

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu Sama v sobě

The Making of a Bachelor film Alone in herself : creation, reflection and lessons learned

Petra Švábková

Bakalářská práce
2007



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracovala samostatně a že jsem uvedla všechny použité prameny, ze kterých jsem čerpala.

Ve Zlíně 09.05.2007

.....

podpis

ABSTRAKT

Ve své písemné práci popisuji celý proces výroby mého bakalářského filmu „Sama v sobě“. První část je věnována hledání námětu a jeho přepracování do scénáře. Hlavní inspirací mi byly tři krátké básně, které jsem kdysi sama napsala. Pak budu hovořit o samotné realizaci a o způsobu animace v počítači. Velice důležitým aspektem mého snímku je jeho výtvarná podoba, která je zcela vytvořená díky tabletu. Na závěr se zmíním o nesnázích v postprodukcii a o poučení, jež se mi dostalo v průběhu výroby celého filmu.

Klíčová slova : písemná práce, námět, přepracování, scénář, básně, výtvarná podoba, tablet, nesnáze, poučení

In my final paper I describe the whole process of making my Bachelor film “Alone in Herself”. The first part is dedicated to searching for the first keynote and its adaptation to the screenplay. The main inspiration were three short poems written by myself. Then I talk about the actual realization of the film and about the process of animation in the computer. A very important aspect of my movie is its artistic form, which is entirely created by the use of a tablet. Finally I mention the embarrassments of postproduction and the lessons that I have learned during the making of the film.

Keywords : final paper, keynote, adaptation, screenplay, poems, artistic form, tablet, embarrassments, lessons learned

Poděkování

Děkuji pánům Ivo Hejcman, Karel Trlica a Martin Kublák za poskytnuté rady a vedení práce.

OBSAH

ÚVOD.....	5
1. PŘÍPRAVA.....	7
1.1 NÁMĚT 7	
1.1.1 Básně.....	9
1.2 LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ.....	10
1.3 VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ.....	14
1.3.1 Vzhled postav.....	14
1.3.2 Volba prostředí.....	15
2. REALIZACE.....	18
2.1 PRACOVNÍ PROSTŘEDÍ.....	18
2.2 VÝROBA 18	
2.2.1 Práce s fotografiemi.....	20
2.3 VÝROBA TITULKŮ.....	21
3. POSTPRODUKCE.....	22
3.1 STŘIH 22	
3.2 RUCHY A HUDBA.....	23
3.3 PRODUKCE.....	28
ZÁVĚR.....	30
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	31
SEZNAM PŘÍLOH.....	32

ÚVOD

Myslím si, že každého tvůrce, ať obrazu nebo animovaného filmu, v průběhu života a jeho výtvarné činnosti ovlivňuje řada faktorů. Prostředí v jakém vyrůstal, události které ho potkaly, přátelé i nepřátelé, vztahy, sny, někdy bohužel i alkohol, drogy a jiné záležitosti. V neposlední řadě jej ovlivňují i ostatní umělci. Při pozorování vývoje dějin umění, můžeme zjistit, že každý nový směr stojí na základech směru předešlého. Nová generace si stoupne na hlavu vědomostem a znalostem generace předchozí. Je přirozené, že přijímáme myšlenky našich předchůdců a rozvíjíme je dál, nebo že je naopak rebelsky zatratíme a posléze prosadíme jejich pravý opak. U animovaného filmu to platí dvojnásob. Možná právě zdoluhavý výrobní proces způsobuje, že se co nejvíce snažíme čerpat ze znalostí a postřehů zkušenějších režisérů a nezřídka jejich vytříbený pracovní styl s obdivem kopírujeme. Mladí animátoři se musí dlouho svému řemeslu učit, než se vytříbí jejich jedinečný filmový projev.

Abyste pochopili můj přístup k tvorbě, musíte vědět, kteří režiséři ovlivnili a inspirovali mě. Mému srdci jsou nejbližší tato čtyři jména : Pavel Koutský, Břetislav Pojar a dvojice japonských režisérů Yuasa Masaaki a Tatsuo Sato. První dva jmenovaní mě oslovují svou hravostí a promyšlenou stylizací figur. Jejich tvorba je nekonečná cesta do fantazie, plná humoru a nadsázky. Když mám chuť vytvořit něco pohodového a legračního, mám tendenci se těmto pánům co nejvíce přiblížit. Samozřejmě je nechci kopírovat, což ani není možné, ale chci vytvořit něco osobitého. Jen chci říct, že je mi tato poloha velmi blízká a v předchozí práci Byrkus EU je to patrné. Naopak ve filmu Sama v sobě jsem podlehla asijskému vlivu .

Yuasa Masaaki (režisér, animátor a scénárista) a Tatsuo Sato (režisér a animátor) společně pracují pro japonské animační studio „Čtyři stupně“. Tito dva filmaři mě doslova fascinují způsobem vyprávění naprosto šílených a neuvěřitelných příběhů. Jejich divoká fantazie nezná mezí a nebojí se vzájemně promíchávat vícero výtvarných způsobů animace. Zatím jsem z dílny těchto autorů měla možnost vidět pouze dva filmy. Kratší z nich se jmenuje Nekojiru-so, v překladu Kočičí polévka, a trvá asi půl hodiny. Ten delší má téměř dvě hodiny a jmenuje se Mind game (Hra myšlenek). Oba filmy jsou pochmurné a psychologické, spíš než s humorem se v nich setkáme s velkou dávkou ironie. Jako správným Japoncům, jim není cizí ani krutost a morbidita. Krev, uřezané údy a podivné způsoby smrti jsou nedílnou součástí jejich filmů. Ačkoli se jedná především o animaci pro Japonce tolik typických Manga figurek, jejich práce se od ostatních liší způsobem vyprávění a surrealistickými vizemi. Klasické Mangy navíc kombinují s animací fotografií (například ve snímku Mind game, použil Masaaki upravené fotografie na detaily obličejů,

ačkoli v širším záběru byly kompletně nakreslené), nebo pracují s počítačovou imitací štětce a jinými zajímavými efekty. Také velmi obdivuji jejich práci s kompozicí záběrů a jízdou kamery v prostoru s pokroucenou perspektivou. Nekojiru-so i Mind game jsou pro mě nevyčerpatelným zdrojem, co se týče možností střihu.

Yuasa Masaaki je především autorem scénářů k oběma filmům. Ačkoli jeho bizarní myšlenky někdy nedávají Evropanovi smysl, protože asijský způsob vyprávění je poněkud odlišný, je podle mého názoru mistrem v předávání emocí. Jednou z jeho nejvydařenějších scén je podle mého názoru sexuální akt dvou lidí, ale bez sexu (Mind game). Divák vidí, jak se dva lidé líbají, pak se ti dva promění v nějaký podivný barevný hmyz, prostřih na jedoucí vlak, hmyz se promění v milostný souboj barev, barvy kmitají a občas se změní v bytosti. Vidíme, jak se vášnivě mazlí a současně lezou po zdi. Vyškrábou se až na strop, a pak sletí na zem. Jedoucí vlak vykolejí a spadne ze skály někam do moře. Myslím, že i když to zní šíleně, je při sledování filmu z těchto promyšleně seskládaných záběrů cítit vášnivá sexuální atmosféra. Právě takový přístup k výkladu emocí se mi velmi líbí. Ráda si podobným způsobem pohrávám s vyjádřením vnitřních pocitů ve filmu Sama v sobě.

Tento krátký úvod byl nezbytný pro pochopení dalšího vývoje mé bakalářské práce. Musela jsem Vás seznámit alespoň letmo s mými oblíbenými autory, aby jste si udělali stručný obrázek o mém přístupu k práci a vše co bude dále následovat, si mohli dát do souvislostí.

1. PŘÍPRAVA

1.1 Námět

Hledání námětu pro mou bakalářskou práci ovlivnila řada faktorů. Nejdříve vzniklo čirou náhodou budoucí výtvarno. Protože je mi daleko bližší kreslená animace než práce s loutkou, mé představy se lépe dají ztvárnit v ploše než v prostorové animaci, a také se na kreslené filmy raději a s větším obdivem dívám, byla mi tahle cesta jasná od počátku.

Po předchozích kladných zkušenostech jsem si oblíbila práci s tabletem. Neustále jsem experimentovala s možnostmi jeho využití v různých programech. Jeho výhody jsou hlavně ve zjednodušení práce a tudíž v úspoře času. Dlouho předtím než jsem si tablet pořídila, kreslila jsem tužkou na papír za pomoci prosvětlovacího klínu a následně jsem vše musela scenovat do počítače. A to několikrát. Nejdříve pro kontrolu, pak pro opravu a nakonec jsem to ještě ručně vybarvovala. I když uznávám krásu tahu tužky na papíře, kterou tabletem asi nikdy nedosáhnu, musím se bohužel přiznat, že mě tenhle klasický způsob animace po těch pár letech prostě omrzel. Navíc mi práce přímo v počítači nabízí spoustu zatím nevyzkoušených možností, které mohu prozkoumávat.

Když jsem si jednou pohrávala s různými nástroji a štětci ve Photoshopu, napadla mě myšlenka vytvořit něco, co by připomínalo malbu oleje na sklo. Bohužel ani široká škála štětců nikdy nenahradí nedbalou eleganci ruční práce s olejem, ale tento pokus vyústil v nalezení mého nového výtvarného projevu. Z Photoshopu jsem přešla na Auru 2 a vytvořila jsem speciální funkci štětce pro rozmazávání obrázky, které trochu připomínají rozmazaný suchý pastel. Tenhle styl pak udal směr pro hledání námětu a příběhu pro mou budoucí bakalářskou práci.

Protože malovaný styl animace vyžaduje pomalé tempo obrazu, tak aby si divák mohl každý pracně vytvořený záběr pořádně vychutnat, nelze podle mého názoru tímto způsobem zpracovat nějakou akční grotesku. Mohla jsem si tedy vybrat mezi jemně laděnou romantikou a natočit třeba něco pozitivního o lásce, nebo vytvořit něco spíše pochmurného či tajemného. Protože je mému srdci druhá varianta bližší a nemám moc ráda cukrové příběhy, rozhodla jsem se vytvořit ponurou záležitost, ovšem s kapkou ironie a nadsázky.

Další věcí, která měla vliv na vznik filmu, byla má předchozí semestrální práce Byrkus EU (Byrokratický cirkus EU). Tahle krátká kritická satira o Evropské unii, byla vytvořena také tabletem v počítači, ale liší se jak výtvarným výrazem, tak žánrem. Zatímco Byrkus EU je plný stylizovaných panáčků – byrokratů a zároveň klaunů, kteří

legračně padají jeden přes druhého, baví diváky nejrůznějšími zběsilými kousky, až se jim postupně podaří celý ten „Evropský cirkus“ zlikvidovat, tak film Sama v sobě je svým pojetím žánrově na opačné straně. Film se zaměřuje na pohled dovnitř člověka, kde se rozebírají niterné pocity, které si většinou necháváme jen sami pro sebe. Chtěla jsem oslovit diváka jako jednotlivce, dotknout se jeho citů, a ne pobavit širší masu lidí, jak tomu bylo u dřívější práce. Když se ohlédnu zpátky, tak se v mojí tvorbě tyhle dva směry vždy pravidelně střídají. Jakmile dokončím film, který je spíše hravý a diváka by měl odreagovat, okamžitě se vrhám vytvořit něco více „oduševnělého“, co by mělo naopak diváka donutit k zamyšlení. Asi je to způsobeno tím, že nerada jedu v jedné osvědčené lince a je pro mě výzvou jít z extrému do extrému. Po více než půlroční práci na snímku Sama v sobě, bych se s chutí vrhla třeba na nějakou veselou pohádku pro děti.

Měla jsem tedy vybranou cestu, ale stále jsem ještě nevěděla, jak po ní mám jít. Již dříve jsem přemýšlela o zpracování několika svých básniček, které jsem si pár let strádala do šuplíku, ale stále jsem neměla odvalu je vytáhnout. Jednak proto, že se nepovažuji za kvalitní básnířku (počet básniček, které alespoň za něco stojí, se dá spočítat na prstech jedné ruky), a také jsem se bála případného zesměšnění a ostudy. Původně jsem si totiž představovala, že by animace podkreslovala namluvený text, což by asi nedopadlo dobře. Následně jsem se rozhodla vyjádřit básně pouze vizuálně tak, aby po nich zůstala jen pocitová stopa. Vytáhla jsem tedy tři nejhodnější básně, ve kterých bylo nejvíce zajímavých myšlenek, a pak jsem se je pokusila přepracovat do jedné celistvé podoby.

Při čtení básní se mi v hlavě odvíjel sled obrazů a představ bez jasného příběhu, bez pointy. Jeden obraz se prolínal ve druhý a jediné co je spojovalo, byla jejich melancholická atmosféra. Někdy jsem se myšlenkami pevně držela textu, jindy jsem úplně odbočila a sklouzla jsem až k surrealismu. Jednotlivé nápady jsem si zapisovala a skládala je do jednoho celku.

1.1.1 Básně

Dvě kostky cukru

Hlasitá ozvěna tvého ega
vtlačí moje nervy zpátky
do kýblu s horkou vodou.
V hlavě mi vře konvice na čaj
tak si zaliji kávu
a rozpustím dvě kostky cukru v moři.

A nikdo nic nepozná,
protože ani slzy neosladíš.

Ve větru...

Pod tíhou trápení
už nemůže spát,
tak hledá vhodné místo,
kde by nemusel stát,
stát pevně na zemi
okovy sevřený.

Tam vysoko nad Tebou,
kde země je naopak,
houpe se ve větru,
volný jak pták.

Napnutý prst
nabodával přímku pohledu jeho oka a mé duše...
Šíp jeho slova neprošel krunýřem mého svědomí,
jen lehce polechtal bránci,
a pak znaveně dopadl na zem,
kde mi rozdrtil nohu...

Musela jsem padnout na kolena a smát se,
on se tomu divil,
jeho seznam pocitů neobsahoval vysvětlení mé reakce...
Kopnul do mne,
abych se vzpamatovala...
myslel, že bolest zneguje radost,
chtěl tak, abych nic necítila,
byla prázdná,
aby do mne mohl nacpat sebe...

Přestala jsem se smát
a nehybně sledovala příjíždějící nákladňáky
po okraj napěchované jeho myšlenkami,
když mi je vykládal,
jednu po druhé tlačil do útroh,
stékal mi po tvářích vztek,
on byl rád,
myslel, že mi tak z očí vytlačí
poslední zbytky mého špatného já,
pochopil, že tomu tak není,
až když jsem na místě praskla...

Jeho prst se schoulil do kapsy
a usnul v rytmu odcházejících kroků...

1.2 Literární scénář

Moje původní vize byla vytvořit pouze nenáročnou vizuální záležitost, ale čím déle jsem s textem pracovala, tím víc se mi před očima začal rýsovat celkem smysluplný děj. Spojila jsem tedy tři básně, které spolu jinak neměly nic společného, protože byly

napsány v různých obdobích, v krátký příběh o vztahu muže a ženy. Nebo lépe řečeno o jeho rozpadu.

Nyní bych ráda popsala, jak vznikl původní literární scénář, který se pak v průběhu natáčení ještě měnil. Úvodní část je inspirována první básní. Tahle báseň mi evokuje smutek a vztek zároveň. Představila jsem si mladou opuštěnou ženu, jak zkroutěně sedí u toaletního stolku, hledí zastřeně na svůj odraz v zrcadle a češe si bezmyšlenkovitě dlouhé vlasy, až hřebínkem zajede hluboko do kůže, načež jí po čele začne ztékát úzký pramínek krve. Od tohoto prvního nápadu jsem ale upustila, protože byl až příliš morbidní. Dala jsem posléze přednost kouření cigarety, což ve mně ve spojitosti s nepřítomným pohledem vyvolává pocit hluboké deprese.

Na stolku se kromě toaletních potřeb a popelníku nachází i ve skle záramovaná černobílá fotografie dívky v objetí jejího přítele. Náhle slyšíme ostrý nepříjemný zvuk pískající konvice. Dívka si prudce zacpe obě uši. Pískání se ale odehrává jen v její hlavě, stejně jako představy, které nyní budou následovat. („...a v hlavě mi vře konvice na čaj...“). Do hrnku ve tvaru srdce je z konvice nalévána horká voda. Pára zahálí celý obraz do bílé mlhy, z níž se pochvilí vynoří sedící nahá žena. Žena v hrsti svírá dvě kostky cukru, které odevzdaně hodí do černé kávy pod sebou. Sladké kostky cukru by měly symbolizovat lásku dvou lidí, následný proces jejich rozpouštění znamená slábnutí a ochladnutí tohoto milostného vztahu. Ke kostkám náhle připlouvají barevné rybky, které cukříky zvědavě okukují („...rozpustím dvě kostky cukru v moři...“). Celý obraz se prolne do ženina prázdného oka. Mrknutím vyplave slza, skutálí se po tváři a dopadne na zem („...protože ani slzy neosladíš...“).

Tímto končí inspirace první básní, následující mezihra je pouze přechodem k další básni, je doplněná do děje pro logickou návaznost příběhu. Ženě klesnou ruce z uší do klína a pohlédne na fotografii na stolku před sebou. V tento moment se v ní mísí současně žal a vztek, myšlenky na bývalého přítele ji donutí k činu. Do ruky uchopí záramovanou vzpomínku a prudce s ní mrští o zem. Z trosk obrazu se vyplazí černobílá postava muže z fotografie, který se snaží utéct. Za ruku jej ovšem pevně svírá žena, stále schovaná pod střepy. Trochu se přetahují, ale pak se muži podaří ze sevření vysmeknout a utíká do tmy.

Druhá část je ovlivněna básní s názvem Kazatel. Ačkoli tato báseň popisuje odlišné události, než jaké vidíme ve filmu, nechala jsem se jí volně inspirovat a použila jsem některé fragmenty tak, abych co nejlépe vyjádřila pocity zloby. Zloba a vztek je totiž to jediné co tuto báseň a sekvenci filmu spojují. Muž běží jakýmsi tmavým tunelem, což vyvolává pocit stísněnosti, otáčí se za sebe jestli jej žena nepronásleduje. Náhle uprchlíka

do hlavy udeří obří ruka tak, že se svalí na zem. Tato šeredná ruka se zkřivenými prsty a dlouhými nehty patří ženě, jejíž podoba se změnila pod vlivem pocitů ve zrůdnou paní pomstu. Zrůda chytne chlapa pod krkem a nejdříve jej nutí, aby se vrátil zpět. Ten ale odmítá a tak mu zloba plivne do uší šíp, který proletí hlavou a zabodne se do srdce na talíři, divákovi známé z první ženiny fantazie. V tomto obraze je klasická symbolika – šípem probodnuté srdce = zhrzená láska. Protože mě samotné připadají podobné symboly směšné, nechala jsem i svého hlavního hrdinu, aby se celé věci zasmál, což ovšem nebylo příjemné té rozzlobené ženě, která mu právě svírala krček. Následuje facka, po níž se muž už nezvedne a bezvládně leží na zemi.

Tato část byla pro mě asi nejvíce problematická, co se týče následné výroby i oručování. Je pro mě ukázkou toho, jak odlišně mohou fungovat naše scénářistické nápady v hlavě a v hotovém filmu. Zpočátku se mi celá myšlenka líbila, dokud jsem ji neviděla zpracovanou na počítači v obrazovém scénáři. Působila ne mne úplně jinak, než jak jsem ji viděla na své vnitřní obrazovce. Neustále jsem ji pak odkládala na poslední chvíli s tím, že se mi třeba podaří vymyslet něco jinak a lépe, ale bohužel. A abych pravdu řekla, doteď ji považuji za nejslabší článek celého filmu. Více se o celé záležitosti rozepíšu v odstavci nazvaném Výroba, ale teď bych se ještě vrátila k hlavnímu popisu literárního scénáře.

Nad omráčeného muže se nakloní paní pomsta a otevře svou velkou tlamu dokořán. Z hrdla se jí s rachotem vyřítí tanky, které okamžitě vjíždějí do ucha ležící oběti. Tanky mají vyjadřovat nadávky a křik, ženinu snahu muže změnit a přimět k návratu, nebo zničit. A podaří se ta druhá možnost, protože mužské tělo se celé nafoukne do obřích rozměrů, až posléze praskne. Z pupku pak vyletí do vzduchu houf mýdlových bublin, symbol pomíjivosti a falešných nadějí. Ohyzný zjev dívky po této události vyprchá, opět má svou utrápenou tvář. V této chvíli by mělo být divákovi již definitivně jasné, že se celá scéna s mužem odehrávala pouze v ženině mysli. Vyjadřuje vnitřní boj touhy s nenávisí k její bývalé velké lásce. Žena ovšem není spokojená s výsledkem, kterého dosáhla, protože zůstala se svými představami sama. Zkroušeně hledí na rozbitý obrázek u svých nohou a s povzdechem odchází někam do tmy.

Dostáváme se ke třetí básni celého příběhu, která mne pouze jemně navedla. Popisuje smrt a myšlenky na sebevraždu. Směřuje k zakončení, jež jsem měla v plánu již na počátku. Opět se v obraze objeví srdce probodnuté šípem. Ženiny ruce tento šíp uchopí a prudkým pohybem vytrhnou ze srdce. Za šípem je ovšem připevněné lano, po jehož úplném vytažení vyklouzne ze srdce smyčka. Dívka si lano pečlivě smotá a přehodí přes rameno. Takhle vybavená pomalu odchází do šera. Ze země kolem ní začínají vyrůstat stromy, až ji nakonec obklopí celý les. Vše má lehce podzimní atmosféru

a teplé barvy. Je slyšet jemný chladivý větřík, stromy jsou bez listí. Žena tiše kráčí hlouběji do lesa, pak se zastaví u nejvyššího stromu, pohladí zlehka jeho drsnou kůru a pohlédne vzhůru. V dalším záběru pak vidíme houpající se provaz pevně přivázaný kolem jedné silné větve.

Až do téhle chvíle by si divák měl myslet, že dojde k sebevraždě oběšením. Je to ale jen taková past. Celý děj je hodně pochmurný a může působit docela depresivně, ale v závěru jsem chtěla vše maximálně odlehčit. Odjezdem kamery zjišťujeme, že se žena houpe na laně jako na houpačce a trochu šíleně se tomu všemu směje. Po svém se vyrovnala se všemi vnitřními boji, které do teď sama v sobě sváděla. Mělo by to vyvolat v divákovi pocit úlevy. Takovému odlehčení ovšem muselo předcházet celé to drama předtím, jinak by tento „vtípek“ nemohl vyjít. A podle reakcí publika bych soudila, že se mi to vydařilo.

Často se mě lidé ptají, jestli je tento příběh o mě a snad tak usuzují i podle názvu Sama v sobě. K tomu mohu akorát říct, že díkybohu ne. Děj vznikl jako úplně poslední složka filmu a někdy lituji, že jsem se nedržela svého původního záměru, mohla jsem se tak vyhnout řadě poťouchlých poznámek a urýpaných otázek. Dokonce mě jeden kamarád po zhlednutí filmu obvinil z feminismu a negativního vztahu k mužům. To ale není pravda. I když v mém příběhu muž vystupuje jako negativní postava, neznamená to, že takhle vidím všechny muže. Stejně tak jsem mohla role přehodit, a špatná by pak byla žena. Chtěla jsem jen zachytit smutný okamžik rozchodu dvou lidí, kdy jeden utíká a druhý se trápí. Každý z nás určitě alespoň jednou v životě zažil nebo zažije ztrátu milované osoby. Prožije s tím i související emoce, jako je smutek, strach ze samoty a někdy i vztek, ale nakonec mu nezůstane nic jiného, než se ze ztráty vyrovnat. Tenhle sled pocitů je vyjádřen i ve snímku Sama v sobě, šlo mi především o netradiční zachycení emocí, nechtěla jsem filmem nijak moralizovat nebo dávat dobré rady do života.

Ještě bych se ráda vyjádřila k úpravám scénáře po konzultaci s pedagogy. Kromě drobných detailů jsem musela změnit hlavně část, v níž se muž nafukuje, až k prasknutí. Tahle verze totiž působila příliš teatrálně a lacině. Shodou okolností jsem si v téže době všimla v televizi reklamy na jakýsi prostředek proti nadýmání. Muž v té reklamě pozře nadýmavé jídlo, břicho se mu nepřírozeně nafoukne jako balón a on se začne vznášet ve vzduchu. Trochu mi to připomnělo můj nápad a já musela uznat, že moc dobrý nebyl. Mohl by negativně narušit celý film. V konečné verzi mužovo tělo popraská a roztříští se jako sklo. Je v tom i určitá spojitost s rozbitým obrázkem, nad kterým se pak dívka sklání.

Další výtky se týkala odůvodnění, proč muž od ženy utíká. Původně jsem tam žádný důvod mít nechtěla, nebylo to pro mě podstatné, muži prostě od žen občas utíkají, tak jako zase ženy od mužů. Ale tím se dostala ona žena do špatného světla, protože pak v prostřední části působila pouze jako bestie a od takové se nedá jinak než utéct. Abych ji očistila, musela jsem pro její kruté počínání vymyslet smysluplnou záminku. Rozhodovala jsem se mezi dvěma variantami. V první se žena s mužem chystá na svatbu, což by bylo vyjádřeno svatební fotografií na toaletním stolku. Muž by se ale zlekl tíhy zodpovědnosti a ženu, kterou doposud jen využíval, by proto opustil. Na útěku by ze sebe shazoval svatební oblečení a jako poslední by z prstu ztrhl snubní prsten. Kromě toho jsem chtěla do hry nějak zapojit svatebního motýlka na mužově krku, který by ožil a začal muže škrtit, jako oprátka.

Druhá a zároveň vítězná verze naopak pojednává o ženě touze po dítěti a na fotografii se objeví s vyklenutým bříškem. Na muže opět dopadne strach z rodinných povinností a vezme do zaječích. Jeho špatný vztah k rodičovství jsem podtrhla tím, že při běhu tunelem bosou nohou rozšlápne na zemi ležící kojeneckou láhev s mlékem, v níž se navíc louhuje jeho bývalá přítelkyně. Tento poněkud bláznivý obraz jsem nakonec zrealizovala, ale nejsem si jistá jeho kvalitou. Je trochu mimo můj původní záměr a cítím, že nevznikal spontánně, ale byl do děje natlačen silou.

1.3 Výtvarné zpracování

1.3.1 Vzhled postav

Jako hlavní hrdinku jsem si vybrala ženu, jejíž věk je přibližně třicet let. Většina žen již v tomhle věku má za sebou nějaké zkušenosti a potřebuje stálého partnera, se kterým by mohla založit rodinu. Biologické hodiny jí jak se říká odtikávají poslední minuty a pro muže, co se zatím ještě nechce vázat, je taková žena spíše časovanou bombou. Při volbě vzhledu jsem dala přednost méně hezké ženě, protože od božské krasavice se mužům moc utíkat nechce. Zvolila jsem kombinaci dlouhých tmavých vlasů a hnědých očí. Aby vypadala ztrápeně a nevypale, orámovala jsem její poněkud menší oči ostrou červenou linkou. Což podle mého názoru dodává jinak tuctové ženě na zajímavosti. Její bledý obličej s vystouplými líčnicími kostmi a drobnými ústy, jsem se snažila vykreslit tak, aby vypadal ztrhaně a odpovídal jejímu věku. K tmavé barvě vlasů a bělostné kůži krásně ladí rudě zbarvené šaty splývající až na zem. Tahle barevná kombinace je sice trochu klišé, ale připadala mi pro danou situaci nejvhodnější. Ženiny pohyby jsou většinou velmi pomalé a působí křehce, což opět podtrhuje její vnitřní žal.

Naopak v části, ve které vystupuje jako rozzlobená zrůda, jsou její gesta prudká a tvrdá. Jako zloba může na diváka působit poněkud chlapsky.

Pro výtvarné vyjádření paní zloby jsem použila starší ilustraci k básni Kazatel. Obličej se špičatým nosem a bradou, holou lebkou a poměrně velkými kukadly na první pohled připomíná vetřelce z jiné planety. Oči plné nenávisti probodávají svou oběť a nedovolují jí hnout se z místa. Celý povrch zkrabacené kůže je v odstínech purpurové a fialové. Podle některých lidí je fialová barvou závesti podobně, jako je například zelená barvou naděje. Rozvlněnými tahy štětce jsem chtěla vyvolat pocit ošklivé popálené kůže a vyjádřit, jak ženu její vnitřní vztek spaluje. S odstupem času musím přiznat, že na mě tato stylizace působí poněkud legračně.

Nyní se budu věnovat popisu druhé důležité role ve filmu, tedy popisu muže. Je také ve věku kolem třiceti, ale vypadá mladší. Je to sportovní klučičí typ, vysoký štíhlý floutek, který o ctitelky rozhodně nemá nouzi. Původně jsem si jako kontrast k ženě představovala blondáka, ale v černobílé variantě to nebylo příliš poznat. Jeho tmavé polodlouhé vlasy jsem mu nakonec razantně přistříhla, protože obzvlášť při běhu by mi komplikovaly animaci. Ze stejného důvodu jsem mu neoblékla vlající košili, ale nechala ho nahého do půl pasu. Navíc tak při běhu lépe vynikne jemná hra svalů.

Z pohledu ženy je tato postava negativní. Protože se divák na muže dívá ženínými očima, je i pro něj muž ztělesněním něčeho špatného. Ve skutečnosti jej ale nezná, vidí pouze jeho odraz a jen si jeho povahu domýšlí. Na zarámované černobílé fotografii vidíme, jak muž pevně objímá ženu a široce se usmívá. Vypadá jako přátelský chlapík milující svou přítelkyni. Pak ale ženě naroste těhotenské břicho a on se od ní se šklebem na tváři odtáhne. Když vylézá z roztříštěného obrazu na zemi, je jeho chování součástí ženiny pošramocené mysli. Ona si pouze představuje, že by se takhle zachoval, kdyby po něm chtěla, aby se k ní vrátil. Jak by reagoval ve skutečnosti, se ovšem nikdy nedovíme. Proto jsem jeho postavu nechala černobílou podle fotografie. Chtěla jsem ho tímto oddělit od reality, stal se jen bolavou vzpomínkou.

1.3.2 Volba prostředí

Jelikož se příběh odehrává většinou mimo realitu, musela jsem tomuto záměru přizpůsobit i celkové prostředí. Přechody mezi fantazií a skutečností nejsou pevně ohraničené, ale vzájemně se prolínají, což mi nedovoluje zasadit děj do jednoho konkrétního prostoru. Také poměry mezi figurami a okolními předměty nejsou přesně dané, ale v průběhu se podle potřeby neustále mění. Proto (a bezesporu také kvůli zjednodušení) jsem nakonec zahalila vše do tmy a zdůraznila jsem jen to důležité.

V prvním záběru vidíme ženu sedět u nočního stolku, který vypadá jako z divadelní šatny, ale není tomu tak. Kolem ní je jen tma a vakuum jako v jeskyni. Pro diváka by nemělo být důležité kde sedí, ale co se v ní odehrává. Pozadí vykreslující do detailů nějakou místnost by podle mého soudu působilo rušivě. Tahle finta mi pak lépe umožnila dostat dívku z uzavřeného prostoru ven do lesa. Když se v závěru odchází s lanem kolem ramene oběsit, kráčí tmou a z hlíny kolem ní začnou vyrůstat stromy. Nemusela otvírat žádné dveře, které většinou oddělují interiér od exteriéru, okolí se jen proměnilo podle jejích potřeb. A stejně tak mi tohle prostředí posloužilo při vykreslení zloby a mužova útěku. Z pod rozbitého obrazu muž vyběhne do tmavého tunelu. Tunel ale vede napříč ženinou myslí. A jak lépe vyjádřit vnitřní hněv, jenž nám zatemňuje mozek?

Prostředí lesa jsem naopak zachytila do detailů. Tady fantazie definitivně končí. Dívka se už se svými pocity vyrovnala, v hlavě má prázdno a je rozhodnuta jednat. Prochází lesem plným stromů a keřů, vykresleným v příjemných podzimních barvách. Je pravda, že v realitě bychom podobný les jen těžko hledali, protože je barevně stylizovaný. Ale je inspirovaný skutečným lesem. Určitou mystičnost mu dodává nafialovělá mlha a obloha. Jinak jsem se vyřádila v kombinacích odstínů hnědé, oranžové, růžové a žluté.

Když jsem hledala vhodný zrcadlový stolek, procházela jsem různé katalogy s širokou nabídkou. Zaujaly mě secesní stolky a jejich zakulacené křivky. Současně jsem zvažovala, jak ze tmy plynule navázat na první záběr. Původně jsem chtěla, aby stolek vyjel ze tmy blíž ke kameře, ale pak mě napadlo, že by se stolek jednoduše rozsvítil. Musela jsem tedy vytvořit vlastní návrh stolku vhodného pro tuhle akci. Secesní inspirace šla stranou a vznikl jednodušší hranatý stolek s obloukovitě zahnutou pracovní deskou a kruhovými světly nainstalovanými v rámu zrcadla. Na ploše před zrcadlem jsou rozházené různé zkrášlovací atributy: flakónky, šperky, zmuchlaný šátek, popelník, hřeben a jiné. Tvarově je vše spíše moderní, důležitou roli u jednotlivých věcí hraje především barevnost a jejich rozmístění v prostoru. Příběh se neodehrává v určité době, proto nebylo potřeba se tomu přizpůsobovat.

Velmi důležitý surrealistický záběr ve filmu je lidské srdce ve tvaru hrnku postavené na čistě bílém talíři. Diváka většinou upoutá svou absurditou. Původně jsem zamýšlela vytvořit obyčejný porcelánový hrnek zdobený kytičkami, ve kterém by byla černá káva. Potřebovala jsem ale více upozornit na to, že se scéna odehrává v ženině hlavě a ne v reálu. Napadlo mě namalovat hrnek ve tvaru srdce, protože se jedná o vnitřní citovou záležitost. Nemám ráda klasická srdce, co se prodávají na Valentýna, připadají mi kýčovitá. Tento symbol je natolik profláknutý, že ztrácí svůj význam a více než lásku mi připomíná konzum. Proto jsem zvolila lidské srdce, byť působí trochu

morbidně. Jako předlohu jsem si stáhla několik odborných obrázků z Internetu, podle kterých jsem vytvořila svou modifikaci srdce s uchem místo aorty a otvorem, jako u běžného hrnku.

Výběr vhodné konvice byl celkem problematický. V první verzi měla být konvice viděna pouze v záběru, kdy je z ní nalévána voda do hrnku. Hlavní význam konvice měl být sluchový, myslím její nepříjemné pískání. Bohužel to nevycházelo co se týče načasování a musela jsem před tento záběr ještě vložit detail na pískající záklopku. Marně jsem hledala zajímavý a odpovídající design, až jsem si jej musela vymyslet sama. Je báječné, že v animovaném světě fungují věci, které by ve skutečném nikdy fungovat nemohly.

Ještě bych se na závěr této kapitoly zmínila o tancích, jež vylézají z úst pomstychtivé zloby. Tanky symbolizují válku a v tomto případě mají vyjadřovat nepříjemná slova při hádce, proto vyjíždějí z tlamy přímo do mužova ucha. Kromě tanků jsem chtěla připojit nějakou hmyzí havěť, třeba obří dlouhonohé pavouky a odpudivé šváby, ale pro nedostatek času jsem od tohoto nápadu nakonec upustila.

Pro výtvarné zpracování tanků jsem předlohu hledala v počítačové hře. V průběhu přetváření do konečné malované podoby jsem tank hodně zjednodušila, protože se touto technikou nedělají dobře mechanické hranaté stroje s množstvím detailů. Barevnost tanků jsem přizpůsobila jejich majitelce. Působí jako vytvořené z její vlastní tkáně.

2. REALIZACE

2.1 Pracovní prostředí

Mám to štěstí, že bydlím ve Zlíně a mohla jsem film realizovat v příjemném domácím prostředí. Nikdo mě při práci nerušil a nemusela jsem se nikomu podřizovat a zodpovídat. Mám svůj klidný pracovní koutek se vším, co je potřeba a na co jsem zvyklá. Škola mi sice na práci vyhradila jeden počítač a miniaturní tablet, ale pracovní podmínky byly pro mne značně nevyhovující. Počítač se nacházel v příliš osvětlené místnosti a vzhledem k tomu, že jsem pracovala převážně s tmavými barvami, nebylo na upatlané obrazovce skoro nic vidět. O počítač jsem se dělila s další režisérkou a kdybych byla nucena na něm opravdu pracovat, asi bychom se o něj musely nakonec poprat. Počítač také nebyl umístěn v samostatné místnosti, jak jsme si zpočátku obě přály, ale za zády nám neustále chodili lidi a bzučely scenery, což mně osobně silně nabourává soustředěnost. Také jsem mohla doma pracovat dlouho do noci a o víkendech, kdy jsem nejvýkonnější, což na ateliérech nebylo možné. Jediné co mi při práci občas chybělo, bylo odreagování s lidmi, kteří pracovali ve škole.

2.2 Výroba

Samotnou realizaci jsem zahájila poslední týden v září. Nejprve jsem se pustila do výroby záběru se srdcem na talíři, protože patří k mým oblíbeným a není zrovna nejsložitější. V programu Aura 2 jsem pomocí fixu nakreslila přibližný tvar objektu, který jsem pak stejným nástrojem jednoduše „vyčmrkala“ různými odstíny jedné nebo i více barev. Následně jsem použila široký štětec a jeho zvláštní funkci „smear“ a jednotlivé tahy jsem rozmazala, přičemž směr tahu jsem řídila tak, abych dala objektu určitý plastický rozměr. Okraje jsem v některých případech rozpila do ztracena, jindy jsem po rozmazání použila opět fix a jemnou linkou jsem okraj zvýraznila.

Největší potěšení jsem měla z animace páry či mlhy. Fix jsem nastavila na poloviční průhlednost a lehce jsem naznačila kroužky, které jsem následně rozmazala. Rozmazaný obrázek jsem duplikovala a kopii opět zpracovala jinými tahy štětce. Takhle jsem pokračovala, až jsem měla dostatečně dlouhou sekvenci obrázků. Sekvenci jsem následně natáhla až na čtyřnásobek a pomocí funkce „stretch“ a „interpolate“ se jednotlivé obrázky mezi sebou proluly, což vytváří efekt lehce plynoucí mlhoviny.

Jednotlivé části obrazu jsem skládala do průhledných vrstev pod sebe tak, abych s nimi mohla nezávisle pracovat. Například u záběru se srdcem jsem jich měla asi ze všech nejvíce, tedy celkově osm : srdce, talíř, konvice, voda, 3x pára a pozadí. Navíc jsem pracovala ve dvojnásobném rozlišení tedy 1440x1152 pro dosažení co nejlepší kvality, což mi někdy působilo problémy, protože můj starý počítač takové množství dat nezvládal, pracoval pomaleji a občas se i zasekl. Samotné přehrávání v Auře pro kontrolu již vytvořené animace si nebylo možné prohlédnout kvůli neustálému přerušování. Když jsem potřebovala ověřit kvalitu jednotlivých záběrů, musela jsem je pokaždé vyexportovat v komprimovaných AVI souborech, což mi bralo tolik potřebný čas.

Asi ve druhé polovině měsíce října jsem zjistila, že mám hotových necelých pět záběrů a takovým tempem deadline rozhodně nestihnu. Pravda je, že mi zpočátku chvíli trvalo, než jsem se do práce pořádně pustila. Kromě toho jsem se zabývala zbytečnými detaily, které stejně nejsou ve výsledku patrné. Abych sama sebe víc popostrčila, neřešila drobnosti a měla nad filmem celkový nadhled, rozhodla jsem se vypracovat takzvaný „kotouč“ seskládaný z jednotlivých záběrů, coby statických obrázků s přibližným načasováním. Tato práce mi trvala přibližně dva týdny a pomohla mi vytvořit si představu o konečné podobě filmu. Zároveň upozornila na slabá místa, díky čemuž jsem je mohla zavčas upravit a ušetřit si tak práci navíc. Tenhle postup výroby mi byl známý již dříve, ale nikdy jsem ho nejspíš z lenosti nepoužila. Náramně se mi však osvědčil a všem ho vřele doporučuji.

Protože jsem tímto měla připravené pozadí pro všechny záběry, stačilo už jen animovat pohyby postav. Měla jsem časový plán, který se mi jakž takž dařil dodržovat. Někdy bylo obtížné skloubit jej i s ostatními povinnostmi nebo pracovat po náročném dni ve škole. Občas se také přidružily technické problémy a počítač odmítal poslušnost. Ačkoli mi produkční zařídila jednoho mladého technika na jeho opravu, nic se nezměnilo a počítač si dělá stále co chce. Anebo to s ním neumím. Jednou jsem pracovala dva dny na záběru houpajícího se lana, který se mi pak nějakým nedopatřením vymazal. Jediné, co se mi podařilo vytáhnout z koše, byl zkomprimovaný video soubor. Nebyl čas, natož chuť to znovu předělávat, použila jsem jej do výsledného filmu a myslím, že ta nižší kvalita ani není poznat.

Ačkoliv byl první termín odevzdání určen do posledního týdne před Vánocemi 2006, měla jsem do té doby hotovou jen zhruba první a třetí třetinu filmu. Té prostřední části, která se týká úprku muže, jsem se do poslední chvíle vyhýbala, protože jsem ji chtěla udělat jinak. Bohužel se tak nestalo, vyčerpaná a stresovaná jsem ponechala původní verzi. O Vánocích mi nastal pracovní maratón. Namísto pohody a odpočinku

jsem pod tlakem termínu pracovala 10 až 12 hodin denně. Do té doby jsem u počítače strávila za den maximálně osm hodin.

Když se ohlédnu zpátky tak vím, že jsem měla začít tvořit již dříve, nejlépe o letních prázdninách. Současně ale musím přiznat, že jsem daleko výkonnější v práci pod tlakem., což v době prázdnin rozhodně nebylo. Velmi motivující pro mě byla činnost mých kolegů ze školy. Snaha se jim vyrovnat mě hnala kupředu.

2.2.1 Práce s fotografiemi

Jak jsem se již zmínila času bylo málo. Abych jej alespoň někde nahnala, rozhodla jsem se při své práci vypomoci si fotografiemi a videem. Obojí jsem snímala digitálním fotoaparátem SONY Cyber-shot. Samozřejmě jsem tuhle fintu mohla použít jen díky tomu, že byly postavy víceméně realistické. Nejvíce jsem fotografie využila v záběrech s detaily na ruce, které mi dělají při kresbě asi největší problémy. Vyfotila jsem základní statické fáze pohybu svých rukou a ty pak v Auře překreslila. Některé mezifáze jsem pak vytvořila pomocí prolínačky, ale zbytek jsem musela udělat bez předlohy. Takhle vznikly záběry jako třeba hod kostek cukru do vody, tnutí cigarety nebo ruce obludy. Naopak v širších záběrech na ženu (polocelky, celky...) nebo při vytahování lana ze srdce jsem fotografie nepoužila a vše jsem poctivě animovala.

Video mi zase zpříjemnilo práci při výrobě běhu muže. Chůze a běh patří podle mě mezi nejtěžší prvky v animaci a proč se jim nějak šalamounsky nevyhnout, když je to možné? Hercem se mi stal můj přítel, kterého jsem nutila polonahého běhat po bytě, dokud vyčerpáním neodpadl. Zkoušela jsem ho zabírat ze všech možných úhlů. Kvalita fotoaparátu ve funkci videa ovšem nebyla příliš valná. Obraz byl zrnitý a tmavý, některé prudké pohyby se rozmazaly a dlaně připomínaly spíše boxerské rukavice. I přes tyto nedostatky se mi podařilo pár záběrů přenést do počítače a upravit je tak, aby pohyb vypadal přirozeně. Jednotlivá okna jsem jen bezduše nepřekreslovala, ale musela jsem si domýšlet a improvizovat. Přesto mi tento způsob práce ušetřil spoustu času a také nervů.

Musím se teď zamyslet nad etickou stránkou tohoto přístupu k animaci. Abych vůbec překreslování videa mohla zrealizovat, musela jsem odhodit svou hrdost a ješitnost. Sama jsem tento styl ve své tvorbě použila poprvé a dost jsem zpočátku váhala. Nikdo totiž takový nekreativní způsob animace neocení. Kdybych ovšem chtěla celý film animovat čistě bez těchto vodítek, dělala bych na něm ještě dnes. Pro mě bylo důležitější zaměřit se na celkový dojem, než si precizně pohrávat s jednotlivými animacemi.

2.3 Výroba titulků

I když jsou titulky pro běžného diváka nejnudnější součástí filmu a většina lidí je ani nečte, je pro filmaře důležité věnovat jim stejnou pozornost jako všem složkám celého díla. Titulky film otevírají a uzavírají, jejich úlohou je upoutat pozornost diváka. Někdy jej mohou dokonce i od sledování odradit. Můžou být velmi jednoduché a čistě textové, nebo se pro osvěžení investuje více úsilí do titulků animovaných. Ty můžou doprovázet a obohatit jak film animovaný tak i hraný.

Výrobu titulků jsem ponechala až na samotný závěr výrobního procesu, a proto mi na jejich ztvárnění nezbylo příliš mnoho času. Protože jsem měla již od počátku představu, že se v průběhu úvodních titulků ze tmy vynoří první záběr - zapalování cigarety, nechala jsem vystupovat ze tmy i titulky samotné. Černé pozadí není kvůli vyjádření prostoru jednoduché, ale je vytvořené z měnících se různě tmavých ploch, podobně jako mlha. I když byl můj původní záměr napsat všechny texty ručně a chtěla jsem, aby připomínaly tahy štětcem, musela jsem nakonec zvolit písmo tiskací a z databáze počítače. Jedním z důvodů byl zadaný vzor v titulkové listině, který vyžadoval umístit text v češtině na jeden řádek a pod něj vložit jeho anglický překlad. Aby byl takový titulek dostatečně čitelný a vlezl se v přiměřené velikosti do záběru, vybrala jsem vytáhlý štíhlý font „Birch Std“ v programu Adobe Photoshop. Pod černý nápis jsem ve stejném programu vytvořila rozmazaný oranžový oblak, který měl titulky přiblížit výtvarnému stylu filmu. Anglický překlad v oranžové barvě jsem umístila do kontrastu na tmavý podklad, aby se vizuálně oddělil. V dané situaci to pro mě byla nejlepší možná cesta, jak skloubit grafickou stránku s přísně zadanými normami.

Nad samotnou výrobou prvních titulků jsem strávila přibližně dva dny, ale pak jsem je ještě musela několikrát předělávat. Jedním z důvodů byly změny lidí ve štábu, konkrétně v jeho zvukové a hudební složce. O tom ale budu psát později.

3. POSTPRODUKCE

3.1 Střih

Do střížny jsem se s hotovými záběry dostala 5.února. Po rychlokurzu ve stříhačském programu Avid, se kterým jsem se setkala poprvé v životě, jsem se mohla pustit do závěrečné výroby finálního obrazu. Díky „kotouči“ jsem měla dopředu hrubou představu, jak bude film vypadat a nemusela jsem tudíž nic moc měnit. Jediné, co stálo za úpravu, byly délky některých záběrů, ale do koše letěly jen kratší kousky. Ostré stříhy jsem pro plynulejší vyprávění občas zaměnila za prolínačky. Po konzultacích jsem ještě musela pár záběrů zrcadlově obrátit, protože jsem nevědomky skočila přes osu. Nejlépe si toho můžete povšimnout u záběru s fotografií na toaletním stolku. Při típnutí cigarety do popelníku je fotka ještě vpravo, ale při jejím uchopení a odhozu stranou jsou fotografie i ostatní předměty už v opačném pořádku. Lépe ovšem tohle rozmístění funguje v návaznosti na předešlý záběr, kdy se žena nadechne a pohlédne před sebe.

Ve dvou případech jsem obraz stříhala přímo na zvuk. Poprvé na pískání vařící se konvice tak, aby reakce ženy na ostrý zvuk měly odpovídající rytmus a zároveň, aby sled záběrů poskytl tomuto ruchu odpovídající prostor v čase. Podruhé pak při houpání smějící se ženy na houpačce. Podle předem nahraného smíchu jsem také upravila její lipsing. Stejným způsobem jsem pracovala i při animaci pohrdlivého „uचेchtnutí“ muže.

Náhodou jsem při stříhu objevila nový alternativní konec. Lépe řečeno mě na něj navedl můj přítel, když prohlásil: „... ta ženská vypiskuje, jakoby měla žuchnout na zem...“. Této myšlenky jsem se chytila a natolik se mi zalíbila, že jsem ve stříhu nechala delší dobu záběr na celek lesa, ze kterého by se po ozvučení ozvalo křupnutí větve a pád ženy na zem. Žádná práce s animací a veselá tečka na závěr.

V Avidu jsem nakonec strávila pět dnů práce, což bylo způsobené mou špatnou znalostí tohoto programu a tím, že jsem byla odkázána sama na sebe. Doposud jsem svoje filmy stříhala jen v Adobe Premiere, jehož možnosti jsou v mnohém odlišné. Hotový čistý střih jsem nakonec 9.února předala i s instrukcemi skladateli se zvukařem a v mylném domnění, že tímto je ta nejtěžší práce za mnou, jsem začala oslavovat. To, že mě největší trápení teprve čeká, jsem neměla ani tušení.

3.2 Ruchy a hudba

Vzhledem k tomu že naše škola navázala kontakt s Vysokou školou múzických umění v Bratislavě, byla nám prostřednictvím pana Vrabce nabídnuta spolupráce s jejich studenty, tedy zvukaři a skladateli ze Slovenska. Tento projekt se zpočátku týkal pouze pěti dotovaných projektů, ale posléze se rozšířil i na další nedotované filmy, kterým se podařilo zvukaře nějakým způsobem zaujmout.

Ke konci listopadu přijela první trojčlenná slovenská skupina do Zlína, kde jim byly v kinosále promítnuty naše rozpracované snímky, aby si mezi nimi mohli vybrat podle svého gusta. Měla jsem „šťěstí“ a získala jsem hned dva spolupracovníky: skladatele Jána Ančice a „mistra zvuku“ Davida Goliáše. Po prvním kontaktu vše vypadalo bezproblémově a já byla ráda, že už nemusím nikoho na tuto práci hledat. Ján Ančic mi dokonce poslal na ukázkou jeden ze svých animovaných filmů, kde dělal zvukovou složku. Hudba i ruchy v této divoké grotesce plné gagů vypadaly dobře, ale jednalo se o úplně opačný žánr než je film Sama v sobě. V té době jsem se nad tím nijak nepozastavila a i Ján se tvářil, že jiný styl filmu pro něj nebude žádný problém.

Jak jsem se již výše zmínila, některé záběry jsem potřebovala naanimovat na zvuk. Zkontaktovala jsem proto přes email Davida Goliáše se žádostí, aby mi poslal tyto ruchy : zvuk pískající konvice, smích ženy a muže, přičemž jsem se mu snažila co nejlépe popsat mou představu i charakter obou postav. David mi obratem poslal pouze pískání, přičemž na oba dva hlasy se vymluvil, že nemůže sehnat vhodné lidi. Slíbil ale, že má v plánu pracovat od ledna v dabingu a že tam se určitě někdo kompetentní najde. Ač nerada jsem na to přistoupila. Sama jsem si nahrála smích muže, abych na něj mohla animovat, ale tato verze byla zvukově nekvalitní. Lipsing ženy jsem nechala až na leden, což nebyl z animačního ani časového hlediska problém, protože se jednalo pouze o jednu vrstvu s pohybujícími se ústy.

Ještě před tím, než jsem vstoupila do střížny, jsem poprosila Jána, aby mi poslal jednoduchý motiv hudby (navrhla jsem klavír), abych si podle něj mohla řídit tempo obrazu. Chtěla jsem, aby měnil dynamiku podle akce v ději. Měla to být moje malá pomůcka při stříhu. Skladba, kterou jsem po pár dnech obdržela nebyla špatná, ale silně mi připomínala hudbu podkreslující němé grotesky. Náladu v ději vystihovala pouze povrchově. Pochmurná atmosféra působila prvoplánově a vůbec nešla příběhu do hloubky. Navíc při dynamičtější pasáži určené pro úprk muže se mi vybavila policejní honička z grotesky s Charlie Chaplinem. Protože jsem ale sama nevěděla, jak jinak hudbu uchopit, nechala jsem věc prozatím odpočinout.

Při samotném střihání jsem pro zpříjemnění práce poslouchala náhodně vybranou hudbu od Telepopmusic, která po mém překvapivém zjištění dokonale ladila s obrazem. Jedná se o jemnou elektronickou muziku s řadou syntetických nástrojů používaných s velikým citem. Z melancholické atmosféry je cítit něha a křehká ženskost. Protože jsem v té době ještě neměla o zvukové stránce jasnou představu, byla jsem tímto zjištěním nadšená a skladateli jsem dala instrukce, aby se výsledná hudba pro film tomuto stylu alespoň trochu přiblížila. Samozřejmě jsem mu nechtěla ubírat veškerou kreativitu, ukázala jsem mu jen směr a zbytek nechala na jeho schopnostech.

Během necelého týdne jsem přes Internet obdržela první minutu jeho skladby. Melodie a tempo k obrazu celkem pasovaly, ale byla tam řada nepatřičných efektů jako například agresivní bicí, laser nebo elektronické pípání, jako z nějaké kosmické lodi. Když jsem měla námitky, že mi skladba připadá příliš mimozemská a že bych chtěla tyto efekty potlačit, bylo mi argumentováno tím, že jsem přeci elektronickou hudbu chtěla! Ale tohle uchopení elektroniky se více blížilo futuristickému stylu Kraftwerk než tomu, co jsem původně žádala. Nakonec jsem souhlasila s kompromisem, zmizelo nepříjemné bicí a pípání, ale na Ančicovo přání byly ponechány lasery.

Pár dnů nato byla hotová hudba na celý film. Ačkoli jsem zprvu nedokázala přesně popsat proč, ve skrytu duše jsem cítila, že to není ono. Nálada hudby místy vůbec neodpovídala ději a největší katastrofou byla její závěrečná část, ve které se jde dívka oběsit. Hudba celou akci podkreslila tak, že vše vypadalo, jakoby se rozhodla jít nakupovat do supermarketu. Navíc si Ančic ani nijak nelámal hlavu s oddělením snových částí od realistických. Použil tři hudební motivy, které za sebou ve stejném pořadí jednoduše zopakoval.

Tehdy mi ještě chyběl dostatečný nadhled, abych mohla popsat všechny nedostatky. Současně jsem byla ráda, že mám alespoň nějakou hudbu a také pod tlakem nemilosrdně se blížícího termínu odevzdání jsem si myslela, že postačí opravit jen závěr. Ale zmýlila jsem se. Na kontrolní projekci před větším množstvím lidí celá hudební složka sklídila negativní ohlas. Podle některých film vyzněl daleko lépe jako němý. V kinosále navíc díky kvalitnější aparatuře vylezly na povrch věci, které byly doposud při přehrávání na počítači skryté. Ančic rád používá velké množství filtrů a efektů, ale pro jejich správné uplatnění mu chybí cit.

Když jsem ale obratem Jánovi napsala, jak projekce dopadla, že jeho práce před publikem vůbec neuspěla a že bude v našem nejlepší zájmu hudbu znovu přepracovat, jinak že můžu film vyhodit, dostala jsem na E-mail tuto odpověď :

„Ahoj Petra, musím sa Ti priznat ze uz mam na vas vsetkych poriadne nervy, lebo tym ze ani neviete co vlastne chcete, vyrabate problemy druhym. Pokial viem uz si raz zrusila moj povodny nacrť, keď som Ti poslal klavír ako ukážku a film si este nemala hotový. Potom som urobil niečo iné, tiež podľa Tvojej predstavy a tvarila si sa že je to na dobrej ceste. Napokon Ti do toho začali kecať ostatní a prestala si rešpektovať moju koncepciu a čas ktorý som na to vynaložil. Prítom režiserka a autorka filmu si Ty a nie pan XY. Ja som bol ochotný urobiť zmeny v dramaturgii, ale to že sa to odrazu musí celé prerobiť je pre mňa dosť silná káva. Smiech Tvojich spoluziakov a pedagógov nie je pre mňa žiadny argument, už som urobil hudbu pre film ktorý získal cenu vo Philadelphii. Nevieť čo ste si o nás mysleli, ale my nie sme žiadne cvičené opičky a každý z nás je dostatočne zaneprázdnený. Naš čas je drahý, tak ako aj váš čas. Znamená to že celý ten projekt o spolupráci je viac menej naša dobrá voľa a nie povinnosť, lebo animáky sa robia aj na našej škole. Nevieť ako vám to celé prezentoval pan Vrabec. Takže z mojej strany to znamená že môžem pokračovať z pôvodnej verzie, tak, ako sme sa dohodli (urobiť kontrast tam kde sa ženská mení na obludu a podobne), alebo si nájsť na spoluprácu niekoho iného, kto bude viac vyhovovať predstave Tvojej a Tvojich pedagógov.“

(1.3.2007, z pracovnej korespondencie)

A má reakce:

„Ahoj...nemyslím si o vás, že ste cvičené opičky...když my tvoříme scénář, tak nad ním také strávíme spoustu času, neustále na něm něco předěláváme a někdy jej musíme prostě vyhodit a celý přepracovat znovu...náš největší kritik je divák, pokud se při legrační věci nesměje, ale při vážné věci ano, pak není něco v pořádku a my jako autoři, pokud nechceme být za blbce, musíme film buď bezpečně schovat, nebo přepracovat.... v tomto případě prostě nezafungovala hudební složka, což mohl říct nějaký pan XY a také XZ, ale tihle pánové jsou na rozdíl ode mne v oboru již delší dobu, a také měli dostatek pádných argumentů...já jsem ještě žádnou cenu nedostala, a možná právě proto si nechám od zkušenějších poradit, netrvám urputně s klapkami na očích a uších na svém názoru, což ale neznamená, že žádný nemám. Naši spolupráci bych tímto tedy ukončila, děkuji Ti

za Tvůj čas, oceňuji Tvou práci skladatele, ale bohužel ne vhodného pro styl mého filmu...”

(2.3.2007, z pracovní korespondence)

Myslím si, že se jeho styl výborně hodí ke kresleným groteskám, ale co se týče mého filmu, tak tento žánr je mimo jeho schopnosti. Nebo se mýlím a velkou roli v tomto případě sehrál jeho lhostejný vztah k mé práci. Chtěl mít film co nejdříve z krku, čemuž by odpovídalo i množství času (maximálně deset dnů – ale nevěřím, že v kuse), které do tvorby investoval. Také podle mého názoru přecenil své schopnosti a nabral si zbytečně moc projektů, tedy celkem tři. Pak se divil, že práci nestíhá a že po něm chceme, aby něco změnil a nelíbí se nám hned první věc, kterou vymyslí. S podobným přístupem z jeho strany se totiž setkali i moji kolegové.

Za nešťastnou považuji i naši komunikaci přes Internet. Věci tohoto typu se na dálku velice těžko řeší a telefonická domluva také moc nepomáhala. Navíc hovory přes hranice lezou hodně do peněz. Osobní kontakt by v tomto případě mnohé usnadnil.

Podobný problém se týkal i mé spolupráce se zvukařem Davidem. Ve svých emailech mě přesvědčoval, jak na projektu pracuje, ve skutečnosti se ale zabýval něčím jiným, což jsem zjistila až po mém příjezdu na Slovensko.

22. února jsem se vypravila na mixáž do Bratislavy. David mě informoval, že má všechny ruchy připravené a že budeme pracovat v jednom zvukovém studiu mimo školu. Abychom zde mohli pracovat, domluvil nám David noční termín od osmi večer do osmi ráno. Podle jeho slov to byl jediný možný čas, protože přes den je v tomto studiu zaměstnaný a pracuje na jiných zadáních. Nezbyvalo mi nic jiného než se podřídit. Když mi pak David předvedl ukázkou toho, co měl připravené, byla to bída s nouzí. Polovina ruchů chyběla a zbytek se musel z větší části předělat. Nejvíc mě ale dopálilo, že stále chyběl smích ženy, o který jsem jej několikrát důrazně prosila. Seděla jsem mu pak celou dobu za zády a přesně diktovala, které ruchy a kde má nasadit. Bylo evidentní, že se při ruchování vůbec neřídil storyboardem. Možná ho ani neměl, i když jej naše produkční na Slovensko posílala.

Abych o Davidovi řekla něco pozitivního, musím přiznat, že umí dobře pracovat se zvukařským programem. Ví, kterou páčku správně zmáčknout a slyší, když mu v reproduktorech něco šumí. Ale jeho schopnost kreativity a míra motivace pro můj film byly na bodě nula. O Jánovi mohu alespoň říci, že své práci určitý čas obětoval. David se spíš věnoval svému zaměstnání ve studiu a mě odbyl. Přesto jsem mu dala ještě

druhou šanci. Když jsem s nepořízenou z Bratislavy odjížděla, dostal ode mě přesné pokyny, co by měl do příštího týdne ještě oručovat. Jediné, co mi však posléze poslal, byl pár sekund dlouhý smích ženy. Ačkoli barva hlasu byla dobrá, já jsem po něm už měsíc žádala daleko více variací, ze kterých bych si mohla vybírat. Tohle byla pro mne poslední kapka. Okamžitě jsem se rozběhla do zvukového studia u nás ve škole, lapila jsem prvního zvukaře, na kterého jsem narazila a během necelé půl hodinky jsem za pomoci herečky Nikol Koksteinové nahrála smích podle svých představ. Davidovi jsem pak na toto téma napsala přiměřeně peprný email, ale on už na něj nikdy neodpověděl.

Na konci měsíce února, kdy byl poslední termín odevzdání, jsem se tím pádem ocitla bez zvukaře i skladatele. Bylo to pro mě jedno z nejkritičtějších období, ale naštěstí se nad mou situací vedení slitovalo a já získala měsíc času navíc. Začala jsem okamžitě hledat nové spolupracovníky. Díky spolužákům a známým jsem získala několik kontaktů na schopné hudebníky. Ze čtyř oslovených (Dušan Kozák, Jan Živocký, Roman Putnar a Tomáš Studený) mi kladně odpověděli hned dva. Protože si ale Honza Živocký nebyl jistý, jestli by to časově zvládal, rozhodla jsem se pro Romana Putnara. Navíc Roman skládal hudbu pro mou spolužačku Janu Julínkovou a jeho hudba mě velice oslovila. Byla jsem ráda, že se i jemu líbila má animace a z jeho emailů bylo cítit nadšení pro věc. Ačkoliv jsme se vůbec neviděli a komunikovali jsme spolu pouze přes Internet nebo telefonicky, byl vždy velice vstřícný. Okamžitě mě zahltil svými nápady a postřehy, vylíčil mi svou představu, co se týče nálady jednotlivých sekvencí a použitých nástrojů. Rád si vyslechnul i mé připomínky a snažil se vyhovět mému vkusu. Také jsme museli chvíli společně hledat správnou cestu a poslal mi více ukázek, než jsme našli to „pravé ořechové“, ale Roman se nikdy nebránil hudbu znovu přepracovat, dokud nebudu spokojená. Abych to zkrátila, tak naše komunikace byla na daleko vyšší úrovni než s Janem Ančicem.

Během prvních čtrnácti dnů vznikla přibližná koncepce, kterou v průběhu dalších dvou týdnů Roman vypiloval do výsledné podoby. Pomalejší průběh druhé fáze byl zapříčiněn Romanovou nemocí a jeho pobytem v nemocnici. Naštěstí ale vše dobře dopadlo. Výsledná hudba jde příběhu více do hloubky, je emocionální a dodává filmu potřebnou atmosféru.

Na zvukaře Jakuba Krajíčka mi dala kontakt naše produkční Dáša Adamcová. Jakub je studentem druhého ročníku zvukové tvorby na Vyšší filmové škole ve Zlíně. Naše spolupráce měla především tu výhodu, že jsme mohli být v neustálém kontaktu. Několik dní jsme společně strávili ve zvukovém studiu u nás ve škole, kde jsem měla

průběh práce neustále pod kontrolou. Možná jsem mu tím ukrajovala jeho vlastní kreativitu, ale pod vlivem předešlých zkušeností jsem nechtěla nic riskovat. S Jakubem jsem neměla žádný konflikt a na čem jsme se domluvili, tak to dodržel. Také díky tomu byl 12. dubna hotový finální mix, po kterém následovala poslední fáze – přepis na betu.

Tato moje první zkušenost se skladatelem a zvukařem mi přinesla řadu ponaučení. Doposud jsem si všechny složky při výrobě filmu zaštiťovala sama, a proto jsem ještě nevěděla, jak by taková spolupráce měla správně fungovat. Viděla jsem dva opačné způsoby přístupu, jeden pouze z „dobré vůle“ a druhý z ryzího nadšení. Příště budu opatrnější při volbě člověka, který od počátku nejeví pro věc velký zájem. Vyždímat z někoho násilím něco umělecky hodnotného prostě nejde. Také bych raději dala přednost někomu, kdo ovládá obě dvě zmíněné profese současně. Takových lidí je sice málo, ale jsou. Celou zvukovou složku si pak sám ohlídá a nestane se, že by se ruchy s hudbou někde bily, což se bohužel stalo v případě Ančic a Goliáš. Zapomněla jsem se totiž zmínit, že Ančic místy vložil do melodie hudební ruchy. Jednak tam výrazově neseděly a pak také narušovaly reálné ruchy, které se tam posléze snažil napasovat Goliáš.

3.3 Produkce

Ačkoli jsem byla vybrána mezi „elitní pěticí“ dotovaných projektů, byla pro mě tato pozice spíše nevýhodou a jakýmsi cejchem. Byla jsem pod přísnějším drobnohledem než nedotovaní tvůrci a musela jsem se zodpovídat většímu množství lidí. Naše produkční Dáša Adamcová měla na starosti všechny dotované animované filmy a ještě asi dalších dvacet prací z VOŠKY. Něco po ní chtít, byl dlouhý proces, při kterém jste ji nejdříve museli někde najít, pak si vyslechnout dlouhý monolog o tom, jak je zaneprázdněná a že jí z toho pomalu šplouchá na maják, no a nakonec jste se dozvěděli, že s Vaší žádostí stejně nic nebude, protože její nadřízený vedoucí výroby zrovna nemá svůj den.

Ze svého rozpočtu jsem čerpala jen minimálně. Pravda je, že jsem příliš věcí ani nepotřebovala. Papíry a tužky nejsou při práci s tabletem vůbec nutné. Po třech měsících mi byla zaplácena jedna zpáteční jízdenka na Slovensko, pak jsem ještě obdržela celých pět DVD nosičů a to velice podivným způsobem. Ráda bych toto předání zde na závěr popsala, jakožto úsměvnou historku z natáčení.

Jednoho dne jsem i já zatoužila využít svých pravomocí dotovaného filmu a rozhodla jsem se produkci zažádat o deset DVD, abych mohla zálohovat svá data. Jelikož přes Dášu trvá vyřízení takové záležitosti i týden, rozhodla jsem se jít rovnou za zdrojem, vedoucím výroby panem Pančoškou. Ten se mnou ale odmítal komunikovat a poslal mě za Dášou. Měla jsem štěstí a Dáša začala okamžitě jednat. Vytiskla a podepsala platný formulář se žádostí o DVD a poznámkou o předání do vlastních rukou, tedy přímo mě. S tímto formulářem jsem pospíchala zpátky za vedoucím výroby, ale on, aniž by na papír očkem mrknul, zmizel s výkřiky „ Dáša, Dáša! “ někam do ztracena. Doběhla jsem jej až v jeho kanceláři, přičemž jsem se ve dveřích setkala i s Dášou. Na mou žádost, že teď když je Dáša přítomna, by mi ty DVD mohl předat, jsem dostala odpověď : „Oběma vám to dávat nebudu!“. Nakonec jsem byla vykázána ven za dveře, aby mohla v kanceláři proběhnout důležitá transakce. Po minutě Dáša vylezla a „tajnou zásilku“ mi na chodbě předala.

A co je na celé té historce nejzábavnější? Že ačkoli jsem doposud od produkce nic nechtěla, dostala jsem DVD pouze pět s odůvodněním, že na větší množství nemám ve svém rozpočtu nárok!

Chápu, že existují určitá pravidla, která jsme nuceni respektovat, ale kde je v těch pravidlech napsáno, že je zakázáno používat zdravý selský rozum, opravdu nevím.

ZÁVĚR

Ještě se na svou práci nedokáži podívat s dostatečným nadhledem, protože mi stále chybí patřičný časový odstup. Neustálým přehráváním filmu dokola a jeho podrobným studováním vůbec neumím posoudit, jak film zapůsobí na diváka, který jej uvidí prvně. Navíc si při sledování filmu všímám hlavně chyb a je pro mě těžké vnímat čistě jen atmosféru. Některé pasáže bych dokonce raději vypustila. Tohle je ovšem jen počáteční vývojová fáze, která u mě následuje po každém nově vytvořeném díle. Časem se budu divit, kde jsem v sobě vzala tu vnitřní sílu vytvořit něco tak složitého a pracného.

Myslím, že jsem se ve své tvorbě rozhodně nedržela při zdi a snažila jsem se ze sebe vymáčkout to nejlepší. Nasadila jsem si laťku, o jejímž dosažení jsem sice někdy pochybovala, ale nechtěla jsem ten boj vzdát. Zjistila jsem, že čím větší nároky na sebe člověk klade, tím lepšího výsledku pak dosáhne, přičemž není důležité dostat se až na vrchol. Všechny nepříjemnosti, které mě v průběhu potkávaly, mě nakonec obohatily. Zkušenosti se skladatelem a zvukařem mi potvrdily to, že mám být jako režisérka tvrdší a nedělat ústupky. Jakmile z jejich strany nepocítím upřímné nadšení pro věc, není důvod k další spolupráci. Není nic horšího než pracovat na uměleckém počínu s lidmi, kteří s ním nakládají jako s domácí úlohou z matematiky. Rychle vyřešit a honem pryč.

S výtvarnou stránkou filmu jsem v rámci vývoje spokojená. Objevila jsem nový způsob animace, který bych chtěla v budoucnu více rozvinout. Současná podoba je příliš uhlazená a svázaná, chtěla bych ji obohatit expresivním švihem. Daleko více bych se příště zaměřila na jednotlivé fantazijní výjevy, upřednostnila bych je dokonce před samotným příběhem. Storyboard budu po kladných zkušenostech vždy přepracovávat do „kotouče“, jednak tento způsob upozorňuje na chyby a pak také slouží jako zdroj inspirace. Akorát se jej příště pokusím lépe načasovat

Celkově jsem nad filmem Sama v sobě strávila skoro rok práce. První polovinu jsem věnovala hledání námětu a psaní scénáře, druhou jsem obětovala jeho výrobě. Je to hromada času i dřiny a doufám, že toto úsilí nebylo vynaloženo zbytečně. Každopádně jsem se zase posunula o kousek dál.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

[1] Wajda, Andrzej. *Moje filmy.*

VOTOBIA v Olomouci, 1996. ISBN 80-7198-126-5

[2] WHITAKER, Harold. *Timing for animation.*

Great Britain, 1981. ISBN 0-240-50871-8

SEZNAM PŘÍLOH

[P1] Obr.1 – Obr.4 : výtvarné návrhy ženy

[P2] Obr.5, Obr.6 : výtvarné návrhy muže

[P3] STORYBOARD (viz desky)