

# Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a řešení

BcA. Eliška Chytková

---

Diplomová práce  
2016



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba  
akademický rok: 2015/2016

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Eliška Chytková**  
Osobní číslo: **K12524**  
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: Adalbert – 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 210 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 480 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.

V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.

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:

NĚMCOVÁ, Božena. Čert a Káča a jiné pohádky. Vyd. v tomto výběru 1. Ilustrace Hedvika Vilgusová. Praha: Vyšehrad, 2000, 77 s. Klub mladých čtenářů. ISBN 80-702-1399-X.  
ERBEN, Karel Jaromír. Pohádky. Vyd. 1. Ilustrace Marie Lacigová. Plzeň: Nava, 1997, 96 s. Zlatý klíček. ISBN 80-721-1004-7.  
MUNDI, Anima, Ed. Julius WIEDEMANN a [texts written and edited by Carlos Alberto MATTOS]. Animation now!. [25th anniversary special ed.]. Koln: Taschen, 2007. ISBN 38-228-3789-X.  
POŠ, Jan. Výtvarníci animovaného filmu. 1. vyd. Praha: Odeon, 1990, 204 p. ISBN 80-207-0159-1.  
WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. London: Faber, 2001, x, 342 p. ISBN 05-712-1268-9.  
DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu :: Minimum z historie české animace. 2., rozš. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2006, 137 s., [4] s. obr. příl. ISBN 80-733-1069-4.  
ČENKOVÁ, Jana. Vývoj literatury pro mládež a její žánrové struktury: adaptace mýtů, pohádek a pověstí, autorská pohádka, poezie, próza a komiks pro děti a mládež. Vyd. 1. Praha: Portál, 2006, 171 s. ISBN 80-736-7095-X.  
ŠMAHELOVÁ, Hana. Autor a subjekt v díle Boženy Němcové. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 1995, 209 s. Acta Universitatis Carolinae, 124 (1994). ISBN 80-718-4003-3.

Vedoucí diplomové práce: Ivo Hejcman  
Ateliér Animovaná tvorba  
Datum zadání diplomové práce: 1. prosince 2015  
Termín odevzdání diplomové práce: 13. května 2016

Ve Zlíně dne 1. prosince 2015

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
vedoucí ateliéru

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou 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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou 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/diplomové 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/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně ..... 6.5.2016 .....

ELIŠKA CHYTRKOVÁ *Eliška Chytrková*  
.....  
Jméno, příjmení, podpis

<sup>1)</sup> zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydávající zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

<sup>2)</sup> 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, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, u které-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

<sup>3)</sup> 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, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.



## ABSTRAKT

V diplomové práci analyzuji výrobní proces svého projektu s názvem Adalbert. Synopse příběhu vypráví o malém čertovi, který prchne na zem, aby si nás lidi trochu očuchal, pozná sílu upřímné lásky, ochutná masopust a zhatí plány samotné paní Smrti. A ačkoli je pak lapen hroživým Luciferem a odveden zpět do pekla, vrací se rád a jiný.

Teoretická část diplomové práce nás provede celým výrobním procesem, včetně přiblížení obtíží v každé fázi výroby a jejich následného řešení. Věnovat se budu také inspiracím, které daly podnět ke vzniku filmu, technologii užití animace, zamotanému procesu výroby animatiku, hledání charakterů postav, výtvarnému ladění snímku a z postprodukční fáze hlavně hudební složce filmu.

Práci zakončuje výsledná reflexe a také poučení, kterého se mi dostalo během výrobního procesu, především ve srovnání s filmem bakalářským.

Klíčová slova: animace, TVPaint animation, tablet, kreslená animace, pohádka, masopust, čert

## ABSTRACT

In this diploma thesis I analyze the production process of my project called Adalbert. The synopsis of the story consists of small devil who flies to the earth to sniff us people a bit. He learns the power of honest love, he tastes a masquerade and he thwarts plans of the one and only madame Death. And even though he is captured by terrible Lucifer and dragged away back to hell, he returns there satisfied and different.

The theoretical part of the dissertation leads us through the whole production process, including difficulties in every phase of the production and their subsequent solution. I will also mention inspirations that gave impuls for the development of the movie, the technology of the used animation, entangled process of production of animatic, searching for the personality of the characters, visual atmosphere of the film and, from the postproduction stage, mainly musical component of the film. The diploma thesis is concluded by a final reflection and also by a lesson I've learned during the production process.

Keywords: animation, TVPaint animation, tablet, digital hand drawn animation, fairytale, masquerade, devil

## **Poděkování**

**Ráda bych poděkovala panu Hejcmanovi za nekonečnou motivaci, Matějovi, Viktorovi a všem kamarádům.**



Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

## OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>11</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>12</b>
<b>1 PŘÍPRAVNÁ FÁZE</b> .....	<b>13</b>
1.1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA .....	13
1.1.1 Masopust .....	13
1.1.2 Pohádky.....	16
<b>2 INSPIRAČNÍ ZDROJE</b> .....	<b>18</b>
2.1 TEMATICKÉ INSPIRAČNÍ ZDROJE.....	18
2.1.1 Náhoda a likér .....	18
2.1.2 Masopust .....	18
2.1.3 Smrt .....	22
2.1.4 Tanec smrti.....	24
2.1.5 Láska a porozumění .....	25
2.1.6 Odvaha .....	26
2.1.7 Pohádky.....	26
2.1.8 Pohádka jako filozofie pro nejmenší.....	27
2.2 VÝTVARNÉ INSPIRAČNÍ ZDROJE.....	28
2.2.1 Krajinomalba.....	28
2.3 HUDEBNÍ INSPIRACE .....	30
2.3.1 Cesta k hradišti a zase zpátky k hradišti.....	31
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>33</b>
<b>3 TVORBA SCÉNÁŘE</b> .....	<b>34</b>
<b>4 TVORBA ANIMATIKU</b> .....	<b>38</b>
<b>5 VÝTVANÉ ŘEŠENÍ</b> .....	<b>40</b>
5.1 CESTA K VIZUÁLNÍMU STYLU .....	40
5.2 TYPOLOGIE A CHARAKTERISTIKA POSTAV .....	41
5.3 PROSTŘEDÍ .....	47
5.4 KOČKY .....	51
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>53</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>54</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>55</b>

## ÚVOD

V úvodu mé teoretické diplomové práce uvádím čtenáře do prostředí masopustního veselí, seznámí se zde se základními tématy, rituály a zvyky téhle taškařice. Započít povídání právě tématem masopustu je nevyhnutelné, neboť je to právě masopust, který udává tempo filmu. Skrze karneval se dostaneme k pohádkám, nadpřirozeným bytostem a k postavě Smrti, která je pro můj příběh zásadní. Delší část textu věnuji problematice tvorby scénáře. Dále čtenáře seznamuji se svými inspiračními zdroji, výtvarnými postupy a samotným procesem animování.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 PŘÍPRAVNÁ FÁZE

## 1.1 Literární příprava

### 1.1.1 Masopust

Téma masopustu ve mně vzbudilo zájem asi před třemi roky při návštěvě maličké rodinné galerie ve Sněžném na Vysočině. Všude kam se dá pověsit obrázek, tam obrázek vidíte, dokonce i na schodech do sklepa A těsně nad třetím schodkem byla maličká kresba - asi tak desetcentimetrová.

A na takhle malém prostoru zde dokázal neznámý umělec rozehrát neuvěřitelnou hru dvaceti maškar, Smrt, kůň, jitrnice a koblihy, barevnost a energie, která dalece přeskakuje rámeček obrázku.

Masopust je jeden velký nádherný rej. Kouzelný den, ve kterém je povoleno vše. Jediný den, ve kterém se bytosti z naší fantazie mohou volně procházet, opouštět naše hlavy, pít spolu, přátelit se a tančit. Tohle když si uvědomíte, už není cesty zpět, prostě to musíte naanimovat. Vložila jsem tuhle vzpomínku do šuplíku, aby mě, až bude správný čas, znovu okouzila, a já ji nechala udat tempo mého dalšího filmu.

Masopust je pohyblivý lidový třídní svátek, který je podřízený běhu církevního kalendáře, sváteční období mezi Vánocemi a čtyřiceti-denní Postní dobou Velikonoc. Je obdobím mezi dvěma postními dobami, během kterého probíhají nejrůznější zábavy, jenž vrcholí „Tučným čtvrtkem“, který předchází masopustní neděli. V tento den má prý člověk jíst a pít co nejvíc dokáže, ať je celý rok zdravý a při síle.

Hlavní masopustní zábava je o neděli. Všichni se těší až bude po obědě, aby mohli vyrazit do hospody k muzice. V některých vesnicích se tančí i na návsi a mnohdy se oslavy protáhnou až do pondělí, během kterého v minulosti probíhaly tzv. „mužovské bály“, kam nesměli nezadaní. Nejdůležitějším dnem masopustu bylo úterý, během kterého probíhal průvod masek, v ulicích hrála hudba a hrála se i divadelní masopustní představení. Maskám se vždy dostalo bohatého pohoštění, hlavně v podobě koláčů, koblih, kořalky a piva, které ještě navýšilo veselí a rozpustilost jednotlivých masek.

Obchůzky masek mají obvykle závazná pravidla (ustrojení a chování), je zde několik tradičních maškar, jenž nesmí chybět, jako třeba postava medvědáře, který si na řetězu vede medvěda. Dále pak Kobyla - maska pro dvě osoby. Jezdec na koni, žid s pytlkem na zádech,

kominík s žebříkem, kozel, bába s nůsí, dítě v kočáře... V některých krajích se při průvodu do ústřední role dostává obřadní tanec, omaskovaní se třeba s přihlížejícími ženami válejí po zemi, aby byla zajištěna jejich plodnost i úrodnost Země. (V mnoha lokalitách se ale průvod obejde bez těchto obřadů.)

Obchůzka je zakončena zvykem porážení kobyly, která je postavou rasa odsouzena za domnělé hříchy. Ras humorně kritizuje události ze života vesnice, kobyla pak poklekne a je jí sražena z hlavy čepice, kobyla padne na zem a nehýbá se. Za zvuku smuteční písně všechny masky průvodu okolo kobyly utvoří kruh. Potom dá ras kobyle napít kořalky, ona obživne a pokračuje se ve veselí směr hospoda, kde je taneční zábava a lidé se loučí s masopustním obdobím.

V tomto aktu se skrývá podstata masopustních obchůzek: symbol smrti (zimy) a nového života, znovuvzkříšení (jara). Vesnice je očištěna, vše špatné je pryč, a nový život - jaro - začíná.

Téměř všude masopustní reje končí zatroubením na roh a starosta ostatní vyzve, aby šli spát, protože nastala Popeleční středa a s ní i půst. Na některých místech se pochovávala basa (symbol, že si hudebníci už nezhrají), jinde pochovávali Bakcha. Pokud by prý lidé tancovali přes půlnoc, objeví se mezi nimi Lucifer jako cizinec v zeleném kabátku.

Tako kapitola vychází z děl autorů: Vondruška<sup>1</sup>, Zíbrt<sup>2</sup> a Langhammerová<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> VONDRUŠKA, Vlastimil. Církevní rok a lidové obyčeje, aneb, Kalendárium světců a světic, mučedníků a mučednic, pojednávající o víře českého lidu k nim, jakož i o liturgii katolické. 2., dopl. vyd. Ilustrace František Skála. České Budějovice: Dona, 2005. ISBN 80-7322-075-X.

<sup>2</sup> ZÍBRT, Čeněk. Masopust držíme...: od nového léta do pytlového čtvrtku. Praha: Nakladatelství F. Šimáčka, 1910. Veselé chvíle v životě lidu českého, sv. 2.

<sup>3</sup> LANGHAMMEROVÁ, Jiřina. Lidové zvyky: výroční obyčeje z Čech a Moravy / Jiřina Langhammerová ; [photography Jakub Langhammer ; cover and typo Vladimír Vimr]. Praha: Lidové noviny, 2004. ISBN 8071065250







Obr. 3 Krumlovský masopust



Obr. 4 Tišnovský masopust

### 1.1.2 Pohádky

Pohádka mi začala být ze všech filmových žánrů nejbližší, neboť se k ní při psaní a vymýšlení scénářů povětšinou propíši. V Adalbertovi vycházím z klasické pohádky, ze které si půjčuji tradiční motiv záchrany milované osoby, nadpřirozené postavy, zdánlivě neřešitelný úkol, vstup do jiného světa... A současně pár základní motivů pozměňuji.

*„Motiv se stává jedním z prvků z druhové klasifikace pohádek. Pro klasifikaci se staly hl. znakem pohádkovost, prvek kouzelnosti a magičnosti ve vztahu k realitě. Častým motivem je iniciační cesta mužského hrdiny, plná nástrah, plnění přání a rozkazů pomocí magických čísel a slov, tajuplných sil a zvířat. Ve slovanských pohádkách je příznačný motivický princip trojnásobnosti (tři přání, úkoly, synové, atd.) s uplatněním symetrické kompozice v podobě paralelismu a kontrastu. Špatná a dobrá cesta, vlastnosti, mládí a stáří, apod.“<sup>4</sup>*

Hlavní postavou mého filmu je čert. Postava čerta je v českém folkloru bytost rohatá, namísto jednoho chodidla má kopyto, dlouhý ocas a celkově je dost ušpiněná. Čerti trestají zlo a žijí v pekle, kde příkládají pod kotle s hříšníky, kteří si to zaslouží. Český čert je většinou zobrazován jako komická, lehce přihlouplá postava, která si o děsivosti může nechat zdát a je vnímána spíše jako postava z řad zástupců dobra. Celému peklu vládne Lucifer, který jako jediný vzbuzuje respekt. Čert je postava utvářena křesťanskými a pohanskými vlivy, ale s tím, že s bájným pohanským - bytostně zlým démonem - má společné jen vnější rysy. V pohádkách převyprávěných Boženou Němcovou a Karlem Jaromírem Erbenem (později zpracované Janem Drdou, Janem Werichem...) chodí čert na zem s jasným úmyslem, získat úpisem duši člověka. Čert mu slíbí určitou službu a po vypršení lhůty si pro něj zajde a odnese jej do pekla.

---

<sup>4</sup> URBANOVÁ, Svatava a Milena ROŠOVÁ. Žánry, osobnosti, díla: (historický vývoj žánrů české literatury pro mládež - antologie). Vyd. 5. (upr. a dopl.). Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, Filozofická fakulta, 2005. ISBN 80-7368-046-7.

## 2 INSPIRAČNÍ ZDROJE

### 2.1 Tematické inspirační zdroje

#### 2.1.1 Náhoda a likér

Adalbertův příběh se začal rozehrávat jednoho rána na Žižkově, při nákupu domácího vaječného likéru a klábosení s panem farmářem. Ten povídá: „A víte co je zítra za den? Zítra je u nás v Roztokách masopust“, a já na to: „Jé“, a on: „Přesně tak. To se musí vidět, to se musí zažít!“

Inu, co by né, bude výlet! Výprava za masopustem... Bláznovina a poblázněnci, trumpety a koláče a slečno, dejte si s náma, na zdraví, až do dna, tu mě kdosi čapne a točíme se hopsahejsa, Smrt! Největší ze všech, zářivě bílá bytost s obrovskou náručí. Okolo téhle masky je veselí jinak obarvené. Z konce masopustního průvodu ji necítíte, ale stát jí tváří v tvář, i když moc dobře víte, že bez síly lidských rukou pod ní a bez spousty lepidla a hřebíků by neexistovala, vás na moment zastaví a vy raději necháte všechnu maškaru, aby vás předběhla, a zůstáváte daleko za průvodem těch roztančenců...

Myslím, že v onen moment bylo rozhodnuto o jednom z témat filmu. Ta smrt člověku nedá spát... Dají se plány Smrti zvrátit? A můžu třeba někoho vytrhnout z její náruče, když se budu hodně snažit?

#### 2.1.2 Masopust

Dlouho před zmíněným výletem do Roztok u Prahy jsem hledala, proč se masopust slaví a kdy vznikl, proč jdou v průvodu masky a co která z nich symbolizuje. Masopustní tradice jsou neskutečně pestré, že by zasloužily mnohadílný animovaný seriál. Třeba v Čechách je svátek založený více na rituálech divadelních, odehrávají se jako dialog mezi maskami, či mezi maskou a přihlížejícími, na Moravě se zase více tančí a zpívá, nejde tolik o masky, ale skutečně o taneční a pěvecké výstupy.

Člověk, který na sebe obléká masopustní masku se jakoby přibližuje k jinému světu, a převlékání mužů za ženy, které bylo součástí masopustních obyčejů, má jasný plodnostní význam. Nejinspirativnější na ideji masopustu je právě spojení linie magické (zabezpečující plodnost, bohatou úrodu...) a linie oslavné (konec zimy, přicházející jaro).

Co se týče původu masopustních zvyků, existují zde dvě mínění. Buď vznikl na pohanské půdě, nebo na půdě křesťanské. Na pohanské možná vykvetl z římských náboženských slavností (př. Bakchanalií - slavnost k počtě boha vína a úrody), nebo svým původem vychází z národního, domácího náboženství.

Atraktivnější mi přijde mínění o pohanském původu a podobně soudili již staří Čechové. O původu masopustních rozpustilostí si zarýmoval třeba Mikuláš Dačický z Heslova ve svém díle Prostopravda:

*„Vloudila se do křesťanstva  
skrze Antikrista zlého,  
bezbožné nálezky jeho,  
jestliť peklo i pro něho.“*

*„Hrozná přehrozná prý pokuta bezbožných masopustníkův od satana.“*

*„Neb on masopust vymyslíl,  
papež jej v kalendář vplestil,  
tím církev křesťanskou zlehčil.“<sup>5</sup>*

K pochopení dnešní podoby masopustu mi pomohl dokument České televize Folklorika, který představuje právě činnost Roztockého spolku Roztoč, jenž se úspěšně pokouší udržet masopustní tradici a snaží se s ní hrát v téhle době, která je jiná než kdysi. Masopust je důležitý i jako místní specifikum, stojí na místní kultuře. Rodinné stříbro tkví v tom, že se potkají sousedé, lidé, a všichni ti, kteří se na masopustu podílejí. Je to úspěšné úsilí, být právě pospolu.

---

<sup>5</sup> DAČICKÝ Z HESLOVA, Mikuláš, PETRŮ, Eduard a Emil PRAŽÁK (eds.). Prostopravda: Paměti. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění, 1955. Živá díla minulosti (Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění; Odeon), sv. 9.

Fascinující je i výtvarná podoba masopustu, je jedinečná také skrze to, že se ukazuje jen jednou v roce. Co mě na masopustu inspiruje nejvíce, je to kouzlo, které se započne ve chvíli, kdy si člověk nasadí masku, nechá se její silou dočista očarovat a cítí se svobodnější.

Díky dokumentu jsem natrefila na další inspirační zdroj a sice dokumentární fotografku Markétu Luskačovou, která se zabývá dokumentováním masopustů již od roku 1999. Na fotografiích z masopustů ji baví, že jim dává život. Jako fotografka prý nefotí věci takové, jaké jsou, ale fotí tak, jaká sama je. Pro člověka je důležité, aby znal sebe sama - aby znal svoje kořeny. Popisuje například, jak si jednou zahrávala s osudem, když se pokoušela zachytit masku Smrti v co nejkrásnější kompozici, různě jí během průvodu nadbíhala a cítila, že kdyby se teď Smrt zastavila, vznikla by nesmírně krásná fotka. „*Smrtko počkej na mě*“, *volala jsem na ni. Smrtka mi jen odvětila: „Já si počkám na každého, ale kdy já chci!*“<sup>6</sup> V tom okamžiku se fotografka strašlivě natáhla a dodnes chodí s kolenem na rehabilitace - ve věci fotografování Unětické Smrtky...

Její masopustní soubor fotografií O smrti, o koních a jiných lidech tvoří momentky, z nichž zřetelně vystupuje dokumentární hodnota díla. Fotky vypovídají o podobě a smyslu staré masopustní tradice v dnešní společnosti, o vztahu masek a tváří, o kouzelné schopnosti oněch zdánlivě rozpustilých masek smrti a zvířat vnést v určený okamžik masopustu mezi lidi mystickou až osudovou dimenzi. A právě taková atmosféra, tahle slovy nepopsatelná síla obrazu, mě uchvátila natolik, že v některých scénách mého filmu rozehrávám akci v podobných kompozicích, jako je zachytila Markéta Luskačová na svých fotografiích.

*„Objektem jejího zájmu byl vždy člověk. Věnovala se dlouho sociologii a jelikož nedokázala vše, co viděla, slovy vypovědět, začala k tomu i fotografovat. O Markétě Luskačové nelze hovořit přesněji než, že má ráda lidi.“*<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Markéta Luskačová- když žena naslouchá lidem [online]. v České republice: [www.afuk.cz](http://www.afuk.cz), 2013 [cit. 2016-05-12]. Dostupné z: <http://www.afuk.cz/marketa-luskacova-kdyz-zena-nasloucha-lidem/>

<sup>7</sup> Folklorika: Masopust. In: Česká televize [online]. Česká republika: Česká televize, 2016 [cit. 2016-05-12]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/1102732990-folklorika/313295350020006/video/>





Obr. 5 foto Markéty Luskačové



Obr. 6 foto Markéty Luskačové

### 2.1.3 Smrt

*„Život je krátký. Smrt je napořád.“<sup>8</sup>*

Téma smrti s masopustem úzce souvisí. Vystupuje zde v podobě Morany, slovanské bohyně smrti, personifikace zimy. Morana je v závěru masopustu vhozena do řeky, či zakopána pod zem... a zima je pryč. Všem zúčastněným přinášel obřad pocit vítězství a radosti a magicky zajišťoval příchod jara v plné síle.

Podoba Smrti v lidových pohádkách je ustálena do ženské podoby. Slovanům byla vlastní představa smrti jako ženy zahalené do bílé plachetky. Pod vlivem křesťanské inspirované západní ikonografie se k nám dostala představa Smrti v podobě kostlivce, muže s kosou či mečem, zobrazen je jako krutý žnec, jezdec nebo lovec. Postava kostlivce byla pro církevní křesťanství vhodným varováním, kterým mohli děsit hříšníky, a naopak méně strašidelná postava smrti jako ženy v bílém byla plná vyrovnaní a klidu a její podoba se zachovala především v písních a lidové slovesnosti (kde vystupuje ještě s kosou).

V lidových pohádkách má Smrt hmatatelnou fyzickou podobu, je polidštěná, má pozemský rozměr. Smrt je v české lidové kultuře a pohádkách tradičně vnímána jako spravedlivá kmoťrička, která svým charakterem odporuje západoevropskému zobrazování v podobě krutého kostlivce.

Zpracováno podle knihy Alexandry Navrátilové *Narození a smrt v české lidové kultuře smrt v dějinách.*<sup>9</sup>

Smrt můžeme brát jako součást koloběhu bytí a nebo jí můžeme odmítat a ignorovat její existenci. Ať tak či tak, dopadne to nakonec stejně. Smrt je tu, stejně jako život, pro každého tvora nevyhnutelně připravena. A je-li něco nevyhnutelného, nemá cenu se tomu vyhýbat.

---

<sup>8</sup> PALAHNIUK, Chuck. *Prokletí*. Praha: Odeon, 2012. Světová knihovna (Odeon). ISBN 978-80-207-1415-2.

<sup>9</sup> NAVRÁTILOVÁ, Alexandra. *Narození a smrt v české lidové kultuře*. Praha: Vyšehrad, 2004. ISBN 80-7021-397-3.



Nevěřím tomu, že pravěcí „lidé“ se báli smrti, a ani nevěřím tomu, že ji nějak výrazně prožívali. Umřel mamut, sní se. Umřel kámoš, bude víc mamuta. Takové podle mě měli rovnice. Kdy a kde ale vznikla ta posedlost smrtí? Kdy si lidé začali přát věčný život? Snít o nebi, peklu...stavět si pomníky, které přetrvají do dnešních dob? Kdy smrt ve své pomíjivosti přestala být něco přirozeného a začala se stavět mimo život?

Jsou to otázky, které možná příliš nepatří do méj diplomové práce, ale jsou to také otázky, které se mi honí hlavou od prvních tahů postavy Smrtky. A tak mi přišlo rozumné se o ně podělit. Snažit se však na ně odpovědět nehodlám, nebojte se.

Nad čím se ovšem pozastavím je to, kde vznikla postava smrtky s kosou. Zkrátka moment, kdy smrt dostala tvář. Mnohá chytrá literatura uvádí, že tento okamžik přišel v období středověku, přesněji v době moru. Do té doby brali lidé smrt pouze jako další cestu, kterou musíme jít. Byli smutní, když přišla, a nikdo ji k sobě rozhodně nelákal, ale když už se zastavila na návštěvu, protekly slzy, propuklo ticho a smutek. Ale nedlouho na to zněl v krajině zase hlahol a veselí. Jako mladé výhonky z uschlého a polámaného lesa po vichřici. Ale „černá smrt“ změnila náhled lidí na smrt jako na spravedlivou a nevyhnutelnou. Tehdy, když mor udeřil a bral si životy po tisících, tehdy začali lidé smrt nenávidět a vyčítat jí. Tehdy jí znázornili jako kostru v černém hávu a do ruky jí dali kosu, jako symbol nesmyslného a nelítostného plenění. A že jí to vydrželo.

Smrt je v různých kulturách vnímána jinak. Většina světa, který je nám znám, ji bere jako konec utrpení na zemi, jako bránu do rajských zahrad, či bran pekelných. Jinde se duše točí a točí, dokud nesplyne s universem. Staří Egyptané mluvili po smrti s posvátnými pavíany a ti rozhodovali o jejich dalším osudu. Jeden kmen v jižní Indonésii nevěří, že duše opouští tělo, a tak si nechávají své zemřelé mumifikovat a pak jsou s nimi dál doma... Na gauči u televize, v pracovně, a nebo je alespoň vyndají na vánoce, aby se rodina zase sešla pohromadě. No, dobrá, ať si každý dělá, jak je mu po chuti. Ale jedno jisté, některé lidi smrt fascinuje víc než život.

*„Nad údolím za lesem kamenný varhany.*

*Každý večer rozezní se na všechny strany*

*Že ten, kdo se neumí se smrtí usmířit,*

*Neumí ani žít*<sup>10</sup>

#### 2.1.4 Tanec smrti

Francouzsky danse macabre, německy Totentanz. Výtvarné téma rozšířené v Evropě na začátku patnáctého století. Na plátnech, freskách či dřevorytech jsou zobrazeni tanečníci různých sociálních vrstev, kteří tančí kolem dokola se samotnou smrtí. Tyto výjevy měly poukázat na oblíbené memento mori (pamatuj na smrt) a ukázat tak lidem, že smrt nezajímá, jestli chodíte ve vyšívaném brokátu a nebo jestli vás halí umouněné cáry. Mezi autory, kteří se tomuto tématu věnovali, patří například Michael Wolgemut, Albrecht Dürer nebo Hans Holbein. A právě u Holbeina není už pojmenování Tanec smrti dvakrát smysluplný. Smrtka v jeho dřevorytech přestává být pouhým symbolem, natahujícím se po své kořisti. Jeho smrtka je dramaticky jednající postavou. Možná se dokonce nabízí pokřivený pohled na věc, že smrt je snad víc naživu, než člověk co umírá. A možná, že tento pohled není pokřivený vůbec. Rozhodně by ale jeho důkladnější prozkoumání vydalo víc než na novelu.

*„Jsme uprostřed života, v objetí smrti“*, zpívá se v jedné staré německé písni.

A právě tyto tance mi připadaly jako dostatečně inspirativní motiv i pro můj krátký film z masopustního prostředí. Kde právě dochází k obnově Tanců smrti, a kde je smrt v jednom bujarém kole se všemi dalšími.

---

<sup>10</sup> text skupiny trabant, z písňe Kantorovy varhany



Obr. 7 Hans Holbein- rytina oráče z cyklu Tanec smrti

### 2.1.5 Láska a porozumění

Nosným a hlavním tématem mého filmu je, domnívám se, láska. A jak to tak již bývá, ona chodí ruku v ruce s porozuměním. Láska, která vznikne mezi Adalbertem a babičkou je založena na bázi moudrosti stáří a úcty čerta k lidské dobrotě. A určitě tomu pomůže ukázka dvou protipólů hned v babiččině zahradě, kde se Adalbert vyloupne. Na straně jedné shovívavost a vlídnost babiččina a na straně druhé trýznění a nenávisť ze strany souseda. Čert tak nějak sám od sebe pochopí, že starých lidí je třeba si vážit. A láska k milovaným je tak silná, že je kvůli ní Adalbert i připraven narušit přirozený běh věcí. Postavit se svému šéfovi, podvést i samotnou smrt. Samozřejmě pro čerta, jako bytost nesmrtelnou, nemá lidský život přílišnou váhu, a proto neváhá obětovat duši zlého souseda na záchranu krásné duše babiččiny. Pro čerta je to snadná věc, ale co pro nás, smrtelníky? „*Mnozí, kteří žijí, zasluhují smrt. A někteří, co umírají, zasluhují život. Můžeš jim ho dát?*“<sup>11</sup> Jak by se zachoval každý z nás, kdyby mohl zachránit své nejbližší? Dokázali bychom nést to těžké rozhodnutí a rozhodli bychom se stejně jako čert? Doufám, že v divákovi můj film probudí právě takové otázky. Doufám, že jej pobaví a zahřeje, ale také doufám, že téma smrti v

---

<sup>11</sup> TOLKIEN, J. R. R. Pán prstenů. 2. vyd. Praha: Mladá fronta, 1993. ISBN 80-204-0362-0.

konfrontaci z tématem lásky, otevře zatuchlé filozofické sklepy a dá jim ochutnat sílu čerstvé myšlenky.

### 2.1.6 Odvaha

Mimo lásku a porozumění je dalším velkým tématem odvaha. Pokusím se osvětlit, v jakých situacích na ni dochází. Tak pěkně popořadě: Už to, čím film začíná, tedy Adalbertovým útekem z pekla. To vyžadovalo spoustu odvahy. Ve filmu je tato konkrétní odvaha vyjádřena velkým úlevným oddechnutím, když čert zjistí, že není sledován svým nadřízeným. Ulejšvat se z práce, to chce se otrkat, a jednomu to jde líp, pokud má rohy.

Další krok ze lví hlavy udělá dědeček, který předstoupí před svou ženu a chrání ji proti neznámému tvorů vlastním tělem. Neví, co se může stát, ale jeho odvaha se neváhá postavit i rohatci. Pravda, velice usměvavému, ale což... Za laskavý úsměv se dá schovat i touha po světovládě.

Soused, který se snaží zmocnit místního děvčete násilím, narazí velice tvrdě. No a na co jiného než na odvahu. On, veliký a ve své velikosti mylně neporazitelný, zjistí, že síla není vše, čím se dá dosáhnout svých cílů. A nutno podotknout, že i děvče samotné vzdoruje s velkým úsilím a nedá své srdce lacino.

Největší ze všech odvážných skutků ovšem přichází, když se Adalbert postaví tvrdě a neoblomně proti samotnému osudu. Proti času a přirozenému řádu věcí. Když zachraňuje svoji milou babičku ze spárů kmotřičky smrti.

Je ovšem opravdu odvaha to, co hnalo všechny zmíněné k jejich rozhodnutí? Aneb co je odvaha bez lásky? Věřím, že všichni by znovu a znovu dospěli ke stejným rozhodnutím. Jenom myslím, že odvaha bez lásky je jako zkasané plachty na širém moři uprostřed bezvětrí. Je jisté, že odvahu člověk projevuje nejenom k lidem sobě blízkým, ale také k úplným cizincům. Ale i tehdy, domnívám se, je hnacím motorem láska. Láska k lidem a láska k dobru. Je-li ohroženo dobro, musíme zasáhnout. Pokud nezasáhneme v takových případech, nezasáhneme potom ani tehdy, když bude ohrožena naše vlastní existence. S každou nečinností při konfrontaci s bezprávím, nad kterou mávneme rukou, ztrácíme kus lidskosti, kus sebe.

### 2.1.7 Pohádky

Často odbíhám do minulosti pro impuls inspirace, nejčastěji k období stráveném s mojí babičkou. Tam to všechno začalo - pohádky, vyhrožování peklem, lumpárny a

fantazírování. Na nic jiného už nezbyval čas, nekonečné hodiny pokukování po okolí a dobarvování si toho, co vidím a potkávám. „*Pohádky na jedné straně vysouvají do říše fantazie pohádkovou všemohoucnost, na straně druhé ukazují symbolickým znázorněním realitu tohoto světa, pozoruhodně přetvářejí ideální děje do realistických skutečností. Ukazují dětem realitu, i když pocházejí samy z říše fantazie*“<sup>12</sup>

Každý tvůrce by rád přišel s něčím úplně novým. To by bylo dokonalé. Vytvořit třeba svůj vlastní filmový žánr. Nebo alespoň čitelný rukopis, odlišit se způsobem vyprávění... Ano, tohle mám neskromně v plánu, to mě inspiruje. Vyrobit něco jako novou odnož pohádkového žánru: „Élina pohádka“.

„... *Má-li příběh doopravdy upoutat pozornost dítěte, musí je bavit a vzbuzovat v něm zvědavost. Má-li mu však obohatit život, musí v něm podněcovat představivost, pomáhat mu rozvíjet rozumové schopnosti a vyjasňovat jeho pocity: být v souladu s jeho úzkostmi a tužbami: brát vážně jeho těžkosti a zároveň nabídnout dítěti řešení problémů, které dítě nejvíc matou. Musí se zkrátka vztahovat ke všem stránkám jeho osobnosti zároveň - a to tak, aby dětské trampoty nejenom nesnižoval, ale naopak doceňoval jejich závažnost a v dítěti současně podporoval sebedůvěru a důvěru v budoucnost.*“<sup>13</sup>

### 2.1.8 Pohádka jako filozofie pro nejmenší

Každé dítě má v sobě víc otázek, než všichni myslitelé světa. A není právě touha po odpovědích tou největší filozofií? Ptám se, tedy jsem! Pohádky dávají odpovědi a tříbí první uvědomění si dobra a zla. Pravda je taková, že první představa je maličko zkreslená, protože ne každý, kdo má kozí bradku, je zloduch a padouch, a ne v každém, který má zlaté kudrlinky, putuje krev andělů. Ale i přesto si myslím, že je to jeden z pilířů výchovy a že je to právě pohádka, která nám do jisté míry ukazuje, co je správné a co není.

Znám jednoho pána, kterému je padesát devět a v životě nečetl nic jiného než pohádku. V životě neviděl nic jiného než pohádku. Zkoušel otvírat noviny a přepínat na jiné programy, ale po chvilce se vrátil zpátky ke své pohádce. „... *Je to svět, kde bych chtěl žít*“,

---

<sup>12</sup> ČERNOUŠEK, Michal. Děti a svět pohádek. Praha: Albatros, 1990. ISBN 80-00-00060-1.

<sup>13</sup> BETTELHEIM, Bruno. Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době. Překlad Lucie Lucká. Praha: Lidové noviny, 2000. Edice 21, sv. 14. ISBN 80-7106-290-1.

říkává nad dopoledním, nedělním pivem a koutkem oka pokukuje do rohu nádražního hostince, kde někde v koutě, za mlžným oparem cigaret, zpívá Václav Neckář o tom, jak princezny dokážou být smutné. Na kníru má pohádkovou pěnu a s vlhkýma, dobrýma očima znalecky kývá hlavou. Tvrdí, že okolní svět je pro něj příliš zbrklý a divoký, že tohle je jakási forma úniku. Přiznává, že je to malicherné a maličko dětinské, ale zároveň taky dodává, že bude muset jít vyvenčit Draka, jinak se bude Princezna zlobit. Když si všimne, že nechápavě zírám a snažím se pochopit jeho dvojsmysly, vysvětlí mě, že Drak je jeho jorkšírský teriér a princezna jeho žena Maruna.

## 2.2 Výtvarné inspirační zdroje

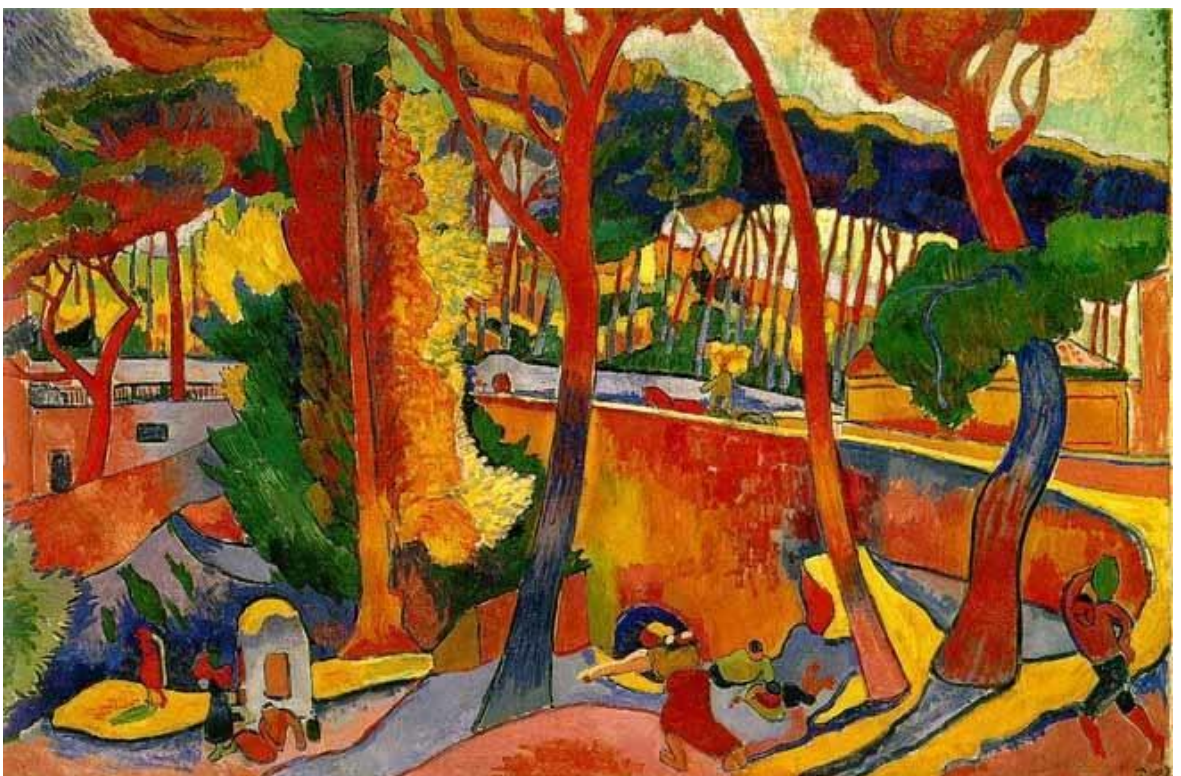
### 2.2.1 Krajinomalba

Pocházím z malého města, obklopeného typickými, útulnými a polorozpadajícími se vesničkami, což na mě má obrovský vliv doteď. Chaloupky a zvláště pak v období mezi zimou a jarem, kdy se pomalu příroda okolo probouzí, mě oslovují nejvíce. Jmenovitou inspirací mi je například malíř Jan Odvárka, z kterého si řada lidí na Vysočině dělá šoufky, že prý jsou jeho krajinky kýčovité. Kýčovitý on umí být, ale především proto, že ona ta Vysočina skutečně z určitých pohledů je tak idylická, až se může jevit jako kýčovitá. Celkově mám pro krajinomalbu slabost a styl, jaký si našel Jan Odvárka, se mi zamlouvá.

Výtvarno je hrozně důležité a baví mě zkoumat a domýšlet si, jak a jakou technikou vytvořil nějaký výtvarník to či ono. Tak třeba Jiří Trnka. Jeho kresbami, které působí jako „otisky husté barvy“, jsem se nechala inspirovat pro prostředí pekla. Potřela jsem akrylovou barvou lepenku, kterou jsem pak přiložila na druhý tvrdší papír, přejela dlaní, odklopila vrchní vrstvu a parádní „žilkovaný“ otisk byl na světě.



Obr. 8 Jan Odvárka: V Herálci



Obr. 9 Andre Derain: Most přes Riou





Obr. 10 Joža Uprka: Zastavení na pouti

### 2.3 Hudební inspirace

Folklór (pochází z anglického folk = lid a lore = tradice, znalost)

Při poslechu folklórní hudby dostávám hlad. Ať je to hudba plná cimbálů, klarinetů nebo rytmického dupání a hejsotu, je to jedno, vždy přijde stejná chuť, chuť na koláče. Každá píseň mi připadá jako koláč. Pokud je durová, potom jako makový, pokud mollová, pak jako koláč s tvarohem. Když poslouchám folklórní hudbu, zavřu oči a představím si kulatý pout'ový koláč. Nechávám houslistu smyčcem secvrnkávat půlené madle, přímo na zem, kde je roztančí rozjařený dav v krojích. Všichni tančí a dupou. Zpívají. Akorát jeden tlustý muž, kterému leze podolek, si utírá umaštěnou pusou od jitrnic do svátečního ubrusu.

Tak zhruba takové pocity vyvolává folklórní hudba ve mně. Víím, že na každého působí trochu jinak, ale domnívám se, že jedna věc je u všech společná, a tou věcí je veselí. Neznám člověka, na kterého by cimbálová muzika působila jinak než vesele. Většina z nás si naopak připadáme najednou strašně pyšně a tradičně. Cestujeme časem a prsíme se a lákáme otevřenou náručí konec půstu. Ale pravda je, že většina z nás neví, co je půst. Že nevíme, jaké je to něčeho se vzdát jen tak, bez důvodu. Pro potrérování silné vůle.

Tak jako si vizualizují hudbu do koláčů, tak podobně na mě působí obrazy na kterých je znázorněno veselí českého lidu. Podíváme se například na Ladovu Rvačku v hospodě a nebo jeho Masopustní průvod, hned slyšíme stejnou píseň, jako slyší celý sál. Cítíme, že je to svižná hudba plná činelů a fujar. Uvědomujeme si hloubku tónů, které zažívá nebožák s trombónem na hlavě. Třískání sklenic, lití piva, muzikanti, převržené stoly, dlouhé hasičské „hóóóřííí, hóóóřííí“, halapartnou přes záda, psí štěkot, cinkání šavlí... To všechno je z obrazu slyšet v dokonalé harmonii.

Obraz umí zpívat krásné písně a píseň zase malovat velké obrazy.

### 2.3.1 Cesta k hradišti a zase zpátky k hradišti

Zvolit správnou hudbu je stejně obtížné, jako vybrat si barvu, kterou začneme první tahy na plátně. Hudba je pro můj film esenciální, neboť zhruba třicet procent z něj se nachází v tanečním průvodu a v tanci samotném. A není tance bez hudby!

První hudba, které mi zněla v hlavě při dělení animatiku, byla veliká klasika od skupiny Hradišťan, píseň Karneval. Máte-li alespoň trochu rádi tancovačky, tenhle rytmus vás rozhodně štípne do stehna a vy musíte na parket. Pestrost nástrojů, které zde kapela vystřídá, je ohromující. Každopádně - přece nebudu brát první možnost, co mě napadne! A tak následovala hluboká rešerše veškeré folklórní hudby, kterou jsem byla schopná najít. Ptala jsem se babičky a ta se ptala svých kamarádů a ti zas jejich, a kamarádek, a pánů farářů, a ti hledali odpovědi kdoví kde, a to bylo rad a mouder, panečku! Lamentovali, kdo z nich má větší přehled a kdo lepší vkus. Nosili mi hromady not, z čehož, musím se přiznat, jsem nebyla příliš moudrá. Moje hodiny klarinetu jsou už téměř zapomenuty a s nimi odskákal i baculaté noty na svých tenkých nohách z osnov. Naštěstí se našel jeden hodný pán, který mi přehrával všechny písně na tahací harmoniku a krásně, hluboce zpíval (musela jsem s ním vypít lahev kořalky, pravda, a musela jsem zpívat s ním, a to dělám nerada). Ale po téhle lidové seanci jsem měla dva nové horké favority, a sice: Veje vetor po ovesném klasu, a potom: Už dozrála kukuřička. Jejich autory jsou právě lidé beze jména, a proto jedině jim se dá opravdu říkat lidové.

Nakonec zvítězila kukuřička a já se radovala, že mám vyhráno.

Domluvila jsem svoje kamarády muzikanty, kteří svolili, že mi píseň nahrají za dvě nohavice štrúdlu. Po cestě do studia, jsem se courala pomalu, abych nepoškodila štrúdlu v náruči. Courala a poslouchala lidové písničky. A osud tomu chtěl, že mi náhodný výběr skladeb k uším přinesl znovu píseň Karneval a s prvními tóny se mi do očí opřelo jarní slunce a já už nechtěla kukuřičku. Bylo mi jasné, že Hradišťan vyhrál a že kukuřička už víc nedozraje.

Nahrávání jsem zrušila a štrúdlu jsme snědli na trávě v parku, při hraní folklórních vypalovaček.

Možná že oklikou, ale přece jsem se dostala k závěru. Síla prvního dojmu se nesmí podceňovat. Nebylo to poprvé při práci na diplomce, kdy jsem takovýmto podceněním přišla o měsíce času a vše získané, nakonec skončilo v koši. Obrazně řečeno, pochopitelně. Nelituji žádné chvíle při pátrání po dalších dojmech, každé z nich byla mi jistě přínosem. Ale když člověka tlačí čas, měl by se prostě smířit s tím, že má pravdu hned napoprvé a nechtít se to dozvědět až od svého budoucího, vystresovaného já.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

### 3 TVORBA SCÉNÁŘE

Jedním z cílů při tvorbě diplomového filmu bylo vyzkoušet si, jaké to je mít animák „s příběhem.“ Tím myslím, že doposud moje filmy nevyprávěly žádné velké či snad rozvětvenější příběhy, většinou se jednalo o prostinké zápletky s fantasmagorickým vyústěním. Bohatě jsem si vystačila s jedním bodem zvratu. Příběh pro mě zkrátka nebyl důležitý.

Napsala jsem tedy scénář. Po nějaké době jsem jej odsoudila jako pro animaci příliš plytký a zdouhavý, nicméně pro hraný film nejspíš fungující. Myslím, že byl dramaturgicky funkčně vystavěn, ale s učebnicovou chladností. Ačkoli výstavba děje animovaného filmu vychází ze stejné struktury jako film hraný (stavba dramatu antického divadla), rozhodně nelze srovnávat scénář krátkého animovaného filmu s filmem hraným.

Tím se dostávám k dalšímu vytyčenému diplomkovému cíli, konzultace s vícero lidmi z rozdílných filmových oborů. Tohle bylo na jednu stranu rozhodnutí, co mě do budoucna značně obohatilo a posunulo, na druhou stranu kámen úrazu a jeden z hlavních důvodů, proč se tvorba Adalberta tak protáhla. Ono se říká, víc hlav víc ví, ale ještě tam chybí dodatek, že vy jako režisér přece rozhodujete o tom, co za připomínky si vezmete k srdci a jaké ne. Od toho se tomu říká autorský film. Dalo by se polemizovat o tom, odkud kam je autorský film autorským. Možná je pravda na straně těch, kteří nekomunikují o svém filmu s okolím až do fáze, kdy mají třeba finální animatik. Nebo ještě později. Anebo vůbec. Až pak jsou připraveni přijmout názor zvenčí. Takoví možná tvrdí, že postupují takhle proto, že autorský film je od toho, aby byl co nejvíc autorský, co nejvíc váš, bez vlivů pocházejících z názorů jiných lidí.

Co se týče konzultací, ideální postup asi neexistuje. Když nastoupíte na školu, nemáte téměř žádné sebevědomí v oblasti vašich animačních pokusů. Berete profesora jako člověka, který má pravdu, když přijde s připomínkou, vy si o ní popřemýšlíte a málokdy nakonec uznáte, že profesorův návrh se vám nezdá a vy připomínku nepoužijete. Časem ale začnete přijímat názory nejen od vašeho vedoucího a dochází zde z vaší strany ke zmatenosti, která vede k rozmrzelosti až frustraci. Kdo z nich má pravdu? Jakou verzi mám použít? Často se pak stává, že konzultujete s jedním, zakomponujete jeho připomínku, jdete k druhému a ten vám poradí, že původně to fungovalo lépe, a že bude lepší, když animaci předěláte a vydáte

se jeho cestou. Pochopitelně začnete argumentovat tím, že vám tamten řekl něco jiného, čímž akorát přiznáte vaši autorskou slabost. Prožít tenhle moment během studia je dost formující, řekla bych. Když si uvědomíte, že byste se rádi pro příště podobným momentům vyhnuli a popřemýšlíte si, co pro to musíte udělat, rázem vám to *docvakne*. Vždyť každý člověk vidí svět ve vlastním odstínu barvy a je na vás jako na autorovi, aby jste tyhle odstíny míchali podle sebe a tím vytvořili svůj vlastní originální odstín, kterým pak nakreslíte váš autorský film. Myslím, že většině studentů tohle docvakne nejpozději ke konci bakalářského studia, ale rozhodně prospívá, když ze strany profesorů, v ten pravý čas, zazní to důležité - „*Ale pozor, je na vás, jako na autorovi, jestli tuhle moji připomínku přijmete!*“

Zkusila jsem tedy postup „více hlav více ví“, ovšem bez dodatku popsaného výše. Takže vlastním poměrně dost verzí animatiku, které naštěstí nepovažuji za zbytečnou práci. Tyhle kroky nesprávným směrem autora hodně formují. Na jednu stranu jsem rozhodnutá všem, kteří mají v úmyslu prodloužit si studium, rozvolnit atd., důrazně radit, ať to raději nedělají. Na stranu druhou ovšem musím uznat, že neustálým odkládáním filmu jsem třeba měla více času na vlastní volnou tvorbu a tím pádem jsem se více vykreslila, posunula jsem svoje výtvarno o kousek dál, takže jsem mohla další film začít s hřejivým vědomím, že nevznikne druhá Šunka, druhé Pivo, ale první Adalbert.

Jaký konec bude nejlepší?

Tvorba scénáře je podobná výrobě dortu. Musíte začít od spodního patra a pak přidávat postupně patra. Každé patro představuje jednu dějovou linii a každý dílčí příběh je jako krém, který patra promazává a nechává je vláčnými a nadýchanými. Když už máte scénář vystavěný do posledního patra, zbývá už jenom poleva, která zakryje nedostatky v jednotlivých korpusech a vše zanechá hladké a lahodné. Na vrchu této cukrářské gradace musí být ale ještě něco navíc. Třešnička. Třešnička je tečka za celým dílem a v mém přirovnání znázorňuje konec.

Uvažovala jsem hned o několika koncích. První byl takový, že zlý soused přijde do pekla, kde se na něj vrhnou všichni čerti a šijou s ním ze strany na stranu. Do této scény vstoupí Adalbert, který opustil peklo právě proto, že všude okolo sebe viděl jenom mučení

a útrapy, Adalbert, který se vrací ze země poučen, že takový řád věcí je správný a že hříšný a zlý člověk si zaslouží pekelná muka, odežene všechny čerty a sám se chopí práva útrpného. V ruce se mu objeví bič. A je to ten stejný bič, kterým soused tluče svého nebohého koně do vysílení. A Adalbert tluče souseda se vši nově nabytou rozhodností o správnosti svého konání. Divákovi se představuje peklo v jeho syrovosti a spravedlivosti. Každému je jasné, že na takovém místě nechce skončit.

Od tohoto konce jsem nakonec opustila, protože mi přišel příliš drsný a svou brutalitou docela vybočoval s žánru pohádky. A to i přesto, že v tomto závěru figuruje i jablíčko, které Adalbert dostane od babičky. Udělá se mu po ní smutno, sáhne do kapsy a najde jablko. Sní ho a ohryzek zahodí. V pekelném klimatu se ovšem jabloním pochopitelně velice dobře daří, a tak v okamžiku zarostou celé peklo a všichni čerti si jablka zamilují a mlaskají si spokojeně do titulků.

Další možný konec byl takový, a ten měnil zcela ráz a myšlenku filmu, že Adalbert nechá babičku zemřít. Respektive se jí snaží zachránit, ale Smrt a Lucifer mu vysvětlí, že život na zemi je velice pomíjivá věc. Že hodiny, které mají v hostinci při tancovačce na stěně, a každé další hodiny a hodinky, které nosí muži připnuté na řetízku u vesty a další a další...že tyhle hodiny nedávají příliš smysl, jsou dobré tak akorát k tomu, aby lidi přišli někam v čas. Ale že ty jediné hodiny na kterých záleží má v ruce právě smrt. Adalbert si s babičkou skočí poslední tanec, dlouze ji obejmě a odchází s Luciferem zpátky do pekla. Při posledním kroku se ohlédne a vidí, jak nad babičkou poletuje smrt a jak se rozpráhává svou nemilosrdnou kosou.

Následuje záběr babičky na obláčku, která mává na dědečka na zahradě a dědeček zpátky na ni. Velké prásk - Adalbert sedí vedle babičky na mraku a podává jí jablko. Ano, čerti smí i do nebe.

Konců bylo ve hře několik a nakonec vyhrál ten, který vyhrál. Nad čím sem ale začala spíše dumat, bylo to, jestli nedokončit dějové linky vedlejších postav. Vím, jak mě osobně často zamrzí, že film končí a o příběhu mého hrdiny, který byl spíše na vedlejší koleji, se můžu jenom dohadovat. Nejde pochopitelně uzavřít vše. Protože při uzavírání jedné věci se otvírají zase věci jiné... A tak pořád dokola.

Postava rozjívené děvečky, kterou náš hlavní hrdina zachrání ze spárů dravého souseda a která pak čertovi daruje svoje srdce z perníku...po té mi bylo velice smutno. V jedné verzi těch mnoha animatiků je i taková, ve které si moje milé děvče zoufá, sedí na

lavičce s černým kocourem na klíně a je jí teskno po čertisku. Adalbert dole v pekle zažívá podobné pocity. Prostě láska jako řemen. Jenže na dálku. Chmury. Ovšem když se zamiluje čert, čertí láskou, nenechá to jenom tak. Luskne a z jednoho kocoura, který byl přímým účastníkem palby na zlého souseda, udělá sám sebe. Jenže v lidštvější podobě, v podobě myslivečka. Adalbertova kocouří inkarnace přinese posmutnělé dívce kytičku. Ona pozná onu neuhasitelnou čertí jiskru v očích, hned se celá rozculí a rozkvete jako jabloň v máji. Jémíne, jak mi bylo při této scéně pěkně. Nakonec si do filmu cestu nenašla, neboť vše výrazně prodlužovala a zpomalovala. Škoda, škoda.

Postava Lucifera, která se vydává našeho čerta hledat, byla v první, značně delší verzi příběhu, znázorněna jenom rukou, chňapající z díry v zemi, jaká zůstala po příchodu Adalberta. Pak jsem ale došla k závěru (na střihačovo jemné upozornění), že čekat na zobrazení Lucifera až do finále v hospodě je příliš opožděné, znenadání a matoucí. Divák totiž s největší pravděpodobností během filmu zapomene, že Adalberta někdo usilovně hledá a honí, a prý je příliš složité uvědomit si, že to je právě Lucifer, ze kterého jsme viděli pouhou šmátravou pracku.

Mezi dalšími linkami, které jsem měla chuť dokončit a na konci dovysvětlit, bylo třeba i samotné směřování masopustního průvodu. Skončí opravdu průvod jen v pozemské rovině a v hospodě, nebo bude pokračovat dál, níž, hlouběji, co třeba do pekla? Masopustní průvod, který narušuje pořádek a řád pánovi pekel. Lucifer se vzteká a v pekle je nechce, táhněte pryč vy maskary, ony se mu smějí, tahají ho za ocas, no zkrátka taškařice nakonec.



## 4 TVORBA ANIMATIKU

Animatik je útvar, na kterém se dá poměrně spolehlivě otestovat funkčnost příběhu. Čím dřív se na něj člověk vrhne, tím lépe. Není to předpisový postup, možná bych zasloužila vytahat za uši, ale pár kroků v přípravě filmu přeskakují. Když přijde nápad, tak jdu většinou rovnou na animatik, výtvarnosti z něj po chvíli vyplynou a technický scénář, no řekněme, že vím, jak by se měl dělat.

Jak už jsem zmiňovala v kapitole o scénáři, dala jsem si za cíl vytvořit film s komplikovanějším příběhem a zkusit zapojit do diskuzí nad filmem i lidi „ne-animátory“. Poprvé jsem třeba konzultovala se střihačem ne až v postprodukční fázi práce, ale v jejím úplném počátku. Dle očekávání to byl nejlepší možný nápad, až jsem si říkala, měla jsem ho oslovit ještě dřív. Člověk se jich nesmí bát, střihači jsou profesionálové, a i když si načtete pravidla stříhové skladby a všemožné poučky a návody, střihače potřebujete. Na jeho doporučení jsem vypustila scény, které - ačkoli byly rychlé a svižné - celkově děj spíše zdržovaly a odváděly pozornost od podstatných částí příběhu. Například jsem v prvních verzích animatiku měla dost scén s interakcí Adalberta a lidí z vesnice, čímž jsem chtěla podpořit fakt, že čert má zájem lidi poznat a kolik dobroty mezi nimi našel. Nicméně akce předávaly tolik informací, že člověk po čase tápal a byl třeba překvapen, když Adalbert natrefil na Lucifera a neměl šanci si vzpomenout, že ho vlastně Lucifer několik scén předtím usilovně hledal. Střihač mě především upozornil na rytmus a tempo. *„Tempo je rychlost děje, pohybu, činnosti, zpěvu. Ve filmu se dá definovat jako měnící se úroveň dramatické akce.“<sup>14</sup>*

Rytmus je pravidelné či nepravidelné opakování těch samých jevů v jejich časové anebo prostorové následnosti.

Rytmus je všechno, co se vztahuje k celkové délce, zatímco tempo je úroveň rychlosti vzhledem na část.

---

<sup>14</sup> Marian Monta, STANLEY Jack. 2008. Directing for stage and screen. New York: PALGRAVE MACMILLAN, 2008. isbn 13 978-0-230-60136-9

Po sebekritické projekci všech verzí animatiku musím uznat, že jsem na diváka moc hrr. Vkládám do záběrů mnoho informací ale nedám mu dostatek času aby všechny zachytil. Když se tempo nemění, film se stává nudným. I v mém případě byl nudný, přestože a hlavně kvůli tomu, že tempo bylo hektické. Po dalších animatkových experimentech jsem konečně našla vhodnou délku výdechu, správnou míru zastavení po gradaci, které je pro fungující temporytmus nevyhnutelné.

Jednou z peripetií při tvoření animatiku byla samozřejmě i otázka konce filmu. V průběhu práce na něm jsem jej předělávala nesčetněkrát. Nahodila jsem tolik otázek a měla nezastavitelnou potřebu všechny hlavní i vedlejší příběhové motivy na konci zodpovědět a doříct. Konec byl vždy stejný - souseda je potřeba dostat do pekla a řádně potrestat. Pak ale bylo třeba ukázat i to, co se stalo s babičkou a dědou poté, co se Adalbert vrátil do pekla.

## 5 VÝTVANÉ ŘEŠENÍ

Vizuální stránka je pro animovaný film pochopitelně jednou z nejdůležitějších věcí. Pro mě osobně je na prvním místě. U podoby hlavních charakterů mám většinou jasno od první verze scénáře a během dějových úprav se stane málokdy, že mám potřebu postavu měnit. Změna probíhala pouze v jejich prokreslenosti a barevnosti. Charaktery vedlejších rolí, ochechule či občasné poletující jednozáběrové bytosti si ráda nechávám až na úplný konec, na spontánní sebevyjádření až v průběhu animování. Výtvarné řešení pozadí přichází na řadu až v samém závěru příprav, odsouvám ho na konec záměrně, protože se mi nejlépe řeší v časovém presu. Což je nedoporučená taktika, ale osvědčila se.

### 5.1 Cesta k vizuálnímu stylu

Jedním z původně vytyčených výtvarných cílů pro tento film byla chuť pracovat bez linky. Mohly za to experimenty v ilustracích, kde jsem zkoušela a oblíbila si právě vyjadřování v plochách (jen s občasnou „semtam“ linkou). Ilustrace, které jsem měla chuť rozanimovat. Pokusy převést tuto neobrysovou věc do framů se ale nesetkaly s úspěchem, narazila jsem totiž na potíž v podobě spojení charakterů s pozadím a neudržením lehkosti při rozanimování, která byla typická pro ony ilustrace. Asi neumím moc přirozeně myslet v plochách. Dost možná za to může středoškolský dril a léta strávená s linerem Centropen. ILinku hold zatím asi k životu potřebuji. Jednou se to ale povede a podaří se mi najít způsob, jak tyhle nové ilustrace rozanimovat, chce to čas. Je to asi podobné jako s abstrakcí, po určité době k ní většina aktivních výtvarníků dospěje, najde si vlastní způsob, jak ji chápat.



Obr. 11 Lehce abstraktní čert



Obr. 12 Hrubá kresba

## 5.2 Typologie a charakteristika postav

Dlouho jsem vybírala nástroj - štětec, kterým budu postavy animovat. S ohledem na stopáž filmu jsem zamítla promalovaný, bezobrysý styl, v jakém byly navrhnuty postavy na počátku práce, neboť animace je značně zdlouhavá a případné korektury jsou dosti komplikované. Jednalo se totiž o postup, kde se k finální podobě postavičky dostanu až spojením devíti vrstev. Samozřejmě jsem od něj ale nechtěla úplně upustit a zachovala jsem jej, trochu zjednodušený, alespoň u postavy modrého koně. Tohle mě přivedlo na úvahu o spojení několika grafických poloh v jednom filmu.

Po pár zkouškách jsem si poupravila jednu z přednastavených tužek v programu TVP Animation, tak, aby mi fungovala na hlavní postavy. Vedle toho jsem pak chtěla odlišnou stopu pro postavu zlého souseda. Drsného, ostrého, nepohádkového vzezření jsem docílila tak, že jsem ho nechala v podobě, v jaké se objevil v animatiku - spíš načmáraný, hrubě nahozený rychlou tučnou a výraznou linkou. K mému překvapení, sousedova linka v konfrontaci s jemnější linkou hlavních postav, působila zajímavě. Jakožto velkému šolicháři a puntičkáři pro mě bylo zpočátku téměř nesnesitelné o takové formě být jen přemýšlet. Ale asi za to může několikaletý „tlak“ od pana Hejcmána a jeho věta: „*Duše moje, to je hotová věc, né že to budete překreslovat, nechte to tam, nebo vás kousnu!*“ Většinou jsem po těchto větách nahodila škleb a opáčila s tím, že: „*To přece nejde, to je jen skica, navíc děsně vošklivá skica, ježišmarjá.*“ Po šesti letech jsem si konečně dala říct a hrubou linku nechala. A hodlám tuhle cestu v budoucích animacích více prozkoumat. Také

se třeba ukázalo, že nechat sem tam mezi finálně nakreslenými fázemi i pár načáraných animatkových, nevypadá vůbec špatně, ba naopak, pohyb pak vypadá velice dobře, uvolněněji a rozpustileji.

Na jednu z trampot, při hledání vhodného postupu animování a výtvarné stylizace, jsem narazila v pasážích s více postavami. Nakreslené všechny stejnou linkou, toutéž černou obrubou nepůsobilo tak, jak mělo. Obraz neskutečně ztěžknul. Co s tím? Třeba odlehčit pozadí - plochosti se zbavím kupříkladu tím, že posunu horizont, ukážu, že existuje ještě víc dál, než jen dál, naznačím oblohu, ubíhající perspektivu... S jinak nahozeným pozadím nebyl dojem z obrazu už tak plochý, ale ještě to nebylo ono. Vyřešila to až náhoda - omylem jsem v TVP překlíkla režim vrstvy z Color na Overlay. Po důkladném průzkumu dalších nabídek režimů vrstev jsem chvíli nechápala, proč jsem tenhle zázrak nevyužívala již dřív, a hlavně mě inspiroval k řešení - a sice, že v černé lince a plných barvách budou hrát postavy hlavní (či postavy, které se dostanou do popředí v obraze) a zbytek herců ve vedlejších rolích si zahraje buďto v lince jiného odstínu barvy - většinou do hněda, rezava, místy i modra - anebo je naanimuji měkčím nástrojem, jemně stínovaným stylem. Takový barevně odstupňovaný postup zaručil jasnější čitelnost záběrů, divák není v první chvíli zmaten, hned ví, kam se má v záběru dívat, kde se odehraje akce. Ve výsledku jsem postup barevných linek zvolila ve scénách hromadných, kde je členitější prostor a v obraze se děje více akcí zároveň. V komornějších záběrech jsem animovala všechny postavíčky stejnou linkou, či za použití měkké tužky pro postavy v druhém plánu. Pokud si postavíčka odskočila do popředí, plynule i její linka přešla do jiného stylu.

### Kůň

Most mezi peklem a životem na zemi, a zároveň charakter, který celý příběh postrčí do správných kolejí a správného rytmu. Jako jediný není obtěžkán předsudky křesťanského světa a je tak zcela otevřen novým příběhům. Pro něj je naprosto přirozené, jít si očuchat a olíznout čerta, a necítit při tom strach ani obavy. Zjistí, že s Adalbertem má společné znaky (kopyto, ocas) a uzná ho jako bezpečného a přátelského. Ale především ho uzná jako vhodného pro svoje přátele babičku a dědu.

Ve filmu je tato postava taky použita pro srovnání lásky a nenávisti. Srovnání něžné péče na úrovni harmonického vztahu a naopak tyranie pán/otrok.

### Postava souseda

Zlý a bezcitný chlap, nebere ohledy na nikoho, všem jen škodí a ubližuje, předpisový sobec. Takového zlouna přece nemůžu kreslit měkkou tužkou, leda bych jí nejdřív zlomila tuhu a do papíru pak ryla a ryla... Tento postup jsem uplatnila při tvorbě pozadí pro scény, kde on má hlavní slovo. Soused dostal tvar hromotluka, pořádné hory masa s obrovskými prackami a silným krkem. Záměrnou nesympatičnost postavy jsem posílila ještě účesem - má pouze čupřinu nad čelem a zbytek holý. K jasnějšímu rozklíčování její zápornosti jsem užila i ostrých špičatých tvarů a výrazné přehnané jeho mimiky, hlavně co se týče jeho vysmívavčských úst.

### Lucifer

Oblečením jsem ho nechtěla zařazovat do nějaké skupiny, do lidské společnosti, proto jsem ho nechala „holého“. Jen se symbolickou rudou kozačkou. Výstřední úbor, ale o masopustním dnu bez problémů zapadne do davu. Lucifer je hrozivý, ale daleko jemnějším způsobem než soused. Nemáme z něj pocit, že je zlý, jen přísný. Zvolila jsem samozřejmě i tradiční prvky z čertoslaví jako jsou rohy, ocas, kopyto a fous.

### Adalbert

Zvědavý klučina a trochu rošťák a raubíř - už jen samotný útěk z pekla je lumpárna jak hrom. Proto Adalbert dostal ohnivé, rezavé vlasy, které jsou obecně vnímané jako symbol touhy po dobrodružství a takovým poznávacím znakem zlobivých dětí. Zrzavé vlasy a kšandičky. Už jen prak za pas a bylo by!

Je milý a pro náš svět až pekelně naivní. A právě svou naivitou je upřímný a spravedlivý. Každého soudí podle skutků a ne podle kabátu. Není to ani čert *blbeček* ani čert *zloun*. Je to zcela nový typ čerta, plný něhy a mystického vědění. Připraven nabírat lásku plnými džberý a naopak trestat bezpráví a nespravedlnost v okamžiku. Do svého výletu na zem neznal nic než čerty a hříšné duše, a tak je potěšen s každé bytostí, které není ani to a ani to druhé. Hltá svět mocnými sousty a vypadá to, že se jen tak nenasytí.

### Děda a babička

Babička je navržena tak, aby byla nejsympatičtější postavou příběhu. Divák by se měl chápat pousmát při sledování jejího boje s mrkví. Milá stařenka s velkým srdcem. Moudrá žena, kterou život naučil, že se je někdy moudřejší kůň než člověk. S babičkou jsem v průběhu práce narazila na problém v charakterové animaci. Babiččiny pohyby jsem se rozhodla hodně přehnat, ačkoli jsem jí původně chtěla dát pohybové dispozice opravdu starého člověka. Zpomalovala mi děj a to se nehodí. Je to postava spíše komická a její komičnost jsem podpořila výraznou ofinou - chuchvalcem vlasů - které reagují krapet se zpožděním.

Děda je klasický syn venkova. Dobrák. Zmijovku, plnovous, záplatu na lokti a teplákový komplet. Jeho zděšení z Adalberta je dáno porušením nezvratných hodnot, které se mu sesunou k zemi v jedné vteřině. Je to hrdina, který půjde chránit svojí životní družku i proti armádám pekla, ozbrojen pouhou holí.

Právě babička s dědou jsou poukázáním na moudrost a zkušenosti stáří. Na to, že bát se neznámých věcí je sice přirozené, ale bát se poznat nepoznané, je věc, ze které bychom měli mít strach mnohem větší. Jsou to adoptivní rodiče čerta. Dvojice která neváhá rozdávat lásku všude tam, kde je to třeba.

### Smrt

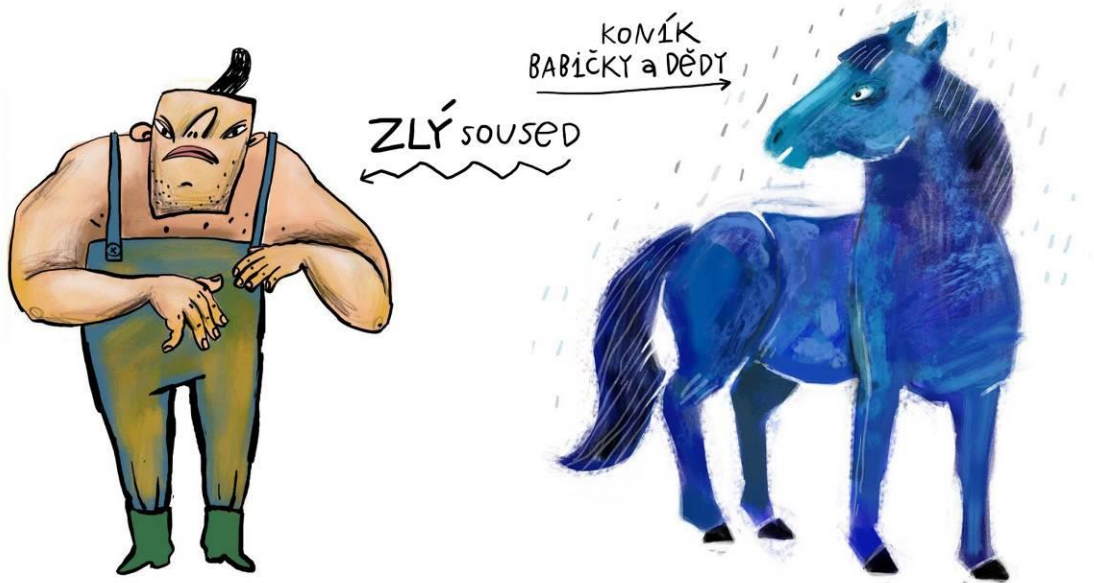
Krásná. Postava elegantní, silná a opět, jak je již dobrým zvykem u postav nadpřirozených, spravedlivá jako řemen. Oděna do černého pláště, přes holou hlavu kapuci, snad aby zakryla svoji pravou podstatu, kosa a hodinky. Čas, který odsekávají rafičky jejích hodinek z masivu lidského života, je to jediné, co ji zajímá. Až udeří dvanáct a začnou jí žně. Dokonce si nenajde ani chvilku na skleničku pro svého starého kamaráda Lucifera, musí prostě plnit svůj úděl. (Asi viděla Dahřbujána a pandrholu a pamatuje si, jak to tehdy dopadlo.) A tak spolu jenom náznakem.

### Děvečka

Sympatická mladá slečna, která není krásná, ale zajímavá, s trochu čertovskou jiskrou v oku, aby se hodila k Adalbertovi. Zvolila jsem v jejím případě klišé v podobě pih - což jí přidalo na roztomilosti a nevinnosti. Modré šatečky vyjadřují její dobrotu a touhu uchovat si svoje srdce pro toho pravého...



Obr.13 Postava babičky

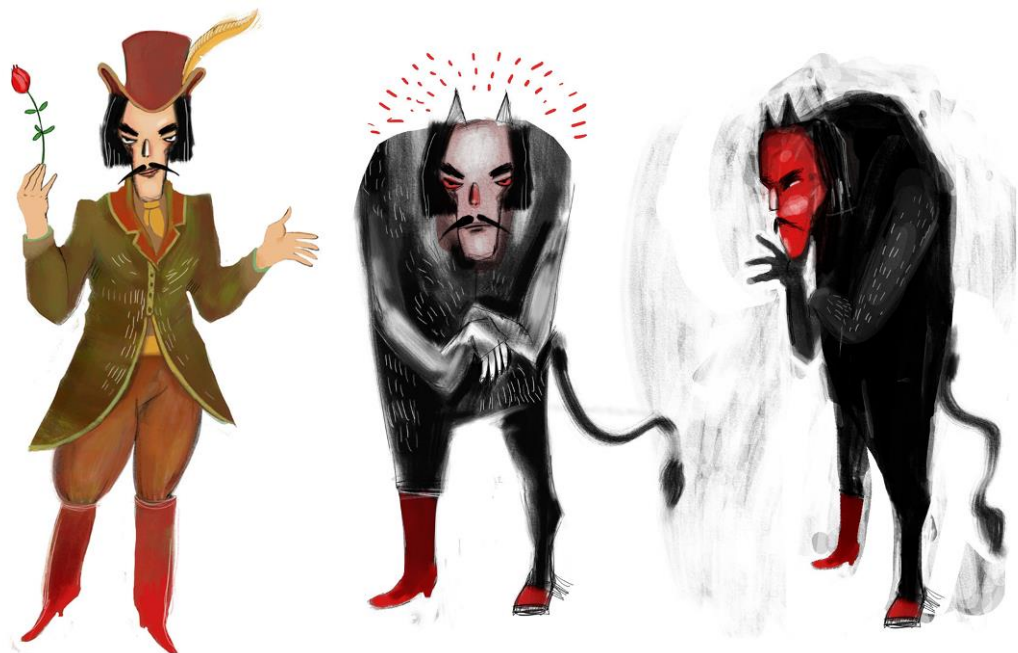


Obr. 14 Zlý soused a hodný kůň





Obr. 15 Rodinka



Obr. 16 Lucifer



Obr. 17 Smrt

### 5.3 Prostředí

Tvorba prostředí je mou největší slabinou, dělá mi problém spokojit se s fungujícím jednoduchým pozadím a často jej přeplním natolik, že odvádí pozornost od hlavní rozhybané akce. Proto nejraději utíkám k pozadí bílému. Nicméně pro film takového rozsahu a o takovémto příběhu je samozřejmě pozadí nepostradatelné. Jako určitá výzva mi připadal nápad odrazit v barevnosti scén „náladu zobrazovaného“. Masopust je období radostně očekávané, po době odříkání nastupuje doba plná hodování a společenského uvolnění, chvíle k pořádnému nadechnutí. Masopustní průvod roznáší po vsi příslib jara a pozitivních hodnot, čili bylo jasné, že ve chvíli, kdy se ve filmu objeví masopustní masky, obraz se musí rozzářit a zdivočet, aby vystřídal pozvolnou a barevně umírněnou vstupní část filmu. Pro inspiraci jsem tentokrát nahlédla k ověřeným malířským mistrům, jednoduše jsem se nechala uchvátit barevnými kombinacemi fauvistů, inspirovala se jejich divokou paletou. Barevné schéma je důležité i kvůli zvolenému žánru filmu.

Nerada tvořím filmy kompletně vytvořené v počítači. Osvědčila se mi cesta přes kombinování kresby a malby na papír s digitální dokreslovačkou, takový kolážovitý přístup - praktikovaný v programu Adobe Photoshop. V případě Adalberta jsem zvolila převážně

malbu akrylovými barvami, kresbu olejovými pastely a uhlím. A pro scény v interiéru pastelky.

Jak již bylo zmíněno v úvodu kapitoly, finální podoba pozadí vzniká až v samém závěru práce. Pochopitelně, se skicovitým návrhem pracuji po celou dobu animování, ale barvy zapojím až těsně před cílovou čarou. Je to hlavně z toho důvodu, že mi činí obrovské problémy se rozhodnout, určit vítěznou podobu. Vybavuji si, že jsem strávila několik podzimních víkendů právě tím, jak jsem zkoušela různé postupy, kterými pozadí vytvořit, a ve výsledku mi z toho zbylo jen pár řádek do teoretické části diplomové práce - oblast slepé uličky. Všechny pokusy začínaly na papíře/plátně/baličáku, radostným expresivním tvořením akrylem/ suchým pastelem/ pastelkami, nástrojem mi byl štětec, tužky, místy i kusy dřeva, dlaně, plácanice, taškařice... Zkrátka pokoj plný obrázků. S dobrým pocitem jsem vše naskenovala, chláholíc se pocitem, jak teď bude photoshopování snadné, koláže jsou v módě, koláže já ráda, za pár hodin bude hotovo. Leč omyl, ach pomoc, jaký odstín zvolit? Není to moc ploché? Přeplácené? Moc barevné? Pozadí bude příliš odvádět pozornost, hlavní musí být pohyb, ach, co si počít, takhle by to nešlo. Tak jsem si poplakala, desítky obrázků zamkla do školní skříňky a v následujících měsících, v průběhu animování, se na ně chodila dívat, jakožto na připomínku toho, že když se v něčem plácám už moc dlouho a nenacházím řešení, je lepší si poskočit a mrknout na problém z jiné strany. Oříškem pro mě byla hned úvodní scéna - prostředí pole, kde babička sází mrkev. Film otevírá detailním záběrem a postupně se stříhem oddaluji dál až na celek. Pěkně to zní, ale detailní záběr na pole skutečně není tak úplně atraktivní. Velká hnědá plocha podivné struktury. První záběr ovšem musí mít šťávu, co s tím? Jak udělat nudnou hnědou placku míň placatou a víc voňavou a načechranou, abychom se z ní těšili stejně jako ta semínka, která zanedlouho vyklíčí? Inu, nechám rozhodnutí na závěr, a vezmu do ruky oblíbenou tužku 7B, pár pastelek a posléze, když jsem to moderní děvče, dokoloruji sken ve Photoshopu.



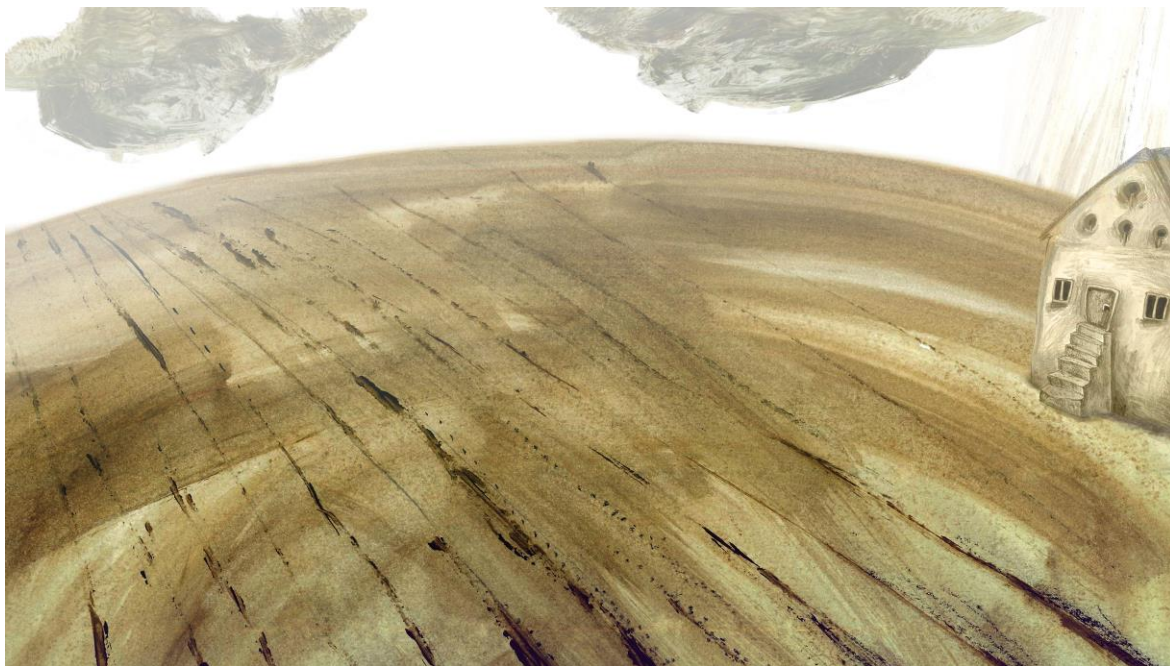


Obr. 18 Chalupa zlého souseda a chaloupka babičky a dědy



Obr. 19 Jedno z prvních návrhů pozadí





Obr. 20 Na pozemku zlého souseda



Obr. 21 Na pozemku babičky a dědečka



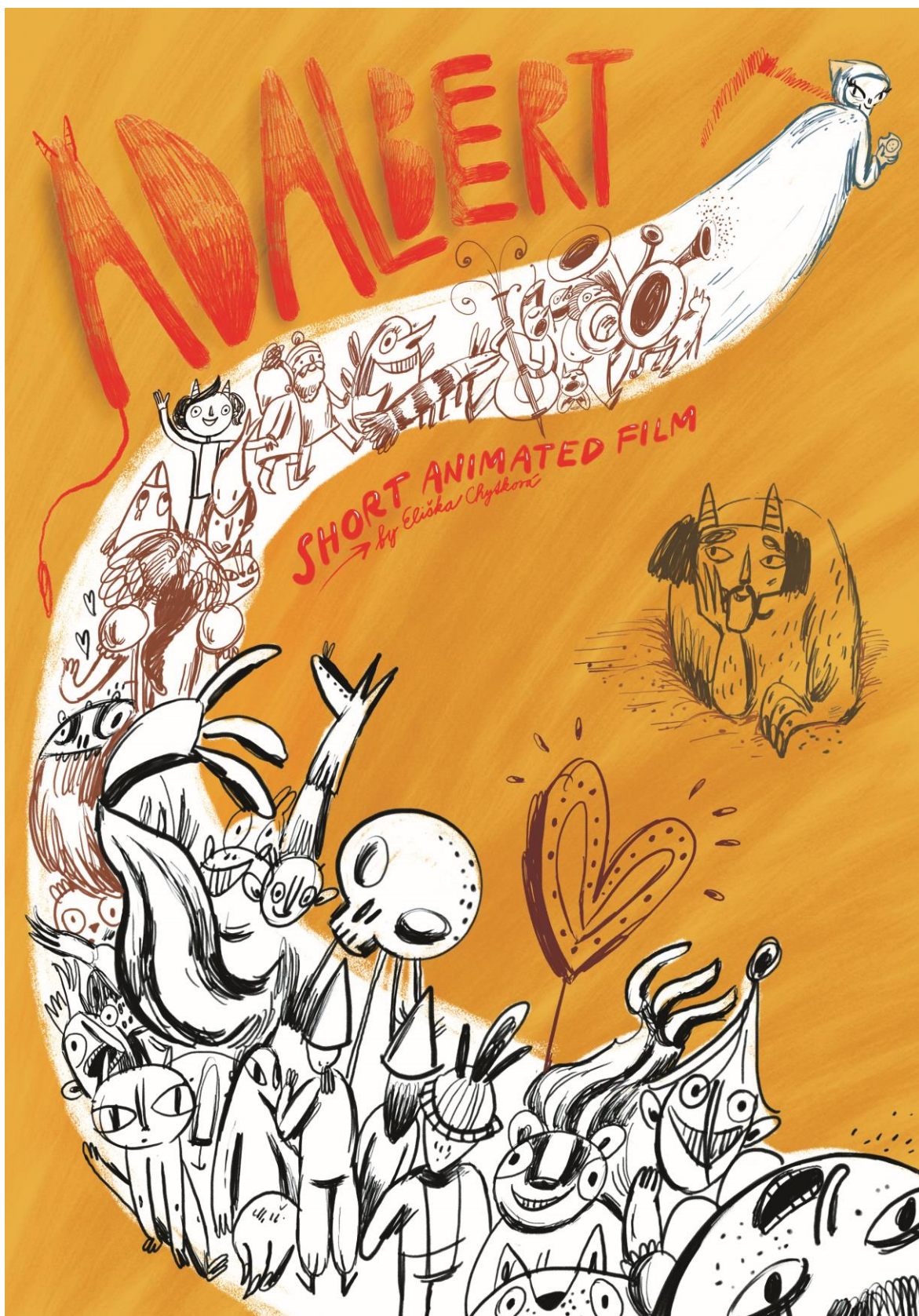
Obr. 22 Nerealizovaný návrh

## 5.4 Kočky

Když si nevíš rady s kompozicí, náhodně do prostoru umístí kočky a kocoury.



## 5.5 Plakát



## ZÁVĚR

Jak už jsem naznačila v kapitole o scénáři, rozvolnění a přerušení studia byla cesta do pekel. Snad nejhorší možná věc, co v tvorbě může nastat, je totiž návrat k odloženým, polorozpracovaným projektům, kterým už stoprocentně nevěříte. Když přijde nápad, inspirace, příběh, je potřeba se nadšením z něj obalit jako vanilkový rohlíček do cukru. Nechat se jeho kouzlem prostoupit, věnovat mu maximum, začít, tvořit, dokončit, mít radost. Odložit projekt, rozpracovat a střídavě se k němu vracet je způsob, který mi nesvědčí. V projektu Adalbert byla spousta chvil, nadšení, frustrace, zklamání, deprese to taky zkoušela. Chtěla jsem čertí příběh úplně zahodit, zničit, spálit, vrátit peklu, ale nepovedlo se. I přesto, že jsem si těsně po rozvolnění studia namyslela na magisterský projekt příběh jiný, Adalbert, ten čert podšitá, se mi neustále vkrádal do myšlenek. Mrkev byla zakázaná zelenina! Bylo třeba jednat, zakousnout se, přestat neustále přemýšlet jestli je Adalbertův příběh dostatečně silný, jestli bude lepší než film bakalářský... Některé otázky už si prostě nekladu. Jednoduchý recept je prostě začít.

Na druhou stranu, všechno zlé je k něčemu dobré, čili i moje natahované studium mi přineslo spoustu nového. Krom všemožných pracovních zkušeností to byl především posun ve volné tvorbě, výtvarno si doskákalo do míst, kde se dobře baví a překvapivé je i zjištění, že se změnil i cit pro timing. Kdybych Adalberta animovala před dvěma lety, vypadal a tancoval by úplně jinak. Tomuhle velkému posunu, což sice zní docela sebestředně, ale čert to vem, vděčím právě poslednímu roku a příležitosti se krapet podílet na ateliérové výuce. Už jen samotnou přítomností a pozorováním se člověk obrovsky posune a začne přemýšlet jinak nejen o své tvorbě.

Zkrátka díky za všechno, školo, je to těžkej rozhod, ale zůstáváme upřímnými přáteli. Ahoj a pac a pusu bez rámusu a kopyto jelito platí to!



**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] VONDRUŠKA, Vlastimil. *Církevní rok a lidové obyčeje, aneb, Kalendárium světců a světic, mučedníků a mučednic, pojednávající o víře českého lidu k nim, jakož i o liturgii katolické*. 2., dopl. vyd. Ilustrace František Skála. České Budějovice: Dona, 2005. ISBN 80-7322-075-X.
- [2] ZÍBRT, Čeněk. *Masopust držíme--: od nového léta do pytlového čtvrtku*. Praha: Nakladatelství F. Šimáčka, 1910. Veselé chvíle v životě lidu českého, sv. 2.
- [3] LANGHAMMEROVÁ, Jiřina. *Lidové zvyky: výroční obyčeje z Čech a Moravy*. Praha: Lidové noviny, 2004. ISBN 80-7106-525-0.
- [4] URBANOVÁ, Svatava a Milena ROSOVÁ. *Žánry, osobnosti, díla: (historický vývoj žánrů české literatury pro mládež - antologie)*. Vyd. 5. (upr. a dopl.). Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, Filozofická fakulta, 2005. ISBN 80-7368-046-7.
- [5] DAČICKÝ Z HESLOVA, Mikuláš, PETRŮ, Eduard a Emil PRAŽÁK (eds.). *Prostopravda: Paměti*. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění, 1955. Živá díla minulosti (Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění; Odeon), sv. 9.
- [6] Markéta Luskačová- když žena naslouchá lidem [online]. v České republice: www.afuk.cz, 2013 [cit. 2016-05-12]. Dostupné z: <http://www.afuk.cz/marketa-luskacova-kdyz-zena-nasloucha-lidem/>
- [7] Folklorika: Masopust. In: Česká televize [online]. Česká republika: Česká televize, 2016 [cit. 2016-05-12]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/1102732990-folklorika/313295350020006/video/>
- [8] PALAHNIUK, Chuck. *Prokletí*. Praha: Odeon, 2012. Světová knihovna (Odeon). ISBN 978-80-207-1415-2.
- [9] NAVRÁTILOVÁ, Alexandra. *Narození a smrt v české lidové kultuře*. Praha: Vyšehrad, 2004. ISBN 80-7021-397-3.
- [10] text skupiny trabant, z písně Kantorovy varhany
- [11] TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů*. 2. vyd. Praha: Mladá fronta, 1993. ISBN 80-204-0362-0.
- [12] ČERNOUŠEK, Michal. *Děti a svět pohádek*. Praha: Albatros, 1990. ISBN 80-00-00060-1.
- [13] BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Překlad Lucie Lucká. Praha: Lidové noviny, 2000. Edice 21, sv. 14. ISBN 80-7106-290-1.
- [14] MONTA, Marian Frances. a Jack R. STANLEY. *Directing for stage and screen*. New York: Palgrave Macmillan, 2008. ISBN 0230601375.

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obr. 1 Řazení masopustního průvodu.....	15
Obr. 2 Královna masopustu .....	15
Obr. 3 Krumlovský masopust .....	16
Obr. 4 Tišnovský masopust .....	16
Obr. 5 foto Markéty Luskačové .....	21
Obr. 6 foto Markéty Luskačové .....	21
Obr. 7 Hans Holbein- rytina oráče z cyklu Tanec smrti .....	25
Obr. 8 Jan Odvárka: V Herálci .....	29
Obr. 9 Andre Derain: Most přes Riou.....	29
Obr. 10 Joža Uprka: Zastavení na pouti .....	30
Obr. 11 Lehce abstraktní čert                      Obr. 12 Hrubá kresba .....	41
Obr.13 Postava babičky .....	45
Obr. 14 Zlý soused a hodný kůň .....	45
Obr. 15 Rodinka.....	46
Obr. 16 Lucifer .....	46
Obr. 17 Smrt .....	47
Obr. 18 Chalupa zlého souseda a chaloupka babičky a dědy .....	49
Obr. 19 Jedno z prvních návrhů pozadí .....	49
Obr. 20 Na pozemku zlého souseda.....	50
Obr. 21 Na pozemku babičky a dědečka .....	50
Obr. 22 Nerealizovaný návrh.....	51