

Kompozice hudební a obrazové složky

Mikol Dráb

Bakalářská práce
2025



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2024/2025

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Mikol Dráb
Osobní číslo:	K21203
Studijní program:	B0211P310004 Teorie a praxe animované tvorby
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. textová část: Kompozice hudební a obrazové složky 2. praktická část: Calisto – příprava animovaného filmu

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická písemná práce se váže k praktické tvůrčí části bakalářské práce. V podobě autorské explikace ozřejmuje základní kroky při vývoji a realizaci praktické tvůrčí práce. Soustředí se tak nejen na sběr a vyhodnocování materiálů/informací, ale také na jejich následné využití při vývoji a realizaci tvůrčího počínu. Minimální rozsah je stanoven na 15 normostran, včetně úvodu a závěru. Nezapočítávají se přílohy, ani obrazová dokumentace.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 5 článků, 3 knihy, alespoň z poloviny v cizím jazyce.

Student odevzdává práci ve dvou exemplářích v listinné formě a současně i v elektronické formě pro potřeby Knihovny UTB. Po skončení obhajoby zůstává jeden exemplář listinné formy práce (výtisk k uložení) na FMK a bude uložen v externím uložisti a druhý exemplář listinné formy se vrací studentovi (výtisk k navrácení). Teoretickou práci ve formátu PDF nahrává student také na NAS FMK.

2. praktická část:

Praktická bakalářská práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa bakalářského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (uvěřitelný pohyb adekvátní k výtvarné stylizaci, technologii a kontextu, přenos informací a emocí z obrazu na diváka). V bakalářském projektu student představuje své nabyté znalosti a dovednosti. Možné je zhotovit bakalářský projekt výhradně jako autorské dílo nebo v tvůrčím týmu. Doporučuje se na projektu spolupracovat s dalšími tvůrčími odvětvími (např. střih, zvuk, scénář, hudba, kolorování, pomocné animace, produkce, grafika, character design, concept art...)

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 90 sekund a doporučená maximální stopáž 5 minut. Do stopáže se nezapočítávají titulky, pakliže neobsahují plnění požadavků praktické práce. Projekt musí být dokončený. Bakalářský projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sérií animačních etud/obrazů/scén.

Dokončené dílo se pro obhajobu odevzdává v předepsané technické kvalitě a s podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu) na NAS FMK. Po obhajobě se dílo exportuje do ProRes formátu, a to po obdržení přesné technické specifikace.

Parametry pro videosoubor k obhajobě:

export o min. technické kvalitě: 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 jsou: plakát k bakalářskému projektu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 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 smlouvu k audiovizuálnímu dílu.

Rozsah bakalářské práce: **viz Zásady pro vypracování**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

HŮRKA, Miloslav. Estetika zvuku ve filmu: soubor problémů při vytváření zvukové složky filmu. [Praha]: Filmový ústav, 1965.
BLÁHA, Ivo. Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla. 3. upravené vydání. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2014. ISBN 978-80-7331-303-6.
COOKE, Mervyn. Dějiny filmové hudby. Praha: Casablanca, 2011. ISBN 978-80-87292-14-3.
THOMPSON, Kristin a BORDWELL, David. Dějiny filmu: přehled světové kinematografie. 2., opr. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-207-7. Dostupné také z: <http://krameriusndk.nkp.cz/search/handle/uuid:65346b40-e4c2-11e4-82a1-005056827e52>.
HODROVÁ, Daniela. Místa s tajemstvím: (Kapitoly z literární topologie). Praha: KLP-Koniasch Latin Press, 1994. ISBN 80-85917-03-3. Dostupné také z: <http://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:359e6bb0-bb50-11e4-9541-005056827e51>.
NICHOLS, Bill. Úvod do dokumentárního filmu. Vydání druhé. V Praze : Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU ;, 2022. ISBN 978-80-7331-606-8.

Vedoucí bakalářské práce: **doc. ak. mal. Michal Zeman**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání bakalářské práce: **3. listopadu 2024**
Termín odevzdání bakalářské práce: **23. května 2025**

L.S.

Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 3. března 2025

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění bez ohledu na výsledek obhajoby;
- bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- jedno vyhotovení bakalářské práce v listinné podobě bude ponecháno Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně k uložení;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou práci – nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá; neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že

- jsem na bakalářské práci pracoval(a) samostatně a použitou literaturu jsem řádně citoval(a); v případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor;
- odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne

.....
podpis autora

ABSTRAKT

V závěrečné práci se zaměřuji na propojení animovaného filmu s hudební složkou a s ilustrovanou tiskovinou tzv. zine neboli fanzine, fanouškovské tiskoviny nekomerčního charakteru. Hudební složka byla inspirovaná přístupy třech avantgardních skladatelů: John Milton Cage, György Sándor Ligeti a Karlheinz Stockhausen. Vypisuji zde svůj postup, při němž vycházím z výtvarného zpracování trojice autorských zinů o konkrétních skladatelích s edukačním prvkem, kterou propojuje krátká audiovizuální upoutávka s nenarativní animací. Dohledávám řešerše, formuluji a specifikuji přístupy k nestandardní hudbě ve filmovém médiu, zvukové složky a publikacích, které mě podnítily a inspirovaly k tvorbě nenarativní animace a „autorské výtvarné příručky“ — fanzinu.

Klíčová slova: avantgardní hudba, zvuk, nenarativní animace, zine

ABSTRACT

In my final thesis, I focus on the connection between animated film, musical composition, and illustrated printed media — specifically the so-called zine or fanzine, a non-commercial fan publication. The musical composition was inspired by the approaches of three avant-garde composers: John Milton Cage, György Sándor Ligeti, and Karlheinz Stockhausen. I outline my creative process, which is based on the artistic interpretation of a trio of original zines about specific composers, incorporating an educational element, and connected through a short audiovisual teaser with non-narrative animation. I conduct research, formulate, and specify approaches to unconventional music in film media, sound design, and publications that have influenced and inspired me to create non-narrative animation and an "original artistic manual" — the fanzine.

Keywords: avantgarde music, sound, non-narrative animation, zine

OBSAH

ÚVOD.....	13
I TEORETICKÁ ČÁST	14
1 REŽISÉŘI/KY SE ZAMĚŘENÍM NA HUDBU VE FILMU	15
1.1 BRATŘI QUAYOVÉ.....	15
1.2 JAN ŠVANKMAJER.....	16
1.3 STANLEY KUBRICK.....	18
1.4 LUCIE KRÁLOVÁ.....	19
2 INSPIRACE K VÝTVARNÝM PŘÍPRAVÁM.....	21
2.1 UVNITŘ BANÁNU	21
2.2 NAKLADATELSTVÍ PINKBOX	21
2.3 PIETER BRUEGEL	21
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	23
3 UKOTVENÍ PROJEKTU	24
4.1 JOHN MILTON CAGE.....	25
4.2 GYÖRGY SÁNDOR LIGETI.....	26
4.3 KARLHEINZ STOCKHAUSEN.....	27
5 PRÁCE S HUDEBNÍ SKLADBOU	29
5.1 KONZULTACE S HUDEBNÍKEM, KOMPONOVÁNÍ A ANIMATIK	29
5.2 VÝTVARNÁ PŘÍPRAVA FILMU.....	30
5.3 ANIMACE	31
5.4 COMPOSITING.....	32
ZÁVĚR	33
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	35
SEZNAM OBRÁZKŮ	39

ÚVOD

“V našich lesích

část božská,

a srdce jí buší,

divoké a krotké jsou jedno. Jaký lahodný zvuk!”¹

- John Cage, M: Writings '67-'72

Během bakalářského studia jsem si během jednoho semestru vyzkoušel odlišný přístup k tvorbě filmu, než je obvyklým zvykem. Nepostupoval jsem způsobem, kdy si nejdříve sepíšu scénář, následně storyboard a poté animatik. Začal jsem nejprve zpracováním výtvarného pojetí ve formě zinu, až poté jsem se pustil do ztvárnění filmu. K práci na projektu „*audiovizuální animovaná upoutávka a tiskovina*“ mě zaujal hudební skladatel 20. století John Cage se svým postojem nejen k samotné hudbě, jak ji známe, ale i ke zvuku. Oba termíny autor pojal jako jeden neodlišitelný kompaktní celek. Nejdříve jsem připravoval materiály, provedl jsem rešerše a postupně mě celá procedura doprovodila ke zpracování edukačního zinu o hudbě a filmu audiovizuální upoutávky čerpající prvky z obrazového obsahu a výtvarného pojetí zinu. Propojil jsem je svojí společnou specifickou výtvarnou složkou a celý proces jsem se rozhodl aplikovat v bakalářské práci. Téma hudby tak rozšiřuji o výběr dalších dvou jmen skladatelů. Karlheinz Stockhausen a György Ligeti mě ovlivnili svými atypickými tvůrčími přístupy v oblasti hudby společně s dalšími avantgardními umělci a umělkyněmi ve vývoji hudby 20. století.

¹ CAGE, John. *M Writings '67-'72*. Hanover: University Press of New England, 1973. ISBN 0-8915-6035-9.

V překladu:

“In our forests

part divine

and makes her heart palpitate

wild and tame are one. What a delicious Sound!”

I TEORETICKÁ ČÁST

1 REŽISÉŘI/KY SE ZAMĚŘENÍM NA HUDBU VE FILMU

1.1 BRATŘI QUAYOVÉ

Jeden z inspiračních zdrojů pro spojení audiovizuálního díla s hudbou jsou dvojčata Stephen a Timothy Quay. Výtvarníci a režiséři, kteří tvoří experimentální surreální stop-motion snímky, pojmají hudbu jako nejzásadnější součást filmu, která dokáže nahradit mluvená slova i artikulované dialogy. Inspirovali se od skladatelů jako byli Leoš Janáček, Zdeněk Liška, Arvo Pärt nebo Karlheinz Stockhausen². Zásadní roli v jejich životě vždy hrála hudba a ví, jak je ovlivnil zájem o evropskou kulturu, formovala jejich dospívání a přivedla je k hudbě mnoha dalších významných skladatelů. První krátký film bratrů Quayových podle Kafkovy povídky *Bratrovražda* (1980) byl ztvárněn na hudbu Krzysztofa Pendereckiho⁴, a o skladatelích, Igor Stravinsky či již zmíněný Leoš Janáček, natočili i dokumenty³. Hudba je pro ně v pojetí s filmem médium, kde se propojuje pohyb s rytmem a filmy mohou působit jako symfonická struktura či choreografická sekvence⁴. Bylo mi sympatické, že inspiraci čerpali jak z hudby s tradičními metodami, tak i avantgardními. Z ní vzali další inspirační zdroj k ztvárnění projektu *In Absentia* (2000). K němu si nejdříve autoři poslechli elektronickou skladbu, konkrétně *Zwei Paare* od Karlheinze Stockhausena⁵, a až poté se pustili do natáčení. I samotný přístup nebyl seskládán do plánu, ve kterém by se počítalo už od začátku natáčení se psaním scénáře a kreslení storyboardu. Sama hudba by zde mohla fungovat coby druhem scénáře. Během celého procesu si dali volnou ruku pro další možnosti, které se během natáčení mohly naskytnout, a tak improvizovali. Jak sami režiséři zmínili v jednom rozhovoru:

„V den, kdy jsme si poslechli skladbu poprvé, nás pohltil příval nápadů a vizuálních záblesků. Hned jsme se pustili do režie filmu, aniž bychom měli skutečný a řádný pracovní plán, ale rozvíjeli jsme ho za pochodu“⁶.

² Wikipedia. Online. WIKIPEDIA. Brothers Quay. 2025. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Brothers_Quay.

³ BFI. *Where to start with the Quay brothers*. Online. 2018. Dostupné z: <https://www.bfi.org.uk/features/where-begin-quay-brothers>.

⁴ Bratři Quayové. *Cinepur*. 2003, roč. 12, č. 30, s. 42-43.

⁵ OFF SCREEN. *Brothers Quay: In Absentia*. Online. 2001. Dostupné z: https://offscreen.com/view/brothers_quay.

⁶ OFF SCREEN. *Brothers Quay: In Absentia*. Online. 2001. Dostupné z: https://offscreen.com/view/brothers_quay. v originále „The day we listened to the piece for the first time there was a release within us of a torrent of ideas and visual flashes. We then started immediately with the direction of the film without having a real and proper work plan, but developing it as we went along“

Prostor k improvizaci a náhodě jim naskytl možnost využít denního světla z okna ateliéru, který podpořil expresivní prvek světelné záře. Světlo v *In Absentia* často prosvítí z jednoho místa na druhé, rozzáří konkrétní místo, nebo se rozbleskne přes celý záběr a ve spojení se Stockhausenovou skladbou působí jako elektrický proud žijící si svým nadpřirozeným světem, proměňující se na další ústřední postavu filmu. Prostředí může vést děj, což pro tvorbu bratří Quayových není neobvyklé a hraním si s kulisami či jinými rekvizitami se stává jedním z dalších stěžejních znaků jejich tvorby⁷ a pro mě důležitým podnětným zdrojem k mému projektu s ukázkami odlišných světů skladatelů. Ve filmu *Institut Benjamenta* (1995) se postavy a kulisy vyvíjejí v příběhu společně a z raných explikací režisérů bylo řečeno, že jedním z protagonistů je institut sám⁴. Surreální styl v tvorbě je ovlivněn jejich oblíbeným tvůrcem Janem Švankmajerem, kterému vzdávají hold v dokumentu *The Cabinet of Jan Švankmajer* (1984), kde záběry fungují vzájemně s hudbou od skladatele Zdeňka Lišky. I na jeho skladby bratři Quayové navázali s oblíbeným procesem, při němž film natáčí na hudbu. Liškovu skladbu použili taktéž v *The Phantom Museum* (2003) (vzhledem k právům se musela originální skladba odebrat a novou kompozici ztvárnil Gary Tern⁸).

1.2 JAN ŠVANKMAJER

Již zmíněný představitel českého surrealismu spolupracoval s mnoha skladateli na řadě jeho filmů. Hudbu složili přímo pro konkrétní filmy a jen některé snímky byly zfilmované se známou skladbou nebo jinou hudební předlohou⁹. Dlouhodobě s ním spolupracoval Zdeněk Liška. Pro Jana Švankmajera byly jeho kompozice univerzální, jelikož dokázaly najít další rytmus v částech filmu, o kterých on sám ani nevěděl, že by tam mohly být¹⁰. V rozhovoru sám autor zmiňuje svůj vztah k hudbě v jeho filmech:

„Nepoužívám hudbu, která by poetizovala to, co se tam odehrává, ale používám ji k tomu, aby to rytmizovala...“⁹

⁷ Dejiny animovaného filmu II. In: *Dejiny animovaného filmu II.*. Bratislava: VŠMU v Bratislavě, 1999, s. 62. ISBN 80-85182-58-2.

⁸ SCREENONLINE. *Phantom Museum, The* (2003). Online. 2003. Dostupné také z: <http://www.screenonline.org.uk/film/id/1201323/index.html>.

⁹ Zvukové aspekty v krátkometrážní filmové tvorbě Jana Švankmajera. Online, Bakalářská práce, vedoucí Mgr. Jan Špaček. Brno: Masarykova univerzita, 2013. Dostupné z: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://is.muni.cz/th/e3jlr/Bakalarska_prace_-_Zvukove_aspekty_v_kratkometrazni_tvorbe_Jana_Svankmajera.pdf.

¹⁰ FULLMOON ZINE. *Zdeněk Liška Archives Vol. 1*. Online. 2024. Dostupné z: <https://www.fullmoonzine.cz/zdenek-liska-archives-vol-1>.

V krátkometrážním snímku *Rakvičkárna* (1966) graduje hudba při boji maňásků, kteří se tlučou paličkami, až nakonec sami skončí oba v rakvi. Silná gradace se vyskytne v záběrech, kdy se jednomu z maňásků zlomí nos nebo v zrychleném přiblížení kamery na detaily kulis během boje. I hlas se stává součástí skladby, například maňáskovi v domě při záběrech na grafické kresby a části novin našeptávají slova a stávají se hlasitějšími, dokud postava nezjistí, že je rakev prázdná a jeho uvědomění se podpoří silnou ránou na bicí nástroj. V některých záběrech při pohybu postavy začne hudba hrát na rytmus pohybu a v dalším záběru stále hraje dál, ale postava se objeví až na konci záběru. Pod hudbou jsem si doplnil motiv pohybu postavy, která využila podpoření napětí a nechala mne ve zvědavosti delší dobu, dokud nezjistím, kdy se maňásek znovu objeví v záběru. Krátký animovaný film *Et Cetera* (1967) má opět silný rukopis Zdeňka Lišky co se týče zpracování rytmu kompozice, obzvlášť pro mě nejpestřejší v posledním díle. Celý snímek je rozdělený na tři části: *Křídla*, *Bič a Dům*. V závěrečné části *Dům*, jsou ruchy nejvíce výrazné, sedí do rytmu hudby a s ní fungují jako kompoziční celek, který je dělá od sebe neoddělitelnými, v čemž se odhaluje jeden ze znaků skladatelova inovativního přístupu v komponování hudby. Probouřoval hranice mezi sound-designem, filmovou hudbou a zvukem.¹¹ Když dostal zvuky ptáků, bzukot hmyzu a jiných zvířat, dokázal je sestříhat, míchat, zpomalovat, a nakonec seskládat pasáže tak, aby z nich vznikla nová melodie.¹¹ Při hledání nových kombinací se střetl i s elektronickou hudbou, se kterou si hrál na syntezátorech¹¹, a tak prvky elektronické hudby můžeme například slyšet, když se postavička snaží probourat přes dům v poslední části filmu. Znějí jako škrábání, šumění nebo napodobení zvuku při připojování signálu rádia. Film celkově pojednává o opakování se a zacyklení postav, což Liška dokázal hudbou ještě více podpořit. Jak na konci, tak i na začátku snímku se odehraje ta samá hudba, a po konci víme, že by se znovu opakoval začátek. Ačkoliv Jan Švankmajer rád spolupracoval se Zdeňkem Liškou, k dalším filmům zkomponovali hudbu i jiní skladatelé, jako byl Jan Klusák. V kontrastu s Liškou přistupoval v hudbě způsobem, jež nebyl tak plný množství různých zvuků, ruchů, hlasů a instrumentů, ale spíše mírnější, nevýrazný, jako je například u *Zánik domu Usherů* (1980), kde podkresluje temnou atmosféru Švankmajerova černobílého filmu. Abych nezmiňoval pouze filmy, pro které byla speciálně složená hudba, do filmografie Jana Švankmajera patří i snímek *Johann Sebastian Bach: Fantasia g-moll* (1965), založený na improvizaci a natáčení detailů zdí, vrat či dveří. Inspiraci hlavně

¹¹ FILMOVÝ PŘEHLED. Zdeněk Liška: *hranice filmové hudby a sound-designu*. Online. 2022. Dostupné také z: <https://www.filmovyprehled.cz/cs/revue/detail/zdenek-liška-hranice-filmové-hudby-a-sound-designu>.

načerpal z fotografií Emily Medkové¹², která v jejích sériích zachycovala přírodní útvary, drolící se zdi, vrata a různé odhozené předměty¹³. Zdi a informel (výtvarná díla se syrovou estetikou otisklou do materiálu díla, často nazývaná jako strukturální abstrakce¹⁴) byly prvním impulzem ke ztvárnění filmu, a až poté hledal hudbu pro film⁹, což by se mohlo zdát, že obrazová složka by měla zde vést hudební, avšak ve finále se děje opak. Ve filmu vede celý děj hudba a spojuje mozaiku zdí, vrat či jiných částí budovy dohromady, aby film držel jako celek, jako jedna skladba. Tím se pro mě stává zajímavým samotný proces od úplných začátků, od zdrojů inspirace a až kam tvůrčí hraní může doprovodit, když se nebere v potaz plán a jde se podle aktuálních nasbíraných materiálů, které se seskládají dohromady a z nich se následně určí, co se k projektu bude hodit dál.

1.3 STANLEY KUBRICK

Velmi rád se zmíním ve své práci o významném tvůrci celovečerních hraných filmů, páč se v některých jeho filmech objevují kompozice, které nebyly před zveřejněním tak známé pro širší publikum. Píši zde zmínku pouze o jednom, v němž neměl speciálně složené skladby, ale naopak si k němu Kubrick snažil najít ty nejvhodnější již existující. Příkladem je *2001: A Space Odyssey* (1968), v níž zahrála skladba od Richarda Strausse *Also Sprach Zarathustra*¹⁵, v dnešní době používaná ve filmech spíše s parodizujícím podtextem¹⁶. Pomocí filmu dosáhla velké popularity a dostala se do povědomí širší veřejnosti. Propojení, kdy se neznámá hudba dostane skrz film do širšího povědomí mi přišlo jako pojitko vhodné souvislé pro mé ztvárnění zínů a filmu, které rovněž čerpají znaky od skladatelů, jenž pro většinu lidí nejsou tolik známí a zřejmě ani ne tolik přijímaný vzhledem k jejich experimentálnějšímu, neobvyklému skládání kompozic, a vložit je do zínu, aby se dostala k širší veřejnosti. Právě jednoho z nich, György Ligetiho, k němuž jsem vytvořil zine, si Kubrick vybral jeho kompozice a přidal je do filmu, konkrétně se jednalo o *Atmosphères*,

¹² ČESKO-SLOVENSKÁ FILMOVÁ DATABÁZE. *J.S. Bach – Fantasia G-moll*. Online. 2006. Dostupné také z: <https://www.csfd.cz/film/8782-j-s-bach-fantasia-g-moll/zajimavosti/>.

¹³ WIKIPEDIE. *Emila Medková*. Online. 2023. Dostupné také z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Emila_Medkov%C3%A1.

¹⁴ GALERIE VÝTVARNÉHO UMĚNÍ V CHEBU. *Informel a jeho přesahy*. Online. 2015. Dostupné z: <http://www.gavu.cz/informel-a-jeho-presahy/>.

¹⁵ WIKIPEDIE. *György Ligeti*. Online. 10.5. 2025. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Gy%C3%B6rgy_Ligeti.

¹⁶ SCREENRANT. *10 Best Uses Of Also Sprach Zarathustra In Movies*. Online. 2025. Dostupné z: <https://screenrant.com/movies-use-also-sprach-zarathustra-music-best-list/>.

Lux Aeterna, *Requiem* a *Aventures*¹⁷. Ligetiho styl komponování dokázal v klíčových pasážích filmu vykreslit pocity znepokojení s mysteriálním a podmanivým vyzdvížením atmosféry nekonečnosti vesmíru. Jiné využití můžeme slyšet při záběrech na ohromné vesmírné lodě, kdy začne hrát *The Blue Danube* od Johanna Strausse II.¹⁸ Při scéně začnou objekty oživovat a „roztančí se“ na hudbu. Na konci scény letuška pomalu v pochodu rytmu valčíku dotančí k levitující se propisce, aby ji chytila a vrátila pasažérovi zpět do kapsy. Hudba, zasazená do vesmíru, kde ve skutečnosti pod fyzikálními zákony nemůžeme nic slyšet a známe jen jeho rozmanitě tajemné nekonečno, získává jiný kontext a může v nás vyvolat odlišné pocity, než kdybychom ji poslouchali v koncertním sále. Je to jeden z mých dalších podnětů, co mi podpořilo vizuální nápad zasadit elektronickou hudbu Stockhausena do vesmíru na jinou planetu, jak v mém filmu, tak i zinu.

1.4 LUCIE KRÁLOVÁ

Poslední inspirativní obsah jsem našel u dokumentu režisérky Lucie Králové. Její nejnovější životopisný dokument, *Kapr kód* (2022), často nazýván dle netradičního stylu zfilmování „dokumentární operou“, vypráví o nemnoho slavném československém hudebním skladateli Janu Kaprovi.¹⁹ Využívá záběry z archivu skladatele, odhaluje veškerou jeho tvorbu a je doprovázen operní kompozicí, která prostřednictvím operního sboru zpívá libreto (literární podklad hudebního uměleckého díla) na motivy Kaprova života¹⁹. S nadšením sleduji a naslouchám, že v podstatě je dokument odvyprávěn hudbou, což nabízí se dívat na autorův život a tvorbu s větší otevřeností bez toho, aniž by se během filmu snažila tvůrkyně potvrdit důležitá fakta. Otázkou také je, jaká fakta jsou vlastně důležitá. Divák zde má mnohem větší prostor nahlédnout na celý život skladatele, jeho tvorbu, nechat se vést operním sborem a je jen na něm, co podle něj je důležité si zapamatovat o skladateli, což autorka v rozhovoru zmiňuje:

„...proto se snažíme zpřítomnit, že je Jan Kapr spoluautorem toho filmu, je autorem svého

¹⁷ Online. THE GUARDIAN. *How György Ligeti soundtracked 2001, inspired Radiohead and composed music like 'a knife through Stalin's heart'*. Online. 2023. Dostupné také z: <https://www.theguardian.com/music/2023/jul/03/how-gyorgy-ligeti-soundtracked-2001-inspired-radiohead-and-composed-music-like-a-knife-through-stalins-heart>.

¹⁸ SCREEN BY GREEN. *2001: A Space Odyssey (1968)*. Online. Dostupné také z: <https://scenebygreen.com/2023/07/14/2001-a-space-odyssey-1968/>.

¹⁹ ČT ART. *Čím více ambivalence, tím přesnější obraz, říká režisérka filmu Kapr kód*. Online. 2023. Dostupné z: <https://art.ceskatelevize.cz/360/cim-vice-ambivalence-tim-presnejsi-obraz-rika-reziserka-filmu-kaprkod-txkxD>.

života, posmrtně si ozvučuje skrze ten film své původně němé archivní filmy svou vlastní hudbou... Takže my spíše diváka napojujeme na skladatelovy filmy přímo a necháváme ho, aby skrz ně hledal, co bylo důležité pro Kapra“.¹⁹

Je to nadmíru příkladné, že se tímto přístupem vytváří vztah mezi divákem a režisérem, kteří jsou na stejné rovině a nesnaží se film upravovat tak, aby se zjednodušilo podání informací, což se zároveň pojí s materiály, které autorka společně s dalšími spolupracovníky a spolupracovnicemi používá. Prostudovali archivní materiály, dopisy a všechny jeho filmy. Řešili, jak k motivům přistoupit a během této doby již pracovali na scénáři, tak i na libretu a hudbě zároveň, aby našli ideální formu pro vyprávění děje¹⁷ (pokud došlo k vzájemným vlivům scénáře a hudby, i hudba se zde dá pojmout coby scénář). Celý tento proces přiznali ve filmu, čímž k doplnění cituji autorku:

„...potřebuji filmem zpřítomňovat proces jeho vzniku, který se otiskuje do finální podoby“¹⁹

V dokumentu se nám tak odhalují scény ze zákulisí, součást a zároveň neoddělitelné složky filmu, když například zpěváci nacvičují libreto a při něm komentují Kaprova známého přítele, Pavla Ludíkara.²⁰

Surovost materiálu a přiznání umožnily dokumentu dát prostor k dovyprávění i částí archivu, které by se s obvyklým zpracováváním dokumentu do snímku možná nedostaly. Tím tak vzniká návaznost mezi archivními záběry, ve kterých vidíme skladatele plavat ve vodě, což se hravě pojí i s jeho příjmením Kapr a oblibou plavat.

Přimělo mě to ke zvážení, že i s podobným úhlem pohledu mohu přistoupit ke svému projektu, já sám nemám žádnou zkušenost z hudebního prostředí a pouze se o její historii zajímám. Pojal jsem projekt podobně jako proces bádání, při kterém jsem ohledával, co vyzdvihnout ze všech rešerší, ilustrovat do podoby zinu a následně „přiznat“ postup a sesbírané zkoumání zabalil do jednoho projektu se vším použitým papírem, se kterým jsem pracoval a rozpohyboval ho v ploškové animované upoutávce.

²⁰ Kaprkód [film]. Režie Lucie KRÁLOVÁ. Česko, Slovensko, 2022.

2 INSPIRACE K VÝTVARNÝM PŘÍPRAVÁM

2.1 UVNITŘ BANÁNU

Kniha o příbězích nemálo známých hudebních skupin, outsiderů hrajících v ulicích měst a v undergroundových klubech, mi sloužila coby vzor pro správné uchopení formy a obsahu zinů. Kniha mi krátkými „encyklopedickými“²¹ kapitolami o muzikantech ukázala, že je možné vytáhnout do knihy pozoruhodné střípky z jejich tvorby, sepsat je na jednu či dvě stránky, a stále si držet čtenářovu pozornost. Snažil jsem se tak odrazit z rešerší k zinům a shrnout z nich zajímavá fakta do krátkých strohých vět, která mi připadala, že by mohla být i vizuálně nápaditá a hravá pro malování ilustrací. Kniha je plná rozmanitých příběhů a jeden z nich mi byl blízkým svým postupem. Je v podstatě o komponování hudby, ačkoliv se nikdy nikde nehrála. Takový přístup měla básnička Mel Duarte, která ve svých básnických sbírkách sepsala své navštěvování klubů. V nich pozorovala muzikanty, punkerky či gotičky, jak nervózně chodí z místa na místo, dávají si víno, nebo kouří před vchodem. Vše odpozoruje a hned jak muzikanti nastupují na scénu, se zahráním prvních tónů odchází z klubu a teprve poté si na základě jejich temperamentu, gest a pohybů skládá hudbu v hlavě.²²

2.2 NAKLADATELSTVÍ PINKBOX

Nakladatelství Pinkbox se v současné době soustředí na koncept filozofie pro děti v knihách a seznamují je s hlavními otázkami filozofie²³. Edukativní prvky s vyprávěním náročného tématu populární formou těm nejmladším bylo něco, k čemu jsem se snažil v zinech přiblížit, ačkoli stále se silně držím strohému vysvětlení faktů, konceptem je mi to blízké.

2.3 PIETER BRUEGEL

Přestože byl Pieter Bruegel malířem, jeho obrazy se dají číst jako knihy. Měl rád přísloví, pořekadla a jiné průpovídky lidové moudrosti, která zpodobnil do množství postav ve svých žánrových obrazech. Uspokojí zálibu pozorování a odhalování pestrosti ilustrovaných světů, ale i konfrontuje diváka vtipným, satirickým způsobem o osudech a morálce lidí²⁴. Vkládá tím do svých obrazů další vrstvu „čtení“ jeho maleb, a tak se jim můžeme smát, ale

²¹ DATABÁZE KNIH. *Uvnitř banánu*. Online. Dostupné také z: <https://www.databazeknih.cz/knihy/uvnitř-banānu-482747>.

²² KLUSÁK, Pavel. *Uvnitř banánu*. Praha: Éditions Fra, 2021. ISBN 978-80-7521-1415.

²³ LITR. *Pink Box*. Online. Dostupné také z: <https://litrolomouc.cz/pink-box/>.

²⁴ NEUMANN, Jaromír. *Pieter Bruegel*. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury a umění, 1965. ISBN 01-512-65.

zároveň nad nimi hlouběji uvažovat. Spojení humoru s obtížnějšími tématy na uchopení mi připadá jako příležitost k bádání a tvarování výtvarného zpracovávání hravou formou.

II PRAKTICKÁ ČÁST

3 UKOTVENÍ PROJEKTU

Již minulý rok jsem měl v plánu, že se do daného projektu pustím, avšak na výjezdu Erasmu v Budapešti jsem mírně odbočil od původního záměru. Ačkoliv jsem jel s ambicí, že budu shánět inspirativní podněty k původnímu projektu, shodou náhod a okolností mě po shlédnutí dokumentu *Sisters with Transistors* (2021) a návštěv Domu hudby v Maďarsku zaujalo téma pionýrek elektronické hudby (s doplněním ještě zmíním návštěvu Bienále, kde italský pavilon vytvořil velký hudební sál na základě technik naslouchání podle jedné z autorek, Pauline Oliveros²⁵). Diskuse s kamarádkami mě s touto tematikou více sblížila a říkal jsem si, že bych mohl udělat edukativní ziny o nich. Postupem času jsem si však uvědomil, že mě na tématu nezajímaly tolik přístupy, ale spíše stereotypy, které se pojí s prostředím hudby. Snaha sepsat zine o několika pionýrkách mi přestala nakonec fungovat i z vícero důvodů. Jedním z nich byl, že jsem nedokázal vyhledat dostatečný soupis informací o jednotlivých pionýrkách, o kterých jsem chtěl původně udělat i samostatné ziny. Propojení mi ani nesešlo pohromadě a začal jsem mít pocit, že tlačím moc na pilu. Druhým činitelem se stal odklon od edukativního prvku, který mi přišel u skladatelů důležitý, co se týče historie hudby (shodou okolností při posledních rešerších o pionýrkách jsem zjistil, že chodily na jejich přednášky nebo zmínily jejich vliv – viz Maryanne Amacher²⁶ či Annea Lockwood²⁷). Jelikož jsem měl už před změnou předpřipravený materiál, rozhodl jsem se odstoupit od budapešťského plánu a vrátit se k původnímu projektu (tedy tři ziny o hudebních skladatelích a k němu navázaná audiovizuální upoutávka). Ačkoliv jsem musel počítat s hodně zúženým časovým limitem k dokončení. I přesto se možná někdy v budoucnu k pionýrkám vrátím, a víc se zamyslím, jak téma správně uchopit a zpracovat.

²⁵ E-FLUX EDUCATION. *DUE QUI / TO HEAR*. Online. Dostupné také z: <https://www.e-flux.com/announcements/584296/due-qui-to-hear/>.

²⁶ E-FLUX EDUCATION. *MIT presents A tribute to pioneering sound artist Maryanne Amacher*. Online. Dostupné z: <https://www.e-flux.com/announcements/110528/mit-presents-a-tribute-to-pioneering-sound-artist-maryanne-amacher/>.

²⁷ RODGERS, Tara. *Pink Noises: Women on Electronic Music and Sound*. United States of America: Duke University Press, 2010. ISBN 0-8223-4661-3.

4 EDUKAČNÍ PRVEK A MÉDIUM

V podkapitolách se zaměřuji na propojení edukačního textu v zinech a odůvodnění výtvarných výstupů. Následně jsem všechno sloučil do filmu, kde skřítek Calisto, který je „představitelem“ všech zínů (Každá část jeho oblečení je vázána na ziny svými ústředními barvami), putuje třemi různými hudebními světy skladatelů.

4.1 JOHN MILTON CAGE

Když jsem se poprvé seznamoval s historií avantgardní hudby 20. století, narazil jsem na jméno *John Cage*. Jako sběrač hub byl i sběračem zvuků. Sbíral jak jedlé, tak i nejedlé houby, a tak neviděl rozdíl mezi hudební skladbou s obvyklým notovým zápisem a hlukem nebo jiným zvukem. Inspirace přírodou se mu vtiskla i do jeho přístupu skládání kompozic, v jejich zvukových složkách můžeme slyšet žblunkání vody, šumění listů, či vanoucí vítr.²⁸ Míchání zvuků přírody s trubením auta a ladění rádia do jedné skladby byl pro mě inspirujícím impulzem pro ztvárnění prvního zinu *John Cage: Atlas zvuků*, kde těchto prvků využívám a ve formě edukativního textu sděluji čtenáři jaké všechny zvuky existují i jako skladba. Ke skladbám a hlavním termínům vystihující tvorbu skladatele (čímž chci hlavně podtrhnout prvek náhody), jsem spojoval s ilustracemi. Z rešerší jsem si vybral, co mne zaujalo a co by mohlo pomoci s dalšími nalezenými fakty ukotvit jako jeden fungující celek. Techniku k tvorbě ilustrací jsem použil tužku s akvarelem. Akvarel využívám nejen z důvodu, že je mi technika blízká, ale i pro možnost prací s náhodou, která se mi naskytne s použitím vody (pro autora byla náhoda jedním z nejdůležitějších „principů“ při tvoření skladeb a pro ni používal pestrou škálu způsobů²⁹). Barevné schéma zinu, v kterém postava skladatele „sbírá zvuk“, putuje z lesa do rušného městského prostředí až do divadla a zase zpátky do lesa, se přemísťuje ze zeleného prostředí do šedého, jako přechod z přírody do městského prostředí, kde se střetáváme s technickými prvky, jako jsou auta, antény nebo jiná zařízení. K podpoření výraznějšího rozdílu jsem si dopomohl se stylem linek, kdy u namalovaných stromů, listů a zvířat, jsem volně rukou nakreslil linky pomocí tužky, zatímco u technických věcí, jako jsou rádia, lampy či jiná vozidla, jsem narýsoval pomocí pravítka. Ve filmu jsem se tím tak odrazil od všech využitých prvků a vložil je i do první části filmu,

²⁸ Milan Guštar: *John Cage a voda*. Online. 2012. Dostupné také z: <https://www.hisvoice.cz/milan-gustar-john-cage-a-voda/>.

²⁹ FULKA, Josef a BLÁHA, Jaroslav. *Myšlenky moderních skladatelů*. In: *Myšlenky moderních skladatelů*. Praha: Herrmann, 2022, s. 42-43. ISBN 978-80-87054-65-9.

kde skřítek Calisto prolétne lesem skrz výhledy na šedé tvary napodobující technické prostředí.

4.2 GYÖRGY SÁNDOR LIGETI

K druhému zinu György Ligeti: pavučinka mikropolyfonie jsem postupoval podobně. Z autorovy naposlouchané a načtené tvorby jsem došel na použití kombinací barev fialové a žluté namalované pouze akvarelem, abych dal prostor jenom barvám. Evokovalo mi to kontrast tónů a znenadání objeveného „výbuchu“ rozladěného skřípání, který se v některých jeho kompozicích vyskytuje a v podobných protikladech s principem řád x chaos se objevují i v dalších³⁰. Samotné názvy skladeb často napovídají náladu jeho děl:

„Ať jim, ó Pane, svítí světlo věčné, spolu s tvými svatými na věčnosti, neboť jsi milosrdný. Dopřej jim věčný odpočinek, ó Pane, a ať jim svítí světlo věčné.“³¹

Z dané citace (původně z latinského textu) pochází název jedné ze skladeb, Lux Aeterna³¹, tedy v překladu „světlo věčné“. Další názvy nám ještě víc podtrhnou atmosféru děl, Apparations jako „zjevení“ nebo Requiem v překladu „zádušní mše“³². Tak jako u předchozího zinu i zde je průvodcem sám skladatel společně s pavoukem a prolézají pavučinou Ligetiho tvorby. Pavučinou jsem se inspiroval díky rešerším, v nichž bylo poznamenáno, že pavučinu vnímal jako paralelu ke stylu ve svých skladbách, každé její nové vlákno je ze stejného materiálu, ale stále je trochu odlišné, drží však jeden velký celek. Tím, jak každé vlákno narůstá, tak je těžké je identifikovat zvlášť³³. Přestože se odrážel od mnoha dalších vizuálních metafor, jako byl labyrint nebo zrcadlo³⁴, osobně jsem se přiklonil

³⁰ A2. *Utichly metronomy Györgye Ligetiho*. Online. Dostupné také z: <https://www.advojka.cz/archiv/2006/26/utichly-metronomy-gyorgye-ligetiho>.

³¹ MUSIC AT WQĚ. *Daily Dose: Lux Aeterna by Ligeti*. Online. Dostupné také z: <https://wqeicmusic.wordpress.com/2013/01/23/daily-dose-lux-aeterna-by-ligeti/>.

³² WIKIPEDIE. *Rekviem*. Online. Dostupné také z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Rekviem>.

³³ ČESKÝ ROZHLAS. *Všem dogmatům navzdory. Uplynulo sto let od narození Györgyho Ligetiho*. Online. Dostupné také z: <https://vltava.rozhlas.cz/vsem-dogmatum-navzdory-uplynulo-sto-let-od-narozeni-gyorgyho-ligetiho-9002133>.

³⁴ TRIO. *The structure of thought. On the writings of György Ligeti*. Online. Dostupné také z: <https://trio.journal.fi/article/view/89180>.

k pavučině. Na ní slyšíme hrát různé druhy tónů a jako sama taková skladba, na konci dohraje a poslední tóny „odlétají“ z pavučiny pryč.



Obrázek 1 Příprava ilustrací

4.3 KARLHEINZ STOCKHAUSEN

K utvrzení prvního nápadu, že by poslední zine měl být v prostředí vesmíru, mě opět dovedly rešerše. Sám skladatel o sobě říkal, že hudbu jeho skladeb mu diktuje vesmír a když s ním vedla televizní rozhovor Björk, položila mu otázku, jestli není ten vesmír nakonec on sám,²¹ a tak jsem se závěrem rozhodl k vytvoření zinu Karlheinz Stockhausen: hudba hvězdy Sirius. K udržení celkového projektu jsem nakonec opět přistoupil k akvarelu, s rozdílem, že jsem ho spojil s pastelem. Hlavního barevného schématu jsem se držel v odstínech hutné modré a hnědé vzhledem k vesmírnému námětu. Spousty jeho kompozic a her byly velmi komplikované a dlouhé (kupříkladu Licht byl 7denní cyklus oper³⁵), což se odrazilo i v počet stránek zinu, který má i ještě mezi barevnými ilustracemi skice tužkou. Často nesly název i po souhvězdích či znameních zvěrokruhu³⁶. Na délku děl jsem se snažil navázat několikastránkové ilustrace spjaté pouze s jedním dílem (v konkrétním případě se tady jedná o již zmíněnou operu Licht). Putování skladatele hvězdou Sirius (zmiňoval, že z ní

³⁵ ELBPILHARMONIE. *Not of this World: Stockhausen's Opera Cycle »Licht«*. Online. Dostupné také z: <https://www.elbphilharmonie.de/en/mediatheque/not-of-this-world-stockhausens-opera-cycle-licht/147>.

³⁶ BIRMINGHAM CONTEMPORARY MUSIC GROUP. *Zodiac*. Online. Dostupné také z: <https://resources.bcmg.org.uk/creating-music-at-home/zodiac>.

pochází³⁷) střetává čtenáře s mnoha termíny a uměleckými díly. Hlavní motivy v putování jsem čerpal hlavně z opery *Licht* a nápad s použitím víl a skřítků ve vesmíru mi přišla výstižným k spirituálnímu a kosmickému tématu.

³⁷ THE GUARDIAN. *Stockhausen: the composer who makes Wagner look anaemic*. Online. Dostupné také z: <https://www.theguardian.com/music/2019/may/21/karlheinz-stockhausen-kate-molleson-licht-opera-cycle-southbank-centre>.

5 PRÁCE S HUDEBNÍ SKLADBOU

Ze svých zkušeností o způsobech práce na mých předchozích filmech jsem byl zvyklý, že vždy se nejdříve sepsal scénář, poté storyboard, animatik a jako poslední se řešila hudba se zvukem. V mém bakalářském projektu jsem přistoupil s opačným postupem, kdy pro mě byla prioritou hudební složka filmu.

5.1 KONZULTACE S HUDEBNÍKEM, KOMPOVÁNÍ A ANIMATIK

Během konzultací jsme se domlouvali, jakým přístupem by bylo nejlepší zkomponovat hudbu, aby na sebe jednotlivé styly autorů ve skladbě navazovaly a zároveň, aby bylo propojené vše se ziny, ze kterých jsem poté čerpal k přípravě filmu. Další otázka se týkala i metody ztvárnění, jestli vybrat některé části hudebních skladeb autorů a seskládat ji do jedné, nebo vybrat konkrétní hudební nástroje, které autoři nejčastěji používali a na ně složit hudbu. Jelikož se brala v potaz i krátká časová stopáž filmu, s hudebníkem jsme se shodli, že se styly ve skladbě nebudou prolínat na přeskáčku, ačkoliv by daný postup mohl být hravější, musel bych brát ohled na prodloužení skladby a v návaznosti s prací i na zinech jsem si musel rozložit čas i na jejich přípravu, a tak jsme se raději přiklonili k vytvoření skladby, kdy styly umělců jdou za sebou následně: John Milton Cage, György Ligeti a Karlheinz Stockhausen. Odráželi jsme se od myšlenkové mapy, v níž jsem připisoval k autorům jakákoliv slova, která by vystihla náladu tvorby, zásadní skladby a hry od jejich rané tvorby až k pozdní, a k přípravě zinů jsem vytvořil výtvarné návrhy s hlavními schématy barev. Ukázal jsem hudebníkovi celý projekt s plánem na zpracování filmu. Nutno dodat, že byly už od prvních konzultací hotové ilustrace a vybrané skladby pro jeden zine (John Cage: Atlas zvuků). Na zinech, tak i na hudbě, se pracovalo zároveň stejně a animatik jsem začal skládat dohromady v době, kdy už hudebník měl víceméně hlavní strukturu skladby hotovou, abychom měli ucelenější tvar pro představu. Animatik jsem dotáhl do finální verze až po zaslání zhotovené skladby. Jednotlivé části vznikly na motivy jejich používaných instrumentů či technik, a tak v první části udělal podobu k preparovanému pianu se zvukem kapání vody, k druhé náznaky violy a harfy s přidáním temnějšího tónu pro ambientní podkreslení, a nakonec u Stockhausena se zvýrazněním chimes pro ozvučení hvězd nebo příchod víl ve filmu. Při výběru instrumentů a zvuků se muselo brát v potaz, aby i přes odlišnost stylů se dokázaly propojit a držely celou skladbu jako jeden koherentní celek

(Hudebník zmiňoval, že pro něj bylo obtížnější spojovat Ligetiho s dvěma zbylými částmi, jelikož Cage a Stockhausen měli podobné principy v tvorbě a ladili spolu k sobě intuitivně)

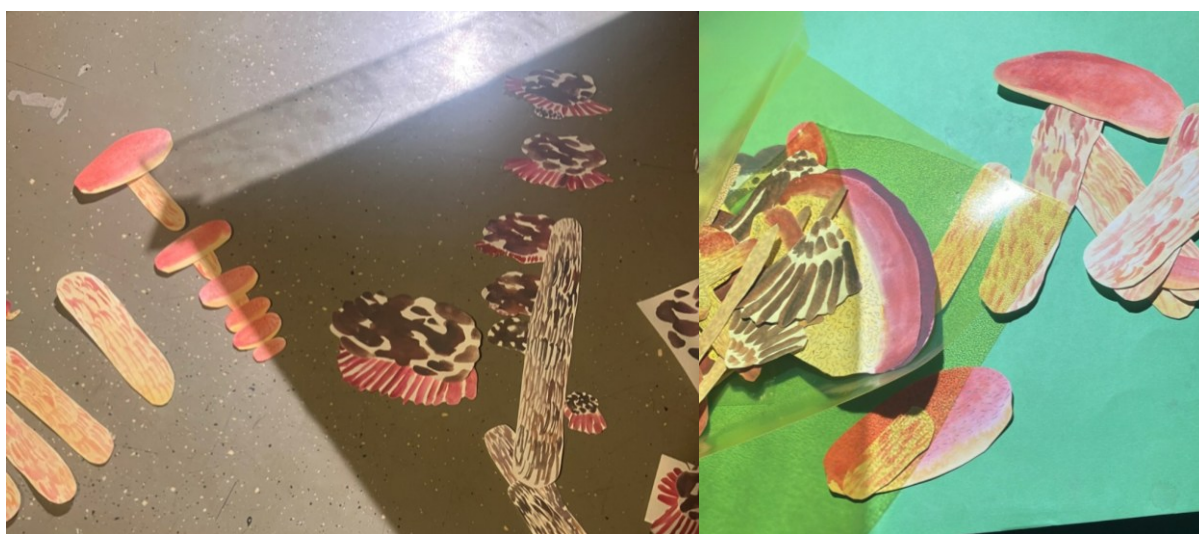
5.2 VÝTVARNÁ PŘÍPRAVA FILMU

Ještě před konzultací s hudebníkem jsem již plánoval, že budu pracovat se zpracovanými ziny ve filmu, a tak jsem přistoupil k ploškové animaci s materiálem vystřiženého papíru a vše jsem seskládal do „skladební papírové koláže“. Zpočátku jsem podle svého původního plánu chtěl využít k rozpohybování originální veškeré vystřižené ilustrace, ale nakonec jsem se vzhledem k lepším časovým možnostem přiklonil pro vytvoření několik nových materiálů akvarelem (pro zachování originálních prací), se kterými se mi lépe pracovalo při animování. Některé ilustrace jsem přeci jen vytiskl a poté vystříhal konkrétní prvky k rozpohybování. U John Cage: Atlas zvuků a jeho části filmu jsem namaloval a vystříhal vícero verzí šišek k přispění mnohotvárnosti stromů. Byly použity pouze ve filmu, jelikož po tisku ilustrací a zkoušce jejich animování nešly znatelně vidět detaily, které jsem potřeboval pro záběry. Z ilustrací jsem vystříhl a poté použil do filmu pouze keře, kterých bylo dostatek a kvalitou byly použitelné. U hub jsem měl stejnou situaci jako u šišek, a tak jsem je namaloval a vystříhal jim fáze růstu zvlášť. U šedé technické části jsem narýsované linky zpracoval digitálně až v postprodukci v programu Clip Studiu Paint.



Obrázek 2 Vystřižené části k animování

K části věnované Ligetimu jsem namaloval všechny postavy zvlášť na papír a udělal z nich originální loutky pro film, jelikož se mi nelíbil lesk tisku ilustrací, který by při práci na stopmotion stole dělal problém při osvětlení. Papír s originálním akvarelem byl mnohem lepší, a nakonec jsem si mohl lépe předpřipravit i velikosti postav ke kvalitě fotografování a možnosti detailního záběrování. A k poslednímu, ke Stockhausenovi, jsem nakonec aplikoval jak vytištěné ilustrace, které stále nesly dobrou sytost barev a lesk u nich nebyl tolik výrazný, tak i namalované kameny různých druhů s jejich jednotlivými fázemi. Celkově jsem se chtěl zaměřit, aby postava Calisto provedla diváka filmem a viděl všechnu různorodost a mnohotvárnost „světů“.



Obrázek 3 Nasbírané houby

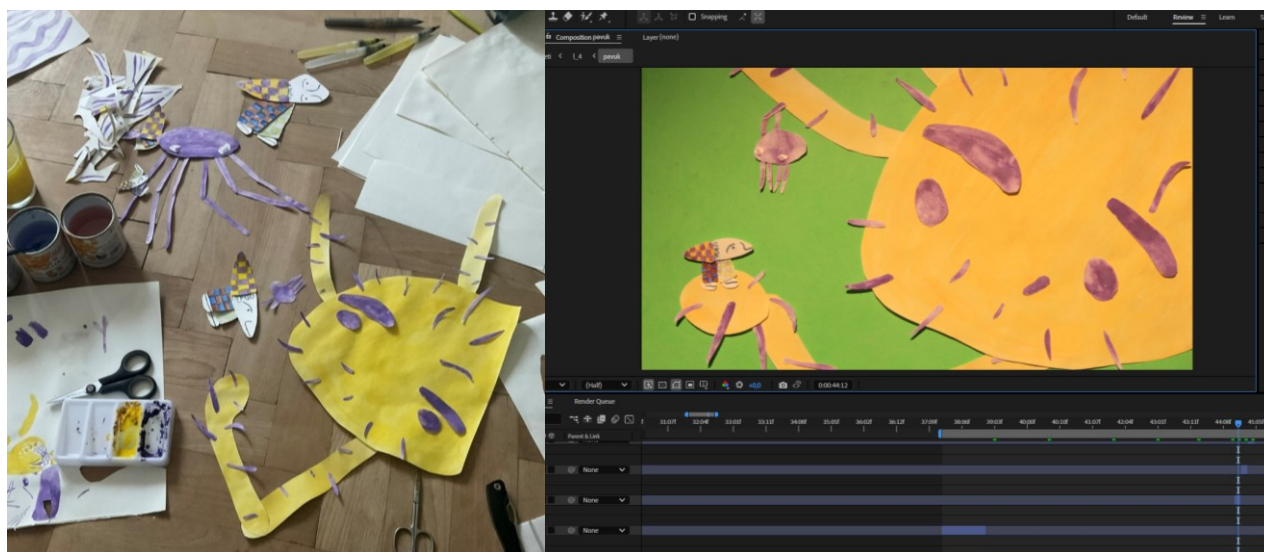
5.3 ANIMACE

Na stopmotion stole jsem veškeré postavy, kameny, křoví a jiné předměty, animoval na zelené čtvrtce ke green screenu, kterou jsem následně odstraňoval při úpravách v Adobe After Effects. K animování na SW Dragonframu jsem animoval již na hotovou skladbu a připravený animatik. Měl jsem tak přibližně načasované, kdy se záběry objeví na daný tón. I přesto jsem nebral v potaz striktně se řídit podle animatiku a nechával jsem si prostor pro improvizaci při animování, a tak ve finále některé záběry jsou trochu pozměněné a jinak načasované v porovnání s animatikem. Zjistil jsem, že některé detaily, ať se to týkalo otáčení hlavy Calista o 360° nebo výdrž pohybů na hudbu, se lépe skládaly dohromady, když jsem měl před sebou akvarelový a vytištěný materiál s barvami. Měl jsem pocit, že s barvami vnímám délku záběru čitelněji než s černobílým animatikem, lépe se mi vyobrazil celý film a tušil jsem lépe o tom, co do něj vložit a jak postavu vhodněji rozpohybovat vzhledem

k materiálu. U kresleného animatiku přistupuji k pohybu víc realističtěji a papírek mě v tomhle dokázal v dobrém slova smyslu omezit tak, abych využil vlastnost materiálu a podle něho se nechal inspirovat k jinému stylu pohybu. Ačkoliv může působit příliš zjednodušeně, k mému volnému výtvarnému zpracování je mi tento styl bližší.

5.4 COMPOSITING

Kompoziting byl především o efektu „keylight“ a „key cleaner“ v After Effects k odstranění zeleného pozadí animovaného materiálu. Šlo o hodně úprav i v barvách a zjemnění stínů, které byly až příliš výrazné. Z počátku se vyskytlo spousta komplikací s odebíráním zelené barvy, která se občas s jiným nastavením světla komplikovaně odstraňovala a zanechávala ve filmu skvrny. Musel jsem při animování občas posunout desku na stopmotion stole blíže k zrcadlovce, aby se lépe zaměřila na detaily. Tím se i změnilo mírně osvětlení a musel jsem spoustu záběrů znovu upravit, aby celý film držel na odstínově stejné barevné schéma. Pomocí efektu „curves“ jsem víceméně byl spokojenější s finálním výsledkem.



Obrázek 4 Greenscreen v After Effects

ZÁVĚR

V teoretické práci jsem se zaměřil na vyhledání, sběru dostupných informací o postupech práce a co z nich mohu čerpat pro svůj projekt. Konkrétní příklady se mi staly správným odrazovým můstkem a mohl jsem se jimi nechat inspirovat pro svoji interpretaci zínů i animovaného snímku, a tak jsem i svůj projekt v praktické části popsal a specifikoval má odůvodnění k postupům.

Cesta projektu byla dlouhá, dobrodružná a občas klikatá, plná stále neobjevených zákoutí, do kterých jsem neměl ani čas se dostat a řádně je prozkoumat. Pracovat na takhle obsáhlé práci byla obohacující a je pro mě překvapující, kolik zkušeností jsem získal a odnáším si za tak krátkou dobu, včetně budapešťského objevování, nové tvůrčí podněty. Vnímám to jako můj odrazový můstek v přístupech práce, kdy se nemusíme vždy odrážet od starých zaužívaných pravidel, ale objevovat nové, rozšířit si obzor a rozsah kaleidoskopu a tím si najít neobvyklé cesty, které nám jsou nejpřirozenější a intuitivnější pro uchopení jakékoliv tvořivé práce.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] CAGE, John. *M Writings '67-'72*. Hanover: University Press of New England, 1973. ISBN 0-8915-6035-9.
- [2] *Wikipedia*. Online. WIKIPEDIA. Brothers Quay. 2025. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Brothers_Quay.
- [3] BFI. *Where to start with the Quay brothers*. Online. 2018. Dostupné z: <https://www.bfi.org.uk/features/where-begin-quay-brothers>.
- [4] Bratři Quayové. Cinepur. 2003, roč. 12, č. 30, s. 42-43.
- [5] OFF SCREEN. *Brothers Quay: In Absentia*. Online. 2001. Dostupné z: https://offscreen.com/view/brothers_quay.
- [6] OFF SCREEN. *Brothers Quay: In Absentia*. Online. 2001. Dostupné z: https://offscreen.com/view/brothers_quay.
- [7] Dejiny animovaného filmu II. In: *Dejiny animovaného filmu II.*. Bratislava: VŠMU v Bratislavě, 1999, s. 62. ISBN 80-85182-58-2.
- [8] SCREENONLINE. *Phantom Museum, The (2003)*. Online. 2003. Dostupné také z: <http://www.screenonline.org.uk/film/id/1201323/index.html>.
- [9] Zvukové aspekty v krátkometrážní filmové tvorbě Jana Švankmajera. Online, Bakalářská práce, vedoucí Mgr. Jan Špaček. Brno: Masarykova univerzita, 2013. Dostupné z: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgleclefindmkaj/https://is.muni.cz/th/e3jlr/Bakalarska_prace_-Zvukove_apekty_v_kratkometrazni_tvorbe_Jana_Svankmajera.pdf.
- [10] FULLMOON ZINE. *Zdeněk Liška Archives Vol. 1*. Online. 2024. Dostupné z: <https://www.fullmoonzine.cz/zdenek-liska-archives-vol-1>.
- [11] FILMOVÝ PŘEHLED. *Zdeněk Liška: hranice filmové hudby a sound-designu*. Online. 2022. Dostupné také z: <https://www.filmovyprehled.cz/cs/revue/detail/zdenek-liska-hranice-filmove-hudby-a-sound-designu>.
- [12] ČESKO-SLOVENSKÁ FILMOVÁ DATABÁZE. *J.S. Bach – Fantasia G-moll*. Online. 2006. Dostupné také z: <https://www.csfd.cz/film/8782-j-s-bach-fantasia-g-moll/zajimavosti/>.
- [13] WIKIPEDIE. *Emila Medková*. Online. 2023. Dostupné také z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Emila_Medkov%C3%A1.

- [14] GALERIE VÝTVARNÉHO UMĚNÍ V CHEBU. *Informel a jeho přesahy*. Online. 2015. Dostupné z: <http://www.gavu.cz/informel-a-jeho-presahy/>.
- [15] WIKIPEDIE. *György Ligeti*. Online. 10.5. 2025. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Gy%C3%B6rgy_Ligeti.
- [16] SCREENRANT. *10 Best Uses Of Also Sprach Zarathustra In Movies*. Online. 2025. Dostupné z: <https://screenrant.com/movies-use-also-sprach-zarathustra-music-best-list/>.
- [17] Online. THE GUARDIAN. *How György Ligeti soundtracked 2001, inspired Radiohead and composed music like 'a knife through Stalin's heart'*. 2023. Dostupné také z: <https://www.theguardian.com/music/2023/jul/03/how-gyorgy-ligeti-soundtracked-2001-inspired-radiohead-and-composed-music-like-a-knife-through-stalins-heart>.
- [18] SCREEN BY GREEN. *2001: A Space Odyssey (1968)*. Online. Dostupné také z: <https://scenebygreen.com/2023/07/14/2001-a-space-odyssey-1968/>.
- [19] ČT ART. *Čím více ambivalence, tím přesnější obraz, říká režisérka filmu Kaprkód*. Online. 2023. Dostupné z: <https://art.ceskatelevize.cz/360/cim-vice-ambivalence-tim-presnejsi-obraz-rika-reziserka-filmu-kaprkod-txkxD>.
- [20] Kaprkód [film]. Režie Lucie KRÁLOVÁ. Česko, Slovensko, 2022.
- [21] DATABÁZE KNIH. *Uvnitř banánu*. Online. Dostupné také z: <https://www.databazeknih.cz/knihy/uvnitř-bananu-482747>.
- [22] KLUSÁK, Pavel. *Uvnitř banánu*. Praha: Éditions Fra, 2021. ISBN 978-80-7521-1415.
- [23] LITR. *Pink Box*. Online. Dostupné také z: <https://litrolomouc.cz/pink-box/>.
- [24] NEUMANN, Jaromír. *Pieter Bruegel*. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury a umění, 1965. ISBN 01-512-65.
- [25] E-FLUX EDUCATION. *DUE QUI / TO HEAR*. Online. Dostupné také z: <https://www.e-flux.com/announcements/584296/due-qui-to-hear/>.
- [26] E-FLUX EDUCATION. *MIT presents A tribute to pioneering sound artist Maryanne Amacher*. Online. Dostupné z: <https://www.e-flux.com/announcements/110528/mit-presents-a-tribute-to-pioneering-sound-artist-maryanne-amacher/>.
- [27] RODGERS, Tara. *Pink Noises: Women on Electronic Music and Sound*. United States of America: Duke University Press, 2010. ISBN 0-8223-4661-3.

- [28] Milan Guštar: *John Cage a voda*. Online. 2012. Dostupné také z: <https://www.hisvoice.cz/milan-gustar-john-cage-a-voda/>.
- [29] FULKA, Josef a BLÁHA, Jaroslav. In: *Myšlenky moderních skladatelů*. Praha: Herrmann, 2022, s. 42-43. ISBN 978-80-87054-65-9.
- [30] A2. *Utichly metronomy Györgye Ligetiho*. Online. Dostupné také z: <https://www.advojka.cz/archiv/2006/26/utichly-metronomy-gyorgye-ligetiho>.
- [31] MUSIC AT WQE. *Daily Dose: Lux Aeterna by Ligeti*. Online. Dostupné také z: <https://wqeicmusic.wordpress.com/2013/01/23/daily-dose-lux-aeterna-by-ligeti/>.
- [32] WIKIPEDIE. *Rekviem*. Online. Dostupné také z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Rekviem>.
- [33] ČESKÝ ROZHLAS. *Všem dogmatům navzdory. Uplynulo sto let od narození Györgyho Ligetiho*. Online. Dostupné také z: <https://vltava.rozhlas.cz/vsem-dogmatum-navzdory-uplynulo-sto-let-od-narozeni-gyorgyho-ligetiho-9002133>.
- [34] TRIO. *The structure of thought. On the writings of György Ligeti*. Online. Dostupné také z: <https://trio.journal.fi/article/view/89180>.
- [35] ELBPHILHARMONIE. *Not of this World: Stockhausen's Opera Cycle »Licht«*. Online. Dostupné také z: <https://www.elbphilharmonie.de/en/mediatheque/not-of-this-world-stockhausens-opera-cycle-licht/147>.
- [36] BIRMINGHAM CONTEMPORARY MUSIC GROUP. *Zodiac*. Online. Dostupné také z: <https://resources.bcmg.org.uk/creating-music-at-home/zodiac>.
- [37] THE GUARDIAN. *Stockhausen: the composer who makes Wagner look anaemic*. Online. Dostupné také z: <https://www.theguardian.com/music/2019/may/21/karlheinz-stockhausen-kate-molleson-licht-opera-cycle-southbank-centre>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 Příprava ilustrací	27
Obrázek 2 Vystřižené části k animování	30
Obrázek 3 Nasbírané houby	31
Obrázek 4 Greenscreen v After Effects	32