

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu

Příliš hlučná samota

Renata Pupíková

Bakalářská práce 2007



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Filmová škola Zlín
WWW.FILMSCHOOL.CZ



Prohlašuji, že na teoretické práci jsem pracovala samostatně.

Renata Pupíková

ABSTRAKT

Tato práce popisuje krok za krokem realizaci mého bakalářského animovaného filmu na motivy knihy Bohumila Hrabala „Příliš hlučná samota“, jak jsem ji objevila jako látku pro přemýšlení, jak jsem ji poté promýšlela jako materii pro krátký film, který má ambici skrze vizuální symboliku také něco vážnějšího říct, a jak jsem se nakonec s tímto úkolem (ne)vypořádala. Vyváženě se v této práci zabývám jak psychologickou stránkou věci (pocity a emoce, které mě ovlivňovaly v hledání přístupu k pojetí látky), tak stránkou technickou (animace je činnost pohříchu manuální a systematická). Bohatý Hrabalův jazyk plný metafor a kulturně historických odkazů a literárních kódů je sám o sobě už natolik barvitý, že snažit se ho vystihnout stručnou obrazovou freskou (jak jsem si dala za cíl), bylo nápadem značně odvážným. Předkládaná práce tedy nastiňuje také „zápas“ začínajícího tvůrce s kamenným klasikem.

ABSTRACT

This thesis describes step by step the manufacturing of my bachelor animated film based on the story of the book of Bohumil Hrabal “Příliš hlučná samota“ (“Too loud a solitude”). It describes how I discovered, thought about and considered the material for the short film, which has ambitions to say something serious through visual symbolism, and how I finally dealt (or didn't deal) with this task. In this thesis, I seriously focused on the psychological part of the matter (feelings and emotions which influenced me when searching for the approach to the material), as well as the technical matter (animation is very manual and systematic activity). The rich Hrabal's language full of metaphors and cultural-historical references and literature codes is so colorful by itself that to try to express it using a brief picture (as I attempted to do), was a very brave idea. Therefore, the submitted work also pictures the “battle” of a newborn artist with a classic art.

OBSAH

Úvod.....	1
Toto je záznam jednoho bizarního dne, 13. září.....	1
Proč jsem se rozhodla vzít si za předlohu Hrabalovu povídku Příliš hlučná samota.....	3
Obrazové metafory.....	4
Jak jsem psala storyboard, scénář a texty.....	8
Oblíbený přístup filmu; mainstream.....	9
Na škole není prostor pro.....	10
Můj ideál.....	11
Realizace výtvarných návrhů.....	12
Dílna.....	14
Výtvarno a animace.....	16
Charaktery postav.....	18
Postprodukce.....	20
Hudba a ruchy.....	21
Shrnutí.....	21
Použitá literatura.....	22

Nikdy jsem nepsala delší souvislý text, který asi mému rozbíhavému myšlení nevyhovuje. Taky mám tu neblahou vlastnost, snažit se vyjadřovat jasně a stručně. Proto zřejmě nebude souvislý ani tento text, že jsem musela do něj dodatečně zasahovat, abych naplnila normu dvaceti stran.

Pro začátek popíšu náladu, kterou jsem měla na začátku školního roku, neboť právě z nálady vyplynula mnohá moje rozhodnutí.

Toto je záznam jednoho bizarního dne, 13. září.

Zlín, hospoda U pštrosa.

Sedíme ve smradlavé malé místnosti za barem. Všichni čtyři máme kocovinu po včerejšku. Právě skončil zápis. Dvojnásobná byrokracie. Na papíře i ve virtuální internetové podobě. Moje schopnosti jsou v ten den převáděny do číslic a znaků. Nad úředním lejtrem se cítím zbytečně. Údaje spolu nesouhlasí.

Podzimní večer z okénka autobusu. Temně zelené stromy na obzoru střídají siluety průmyslových komínů. Obloha za nimi přechází od kouřově modré přes průsvitně žlutou k atomově červené. Kdyby Zlín nebyl tak hnusné město, bylo by to krásné.

Pštros:

Z bedýnek zavěšených u stropu hraje hudba. Technický mix pravidelných basových úderů a škrábání po různých površích.

Bobáň viditelně propadá depresi. Kouká do zdi pár metrů před sebou.

Tomáš si zkouší zapamatovat objednávku a odchází k baru.

Hudba tluče do bolavých dutých hlav smrtící virtuozitou techna.

Uherské Hradiště, hospoda Na křižovatce.

Hloupé dialogy a špatní herci. Z televize obtěžuje nasládlá melodie na první pohled stupidního českého seriálu pro důchodce a matky v domácnosti. Za přepážkou někdo vyhrává na automatech, slyším vhazování mincí a triumfující fanfáry.

Různými způsoby může být člověk šťastný. Nedá se ale u toho myslet.

Přibyl tu jukebox s umně vysoustruhovanými dřevěnými sloupky a stolní fotbal. Prázdné stoly to nezaplnilo. Šťastní a noví lidé sem nepřicházejí. Štamgast u dveří, za kterým už léta

chodí smrt, je se mnou jeden z mála hostů hospody. Čekám na poslední autobus, který odjíždí za dvě hodiny. Táta právě vypil štamprli v hospodě vesnické, osm kilometrů odsud. Řekla jsem mu ať neriskuje řidičák. Ochotně zavěsil. Mlátím prázdnou slámu místo psaní, jednotvárný hluk jak žába na prameni sedí v mé hlavě. Po cestě sem jsem otevřenými dveřmi baru viděla obličej holky, obličej rádiové kultury. Začal hrát jukebox. Kdybych neměla kocovinu, dostala bych migrénu.

Hospodská: „Stará koza, měla si to udělat sama. To je lepší než od chlapa... Však nemám čas ty kůzle.. Červený jsou za třicetsedum...“

Pštros:

Síňna popisuje nejhnusnější místnost, jakou kdy viděl.

„Byl to záchod a ani neměl dveře. Vevnitř byly desky a uprostřed díra. Bylo to až povrch a ty desky celé upatlané od toho. A zdi taky. Hovna byly všude okolo. Dokonce i po cestě k tomu záchodu.“

Bobáň: „Počkej, to jako dělali ve stoje?“

Síňna: „To jsou ty záchody takový, tam na východě. Jo, já tam byl.“

Každou Síňnovu větu korunují výbuchy společného smíchu. Kocovinově euforického, stupňujícího se.

Přišla Jana, pije vodu ze sklenice. Na její sklínce jsou otištěné rty nějaké různorté slečny. Piju z flašky.

Tomáš: „Já byl v tojtoj budce, byla úplně plná a hovno bylo i na stropě.“

Jana: „Někoho v tom zavřeli a vezli to obráceně.“

Bobáň: „Nebo to takhle vyhodil!“ (Gesto obrácenými dlaněmi vzhůru zesponu nahoru.)

„Já si to teda nepamatuju, když jsem byl malej, byly mi tak tři roky, měl jsem v postýlce medvídka. Já maloval hovnem. Hlavu medvídka- kolečko, oči, ouška, pusu.“ Kreslí prstem do vzduchu. „Máma přišla a cítila smrad, ale nevěděla, co to je a tak do toho škrábala prstem“ Škrábe prstem do vzduchu.

Tomáš: „Ty můžeš rovnou hovnem animovat! Kdo to udělá první, bude king.“

Jana obsáhle rozvíjí získávání materiálu.

Tomáš: „Mně takhle jednou posral holub záda.“

Všichni: Tomáš Holub?

Křižovatka:

Hospodská mi položila na stůl kafe.

Hospodská: Radku, kvůli tobě jsem to vylila“

Soc obryndal lžičku i cukry. Kafe tu dělají pořád stejně. Ženská u stolku pro dva řekla: „Mně je zle.“ Mně je zle taky.

Ženská: „Poslouchej, pojd' sem, kůzle.

Hospodská: „Ještě jsme se nemilovaly a už mně sereš.“

Ženská: „No a ty mně dvakrát.“

Krátím si cestu chůzí k další zastávce, k nadjezdu. Měsíc je nízko nad obzorem, šikmo rozpůlený a oranžový jak Ransdorfova hlava. Přemýšlím, jestli v Čechách, u Sedláčka na chatě vypadá stejně a jestli se taky díváš.

Není to povzbuzující, není to moc vtipné. Utahaný čas, nevděčný a mdlý. Jako špatná výstava, která místo aby inspirovala od tvorby, spíše odrazuje. A do tohoto způsobu času, od kterého utíkám, zapadám znova. Ale tohle byl pokus o autentický přepis dialogů, totiž trénink schopnosti, která se mi snad bude hodit.

J. W. GOETHE: Jedině slunce má právo na své skvrny.

Proč jsem se rozhodla vzít si za předlohu Hrabalovu povídku

Příliš hlučná samota.

Stalo se mi něco, co je v dětství úplně běžné. Knížku jsem přestala vnímat jako vytištěný text, písmena zmizela a před očima mi běžel film pro jednoho diváka.

Sice trhaný, dělený, s pauzami na přemýšlení, ale obrazy mi v mysli vyvstávaly tak jasné, jako když jsem ve dvanácti letech přečetla za dva týdny všechny díly Tolkiena a po celou tu

dobu žila v jiném světě, ze kterého mě máma dokázala vytrhnout jenom opakovaným navštěvováním v pokojíčku a stupňujícím se láteřením.

Když v polovině druháku nastal čas zvolit téma bakalářského filmu, už jsem z dřívějších zkušeností věděla, že (zatím!) nejsem schopná scénář napsat podle vlastního námětu. Protože vůbec neumím odhadnout, jak dlouho mi psaní scénáře bude trvat a jestli mi bude stát za zfilmování. Na začátku druháku se mi tímto způsobem podařilo odvařit celý projekt. Zadání bylo Evropská unie a já jsem chtěla na pozadí mapy vyjádřit stručné dějiny národů, ve kterých by vedly války figurky z národních znaků. Galský kohout proti třeba anglickému jednorožci. Skupinky orlic proti různobarevným lvům, na pozadí mapy. Tak jsem začala studovat dějiny a koupila lexikon vlajek a znaků. Nestihla jsem ale přípravu a tak jsem nakonec točila podle jiného, úplně hloupého námětu.

Nosila jsem v hlavě několik drobných nápadů, ale žádný z nich nemohl sloužit jako námět bakalářské práce, mohla bych je udělat nejvýš jako školní cvičení. Většinou nebyly nosné, spočívaly na gagu, který se vyjádří několika záběry. Tyto gagy nešly spojit v příběh, hrály je různé postavy v různých prostředích. A hlavně chyběla společná myšlenka, která by je jako most spojovala a dávala celku smysl. Ani výtvarně moje představy nebyly jednotné. Rozčarování z předchozího neúspěchu mě přimělo hledat námět jinde než ve své hlavě.

Když mám pracovat s textem, tak ať ten text za něco stojí! Nebudu se zabývat něčím, o čem nejsem přesvědčená, že je to dobré, ani se nemůžu zabývat něčím, co mě neinspiruje a neprovokuje k přemýšlení.

Čtenář si uvědomí stavbu a vnitřní souvislosti textu až když ho sám začne zpracovávat. Čtenář se nechá unášet na vlnách příběhů, kdežto autor zná hloubky i mělčiny motivací, mosty i efekty akcentů slunečních pablesků na hřbetech jednotlivých vlněk...ne nadarmo je překladatel spoluautor, ať už do jiného jazyka, nebo jiné dramatické formy.

A tak se mi jednoho dne dostala do ruky Hrabalova kniha Příliš hlučná samota... a tak jsem četla, podtrhávala, znovu četla, přemýšlela, přepisovala. Skoro 14 dnů mi to trvalo. Chtěla jsem to všechno zhustit, z 60tistránkové povídky vzít podstatu, kombinovat obraz a text, abych to nejpodstatnější vyjádřila a zároveň mohla výtvarně zpracovat

obrazové metafory, které mě tolik provokovaly:

„A já docela v mračnu much jsem zakřičel cosi na pozdrav, tyrkysová cikánka s vykasanou sukni až do pasu ležela na zádech a měla krásné nahé nohy a krásný nahý břich a krásný

chomáč chlupů jí vzlínal jak plamen z podbířsku a jednu paži založenou za šátkem staženým do týlu černých a mastných vlasů a druhou si dávala mocné šluky, tak bezelstně ležela tyrkysová cikánka, zatímco atlasově červená ležela jako pohozený ručník...“ /1/

Znova mě to přirovnání nadchlo.

I když je pravda, že jsem si po napsání první verze scénáře zakázala Příliš hlučnou samotu znovu číst, což jsem udělala opravdu až teď. To proto, aby mě nesváděly půvabné metafory k doslovnému přepisu, protože já, na rozdíl od Hrabala, který vztah a charakter cikánek rozepisuje na mnoho stránek, použiji pouze několik stručných záběrů, ve kterých potřebuji říct:

Dvě cikánky, důvěrné přítelkyně, jednoduché a smyslné, Hant'ovi intelektem vzdálené, ale přitom k němu sociálně tak blízko, že je jim vzájemný vztah založený na občasném setkávání hodnotou v jejich neutěšené existenci. Nebo: Dvě blízké kamarádky cikánky u Hanti ve sklepě, hrají smyslnou hru, na kterou Hant'a nepřistoupí, ale má je rád.

„A tak jsem zmáčený krvavým potem pracoval a celou tu dobu, co ve sklepě byly cikánky, Ježíš a Lao-c´ stáli u koryta mého hydraulického lisu, aby teď, když jsem byl zase sám, a opuštěností byl zaháknutý jen do mechanismu práce a neustále obtékán a bičován provazy masařek, viděl jsem, jak Ježíš je tenisový šampión, který právě vyhrál Wimbledon, zatímco Lao-c´ docela zbědovaný podobal se obchodníkovi, který při bohatých zásobách vypadá, jakoby nic neměl...“ /2/

Tady mě velice mrzí, že Lao-c´ v mém podání vůbec nevypadá jako čínský mistr taoismu ze šestého století před Kristem s dlouhým vousem, jako by vyskočil z porcelánové malby, ale jako buddhista z tibetského kláštera, v oranžovém plášti a s dvěma dlouhými kníry- které vypluly odkudsi z míchanice mých nevzdělaných představ o staré čínské kultuře.

Nemrzí mě to proto, že bylo mým záměrem vnést do filmu stín tao myšlenky o věčném zániku a zrodu s vyvrcholením v podobizně Lao-c´, ale pro Hrabalův a Hant'ův odkaz a obdiv k nim... Což asi teď z filmu správně nevyzní. A kdo zná Hrabala i taoismus, bude vědět, že jsem hloupá husa, kterou neomlouvá, že si to chtěla zjistit, ale nakonec jí nezbyl čas.

Zato Ježíš se povedl. Protože kulturu křesťanské církve znám.

„Ten čas mi přišla zpráva, že umírá moje maminka, přijel jsem domů na kole a že jsem měl žízeň, seběhl jsem do sklepa a vzal z chladné země studený krajáč kyselého mléka, oběma rukama jsem držel ten kamenný hrnec a lačně jsem pil a pil a najednou vidím, jak proti mým

očím plují na hladině dvě oči, ale žízeň byla větší a tak jsem pil dál a ty dvě oči se objevily u mých očí tak nebezpečně blízko jako světla vjíždějící lokomotivy do tunelu za noci, a pak ty oči zmizely a já jsem měl něčeho živého plná ústa a za nožku jsem vytáhl z úst cukající se žábu, odnesl jsem ji na zahrádku a pak jsem se vrátil, abych dopil to mléko docela klidně...“ /3/ Je to moc pěkné a ve filmu málo využitě, řekla bych. Potíž je, že těchto sedm řádků je pro mě tak nabitých, že by mi vystačily na animovaný film, možná i na dost dlouhý film bakalářský.

Emoce, pěkné obrazy, smysl, duch, všechno tam je, úvod, pointa, závěr. Vykládám si to takto: Skrze prožitek smrti blízké osoby si Hant'a nadměru váží života, i života žáby a tak jí zajistí budoucí štěstí na zahrádce. Odmění se jí tím za možnost katarze, která vznikla tím, že si mohl vybrat zda hořkost života – žábu do pusy – přijme, či nepřijme (po takové ráně osudu si přece člověk potřebuje dokázat, že má pořád možnost volby). Vypije žábu, jako přijal smrt maminky. Žábu odnese na zahrádku a vrátí se, aby kyselé mléko vypil do dna. Celé by to byl ale také příběh o člověku, který jel z pohřbu maminky domů, kde s ní žil, a protože měl strašnou žízeň, seběhl do sklepa, kde pil z kamenného hrnce s mlékem, nehledě na to, že v něm byla žába. Žábu si vytáhl s pusy a pustil ji na zahrádce, pak se vrátil do sklepa a mléko tam dopil. Takže nakonec by to byl jen jednoduchý příběh a tyhle moje divné výklady, které jsem psala výše, by mi posloužily jako emotivní náboj pro výtvarno a pro hudbu. Ideální by pro mě pak bylo, že diváci by z filmu měli nějaký jednotný pocit, který by nedokázali popsat. Po vyčerpávající jízdě na kole Hant'a ignoroval žábu v mléku a žízňivý pil i když ji viděl a vyplivl a vynesl ji teprve až mu v pití zabraňovala a pak pil dál. To je také možnou metaforou žití v komunistické společnosti. Člověk unavený vrážením do zdí do té míry, že problém ignoruje, dokud se jím nezačne dusit.

A tuhle myšlenku nesmažu i když sem úplně nepatří a není čistě formulovaná:

Člověk zoufalý, unavený a zničený nakonec potřebuje úlevu i když přichází od toho, proti čemu se bojem vyčerpal.

V mém podání je ale nakonec žába v mléku pouze vyjádřením něčeho znepokojujícího. A to proto, že jsem se rozhodla dát přednost vyprávění dojmu z celku před rozebíráním krásných částí.

Do toho Hant'a říká: „Ale někdo ten úkryt prozradil.“ (je řeč o vzácných knihách, které díky lidskému ignorantství nedopadly dobře). A kdo se dívá, může vidět, že úkryt prozradil asi někdo podobný žábě schované v mléku. A kdo četl Hrabala, možná ho někde v podvědomí zašimrá vzpomínka na tuhle pasáž knížky, jestli se mu líbila tak jako mě.

Taky by se dalo namítnout, že jsem si mohla práci rozdělit s někým dalším, když jsem toho chtěla natočit víc (musela jsem storyboard hodně zkrátit). A na to bych zase opověděla- prostě jsem si chtěla vyzkoušet sama všechno to, na co se cítím: scénář, výtvarno, animaci i střih, aby vznikl autorský film. Možná, kdyby byl čas a podmínky, bavilo by mě i zkoušet k tomu skládat hudbu. Nakonec jsem ale nechala zvukovému designerovi úplně volnou ruku, hlavně proto, že jsem neměla skoro žádné povědomí o tom, co filmová hudba vlastně dokáže.

Takže způsob, jakým Hrabal skládá myšlenky ve věty, je mi hodně blízký, inspiruje a fascinuje mě. Téma Příliš hlučné samoty je politické, je to podtext celé knížky a celého filmu. To ale nebyl důvod, proč jsem si ji vybrala, spíš mě povídka zaujala jako téma člověka odlišného od zbytku společnosti.

Myslím si, že byl Hrabal ke svému Hant'ovi účelně nepoctivý. „Podobně jako Shakespeare vkládá svým postavám do úst věty, které odporují jejich chování, komentují svoje činy najednou s nadhledem a chytře, aby zas konaly bláznivě a pošetile“ /4/; také jako jediná postava v celém příběhu mluví nejen květnatě, ale zároveň také spisovně! Hrabal popisuje Hant'u jako uzavřeného asociála, který posledních třicet let života strávil lisováním starého papíru, a vzdělal se čtením starých knih, které společnost vyhodila. Stýká se pouze s blázný a podivíny, podobnými asociály, jako je on sám. To je vylhaný půvab. Hant'a mluví v první osobě, ale ve skutečnosti jazykem někoho jiného. „Jsem vlastně něžný řezník“, říká Hant'a. Podle mého názoru vede Hant'a své monology stylem člověka šarmantního, který se umí pohybovat ve společnosti. Je zároveň inteligentní bonvián, který umí oslňovat dámy, a zároveň depresivní pitkař. Hant'a je podle mého názoru upřímný projev Hrabalovy vnitřní rozdvojenosti, ve které utíká od lidí, aby byl sám a až je sám, utíká k lidem, aby nemusel být se sebou. Samozřejmě neznám psychiku pana Hrabala, ale mám z jeho textů dojem člověka, který střídá asketicky přemýšlivé stavy s nejbouřlivějšími alkoholovými excesy.

Navíc, čím mi je téma Příliš hlučné samoty blízké, ve sběrných surovinách jsem strávila kousek svého dětství, můj otec nějaký čas jednu vedl, takže mám speciálně ke starému papíru, kde jsem i já hledávala poklady v podobě vyhozených Čtyřlístků a už tehdy s jakýmsi zvědavým odsouzením časopisy pro dívky, nejen ke starým tiskovinám, ale vůbec k odloženým věcem, mám sentimentální vztah.

Jak jsem psala storyboard, scénář a texty:

Můj původní plán bakalářského filmu:

Animovaný film podle povídky Bohumila Hrabala – Příliš hlučná samota, technikou ploška a kreslenka. Délka 13 minut.

Výsledek má 6 minut i s titulky.

Z toho je vidět, jak jsem byla naivní. Jednou tolik animace bych rozhodně sama nezvládla. Ale ono se dobře píše, když je málo praktických zkušeností, ony se vymýšlejí obrazy, o kterých nemám tušení, jak je realizovat a kolik by to zabralo času. Zato jsem se mohla bez omezení pohybovat po poli fantazie, kde přirozené slučování technik ještě nevyzkoušených a nevynalezených, není žádný problém, kde se začíná lipsingem autoportrétu Rembrandta Van Rijn, neustále všude poletují mouchy a vyšívají ve vzduchu křídly abstraktní obrazce, hrají vzdalující a komňající se svítící lampy v dešti, který impresionisticky probleskuje mlhou z ploškových papírků, všechno se dá bez problémů v minutě vyrobit v počítači, převážně v programech, o jejichž existenci vím jenom z doslechu.

To všechno bez problému zvládnou já, mám na to rok a odhodlání, několik veskrze nezdařených pokusů o plastelínovou loutku a poloplast, několik kratoučkových cvičení kreslenkou, v počítačových programech bez pomoci druhých z nynějšího pohledu negramotná, bez jakékoliv zkušenosti se zvucením, avid neviděla ani z vlaku, nemluvě o flashi nebo after effectu.

To se dobře psalo. S jedinou stavební zásadou: obraz vždy doplňuje slovo, nic se neříká prvoplánově, ale konotativně, život není jedna vrstva, proto každý obraz nese co nejvíc významů, barvou, tvarem, dějem, časovou posloupností, slovem, artefaktem a ruchem, prostě všemi prostředky, které si dovedu představit - kromě hudby, se kterou jsem měla tak málo pracovních zkušeností, že jsem si ji jako schopnou nést informaci, nebo emoci prostě představit a zakomponovat do díla nedovedla. To teď vidím jako svůj největší nedostatek, že jsem prostě prakticky neznala (teoreticky znala), jak načrtnout práci s hudbou, co si můžu od hudebníka a zvukaře dovolit požadovat, ani jak s nimi můžu mluvit, a jak silným výrazovým prostředkem vlastně hudba je. Naštěstí se mi ale podařilo přesvědčit hotovými záběry ke spolupráci dobrého hudebníka a zvukaře, který moji nejistotu v této oblasti svými schopnostmi myslím plně dorovnal.

Režisér by, myslím, měl být vzdělaný ve všech oblastech umění, měl by mít celkově dobrý přehled vlastně úplně o všem, co se týká také společenských věd, zejména filozofie, politiky, literatury, hudby, divadelní a dramatické tvorby, aby mohl soudně zvážit všechny prvky svého díla a aby měl stále dostatek čerstvých tvůrčích podnětů. A je mým přesvědčením, že tam, kde si režisér není úplně jistý v kramflecích, neměl by se bát nechat volné ruce těm, od kterých očekává pomoc.

„Film může čerpat efekty ze všech ostatních umění prostě proto, že je může zaznamenat. Takže všechny konotační faktory mluvené řeči mohou být umístěny ve zvukové stopě, zatímco konotace psaného jazyka mohou být obsaženy v titulcích (nemluvě o konotačních faktorech tance, hudby, malířství atd.) Jelikož film je produktem kultury, má ozvuky přesahující to, čemu sémiotici říkají „diécéze“ (suma jeho denotací). Obraz růže není pouze růží, pokud se například objeví ve filmu Richard III., neboť si uvědomujeme konotace bílé a červené růže jako symbolů rodu Yorků a Lancasterů. Jsou to kulturně determinované konotace.“ /5/

U mého filmu je takovou kulturně determinovanou konotací také samo jméno Bohumila Hrabala. Asociace na komunistickou éru, samizdatové texty a omezování osobní svobody se pak samy nabízejí.

Taky je možné zvolit tento tvůrčí přístup: Hrabalovu tvorbu prostě kdekdo zná, s tím se dá počítat. Divák už tu knihu prostě četl. Tak si vykládá můj film pan Milan Šebesta, pravdivější výklad mého přístupu ale je, že jsem nejprve myslela na sebe a na diváka až potom. To, co se mě líbí, jsem se snažila takovým způsobem poskládat, aby filmu zůstala logika, byť založená na spíše surrealistických tendencích vyjadřování. Nemůžu říct, že by mi bylo úplně lhostejné, kdyby se na můj film, nad kterým jsem strávila tolik času, nevydržel dívat vůbec nikdo.

Oblíbený přístup k filmu:

Opakování prostředí, linie příběhu s hlavním aktérem. Každý jsme uvězněný v tom svém těle a ač každý čas od času zatouží sám od sebe utéct, málokdo je ochoten se na takový pokus někoho jiného dívat na plátně. Naprosto jsem zhnusená logikou **mainstreem**ových filmů, obzvlášť z diváckých výroků typu já si jdu do kina odpočinout si a odreagovat se, se mi chce zvracet. Žánrové dělení filmů toto uvažování podněcuje. Puberťáci chodí na crazy komedii, když jsou Svěrákovy Vratné lahve, celá střední vrstva se jde do kina na klasiku zasmát a ostatní vyšinutí chlápkové doma hajlujou u válečných filmů. Přitom je úplně jedno, který z romantických filmů si slečna nebo paní doma pustí, všechny jsou podle jednoho mustru,

přesně podle očekávání. Mění se v nich jen tváře (vlastně ani to není jisté; blíže pravdě bude spíš to, že se mění jména herců), vtipy (jejichž neměnností je jejich nevtipnost) a prostředí. Sama nejsem žádný kinofil, vyrostla jsem na vesnici u sena, zemáků a televize, bez přístupu ke kvalitním filmům, bez videa, bez kina. Ale ta otupující stejnost, když jsem vstoupila do videopůjčovny, jasně ukazuje, jakým filmům se mezi diváky daří. A můžu říct, že být autorem většiny těch děl, hluboce bych se za jejich „myšlenku“ styděla. Od běžného filmu se očekává, že bude mít formátovací efekt, slouží k tomu, aby divák na sebe na dvě hodiny zapomněl, sžil se s hrdinou, který je takový, jakým si sám divák přeje být, a pln tohoto prožitku, zapomenuvší sám na svoje nedostatky odchází spokojený z kina, „lepší“ než byl. Každá připomínka vlastní nedokonalosti, nebo dokonce oprávněná kritika systému je běžnému divákovi nepříjemná, dokonce je zavrženíhodná. Taky když se podívám kolem sebe, je mi až zoufale z toho, jaké životy lidi vedou. Každý chodí denodenně do práce, která je pro něj důležitá z toho důvodu, že pokrývá jeho životní potřeby. Smutný na tom je ten fakt, že mnoho lidí se potřebuje pouze dobře najíst, napít, vyspat (se) a v létě odjet na dovolenou k moři nebo v zimě na lyže. Veškerá seberealizace končí splozením potomka v mladém věku, smysl života pak je naplňování tohoto hladového krku a udržování co nejvyššího životního standardu (mikrovlnka a sekačka na trávu, na které se dá sedět). Úspěšnost v životě pak je úměrná délce úhlopříčky televizní obrazovky. Kéž by někdo uměl dělat takové filmy, které by dělaly lidi v žití vynalézavější. Pamatuju si, jak mě v pubertě zarazilo, když jsem si prvně uvědomila, jak se každý dospělý kolem mě prodává, jak na mě dolehlo zjištění, že nikdo nedělá, co by chtěl. Pak jsem měla deprese z toho, že nikdo nemůže dělat, co ho baví. Pravým důvodem ale není, že by opravdu nemohl, ale že mu to nestojí za námahu.

Všichni jsme nuceni mluvit jakousi úřednickou řečí už od školy, v literatuře a v dějinách umění je důležité umět zaškatulkovat autora do správného období a naučit se z paměti názvy děl. Dokonce ani **na vysoké škole není prostor pro** debatu, která by mi osvětlila například smysl moderního umění. Hovno v plechovce podle mého názoru není umění, a autor Piero Manzoni je v tom případě šikovný obchodník a vtipálek a já se směju s ním. Odmítám tuto věc ale zařazovat do mého pojetí umění. Myslím, že na škole chybí sofistikovaná osobnost, která by pořádala semináře s rozbořením zajímavých děl, znalec filmů s kulturním rozhledem, který by nás podněcoval v přemýšlení o smyslu takovýchto věcí. Děláme to sice se spolužáky v hospodě u piva a jsem vděčná škole za to, že jsem mohla potkat zajímavé lidi, se kterými můžeme uvažovat o společných projektech i po studiu. Myslím ale, že pokud škola nechce mít úroveň učňáku, měla by víc studenty nutit přemýšlet.

Protože nejsme jenom animátoři, ale také režiséři svých filmů a podmínkou dobrého díla je - kromě dobrého zpracování - taky kvalitní myšlenka. Ocenila bych třeba workshop tvůrčího psaní, kde by získali studenti zkušenost s prací s textem a skladbou příběhu dřív, než se pustí do bakalářského filmu. Protože mladí lidé jsou otevření experimentům, neměla by to být osoba strnulá v zaběhnutých formách, ale zároveň by měla mít zkušeností. Taky bych ocenila možnost studovat filmy přímo ve škole, bohužel patřím mezi ty, co jinde nemají technické zázemí a jsem v tomto směru asi až příliš nevzdělaná. Na jedné straně mi na škole vyhovovala tvůrčí svoboda v tom smyslu, že si každý mohl zvolit, co bude točit a jakým způsobem, na druhé straně jsem cítila až příliš velký výdej energie při vyběhávání různých podpisů a povolení a někdy, při snaze něco si vyzkoušet, vyloženě výhružný odpor ze strany techniků. Stále často nesmyslné správcovy požadavky na úklid v nejrůznějších prostorách a dotazy na důvod mojí přítomnosti ve škole se pro mě staly ve třetím ročníku nezbytným komickým prvkem, jsem proto vděčná škole za výcvik v nejskromnější oprsklosti, která ovšem byla podmíněná důvěrou v případnou podporu ze strany pedagogů a vedoucího oboru.

Můj ideál v době, kdy jsem přemýšlela o bakalářském filmu, by bylo točit bez jakéhokoliv scénáře. Byla by to forma sebepoznávání, záběry by vyplývaly spontánně jeden z druhého a konec filmu by přišel neočekávaně, stejně jako jeho myšlenka, která by se zrodila tou nejpřirozenější cestou, totiž cestou konfrontací aktuálních problémů a témat. Výstup by byl z velké části dílem okolností a vlivů působících na mě, totiž na autora. Postprodukce a proces natáčení by pak byl stejně zábavný a navíc vyhroceně tvůrčí, jako zajímavé pro mě byly přípravné fáze a psaní scénáře. Vyhnula bych se každému mě protivnému vyplňování jakýchsi sice sebou dříve stanovených, ale pořád svazujících norem. Nejkrásnějším a nejvíce inspirujícím prvkem neopakovatelnosti a čerstvé nepředvídatelnosti v celku i detailech, by se stala náhoda. Čistě svoji věc, bez storyboardu a bez předlohy, bez výtvarných návrhů, jeden pokusný film, kde bych udělala přesně to, co by mě v průběhu práce napadlo, a se zvědavostí bych čekala na konec, o kterém bych nevěděla, kdy přijde a jaký bude. To bych v té době, kdy jsem začínala pracovat na bakalářském filmu, udělala nejraději. Ve škole by byly nejidálnější podmínky pro takový způsob tvorby. Spolužáci, kteří pochopí, podpoří a je radost s nimi debatovat, možnost vypůjčení náradí a techniky, nedocenitelné rady ze strany zkušených filmařů.

Jenže takto dětský přístup momentálních rozmarů je na vysoké škole nežádoucí. Správcové a produkční mají v rukách argumenty o nutnosti plánování z důvodu přípravy pro reálný život. Reálný život a tvůrčí invence nejsou přátelé.

Psaní storyboardu **je nutné**, aby si člověk naplánoval a seřadil záběry, ujasnil sobě a ostatním co kde a jak dlouho bude a naučil se psát storyboard. Následné přepisování do scénáře mělo pro mě jen tu funkci, že jsem pochopila, jak se píše scénář. Pak jsem scénář dávala lidem, kteří chtěli rychle vědět o čem můj film bude a pak to zběžně přečetli a zběžně zhodnotili. Ale kdybych chtěla od někoho vážnou spolupráci, například kdybych hledala dalšího animátora, hudebníka, někoho do dílny, nebo střihače, dala bych mu číst storyboard, protože je v něm mnohem víc informací.

Konzultace s panem Kublákem mě nutily k soustavné práci, krok za krokem, tak jak to má dělat profesionál a proto byly pro mě důležité.

Základní v nich byl moment, kdy jsem odpověděla na otázku, jejíž význam a obsah jsem pochopila až mnohem později. „Chceš to točit pro diváka, nebo pro sebe?“ Proč se ptáte, odpověděla jsem otázkou. „Protože to vyžaduje odlišné pedagogické vedení.“ Zněla odpověď. „Bud' chceš, aby to pochopil divák, nebo je to tvoje výpověď, převyprávění Hrabala tvým způsobem. Potom nemusíme řešit autorská práva.“ V tom případě to chci točit pro sebe. Odpověděla jsem, abych se nemusela zabývat autorským právem. „To mi věř, že jsem si docela oddechla.“ Odpověděl mi na to Kublák. A měl pravdu. Nikdy bych se nesmířila s vysvětlováním každé blbosti a voděním natvrdlého diváka za ručičku. Následoval by dlouhý boj mezi mnou a pedagogy, kdy bych musela stokrát přepisovat předlohu. To by mělo za následek moji nenávisť, úplné odcizení a pohrdání dílem, ze kterého bych byla nucena odkrajoval své myšlenky ve prospěch srozumitelnosti. Ať si každý pochopí, na co stačí, ať si každý domyslí, co je mu libo, ať si každý myslí, co chce. Toť mé přání.

A důležitá rada, která mi ušetřila spoustu času byla, abych si už o prázdninách, ještě před natáčením, nahrála dialogy. To mi moc pomohlo.

Realizace výtvarných návrhů naproti tomu se mi zdála být naprostou ztrátou času.

Prodlužovalo to nervozitu a nejistotu, která je asi před natáčením přirozeným jevem. Doslova jsem se bála, že něco neklapne, že se objeví nějaký neřešitelný problém. Už se mi taková věc stala. U jednoho semestrálního filmu jsem úplně hloupě kombinovala plastelínovou loutku s pískem. U kamerových zkoušek nebyl žádný problém. Ke konci natáčení se loutce začala pomalu ohýbat a pak i odlamovat hlava a končetiny a nakonec se mi figurka rozpadala před

očíma během posledních záběrů, ve kterých se měla samozřejmě odehrávat pointa celého filmu. To byl začátek konce. Nemohla jsem ani v klidu vejít na plac, jak jsem začala celý projekt nenávidět. Předcházení takovýmto hloupým chybám vyžaduje zkušenosti, ale zkušenosti zase nedovolují experimentovat.

Proto jsem potřebovala hlavně ověřit životaschopnost animační metody, aby nedošlo během natáčení ke kolapsu, aby mi při práci s materiálem vydržely nervy. Potřebovala jsem zvolit techniku, ve které by šly všechny záběry udělat pěkně, rychle a bez zbytečných problémů. Ale každá technika má svoje výtvarné omezení. U papírku například se musím rozloučit pro technickou náročnost s pohybem v perspektivě, v loutce zase je obtížné vytváření přírodních živlů a takové nevyzpytatelné věci jako je létání s loutkou ve vzduchu na silonech, by mi taky nečinily žádné potěšení. Kreslený film zase vyžaduje snad nejvyšší dávku trpělivosti, protože každá fáze, se musí překreslovat zvlášť. Když se potom nepovede napoprvé dobře rozfázovat pohyb v záběru a musí se celé jetí kreslit znova, s chutí bych vyskočila z okna. Některé tyto věci se dají dodělat a spravit v počítači, ale na mě takové zásahy do ruční animace působí rušivě a nemám to ráda, ve vlastním filmu bych to nesnesla. Když se to používá nárazově jenom v problematických místech filmu a je to poznat, tak to je docela jasný projev režisérovy a animátorovy neschopnosti.

Pokusy s různými materiály jsem si už odbyla v nižších ročnících, nepoužívala jsem snad nikdy čistou techniku. Tak jsem si nebyla jistá, jestli mě to bez experimentování bude bavit. Ale bavilo mě to. Animování je běh na dlouhou trať. Za jeden den zvládne jeden člověk vyrobit dva záběry, méně často tři, ale nejčastěji pouhý jeden záběr denně.

Kompozici a barevnost záběrů zhruba jsem určila už ve scénáři. Obrazové emotivní informace jsou nepřenosné (myslím tím pocity, se kterými maluju jakýkoliv originál; v tomto případě měly být originálem výtvarné návrhy, zatímco překreslování návrhů pro účel filmu už bych chápala jako pouhou mechanickou reprodukci... jenže tady šlo o film!, ten má být originál), a já se nemíním „vysilovat“ na obrázcích, které pak k ničemu nepoužiji. Výtvarné návrhy v mém pojetí nejsou ani studijí, ani hotovým dílem; prostě jsem to vnitřně považovala za úplně zbytečnou činnost a ztrátu času. Ale možná je to celé jen moje pokřivená optika. A navíc kopírování už jednou namalovaných obrázků není nijak zábavné.

Hodně dlouho jsem nevěděla, jakou technikou animovat. Nevěděla jsem to až do kamerových zkoušek a zkoušek v počítačovém programu, ve kterém jsem si myslela, že bych mohla pracovat. Jak se ukázalo, s počítačem nejsem kamarád. Nedokážu a nechci myslet programem. Pro mě je přirozené, že když maluju nebo kreslím, tak mám štětce a barvy po ruce, starám se o to, co mám na papíře a ne o to, z kterého šuplíku si mám vytáhnout tužku. Narazila jsem na

tolik technických těžkostí, že mi nezbyla žádná energie pro opravdovou tvorbu. Každý můj výtvarný nápad se úplně změnil od základu kvůli kompromisům s programem, nastavování všelijakých parametrů mi trvalo mnohem déle než samotná kresba, dokonce pouhý fakt kreslení tabletem na stole, při které se musím dívat na monitor, ve mně vyvolává docela nepříjemný pocit. Potom, po delší době strávené s počítačem, dostávají se u mě výbuchy vzteku, které se střídají s úplnou netečností k okolí.

Taky si myslím, že rozechvění, neostrosti a nepřesnosti ruční animace dodávají filmu velice příjemnou a přirozenou atmosféru. Čisté počítačové animace se mi zdají být odpudivé svou přesností. Chtěné nepřesnosti, které imitují třeba starý film, to je retro prznění média. Po prostudování animačního programu flash, ve kterém jsem zkoušela lineární kreslenku s počítačovým výpočtem jednoduších pohybů, jsem se rozhodla používat počítač co nejmíň to půjde.

Ted' už nejsem tak radikální a našťvaná. Počítačová animace může být i dobrá. Když citlivý animátor je zároveň originálním výtvarníkem. Kresbu a malbu preferuju pořád ruční, zachovává barevnost, světlost a hloubku a má to dech, jaký počítačová kresba a malba nenapodobí. Naproti tomu poloplast z různých materiálů, kdy se všechny prvky scény složí z neskenovaných materiálů ve photoshopu a pak se s nimi animuje, působí velice čistě.

Takže vznikl štos výtvarných návrhů -pastelových obrázků- které jsme s panem Kublákem pojmenovali: „zavržená varianta 2“ a tři zdánlivě jednoduché malby- na monochromním pozadí černou linkou s několika barevnými plochami- kterých kompozici jsem ale složitě, skoro geometricky promýšlela. To měla být realizovatelná varianta jedna - kreslenka v počítači. No ale pro chvilkový, zato velice silný odpor k tomuto médiumu, jsem tuto dohodu s panem Kublákem stejně nemohla respektovat. A kamerové zkoušky dokázaly, že ploška je nevhodnější technika. Výtvarné návrhy jsem odložila do šuplíku a začala pracovat úplně jiným způsobem na dílně.

Dílna probíhala z větší části při natáčení, z menší části během prázdnin. Doporučení, že dílna má být celá hotová před natáčením, se ukázalo pro mě být holým nesmyslem. Obzvlášť člověku, který nikdy plošku neanimoval, by se něco takového nemělo říkat vůbec. Většinu předem připravených scén jsem musela předělávat, protože se nedaly animovat. Kamera přetváří barvy tím, že je nerozlišuje, takže z valérových ploch vystoupí v některých místech kresba. Taky každá kamera snímá barvy trochu jinak, nehledě na nastavení. Problematický

byl ale hlavně způsob, jakým jsem nezkušeně vyřešila hybnost figurek. V tom se ale ukázala velká výhoda ploškové animace, že je možné docela rychle vytvořit během natáčení nové díly k figurkám, celé nové figurky, nebo záběr udělat úplně jinak znovu. Variabilnost kompozice a možnost jetí záběru třeba šestkrát po sobě. Příprava trvá déle, než samo animování. To by u loutky, kde se kvůli stabilitě musí každý krok loutky přišroubovat k podložce, nebylo až takovou samozřejmostí.

Tu jsem se konečně výtvarně realizovala. Takto:

Nejprve si obraz představím. Mám jasno o kompozici a o pohybu v obraze, to jsem vymyslela při psaní storyboardu podle Hrabalových textů – co nejpraktičtěji. Přemýšlím o světě, jak vypadal v padesátých letech, kdy byl sám Hrabal lisovačem papíru. Do obrázků vkládám detaily, které si pamatuju ze starých domů, sběrný papír, z domu mých prarodičů, všechno jsou to vzpomínky spojené s nějakým intenzivním zážitkem, většina z nich je z dětství. Kýčovitá paní učitelka a čerstvě vydaný Kája Mařík, podlaha v kostele při pohřbu, vypínač u babičky a dědy v garáži, který mě fascinoval odlišným tvarem, kamínka ze staré maringotky, kam jsem se v dětství schovávala, vůně starých časopisů a vyhozených knížek, kterými jsem listovala a dozvěděla se tak spoustu pro můj věk nepochopitelných a nevhodných věcí, vygajdané tepláky starých lidí. Taky jsem prolistovala v knihovně knížky starých fotek, ale většina byla dobově idealizovaná a to mě nezajímalo. Hanťa se schovával ve svém sklepě před takovým novým světem a mladí komunisti ho moc nezajímali, dokud mu nevzali práci. Potom jsem se řídila tím, co je vizuálně neměnné. Mladé cikánky bývají ohromně krásné. Lamentující člověk je krásně vtipný, když je malý tlustý a červený vztekem, to ve mně vždycky vyvolává úžas a zvrácené potěšení, takový člověk, který nemá žádný problém, když se rozčiluje nad malicherností a dělá z komára velblouda, na tom bych mohla oči nechat. Kelnerka je dokonalá vesnická prodavačka a pohoršená drbna, ty mají vždycky podobnou, lehce patetickou a zdůrazněnou mimiku, protože jim záleží na tom, aby jim kamarádky z obličeje vyčetly, co si o kom myslí, a když chválí, vidíte jim na obličeji, jak se těší na to, až budou za rohem říkat pravý opak. Celá jejich vychcanost je na nich vidět na první pohled. Taky je pořád stejné žluté světlo žárovky ve sklepě, kde Hanťa pracuje, ten obraz jsem použila jako refrén, stále se opakující motiv, který dělí Hanťovy vzpomínky a vrací ho do reality. Nedostatkem slunečního světla nakonec člověk zežloutne a zezelená, „ už se můj obličej podobá oprýskané pomočené zdi.“/6/

Tudíž charaktery, myslím, můžu odvodit z přítomnosti, několik rekvizit z minulosti a barevnost; barvy nesou emoce. Barvy a tvary. Chtěla bych si zkusit animaci pastelem, metamorfózy, prolínání věcí v krajiny, poezii obrazem...

Výtvarno a animace jsou pro mě dvě spojené nádoby, jedna slouží druhé. Pohyb musí odpovídat tomu, jak postava vypadá, a to, jak postava vypadá, zas musí být vyjádřením jejího charakteru. Proto, kdo nezná charakter postavy – její literární podobu - neměl by ji animovat, nemůže ji hrát.

Směr pohybu a kompozice jsou věcí přípravné fáze. Není to ale žádná nedotknutelná mantra. Storyboard a scénář, to je jen vytyčená cesta, kterou je třeba projít. Strukturou záběru se do hloubky zabývám až těsně před jeho realizací.

Ujasním si:

1. Jakou má záběr ve filmu stavební funkci, jaké ostatní asociace může vyvolávat bez ohledu na zbytek filmu, s jakými ostatními záběry se úzce váže, rozvíjí je, doplňuje je, prolíná, nebo je vypointuje?

Držela jsem se zásady, že všechno je viděno Hant'ovým měřítkem světa, nikoliv Hant'ou.

Nejdřív pevně stanovím prostředí (**pozadí**), které se bude opakovat ve větším množství záběrů. Může vypadat abstraktně, důležitý je pocit z prostředí, ne jeho reálnost. Geometrická abstrakce například evokuje násilný lidský řád, rozplizlé barevné plochy navozují dojem měkce snové přírodní krajiny.

Dobry příklad je dvůr sběrný. K vyjádření pocitu nejsou potřeba drobné realistické objekty, jakými je takový dvůr zaplněn (navíc velké množství detailů v animovaném filmu jsou spíše simulakra - odvádějí pozornost aniž by nesly důležitý význam – a tak jen vlastně zavádějí). Není nejdůležitější fakt, že toto JE DVŮR SBĚRNÝ. Předcházející záběry místo určily dostatečně. Proto si vystačím s geometrickým pozadím, která bude navozovat dojem prostoru (průjezdu) otevřeného do ulice. Barvy jsou světlé, až přepálené, protože Hant'a tam vychází ze sklepa a musí být ostrým denním světlem oslepený. Popředí je světle žluté, pozadí šedě modré a fialové, pravé úhly popisují běžnou architekturu.

Geometrická abstrakce navíc navozuje dojem vynuceného řádu, který odpovídá Hant'ovu pracovnímu poměru. Místo dvora se ve filmu objevuje dvakrát, pozadí ale není stejné, stejný je způsob jeho provedení, styl a barevnost.

První záběry neurčují místo vůbec. Hant'a prochází prostředím z horizontálních jemně barevných prolínajících se ploch, které podporují dojem samoty a snad i evokují přírodu. Ze začteného snění ho vytrhne našťvaný hlas šéfa „Hant'o, kde jsi, proboha nečum do knížek a dělej...“ Tady se prolínačkou dostaneme k Hant'ovi do sklepa, což je žárovkou žlutý prostor přísně zarámovaný velkým pravouhlým lisem. Hant'a odevzdaně sleduje svoji práci a

myšlenkami se dostává jinam, do jiných časů svého života, pročpělého nepochopením, samotou a pivem.

2. Co vyjadřuje záběr bez kontextu s ostatními záběry, co může asociovat, co vyjadřuje sám o sobě?

Některé záběry jsou čistě popisné a ty jsou všeobecně považovány za špatné. Když totiž Hant'a řekne o strýci: „Celý život dělal práci na dráze, spouštěl a vytahoval šraňky.“ A přitom běží záběr ve kterém opravdu strýc vytahuje závoru. Inteligentní divák se asi cítí uražen, že je považován za hloupého, když se mu to řekne a ještě ukáže. Přitom mým záměrem bylo zdůraznit fakt, že strejda opravdu nic jiného nedělal, ukázat tvrdě banalitu jeho práce. Přitom před tím Hant'a říká: „Ten nápad, abych si šetřil a do penze koupil svůj hydraulický lis, na to jsem nepřišel já, ale můj strýc.“ Tahle věta, kterou Hant'a mumlá při práci, měla zdůraznit ten paradox, že důchodce v penzi touží pokračovat v činnosti, kterou se třeba i nerad živil a tím předejmut a objasnit neštěstí a smutek, který dolehl na Hant'u v závěru filmu, když ho vedoucí vyhodil ze zaměstnání. Nevím, jestli jsem to napsala dost srozumitelně, ale to je riziko, když se nechceme vyjadřovat stále ve stejném kódu - který banalizuje- nedovoluje vykolejit k jiným významům a tématům, než je zvykem.

Tato popisnost mi byla vytknuta i v případě, kdy šéf klečí před opilým Hant'ou a říká mu: Hant'o, pro smilování boží, takhle na kolenou tě prosím, vzpamatuj se a dělej a nemuč mě a nechlastej ty džbány piva, nebo když to takhle půjde dál, tak mě umučíš!“ A přitom lomí rukama nad hlavou a dělá bolestnou grimasu. Tady bylo mým cílem ukázat charakter vedoucího, který je jako špatný divadelní herec, pro svoje vlastní potěšení upadá v patetický stav, než by cítil opravdovou potřebu něco Hant'ovi vytýkat.

Myslím, že v každém záběru by mělo být něco, co slouží bezvýhradně filmu, a zároveň prostor pro hru animátora, výtvarníka, odlehčení pro ty dva, kde se mohou tvořivě realizovat, svobodně rozvíjet zadání.

Například v záběru nad ostatním dějem proletí moucha- beze smyslu, bez refrénu, může symbolizovat vztah osob, na které si sedá, způsobem, jak lítá a jak si sedá. Nebo se jeden z mnoha dělníků škrábe na zadku, dělá něco mimo svůj popis práce, nad rámeček zápisků ve scénáři, nebo by se do záběru mohla vloudit neznámá osoba, která jenom čumí, pozoruje nikým nezávaná dění. Tyto těžko dekodovatelné symboly života já mám moc ráda, pomáhají filmu svou nenuceností a třeba tak přibližují umělý svět filmu světu reálnému. A každý záběr by měl být dost zajímavý, aby si sám dokázal obhájit svoji existenci.

Prostředí mají **charaktery** stejně jako **postavy**.

Hant'a: „Tak jsem proti své vůli zmoudřel a já teď zjistím, že můj mozek jsou hydraulickým lisem zpresované myšlenky, balíky nápadů... ještě krásnější musely být časy, kdy všechno myšlení bylo zapsáno jen v lidské paměti, tenkrát, kdyby někdo chtěl slisovat knihy, musel by presovat lidské hlavy... třicet pět let mačkám zelený a červený knoflík mého presu, třicet pět let ale i piju džbány piva nikoliv pro pití, já mám hrůzu z opilců, já piju, abych napomáhal myšlení... , protože já sdílím s Hegelem ten názor, že ušlechtilý člověk je málo šlechticem a zločinec málo vrahem. Pod mýma rukama a v mém hydraulickém lisu hynou vzácné knihy a já tomu proudu a průtočnosti nemohu zabránit. Nejsem víc než něžný řezník. Knihy mne naučily zálibě a radosti z pustošení. ...“/7/

Samozřejmě jsem Hant'u nakreslila mnoha různými způsoby, než jsem jaksi přirozeně zůstala u poslední verze. Rysy jeho obličeje jsem si vypůjčila od jednoho mého známého alkoholika, ale vyznívala z nich příliš prostoduchá dobrosrdečnost, která se mi váže se vzpomínkou na něj. Začala jsem si ho tedy představovat unaveného a přemýšlivého. Zelená barva se mi zdá dost nezdravá.

Hant'a snáší svůj osud, už nic nechce, než pokračovat ve své práci, jiné věci už ani dělat nemůže, snad na ně i zapomněl. Chtěl by svůj život dožít mezi odvrhnutou literaturou, sám, pod zemí, venku už by neuměl a nechtěl žít.

Jsou to možná předsudky, dávat barvám vlastnosti a charaktery, ale jaksi je to věc s tradicí. Už Mezopotámci používali barevnou symboliku na svých zikkuratech, které měly sedm stupňů a každý stupeň byl pomalován jinou barvou. Přemýšlím v takovém barevném kulturně determinovaném kódu, jakože červená je barva krve, to je prostě fakt a může být i barvou neovládnutých vášní a násilí. Vždycky ale dávám přednost vlastní intuici, před jakýmkoliv slovním zdůvodňováním, co se týče oblasti barev a výtvarného umění vůbec. Mojí velkou zálibou- z mnoha spletených důvodů- je malování. Je to můj přirozený vyjadřovací prostředek, mnohem spontánnější než mluvené a psané slovo. Maluju ráda od dětství a cítím, že malovat budu, že to potřebuju. Druhá věc je, jestli mi to jde, nebo ne. Nebudu předstírat, že mi na tom nezáleží. Záleží. Ale není to podstatné. Určuje to ale, jak blízko k malířství moje povolání bude. Tím vůbec nechci říct, že animování je pro mě „znouzectnost“. Naopak. Nikdy bych se nedostala tak blízko k emočnímu, výtvarnému a fyzickému prožívání pohybu (ohromná zkušenost pro malbu) a hlavně k práci s textem, kdy můžu vybírat souvislosti a vytahovat zasuté kontexty abych je vyjádřila obrazem a slovem a znovu skryla; to se mi stalo nečekanou

duchovní potravou. Chystám se do dalšího bláznivého projektu, který budu-li mít dostatek času, dám na papír. Jenže takových plánů je mnoho a povinností víc.

Vedoucí: jasný tipus, vůbec jsem nad ním nepotřebovala přemýšlet. Teatrálně dobrotivý, ale nic neodpustí. Hantí už má plné zuby, už si dost postěžoval slečinkám na hrozného alkoholika, Hant'a mu posloužil jako důkaz vlastní snášenlivosti, trpělivosti a teď patří do starého železa. Malý, zavalitý a vzteklý, ale taky sladce milý, podle toho, co se zrovna hodí. Celkově to není špatný člověk, jenom předstírá, že je lepší, než ve skutečnosti je. Mluví stejným hlasem jako Hant'a, má stejný hlas, jako Hant'ovo špatné svědomí. Červenofialová hlava od vysokého tlaku a potlačované zloby, sádlem zalitá požívačná očka, montérky. Možná ho Hrabal popsal trochu jinak. Pro mě je symbolem nepříjemné povinnosti, která vytrhuje ze snění.

„ ...a najednou se tam objevil můj šéf a zase ten jeho hlas padající na mne shůry byl plný nenávisti zloby a hulákal na mne a kroutil si žalem ruce... Hant'o, co to tam zase dělaly ty věštkyně, ty dvě strygy? A já jsem se jako vždycky polekal, padl jsem na jedno koleno a rukou jsem se držel koryta lisu a díval jsem se vzhůru a nikdy jsem nemohl pochopit, proč mě ten můj šéf tak nemá rád, proč vždycky si na mne vybere ten nejhroznější obličej, jakoby se někde dlouho na mne připravoval, tak ten jeho obličej byl nespravedlivě pohoršený, tak plný utrpení, které jsem mu přichystal já, že jsem pokaždé, zrovna tak jako i nyní zjistil znovu, jak jsem odporný člověk a děsný zaměstnanec, jak hrozné starosti přidělávám tak ušlechtilému šéfovi... já.“ /8/

Profesor estetiky: Je starý a senilní. Zmatenější než Hant'a. Hant'a ho vodí za nos až do chvíle, kdy sám zjistí, že je hračkou a opotřebovaným pěšcem v systému, kterým sice pohrdá, ale který jeho život ovlivňuje zásadním způsobem. Hant'a tu dvojí hru, skrze níž z profesora vytahuje peníze, přestane hrát. Úplatky za staré časopisy s divadelními recenzemi bral jako vedoucí i jako dělník. Každopádně je profesor absurdní prvek. Starý rozklepaný dědek v bláznovsky zeleném kabátku, ničemu nerozumí, zbytky svého rozumu nechal hluboko v minulosti. V jednu chvíli by si mohl s Hant'ou vyměnit místo. Není moc stylizovaná figura. Stáří stylizovat, rovnalo by se jen zesměšnění, zlé parodii blížící se smrti.

„...je tam mladej? A já jsem zamyslel a řekl jsem, že není. Proboha, snad mi neonemocněl, polekal se profesor. Povídám, neonemocněl, ale já vám to řeknu na rovinu, je konec článků od Rutteho, je konec recenzí Engelmullera... řekl jsem a sundal jsem si klobouk a profesor estetiky se polekal, až propadl v kolenou a ukázal na mne prstem a zvolal... Vy jste ten mladej a vy jste i ten starej? Posadil jsem si klobouk a stáhl do čela a řekl jsem hořce... Jsem,

je konec se starou Národní politikou, je konec s Národníma listama, vyhodili mě ze sklepa, rozumíte?

Jak dalece v animovaném filmu stylizovat postavy záleží na typu příběhu. Myslím, že do Příliš hlučné samoty by se to nehodilo. V animované pohádce, kde hlavní postava ani není člověk, ale zvířátko, nebo nadpřirozená bytost je dobré podle mého názoru uplatňovat tento princip: postavička, aby byla životná, měla by mít na sobě něco, co vlaje - vlasy, uši - a vyjadřuje to pohyb. Měla by mít dobře znatelné těžiště -břicho, ramena nebo hlavu, nebo i nohy, jak to má Oliv Oilová- a měla by mít výrazné to, čím emoce přijímá -oči- a to, čím emoce vysílá -pusu. Taková postavička je srozumitelná dětem i dospělým, má půvab, a může dělat úplně všechno. Pak obdivuji přirozený švih, jakým je kresba vyvedená. Jako to je u Vlka a Zajíce v Jen počkej, nebo ve starém Bobovi a Bobkovi. Stylizace musí být hlavně uměřená příběhu. Nesnáším, a není to jen můj názor, 3D animace, které se snaží o co nejvěrnější přepis reality, jako by takový postup měl nějaký smysl. Když chci zobrazovat reálné věci, tak je přece naprosto přirozené vzít je z reálného světa. Jinak je to u fantaskních příběhů, nebo u animace, která popisuje subjektivní pocity z hudby, kde se prvky rozkládají, metamorfují a dějí se věci v reálu nemožné. Tam pěknou 3D přijímám. Míra abstrakce záleží na druhu příběhu. Myslím, že děti mají rády personifikované figury a nesnesly by se dívat na skotačící geometrii jinde než v krasohledu. Zase ale snesou pohled na bezpráví a násilí mezi takovými figurkami asi proto, že dítě je zvyklé na teror ze strany sourozenců a manipulaci rodiči. O banalitě ani nemluví. Tu zase nemůže dospělý, kdežto dítě vůbec nepostřehne, že postava je absurdní hňup.

Postprodukce je skládání filmu dohromady, sešívání dílů, všechno už je vymyšleno, přála jsem si často, aby to dělal někdo za mě. Ale aspoň jsem se naučila **stříhat** v avidu. Taky byla zajímavá konzultace s panem Trančíkem, nový logický pohled na věc ve stříhové fázi. Přestříhali jsme Samotu podle jeho návrhů, nebylo to horší, vznikly jiné souvislosti, ale dala jsem přednost svému původnímu dílu. Snad kdybych měla víc materiálu, jako je to u dokumentů nebo hraného filmu, kde se film rodí a skládá ve střížně... Jenže animátor stříhá ještě před natáčením, když píše storyboard. Nasnímá se přesný počet záběrů, protože každý záběr je půl anebo celý den práce. Po roce práce podle scénáře, kdy jsem každou souvislost několikrát zvážila, se mi vůbec nechtělo experimentálně stříhat. I krácení záběrů by mě bolelo, to je vyhazování vlastních hereckých akcí. Vzpomínám si na pana Kršku, se kterým jsem

stříhala svoji první pololetní práci, s jakým fortem vyhazoval (vlastně ani ne on, ale já pod jeho vlivem) polovičky záběrů, aby to mělo spád a tempo. Vzhledem k tomu, že jsem měla tak minutu materiálu, kde jsem si prvně vyzkoušela animaci, pociťovala jsem to jako holé neštěstí. Ani jsem s ním nesouhlasila, ale vždycky zavrčel: „Odstříhňte to!“ a já jsem cítila, že se tu odehrává jakási vyšší činnost, které já nemůžu rozumět. Práce ve střížně už byla pro mě mechanická činnost, stejně jako animování titulků. Nahrát, naskládat záběry a odstříhat staťáky, přidat zatmívačky a prolínačky, vyexportovat ve správných formátech, vypálit. Nuda. Dlouhotrvající nuda. S počítačem, který často odmítá pracovat. Technické problémy mi berou sílu, jako nic jiného. Každý počítač má svoje vrtochy, protože čím je systém složitější, tím vyšší je pravděpodobnost, že se v něm objeví nějaká chyba.

Hudbu a ruchy mi udělal Dušan Kozák z Bratislavské VŠMU, ačkoliv můj projekt nepatřil mezi dotované filmy- což v konečném důsledku byla spíš výhoda než nevýhoda. Přijel se podívat na kamerové zkoušky a rozhodl se, že se mu to líbí a že to chce dělat. Nechala jsem mu úplnou volnost, popsala jsem mu, jakou to má mít náladu, sám Dušan byl velice aktivní, co mu nebylo jasné, na to se zeptal a odvedl slušnou práci. Až příliš dobře si dovedl svoji práci obhájit.

Co jsem o hudbě nevěděla a velice příjemně mě překvapilo, jak dokáže vázat záběry a změnou tempa nebo vážností pomůže rozdělit film na části.

Kdybych měla udělat nějaké **závěrečné shrnutí** a říct, co jsem udělala špatně, neřekla bych nic. Podle vlastního nejlepšího svědomí jsem tomu dala, co šlo. Hodně jsem se naučila, látku jsem vyčerpala a nechci se k ní vracet. Kdybych to dělala znovu, pak jedině rychleji. Doufám, že mě okolnosti mého budoucího života nepřinutí pověsit animaci na **hřebík**.

POUŽITÉ CITACE

/1/ Bohumil Hrabal; Příliš hlučná samota

/2/ Bohumil Hrabal; Příliš hlučná samota

/3/ Bohumil Hrabal; Příliš hlučná samota

/4/ Karel Vachek; Teorie hmoty

volně citováno

/5/ James Monaco; Jak číst film

/6/ Bohumil Hrabal; Příliš hlučná samota

/7/ Bohumil Hrabal; Příliš hlučná samota

/8/ Bohumil Hrabal; Příliš hlučná samota