

Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce

Bc.A Baranova Aliona

Diplomová práce

2019



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2018/2019

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Alena Baranava**
Osobní číslo: **K16304**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a rešerše**
2. praktická část: Lístek – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi magisterského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi, rešerše podkladů pro přípravu a realizaci filmu. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Diplomová práce musí obsahovat alespoň 8 knižních titulů a 6 odborných článků, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie). Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 30 normostran, doporučené maximum 50 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 90 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže kromě nabytého řemesla animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), osobité výtvarné uchopení, a to vše v korespondenci se zvoleným tématem filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu.

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

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

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

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

Seznam odborné literatury:

Wassily Kandinsky, M. T Sadler (Translator). Concerning the Spiritual in Art. Dover Publ. (Paperback). 80 pp. ISBN 0-486-23411-8. or: Lightning Source Inc Publ. (Paperback). ISBN 1-4191-1377-1

Wassily Kandinsky. Klänge. Verlag R. Piper & Co., Munich

Wassily Kandinsky. Point and Line to Plane. Dover Publications, New York. ISBN 0-486-23808-3

Mathews, Gordon (1996). What Makes Life Worth Living?: How Japanese and Americans Make Sense of Their Worlds. University of California Press.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
 Ateliér Animovaná tvorba

Vedoucí praktické části: **MgA. Petr Filipovič**
 Ateliér Animovaná tvorba

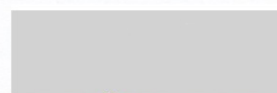
Datum zadání diplomové práce: **3. prosince 2018**

Termín odevzdání diplomové práce: **10. května 2019**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2018



doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

ABSTRAKT

Diplomová teoretická práce popisuje proces přípravy a realizace krátkého animovaného filmu Lístek, který zachycuje cestu námořníka domů, kde dlouho nebyl. Text popisuje průběh výroby filmu. Od prvotního nápadu po následné zpracování scénáře, hledání výtvarného řešení a animace až po finální postprodukční zpracování. Součástí práce je obrazová dokumentace výtvarného pojetí praktické části diplomové práce.

Klíčová slova: kreslený animovaný film, lístek, animace, domov, dobrodružství, námořník, Aliona Baranova

ABSTRACT

The thesis describes the process of preparation and realization of a short animated film called A leaf, that captures an adventure of a sailor who is coming back to visit his parents after a long time. Text describes the making of the story. From the first idea, through the screenplay, sketching, animating, till the final postproduction. The work contains sketches and characters designs.

Keywords: animated movie, A leaf, animation, an adventure, a sailor, Aliona Baranova

Děkuji Janu Saskovi.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.
10. 5. 2019 Aliona Baranova

OBSAH

I TEORETICKÁ ČÁST	8
1 NÁMĚT	8
1.1 První nápad	8
1.2 Změna námětu. Intuitivní příběh	14
II PRAKTICKÁ ČÁST	26
1 PITCHING	26
1.1 Co je pitching?	26
1.2 Pezentace	27
2 VIZUÁLNÍ ŘEŠENÍ	35
2.1 Pozadí a námořník	35
2.2 Práce s rekvizitou	36
2.3 Koherence	36
3 REŽIE, DELEGOVANÍ PRÁCE	37
3.1 Spolupráce s koloristkami	37
3.2 Spolupráce s hudebníkem	38
3.3 Spolupráce se zvukařem	40
3.4 Animace	43
3.5 Spolupráce ze střihačem	44
ZÁVĚR	45
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	46
SEZNAM OBRÁZKŮ	47
SEZNAM PŘÍLOH	47

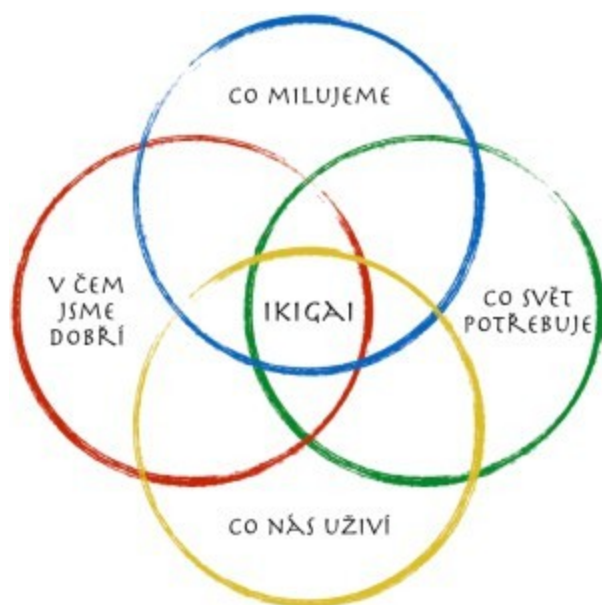
Teoretická část

Námět

1.1 První nápad

Hlavní věcí u zrodu každého filmu je námět. Rozhodně není jednoduché, vybrat si z oceánu možností, myšlenek a vjemů něco, co člověka uchvátí natolik, aby rád strávil rok (v některých případech dva, tři nebo i více let) svého života ponořený do intenzivní práce na jednom projektu. Nápad musí bavit a dávat smysl do té míry, aby se člověk na své dlouhé cestě k finálnímu výsledku přes veškeré utrpení nezastavil. A to není jednoduché. Zvláště, vezme-li člověk v potaz, že výsledek jeho diplomové práce může dost zásadně ovlivnit jeho nadcházející profesní život. Nebo to může být na dlouhou dobu poslední příležitost natočit si svůj vlastní film. To všechno vede k absenci nápadů a lehkosti během tvoření.

Takový byl můj pocit na začátku pátého ročníku na Univerzitě Tomáše Bati. Zkoušela jsem přijít na to, o čem chci dělat svůj film. Hledání nápadu a nepříjemný stav nervozity s tím spojený mě přivedl k článku o Ikigaji.



V daném článku je Ikigaji popisováno jako 'smysl života'. Je to systém, jak najít své štěstí a setrvat v něm. Jde o jednoduchý princip. Dokud člověk dělá to, co miluje, je v tom dobrý, užívá ho to a svět to potřebuje, měl by být šťastný. Podobně o motivaci píše český autor Petr Ludwig: “pokud lidé dělají něco, v čem vidí smysl a co zároveň sami dělat chtějí, vznikne jedna z nejsilnějších motivací vůbec.”¹ S touto filosofií jsem naprosto souzněla. Animaci miluji (většinu času), dalo by se říct, že jsem v tom dobrá (viděla jsem lidi, kteří animují hůř) a dokážu se tím užít. Ale potřebuje to svět? Na tuto otázku jsem jednoznačnou odpověď nenacházela. Jsou pracovní úkony, které skutečně dávají smysl a společnost je bezpochyby potřebuje. Bez pekaře by nebyl chléb a lidé by hladověli. Doktor zachraňuje životy. Řidič městské dopravy pomáhá lidem dostat se tam, kam potřebují. Moje otázka tedy zněla: Pokud neudělám krátký animovaný film, bude světu něco chybět? A společnosti? Nemám jít spíše pomáhat jako dobrovolnice a zachraňovat pralesy nebo stavět školy pro africké děti?

Tyto otázky mě přesvědčily, že mám problém akceptovat svoji profesi v plné míře. Neznamená to, že bych si nevážila kultury. Je zřejmé, že bych nebyla týž člověk, kdybych neviděla filmy Tarkovského, malby Michelangela a neposlouchala Čajkovského. To však stále nebylo dostatečně uspokojující. Především proto, že nevytvářím nic, co by se mohlo alespoň trochu rovnat kvalitě uměleckých děl, která jsem uvedla.

¹ LUDWIG, Petr. *Konec prokrastinace: [jak přestat odkládat a začít žít naplno]*. V Brně: Jan Melvil, 2013. Briquet. ISBN 978-80-87270-51-6.

Daná nespokojenost mě nakonec přivedla ke skvělému nápadu. Udělat film, který by byl oslavou umění. Který by ukázal, jak lidem v každodenním životě pomáhá styk s uměním překonávat jejich problémy. Tím bych se zároveň sama ujistila, že to, co dělám, má smysl.

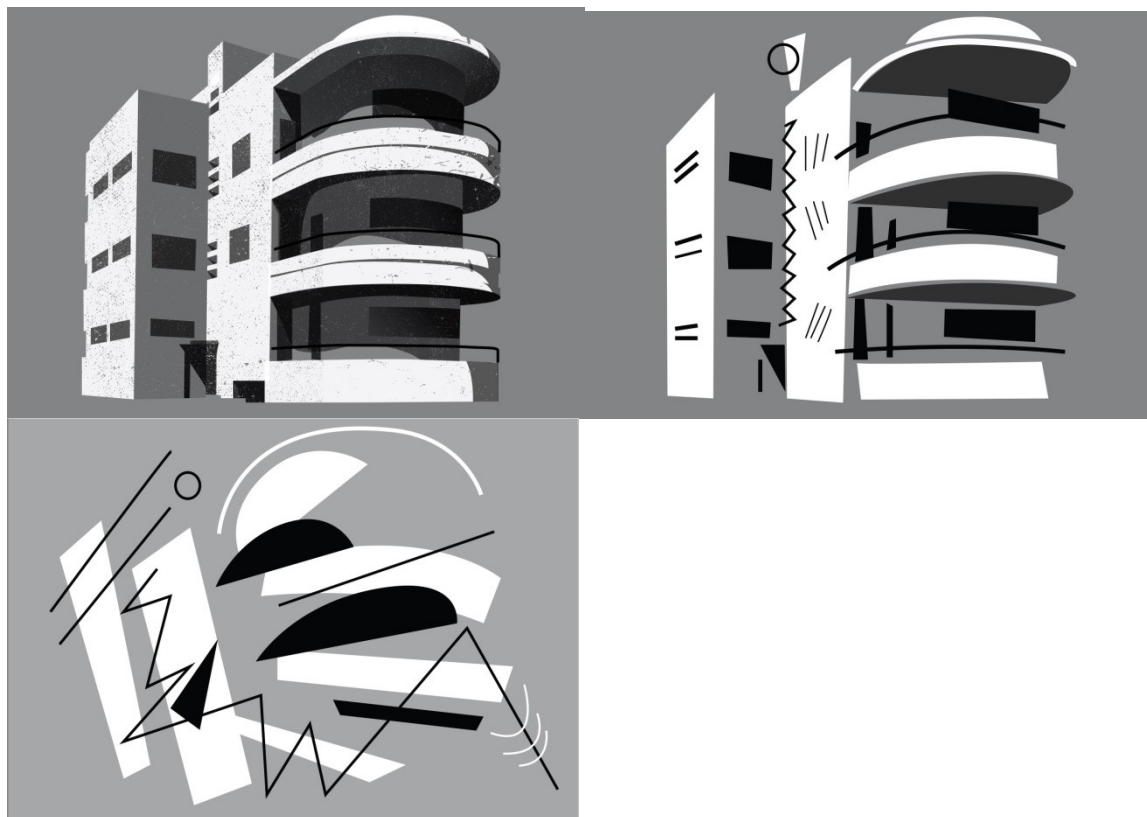
Jak ale tuto myšlenku zprostředkovat divákovi? Baví mě spojení animovaného a dokumentárního filmu. Příběhy založené na skutečných událostech jsou občas stejně neuvěřitelné jako ty smyšlené, ale mají v sobě větší sílu. A proto jsem se rozhodla vydat se cestou animovaného dokumentu.

Ptala jsem svých známých a kamarádů: Jak vám umění pomáhá v každodenním životě? Proč je pro vás důležité? A měli jste zážitek spojený s uměním, který změnil váš život? Tím jsem se dostala k několika zajímavým příběhům, od kterých jsem se odrazila.

První příběh pocházel od mého židovského kamaráda, který vyrůstal v Izraeli. Je to velice racionální a analyticky smýšlející člověk s matematickými vlohy, jenž si na život vydělává programováním. Vždy měl rád vizuální umění, ale nijak zásadně mu nerozuměl, dokud se neseznámil s tvorbou Vasilije Kandinského. Geometrie a hra tvarů ho okouzila. Kandinskij se stal najednou klíčem k více věcem. Spojením matematiky, abstrakce a barev mu pomohl lépe pochopit například architekturu. Zmiňovaný kamarád se mi svěřil, že procházky po Tel Avivu s jeho architekturou Bauhausu už nikdy nebyly stejné. Najednou v ní už nastálo vidět krásu jednoduchých geometrických forem.

Ten příběh mě zaujal pro svůj potenciál v zajímavém vizuálním řešení. Představovala jsem si animaci Tel Avivské architektury přecházející od své skutečné podoby postupným zjednodušováním až k abstraktním geometrickým tvarům (záměrně napodobujícím vizuálně působivé obrazy Kandinského).

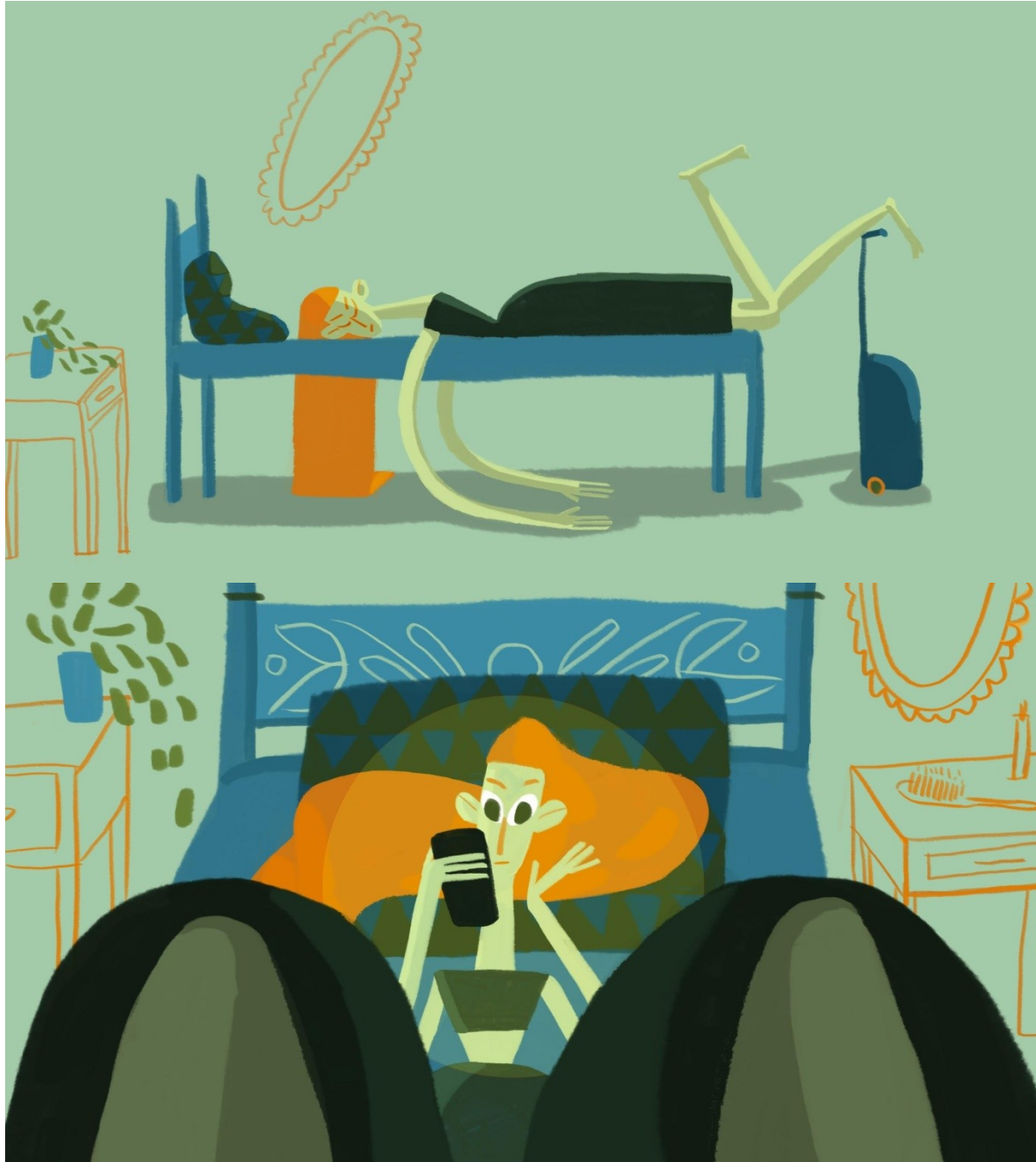


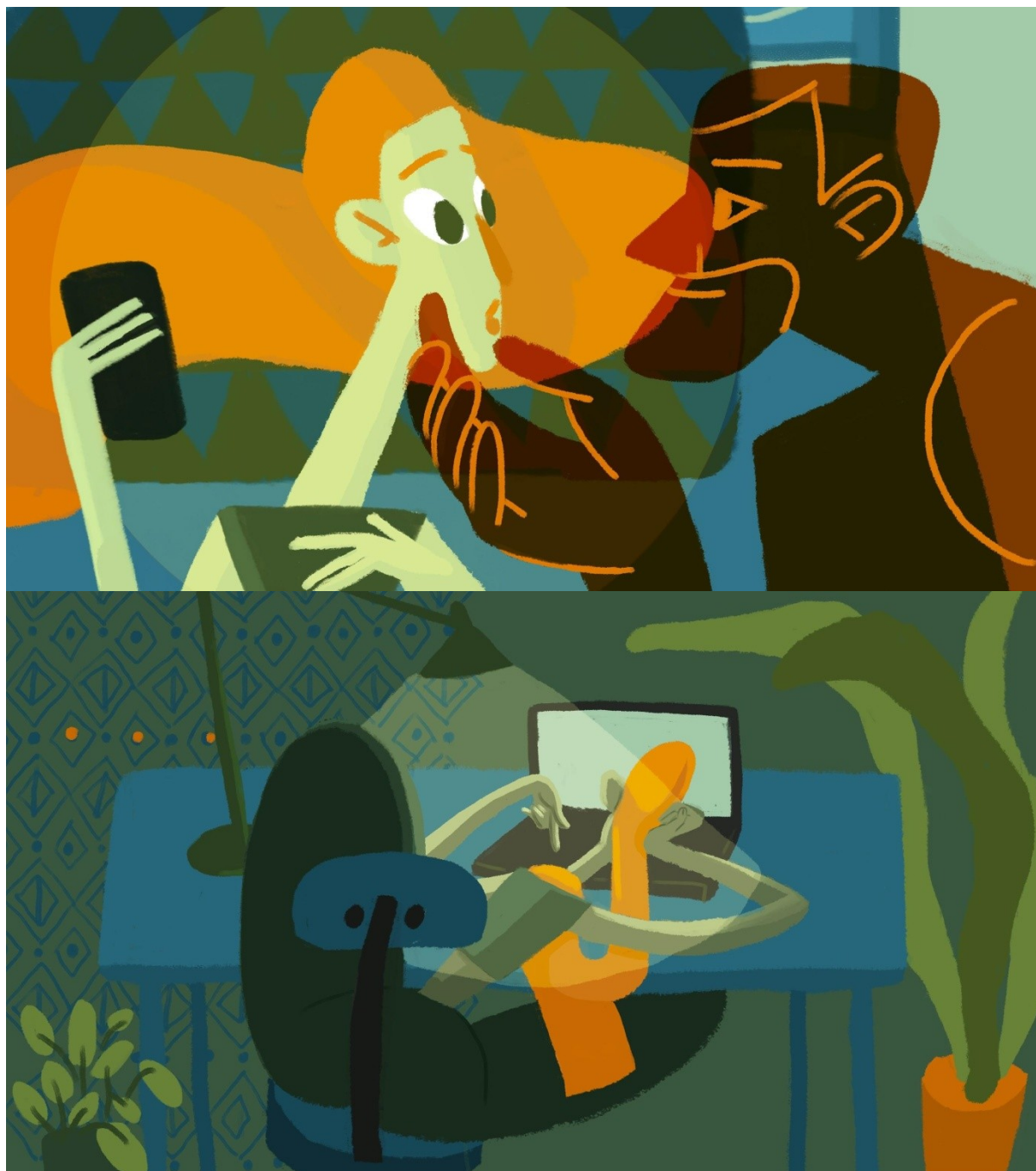


Druhý příběh, který jsem chtěla zpracovat, byl inspirovaný tvorbou Kate Tempest. Jedná se o britskou úspěšnou básnířku, dramatičku a spisovatelku, která svou kariéru začala jako hip-hopová interpretka. Jazyk, kterým komunikuje s posluchači, je současný, ale zároveň plný moudrosti Starého Řecka, Shakespeara, Williama Blakea a dalších. Její hlas je hlas kazatele. Vypráví o současných společenských problémech jako jsou globální oteplování, deprese, úzkosti, gentrifikace, odcizenost a další. Stejně tak pojednává o velice intimních tématech, jako je ztráta partnera a nešťastná zamilovanost. Když poslouchám její rytmický hlas, mám pocit že se napojuji na správnou vlnu. Zdá se mi, že mě spojuje se vším, o čem zpívá. Že se “probouzím” a zase cítím kam mám jít, jakým směrem.

Kate Tempest jsem objevila během své nešťastné zamilovanosti, kdy mi touha po druhém člověku brala chuť ze života. Cítila jsem nespokojenost a neustálou frustraci, protože jedinou věc, po které jsem toužila, jsem neměla šanci získat.

Láska, která byla ve mě a hledala cestu ven, se magickým způsobem chytla tvorby Kate Tempest. A byla jsem “vyléčena”. Mohla jsem zase normálně existovat a v klidu dokončit svoji semestrální práci.





Pro mě je to stvrzení určitého fenoménu, kdy se citlivým lidem podaří nechat skrz sebe proudit cosi geniálního, co jim nepatří, Božské světlo, či krásu, která spojuje lidi, nebo energii univerza, ať už je to pojmenováno jakkoliv. A výsledek je tak čistý, že se vás dotkne a může vás transformovat. Právě schopnost transformovat člověka považuji možná za vůbec nejdůležitější funkci umění.

Mnoho umělců dokládá zkušenost s obdobným jevem, kdy jim v okamžiku největšího soustředění kdosi vedl ruku. Nebo ve snu slyšeli skladbu od začátku do

konce a po probuzení ji stačilo jen zapsat. Přesně to vystihla v jednom řádku moje oblíbená ruská básnička Věra Polozkova:

Мы трансляторы: чем мы чище, тем слышнее господень смех²

Což by se dalo volně přeložit takto:

Jsme překladáči: čím jsme čistší, tím více je slyšet smích Boha.

V mém případě jsem během práce na své diplomce žádný smích Boha neslyšela ani ho nepředávala dál. Možná spíš posmívání. To téma pro mě bylo moc velké sousto. Nedařilo se mi jej uchopit a vymyslet správný způsob, jak předat to, co chci, divákovi. Nedařilo se mi ani skloubit odlišné vizuální styly jednotlivých příběhů. Stejně to bylo se srozumitelností složité struktury na ploše pěti, či šesti minut animace. Navíc jsem se během příprav nápadně blížila k postupům, které jsem využívala při vzniku svého bakalářského filmu. Zdálo se mi, že se začínám opakovat. A tak jsem se po půl roce intenzivních příprav zahrnujících hotové výtvarné návrhy, storyboard, animatik a animační testy rozhodla pro kompletní změnu námětu.

1.2 Změna námětu. Intuitivní příběh.

Původně jsem chtěla ještě během léta (před nástupem do posledního ročníku studia) vymyslet, co bych ráda dělala jako diplomový projekt. Ale bohužel nejsem člověk, který má tisíce nápadů. Většinou mám buď jeden, nebo žádný. Tak se stalo, že zvítězil jako jediný z námětů film o tom, jak umění pomáhá v reálném životě.

Neměla jsem žádné další nápady, nebo se mi to tak alespoň zdálo. Neodvážila bych se dělat něco jiného, kdyby mě na jeden z možných námětů neupozornil Jan Saska.

Viděl moje ilustrační cvičení, které jsem dělala v hodinách pana profesora Michala Zemana. Tento druhý námět vznikl velice odlišným způsobem. Místo racionálního uvažování o tom, co bych ráda dělala a v čem vidím smysl, dostala jsem jednoduše zadání. Nejdřív jsem musela napsat krátký text ke každému ze třech slov, která jsme od pana Zemana dostali. Pak ke každému textu udělat tři ilustrace. Přičemž v každé ilustraci se měly objevovat tři objekty, které jsem předtím popsala v textech. První tři ilustrace byly hlavně o lístku, druhá trojice ilustrací byla o námořníkovi a třetí o stromu.

² ПОЛОЗКОВА, Вера. Осточерчение. Litres, 2018. ISBN 9785457738829

Během skicování a vytváření ilustrací začal sám od sebe vznikat příběh. Pocit, jaký jsem měla, když z jedné ilustrace vycházel nápad pro další, mi připomínal dětský přístup k vymýšlení příběhů. Jako když jsem si jako malá hrála s panenkami. Příběh se tvořil sám.

V poslední závěrečné fázi před odevzdáním ilustrací jsem k nim měla napsat text. Úkolem přitom bylo oprostít se od původního textu zadání, čili psát na míru již hotovým ilustracím.

Psaní textu není moje nejsilnější stránka (každý, kdo čte mojí diplomovou práci, si to jistě uvědomuje). Ale texty k těmto ilustracím se tvořily skoro samy bez velké snahy z mé strany. Líbilo se mi, že měly být krátké. Během kreslení ilustrací jsem si postupně ujasnila představu o náladě příběhu. Zbývalo ji jen vyjádřit pomocí textu.

Posledním krokem bylo nechat text zkontrolovat kvůli pravopisu. Jelikož nejsem rodilá mluvčí, vždycky se snažím všechno, co napíši, dát na kontrolu. Tyto texty mi opravoval Jan Saska. Moc mu za to děkuji. Zde přikládám výslednou podobu textu, který zachycuje hlavní body příběhu budoucího filmu a určuje jeho náladu.



Jednoho krásného dne, kdy svítilo sluníčko, byl trochu cítit mráz a občas nějaká kaluž křupla pod botou, Natálka s maminkou pospíchala na velký bílý parník, který je měl odvézt k babičce do Petrohradu.



Podél cesty stály podzimní stromy ve své plné kráse. Měly na sobě sváteční kožíšky z barevných lístků. Pokukovaly jeden na druhého s obdivem. Ty listy byly tak krásné, že Natálka neodolala a musela si nabrat celou kytici. "To bude ale skvělý dárek pro babičku!"



U vstupu na loď je vítal zrzavý a vousatý námořník. Maminka mu dala jejich palubní lístek. Natálka k tomu přidala ten nejkrásnější list ze své kytice. Námořník poděkoval a rozzářil se úsměvem. Natálka cítila, že udělala správnou věc. A spokojená už táhla maminku dívat se z přední části parníku.



Příjemně překvapený námořník si schoval lístek do malé kapsy na hrudníku a pokračoval v kontrole palubních lístků. Ale zahřívala ho myšlenka, že si brzo bude moct prohlédnout ten lístek více pečlivě a v klidu. Ten lístek mu totiž něco připomínal.



Parník nabíral rychlost a unášel cestující na protilehlou stranu Finského zálivu. Studený vítr a kudrnaté vlny přinášely námořníkovi vzpomínky. Lístek v jeho kapse totiž vypadal stejně jako listí na stromě vedle domu jeho rodičů.



Když loď dorazila do Sankt-Petěrburgu a kapitán se rozloučil se svou posádkou, náš námořník si sbalil věci a běžel dolu na pevnou zem. Chtěl navštívit své rodiče a starý strom vedle jejich domečku.



Námořník si pamatoval ten strom mnohem menší. “Kdy jsem naposledy viděl tohle místo? Před kolika lety? Jak to, že strom tak vyrostl a nabral sílu?”



Došel k domu, odložil si kufr a posadil se. "Jeee...
Je to stejně příjemný jako dřív." řekl sám sobě námořník.
Strom ho taky rád viděl znovu. Projevil to jemným
šeptáním listů a námořník tomu naslouchal.



"Zůstanu tady ještě chvílečku" řekl námořník stromu.
A zároveň přemýšlel, že se trochu bojí potkat s rodiči po
tak dlouhé době, co je neviděl.
"Změnili se stejně jako ty? Jsou větší nebo menší? Co mi
řeknou?..."

Poté, co jsem text poslala na kontrolu a opravy Janu Saskovi, upozornil mě v odpovědi na některé jeho kvality, které z něj podle něho dělají dobrý námět pro film;

Jedná se o jednoduchý příběh, který je zcela srozumitelný na své základní úrovni. Je to příběh o námořníkovi, kterému lístek ze stromu připomene rodný dům, potažmo rodiče, které dlouho neviděl a rozhodne se je navštívit. Zároveň je zde ale několik prvků příběhu, které lze velice snadno číst v symbolické rovině. Jedná se však o symboliku, která vychází z příběhu samotného a je budována postupně. Lístek je nejprve pouhým lístkem, než k němu námořník přičichne a jeho vůně ho přemístí v prostoru a čase k rodnému domu. Od té chvíle je lístek symbolem domova. Stejně tak povolání námořníka je nejprve pouhou prací na moři, v níž se ale postupně začne rozkrývat motiv samoty a dálek. Námořníkův mladický elán zrcadlí se v dynamickém prostředí lodní dopravy a stáří rodičů v tichém statickém obraze rodné chaloupky. Všechny tyto elementy slouží v první řadě příběhu, ale v druhém plánu mu poskytují zobecňující rozměr.

To mi pomohlo si uvědomit, že tento příběh má potenciál. A hlavně obsahuje určitou lehkost, která mě na tom moc bavila. Tak jsem se mu rozhodla dát šanci. Což znamená, že jsem musela rozvolnit studium a věnovat znovu značné množství času a práce novému námětu a připravám filmu Lístek. Ale zpětně to hodnotím, jako správnou volbu.

Praktická část

Pitching

Pitching - důležitost získání peněz na vlastní projekt. Ujasnění si, o čem je připravovaný film.

Pokud chce tvůrce adekvátně zaplatit (nebo vůbec zaplatit) nezbytné profesionály, kteří mají spolupracovat na jeho projektu, potřebuje získat peníze. Což je velice obtížné z pozice studenta. Zlínští studenti ale mají skvělou možnost získat finanční podporu v hodnotě sto tisíc českých korun od nadačního fondu FILMTALENT ZLÍN, který je součástí Zlínského filmového festivalu.

Nemohla jsem si nechat ujít tuto jedinečnou příležitost. I přesto, že o svých projektech mluvím na veřejnosti nerada. Překvapením pro mě bylo nejenom to, že jsem získala tuto finanční podporu, ale i to, jak moc mi vykrystalizovala podstata filmu Lístek.

V následující části popisují užitečné informace a souhrn rad, které jsem čerpala z vynikající knihy Sibylle Kurzové 'Pitch it!' a jejich aplikování na vlastní projekt, během příprav na zlínský pitching.

1.1 Co je pitching?

“Slovo pitching bylo původně převzato z angloamerického prostředí a bylo tenkrát stejně jako dnes využíváno v reklamních a mediálních oborech. Po relativně krátkém čase se pojem pitching objevil také ve slovní zásobě lidí pracujících v nakladatelstvích. (...) Pitchovat neznamená jednoduše jen prezentovat nebo prodávat kreativní myšlenky, ale přidat také celý souhrn informací o projektu, které během rozhovoru poskytneme. Ty musejí být obsahově a odborně správné, patřičně strukturované a přesvědčivě prezentované. Pitching zahrnuje představení informací o projektu, profesionální kompetence prezentujícího stejně jako veškerý psychologický komplex komunikace (...)

Film není nic jiného než produkt. To má svou pojmovou a funkční stránku, ale i obchodní. Konceptní stránka je určena idejemi, funkční jejich prosazováním. Pitch má spojení mezi těmito dvěma aspekty produktu zprostředkovat.“ Tyto myšlenky by se daly

shrnout větou.“ Pitching is selling a story, not telling it.”(Pitching znamená prodat příběh, nikoli ho vyprávět.)³

Což naprosto dává smysl. V prostředí, kde člověk dostane 10-15 minut na prezentaci celovečerního filmu, nemá význam vyprávět dlouze zápletku. Nutné je spíše doplnit další informace.

1.2 Prezentace

Co je třeba zahrnout do krátké prezentace?

1. O jaký se jedná projekt? Jaká je stopáž filmu? Na kdy je plánován konec výroby?

V mém případě byly tyto otázky zodpovězeny takto:

Krátký barevný kreslený film. Délka 5 - 6 minut. Konec výroby stanoven na květen roku 2019.

2. Je už sestaven tým lidí, kteří na filmu budou pracovat?

Předchozí úspěchy režiséra nebo členů jeho týmu mohou pozitivně ovlivnit decision makera. Pitching je to místo, kde musí být všechny případné plusy odprezentovány. Předchozí spolupráce mezi členy týmu je výhodou.

Můj tým vypadal takto:

Režie, scénář, animace: Aliona Baranova

Střih: Jan Saska

Zvuk: Matěj Chrudina

Hudba: Petr Mazoch

Distribuce: Luce Grosjean (MIYU)

Producent: UTB

Během prezentace jsem popisovala dosažené úspěchy jednotlivých členů týmu a můj profesní vztah ke každému z nich.

3. V jaké fázi je vývoj / produkce filmu?

Pro decision makera je důležité slyšet, v jakém stadiu vývoje se daný projekt nachází. To má vliv jak na to, kolik peněz bude ještě potřeba investovat, tak i na to, jak dalece je možné projekt ovlivňovat například postřehy, či připomínkami.

³ KURZ, Sibylle. *Pitch it!*. V Praze: Akademie múzických umění, 2013. ISBN 978-80-7331-284-8.

“Jeden obraz řekne více než tisíc slov. Při prezentaci musíte v hlavách posluchačů vyvolat obrazy a záleží už jen na vás, zda použijete demosnímky, ukázky, showreel, nebo slova. Tak jako mají romány svůj vlastní jazyk, tak i každý film má svou jedinečnou obrazovou řeč, která ho odlišuje od ostatní filmové tvorby. Tyto velmi osobní rukopisy příslušných režisérů či kameramanů jsou jejich poznávacími znameními, kterými zanechávají 'emocionální a individuální stopy'. Když budete mluvit o vizuální stránce filmu, velmi přesně ji popište a při prezentaci ji předvedte.”⁴

Měla jsem výhodu, že v době prezentace na ZLÍN FILMTALENTU, jsem již měla hotovou ukázkou animace a výtvarné návrhy, což mi dovolilo nemluvit příliš o vizuálním řešení filmu a ušetřilo čas pro prezentaci dalších věcí. Taktéž jsem již měla hotový animatik a nahraný voice over. Což bylo řečeno během prezentace.

4. USP

“USP je zkratka termínu z odborné marketingové literatury (unique selling proposition). V médiích se tento pojem rozšířil jako unique selling point, ale význam je v podstatě stejný. (...) Angličané používají větu, která to vyjadřuje nejlépe: What’s the difference that makes the difference?” (V čem spočívá rozdíl, který vytváří rozdíly?) "Co tedy odlišuje váš projekt od ostatních? USP se může vztahovat k myšlence, látce, námětu - obecně k novátorskému obsahu - právě tak jako k zvláštnostem v technickém či vizuálním provedení, anebo taky spočívat v uměleckém obsazení. Může to být například prvotřídní režisér, který je v příštích pěti letech smluvně zavázán. Vy byste ho mohli angažovat, protože ho přesvědčil váš scénář. Pak je namístě argumentovat oním rozhodujícím prvkem, který umístíte na začátek.”⁵

V mém případě byla oním USP má osobní známost a předběžná domluva se zakladatelkou úspěšné francouzské distribuční a produkční společnosti Miyu, Luce Grosjean.

5. Komu je film určen?

“Odpověď na otázku: Komu je tento film určen? je nanejvýš komplexní a musí být nahlížena z více stran. Každý film má své zcela specifické publikum. Chtěli byste obecnost pro svůj nynější projekt co nejpřesněji definovat? K tomu potřebujete přesně vědět, čeho u něj chcete dosáhnout. Emocionální účinek má ve vztahu k publiku ten největší význam.”⁶

4

5

⁶ KURZ, Sibylle. *Pitch it!*. V Praze: Akademie múzických umění, 2013. ISBN 978-80-7331-284-8.

Jelikož příběh filmu *Lístek* vznikl podvědomě a intuitivně, musela jsem se zpětně dopracovat k tomu, pro koho film dělám. A jaké emoce a pocity chci vyvolat v divákovi.

Můj film je určen pro dospělé lidi, kteří mají stárnoucí rodiče. Pro děti, které zažívají pocit provinilosti, že netráví dostatek času s rodiči. Mají pocit, že je zanedbávají a strašně se bojí jejich stárnutí a smrti. Chtěla bych v divákovi vyvolat lásku, hřejivý melancholický pocit a ticho. Nechat ho vzpomenout si na opravdové životní hodnoty a důležitost rodičů.

Také je důležité znát cílovou skupinu svého projektu. "Cílové skupiny se definují zejména podle těchto kritérií: pohlaví, stáří, vzdělání a příjmy (cílová skupina reklamy!). Z toho jsou odvozeny typologie a podkategorie ve vztahu k chování konzumentů filmů: artové kino nebo multiplex, kino nebo televize, resp. DVD. Obdobně jsou některá témata pro určitou sociodemografickou skupinu důležitá, zatímco pro jinou bezvýznamná."⁷

Toto je zvláště důležité u animovaného filmu, který je často vytvořen pro dětské publikum. Věkový rozdíl jednoho či dvou let zde může hrát velkou roli. Jako špatný příklad mohu uvést film Jana Baleje *Mála z rybárny*. V distribuci se film uváděl jako film učený primárně dětem, ale ve skutečnosti se zabýval převážně nedětskými tématy. To se potkalo s nepochopením jak u dětí, tak hlavně u jejich rodičů.

Film *Lístek* je určen hlavně pro festivalového dospělého diváka. I když věřím, že dítě nemůže pohoršit.

6. Příběh

"Abyste dobře mohli pitchovat příběh, musíte objasnit více prvků: příběh samotný, postavy, kontext, váš vnitřní pocit a představu o tom, jak má příběh působit."⁸

Ještě bych ráda uvedla pár dobrých rad o tom, jak by se měl příběh pitchovat a co je potřeba brát v úvahu. "Příběh pitchujete vždy v přítomném čase. Pomůžete tím posluchačům lépe si představit svět, v němž se váš příběh odehrává, a ponořit se do něj. A to je to nejdůležitější, čeho dobrý vypravěč může dosáhnout - vtáhnout posluchače do jiného světa, aby měl pocit, že tento svět vnímá všemi smysly a prožívá s hrdiny příběhu jejich dobrodružství. (...) Vždy je nutné vyprávět i třetí jednání. Z komplexní synopse musí během prezentace jasně vyplynout, zda vy (nebo váš autor) máte talent a řemeslné dovednosti, abyste dokázali napsat silný konec. To bych chtěla obzvláště zdůraznit, protože panují různé názory, jestli třetí akt při pitchingu vyprávět, anebo ne. Myslím, že žádný decision maker nebude kupovat zajíce v pytli. Proč by se

7

⁸ KURZ, Sibylle. *Pitch it!*. V Praze: Akademie múzických umění, 2013. ISBN 978-80-7331-284-8.

někdo měl zajímat o příběh, když se nedozví, jak dopadne? Scénář, který nemá silný konec, není třeba vůbec zfilmovat.”⁹

Zde uvádím svou synopsi, kterou jsem se snažila napsat podle pravidel a rad od Sibylle Kurzové:

Námořník dostává od malé holčičky místo palubního lístku krásný podzimní list. Ten lístek v něm probudí vzpomínky z dětství. Jak dlouho nebyl doma? Co ho tam čeká? Jakmile loď dopluje do Petrohradu, námořník běží na místo svých vzpomínek. Všechno mu připadá menší, než si to pamatuje - je mu těsně ve městě jeho dětství. Běží, až se zastaví vedle domu svých rodičů. Jak je možné, že ten strom tak vyrostl? Sedne si na lavičku pod strom, aby si odpočal. Je tam stejné ticho jako v dětství. Je mu dobře, ale zároveň se bojí zvednout, otevřít dveře do domečku svých rodičů a potkat se s nimi po tak dlouhé době. Sedí tam a sbírá odvahu.

7. Hlavní hrdina

Abych před porotou během pitchingu co nejlépe popsala hlavního hrdinu, snažila jsem se propracovat otázky paní Kurzové:

“Je hrdina hoden lásky? Je to, oč bojuje, smysluplný cíl? Mohu se s ním identifikovat? Která charakteristická vlastnost a který cíl, na nějž má namířeno, mě s ním spojuje a způsobí, že chci spolu s ním o tento cíl bojovat? Odpovědi na otázky ze širokého spektra lidských emocí, hodnot a motivací. Jedná se o nejzákladnější, tzv. archetypální lidské emoce. Při prezentaci se vyplatí tyto základní emoce vyzdvihnout a pracovat s nimi.”¹⁰

Silnou stránkou mého projektu je, že právě se základními emocemi pracuje. Jde o lásku a strach ze stárnutí a smrti.

Láska k rodičům, kteří do námořníka vložili zcela zjevně mnoho sil a pozornosti (jinak by námořník sám nemohl tolik “rozdávat” všem okolo, starat se o loď a vše ostatní), se mísí se strachem z jejich stárnutí. A ten přichází vždy ve vlnách. Člověk několik let vypadá stejně, ale pak během krátké doby viditelně zestárne. A proto návraty domů po dlouhé době nemusí být jen pozitivními zážitky. To je důvod, proč se námořník těchto návratů trochu bojí. Jde o ambivalentní stav. Hodně lásky a zároveň bolesti, protože proti koloběhu života se nedá bojovat. Vlastně můj hrdina ani nebojuje, spíš naslouchá. Je velký jako dům, ale jemný a zvědavý jako dítě. Je to pilně pracující dobrák, který vám vyjde vstříc. Stará se nejen o cestujících, ale i o rybičky ve Finském zálivu. A to podle mě je hrdina hodný lásky.

9

¹⁰ KURZ, Sibylle. *Pitch it!*. V Praze: Akademie múzických umění, 2013. ISBN 978-80-7331-284-8.

Chtěla bych, aby se divák mohl jednoduše ztotožnit s námořníkem. A proto považuji za důležité, uplatňování jednoho z 12 základních principů animace od Disneye. Je to zákon appeal.

“Appeal in a cartoon character corresponds to what would be called charisma in an actor. A character who is appealing is not necessarily sympathetic, villains or monsters can also be appealing, the important thing is that the viewer feels the character is real and interesting. There are several tricks for making a character connect better with the audience; for likable characters a symmetrical or particularly baby-like face tends to be effective. A complicated or hard to read face will lack appeal or 'captivation' in the composition of the pose or character design.”¹¹

(Charisma, přitažlivost. Postava by měla být divákovi sympatická. Darebáci nebo příšery mohou být také přitažliví - důležité je, že divák cítí, že postava je skutečná a zajímavá, musí si diváka získat a divák jí musí fandit. Existuje několik triků, které umožňují, aby se postava spojila lépe s publikem, aby se do ní divák vcítil.)

Můj hrdina je zrzavý vousatý námořník. Má sice obrovské ruce, ale je opatrný a ohleduplný k ostatním. Je větší než jakákoliv jiná postava ve filmu. Zvětšuje se ještě víc, když přijíždí zpátky do Petrohradu. Jde o přenesení vnitřních pocitů (toho, že hrdina přerostl město odkud pochází) do vizuální podoby. Postavené budovy se už během času nezvětšují. Ale dítě vyroste a jeho tělo se zvětší. Nastavené proporce mezi budovou a člověkem se změní. Ale se stromy je to naopak. Nepřestávají růst. A na nich lze skvěle vidět, jak čas běží. Animace umožňuje si takto hrát s velikostí hlavní postavy a zároveň tím vyjadřovat důležité informace beze slov.

8. Proč tento film?

Pro lidi, kteří naslouchají něčí přednášce, je důležitý emocionální náboj, který pomáhá zapamatovat si přednášejícího a jeho projev. Je to jeden z důvodů, proč se během pitchingu musí ozřejmit osobní zájem autora o projekt. Proč zrovna toto téma? Tento příběh?

V mém případě to bylo spíše zpětné pojmenování podvědomých příčin, než že bych se na začátku tvorby vědomě zaobírala otázkou, proč zrovna tento film.

Film Lístek obsahuje hodně věcí, které mám moc ráda. Je to moře. Voda, rackové, vítr a celá slano-hořká romantika s tím spojená. Je to Petrohrad. Město, které je pro mě významné. Z dějin umění na střední škole znám každý druhý dům v jeho

¹¹ THOMAS, Frank, Ollie JOHNSTON a Frank THOMAS. *The illusion of life: Disney animation*. New York: Hyperion, [1995]. ISBN 0-7868-6070-7.

centru. Ohromující evropská architektura a severské počasí. A navíc tam vedl můj první 'dospělý' výlet bez rodičů, jen s kamarády. Tyto příjemné vzpomínky mohou za správný pocit spojený s momentem vzniku tohoto příběhu.

Hodně se mi líbí i můj hlavní hrdina, považuji ho za svoje alter ego.

Poslední a možná nejdůležitější je fakt, že žiji daleko od rodičů a vím, jak je bolestivé, vidět jejich stárnutí, které vždy probíhá ve vlnách.

9. One-liner nebo log-line

"One-liner je, podobně jako velmi krátká anotace, shrnutí příběhu do jedné věty. Je to odborný termín podobně jako pitch nebo log-line. One-liner najdete v prodejních katalozích světových distribučních firem, ve festivalových katalozích a dalších propagačních materiálech, kde je vyžadováno extrémně krátké shrnutí příběhu. Dále se používá v nejrůznějších nabídkách, žádostech o dotace, přihláškách na festivaly, nebo jak už bylo řečeno, jako mini anotace vašeho projektu, když nečekaně potkáte nějakého decision makera, který od vás chce vědět, o jaký projekt se - ve zkratce - jedná."¹² One-liner je suchý výklad toho, co se odehraje ve filmu. Vždy se píše ve třetí osobně.

Log-line má jiný účel. Má nalákat diváky do kin. Proto by měl vzbuzovat zvědavost, aktivovat emoce publika. Neměl by popisovat příběh.

Vzhledem k tomu že moje prezentace během pitchingu měla ústní podobu a zahrnovala anotaci k filmu, chtěla jsem spíše vytvořit log-line. Mohla bych ho pak v budoucnu použít jako slogan pro film. Dospěla jsem k těmto výsledkům:

Lodě, rackové, moře, dětská zvědavost a vzpomínky.

Nebo

Lodě, rackové, divoká voda a mužný námořník s dětským srdcem.

Nebo

Parník z Finska do Petrohradu, nečekaný dárek a návrat k podstatnému.

Nebo

Parník z Finska do Petrohradu a nečekaný dárek, který vás otočí o 180 stupňů.

10. Finanční plán

Můj finanční plán představený na pitchingu ve Zlíně vypadal takto:

Distribuce:

Miyu distribution (přihlašování na festivaly / festivalová strategie, distribuce / broadcasting, festivalové industry sekce / šance na další film)

¹² KURZ, Sibylle. *Pitch it!*. V Praze: Akademie múzických umění, 2013. ISBN 978-80-7331-284-8.

33.000 CZK (1.000 EUR honorář + 300 EUR přihlašovací poplatky na festivaly)
Dohromady: 33.000 CZK

Zvuk :

Zvukař:

Matěj Chrudina (zvučení + pronájem studia pro nahrávání komentáře a hudby)
20.000 CZK

Nahrávání komentáře:

Carl Marsh (native speaker)

2.000 CZK

Jan Hájek (voice over v češtině)

2.000 CZK

Hudba:

Petr Mazoch (skladatel + hudebník)

5.000 CZK

hudebník - klarinet

2.000 CZK

hudebník - akordeon

2.000 CZK

Dohromady: 33.000 CZK

Střih:

Jan Saska

5.000 CZK

Dohromady: 5.000 CZK

Animátoři:

Barvení

20.000 CZK

Dohromady: 20.000 CZK

Propagační materiály:

Tisky (plakát, vizitky, flayers)

3.000 CZK

Dohromady: 3.000 CZK

TOTAL 94.000 CZK

Dostala jsem 100.000 CZK a ve výsledku jsem s tímto rozpočtem zacházela trochu jinak, než jsem původně počítala.

Během tvorby filmu jsem si zvykla na anglický voice over natolik, že jsem se postupně srovnala s myšlenkou, že český voice over není třeba. Voice over je jen na začátku a na konci filmu. Většina lidí dnes anglicky slušně mluví a ještě větší počet lidí angličtině rozumí. Doufám, že toto rozhodnutí jen přispěje k diváckému zážitku z filmu Lístek na zahraničních festivalech a umožní divákovi užívat si více projekci. Nedívat se na titulky a netříštit pozornost mezi textem a animací na plátně.

Tímto rozhodnutím se mi povedlo ušetřit 2.000 CZK z rozpočtu na zvuk. Ty byly použité na proplacení pomocníků, kteří mi vybarvovali film.

Myslím si, že autor by měl být flexibilní a umět se rozhodovat v měnicích se podmínkách.

Vizuální řešení

2.1 Pozadí a námořník

Je to velice lokální příběh. Celý děj se odehrává ve Finsku a v Petrohradě. A chtěla jsem, aby si toto divák odnesl po zhlédnutí filmu. Chtěla jsem, aby na něho lokace zapůsobily alespoň podvědomě.

Při tvorbě malého městečka / vesnice, kde zakotví loď na začátku filmu jsem se snažila inspirovat finskou architekturou. Musela jsem ji však pozměnit. Cesta zjednodušení a stylizace trvala dlouho, než bylo vytvořeno generické finské malé městečko.

Stejným způsobem jsem přistupovala k architektuře v Petrohradě. Chtěla jsem, aby byl divák schopen rozeznat město z filmu podle architektury. A proto jsem pečlivě vybírala známé stavby, které Petrohrad reprezentují. (A k mé velké radosti mi kamarád, kterému jsem ukazovala napůl hotový materiál, hned řekl, že poznává Petrohrad.)

Rozhodla jsem se nechat ve většině záběrů bílé pozadí bez naznačeného prostoru. Mám ráda vzdušné ilustrace, kde je bílé místo, jež nechává prostor pro fantazii diváka. Hodně to využívám ve vlastních ilustracích. To byl i případ ilustrací s textem o Natálce a námořníkovi. Zároveň to podpořilo zamýšlenou plošnost pozadí a přispělo k větší míře koherence u animované složky a pozadí.

Další významné rozhodnutí při tvorbě pozadí bylo též inspirováno ilustrací s textem o Natálce a námořníkovi. A sice výběr materiálu. Akvarel na papíře na mě působí hřejivým dojmem. A přesně takový efekt jsem potřebovala do svého filmu. Bohužel nešlo animovat akvarel, vzhledem k obrovské náročnosti této techniky bez náležité kontroly nad výsledkem. Ale na pozadí se akvarel dal uplatnit skvěle.

Námořník je řešený jednodušším způsobem. Je tvořen velkou plochou tmavě modrých kalhot a námořnickým modro bílým pruhovaným tričkem s dlouhým rukávem. Takové oblečení působí kontrastně oproti teplým barvám oranžových a žlutých odstínů, použitých na pozadí. Největšího kontrastu se však přirozeně docílí střetem animované postavy se statickým pozadím. Tento princip mi umožnil držet stylizaci námořníka v maximální míře jednoduchosti.

Scott McCloud ve své knize *Jak rozumět komiksu* vysvětluje, proč je u postav v animovaném filmu tak časté používání zjednodušených a stylizovaných tváří. Souvisí to s lidskou představitostí a faktem, že většinu času vidíme detaily obličejů ostatních lidí, ale ne svůj. A tak si svůj obličej představujeme spíše jako zjednodušenou esenci emocí, které zažíváme. Nevykreslujeme je do detailů. A proto tak dobře funguje projekce osobních emocí na animovanou zjednodušenou postavičku. Jak píše Scott McCloud: “The cartoon is a vacuum into which our identity and awareness are pulled... an empty shell that we inhabit which enables us to travel in another realm. We don't just observe the cartoon, we become it!”¹³

Vybarvování bylo obzvláště náročné časově, vzhledem k oblečení hlavního hrdiny. Na tričku má pruhy, které byly kreslené znovu a znovu s každým jeho pohybem. A taky jsem se poprvé rozhodla používat stíny na postavách, což přidalo hodiny práce. Stíny byly dělané všechny jednou barvou stejné průhlednosti. Vždy ve vrstvě zvlášť. Pak jsem na tuto vrstvu zapnula režim Multiply. To pomohlo propojení digitální animace s analogovým pozadím. A taky to podpořilo objem postav, sjednotilo je a přidalo trochu hloubky. To, jak se barva stínu míchala s barvou pod ní, dělalo celou barevnou škálu filmu složitější a zajímavější. Příkladem může být triko námořníka s bílo-modrými pruhy. Žluto-okrové stíny na něm fungují jako doplňující barva a navíc ho více propojují s často žluto-oranžovým pozadím.

2.2 Práce s rekvizitou

Zajímavou rekvizitou ve filmu je námořníková fajfka. Vždy ji má u sebe, buď v zubech nebo v kapsičce na triku. Atribut bez kterého je těžké si námořníka představit (stejně tak bez pruhovaného trička). Je to skoro kouzelný objekt, který může měnit svůj tvar v souvislosti s potřebou námořníka. Ve filmu se z ní stává dalekohled nebo šnorchl. Tím na jednu stranu dokresluje charakter hlavního hrdiny, na druhou stranu šetří práci v animaci. Není potřeba ukazovat další objekty (opravdový šnorchl, nebo dalekohled), ale hlavně tyto fajfkové metamorfózy korespondují s typickou hravostí animovaného filmu.

2.3 Koherence

Jak už bylo řečeno, ve svém filmu jsem se snažila docílit hřejivé atmosféry. Vytvořit dojem ruční analogové práce. Proto jsem používala akvarel a skenované pozadí na papíru. Perspektiva byla potlačena, všechny pozadí přiznaně dekorativní. Během

¹³ MCCLOUD, Scott. *Understanding comics: the invisible art*. New York: HarperPerennial, 1994. ISBN 0-06-0976-25-x.

postprodukce v After Effects jsem použila digitální rozostření na pozadí ve dvou záběrech. To mi pomáhalo střídat pozornost a víc rozlišovat děj vpředu a v pozadí. Avšak po dokončení celého filmu se ukázalo, že takto jednoduše aplikována technologie v mém filmu nefunguje. Jednalo se o vybočení z nastavených pravidel a nesouznělo to s estetikou celého filmu. Rozkrýt tento moment a ujasnit si ho mi pomohl skvělý článek od Davide O'Reillyho (známého mladého režiséra, který dělá převážně 3D filmy a hry). Je jedním z prvních lidí, kdo si uvědomil široký a přehlížený potenciál 3D technologie. Popisuje, proč nemá smysl snažit se o realistické 3D filmy a zkoušet soupeřit s estetikou mainstreamu zastoupenou velkými 3D studii. Jeho krátké filmy dostali spoustu ocenění na festivalech a to i přes to, že měly značně 'limitovanou' estetiku. To jej utvrdilo v přesvědčení, že jeho vizuální pojetí animace a pravidla, kterými se při tvorbě filmů řídí, jsou obecně platná. Jelikož je zároveň pedagogem, sepsal o svých postupech esej Basic animation aesthetics.

Hlavní myšlenkou této eseje je důležitost koherence všech složek filmu. Každý animovaný film je malý svět vytvořený autorem. Aby byl tento svět uvěřitelný, musejí být všechny komponenty filmu podřízené stejným, přesně stanoveným pravidlům dodržovaným napříč celým filmem. Takto o tom píše David O'Reilly:

The interesting thing is that the sense of reality in animation can be whatever you want it to be. The rules governing an animated world can be totally arbitrary and artificial as long as they are kept consistent, just as a lie repeated often enough becomes truth. If something in a world seems too out of place, if it breaks or overextends these rules, believability evaporates. For this reason that we can look at a very simple, basic animation style and find it just as absorbing as if it was filmed world-class actors in an elaborate set. Even if animation is technically bad, but consistently bad, it will be coherent and thus potentially believable. It also explains why a live action film can be just as effective in black and white as well as in color.¹⁴

Režie, delegování práce

3.1 Spolupráce s koloristkami

Během delegování práce pro fázi vybarvování jsem zjistila, jak moc odlišní lidé jsou. S někým je spolupráce jednoduchá a člověk hned chápe a nějak intuitivně cítí, jaký výsledek je po něm očekáván. A s někým to nefunguje ani po delším vysvětlování. Proto pro mě bylo některé záběry jednodušší dodělat sama, než popisovat problém a

¹⁴ David O'Reilly. Essay Basic animation aesthetics.

svoji vizi. Je to dobré poučení do profesního života. Zkoušet spolupráci předem. A také vzhledem k přátelskému vztahu k osobě, které to nešlo tak dobře, neodvážila jsem se jí o své nespokojenosti říct naplno. Nepovažuji to za nejlepší rozhodnutí a doufám, že pokud by nastala podobná situace v budoucnu, budu už mít odvalu na správná slova. Věřím, že takový přístup nakonec prospěje oběma stranám.

Další komplikací v komunikaci bylo to, že se vše řešilo na dálku (Praha / Zlín). Věřím, že možnost vysvětlit si vše u stejného počítače, by zamezila spoustě nedorozumění. A hned bych též mohla dostat zpětnou vazbu a otázky v případě, že by něco nebylo zcela jasné. Což je další poučení, které si s sebou odnesu po dokončení filmu *Lístek*. Zajistit jednotlivým spolupracovníkům osobní seznámení s projektem. Pořádně vysvětlit to, co má být náplní práce a nastavit jí kritéria kvality. Investovat do toho čas, který se nepochybně vrátí, když nebude zapotřebí záběry vracet, či předělávat.

Na konci spolupráce s koloristkami, jsem stíny začala vybarvovat sama. Koloristkám to ušetřilo čas, v kterém mohly vybarvit větší objem práce. Pro mě bylo jednodušší řešit stíny frame by frame, než nahazovat klíčové fáze stínů tak, aby koloristky pochopily, jak to myslím. A taky to byl časově nejméně náročný postup práce. V žádném záběru není opravdový zdroj světla, který by určoval charakter stínů. To odpovídá nadsázce a plošnosti prvků ve filmu. Proto jsou stíny spíše dekorativní. Abych si v tom nastavila systém, určila jsem si zdroj světla vždy nahoře. Padající stíny pomáhají definovat objem objektu.

Přes drobné nespokojenosti jsem strašně vděčná, že se koloristky podíleli na mém filmu. Nevím, jestli bych to zvládla bez nich. Nejde jen o čas, který bych musela v mnohem větší míře investovat do filmu. Složitý způsob vybarvování, multiply vrstvy a nekonečné množství pruhů na tričku námořníka znamená velice pomalý postup ve vybarvování. Když nic jiného, určitě bych to nezvládla psychicky. Vědomí toho, jaké kvantum práce mě čeká. Film je opravdu týmová práce. A nic se nevyrovná pocitu, kdy režisér dostává hotový a vybarvený záběr, na kterém pracoval někdo jiný, kdo do něj investoval svůj čas a úsilí. Je to velice povzbuzující a motivující. A zároveň je to i jistá zodpovědnost, která žene autora dopředu a pomáhá mu k intenzivnější práci na svém projektu.

3.2 Spolupráce s hudebníkem

Nejsem audiovizuální typ, spíš jen vizuální. Nemám nejlepší sluch. Většinou příliš nevnímám hudbu ve filmech a nepamatuju si ji. V průběhu příprav a výroby filmu nemám příliš jasnou představu o audio složce. A proto při její tvorbě dávám zvukařovi a skladateli velkou míru svobody. Zároveň tím ale výběr osoby, kterou oslovím na práci zvukaře a hudebníka, nabírá na větší důležitosti. Z mé minulé zkušenosti vím, že zvuk

může táhnout kvalitu filmu dolů. Proto se snažím vybrat si do týmu lidi, v jejichž tvorbu věřím.

Proto jsem se rozhodla pracovat s Petrem Mazochem. Je to též absolvent UTB. Studoval grafický design. Jeho dědeček strávil většinu svého života ve Zlíně a byl jedním ze studentů, který dostal 'Baťovské stipendium' a vystudoval hudební skladbu. Učil též Petra Mazocha, který celý život hraje na klavír. Má velký talent a silnou hudební paměť. Stačí, aby jednou dvakrát slyšel nějakou písničku, a už je schopný ji zahrát. Poslední dobou skládá víc hudbu a více se jí i prezentuje.

Podařilo se mi s ním domluvit, aby dělal hudbu k mému filmu. Se skládáním hudby pro film zkušenost neměl, což bylo nevýhodou. Ale vzhledem k tomu, že ho znám dost dlouho a nebála jsem se před ním otevřít, dokázala jsem (sice kostrbatě a neprofesionálně, ale přesto) popsat své požadavky na hudbu. A nějakým zázrakem se Petrovi podařilo to pochopit a převést do hudby.

Z vlastní zkušeností vím, že ke svým jednoduše naanimovaným filmům, chci též jednoduchou skoro minimalistickou hudbu. Jeden, dva, maximálně tři nástroje. Petr to viděl stejně. Složitější bylo zjednodušit strukturu samotné hudby. Petr je zvyklý skládat komplikovanější hudbu a mít čas na postupné budování emoce. V krátkém animovaném filmu Lístek na to však nebyl příliš prostor. Nechtěla jsem aby hudba během filmu zněla celou dobu. Potřebovala jsem nechat diváka odpočinout a dopřát mu i chvílky ticha, aby v závěru hudba vyzněla o to víc. A to celé vtěsnat do pěti minut.

Další problém, který se objevil, byl spojený s náladou hudby. Petr přirozeně tíhne k melancholickým, smutným motivům. Náladou to však nesedělo k mému filmu. Petr se musel postupně propracovat k pozitivnějším motivům. Myslím si, že překonat toto, pro něj bylo největší výzvou na tomto projektu.

Nebylo to na první pokus. Petr musel hudbu několikrát předělávat, aby ve výsledku zůstaly jenom dva krátké a jednoduché motivy, které se v různých variacích opakují během celého filmu. Jsou lehce zapamatovatelné a sjednocují celý příběh, který se odehrává na různých lokacích.

První motiv, je motiv Lístku, čili vzpomínek a domova námořníkových rodičů. Hlavním nástrojem tohoto motivu je xylofon. Xylofon je zázračný nástroj, který na mě působí vždy kouzelně. Když slyším xylofon, mám pocit, že se odehrává něco dětského a tajemného. Ve filmu xylofon podtrhává každé objevení Lístku v záběru a zdůrazňuje důležitost těchto okamžiků. Poprvé, když ho chytne Natálka. Podruhé, když ho předává námořníkovi. Potřetí, když ho námořník najde v kajutě a vzpomene si na své rodiče.

Druhý motiv použitý ve filmu je motiv dobrodružství a běžného života námořníka. Poprvé zazní, když se rozjede loď a námořník na ní začne pracovat. Pro tento motiv byly použity kytara a klarinet. Je to dost rytmický motiv. Při animování mi to pomáhalo v rytmičtějších pohybech a držení určitého tempa napříč celou sekvencí zobrazující jednotlivé práce na lodi. Po druhé tento motiv zazní, když si námořník vzpomene, že

dlouho neviděl své rodiče. Vidíme, jak loď pluje dál, a v hudbě se kromě kytary a klarinetu objeví i xylofon.

Xylofon je nová kvalita, kterou v sobě "probuzený" námořník objevil. Nástroje se spojí dohromady, stejně jako obnovená osobnost námořníka.

V poslední části filmu hraje na jeho konci první motiv obohacený o nové hudební nástroje: klarinet a kytaru. To symbolizuje stmelení obou světů, v kterých se námořník ocitl. Jeho minulost a současnost propojené dohromady.

Dopravdy jsem moc spokojená s hudbou ve svém filmu. Věřím, že otevřená komunikace mezi mnou a Petrem Mazochem byla klíčem k tomu, abych dostala uspokojivou hudbu. Podařilo se ji dokonce složit už na animatik a nikoli až na hotový a vybarvený film (což u skladatele vyžadovalo určitou představivost). Zároveň ale přátelský vztah lehce bořil pracovní nastavenou hierarchii mezi režisérem a skladatelem. Občas to překáželo tomu, aby určitá rozhodnutí proběhla bez problémů a poslední slovo měl režisér.

3.3 Spolupráce se zvukařem

Dostala jsem doporučení na Matěje Chrudinu, coby šikovného zvukaře z FAMU. Věděla jsem, že svojí diplomovou práci budu dělat v Praze a přišlo mi vhodné, hledat pro spolupráci někoho ve stejném městě.

Spolupráce s Matějem probíhala na několik etap. První věcí, kterou jsem potřebovala, byl voice over. Na voice over jsem musela text upravit, což spočívalo ve zkrácení původního textu k ilustracím a jeho přeložení do angličtiny. U překladu většinou bývá problém najít někoho kompetentního, kdo by mohl opravit případné chyby a garantovat, že je hotový text správný a přitom zní přirozeně. Měla jsem velké štěstí, že můj kamarád Carl Marsh, který je rodilý mluvčí angličtiny, byl ochotný stát se nejen vypravěčem v mém filmu, ale i zkontrolovat správnost anglických vět.

Nahrávka voice overu mně velice pomohla udělat odhad v délce filmu. První nahrávka proběhla v nahrávacím studiu na FAMU. To, že s Carlem Marshem máme přátelský vztah, mi dovolilo určitou bezprostřednost během vysvětlování, jak má voice over znít. Carl má skvělý hlas, který zcela zapadá do filmu Lístek. Na jednu stranu je to hlas pohádkový, ale na druhou stranu nikoliv starý a působí přirozeným dojmem. Zní jako člověk, kterého můžete potkat na ulici. Nevýhodou ale bylo, že Carl není herec. Špatně ovládá svůj hlas oproti hercům, kteří to studují. Dlouho trvalo naladit ho tak, aby jeho hlas působil uvolněně a přirozeně. (Byl to velký rozdíl oproti mé zkušenosti s nahrávkou voice overu k mému bakalářskému filmu. Tehdy jsem spolupracovala s českým hercem Martinem Stránským, který byl schopný dle instrukcí modulovat hlas tak, aby působil o pět let starší nebo mladší.) Po několika hodinách zkoušení, se nám podařilo udělat nahrávku, s kterou jsem byla spokojená.

Tím, že jsem rozvolňovala studium, dostala jsem mimořádnou příležitost, dělat svůj film delší dobu. Bylo to poprvé v mém profesním životě a v něčem to bylo moc náročné. Obzvlášť udržovat si motivaci a pokračovat v práci na stejném projektu. Ale přineslo mi to jednu velkou výhodu. Měla jsem odstup. Mohla jsem odložit některé otázky, které mě trápily, a podívat se na ně znovu zase až za nějakou dobu. Tak to bylo s voice overem. Na začátku jsem s ním byla spokojená a vyhovoval mi. Ale pak jsem si uvědomila, že je na konci až moc dlouhý. Voice over mi dál připadal poetický a znala jsem nazpaměť každé jeho slovo a vytvořila jsem si k němu citové spojení. Ale přes to všechno jsem si najednou uvědomila, že se v některých větách opakují stejné informace.

Dvě pravidla psaní od Kurta Vonneguta mi připomněla, že dělám chybu. První zní: "Use the time of a total stranger in such a way that he or she will not feel the time was wasted."¹⁵ A druhé pravidlo upřesňuje první: "Every sentence must do one of two things —reveal character or advance the action."¹⁶

Můj text na konci nesplňoval ani jedno z těchto dvou kritérií. Musela jsem ho zkrátit, přičemž jsem se snažila nechat jen podstatné informace. Nebylo jednoduché zkrátit text tak, aby zůstal poetický. Stejně tak jako souboj s částí mne samotné, která byla už hodně zvyklá na původní voice over.

Nakonec se podařilo vymazat vše, co v textu nebylo zapotřebí. Bohužel se to ale nedalo udělat jednoduše zkrácením nahraného voice overu. Zkrácení textu mělo vliv na intonaci, s kterou to mělo být přečtené. Přestříhaná verze voice overu nefungovala. Byly slyšet nádechy na špatných místech a nedostatečné pauzy k doznění hlasu.

Proto jsme se domluvili na dalším nahrávání voice overu. Měli jsme štěstí, že se to vůbec podařilo. Carl totiž žije v několika zemích a v daném období byl naštěstí zrovna v Česku. Tentokrát už jsme ale neměli na nahrávání dost času. (To bylo spojené s tím, že můj zvukař Mařej Chrudina v tu dobu už nestudovat na FAMU a bylo těžší, zajistit si tam přístup do zvukového studia.) Tentokrát hlas nebyl přesně podle mých představ. Ale celkový dojem byl lepší a na konci voice over nepůsobil tak melancholicky. To víc odpovídalo mé představě, že divák odejde z kina naplněný jemným hřejivým pocitem, který prožívá spolu s námořníkem. Ten příběh je něčím smutný, ale především je plný lásky.

Zkrácení textu na konci zároveň prospělo i animaci. Celý příběh se na konci zpomalí. To se týká hudby, vizuální stránky (námořník přejde z velkého města do vesnice) i animace jako takové. Přichází ticho a jemné pocity. Bylo důležité, aby se zpomalila i výrazná gestikulace námořníka. Považuji za dost složité naanimovat postavu jemně, skoro bez pohybu a přitom aby působila živě. Pečlivě vybrat každé gesto, aby s minimem pohybu ukázal divákovi složité emoce, které se za ním odehrávají. Kdybych

¹⁵

¹⁶ <https://www.writingclasses.com/toolbox/tips-masters/kurt-vonnegut-8-basics-of-creative-writing>

na konci voice over nezkrátila, nevím, jestli by se mi podařilo udržet napětí a pozornost diváka po tak dlouhou dobu.

Pro lepší pochopení zde uvádím dvě verze voice overu: původní a finální.

1. Once upon a time, when the Sun was shining and the air was fresh and cool. And puddle crackled under your shoe, Natasha and her Mum were in a hurry.

They were on their way to catch a huge steamboat, that would take them to Saint Petersburg. Where Natasha's grandma lived.

In the Sailors memories the tree was much smaller.

"When was the last time he saw this place? How many years ago?

How is it possible this tree came to be so big and so strong?

It is as pleasant here as it was all those years ago... The Sailor thought to himself.

The tree was also happy to see the Sailor again.

She whispered softly to him as the breeze sighed through her branches and leaves

The Sailor listened.

I'll stay here a little longer. The Sailor thought to himself.

He was a little afraid. It's been such a long time since he had seen his parents.

Have they changed like the tree?

Were they smaller or just as he remembered them?

How would they look to him?

2. Once upon a time, when the Sun was shining and the air was fresh and cool. A huge steamboat was about to set sail to Saint Petersburg.

When was the last time he saw this place? How many years ago ?

How is it possible the tree became so big and so strong ?

It's pleasant here. Just as it was all those years ago.

The tree was also happy to see the sailor again. She whispered softly to him through her branches and leaves. And the sailor listened.

I'll stay here a little longer. Sailor thought to himself. He felt a little afraid. It had been such a long time, since he'd seen his parents.

Had they changed, like the tree?

Voiceover je v mém filmu důležitý proto, abych na jeho konci docílila správných emocí. Celý film by se dal odvyprávět beze slov až na samotný závěr filmu, kde jde o křehké nuance. Nechtěla jsem konec shazovat použitím klišé v podobě dovysvětlování obrázky. Například ukázat fotografie rodičů s malým námořníkem v jejich domečku. Aby bylo zřejmé, že se jedná o dům jeho rodičů. Nebo film končit retrospektivně sérií vzpomínek, jak si námořník jako malý hraje vedle toho domečku. Nebo jsem alespoň nepřišla na to, jak by se to dalo ukázat vkusně.

Potřebovala jsem voice over, ale obávala jsem se, že by působilo zvláště či chybně, kdyby voice over zazněl jen jednou až na samotném konci filmu. Divák by už s touto formou vyprávění nepočítal a způsobená míra překvapení by neměla žádné opodstatnění. Proto jsem voice over dala i na začátek filmu. Ve výsledku je voice over použitý jako rámeček, který film otvírá a zároveň zakončuje.

Zvuky a ruchy

Co se týká spolupráce s Matějem, se zvučením filmu nejsem moc spokojená. Píši to týden před odevzdáním filmu, ale zvuk k němu ještě hotový není. Dokonce jsem ještě neslyšela ani pracovní verzi zvuku. V něčem je to moje vina. Nemám produkční, takže je na mně starat se o štáb, s kterým pracuji. Připomínat jednotlivé deadliny, kontrolovat průběh práce, chodit na schůzky. Víím, že kontrola jiných lidí není moje nejsilnější stránka a dělám to nerada. A i když jsme se s Matějem několikrát potkali a naše představa o zvuku se podobá, zatím žádný výsledek jeho práce nemám. Bylo na něj spolehnouti během nahrávání, ale při zvučení je to zatím naopak.

3.4 Animace

„Animace není umění pohyblivých kreseb, ale kreslených pohybů. To, co se odehraje mezi každými dvěma okénky je mnohem důležitější než to, co je na nich. Animace je tedy umění manipulace s neviditelnými mezerami mezi jednotlivými okénky.“¹⁷

Přístup k animování mé diplomové práce se hodně lišil od přístupu k animování mé bakalářské práce. V mnohém je to myslím kvůli delšímu času, který jsem mohla věnovat samotné animaci diplomového projektu. Při tvorbě bakalářského filmu Domov jsem hodně dbala na harmonogram, který jsem si sama vytvořila. A tak se moje vlastní deadliny stávaly občas důležitější, než kvalita některých záběrů. Hlavní pro mě bylo stihnout film včas a na jistotu. U diplomového projektu jsem se víc uvolnila. Nedělala jsem si výstražné harmonogramy, kolik toho mám každý den stihnout. Místo toho jsem pracovala jak to šlo, ale snažila jsem se to dělat poctivě. Občas jsem nebyla spokojená a některé záběry jsem musela přeanimovat (to se mi u animování mého bakalářského filmu nestalo ani jednou). I tak nemyslím, že je můj film dokonalý, a spousta věcí by se dala zlepšit. Bohužel nebo naštěstí nemám osobnost perfekcionisty. Ale z osobního hlediska mi můj diplomový film připadá víc dokončený a propracovaný. Za to můžu poděkovat Janu Saskovi. Silnou stránkou jeho charakteru je umění dotahovat věci. Doufám, že jeho blízká přítomnost mě tomu taky alespoň trošku naučila. Protože víím,

¹⁷ citace Normana McLarena je převzata z knihy Jiřího Kubíčka: Úvod do estetiky animace (AMU Praha 2004)

jak je obtížné je pro mě dokončování věcí. Je to fáze práce, kterou doopravdy nemám ráda.

3.5 Spolupráce ze střihačem

V animovaném filmu je spolupráce se střihačem už na začátku filmu esenciální. Všichni animátoři vědí, jak bolí vyhozený záběr, na kterém pracovali hodiny. Čím dříve se podaří eliminovat chyby ve střihu, tím je to lepší.

Měla jsem štěstí, protože střihač mého filmu byl vždycky po ruce. Je to Jan Saska, s kterým bydlím. Pomáhal mi s navazováním některých záběrů už ve stadiu storyboardu. Tato spolupráce v prvních stadiích projektu byla tak produktivní, že když došlo na finální střih, nebylo zapotřebí nic měnit.

Plnil roli nejen střihače, ale také mi poskytoval psychologickou podporu během vzniku filmu. Ujišťoval mě, že to má smysl. Hodně nad mým filmem přemýšlel a patří mu některé skvělé nápady, které jsem ve filmu zrealizovala. Například udělat z lodi domov pro námořníka. Ve skutečnosti je to přesně tak. Pro lidi, kteří na lodi tráví dlouhou dobu, se stává jejich domovem. A tak můj zrzavý námořník plní rutinní práce na lodi, které se zároveň snoubí s jeho osobními úkony. Vytahuje vlajky nahoru, aby uvítal lodě plující kolem, a stejným způsobem si pověsí i svoje prádlo. A nebo přidává uhlí do kotle parníku, na kterém stojí konvice. Postupným přidáváním uhlí loď zrychlí a námořníkovi se uvaří voda na čaj. Skvělý nápad, který přes činnosti námořníka pomohl odvyprávět mnohem více o jeho charakteru, než kdyby plnil jen svoje povinnosti.

Jan Saska a Marek Pokorný byli též lidé, kteří mě přesvědčili, že nemám dávat tolik prostoru příběhu Natálky s maminkou. V první verzi voice overu bylo zavádějící, že vypravěč věnuje tolik pozorností postavám, o kterých pak vyprávění filmu dál nepokračuje. Pro diváka krátkého filmu je důležité, aby si co nejdříve uvědomil, kdo je hlavní postavou filmu a citově se s ní propojil. Proto jsem voice over na začátku změnila a nerozváděla dál dějovou linii s Natálkou a její maminkou. Stejně tak první záběr spočívající původně v jízdě přes malé finské městečko, jsem posléze vyměnila za jízdu kamery, která zabírá námořníka a loď.

Věřím tomu, že tyto kroky pomohly udělat můj film více jasným.

Závěr

Na závěr uvedu ještě jeden citát z knihy *Pitch it!* od Sibylle Kurzove:

“Lze vyprávět i drobné lokální příběhy, které se zabývají univerzálními tématy. Při vyprávění příběhu jde o sledování velkých lidských vztahů, které, založeny na zcela soukromé zkušenosti či potřebě jako základní motivaci, si najdou cestu k veřejnosti.”¹⁸

Doufám, že film *Lístek* tu svojí cestu k veřejnosti najde a zanechá diváka s příjemným hřejivým pocitem.

Při práci na tom filmu jsem se naučila spoustu nových věcí a postupů. Dostalo se mi hodně důležitých profesních a životních zkušeností a zlepšila jsem své komunikační schopnosti s týmem lidí.

Ale je mi jasné, že jsem ještě daleko od toho, aby mi bylo zcela zřejmé, jak vzniká animovaný film. Nebo jak má vznikat. Každý film je jiný. U každého filmu se autor potýká s novými problémy a musí pro ně hledat nové tvůrčí řešení. To je na této práci skvělé. Doufám, že nikdy nepřestanu pátrat po novém, neztratím zvědavost a nepřestanu milovat animovaný film.

¹⁸ KURZ, Sibylle. *Pitch it!*. V Praze: Akademie múzických umění, 2013. ISBN 978-80-7331-284-8.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY:

LUDWIG, Petr. *Konec prokrastinace: [jak přestat odkládat a začít žít naplno]*. V Brně: Jan Melvil, 2013. Briquet. ISBN 978-80-87270-51-6.

ПОЛОЗКОВА, Вера. Осточерчение. Litres, 2018. ISBN 9785457738829

KURZ, Sibylle. *Pitch it!*. V Praze: Akademie múzických umění, 2013. ISBN 978-80-7331-284-8.

THOMAS, Frank, Ollie JOHNSTON a Frank THOMAS. *The illusion of life: Disney animation*. New York: Hyperion, [1995]. ISBN 0-7868-6070-7.

MCCLLOUD, Scott. *Understanding comics: the invisible art*. New York: HarperPerennial, 1994. ISBN 0-06-0976-25-x.

David O'reilly. Essay Basic animation aesthetics.

<https://www.writingclasses.com/toolbox/tips-masters/kurt-vonnegut-8-basics-of-creative-writing>

Knihy Jiřího Kubička: Úvod do estetiky animace (AMU Praha 2004)

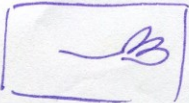
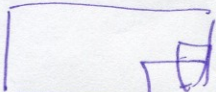
SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: <i>IKIGAI</i> – „ <i>Smysl života</i> “ (https://www.ikigai.cz/ikigai-smysl-zivota/).....	9
Obrázek 2: <i>Foto starý Tel Aviv</i>	10
Obrázek 3-5: <i>Vytvárné návrhy 1, Lístek 2019</i>	11
Obrázek 5-8: <i>Vytvárné návrhy 2, Lístek 2019</i>	12,13
Obrázek 9-18: <i>Vytvárné návrhy 3, Lístek 2019</i>	16-24

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1: CD-ROM

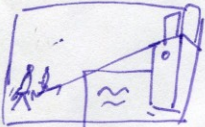
Příloha 2: Ukázka storyboardu


1  2 
 listek + PAVARAMA města


3.  holčička s mamou


4  Detail holčičky

5  holčička s mamou.

6  VC


7  schody ať scéna, kde se očekávají listky.

8  na Palubě námořník a mamka s holčičk.

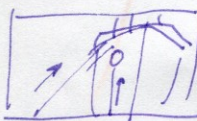
9  Detail listek na dřevě


10  NÁMOŘ. Polocetek

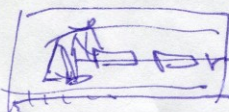
11  P. Detail zdošení


12  P. Polocetek

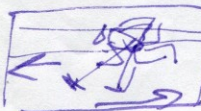
13  P. listek do kapsy.

14.  celek zvednutí schodů a

15  Velký celek lodí odjíždí


16  C. zvednutí lodiček


17  C. narázení ústí


18.  C. mytí podlah

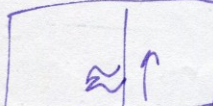
19  P.C. narázení si masem.


20  P.P. rybičky.


21  P.P. ždi mamí + P. knec čepičky.

22)  celek. lidi, cepičko, nahoku. PAN ↑


23)  C. dāv nuzakuje do prava


24)  R. Vlazka nahoru

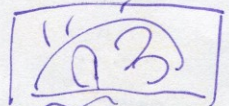
25)  P.C. N.T. žně dolů.


26)  C. Vlazka nahoru. lodi treubi.

27)  C. v kajute

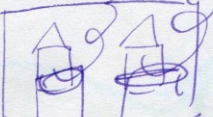
28)  detail. listička leti


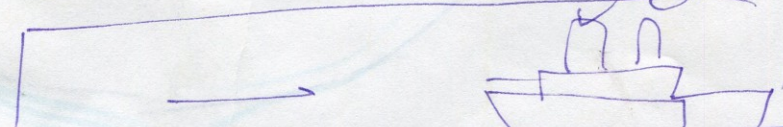
29)  PAN → P.P. čičně se k (T)stlu.


30)  C. začeti Petrohrad


31)  Zoom in detail PD → D čičně podruke


32)  zoom in VC → C

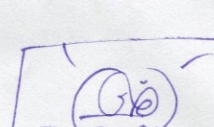
33)  transformace do kominu lodi.

34)  VC → 


35)  C. podřva se vic do dally

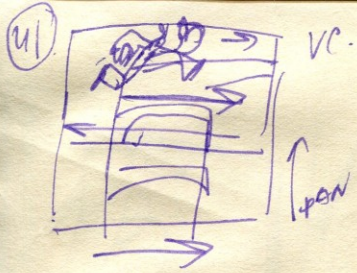
36)  C. leze po schodek

37)  C. dřva se v trubku/ daleko hled

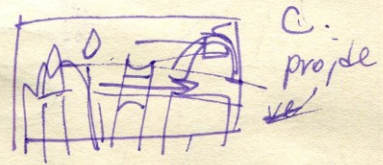
38)  VC. ≈ D. Fokus na Petrohrad

39)  C. šok dolu na lodi

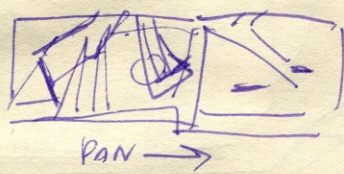
40)  VC.



42



43



jde

44



45

