nechala jím omámit a alespoň snítka z něj se neplánovaně objevila v mém příběhu a dokonale do něj zapadla.

Je to malá No, spící, kdesi ve snovém vesmíru, v malině v Yoově dlaních. Je totiž malinko obrazem osudové princezny Gamaheh, sladké Alenky, neboli krásné Holanďanky. Ten originální střípek příběhu zní ve zkratce takto:

„Princezna Gamaheh, dcera krále Sekakise, již přepadl záludný pijavčí princ a ulíbal ji k smrti. Avšak génius Thetel, povolán jejím milým, kaktusem Ceheritem, ji vznesl do povětří. Načež princezna zmizela, aby zas byla po časech objevena v pilu jednoho tulipánu.“¹⁹

Z celého toho spletnice, jsem si vyzobla jen to poslední zrníčko. Avšak i to mi udělalo velikou radost.

3.14 Juri Norštejn

Být upřímný, nepřetvařovat se, hovořit ze sebe. Poezie ve vyprávění. Pohádky, které mají opravdové kouzlo. Pan Norštejn mi byl oporou v pravdivosti, jakou jen člověk může sobě i svému okolí dát a to nejen svojí filmografií. Byly to jeho zamyšlení v knihách Sníh na trávě, ve kterých s čistotou odhaluje postavení a přístup autorského tvůrce animované filmu. Sníh na trávě odkrývá tvůrčí procesy, které jsou odpovědí na všechny průmyslově vystavěné a vyráběné příběhy. Podrobně Norštejn odkrývá své vlastní postupy a myšlenky a prezentuje je čtenáři, který je-li “autorským animátorem”, dokáže si poprvé oddechnout. Popisuje totiž, jak moc může být film proměnlivý, kolik svobody se v něm skrývá a jakým neprávem je mnohdy osekáván. Že je často prezentován, jak nesvobodné médium, závislé na pravidlech, závislé na chutích diváka. A tak, tímto tlakem znejistělý autor, v knihách Sníh na trávě může najít útěchu a podporu a rozvíjet své přístupy právě tím směrem, který mu přijde nejlepší.

19 HOFFMANN, Ernst T. A. Mistr Blecha. Praha: Odeon, 1976. Světová knihovna (Odeon).

*A nízkou jizbou slyšíš srdce bít
vzrušena v hloubi tím vypravováním.
Láska a strach je přišli potrápit,
leč nakonec vše půjde usmíváním.*

Kašpar z hor, Henri Pourat, prolog

4 SCÉNÁŘ

Hezky tuto fázi shrnul Jurij Norštějn: „*Počátky filmu jsou neobjasněným tajemstvím. Skutečné fyziologické vycítění filmového záběru nepřichází v momentu, kdy vidíte obraz kdesi v hlubinách svého vědomí, ale až když obraz ‚slyšíte‘.*”²⁰

4.1 Proměny scénáře

Scénářů o chlapci Yo a Strachu vzniklo více. Z těch ucelených vlastně čtyři. Jeden zůstat ve formě prvotního scénáře, další dva, nakonec nerealizované, se dostaly až do formy hrubého animatiku. Z počátku byl celý příběh založen více na akci a na překonávání překážek, které Yoovi kladl do cesty k vysvobození No jeho Strach - tady se ještě scénář formoval. V dalších variancích už se rozvíjel i příběh okolo hlavních postav. Ukazovalo, že je nutné, dát více prostoru pro vysvětlení, toho, co se to děje s Yoem a také vztahu mezi Yoem a posléze unesenou No. Abych ale udržela jednoduchou linku příběhu, vycházela jsem z pevné kostry, která zůstala základem celého scénáře, i když se jednotlivé scény poměrně dost proměnily.

Tato kostra nebo osnova vypadala takto:

- Yo neroste
- Neroste, protože má strach
- Ropucha spolkně No
- Yo musí strach překonat, aby zachránil No
- Yo strach překoná a vyroste
- Strach se zachová správně - zasáhne, když je Yo v ohrožení - Strach zachrání Yoa
- Ropucha je zničena
- Yo nalézá No a sám přijímá svůj strach

Jednotlivé scény se napojovaly na výtvarné přípravy, které jsem rozpracovávala současně se scénářem. Tyto “obrazy” byly velice zásadní a teprve na jejich podkladu se scény rozvíjely. Díky tomuto postupu se film rozčlenil do několika pasáží, které se od sebe liší barevností, ale zejména náladou a tempem.

4.2 Co chlapce straší

Součástí práce na scénáři bylo hledat okamžiky, při kterých by se mohl zjevovat Strach. Chtěla jsem totiž, aby měl v každé situaci svůj význam a vždy se opakoval i jeho “ochranitelský efekt”. Přitom tyto situace neměly nějak předjímat rozuzlení celého příběhu. Yoovi se zjevuje Strach pouze, když mu hrozí nějaké potenciální nebezpečí. Bylo nutné vybírat situace, ve kterých se Strach objevuje opatrně a i to byl důvod, proč jsem jednotlivé části příběhu musela opakovaně obměňovat a upravovat.

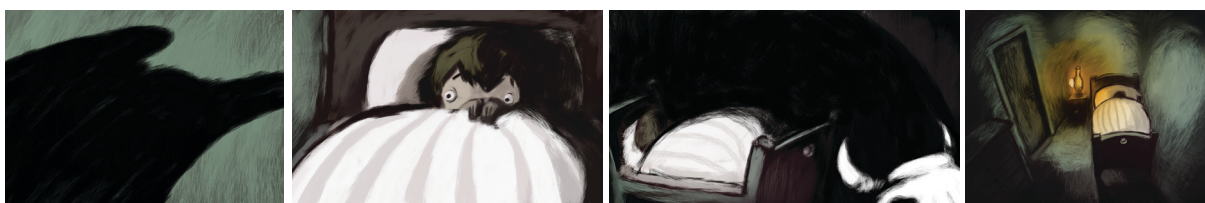
²⁰ NORŠTEJN, Jurij Borisovič. Sníh na trávě: ve dvou dílech. V Praze: APZ Production, 2013. ISBN 978-80-7331-124-7, s 131

4.3 Struktura

Od začátku jsem pracovala s úmyslem, že se ve filmu budou střídat lyrické a „akční“ scény. Scénář jsem rozložila nejprve podle rozvrstvení klasického aristotelovského dramatu, do určité míry i podle dramatických křivek vyprávění filmu, kdy jsem hledala oporu v Dramaturgii strihovej skladby od L. Labíka²¹. V kombinaci tohoto a ovšem i do velké míry intuitivně jsem se snažila o to, aby byl příběh dramatický, aby divák udržel pozornost. O barvitě vyprávění, které každým okamžikem přinese posun. O to, aby se příběh proměňoval i rytmicky. I proto bylo příhodné, odlišit ode sebe jednotlivé úseky filmu tempem, náladou i barevností.

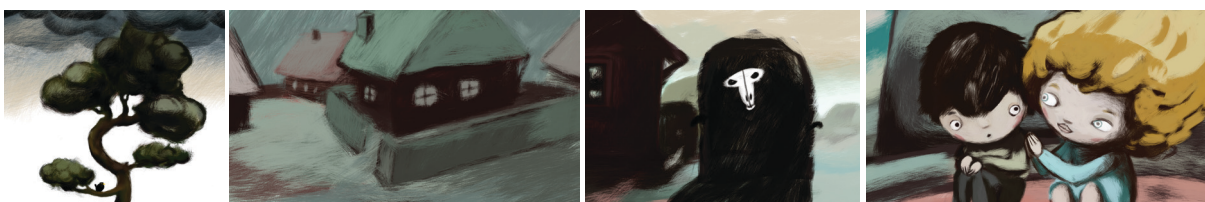
Jedná se o sedm pasáží:

V prologu mezi titulky se nezabývám ničím jiným, než odhalením hlavního tématu celého příběhu. Prostor tu má jen chlapec Yo a jeho Strach.



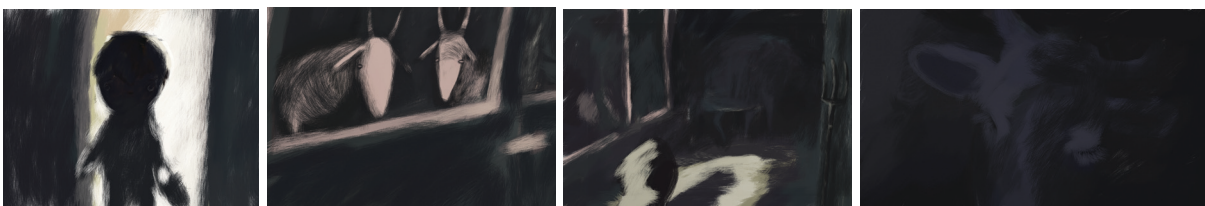
obr. 13 - 16: návrhy záběrů prologu

Deštivé ráno a blížící se bouřka je úvodem, který odhaluje celý komplexní problém. Tedy to, jak chlapcův přehnaný strach omezuje jeho život a zejména narušuje vztah s jeho milou. Blížící se bouřka dokresluje vyhocení problému.



obr. 17 - 20: návrhy záběrů deštivého rána

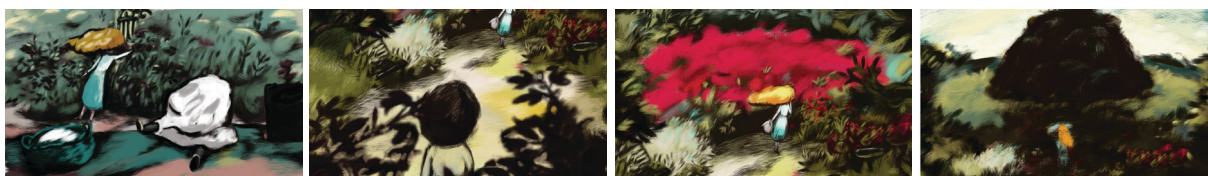
Chlív si nese svoji svébytnou atmosféru. Tvoří pomlku, jakési zadržení dechu, před rozvinutím samotné dějové linie.



obr. 21 - 24: návrhy záběrů ve chlívě

²¹ LABÍK, Ludovít. Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. Zlín: VeR-BuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.

Zahrada je částí, která má diváka pohltit. Protože právě zde přichází prostor pro kolizi.



obr. 25 - 28: návrhy záběrů v zahradě

Noční pasáž a zejména Yoův sen je prostorem, pro vyústění krize. Yoovi se tu dostává prostor, kdy bere osud do svých rukou, odhodlává se bojovat se svým problémem.



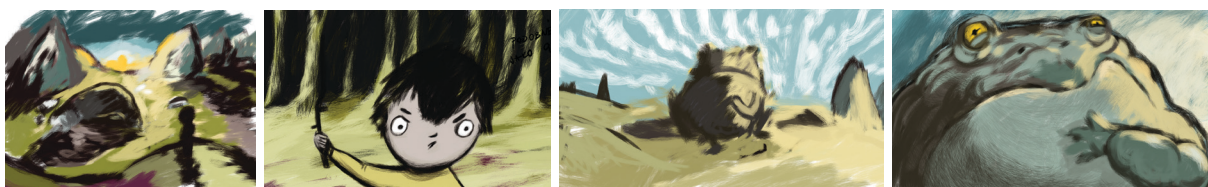
obr. 29 - 36: návrhy záběrů v ložnici a po probuzení

V lese pak vrcholí soukolí peripetií a protivenství. Je to nejakčnější pasáž a černobílá pro docílení dramatičnosti. Právě zde hraje i důležitou roli kos - pomocník.



obr. 37 - 40: návrhy záběrů v lese

Ráno před jeskyní je prostor pro katastrofu a rozuzlení celého příběhu. Vlastně ale věští šťastný konec.



obr. 41 - 44: návrhy záběrů v lese

4.4 O postavách

Postavy vznikly rychle - na počátku, na popud nutností už prvních variant příběhu. Nebylo třeba hledat víc postav, než je nezbytně nutné. Byl tu hlavní hrdina Yo, unesená dívka No, obří Ropucha jako zástupce draka, Strach a nakonec Kos.

Typologie postav vznikla poměrně rychle přirozeně už mezi prvními návrhy. Žádná z postav totiž nemá nijak složitý charakter. Nebylo tedy nutné hledat nějaké zásadně výjimečné atributy.



obr. 45: návrhy charakterů

4.5 Vývoj charakterů

Přes to, že postavy vznikly poměrně v jasných konturách. Měnil se průběžně jejich charakter. Z počátku bylo nutné obměňovat jejich vlastnosti, podle toho, jak se měnil scénář. Ovšem díky tomu, že při práci na autorském filmu má autor svobodnou ruku i při samotné realizaci, vlastně až do posledního okamžiku dokud není hotová animace, mohla jsem si i já dovolit postavy poznávat ještě dlouho po té, co vznikl scénář. Zejména No a Strach se i už v pevně daných záběrech do určité míry vyvíjeli. Měnili se totiž jejich gesta a jejich reakce. Ve chvílích když už jsem s oběma postava strávila dlouhou dobu a často jsem je pozorovala, pro mě ožili natolik, že reakce, které jsem jim přisoudila kdesi na začátku, k nim úplně nepatří a bylo nutné je upravovat..

4.4.6 Chlapec Yo

Yo je jasný hrdina celého příběhu. Jeho povaha je také snadno čitelná. Je opakem klasického Honzy Nebojsy známého z pohádek o princeznách. Je to malý kluk, kterému ale škodí jeho strach. Do běžných situacích mu přináší těžkosti a on tak nemůže žít a zatížen svým problémem ani neroste. Z v prvních scénářích jsem se pokoušela plnohodnotně popsat jeho charakter. Podrobněji vysvětlit, co se mu děje a proč. Narážela jsem ale na problém, že velká část filmu sledovala pouze Yoa a odvracela se tak od samotného příběhu. Vznikala poměrně časově dost široká pasáž, aniž by se děj pohnul kupředu. Po nějaké době jsem si uvědomila, že jsem se

ocitla v pasti a rozhodla jsem se tuto cestu opustit. Uklidnila jsem se principy, kterým fungují kouzelné pohádky - zejména třeba ty „primitivnější“, třeba severské ale i ty všeobecně známé. V pohádkách totiž často narazíme na jasně dané principy, které ač nejsou vysvětleny, platí a tečka. Krále uzdraví jen zlaté jablko, rostoucí na zlatém stromě, které hlídá zlatý pták - to je dáno a není důvod se ptát: proč zrovna toto jablko, kde se tam vzalo, odkud pochází ten pták a tak dále. Můžeme hledat odpovědi, ale ty už nesouvisí s podstatou našeho příběhu. Dalo by se říct, že to už je jiný příběh.

Proto jsem se nakonec rozhodla v úvodní části pouze ukázat a ne vysvětlit tyto dvě základní informace: Yo má Strach a Yo neroste.

To že neroste by se mohlo zdát, jako nadbytečná informace, která filmu mnoho nepřinese. Pohrávala jsem si i s myšlenkou, že pasáž o problematickém růstu malého hrdiny vypustím. Jistě by si toho na první pohled leckterý divák ani nevšiml. Přesto jsem tam tento aspekt Yoovy postavy ponechala. Je důležitý ze dvou hledisek. První je v souvislosti s pointou: porozumění a přijetí strachu, jako emoce, která nám může být prospěšná. Pokud se jí nenecháme ochromit, vede nejen k osobnímu vítězství, ale člověk, který sám sebe takto překoná, také symbolicky vyroste - přestane se chovat jako dítě. Je to cesta k dospělosti.

Druhý je podpoření strachem zkomplikovaného života Yoa - tedy nejen, že se kvůli svému strachu dostává do nepříjemných situací. Ale nemůže plnohodnotně žít, což se odráží v nemožnosti naplnit vztah, který se mu ze začátku rýsuje s malou No.

Yoův vzhled je vcelku prostý - vycházela jsem ze siluety malého chlapce. Nebyl žádný vážný důvod hledat nějaký velice specifický výraz. Naopak jsem raději volila tvar postavy, který půjde snadno a rychle kreslit. Opírala jsem se hlavně o postavičky ilustrátorů, kteří s prototypy malých dětí pracovali, jako byl Jiří Trnka nebo Edward Gorey.



obr. 46: Rozšmelcovaná děťátka²²

22 GOREY, Edward. Octárna a jiné příběhy. Překlad Tereza Ješátková. Praha: Dokořán, 2010. ISBN 978-80-7363-309-7.

obr. 47: Trnkovi kluci²³

Samotný vzhled se pak od prvotních návrhů odlišil spíše kvůli použité technice kreslení a použití specifického digitálního štětce, který zásadně ovlivnil vzhled celého filmu.

4.4.7 Dívka No

No zastupuje v pohádce unesenou princeznu. Její funkce je tedy bohužel poměrně strohá. Přesto se i tom malém prostoru, který dostala částečně odhaluje její povaha a ač poměrně neúmyslně a mimovolně, odhalil se i pro mě samotnou její charakter. V příběhu má No přirozeně ráda malého Yoa, ale nerozumí tomu, co se s ním děje. Proto mu nedokáže a ani se nesnaží mu jakkoliv pomoci. V No se sama od sebe objevila jakási koketnost, nehledě na pokušení, které v sobě nese její touha po sbírání krásných červených malin. Je to krásný příklad toho, jak jsem během procesu práce postavy víc poznávala. Jejich scénář už byl jasně daný i veškeré akce, ovšem jejich komplexnější charakter se odkrýval v gestech, kterými promlouvali během samotného animování.

Jako výrazný atribut jsem zvolila její vlasy - nejen, že díky nim získala výraznou a nezařaditelnou siluetu, podpořily i její ženský a k tomu ještě posloužily v tvarosloví. Během toho, kdy No roste, mění se i její účes, což velice pomohlo odlišení toku času.

V její tváři se podařilo zachytit kousek ženskosti a pojmout ji jako femme fatale, o kterou neohý ustrašený chlapeček Yo usiluje.



obr. 48: No skicky

23 TRNKA, Jiří. Zahrada. Praha: Studio trnka, 2008. Jiří Trnka. ISBN 978-80-87209-15-8.

4.4.8 Kos

Kos při přípravě příběhu měl sloužit zejména jako vypravěč. Až díky nahlédnutí do struktury lidových pohádek se mi odhalila postava “pomocníka” a tak se naskytla možnost využít této postavy jako plnohodnotného funkčního prvku v rámci stavby příběhu. Z kosa se tak stal pozorovatel, na začátku průvodce diváka a posléze i pomocník a průvodce Yoa, hlavní postavy. Protože mu do určité míry zůstalo i vědomí vypravěče příběhu (kdy jsem z počátku pracovala na komentáři, který by animaci provázel), tedy v rámci příběhu ví vše, co se děje, ví co je třeba udělat. Což v důsledku usnadnilo práci s motivacemi malého Yoa.

Pokud by měla padnout otázka, proč zrovna kos se měl stát průvodcem a vypravěčem a jestli nese nějakou symboliku, obávám se, že bych zklamala mnohého vykladače. V tomto příběhu totiž kos žádný jiný smysl nemá. Zvolila jsem pouze takového tvora, který bude dost nenápadný, aby mohl příběh sledovat. Tvora, který se často nachází blízko lidských příbytků a také má svůj výrazný hlas. I můj kos nakonec dostal nějakým těm pohádkovým vlastnostem, protože je dlouhověký snad podobně jako drozdi pod horou v Tolkienově Hobitovi, a má poněkud nadstandardní inteligenci kouzelných tvorů. Nicméně ocitáme se v pohádce a tak je to spíš než běžný ptáček, kos z bajky.

4.4.9 Strach

U Strachu bylo nutné odhalit jeho skutečnou podstatu. V příběhu se tedy na rozdíl od většiny ostatních postav vyvíjí - respektive odhaluje se jeho skutečná povaha a smysl. Ze začátku svoje chování v podstatě jen opakuje a potvrzuje. Svoji funkci - tedy to, že strach chrání svého pána před nebezpečím - poodhalí zejména v krizových okamžicích. Bylo ale nezbytně nutné spojit každé strašení vždy s nebezpečnou situací, tak aby si jeho reakce ve výsledku neodporovaly a ve zpětné úvaze diváka tak potvrdili ponaučení, že Strach vždy Yoa ochraňoval (a ne pouze otravoval).

Dlouhou dobu jsem také váhala, jak k postavě Strachu přistupovat. Zda rozvíjet jeho reakce a odhalovat v nich skrytou snahu Yoa chránit, pohrát si s jeho rozčilením, když ho Yo nechá v lese za sebou, dokonce nechat ho s Yoem víc komunikovat - zkrátka rozvinout jeho postavu, jakožto svébytně uvažujícího tvora - nebo jeho charakter už víc nerozvíjet. Jako jednoznačně lepší se vyjevila druhá možnost. Už tak dost obsáhlou linii příběhu bylo nutné udržet co nejčistší. Proto i Strach zůstal svojí zlovolnou podstatou až do posledního okamžiku, do zvratu.

Strach byl původně jen nějakým stínem, až posléze se zhmotnil do skutečné bytosti. Odrazila jsem se poměrně přirozeně od známých pohádkových bytostí, jako hejkalové, víly, vodníci, čerti atd. Protože v pohádkových příbězích mají tyto bytosti vždy jasnou podobu a mají své kouzelné schopnosti a charakter. Stejně tak Strach má základní podobu a kouzelnou schopnost se proměňovat, podle příležitosti.

Podoba Strachu vychází z šelmy. Hledaje inspiraci, bádala jsem například v Borgesově Fantastické mytologii a shledala, že všichni bájní tvorové mají vzor v nepochopeném nebo pře-

dimenzovaném tvorovi, popřípadě jsou kombinací vícero obyčejných nebo i exotických tvorů. Jejich vlastnosti se odvíjí od jejich vzezření nebo naopak. Podobným přístupem jsem chtěla stvořit bytost strachu – odvozením jeho vzezření od jeho vlastností. Měl to být od pohledu nebezpečný tvor, nemilý, od kterého si chcete raději držet odstup. Právě tvář smrti - lebka - v lidech vzbuzuje dojem nebezpečí, kterého je radno se vyvarovat. Lebka se skříženými hnáty je přirozeným symbolem nebezpečného jedu, objevuje se na pirátských značkách, jsou jí označovány třeba i životu nebezpečné splavy na řekách atd.. Hovoří jasně - pozor, chraň se, zde je něco životu nebezpečné. A přesně tyto signály měl vysílat můj Strach.

Výtvarné pojetí Strachu mě bavilo. Opět velice rychle a přirozeně jsem došla jeho podoby v prvních návrzích. Jakožto stín s hlavou tvaru stylizované vybělené zvířecí lebky naprosto naplnil moji představu. Strach měl totiž v první řadě sám o sobě děsit - strašit. Kontrastní černé zavalité tělo a štíhlá bílá lebka se snadno prosadily ve většině záběrů. Beztvarý flek jeho těla dal možnosti transformovat se a růst nebo se zmenšovat.



obr. 49: Strach skicky

Zejména během práce na animatiku a hrubé animace se kresba jeho tváře uvolnila. Zpočátku byla jeho lebka totiž navržena dost pevně. Díky opakovanému kreslení se její tvar uvolnil, a o to expresivněji a působivěji vynívá.

4.4.10 Ropucha

V příběhu o Yoovi a Strachu zastupuje ropucha klasického pohádkového draka. Z důvodu, že Yo není ani princ ani jiné ztvárnění hloupého Honzy se drak do příběhu příliš nehodil. Zato ropucha je natolik běžná, že představa, že ji najdete v blízkém houští není nijak podivná. Přesto, aby byla skutečnou hrozbou, musela získat alespoň nějaké nadpřirozené schopnosti. Uchopila jsem ji tedy a zvětšila ji, podobně jako je zvětšen ještěr do podoby draka. Ale proč je tak velká? Velice rychle se mi utvořila představa jakéhosi žabího Otesánka. Vznikl můj soukromý mýtus o stvoření, které hltavě polyká vše, co se mu namane a s každým dalším kusem roste. Zároveň, tak jako ve vlkově břichu nebo v útrokách biblické velryby zůstává uvnitř vše zachováno.

Ropucha, jak už jsem zmiňovala zastává roli jednoznačného zla, které je nutno zničit. Je adaptací a křížencem pohádkového draka, Otesánka i vlka, který sežral Karkulku. Aby byla dě-

sivější, dostala nad svoji ropuší přirozenost do vínku i dvě řady ostrých zubů, ačkoliv podobně jako vlk svoje oběti pouze polyká a v praxi jsou ji tedy k ničemu. Její zlovolnou podstatu nebylo nutné nijak víc budovat nebo rozvíjet. Její úloha byla v příběhu od začátku jasná a přímá. Její tvar jakbysmet.

5 VÝTVARNO

5.1 O charakterech

Náčrty charakterů vznikaly, jak již jsem zmínila výše, poměrně snadno.

Zajímavější a náročnější už bylo hledání celkového pojetí. Nerada totiž opakuji postupy, které už jsem dřív použila a pro každý film hledám svébytné adekvátní výtvarno. I když vlastní stylizace a rukopis vždy do určité míry přetrvá.

5.2 O prostředí

„Pro mě film neožije, pokud nezapadne do veršovaného proudu, nepřipomene tovární okna, v jejichž světle a v rámusu tkalcovských stavů jsem si četl plášt', a při prvním svěžím sněhu znovu pocítil dávné vzrušení z příchodu nové zimy a vzpomínal na maminku, která právě přinesla zvenku prostěradla-plachty naduté ledovým větrem a místnost se naplnila mrazem. Pokud film nevyvolává podobné zážitky, je v nejlepším případě pouze gramatickým cvičením na dané téma. Rozum přebíjí cit.“²⁴

Téměř každá scéna, kde se příběh o chlapci a jeho strachu odehrává má vzor, sic zkruslený a poupravený nedokonalou pamětí: Ztracená zahrada, je skutečná zahrada mého dědečka, kam jsem jen málokdy vešla, plná malinových keřů a bujného ostružiní, ale zelená za bahnitým dvorem. Borovice, která stojí uprostřed vesnice je pozůstatek ze skvělého příběhu Henry Pourrata Kašpar z hor, kde autor přímo píše o tajemných borovicích. Pole jsou rumunská - otisk rumunského venkova, u nás už zapomenuté kultury malých políček, povozů tažených koňmi, dobytku prohánějícího se vesnicí a pastevcí s vysokými bederními pásy. Místo, kde se skrývá ropucha je kamenité náhoří Durmitoru, kde ze země trčí bílé tesáky skal, zelené palouky jsou poseté bílými balvany a zem je provrtaná jeskyněmi a hlubokými skulinami. A tak dál až k drobným detailům.

5.3 Technika

To co ovlivnilo celkové výtvarné pojetí byla možnost požívat jeden ze specifických štětců, jež obsahuje program TV Paint Animation9 Pro. Jedná se o několikanásobnou stopu tužek. Díky tomu bylo možné docílit co nejméně digitálního vzhledu, přesto že je celý film vytvořený právě v digitálním prostředí.

²⁴ NORŠTEJN, Jurij Borisovič. Sníh na trávě: ve dvou dílech. V Praze: APZ Production, 2013. ISBN 978-80-7331-124-7, str. 107

6 STORYBOARD A ANIMATIK

„V animaci nemůže být střihová skladba filmu jen nahrubo nastehovaná. Děj je stavěn po částech, počínaje jednotlivými detaily postavy a konečně prostorem, který ji obklopuje. Střih je v tomto případě částí celkového spojení jednotlivých stavebních bloků. Je pouze součástí ohromného množství střihových stupínek na cestě k stmelení. Natáčení animovaného filmu neumožňuje vytváření variantních záběrů. Kameru nelze otočit v prostoru, a proto obrázkový scénář vyžaduje přísnou tvůrčí kázeň.“²⁵

Storyboard jsem připravovala velice nahrubo. Spíše formou různých sledů velice skicovitých náčrtů a poznámek, ve kterých jsem postupně zaznamenávala nápady na jednotlivé pasáže. Jeho funkci mi spíše nahradil animatik, který je pro mé potřeby příhodnější, protože se v něm rychle odhalí co funguje a co ne. Jak na sebe navazují jednotlivé záběry a zda sedí i časový odhad. Hrubý animatik mi rovnou v čase ukazoval, zda se jednotlivé pasáže budou fungovat, nebo jestli je třeba je přepracovat. Animatik, namísto storyboardu (protože digitální technologie dovolují takový luxus, jako pustit si film, vytvořený vskutku nanečisto) posloužil jako pevné vodítko a finální záběry se podržely téměř přesně navrženého záběrování.

7 ANIMOVÁNÍ

7.1 Bič minimalistické animace

Přístup k animaci se odvíjel od výtvarného zpracování. Postavičky mají poměrně dost pevný a jednoduchý tvar. Pozadí je zaplněné a pokryté výraznými barvami. I štětec, se kterým jsem v TV Paintu pracovala, omezuje práci na spíše jednoduché, přímé linie. Zvolila jsem tedy záměrně animaci co nejvíc jednoduchou, téměř minimalistickou. Také s přihlédnutím na co nejkratší dobu trvání jednotlivých akcí, tak abych děj zbytečně neprodložovala. Z počátku se to zdálo jako ideální přístup a ve finálním zpracování film podle mě taktéž neutrpěl. Ovšem nerozvinuté střídme pohyby začaly být během práce poněkud monotónní a bylo vskutku těžké některé záběry přetrpět a animovat místy až trochu mechanicky, tak aby na sebe ve výsledku jednotlivé části navazovaly a ty první, které vznikaly s tímto jasně určeným přístupem pak nebyly pohřbeny přístupem jiným, složitějším, bujařejším.

Zároveň jsem shledala omezení v animaci poměrně stylizovaných obličejů. Hrubá linka štětce opět silně omezila škálu výrazů.

7.2 Sny o létání

V rámci animace se objevují ve filmu sekvence s totální animací. Vložila jsem je tam zejména pro ozvláštňení příběhu, i jako malou rozcvičku vlastních animátorských schopností. Do posledního okamžiku se ovšem musím ptát, zda-li i dětský divák ocení zejména jeden z prvních záběrů - let kosa, který může malinko vyvolat závrať.

Tímto záběrem jsem se ovšem snažila diváka navést k tomu, aby od začátku i dál sledoval kosa a on byl i jejich průvodcem, nejen Yoovým. Zároveň mohl navázat na let Yoova pohledu nad lesem - okamžik, kdy kos chlapci ukazuje kde se skrývá ropucha, za kterou je nutné vyrazit. Yo tu v podstatě vidí kosovými očima, tedy tak, jak to mohl vidět kos, když letěl najít ono místo, kam se ropucha skryla. Celkově jsou tyto lety podloženy oněmi snovými zážitky, kdy člověk dokáže létat a tyto sny se údajně zdají zejména dětem.

7.3 Charakterová animace

Pro charakterovou animaci byl tedy prostor poměrně omezený. Přesto jsem v Yoově motorice vycházela z poněkud nekoordinované motoriky dětí, které když běží, házejí kolem sebe rukama, nohy zvedají zbytečně vysoko a proto přes veškeré úsilí běhají absurdně pomalu. Jejich gesta jsou celkově víc nadsazená, než u umírněných dospěláků. U úplně maličkých dětí je navíc krásně vysledovatelný princip chůze. Totiž, že krok je pouze vyrovnáním záměrného koordinovaného pádu. Pokud pozorujete malé dítě, které se učí chodit, shledáte, že jediné, čeho se snaží docílit je v první řadě pouze vyrovnáním těžiště a spíše shodou okolností tak učiní krok kupředu. Ani starší děti nemají stabilitu tak pod kontrolou jako dospělí a proto bylo nasnadě využít těchto gest při animování.... No je děvče, její pohyby můžete shledat o něco plynulejší a něžnější, nežli Yoovy. Nejvíce prostoru pro animátorskou práci však bylo u kosa. Chtěla jsem vystihnout druh ptáka i s jeho charakteristickým pohybem i způsobem letu. Bylo nutné si uvědomit, že je to zejména tvar a váha, která určuje například to, jak kosové létají. Uvědomit si rozdíl například mezi pohybem vrabčáka, kosa a holuba.

8 HUDBA A ZVUK

8.1 The Syndicate

Skoro nemá smysl opakovat, že zvuková složka filmu tvoří více jak 50% divákovy percepce. Význam zvuku je jasný a nezpochybnitelný. Hledala jsem hudebníky, kteří by byli schopní podpořit co nejvíce film, který obsahuje silně pocitově zabarvené úseky. Doufala jsem zároveň v osobitý přístup, kdy by sami hudebníci byli schopni obraz podpořit a co nejlépe dokreslit. Spojila jsem se s pražskou skupinou The Syndicate, žánrově na pomezí jazzu, ambientu a downtempa. Ačkoliv sami neměli zkušenosti se skládáním filmové hudby, v jejich vlastních skladbách se přirozeně postupně odvíjejí určité motivy, hudební příběhy. Výhodou byl i široký repertoár hudebních nástrojů a radost z improvizace. Hudebníci začali připravovat hudbu v momentu, kdy jsem měla hotovou animaci - ovšem ještě ne vybarvenou. Aby se mohli začít připravovat ještě před tím, dostali do rukou speciálně připravený „scénář“ s popsány jednotlivými úseky filmu, tak aby byl co nejjasnější můj záměr a plánované vyznění scén. Co podpořit, jakou atmosféru navodit. Současně jsme si samozřejmě ujasnili detaily a probrali možnosti. Následovaly první pokusy a nahrávání. Syndicate pojali práci na hudbě jako improvizaci a nahrávali přímo na čas animace. Od začátku jsem měla v úmyslu nechat jim volnost, pouze směřovat, pokud by se v některých pasážích nestrefili do předem probraných představ. Ukázalo se že až na výjimky, u kterých jsem je poprosila o změnu, vystihli většinu s nadhledem a citem. Nahrané improvizace posléze přehrávali a ještě upravovali. Spolupráce na hudbě byla příjemná a přirozená. Jediné trápení, se kterým jsem se musela potýkat, byly snahy vysvětlit hudebníkům mé konkrétní představy. Protože mé hudební vzdělání se blíží nule, bylo těžké co nejpřesněji vyjádřit, co přesně je třeba nahradit a čím a jak. Jakým hudebním nástrojem, jakým tempem a další mnohem záludnější konkrétnosti, pro které se mi nedostává slov ani teď.

Nakonec Syndicate dodali celý soundtrack v jednotlivých stopách, tak aby s ním mohl pracovat ještě zvukař.

8.2 Vypravěč

Z počátku bylo mým záměrem podpořit obraz i slovem vypravěče. Shledala jsem totiž, že tak bude možné podat divákovi celistvější informace, obohatit příběh o detaily, které by příliš nezatížily stopáž. Vypravěč zároveň může podpořit a ujasnit informace ukázané v obraze, více oslovit diváka a tak dále. Narazila jsem ovšem na vlastní limity v tomto ohledu a musela jsem si přiznat, že komentář, který jsem k filmu připravila, nestál za mnoho. Mnohem lépe si vedl obraz sám, bez vypravěče. Nakonec jsem tedy na komentář zanevřela.

8.3 Zvuk

V celkovém pojetí zvuku jsem chtěla dát prostor zejména hudbě, která je sama o sobě vypráví a reaguje na dění v obraze. Postavy neměly mluvit - přesto komunikují neartikulovanou řečí, čímž o něco více ožijí. Výhoda neartikulované řeči je zároveň jasná při promítání v zahraničí. Práce na zvuku se zhostil Jiří Hloušek. Kvůli záměru dát co největší prostor hudební složce, Jiřímu na improvizace příliš prostoru nezbylo. Nejnáročnějším úkolem bylo zejména nahrát hlasy Yoa a No, doplnit některé ruchy a zvuky prostředí a vytvořit finální zvukovou stopu. Jinak mu jeho práci velmi usnadnili hudebníci, jejichž nástroje zastoupily i zvuky, které ze sebe loudí Ropucha nebo které podtrhují postavu Strachu.

ZÁVĚR

Při výrobě filmu jsou obvykle vyžadovány striktní postupy a na sebe navazující jednotlivé kroky. Tedy zvolit téma a žánr, nastudovat reference a inspirace, napsat scénář, zvolit adekvátní výtvarno, následně vytvořit storyboard, animatik, opravit drobnosti a už už animovat. Nejdřív hrubou animaci, pak čistou a už přicházejí na řadu hudba zvuk a postprodukce. Ideální postup, který samozřejmě skýtá velké výhody.

Práce na filmu *Chlapec Yo a Strach* ovšem postupovala jinak. Film byl do samotného konce živou hmotou, která překvapovala. Ožívala mi pod rukama, kvasila a ohýbala se a mnohé se proměňovalo. Neuzavřela jsem se do výrobního procesu, spíš jsem po malých kousíčkách jednotlivosti obměňovala a brousila. Na začátku se proměňovaly celé celky, ke konci jsem dodávala a upravovala některým částem jejich smysl, tempo, délku i barevnost, ujasňovala jejich vyznění. Ač je sice nepříjemné podvolit se nejistotě, kdy jsem v průběhu práce nemohla předpokládat jasný výsledek, dal mi takovýto postup možnost, vložit do filmu více ideí, mnohem více jej prožít a snad i vtisknout do něj víc sebe.

Největším nepřítelem byl čas. Protože bylo nutné některé pasáže upravovat a prodlužovat, zvedla se stopáž z plánovaných šesti až sedmi minut na finálních deset minut. K tomu se přidaly četné opravy či úpravy scén a zejména náročné, propracované výtvarno. Vyrobit tento film znamenalo usilovnou práci mnoha měsíců, ač by si dílo ještě mnoho času zasloužilo. Když si *Chlapce Yo a Strach* pouštíte, běží před vámi kus mého života.

Ačkoliv bylo nepříjemné, že se takto celá výroba nadmíru protáhla a nakonec bylo nutné i poněkud pospíchat, aby bylo vše včas hotové, mohu říct, že bych zpětně postup u tohoto filmu neměnila. Myslím si, že se mi právě takto podařil záměr vymezit se uhlazeným digitálním animovaným filmů a přiznat osobitý přístup, přiznat, že tomuto filmu dala vzniknout lidská ruka.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY:

BENEŠ, Bohuslav. Česká lidová slovesnost: výbor pro současného čtenáře. Praha: Odeon, 1990. Lidové umění slovesné (Odeon).

CÍLEK, Václav. Krajiny vnitřní a vnější: texty o paměti krajiny, smysluplném bobrovi, areálu jablkového štrúdlu a také o tom, proč lezeme na rozhlednu. 2., dopl. vyd. Ilustrace Miloš Šejn. Praha: Dokořán, 2005. ISBN 80-7363-042-7.

ČERNOUŠEK, Michal. Děti a svět pohádek. Praha: Albatros, 1990. ISBN 80-00-00060-1.

GOREY, Edward. Octárna a jiné příběhy. Překlad Tereza Ješátková. Praha: Dokořán, 2010. ISBN 978-80-7363-309-7.

HODROVÁ, Daniela. Chvála schoulení: (eseje z poetiky pomíjivosti). Praha: Malvern, 2011. Literární věda (Malvern). ISBN 978-80-86702-91-9.

HOFFMANN, Ernst T. A. Mistr Blecha. Praha: Odeon, 1976. Světová knihovna (Odeon).

CHALOUPKA, Otakar. Příruční slovník české literatury od počátků do současnosti. Brno: Centa, 2005. ISBN 80-86785-03-3.

LABÍK, Ľudovít. Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.

LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. Fraus slovník literárních pojmů, aneb, Co se skrývá za slovy. Plzeň: Fraus, 2006. ISBN 80-7238-620-4.

MARTINČEK, Martin. L'udia v horách. Bratislava: Tatran, 1969.

MARTINČEK, Martin. Vrchári. Martin: Osveta, 1975.

NORŠTEJN, Jurij Borisovič. Sníh na trávě: ve dvou dílech. V Praze: APZ Production, 2013. ISBN 978-80-7331-124-7.

POURRAT, Henri. Kašpar z hor. 2. vyd. Praha: Vyšehrad, 1969.

POURRAT, Henri. O písťalce a jiné příhody. Havlíčkův Brod: Petrkov, 2011. ISBN 978-80-87595-03-9.

PROPP, Vladimír Jakovlevič. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany: H & H, 1999. ISBN 80-86022-16-1

TOLKIEN, J. R. R. Netvoři a kritikové a jiné eseje. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-788-9.

VYMĚTAL, Jan. Speciální psychoterapie. 2., přeprac. a dopl. vyd. Praha: Grada, 2007. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-1315-1.

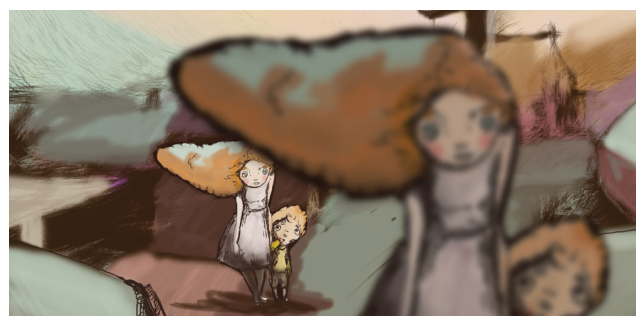
2001-. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation [cit. 2016-05-10].

SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA P1: VÝTVARNÉ NÁVRHY

PŘÍLOHA P2: OBRÁZKY Z FILMU

PŘÍLOHA P1: VÝTVARNÉ NÁVRHY



PŘÍLOHA P2: OBRÁZKY Z FILMU

