

Syrael

Věra Hrubá

Bakalářská práce
2009



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2008/2009

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Věra HRUBÁ**

Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**

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

Téma práce: **1. Teoretická práce:
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce
a rešerše**

**2. Praktická práce:
"Syrael", animovaný kreslený film**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická práce:

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

2. Praktická práce:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. a odevzdejte na 1 ks DVD výstup komprimovaný soubor avi ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: DV PAL, 720x576, 25fps, pixel aspect ratio – dle formátu obrazu – D1/DV PAL (1.067). tj.4:3 nebo 16:9, audio: uncompressed, 48000 Hz + 1 ks CD-R ve formátu mpeg. Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm, v digitální podobě PDF (příprava pro tisk-rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

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

Seznam odborné literatury:

Úvod do estetiky animace Kubíček Jiří, AMU, Praha 2004, ISBN 80-7331-019-8 Jak číst film Monaco James, albatros Plus, Praha 2004, ISBN 80-00-01410-6 Animovaný film Dutka Edgar, AMU, Praha 2002


Vedoucí bakalářské práce: prof. Ondřej Slivka, ArtD.
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: 15. prosince 2008
Termín odevzdání bakalářské práce: 11. května 2009

Ve Zlíně dne 10. března 2009


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
pověřená děkanka




doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
ředitel ústavu



ABSTRAKT

Bakalářská práce se věnuje popisu práce a celkovému zpracování tématu, které jsem si vybrala. Jedná se o krátký kreslený animovaný film. Snažila jsem se pracovat tradičním animačním způsobem. V práci se věnuji inspiračním zdrojům, řešení vizuální stránky v návaznosti na téma a celkovému zpracování.

Klíčová slova:

Animace, kreslený film, tradiční technika

ABSTRACT

Bachelor's thesis deals with arrangement and making of the animated movie, according to the topic. It's a short drawing animated movie.

Keywords:

Animation, drawing animation, traditional technique

„El mundo te espera como un jardín.“

Staré arabské přísloví

„Vize-směr, kterým jdeme, a úsek, který potřebujeme překonat mezi stávajícím stavem a budoucností.“

OBSAH

ÚVOD	7
I TEORETICKÁ ČÁST	9
1 ALCHYMIE	10
1.1 ISLÁMSKÝ ODKAZ EVROPĚ A PRŮNIK ALCHYMIE DO ZÁPADNÍ KULTURY	10
1.2 JINÉ KULTURY	11
1.2.1 Odkaz bájně Atlantidy celé lidské civilizaci	12
1.2.2 Praha, tajemné město alchymistů	12
1.2.3 Rudolf II. Habsburský	14
1.3 ŽIDOVSKÁ PRAHA	14
1.3.1 Josefov	18
1.4 SYRAEL	19
1.4.1 Golem	20
2 MANGA	22
2.1 PŮVOD A HISTORIE MANGY	23
2.2 GLOBALIZACE MANGY	25
2.2.1 „Japonský Disney“	27
3 PRÁCE NA FILMU	29
3.1 IDEA A NÁMĚT	29
3.1.1 Původní literární námět	29
3.1.1.1 Změny	32
3.2 VÝTVARNÉ NÁVRHY A ANIMACE	34
3.2.1 Animační technika	34
3.2.2 Skicy postav a návrhy pozadí	36
3.2.2.1 Obrázky	37
3.2.2.2 Verze překreslené fixovým perem a tuší	41
3.2.2.3 Barevný výsledek	44
3.2.3 Titulky	46
3.3 STORYBOARD	50
ZÁVĚR	71
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	73
SEZNAM OBRÁZKŮ	75

ÚVOD

Animace. Co vlastně znamená tento pojem... Je to řemeslo? Forma umění, či vizuální nástroj k sebevyjádření? Médium? Jestli ano, tak co potom znamená pojem „médium“? Je to novodobá forma přenosu informací, postavená na určitém komunikačním kódu dle dané kultury, či subkultury, nebo jenom další způsob, jakým směrem se ubírá umění? Příliš mnoho otázek zdá se... možná. Ale pokud nenajdeme odpověď na tuto jednoduchou otázku, pokud nenajdeme definici toho, co děláme a proč to děláme, tak víme vůbec, kdo jsme, a proč tvoříme? Definici sebe sama.

Umění samotné bylo vždy médiem. Již od pravěku sloužilo jako nástroj komunikace. V podstatě bylo klíčovým faktorem v evoluci lidské společnosti. Nástrojem učení a socializace. Vizuální forma se postupně měnila, spolu s tím, jak se vyvíjela společnost, ale princip a funkce zůstaly stále stejné. Bez ohledu na geografický aspekt.

Kam až sahá míra sebeuvědomění lidského individua, a jakou část z toho definuje kultura a společnost, která jedince vychovala pro své potřeby, resp. integraci do společenského procesu dělby práce? Spolu s procesem globalizace a vzniku společných „nadmárodních“ hodnot, symbolů a procesů nastává další problém, a tím je stále rozšířenější xenofobie, která způsobuje národní a kulturní rezistenci, jež přerůstá v mnoha zemích až v pravicový nacionalismus. Obava ze ztráty vlastní individuality, nebo naučená závislost na společenské skupině a pocit ohrožení vlastní existence, plynoucí z potenciální možné ztráty základních životních jistot, a z toho instinktivní proces přežití druhu a pud sebezáchovy? Co potom znamená kultura? Nic jiného než soubor hodnot, rituálů, tradic a archetypálních obsahů, sloužící k udržení dynamiky lidské společnosti.

Téma své bakalářské práce, resp. svého filmu jsem zvolila „Syrael“. Byl to záměr. Praha jako město mě vždy nesmírně fascinovala, již jako dítě mě uchvátily pozoruhodné příběhy o alchymii, či tajemném Golemovi, kterého stvořil ještě tajemnější Rabi Low. Ovšem, co si vybrat jako první? Pouze svět Rudolfa II. Habsburského, velkého vzdělance, který tyto „vědní“ aktivity

podporoval, a za jehož vlády dosáhly své největší, ne-li světové, proslulosti, nebo jsem se měla zaměřit na svět Židů, žijících a utiskovaných v Ghettech, jejichž činnost byla a je stále zahalena rouškou tajemství? Rozhodla jsem se, že se zcela nepřikloním ani na jednu stranu. A to zejména z důvodu dostupnosti obrazového materiálu, který bych mohla použít ve svém díle. Syrael bylo „příjemným“ řešením. Pokud bych čerpala pouze z informací o životě Židů a jejich legend a pověstí, musela bych zřejmě změnit koncepci filmu. V mýtech, které kolují ohledně jejich existence v Praze, se nachází Golem, umělá lidská bytost, kterou stvořil Rabi Low proto, aby Židy chránil v dobách nouze a sloužil jim. Byla to bytost veskrze pozitivní. Já jsem se snažila o poněkud temnější atmosféru. Chtěla jsem skloubit svět magie, mýtu a fikce. A toto vše zaobalit do určité verze „faustovského“ nádechu.

Goetheho *Faust* vypráví nejenom o člověku, který chtěl dosáhnout nesmírného vědění za cenu čehokoli a změnit svět dle vlastní vůle k obrazu svému, ale má daleko hlubší podtext, jež poukazuje na odedávnou „obyčejnou“ lidskou touhu po poznání. Tady vzniká paradox, protože ne všechny věci by měly být člověku dány, protože lidský tvor je omezen nejen časem pobytu na tomto světě, ale také nesmíme opomenout faktor hranice potenciálu poznání člověka.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ALCHYMIE

„V Itálii zažili během třicetileté vlády Borgiů války, teror, vraždy a krveprolití, ale dali světu Michelangela, Leonarda da Vinci a renesanci. Ve Švýcarsku se těšili bratrské lásce, užívali si pěti set let demokracie a míru-a co nám dali? Kukačky.“

Harry Lime (Orson Welles) ve filmu Třetí muž
(Robert Irwin, Alhambra, cit. str. 68)

Pokud se řekne alchymie, většina lidí si vybaví určitý typ „povědy“, či se snad domnívá, že se jedná jakýsi klam či iluzi. Tato „pachut“ je výsledkem zkraslených představ a důsledek vlivu moderních médií, které působí na širokou veřejnost masově, cíleně a „pop-kulturně“.

Alchymie je ve skutečnosti relevantní věda, jejíž kořeny sahají až daleko před počátek antické civilizace v Evropě. Již v „dávných dobách“ zahrnovala také disciplíny, jako byly chemie, algebra, historie, astronomie, fyzika, a kromě jiného také určitou formu sebe-psychoanalýzy. Ta byla prvním stupněm, ne-li podmínkou pro zahájení bádání. Alchymie byla tedy komplexní věda, která ovšem neměla kolektivní charakter, nýbrž byla zcela individuální a osobní záležitostí. Alchymisté byli označováni různě v závislosti na kultuře, ve které působili, tomu také odpovídalo jejich společenské postavení. V historii můžeme najít mnoho odkazů na záhadné mágy, lékaře či mudrce. Stali se také vděčným objektem různých fám, spekulací a fantaskních příběhů, které přetrvaly dodnes, některé pouze jako součást ústní lidové slovesnosti.

1.1 Islámský odkaz Evropě a průnik alchymie do západní kultury

Roku 711 pronikají Arabové do Španělska, které poměrně snadno celé obsadili, s výjimkou severozápadního kouta Iberského poloostrova. Během doby maurské nadvlády zažila západní civilizace nábožensky a národnostně nejtolerantnější období vůbec. Několik staletí tu vedle sebe poklidně fungovali jak stoupenci islámu, tak křesťanství i judaismu.

„Vizigótské vládcové Židy pronásledovali, ale muslimští Umajjovci, kteří nastoupili po nich, brali Židy pod svou ochranu. Ti pak pod jejich vládou prosperovali, naučili se arabsky a přijímali arabskou kulturu. Výsledkem byla obroda židovské filosofie, vědy i poezie, jaká neměla obdobu nikde jinde na celém světě.“ (1, str. 211)

V roce 1085 padlo muslimské Toledo do rukou křesťanské Kastilie. Toto bývalé islámské centrum vzdělanosti v arabské části Španělska se stalo novým centrem vzdělanosti pro křesťanskou část kontinentu. Arabský kulturní a filozofický odkaz je postaven na antickém dědictví. Toto a ještě mnohem více se snažili podchytit významní představitelé a filozofové nemuslimské části Evropy. Během několik staletí se do Toleda sjíždělo mnoho významných osobností našich dějin, které změnilo směřování tehdejší společnosti, mj. Erasmus Rotterdamský či Martin Luther. Antické a arabské vědění studovali také čelní představitelé křesťanské církve. Troufám si říct, že toto byl jeden z nejsilnějších podnětů vzniku renesance a později také reformačního hnutí v Evropě. Volnomyšlenkářství zadržela až svatá inkvizice, ruku v ruce s reformačním hnutím.

Byli to právě Arabové, kdo přinesl do Evropy papír. Odkaz v umění se promítl ve výrazových prostředcích, jako bylo např. užití barvy a ornamentální prvky.

1.2 Jiné kultury

Při pátrání po stopách alchymie v historii, abych se pokusila nalézt souvislosti nejen v oblasti této vědy, jsem zjistila, že stejně jako na sobě nezávislé kultury po celém světě prošly prakticky podobným, ne-li stejným společenským vývojem, tak také ve věci vzdělání a touhy po poznání lze u různých národů v různých částech světa nalézt až zarážející podobnost.

1.2.1 Odkaz báje Atlantidy celé lidské civilizaci

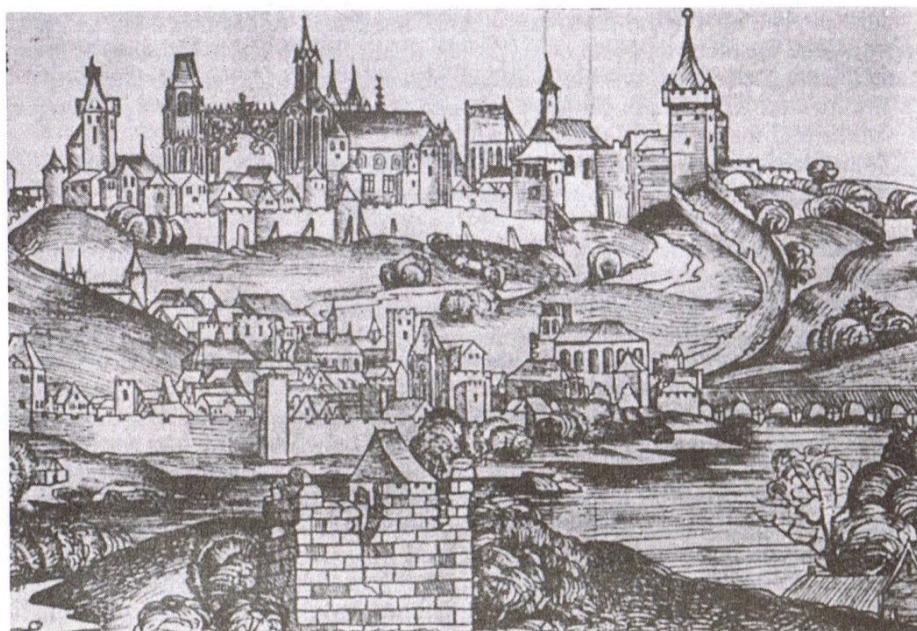
Již jako malé dítě mě fascinoval svět mytologie, a jako nenasytý malý čtenář, který touží po tom dobýt celý svět, jsem se plně ponořila do tohoto světa fantazie. Mytologie a báje různých národů, oblastí a také již dávno zaniklých civilizací, se zachovaly převážně díky ústní lidové slovesnosti. Tak se pro nás uchovaly takové poklady jako např. slavná Homérova Ilyada či Odyssea. Pokud si srovnáme některá historická fakta, zjistíme, že všechny svěbytné prvky odlišných kultur navzájem korespondují. Jako tenká červená nit se táhne množstvím mytologických příběhů, ať již ze Starověkého Řecka nebo Staré Číny až po Egypt, který je naší západní kulturou pokládán za kolébkou alchymistické vědy, odkaz na „příchozí“ zaniklé vyvinuté civilizace, kteří přinesli nové metody, postupy a vědění, které si tehdejší člověk ani ve svých nejdívočejších fantaziích nedokázal představit. O stejné vlně nově příchozích můžeme nalézt odkaz také v náboženství Mezopotámie a dalších posvátných kultech. Z historického hlediska můžeme hovořit o tehdejší vlně migrace obyvatelstva na území jak Eurasie, tak Afriky a Indie, které bylo zapříčiněno změnami klimatu a tudíž také odlišnými podmínkami pro život.

1.2.2 Praha, tajemné město alchymistů

Byla to až doba Rudolfa II. Habsburského, která zanechala stopu v naší historii natolik, že se Praha stala synonymem pro vědu zvanou alchymie. Centrum vědy novověku. Jedna z nejvýznamnějších bašt renesanční kultury, bez ohledu na fakt, že toto město bylo zároveň centrum Svaté říše Římské.

Ve své práci jsem se chtěla zaměřit právě na toto období, ovšem při rešerži materiálů z oné doby, které bych použila jako předlohu pro výtvarné návrhy svého filmu a při tvorbě pozadí, jsem zjistila, že nalézt hodnotný a hlavně spolehlivý zdroj informací není tak snadné. Hlavním kamenem úrazu je to, že Praha během mnoha staletí změnila svou tvář natolik, že dopátrat se toho, jak město vypadalo na přelomu renesance a baroka je téměř nemožné. Vizualní odkaz můžeme nalézt pouze na několika málo litografiích či plastikách, převážně mincích. V úvahu j musíme vzít také zkreslení, které je důsledkem tvůrčí individuality autora díla, tedy na první pohled signifikantní vzhled jeho

řemeslné práce. Měřítko vyobrazených částí města je sporné, vzhledem k době vzniku a tehdejších tendencích v umění a účelu vyobrazení/ornamentu díla.



Obr. č. 1. Nejstarší pohled na Prahu, anonymní autor, 1543



Obr. č. 2 Jan Willenberg, Pražský hrad a Hradčany, 1601

Během období baroka byla přestavba Prahy natolik rozsáhlá, že zbytky takto „zmrzačené“ renesance můžeme nalézt převážně jen na několika měšťan-

ských domech. Snažila jsem se ve své práci vyhnout zobrazování barokní zástavby, která dodnes tvoří charakteristickou dominantu města, ale použila jsem také prvky z německé dřevěné hrázděné architektury. Tato forma výstavby byly typická také pro domy v podhradí, tedy Pražský hrad nebyl výjimkou. Ke kultu alchymie v Praze a jeho historii patří zejm. Zlatá Ulička, na kterou se váží různé zkazky a legendy. Svě jméno dostala podle toho, že údajně při alchymistických procesech, kdy se seriózní vědci i šarlatáni ze všech koutů tehdejší Evropy, kteří směřovali ke dvoru štědrého a naivního císaře Rudolfa II., aby jej v drtivé většině případů vykořistovali, snažili svými „pokusy“ ohromit svého mecenáše, pak jako výsledek toho všeho teklo středem uličky „zlato“ nebo tekutina jemu podobná.

1.2.3 Rudolf II. Habsburský

Rudolf II. se narodil 18. Července 1552 ve Vídni jako nejstarší syn císaře Maxmiliána II. a Marie Španělské. V jedenácti letech byl spolu se svými bratry poslán z Vídně ke svému strýci Filipu II. do Španělska na výchovu. V roce 1572 byl korunován na uherského krále a v roce 1575 na krále českého. Po smrti svého otce se stal císařem. Počáteční období jeho vlády bylo ve znamení značného rozkvětu. Po přesídlení do Prahy se z hlavního města Čech stal hlavní evropský renesanční dvůr. Mířili sem vzdělanci, umělci, vědci, ale také šarlatáni, jež zneužívali císařovi posedlosti alchymii a vědou vůbec. Období vlády Rudolfa II. dalo vzniknout mnoha legendám, jež se většinou nezakládají na pravdě. Ovšem právě v Praze a za jeho vlády vzniklo společenství Rosenkruciánů, jež bývá často spojováno se Svobodným zednářstvím.

1.3 Židovská Praha

Příchod Židů do Prahy je zahalen tajemstvím. Mnoho historických informačních zdrojů se prakticky nemůže shodnout na časovém období. Dle pověstí se traduje, že na ístě. Kde dnes stojí město Praha, již dříve stála osada, kterou měli vystavět Židé a která lehla popelem a jeho obyvatelé byli rozprašeni.

Další zdroj vychází z prastarých českých pověstí. Bájná kněžna Libuše, která založila Prahu léta Páně 730 po Kr., údajně na svém smrtelném loži si nechala k sobě povolat svého syna Nezamysla a takto k němu pravila:

„Milý synu, odcházím ke svým předkům a chci ti ještě před svou smrtí odhalit Budoucnost. Až nad mým národem bude panovat tvůj vnuk, bude u nás hledat ochranu velmi utiskovaný malý národ, který vzývá jediného Boha. Ať jsou přijati velmi pohostinně a tvůj vnuk ať jim propůjčí svou ochranu! Neboť přinesou naší zemi velké požehnání!“ [8, str.12]

Legenda dále praví, že pak více než sto let po smrti kněžny Libuše se ona sama zjevila českému knížeti Hostivítovi a zopakovala mu svou věštbu.

Roku 850 po Kr. Vendové zaplavili Litvu a okolní krajiny a země, zahnali jejich obyvatele, podmanili si celou jejich zemi a usídlili se zde. Dle legendy bloudili více jak deset let, než přišli do Českých zemí.

Kníže Hostivít jejich prosbě vyhověl, vykázal jim místo na levém břehu řeky Vltavy, kde se nyní nalézá Újezd. Proroctví kněžny Libuše se postupem času skutečně naplnilo. Již nejstarší český kronikář Kosmas se zmiňuje, že pražští Židé podporovali penězi a potravinami knížete Hostivíta při bojích s Němci tak účinně, že se mu podařilo Němce ze země vyhnat.

Židy nalézáme v Čechách již od dob pohanství, dříve, než na naše území pronikla víra křesťanská. Za vlády knížete Bořivoje, jež přijal křest až roku 900 n. l. (dle Palackého to bylo roku 871), se Židé ještě více rozmohli. Vyhraněné místo pro ně bylo již příliš těsné, proto si vyprosili u knížete místo nové, a to na pravém břehu řeky Vltavy. Stavba rozsáhlého Židovského města započala roku 907. První domy byli převážně dřevěné, poněvadž vyšší stavitelské umění nebylo v Čechách tehdy ještě zcela rozšířeno. První synagoga byla tedy postavena ze dřeva. Poněvadž Židé přišli z Moskevsku, tak také nosili ruské oděvy a zavedli v synagoze polský obřad.[8, str. 14]

Roku 1150 se vnořili flagelanti, neboli mrskači. Bylo to za vlády knížete Vladislava. Flagelanti působili společenské rozbroje natolik, že byli vykázáni z České země. Jako oběť své pomsty si vybrali právě židovskou komunitu. Židovské město bylo během noci přepadeno, ale to se ubránilo, dokonce se

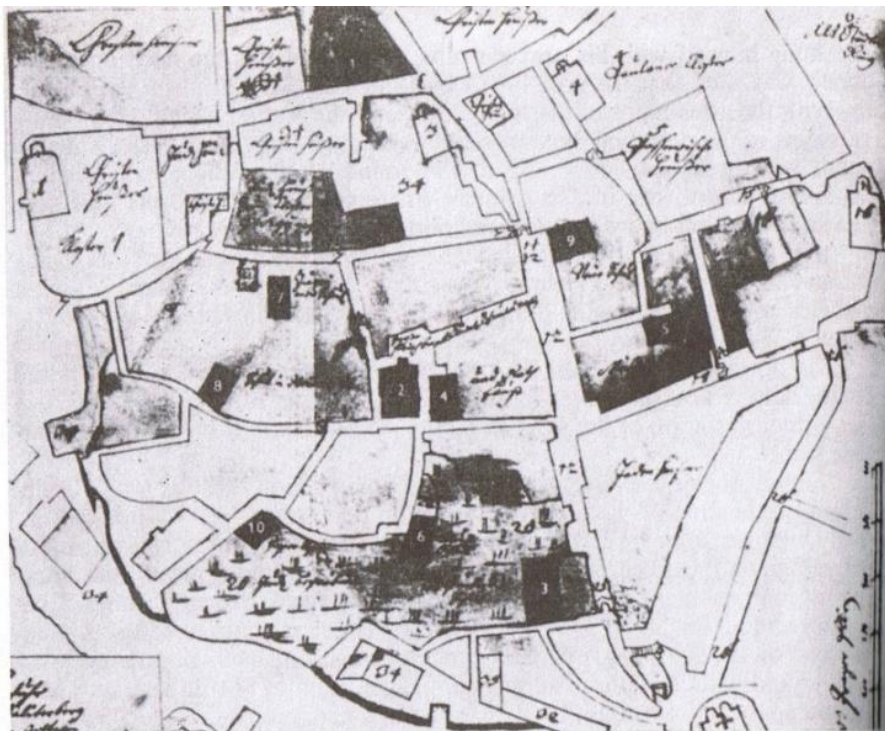
podářilo flagelanty vyhnat z města. Kníže jim za odměnu udělil povolení přijat do svého znaku dvouocasého lva.

Později během staletí, jak je nám známo, se židovská komunita stala terčem pomluv, nevráživosti a nenávisti. Město bylo několikrát přepadeno, vypáleno a obyvatelé okradeni a vyvražděni. Dělo se tak nejčastěji čistě z ekonomických pohnutek, neboť Židé ovládali obchod a většinou se značně angažovali ve finančnictví.

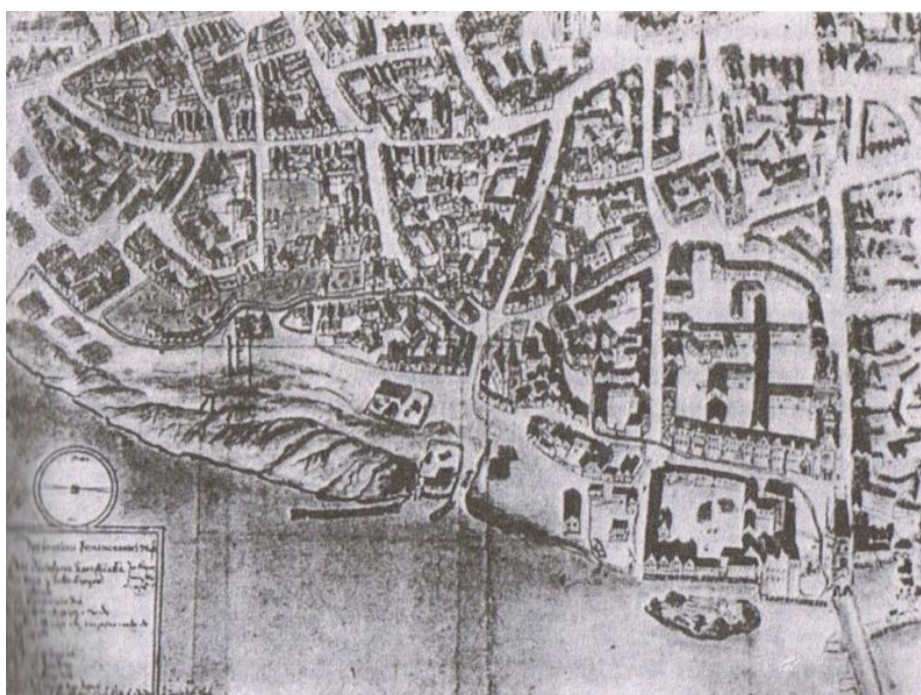
Staronová synagoga v Praze byla nejstarší synagogou na světě, hned po synagoze ve Wormsu. K provedení výstavby byl povolán saský architekt Sirenský. Stavba rychle pokračovala a slavnostně zasvěcena byla roku 931 n. l. Název Staronová získala proto, že byla postavena z kamenů synagogy dřívější. Zdi uvnitř byly popsány božími verši, které se ale podle tradice nesmí přetírat. Během staletí stěny ovšem zčernaly, nebylo to způsobeno pouze zubem času, nýbrž tyto posvátné zdi byly potřísněny i krví nevinných mužů, žen a dokonce dětí, kteří se stali terčem násilných útoků. Synagoga setrvala, dokonce přetrvala i hrozný požár roku 1557. Tato synagoga má před archou úmluvy přes šedesát záclon, zdobených bohatě zlatem a perlami, a pochází již z roku 1601. [8, str.19]



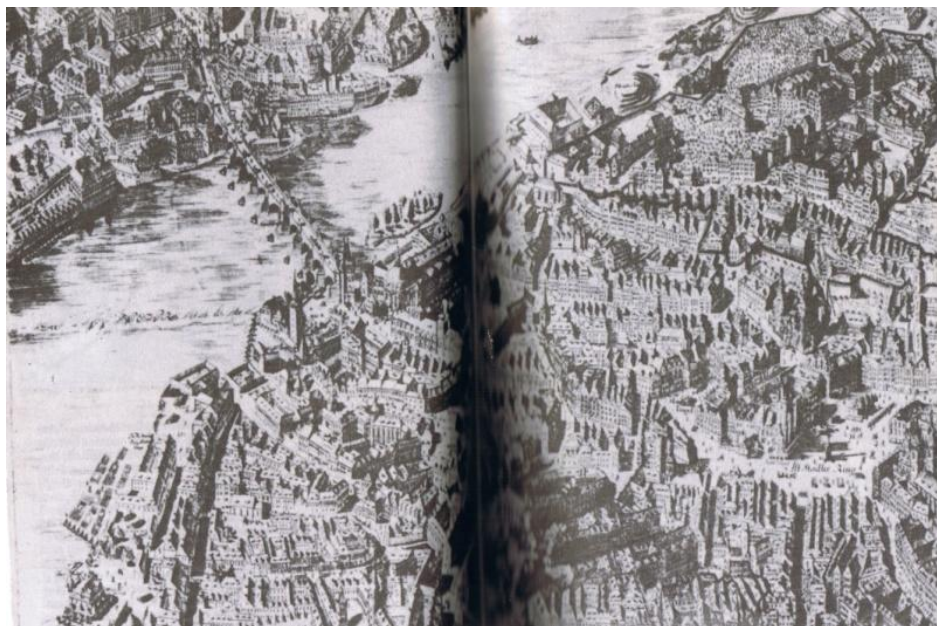
Obr. č. 3 *Stará židovská Praha*



Obr. č. 4 Plán Židovského města (ghetto po požáru roku 1689) se synagogami



Obr. č. 5 Samuel Globitz z Bučina, plán Židovského města a okolí, pol. 17. Stol.



Obr. č. 6 *Joseph Daniel Huber, Skica Starého Židovského města s hrnicemi a rozšířené Židovské město, perokresba, 1769*

1.3.1 Josefov

Josefov je část Prahy 1 a je obklopený Starým Městem. Do roku 1850 se jmenoval Židovské Město (také Židovské ghetto), poté byl přičleněn jako součást hlavního města. Název Josefov dostalo podle Josefa II., který se roku 1781 vydáním tolerančního patentu zasloužil o zrovnoprávnění židovského obyvatelstva. Původní Židovské ghetto bylo koncem 80. Let 19. století odsouzeno k „asanaci“. Původní důvody tohoto zákroku nejsou dodnes objasněny. Oficiálně byla tato chudinská čtvrť prohlášena za neobyvatelnou z hygienických důvodů, záminkou mohly být také lukrativní pozemky, na kterých tato středověká část Prahy stála. Úzké uličky vystřídaly široké bulváry v pařížském a vídeňském stylu.

Plánovalo se zbourání téměř celého ghetta, byla vypsána veřejná soutěž, kterou vyhráli Alfréd Hurtiga, Matěj Strunc a Jan Hejda s projektem „Finis Ghetto“. Nové uspořádání a výstavba měly vytvořit podobu pařížské Champs-Élysées. Plán ovšem tak zcela neprošel, takže došlo ke kompromisu, výsledkem je dnešní Pařížská ulice.

Po celkové přestavbě zůstalo z původního Židovského Města pouze šest synagog, Židovská radnice a Starý židovský hřbitov.



Obr. č. 7 Židovské město na dobových fotografiích před „asanací“

1.4 Syrael

Syrael (někdy psáno Siraël) byla bájná umělá bytost, která byla výsledkem procesu alchymie a měla sloužit jako důkaz toho, že alchymie jako relevantní věda je schopna stvořit život. Další pokusy, které byly samozřejmě marné, byly např. snaha o vytvoření nápoje nesmrtelnosti, výroba zlata, ale hlavně hledání kamene mudrců.

O kameni mudrců se zmiňují různé kultury po celém světě. Každá má pro něj ovšem vlastní definici. Někde má fyzickou či materiální podobu, jako bylo např. výroba zlata, u východoasijských národů nacházíme odkaz na bohatství duševní. Toto vše je podtrženo filozofií tao a jinými starodávnými naukami. Např. čínské historické zdroje s touto tematikou se zmiňují o tom, že sice každý alchymista byl také taoista, ale každý taoista ještě nebyl alchymistou.

Ve své práci proto považuji za konečný proces hledání kamene mudrců vytvoření právě umělé bytosti Syrael. Také jsem pamatovala na mýty a pověsti

zpodobňující alchymisty jako tvůrce nového života, částečně jsem se nechala inspirovat židovskými legendami o golemovi.



Obr. č. 8 *Alchymista, Bruegel*

1.4.1 Golem

Podle židovské legendy, byl Golem neživou bytostí, doslova „neúplným člověkem“. Zmiňuje se o něm již Bible, která jej popisuje jako substanci nižší člověku, něco co nemůže samostatně myslet. Měla to být socha, která ožívá pomocí šemu, který je také prostředkem na ovládnání tohoto sluhy. Kabalistic- ká mystika tvrdí, že člověk, který je dobrý má moc stvoření golema proto, aby lidem sloužil a pomáhal je chránit. Tato legenda se objevuje již ve 12. století. U nás je nejznámějším golemem ten pražský, údajně jej stvořil kolem roku 1580 židovský rabín Jehuda Low ben Becalel na ochranu pražského ghetta před křesťany, kteří jej několikrát brutálně zpustošili. Tato pražská legenda se traduje již od středověku, ovšem do souvislosti s rabbi Lowen se dostává až v 18. století. Podle jiné legendy byl golem stvořen na výslovnou žádost Rudolfa II. Habsburského. Golem je údajně uložen na půdě Staronové synagogy. Podle jiné pověsti se golem zamiloval do lidské dívky a po jejím odmítnutí se změnil v násilnické monstrum a musel být proto zničen. Každopádně ještě

dnes ti, kteří věří v existenci golema, se jej stále snaží nalézt a neustávají v pátrání po něm.



Obr. č. 9 *Rabbi Low vytvářející golema*

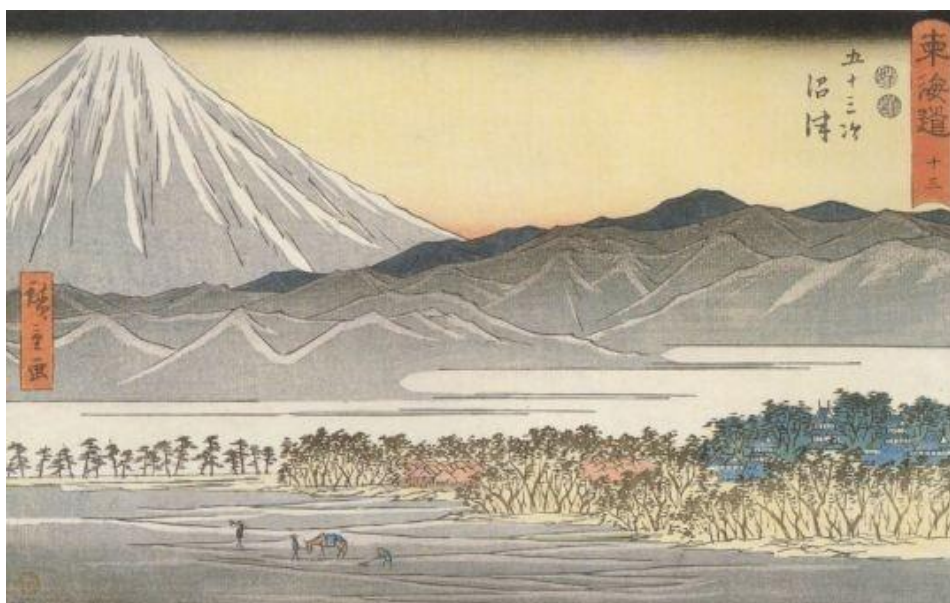
2 MANGA

Co si lze představit pod více méně známým pojmem „manga“? Pro západní kulturu, resp. ty oblasti, kde tento pop-kulturní fenomén již téměř zdomácněl, znamená formu futuristické comicsové tvorby, jak v tištěné podobě, tak jako animovaný film, který je všeobecně znám jako „anime“, ale který má ještě nepřeberné množství podžánrů. Ty se dělí dle věkové kategorie, stylu kresby, jehož vizuální styl sám sebe definuje jako „mužský“ a „ženský“. A to buď dle pohlaví autora, nebo cílové skupiny horlivých čtenářů, pro které je určen. Výše jsem použila slovo „futuristický“. Právě v období po druhé světové válce se styl manga „vykrystalizoval“ do podoby, jakou známe dnes. I když vývoj neustále pokračuje, a to několika směry. Částečně je to způsobeno masovým zavedením digitální počítačové výroby nejen animovaných filmů, která dává prostor pro experimenty a otevírá nové možnosti vizuálního zpracování, které nebylo možno uskutečnit klasickou technikou celuloidových folií. Tyto tendence se v posledních několika málo letech projevily také v comicsové tvorbě, pro niž byly vyvinuty specializované programy pro práci právě a výhradně s manga comicsy. Dříve se užívala technika rastrovacích folií, která byla ovšem časově náročná. V současné době začíná tento nový trend přetrvávat, ale stále se najdou tací, kteří dávají přednost klasickému postupu jako svébytné formě umění a zachovávají osvědčené řemeslné dědictví pro nastupující generaci. Ovšem vlivem zejm. americké kultury na každodenní život obyvatel Japonska, kteří stále ve větší míře přejímají nejenom „západní“ styl života, ale také způsob myšlení, se mění celá „duše“ tradice, která je zejm. v západní kultuře považována za „úpadkovou uměleckou tvorbu“. To způsobuje to, že se klasické hodnoty, symbolika a účel nejenom že mění, ale již téměř vytrácí.

Zatímco má západní kultura ve svém podvědomí, že „comics“ je úpadková četba pro dorost a má charakter masové pop kultury, jeho historie sahá hluboko do středověku z našeho časového zařazení. Novodobé dějiny nás učí, že tento fenomén vznikl na přelomu 19. a 20. století. V kontextu americké kultury je to jistě pravda, ale pokud stále mluvím o manze, tak se vrátím v čase až do středověkého Japonska.

2.1 Původ a historie mangy

Slovo manga v literárním slova smyslu znamenají "náhodné (nevyzpytatelné) obrázky", nebo také výraz pro comics. Slovo manga se začalo používat zhruba od 18. až začátku 19. století našeho letopočtu, kdy se do oběhu začaly dostávat práce autora *Suzuki Kansei* "Mankaku zuihitsu" (asi 1771), obrázková knížka "Shiji no yukikai" (asi 1798) *Santo Kyodena* a také "Manga hyakujo" (asi 1814) *Aikawy Minwy*. Také je publikována *Hokusaiova manga*, která obsahovala různé obrázky ze skečové knihy slavného ukiyo-e umělce mistra *Hokusaie*. Prvky mangy však můžeme hledat už ve 12. století našeho letopočtu, kdy různí umělci začali kreslit obrázky typu *giga* (literární význam - "legrační obrázky") a nebo ještě spíš *choju jinbutsu giga* ("legrační obrázky zvířat a lidí"). Za vůbec vizuálního otce japonské animace můžeme považovat Kacušiku Hokusaie, který vydával série obrázků rozkreslených v pochybu, jež by dnes po nasnímání a pouštění po sobě vytvořily animovanou etudu.



Obr. č. 10 Ukiyo-e, „obrázky plynoucího světa“

Základ pro moderní mangu tvoří tradice japonských dřevotisků a americké comicsové umění, které se do Japonska dostalo po 2. světové válce. Původní japonské umění, které vzniklo pod silným vlivem čínské kultury, se stalo již v 15. a 16. století určitou formou informující či satirizující ilustrace, často popisující nějaký děj či vyprávějící krátký příběh.

Mangaka je japonské slovo pro umělce tvořícího manga comicsy. Mimo Japonsko se používá jako označení tvůrce mangy, který je japonského původu .

Před druhou světovou válkou můžeme v japonské comicsové tvorbě nalézt dva významné mangaky - Rakuten Kitazawu a Ippeie Okamota . Ippei Okamoto je zakladatelem *Nippon Mangakai*, první společnosti zabývající se mangami. Vydal například comics časopis *Hito no Issho*, který měl na mangu zásadní vliv a stal se předlohou pro moderní verzi tohoto umění .

Spolu s exportem tohoto populárního a chytlavého comicsového artiklu na „západ“, se objevili tvůrci, jež byli tímto stylem ovlivněni zejména v počátcích své tvorby. Jedním takovým je i světoznámý tvůrce comicsů a spisovatel, režisér a producent v jedné osobě-Frank Miller, jež byl jedním z prvních kreslířů „na volné noze“. Proslul zejm. v 70. a 80. letech dvacátého století svými sériemi pod značkou DC Comics a Marvel Comics. Jedním z jeho nejznámějších titulů je *Sin City*, na jehož filmové režii se také podílel. Jeho styl lze pojmenovat jako noir-comicsová novela.



Obr. č. 11 Ukázka z comicsu *Astro Boy* od slavného manga tvůrce Osamu Tezuki, který nacházel vizuální inspiraci v dílech Walta Disneyho.



Obr. č. 12 Frank Miller – ukázka



Obr. č. 13 Frank Miller – Sin City

2.2 Globalizace mangy

Průnik manga kultu do západní kultury nabývá v současné době neuvěřitelných rozměrů. V nejvíce „postižených“ zemích světa jsou zakládány animační studia či nové divize vydavatelství, které se věnují a zaměřují jen a pouze na tuto tvorbu. Fenomén 21. století nabývá na síle a jednotlivé země se předhánějí, kdo uspořádá co nejprestižnější comicsovou výtvarnou soutěž, zaměřenou právě na tento druh umění. Součástí takovýchto akcí jsou z pravidla také různé festivaly nebo veletrhy, kde firmy produkující masovou zábavu, jako jsou např. počítačové hry aj., neváhají využít masového zájmu široké veřejnosti všech věkových kategorií. Jako velké plus musím vyzdvihnout fakt, že úměrně s tímto procesem také rapidně stoupá zájem o tradiční japonskou kulturu a způsob života.

Z jiného úhlu pohledu můžeme sledovat to, jak této „nové vlny kultury“ využívají mediální korporace ze „západu“, které se tím, jak distribuují japonské animované filmy pro diváky ze západu, zejm. USA, snaží využít situace a dostat se na japonský mediální trh. Nejenom díky joint-venture, ale často dochází také k různým fúzím. Důsledkem je ovšem to, že do vedení slavných japonských animačních studií se dostávají američtí a jiní manažeři, kteří se ze svých vedoucích pozic snaží manga tvorbu přetvořit tak, aby vyhovovala exportním účelům a vkusu a úrovni zákazníků ze západu. Jedním z nejviditelnějších počínů posledních několika let je vytvoření animační manga divize propojením americké produkční společnosti Cartoon Network a japonského gigantu I.G. Studio, které má na svém kontě např. takové trháky jako je např. kultovní film *Ghost In The Shell*, z autorského pera legendárního mangaky Masamuna Shirowa, nebo také spolupráci s režisérem Quentinem Tarantinem na anime sekvencích pro první díl jeho ságy *Kill Bill*.

Obr. č. 14 I.G. – *Kill Bill*Obr. č. 15 I.G. – *Kill Bill*

Toto celosvětové masové šíření má jeden podstatný háček. Dochází ke zkreslení a dokonce vymizení typických „mangoidních“ znaků. Nehledě na to, že snad žádnému jinému týmu animátorů na světě, kromě těch japonských, se nepodařilo naanimovat sekvence tak, aby byly typickými anime, k nerozeznání od originálů dovážených z Japonska.

2.2.1 „Japonský Disney“

Jedním z takových producentů je také slavné Studio Ghibli, jehož zakladatelem a hlavním tvůrcem je Hayao Miyazaki. Filmy této společnosti jsou distribuovány do USA přes Walt Disney Productions. Velkým průlomem byl zejm. animovaný snímek *Spirited Away* (2001), jež obdržel mnohá ocenění, mimo jiné i Oscara. Než založil své vlastní studio, pracoval Hayao nejprve pro velké animační společnosti jako např. Toei Animation. Měj za sebou již velkou řádku filmů a seriálů, když na sebe upoutal pozornost publika svým filmem *Nausicaa of the Valley of the Wind* (1984), Tady se již rýsují hlavní prvky a symboly, které se táhnou celou jeho příští tvorbou do dnes – ekologie, fascinace létajícími stroji, pacifismus, feminismus, odpor proti násilí a nespravedlnosti. Ukázkou, která je plná těchto atributů, je jeho další významné dílo - *Laputa Castle in the Sky* (1986), a ve stejném roce produkuje také *Kiki's Delivery Service*, který tak okouznil publikum, že Akira Kurosawa po jeho shlédnutí prohlásil, že „má chuť skončit s filmem, protože všechny velké talenty od filmu odchází dělat anime“. Západní publikum si definitivně získal mytologickým příběhem *Princess Mononoke* (1997). Oscarový *Spirited Away* o čtyři roky později tento jeho statut jenom potvrdil. Hayao Miyazaki je proslulý svou nezměrnou fantazií a jeho kouzelné příběhy, která „zasahují“ diváky napříč generacemi, mu vysloužily pojmenování „japonský Disney“.



Obr. č. 16 Hayao Miyazaki – *Kiki's Delivery Service*



Obr. č. 17 Hayao Miyazaki – *Princess Mononoke*



Obr. č. 18 Hayao Miyazaki- *Spirited Away*

3 PRÁCE NA FILMU

3.1 IDEA A NÁMĚT

Původní literární námět, který jsem vypracovala již před dvěma lety, jsem poupravila, zkrátila a změnila tak, aby se dal realizovat. Stará verze byla náročná na realizaci, ne-li animačně nezpracovatelná. Nehledě na složitost ozvučení.

Jak jsem již uvedla výše, k námětu mě inspirovala má záliba v mytologii, zájem o historii a alchymii, které jsem se začala věnovat seriózně v dějinném kontextu.

3.1.1 Původní literární námět

Praha- Podvečer. Ve ztemnělých uličkách se míhají stíny posledních chodců. Shrbený muž v kápi rozsvěcuje na ulicích lampy (ohněm; dlouhou tyčí sundá lampu, zažehne ji a pak vrátí zpět). Zvedá se vítr. Vývěsní cedule v úzkých uličkách se houpu a vržou. Klikatými uličkami kolem židovského hřbitova „proplouvá“ vysoká zahalená postava, co chvíli se ohlíží; stojí ve stínu ulice, poté vykročí do světla lampy; rozsvětlovač světel se poleká a zmizí ve tmě. Postava vklouzne do polostínu u vchodu jednoho z domů, který nemá žádná okna, pouze malá dřevěná okovaná dvířka-je to zadní vchod domu alchymisty –lékárníka. Zevnitř se ozývá tlumené sténání a skučení. Tajemná postava na ulici zaťuká(1x silně, 2x slabě, 1x silně). Ozve se zvuk otvírající petlice, ve dveřích se otevře malé okénko. Postava na ulici se rozhlédne, nastaví ruku k okénku, z toho pomalu „vyleze“ stará kostnatá ruka a vhodí postavě na ulici do dlaně v rukavici dva zlaťáky. Postava ruku zavře, druhou rukou vstrčí do kostnaté dlaně těžký zapečetěný kožený měšec; ta po něm chňapne a vtáhne jej dovnitř; dvířka dveří se rychle zavřou. Postava na ulici se znovu rozhlédne ;ulice je prázdná. Divoce trhne pláštěm jakoby se chtěla ještě více zahalit,ale přitom se odhalí její šije a část tváře-je to mladá, krásná žena. Zaduní vítr; okénko ve dveřích se opět malinko pootevře, v něm se objeví na okamžik tlumený odlesk oka staré ženy; na ulici se kolem postavy zvedne oblak zeleného kouře, oblohu pročísně blesk; zelené plameny „olíznou“ postavu, ozve se

mužské škodolibé zachechtání, poté plameny i postava zmizí; ulice opět potmění, vítr se uklidní, všechno ztichne; dvířka ve dveřích se pomalu se zaskřípáním opět zavřou, ulicí se roznese krátká ozvěna klapnutí; ticho.

Malá tlumeně osvětlené místnost, ve velkém krbu naproti dveří hoří oheň, nad ním v menším kotli vaří voda ; na stěně vedle krbu visí velké pánve a hrnce, vedle nich za nohy visící zaříznutá slepice, česnek a sušené papriky... Uprostřed místnosti stojí mohutný dubový stůl a u něj ze strany dveří je lavice a na ní spí velký černý kocour. Vedle krbu napravo se za hromadou dřeva krčí oškřivý skřet-sluha.

Stařena se otočí ode dveří směrem do místnosti-oheň z krbu ozáří její tvář-je vyzáblá, vrásčitá, zachmuřená, bez obočí, s několika bradavicemi; na zádech má křivý hrb.

Přistoupí ke kotli, velkou lžící jej zamíchá. Podívá se na ustrašeného skřeta, ten vydá podivný skučivý zvuk, připlazí se blíž a holýma rukama sesadí vařící kotel.

Stařena přejde ke kovovým dveřím na druhé straně místnosti (nalevo od krbu při rohu místnosti). Vytáhne svazek těžkých klíčů, ozve se klapání zámku, dveře se otevrou (nemají kliku); za nimi se objeví dlouhé schodiště dolů do sklepa, je hodně strmé; stařena s malou lucernou a zapečetěným měšcem v ruce pomalu sestupuje po kamenných schodech do podzemí; skřet – sluha s kotlem se lopotí za ní. Lucerna ozařuje její tvář bez výrazu a stěnu, která je popsána prapodivnými znaky a vzorci.

Stařena sestoupí na větší plošinu pod schody, položí lucernu na zem; sluha – skřet položí horký kotel doprostřed podlahy a poodstoupí; z kotlíku se kouří; ozve se šramocení a vrčení, ze tmy se na řetězech vynoří dvě obludy (jedna zprava a druhá zleva) a vrhnou se na obsah kotle, stařena kolem nich projde jakoby nic, sluha – skřet se nejprve zdráhá, má strach, ale nakonec se odhodlá, zvedne hlavu a podívá se na stařenu „splhající“ po dalších schodech nahoru k obrovským železným dveřím (2 křídla, s reliéfem lidských hnátů, kostí a s ďábelskými příšerami), poté vyplašeně utíká ke stařeně. Ta se mezitím vyšplhá nahoru, natáhne pravou ruku, uchopí velké železné klepadlo a 1x zabuší; chvíli je ticho; sluha – skřet se třese strachy; ozve se velká dunivá rána,

poté se uvnitř dveří něco se skřípěním pohne – dveře jsou duté a uvnitř se roztočí soukolí ozubeného závažového přístroje; otevřou se malá dvířka; stařena se vsouká dovnitř; sluha - skřet se bojí a nemůže se odhodlat, dveře se zavřou a on zůstane za nimi; skrčí se do rohu.

UVNITŘ

Uprostřed místnosti stojí velký stůl s křivulemi a baňkami, ve kterých to bulá a vře; za nimi je velká optická soustava čoček, která tvoří jakýsi pomyslný strop a táhne se věžovitě nahoru ke klenbě místnosti (ale netvoří strop, spíše jakýsi tunel – věž, nahoru na zemský povrch); všude se válejí stohy knih a lejster.

Na levé straně u dřevěného dlouhého stolu plného knih, na vysoké stoličce sedí letitý muž, má holou skvrnitou hlavu, vousy se mu táhnou po celé podlaže místnosti, je shrbený nad nějakou velkou knihou, v levé ruce drží lupu a pravou, svírající ořezaný brk, něco do knihy zapisuje. Prsty má celé špinavé od inkoustu. (Starý muž je alchymista, který se celý svůj život snaží odhalit tajemství smrti a uzavřel smlouvu s ďáblem.)

Stařena přistoupí ke stolu a položí vak na stůl nalevo od alchymisty. Ten jej vezme do rukou a se smíchem se mu obdivuje a zvedá jej nad hlavou. Pak jej položí na stůl, rozlomí pečeti a rozváže jej; měšec se rozevře jako plátno a uprostřed leží zářící mechanické lidské srdce. Alchymista jej s posvátnou úctou uchopí do dlaní, sleze ze stoličky a odchází do potměšlé zadní části místnosti. Stařena vezme se stolu otevřenou knihu a následuje ho. Alchymista se zastaví před velkým přístrojem (něco jako perpetuum-mobile), pod ním na vysokém stole leží něco jako lidská postava posešovaná z různých částí těl člověka a zvířete. Ta věc na stole je oblečena do podivného koženého obleku s hadičkami a okovy na ruku, nohu, kolem krku a několik jich má i kolem pasu; v hrudi má otvor.

Starý alchymista vystoupá po dřevěných schůdkách nahoru a stařena mu podá knihu.

Ten ji otevře, mechanické srdce pak uchopí do obou rukou, zvedne nad hlavu a začne mumlat podivná zaklínadla. Venku se mezitím strhne bouře. Alchymista vloží srdce do díry v hrudi té věci; vtom popraskají všechny baňky a křivule; stařena začne ječet a alchymistu bílé světlo vycházející z té věci na stole odhodí jako tlaková vlna na druhou stranu ke dveřím místnosti.

Ta věc se vznese do vzduchu, okovy praskají a oblek se trhá; z jejího těla vy létávají blesky a světelní krkavci.

Stařena omdlévá děsem; alchymista se bláznivě chechtá ...

Světlo pohasne a na stole leží mladá bělounká dívka a bílými dlouhými vlasy. Alchymista se těžce zvedá na nohy a pomalu se přibližuje k dívce. Ta otevírá pomalu oči – září jí modře – a v nich se odráží alchymistova tvář a za ním stojící ďábel, který si pro něj přišel.

3.1.1.1 Změny

Oproti původnímu námětu jsem změnila několik věcí. Postavu rozsvětlovače světel nahradil starý muž v kápi s lampou. Posel z podsvětí nemá podobu ženy, jak bylo původně v plánu, aby nedošlo k záměně s postavou Syrael. Není určeno, zda se jedná o muže či ženu-má duální rysy a obličej j pokryt barvou. Je to odkaz na svět Orientu, kde velcí eunuchové střežily harémy nebo tvořili stráž paláce-z toho plyne symbolika-strážce tajemství. Také může mít souvislost s legendami o mocných čarodějích, kteří žily v Africe egyptskou Jelikož Egypt byl kdysi kolébkou nebo hlavním centrem starověké alchymie a vzdělanosti všeobecně, zakomponovala jsem do vizuální stánky také některé egyptské prvky. Do slavné Alexandrijské knihovny přicházeli badatelé, učenci a filozofové z celého tehdy známého světa.

Poté, co alchymistova služebná obdrží „tajemný balíček“ nesestupuje do podzemí tak, jak bylo původně uvedeno v námětu, ale rozhodla jsem se tuto část vynechat. Uvažovala jsem také o „mystické zahradě“, jakémsi místu mimo čas a prostor, uprostřed níž podzemí sídlí alchymistova laboratoř. Ale měla jsem obavy z toho, aby divák pochopil souvislosti, a to se týká opět mytologie, kdy

různé národy světa uctívali stromy a přírodu všeobecně jako božstva či podstatu magie. Tento odkaz můžeme nalézt např. v germánské mytologii a v bájích severských zemích obecně, pokud hledáme na území Evropy.

Proto, aby nedošlo ke zmatení diváka, který by mohl mít pocit, že mu něco uniká, jsem vysvětlující část o původu stromu dala na začátek před titulky. Součástí děje je v tomto případě také vysvětlení alchymistova původu a jeho posedlostí věděním, kdy byl sveden „jablkem poznání“ a dostal se na zcestí.

Magický strom neplní pouze tu funkci, že naláká hlapce na jablko, ale má význam daleko hlubší. Jedná se o odkaz na kabalistickou mystiku, resp. kabalistický strom života, který znázorňuje stvoření a je obrazem dokonalého člověka Adama Kadmona. Vyobrazuje stvoření jako jednotu Boha na čtyřech základních úrovních tak, jak je vyobrazuje židovská mystika a definuje tím chápání světa a vesmíru.

Syrael měla být původně drobná dívka, ale zobrazila jsem ji spíše jako mladou ženu. Proces „výroby“ umělé bytosti jsem také zkrátila, protože by byl prakticky nerealizovatelný. Dle námětu by bylo třeba vytvořit některé záběry jako 3D animaci, ale nechtěla jsem narušit čistě 2D styl, který jsem si zvolila záměrně.

Konec filmu zůstal otevřený záměrně, jako symbol „pootevřené Pandořiny skříňky“.

3.2 VÝTVARNÉ NÁVRHY A ANIMACE

Při vytváření výtvarných návrhů jsem se nechtěla omezit pouze na jednoduchou kresbu, protože by to nepodtrhlo dramatický podtext příběhu. Navzdory barevnosti, která se zdá nekorespondovat s temným nádechem díla, jsem při jeho tvorbě měla na mysli film od Juraje Herze Panna a netvor. Tato hororová pohádka je jedním, dle mého názoru, nejhodnotnějším dílem české kinematografie, i když se jedná o počín „české nové vlny“. Návrhy jsem dělala nejprve tužkou, stejně jako animační přípravy a animaci samotnou. Jednotlivé fáze pak byly po kontrole překreslovány tenkým černým fixem. Toto bylo skenováno do počítače.

Užívala jsem grafických a animačních počítačových programů:

Adobe Photoshop CS2

Adobe Illustrator

Adobe Premiere Pro.

Aura 2 US

3.2.1 Animační technika

Technika 2D, kterou jsem pracovala na svém filmu, není tak zcela originální technikou, jež užívají velká zahraniční studia. V Čechách se tímto způsobem nepracuje, protože zde neexistuje tato tradice. Proto jsem přistoupila na vizuální kompromis, který mi dovolil se alespoň částečně přiblížit požadovanému výsledku. Vytvořila jsem techniku vrstvení, která je ovšem velmi časově náročná. Předchází samotnému základnímu kolorování. Pracovala jsem hlavně v animačním programu Aura, který mi pro tento účel maximálně vyhovoval. Počítačovému finálnímu zpracování předcházela samotná animace, která probíhala tradičním způsobem, tedy nejprve tužkou na papíře, který byl přichycen animačními kolíky na prosvětlovacím stole, poté byly jednotlivé fáze překresleny černým fixem (dříve se pracovala s tuší a redisovým perem) a naskenovány do počítače. V programu Aura se fáze dále čistily a klíčovaly, abychom

se dostala na potřebnou základní podobu animace, se kterou jsem dále pracovala.



Obr. č. 19 *Animační proces – jedna z vrstev – ukázka*



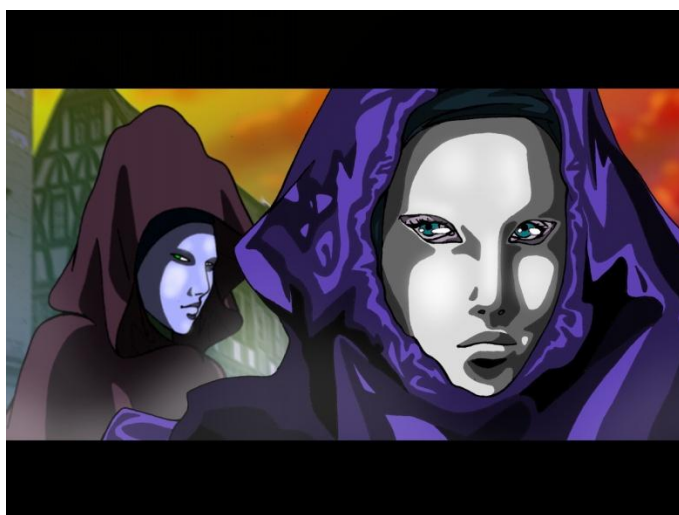
Obr. č. 20 *Animační proces – jedna z vrstev – ukázka*



Obr. č. 21 *Animační proces – jedna z vrstev – ukázka*



Obr. č. 22 *Animační proces – jedna z vrstev – ukázka*



Obr. č. 23 *Animační proces – výsledek – ukázka*

3.2.2 Skicy postav a návrhy pozadí

Většina pozadí je zhotovena mnou ručně. Pracovala jsem buď pouze s černým fixem, nebo se jedná také o kresbu redisovým perem a tuší, ale tento proces je náročnější jak časově, tak na plochu papíru (minimálně A3). Vizualizaci postav jsem tvořila sama, u některých jsem se inspirovala moderní fotografií fotografů jako např. Steven Meisel nebo Patrik Demarchelier. Zčásti jsem hledala inspiraci u starých mistrů malířství, jakými byli Leonardo da Vinci či Hans Holbein.

3.2.2.1 Obrázky



Obr. č. 24 *Návrh postavy alchymisty*



Obr. č. 25 *Stařec s lampou-detail*



Obr. č. 26 *Stařec s lampou - skica pro animační přípravu*



Obr. č. 27 *Stařena - nepoužitý návrh*



Obr. č. 28 *Stařena - použitý návrh a podklad pro animační přípravu*



Obr. č. 29 *Neznámý člověk na ulici*



Obr. č. 30 *Skica uličky*



Obr. č. 31 *Vlk*



Obr. č. 32 *Syrael-polopostava ze spodu*



Obr. č. 33 Syrael-pohled nahoru-z alchymistovy perspektivy

3.2.2.2 Verze překreslené fixovým perem a tuší



Obr. č. 34 *Stařec s lampou*



Obr. č. 35 *Alchymista-z profilu*



Obr. č. 36 *Vlk-sedící na ulici*



Obr. č. 37 *Vrána*



Obr. č. 38 *Syrael*

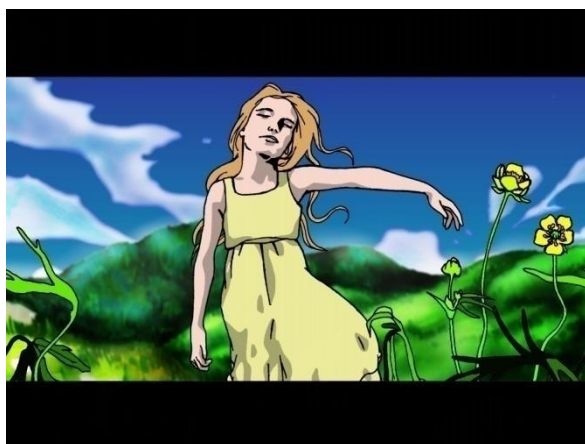


Obr. č. 39 *Dívka*

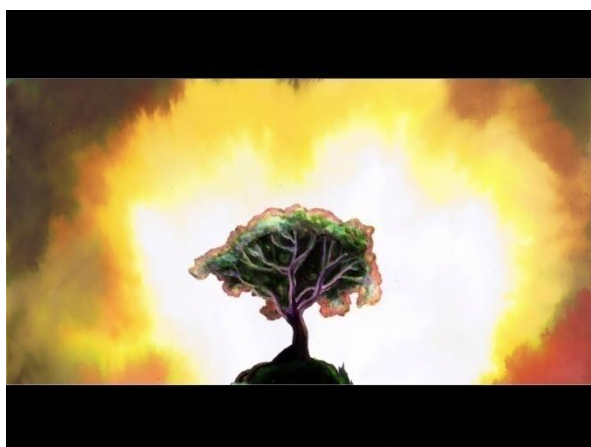


Obr. č. 40 Ulička ve městě - kresba redisovým perem a tuší

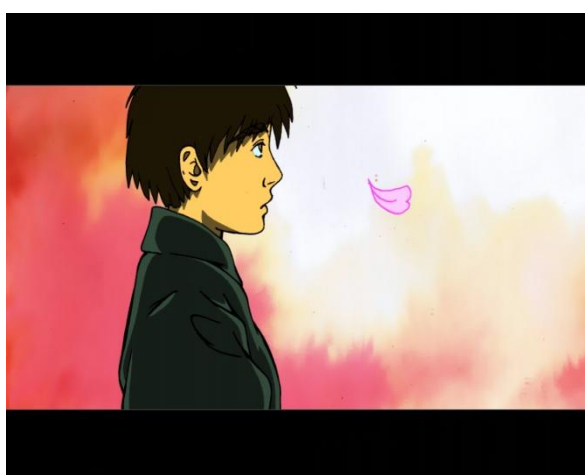
3.2.2.3 Barevný výsledek



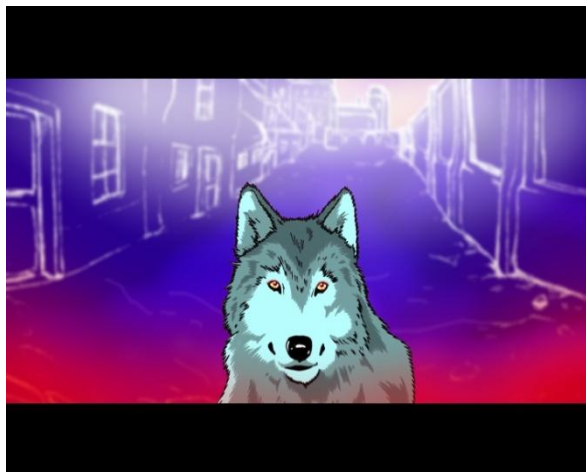
Obr. č. 41 *Dívka na louce*



Obr. č. 42 *Magický strom*



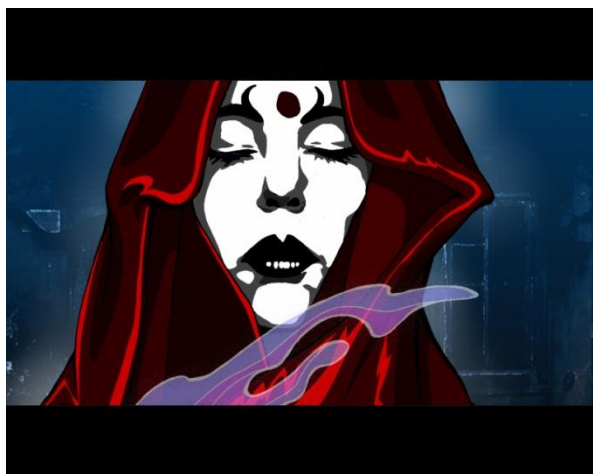
Obr. č. 43 *Chlapec u stromu*



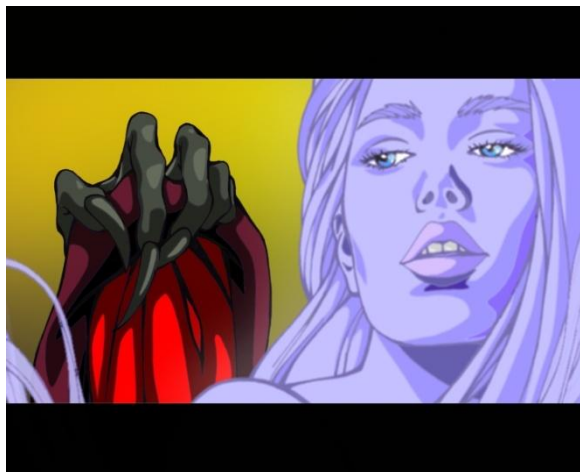
Obr. č. 44 *Vlk-sedí na ulici*



Obr. č. 45 *Stařec s lampou*



Obr. č. 46 *Čaroděj-detail*

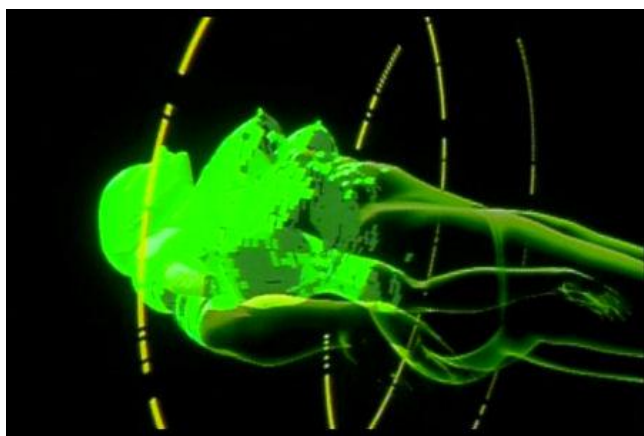
Obr. č. 47 *Syrael-detail*

3.2.3 Titulky

Animovaný film nabízí širokou škálu možností, jak vyřešit titulkovou část projektu. Běžně se setkáváme s titulky jednoduchými, které jsou v souladu se zadáním. Také se čas od času objeví kreslená alternativa, jelikož nepůsobí tak technicky a sterilně jako „počítačové“ písmo. Žádné řešení není špatné, ovšem je třeba vzít v úvahu vizuální podobu filmu a tuto zohlednit. Kreslené úvodní titulky v kombinaci s animovanou sekvencí se objevují také u hraného filmu. Příkladem je film *Jak utopit doktora Mráčka* z roku 1974, kde stvořil vizuální stránku známý český kreslíř a ilustrátor Adolf Born, autor také mnoha animovaných filmů pro děti.

Obr. č. 48 *Adolf Born - „Veselá cesta životem“*

Dalším způsobem jak zpracovat úvodní titulkovou sekvenci je videoklip k hlavní filmové písni. Tento způsob se hojně využívá v japonském animačním průmyslu. Jedním z nejznámějších děl i pro „západního“ diváka byl dvoudílný animovaný epos *Ghost In The Shell* a *Ghost In The Shell 2: Innocence* od světoznámého studia *I.G.*, které má na svém kontě také spolupráci s režisérem Quentinem Tarantinem na jeho filmu *Kill Bill*, nebo řadu animovaných videoklipů.



Obr. č. 49 *Ghost In The Shell*-záběr z úvodní sekvence



Obr. č. 50 *Ghost in the Shell 2: Innocence*-záběr z úvodní sekvence (3D)

V západní animované tvorbě se objevila úvodní sekvence na píseň koprodukčního filmu *Poslední jednorozec* (*The Last Unicorn*, USA/VB/Japonsko, 1982, režie: Jules Bass. Arthur Rankin Jr.), který je přirovnáván svým vizuálním stylem k filmům Hayaa Miyazakiho.

Videoklip byl vytvořen velice citlivě jako odkaz na středověké tapiserie zobrazující jednorožce a jiné mytologické výjevy. Také grafické prvky filmu jsou jasným odkazem na tato díla.



Obr. č. 51 *The Last Unicorn* - scéna z úvodní animace k písni od skupiny America



Obr. č. 52 *Jednorožec* – originální podoba středověké tapiserie

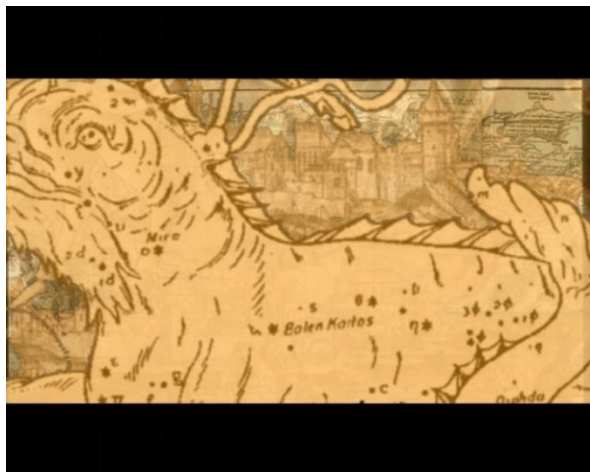
K mému animovanému filmu *Syrael* jsem si vybrala trochu odlišný způsob řešení. Animace sestává z několika poloprůhledných rozanimovaných vrstev. Celkový motiv má mít mystický význam. V pozadí je středověká mapa Jeruzaléma, který je významným mystickým místem a figuruje jako středobod starověké židovské, křesťanské i arabské kultury. Tato náboženství mají společné kořeny a také se intenzivně zaobírají alchymií. Proto jsou další symboly v animaci zvířata z mytologie a prvky z astronomie a astrologie.



Obr. č. 53 *Syrael – titulková animace*



Obr. č. 54 *Syrael – titulková animace*

Obr. č. 55 *Syrael- titulková animace*

3.3 STORYBOARD

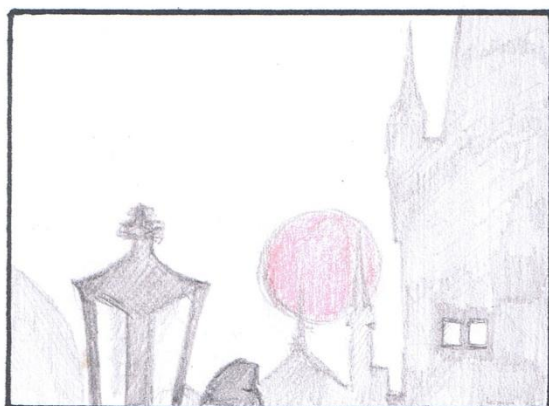
Při vytváření obrazového scénáře došlo k menší odchylce. Vytvořila jsem jej původně tak, aby výsledek byl co nejfantastičtější. Nechala jsem se volně inspirovat filmy Hayaa Miyazakiho, který má příběhy plné bizarních postav a ještě podivnějších dějů, ve kterých se ocitají.

Dějově jsou v příběhu dvě dějové linie. První se odehrává ještě před titulky, je to jakýmsi vodítkem k pozdějšímu hlavnímu ději. Jedná se krátkou animaci, která má ze začátku veselý vstup, ovšem děj se postupně ztemňuje, což odpovídá kletbě, která padla na malého chlapce, resp. postavu alchymisty. Námětově jsem čerpala z různých mytologických příběhů. Strom je zde, jak už jsem uvedla, částečně symbolem života jak tomu učí kabalistická mystika, dle křesťanské tradice byl stromem poznání, když lidé podleli pokušení a chtěli se rovnat Bohu. Tady je symbol jablka, které chlapec láká k utržení. Celkově je to vyobrazením nějaké magické „bytosti“, která má podobu stromu. Chlapec propadne touze po něčem nadpozemském a tím je navždy připoután ke stromu, který z něj čerpá energii tím více, čím více chlapec- alchymista pracuje. Prostřednictvím člověka získává moc, proto alchymista touží po stvoření umělé bytosti, tedy něčeho, co by zprostředkovalo stromu svobodu a moc.

Storyboard zde se poněkud liší. Po dokončení jsem některé záběry vypustila a některé scény zkrátila úplně.

Proces tvoření Syrael ve storyboardu není, jelikož se jedná pouze o přeměnu hmoty a film končí po dokončení tohoto procesu a závěr zůstává otevřený.

Děj alchymistické laboratoře a její vizuální ztvárnění navazuje na děj před titulky, kdy malý chlapec přijde ke stromu. Časový posun lze poznat z vypo-
dobnění stromu jako „parazita“, který prorostl vše kolem. Alchymista po do-
končení Syrael umírá, resp. svůj úkol splnil, proto už není potřebný. Příběh
stromu v se zde nevyobrazuje, zůstává nevyřčen.



Záběry 1-4:

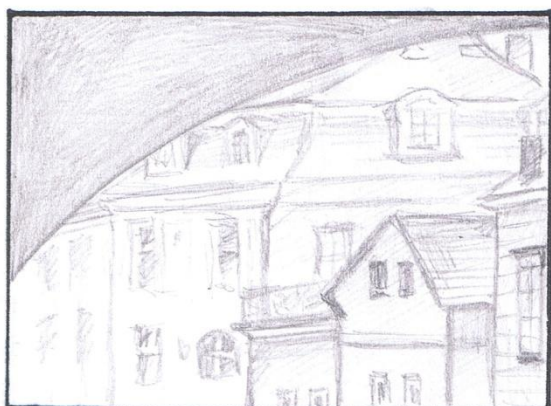
Praha-západ slunce.



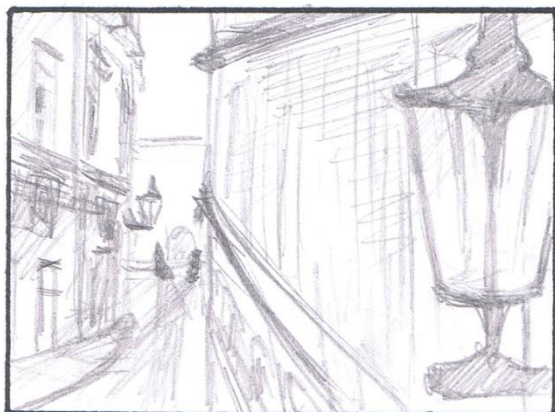
Karlův most



Poslední chodci na Karlově mostě se ztrácejí.

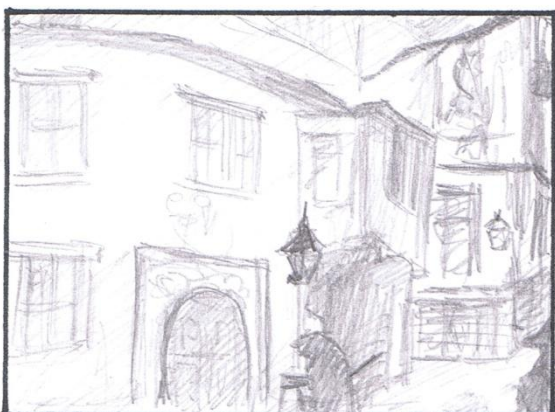


Záběr na město a jeho temné uličky v podvečer.

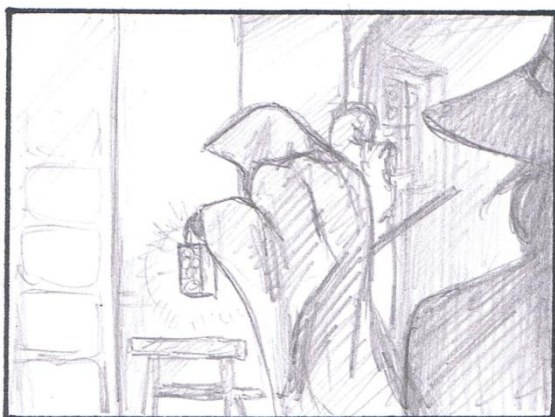


Záběry 5-8:

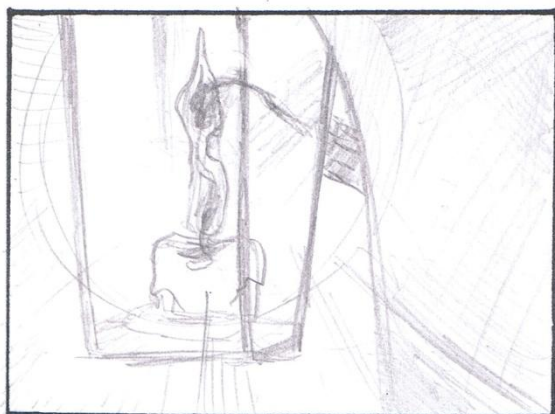
Ulička...



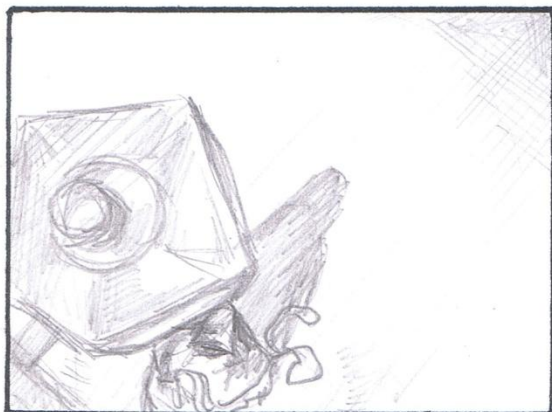
Rozsvětlovač světel stojí pod lampou...



Rozsvětlovač se chystá rozsvítit lampu..Kolem projde neznámý chodec...



Lucerna s ohněm...

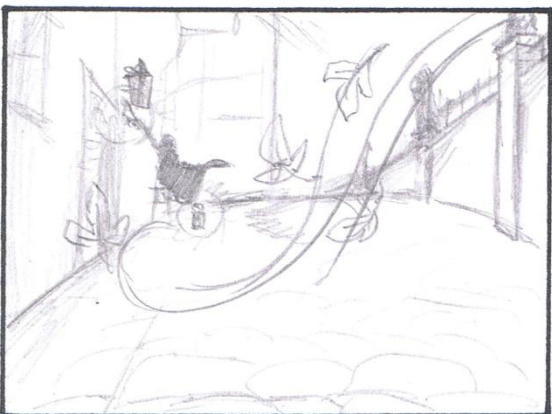


Záběry 9-12:

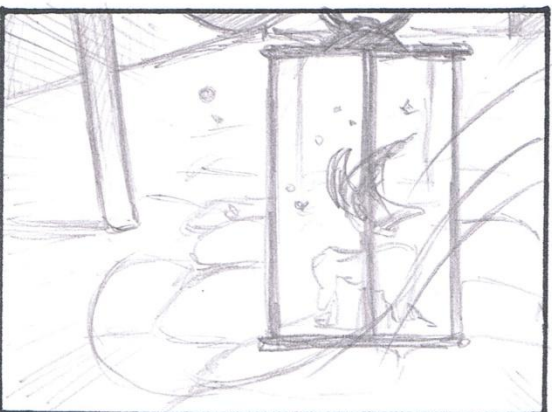
Lampa se shora...



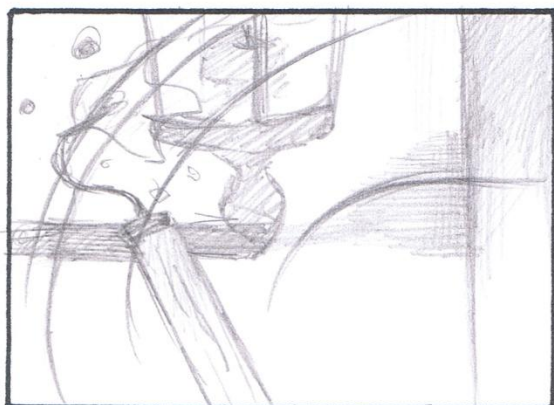
Rosvětlovač se snaží dosáhnout na lampu a rozsvítit ji...



Zvedne se vítr a rozvíří listí v uličce...

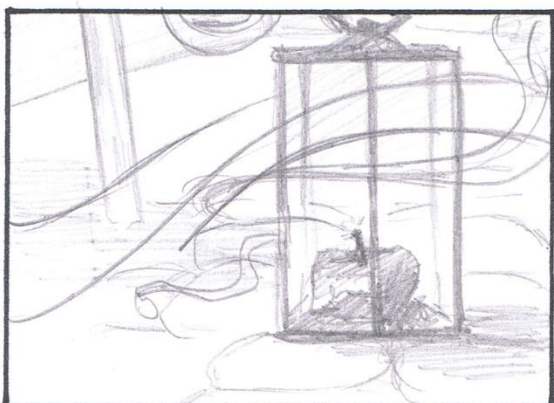


Světlo v lucerně se více rozhoří pod náporem větru.



Záběry 13-16:

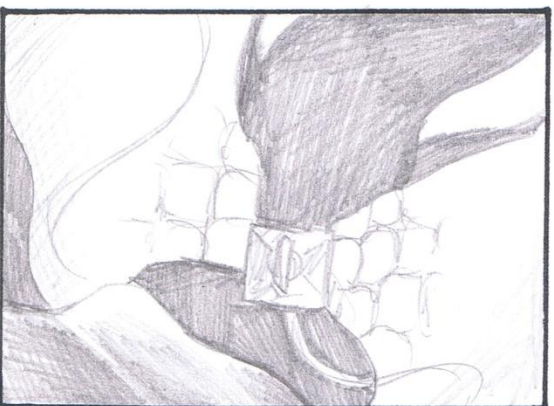
Těsně před rozsvícením
lampy oheň zhasne...



Oheň zhasne i v lucerně na
zemi...



Rozsvětlovač se lekne...

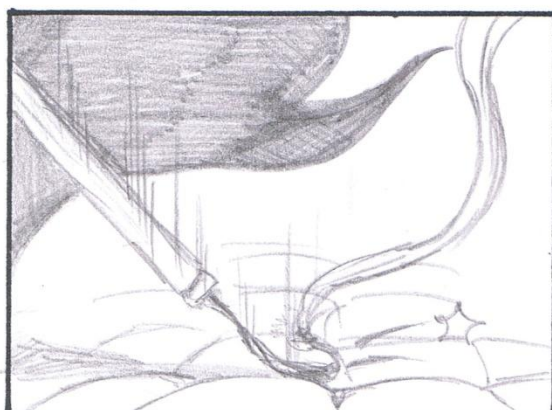


Stíny se začínají proměňo-
vat v něco nepřírozeného...

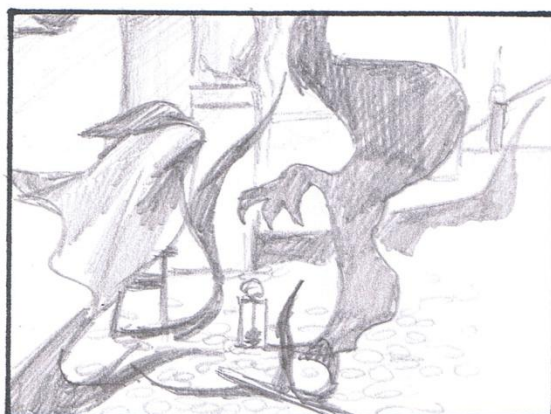


Záběry 17-20:

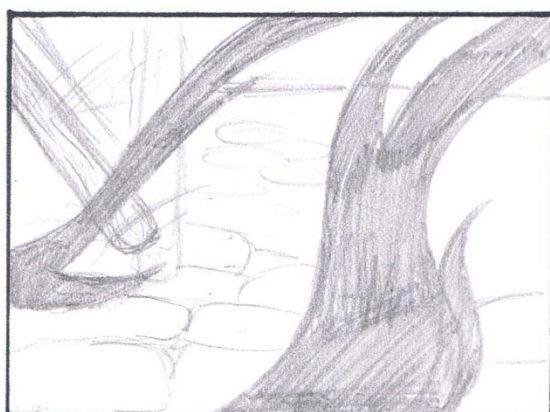
Rozsvětlovač se vyděsí...



Hůl na rozsvěcování mu
spadne na zem...



Stíny krouží a snaží se jej
udolat...



Stolička se rozviklá...

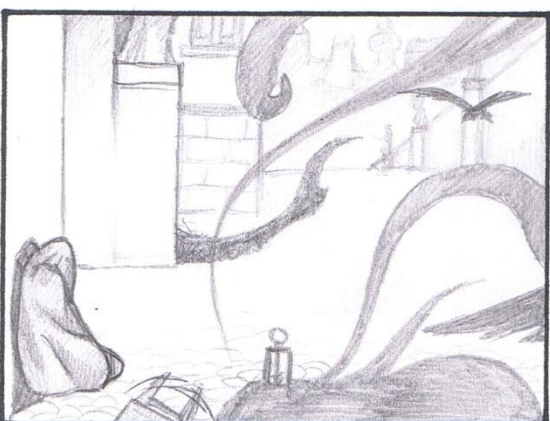


Záběry 21-24:

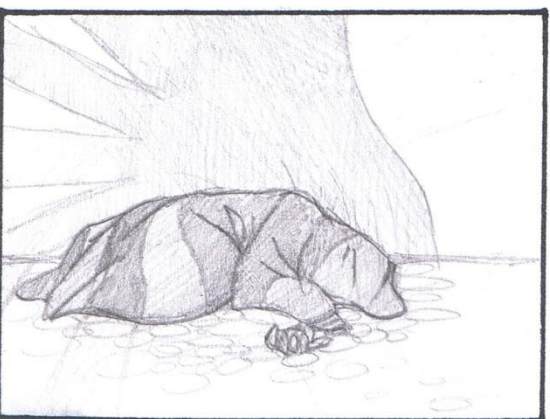
Rozsvětlovač padá...



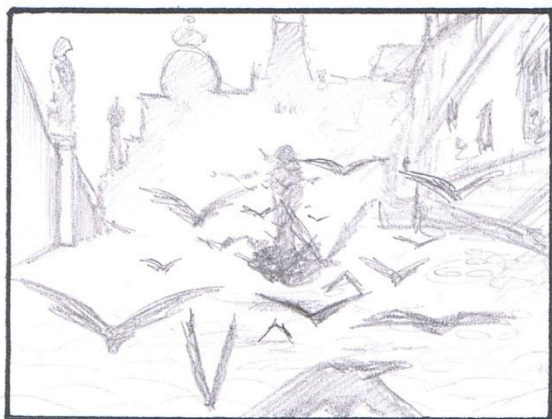
Dopadne na zem a částěčně
na zeď domu...



Stíny se zvednou...uličkou
prolétá hejno havranů...

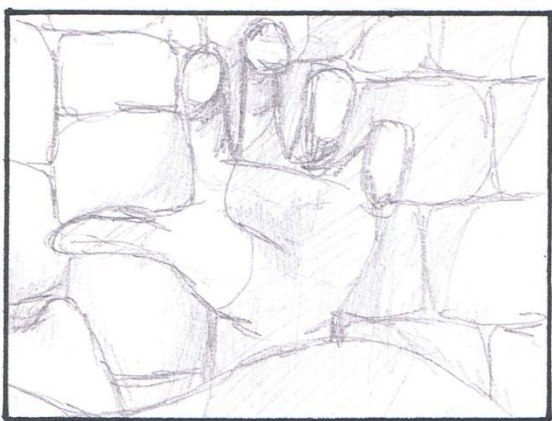


Rozsvětlovač leží bezvládně
na zemi...stíny krkavců
na zdi...



Záběry 25-28:

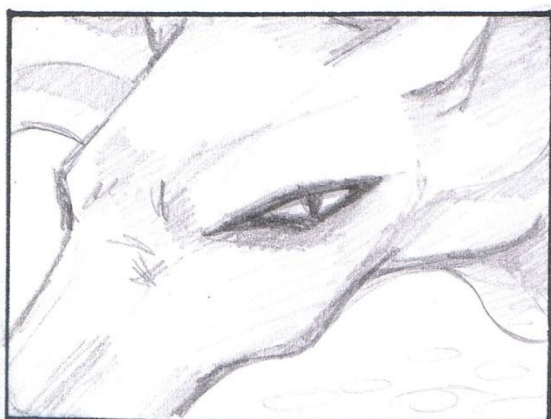
Z přítmi uličky se vynoří postava v kápi, obklopená hejnem krkavců-postava se vznáší nad zemí.



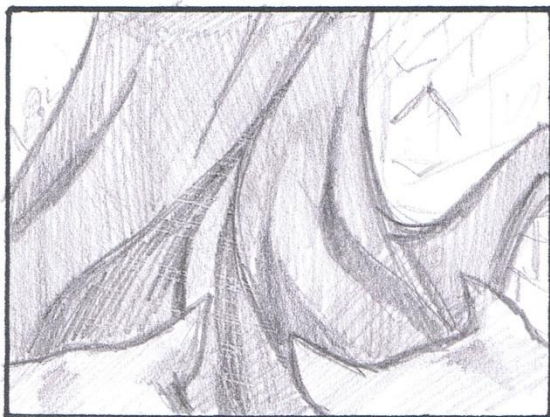
Bezvláná ruka rozsvětlovače...



Průhledné hlavy vlků, které tvoří „nohy“ postavy v kápi, prolétají vzduchem kolem...

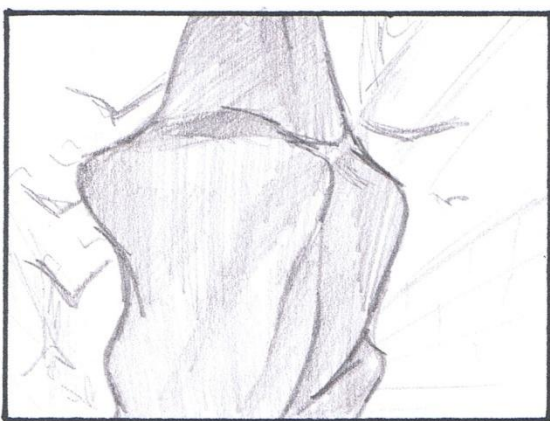


Detail hlavy vlka.

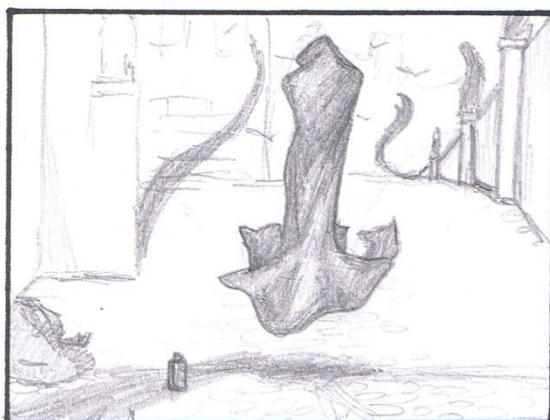


Záběry 29-32:

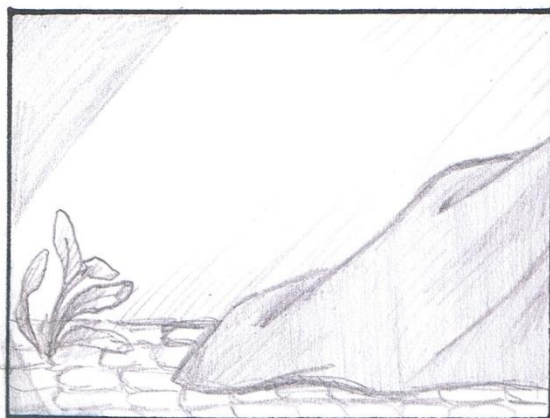
Postava v kápi-dolní část.



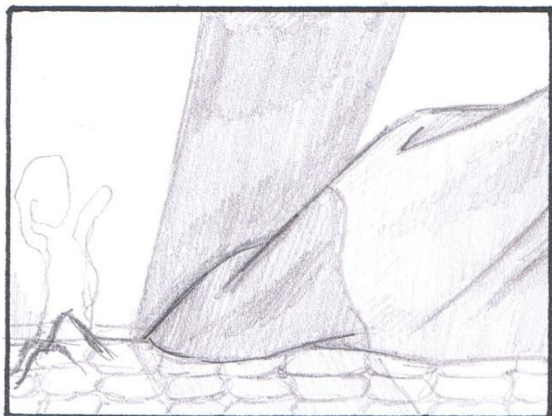
Postav v kápi-horní část.



Postava propluje vzduchem
kolem rozsvětlovače.

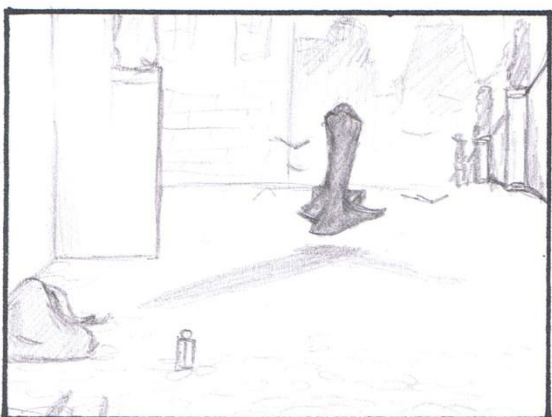


Stín přeběhne po bezvládné
postavě na zemi...

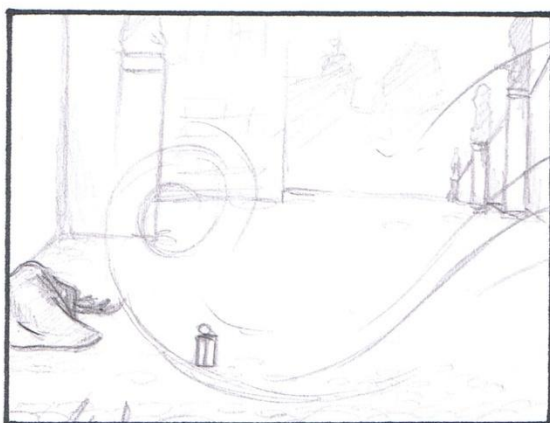


Záběry 33-36:

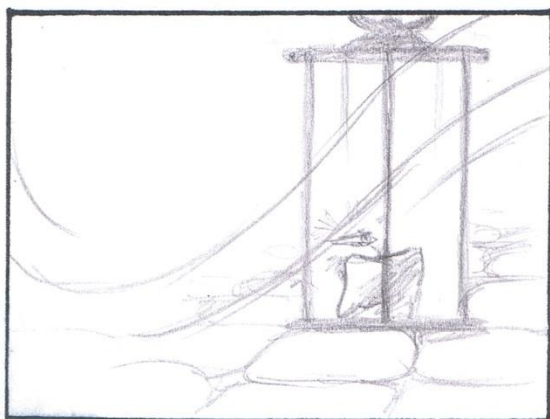
Rostlinka zasažená stínem umírá.



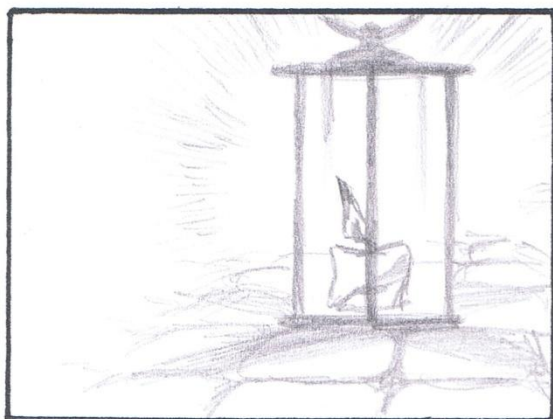
Postava pomalu mizí...



Vítr v uličce; klid.

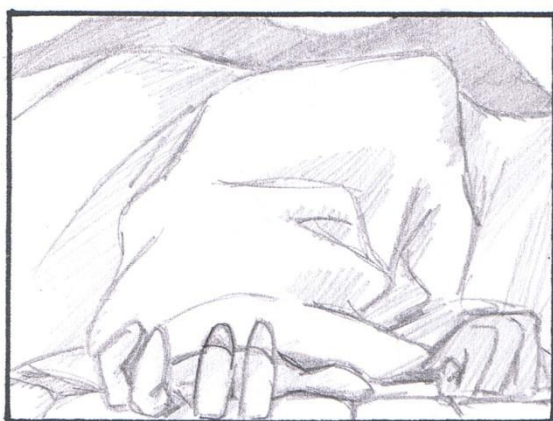


Světlo v lucerně se opět rozhoří...

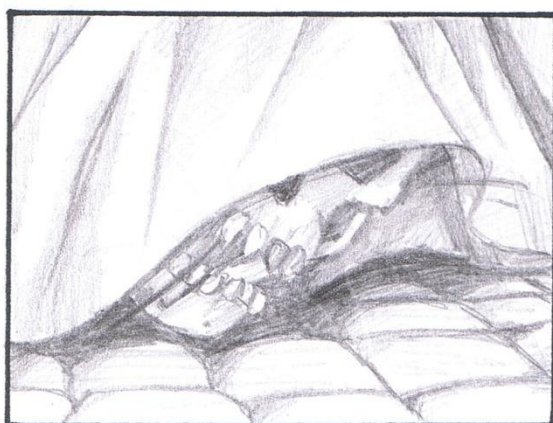


Záběry 37-40:

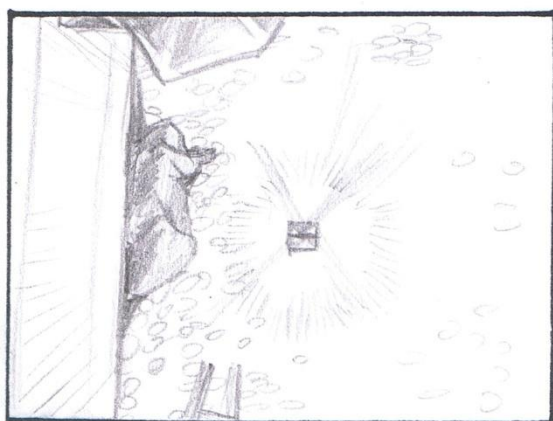
Světlo svítí.



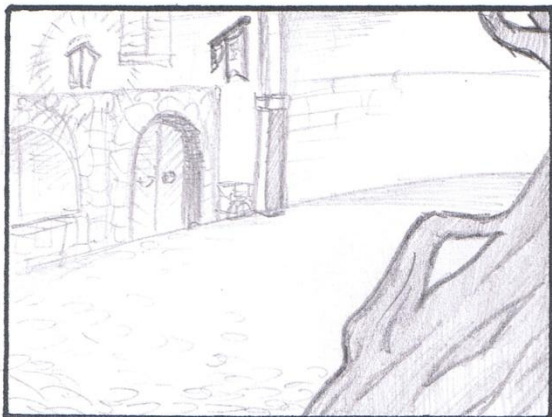
Rozsvětlovač dál bezvládně
leží na zemi.



Je mrtvý-jenom z pod pláště
tě „vykukuje“ lebka.

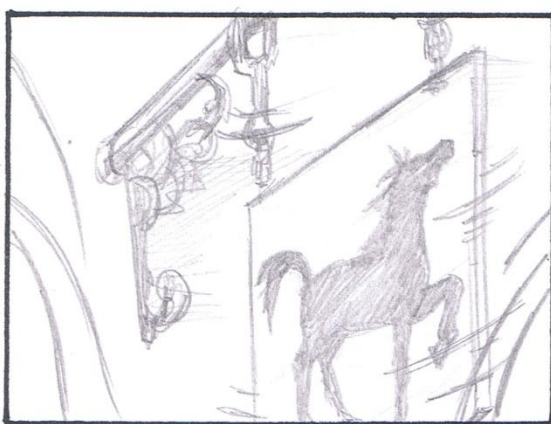


Záběr celé scény se shora.



Záběry 41-44:

Jiná ulička...



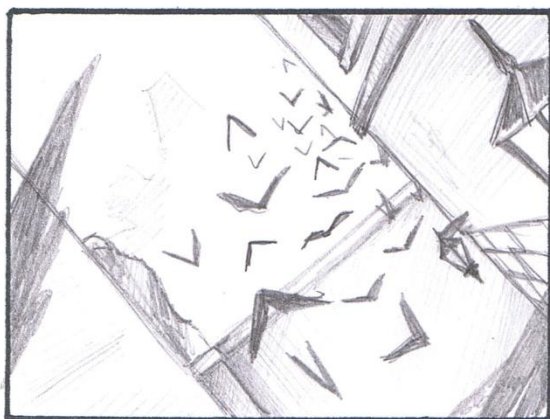
Vítr si pohrává s vývěsní tabulí na domě.



Hejno krkavců prolétá uličkou-záběr se shora před větve stromů.

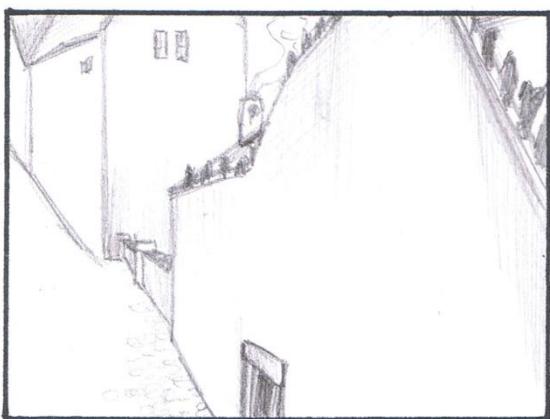


Krkavci a stíny prolétají uličkami.



Záběry 45-48:

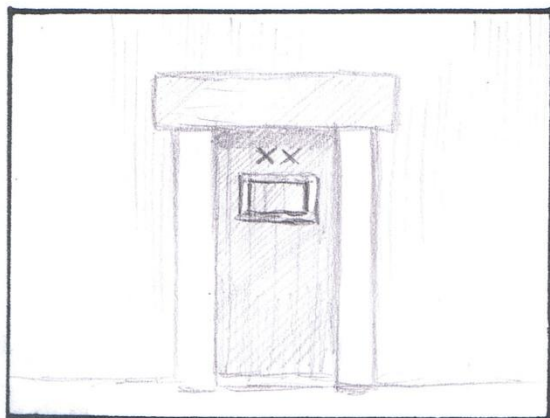
Krkavci mezi domy.



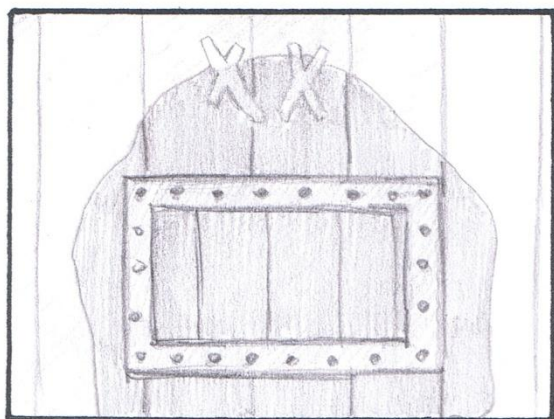
Nový záběr-krkavci sedí na domě v jedné z uliček.



Detail.

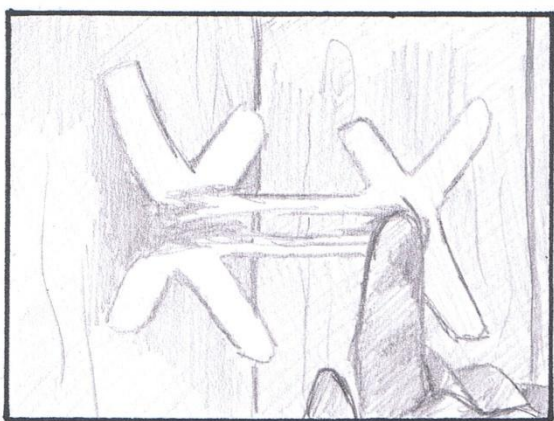


Dveře domu-jsou označené.

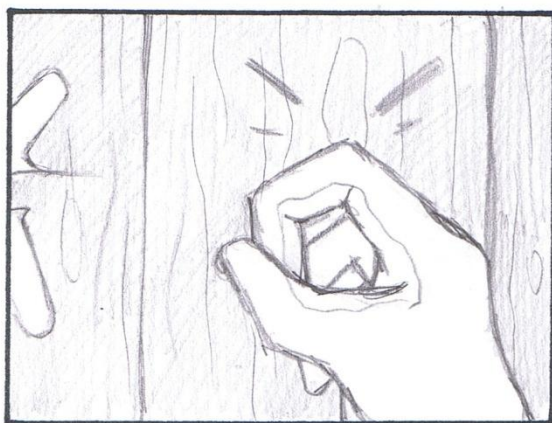


Záběry 49-52:

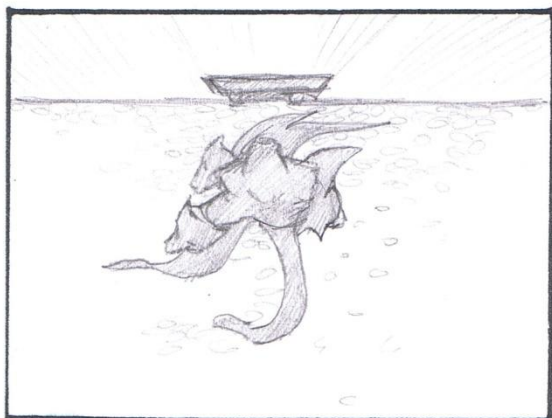
Stín postavy na dveřích.



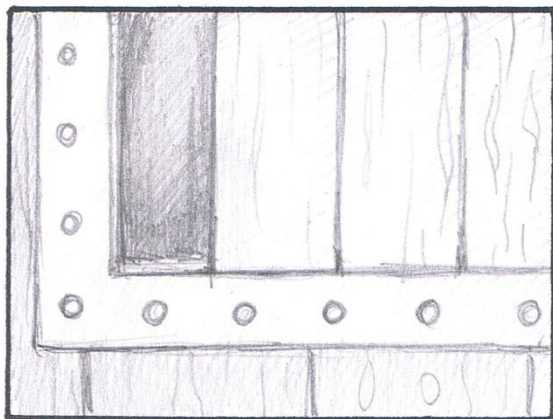
Ruka smaže značku...



...a zaklepe na dveře.



Pohled se shora.

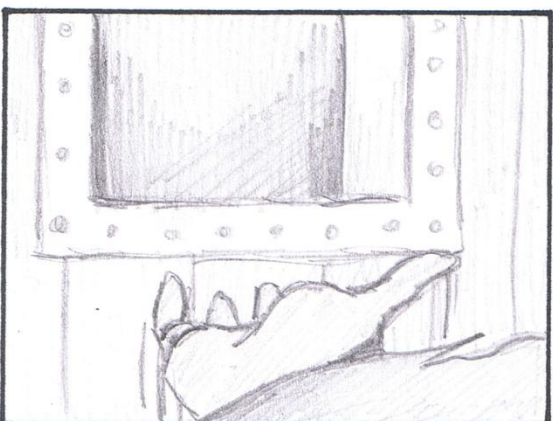


Záběry 53-56:

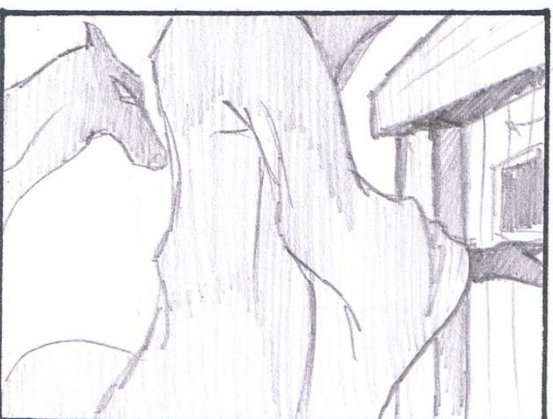
Malá dvířka ve dveřích se pootevřou.



Subjektivní pohled zevnitř domu.



Ruka postavy v kápi se natáhne k okýnku.

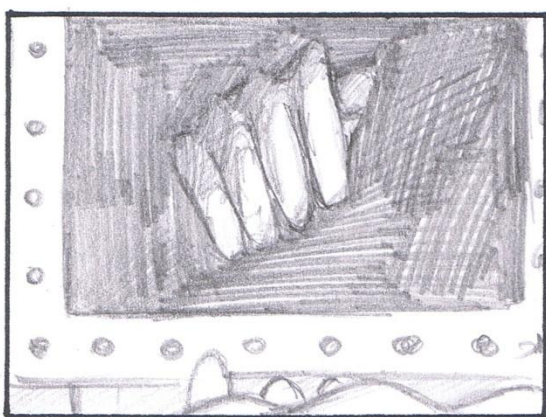


Pohled z boku.

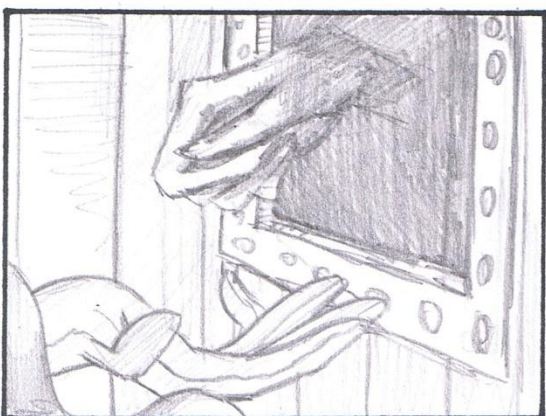


Záběr 57-60:

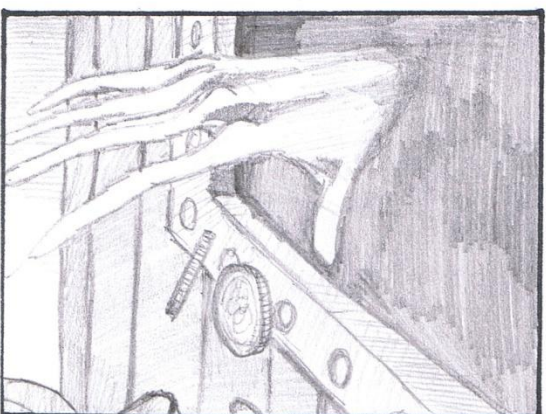
Ruka-detail



Ze dvířek se vynoří druhá
ruka-čelní pohled.



Pohled z boku.



Ruka vhodí do rozevřené
dlaně zlaté mince.



Záběry 61-64:

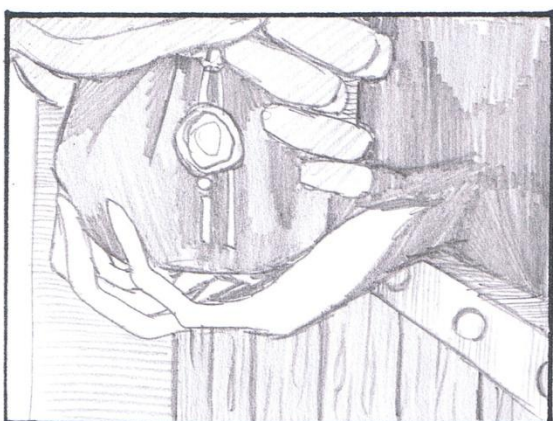
Mince dopadnou do dlaně..



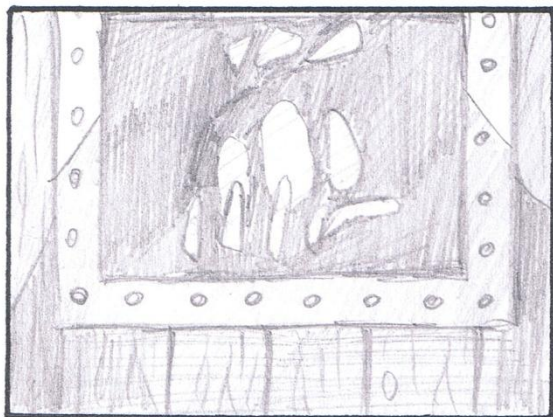
...ruka se zavře.



Druhá ruka předá balíček.

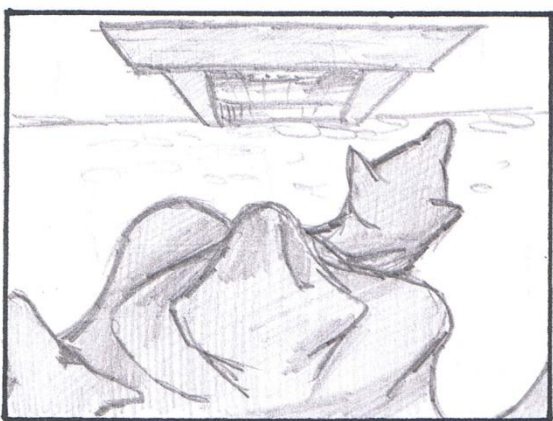


A postava v domě jej přijme.

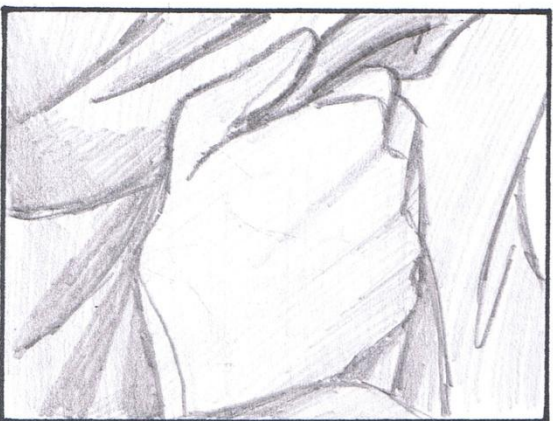


Záběry 65-68:

Ruka se vnoří do tmy.



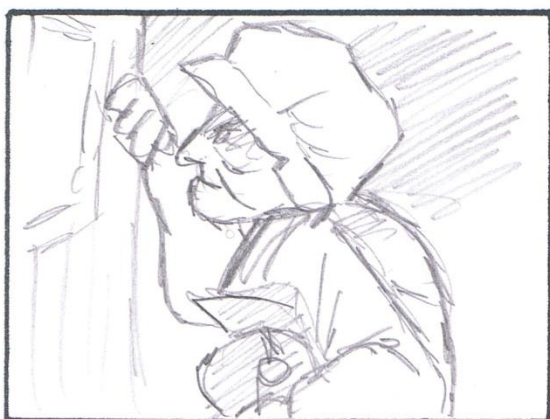
Pohled na scénu se shora.



Postava v kápi se začíná přeměňovat...



...po přeměně zmizí.

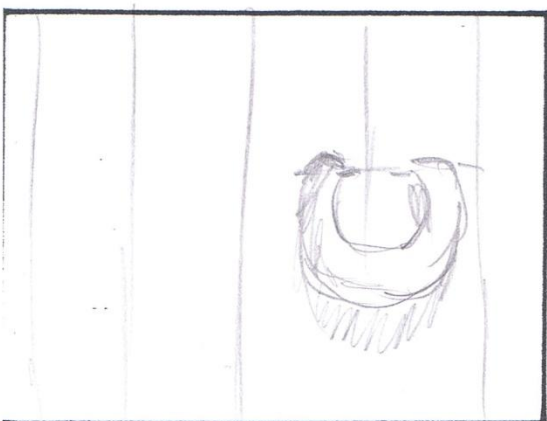


Záběry 69-72:

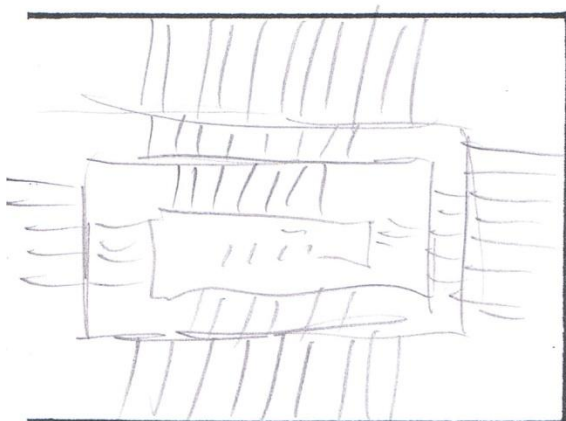
Stařena v domě (balíček má v ruce) dovře dvířka a otočí se do místnosti.



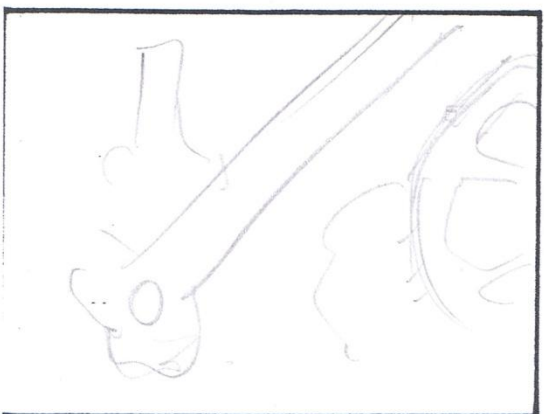
Vzadu v místnosti jsou dveře...pohled přes hlavu stařeny.



Detail dveří.



Horní pohled na starodávné dřevěné schodiště vedoucí do podzemí.

**Záběry 73-76:**

Tajemný les; stromy se rozestupují; vzadu prochází stařena s balíčkem.

Uprostřed lesa je obrovský starodávný strom, má prorostlé kořeny skrze kopec, na kterém stojí.

Švenk po různých přístrojích a vynálezech; alchymistické nářadí. Prolínání různých detailů.

Alchymista se chystá na alchymistický proces stvoření Syrael. Stařena mu předá balíček od posla.

ZÁVĚR

Při této práci jsem si chtěla zejm. vyzkoušet techniku vrstvení. Celkově jsem s filmem spokojená, i když náročná technika zapříčinila to, že jsem nestihla dokončit některé scény dle scénáře tak, jak jsem si představovala. Ovšem dokonalosti dle představ nelze dosáhnout nikdy tak úplně.

Nemohu říci, jestli mě bavila více praktická část, nebo část teoretická. Při hledání informací, studia materiálů a řešerši jsem vstřebala spoustu zajímavých informací, které ani nebylo možno ve filmu využít z praktického hlediska, neboť některé abstraktní věci, nebo historické souvislosti se jenom těžce vizuálně interpretují divákovi. Praktická část práce mi přinesla nové zkušenosti zejm. v oblasti vizuálního zpracování určité látky a také její následné řešení. Dále jsem se naučila různé animační postupy při počítačovém zpracování projektu. Jelikož jsem se zaměřila na téměř úplné řemeslné zpracování, tak mám konkrétní představu, jak vypadá výroba animovaného filmu ve velkých produkčních společnostech a také jak je náročná.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] MARSHALL, Peter. *Kámen Mudrců: Výprava za tajemstvími alchymie*. 1. vyd. Praha: BB/art s.r.o., 2004. 458 s. ISBN 80-7341-246-2
- [2] SEDLÁKOVÁ, Radomíra. *Prague interiors*. 1. vyd. Praha: Slovart, 2001. 98 s. ISBN 80-7209-350-9
- [3] BOTTÉRO, Jean. *Nejstarší náboženství Mezopotámie*, 1. vyd. Praha: Academia, 2005. 288 s. ISBN 80-200-1348-2
- [4] JANÁČEK, Josef. *Rudolf II. a jeho doba*, 1. vyd. Praha: Nakladatelství Svoboda, 1987. 574 s. 25-052-87
- [5] RYBÁR, Ctibor. *Jewish Prague-notes on history and culture*, 1. vyd. Praha: TV SPEKTRUM ve spolupráci s AKROPOLIS Publishers, 1991. 304 s. ISBN 80-85334-06-2
- [6] ZOLLNER, Franz. *LEONARDO da Vinci*, 1. vyd. Koln/Praha: TASCHEN/Slovart, 2004. 96 s. ISBN 80-7209-517-X
- [7] ZIMA, V. Petr. *Literární estetika*, 2. vyd. Olomouc: Votobia, 1998. 448 s. ISBN 80-7198-329-2
- [8] TOMEK, V.V. *Pražské židovské pověsti a legendy*, Volvox Globator, 2007. ISBN 978-80-7207-635-2
- [9] IRWIN, Robert. *Alhambra*, BB/art 2004, ISBN 80-7341-341-8
- [10] ŠEVČÍK, Oldřich. *Architektura-historie-umění, Kulturně-civilizační vývoj v Evropě od antiky do počátku 19. století*, GRADA Publishing a.s. 2002, ISBN 80-247-0345-9
- [11] BARRUCAND, Marianne. BEDNORZ, Achim. *Moorish Architecture in Andalusia*, TASCHEN GmbH 2002, ISBN 3-8228-2116-0
- [12] MURPHY, F. Robert. *Úvod do kulturní a sociální antropologie*, Sociologické nakladatelství (SLON) 2004, ISBN 80-86429-25-3
- [13] RICKETTS, Melissa. *RENESSANCE, Mistři světového malířství*, REBO Productions, 2005, ISBN 80-7234-429-3

- [14] Denis McQuail, *Úvod do teorie masové komunikace*, Portál 1999,
ISBN 80-7178-714-0

SEZNAM OBRÁZKŮ

<i>Obr. č. 1. Nejstarší pohled na Prahu, anonymní autor, 1543</i>	13
<i>Obr. č. 2 Jan Willenberg, Pražský hrad a Hradčany, 1601.....</i>	13
<i>Obr. č. 3 Stará židovská Praha.....</i>	16
<i>Obr. č. 4 Plán Židovského města (ghetto po požáru roku 1689) se synagogami</i>	17
<i>Obr. č. 5 Samuel Globitz z Bučina, plán Židovského města a okolí, pol. 17. Stol.....</i>	17
<i>Obr. č. 6 Joseph Daniel Huber, Skica Starého Židovského města s hřnicemi a rozšířené Židovské město, perokresba, 1769</i>	18
<i>Obr. č. 7 Židovské město na dobových fotografiích před „asanací“</i>	19
<i>Obr. č. 8 Alchymista, Bruegel</i>	20
<i>Obr. č. 9 Rabbi Low vytvářející golema</i>	21
<i>Obr. č. 10 Ukiyo-e, „obrázky plynoucího světa“</i>	23
<i>Obr. č. 11 Ukázka z comicsu Astro Boy od slavného manga tvůrce Osamu Tezuki, který nacházel vizuální inspiraci v dílech Walta Disneyho.</i>	24
<i>Obr. č. 12 Frank Miller – ukázka.....</i>	25
<i>Obr. č. 13 Frank Miller – Sin City</i>	25
<i>Obr. č. 14 I.G. – Kill Bill.....</i>	26
<i>Obr. č. 15 I.G. – Kill Bill.....</i>	26
<i>Obr. č. 16 Hayao Miyazaki – Kiki’s Delivery Service.....</i>	28
<i>Obr. č. 17 Hayao Miyazaki – Princess Mononoke.....</i>	28
<i>Obr. č. 18 Hayao Miyazaki- Spirited Away</i>	28
<i>Obr. č. 19 Animační proces – jedna z vrstev- ukázka</i>	35
<i>Obr. č. 20 Animační proces – jedna z vrstev – ukázka.....</i>	35
<i>Obr. č. 21 Animační proces – jedna z vrstev – ukázka.....</i>	35
<i>Obr. č. 22 Animační proces – jedna z vrstev – ukázka.....</i>	36
<i>Obr. č. 23 Animační proces – výsledek – ukázka.....</i>	36
<i>Obr. č. 24 Návrh postavy alchymisty</i>	37
<i>Obr. č. 25 Stařec s lampou-detail</i>	37
<i>Obr. č. 26 Stařec s lampou - skica pro animační přípravu.....</i>	37
<i>Obr. č. 27 Stařena - nepoužitý návrh</i>	38
<i>Obr. č. 28 Stařena - použitý návrh a podklad pro animační přípravu</i>	38
<i>Obr. č. 29 Neznámý člověk na ulici</i>	38
<i>Obr. č. 30 Skica uličky</i>	39
<i>Obr. č. 31 Vlček.....</i>	39
<i>Obr. č. 32 Syrael-polopostava ze spodu</i>	39
<i>Obr. č. 33 Syrael-pohled nahoru-z alchymistovy perspektivy.....</i>	40
<i>Obr. č. 34 Stařec s lampou</i>	41

<i>Obr. č. 35 Alchymista-z profilu</i>	41
<i>Obr. č. 36 Vlk-sedící na ulici</i>	41
<i>Obr. č. 37 Vrána</i>	42
<i>Obr. č. 38 Syrael</i>	42
<i>Obr. č. 39 Dívka</i>	42
<i>Obr. č. 40 Ulička ve městě - kresba redisovým perem a tuší</i>	43
<i>Obr. č. 41 Dívka na louce</i>	44
<i>Obr. č. 42 Magický strom</i>	44
<i>Obr. č. 43 Chlapec u stromu</i>	44
<i>Obr. č. 44 Vlk-sedí na ulici</i>	45
<i>Obr. č. 45 Stařec s lampou</i>	45
<i>Obr. č. 46 Čaroděj-detail</i>	45
<i>Obr. č. 47 Syrael-detail</i>	46
<i>Obr. č. 48 Adolf Born - „Veselá cesta životem“</i>	46
<i>Obr. č. 49 Ghost In The Shell-záběr z úvodní sekvence</i>	47
<i>Obr. č. 50 Ghost in the Shell 2: Innocence-záběr z úvodní sekvence (3D)</i>	47
<i>Obr. č. 51 The Last Unicorn - scéna z úvodní animace k písni od skupiny America</i>	48
<i>Obr. č. 52 Jednorozec – originální podoba středověké tapiserie</i>	48
<i>Obr. č. 53 Syrael – titulková animace</i>	49
<i>Obr. č. 54 Syrael – titulková animace</i>	49
<i>Obr. č. 55 Syrael- titulková animace</i>	50