

Idyla

Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a rešerše

BcA. Miriam Obršlíková

Diplomová práce
2019

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2018/2019

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Miriam Obršlíková**
Osobní číslo: **K17346**
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: Idyla – 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 ("historikám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi, rešerše podkladů pro přípravu a realizaci filmu. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Diplomová práce musí obsahovat alespoň 8 knižních titulů a 6 odborných článků, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie). Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 30 normostran, doporučené maximum 50 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

2. praktická část:

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

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

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

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

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

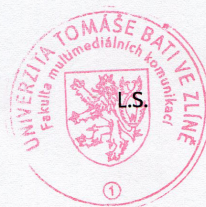
Seznam odborné literatury:

UHER, Jindřich. Brněnskou stopou Leoše Janáčka. 1. vyd. Brno: Blok, 1988. 50 s
PŘIBÁŇOVÁ, Svatava. Leoš Janáček. 1. vyd. Praha: Horizont, 1984. 147 s ? noty, ukázky rukopisu L. Janáčka
KALIVODA, František. Představujeme Staré Brno : Projekt výstavby části prvního rajónu města Brna (sídliště Staré Brno-sever). Brno: Krajské nakladatelství, 1961. 82 s
HLAVÁČKOVÁ, Petra. Brněnské architektonické stezky. II, Nájemní domy firmy Dvořák a Kuba. ? Brno Business, Roč. 18, č. 2 (2010), s. 68-69
VRABELOVÁ, Renata. Brno moderní : velký průvodce po architektuře 1890-1948. Vydání první. V Praze: Paseka, 2016. 293 stran. ISBN 978-80-7432-748-3

Vedoucí teoretické části: **MgA. Martin Kukul**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **MgA. Kateřina Čupová**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání diplomové práce: **3. prosince 2018**
Termín odevzdání diplomové práce: **10. května 2019**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2018

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

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;
- podle § 60 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 odst. 2 a 3 mohu užit 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;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji 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/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 5. 2. 2019

Jméno a příjmení studenta: Miriam Obršlíková

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

V této magisterké práci se zcela zaměřuji na svůj magisterský animovaný film Idyla. První část obsahuje postup jeho výroby a provedení. V druhé části hlouběji rozvádím svou inspiraci a pohnutky, které vedly k jeho vzniku a určovaly filnální podobu.

Klíčová slova: kreslená animace, pastel, sny, filmová ztvárnění snů

ABSTRACT

In this master's thesis I focus solely on my short animated film Idyll. The first part contains the procedure of it's production and execution. In the second part, I explore my inspirations and motivations that led to it's creation and final appearance.

Keywords: hand-drawn animation, pastels, dreams, depiction of dreams in movies

Per ardua ad astra

OBSAH

ÚVOD.....	10
I PRAKTICKÁ ČÁST.....	11
1 HUDBA.....	12
2 SCÉNÁŘ A ANIMATIK.....	13
2.1 STORYBOARD.....	13
2.2 TECHNICKÝ SCÉNÁŘ.....	13
2.3 ANIMATIK.....	13
3 NARACE A LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ.....	14
3.1 NARACE.....	14
3.2 LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ.....	15
4 VÝTVARNÁ TECHNIKA.....	18
4.1 INSPIRACE – ODILON REDON.....	18
4.2 PRAŠNÝ PASTEL.....	18
4.3 PAPÍR.....	20
4.4 ZÁVĚREČNÉ ÚPRAVY A SKENOVÁNÍ.....	20
5 ANIMAČNÍ TECHNIKA.....	21
5.1 PŘENOS ANIMACE NA PAPÍR.....	21
5.2 ANIMAČNÍ PROGRAMY.....	21
5.2 TOTÁLNÍ ANIMACE.....	21
5.3 PRÁCE S VRSTVAMI.....	21
5.4 POHYBLIVÁ KAMERA.....	23
6 POSTPRODUKCE.....	24
6.1 DIGITÁLNÍ KOLÁŽ.....	24
6.2 DIGITÁLNÍ EFEKTY.....	24
6.3 TITULKY.....	25
II TEORETICKÁ ČÁST.....	26
7 HUDBA.....	27
7.1 INSPIRACE.....	27
7.2 LEOŠ JANÁČEK.....	28
7.3 IDYLA PRO SMYČCOVÝ ORCHESTR.....	28
8 OBRAZOVÉ PRVKY A MOTIVY.....	30
8.1 BARVA.....	31
8.2 PROSTOR.....	32
9 VIZUÁLNÍ STYL.....	33

10	VÝKLAD SNŮ.....	34
10.1	DOTAZNÍK O SNECH.....	34
10.1.1	FAKTA.....	35
10.1.2	OSOBNÍ POZNATKY	36
11	SNY A PŘEDSTAVY V DOSAVADNÍ FILMOVÉ TVORBĚ.....	37
1.1	FILMOVÁ NEREALITA.....	38
11.1.1	VIRTUÁLNÍ REALITA.....	38
11.1.2	FANTAZIE A PŘEDSTAVY.....	38
11.1.3	KÓMATICKÉ SNY.....	39
11.1.4	SNY.....	39
11.1.5	FLASHBACK/RETROSPEKTIVA.....	39
1.2	VIZUÁLNÍ STYL FILMOVÝCH SNŮ.....	40
12	JAK NATOČIT SEN.....	43
	ZÁVĚR.....	45
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	46
	SEZNAM OBRÁZKŮ.....	47

ÚVOD

Tato diplomová práce obsahuje popis výroby mého magisterského filmu *Idyla*, který vznikl kompletně. Jedná se o asi tři minutový animovaný snímek, jehož originalita staví na dvou pilířích - ručně kreslené animaci křídovým pastelem a nenarativním scénáři, založeném na individuálních představách a asociacích v doprovodu stejnojmenné hudební skladby.

Abych vtiskla této obširné práci nějaký řád, rozhodla jsem se začít praktickou částí - tedy popsat technický postup výroby svého filmu *Idyla* jako první. Teprve ve druhé části této práce dojde k hlubšímu rozboru díla i pohnutek, které vedly k jeho vzniku, a budu se v ní též na praktickou část odkazovat.

I. PRAKTICKÁ ČÁST

1 Hudba

Mnou zvolená skladba Leoše Janáčka (Idyla; andante) má ve filmu stejně důležitou roli jako animace samotná. Právě ona udává rytmus a takt, s výtvarnem je tedy pevně propletena. Ostatně byla také prvním podnětem, který mě v mém filmu inspiroval. Proto nemohu začít psát o svém filmu jinak, než právě z hlediska hudebního.

Abych mohla vybranou skladbu vůbec použít, prvním důležitým krokem je získání hudební licence. Autorův původní notový zápis je jedna věc, interpretace orchestrem však věc druhá. Ačkoliv je Leoš Janáček bezpečných sedmdesát let po smrti, interpreti mnou vybrané Idyly, členové severo-amerického orchestru *A Far Cry*, ovšem stále žijí. Mé pokusy získat u nich licenci k použití skladby jsou však neúspěšné - orchestr se mnou již od počátku odmítá komunikovat a pouze čekání na odpověď mě připravilo o celé dva měsíce. Během třetího jsem rezignovala a uchýlila se k nouzovému řešení, a to zakoupení skladby z databáze *Supraphonu*, kterou nahrála *Brněnská Filharmonie*. Bohužel, nahrávka i provedení nejsou nijak kvalitní - filharmonie Idyly nijak neinovovala, smyčce skřípou a basy jsou potlačené, zvuk prolíná praskání atd. Samotné vyčištění nahrávky by nebyla složitá záležitost, to podstatné se ale spravit nedá - skladba nemá duši. S autorskými právy mé záměry naneštěstí nepohnou, a tak se s tím budu muset prostě smířit.

Částečnou útěchou může být jen vytvoření dvou verzí filmu: Obě skladby interpretují stejné dílo a ač jsou kvalitativně rozdílné, liší se pouhými dvěma vteřinami délky. Výsledný film lze tedy převést do druhého animačního projektu a "napasovat" na novou zvukovou stopu. Budu však muset podstoupit nutné mazání jednotlivých framů pro zachování rytmu.

Se sháněním licence a další organizací také souvisí problém časového hospodaření. Osobně jsem od počátku žádný rozvrh nevytvářela - délka práce byla (už kvůli experimentální technice a faktu, že jde o moji první podobnou zkušenost) velmi nejasná a netroufala jsem si ji předvídat. Jako vždy se mi oplatila jediné klasická strategie, a to začít práci co nejdřív. Celkem jsem se tedy spokojila s jistotou *Supraphonu* a neztrácela čas čekáním na odpověď od *A Far Cry*. Pokud bych však takovou možnost neměla (tj. *Supraphon* by nahrávku nenabízela), musela bych se poohlédnout po jiné skladbě, což by ve výsledku možná i znamenalo úplnou výměnu jak skladatele, tak žánru - Leoš Janáček se totiž těší jen velmi sporadické a krom toho většinou odborné popularitě.

2 Scénář a animatik

Při samotném zahájení výroby filmu *Idyla* postupuji trochu jinak, než obvykle. Před jejím započítím mám jen velmi obecnou představu toho, jak bude film vypadat. Stanovená je kromě hudby hlavně technika a představa o atmosféře a částečně i barvách (ačkoliv je obojí později ovlivněny kresebnou a animační zkouškou).

Jasno mám v podstatě jen o dvou věcech: Za prvé, film bude nenarativní; a za druhé, plně využít možnosti animace.

2.1 Storyboard

Jelikož je film vázán na určitý hudební podkres, je nutné umístit skladbu na viditelnou časovou osu, kde budu jasně vidět délku jejích jednotlivých částí, jakožto i klidná místa a gradace. Právě k této ose se nejnadhěji pasují jednotlivé obrazy, kterým v prvotním stádiu vývoje můžeme říkat storyboard. K položení osy skladby vedle storyboardu používám klasický animační program *TvPaint*, v němž bude výroba filmu také dokončena. Vzniklý storyboard poté prochází nutnými úpravami (vzhledem k hudebnímu podkresu), čímž se stává animatikem.

2.2 Technický scénář

Technický scénář u mého filmu nevzniká. Jeho výroba by byla nutná pouze při absenci *TvPaintu* a zejména u práce ve větším počtu lidí. V takovém případě by zastupoval výše zmíněnou časovou osu a obsahoval vysvětlivky a poznámky pro ostatní členy týmu, kteří by se na jeho výrobě podíleli. Protože je však *Idyla* dílo jediného autora a časová osa je dostupná v digitální formě, je technický scénář zastoupen storyboardem a hrubým animatikem.

2.3 Animatik

Hrubý animatik vznikl v rekordním čase během pouhého týdne. Byly v něm zužitkovány mé představy za předchozí měsíc, který jsem trávil opakovaným poslechem skladby, kterou během tvorby upravuji. V *Andante* se totiž v závěru opakuje stejný motiv a kromě pocitu *deja vu* je to i zbytečné protahování. Až takto tedy získávám informaci o délce jednotlivých scén a celého filmu. Výsledkem jsou 3 minuty a 6 vteřin čisté animace bez titulků.

3 NARACE A LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ

3.1 Narace

Můj film je nenarativní, respektive pracuje pouze s motivy a asociacemi. Tímto poměrně surrealistickým postupem získávám lirický kus podobný hudebnímu klipu, založený na snové atmosféře. Vymyšlení je tedy rychlé, neboť asociace jsou věc osobního pohledu na svět a nelze v nich proto udělat chybu, jako se to může snadno stát u filmu s logickou zápletkou.

Při poslechu Idyly byly nejprve stvořeny hlavní postavy filmu: *Stařenka v modrém*, *Dívka v hnědé sukni a Baletka*. Společně s nimi, v závislosti na mé potřebě se nějak odkázat na samotného Janáčka, přichází nápad vložit do filmu prvky z jeho tvorby a života - *Janáčkův rodinný dům*, *lišku* (dle Bystroušky) a *město Brno*. Z lišky se později vyvinula *Žena s maskou lišky*, k Dívce v hnědé sukni přibyla její kopie/sestra, *Dívka s černým kloboukem*, a k Baletce se přidává *Kouřový duch ze svíčky*.

Prostředí, v němž tyto postavy nacházíme, více méně jen odkazuje na to, kdo tyto postavy jsou (například Baletku najdeme v divadle). Jde tedy o jejich doplněk. Pokud se ovšem postava nachází na nezvyklém místě, potom je postava naopak sama doplňkem (například, když Baletka tančí ve vzduchu nad horizontem města).

Získávám tak různé (a často zvláštní) scény. Brzy ovšem seznávám, že má mysl pracuje pomaleji než hudba (skladba hraje rychleji, než přemýšlím), tudíž je film během tvorby storyboardu a animatiku reorganizován. Něco musím zavrhnout, něco domyslet, u něčeho pozměnit podobu či způsob zobrazení. Jednou z vyhozených scén je například tanec Baletky z pohledu první osoby, nebo levitace vícera postav nad strništěm. Mnoho (pro mne nevýznamných) prvků se ve filmu objeví několikrát, aby se měl divák čeho zachytit, což dělá mnoho postav důležitějšími, než zpočátku byly.

S původními nápady skutečně pracuji jako s pohyblivými dílky, které přesouvám z místa na místo.

Následující literární scénář vzniká tedy až zpětně a to v návaznosti na hudbu.

3.2 Literární scénář

Idyla začíná pomalým rozetměním na první záběr. Máme před sebou detail *Stařenky v modrém*, která pozvedne ruku a přiloží ukazovák na ústa. Hned poté sjede kamera ke stolku s gramofonem vedle ní. Ozve se hudba - první tóny Idyly, tvořící jakýsi pomalejší úvod do skladby.

Záběr pokračuje od stolku dále do místnosti. Zastaví se u prádelníku na kterém stojí zarámované fotografie a pár dalších předmětů, soustředí se však jen na fotografii úplně nalevo. Na ní je zachycena postava *Dívky v černém klobouku*. Ta se náhle pohne, otočí se, sundá klobouk a s úsměvem kouká ze záběru. Pak se natáhne a vtáhne 'nás' za ruku k sobě. V onom pohybu vtažení začíná nová hudební gradace.

Uvnitř fotografie je nejprve bílo; teprve když nás dívka pustí a obejdeme ji, vynoří se z dálky dům se zahradou (*Janáčkův rodinný dům*). Během našeho přibližování ke stavbě hraje několik rychlých, krátkých, opakujících se tónů, asociujících rychlé kroky. Jakmile se ocitneme v zahradě Janáčkova domu, skladba opět na chvíli zpomalí.

Projdeme zahradou až k domovním dveřím; přitom se nám poprvé naskýtá pohled na 'naše' ruce a nohy. Na sloupku u dveří se objeví tabulka s názvem filmu, která vzápětí potemní. V této fázi hudba též rychle vygraduje a pak utichne. Tak končí filmový úvod.

V druhé části filmu se plynulým přechodem z temnoty ocitáme tramvaji, z jejíchž oken je vidět ozářená silueta vzdáleného města. Tato část andante je opět pomalá, tvořena dlouhými houslovými tóny. Na malou chvíli tramvaj zastaví a zvenčí nastoupí *liška*, co zůstane sedět čelem k nám v uličce. Když se otočíme směrem k oknu, spatříme svůj vlastní odraz v temnotě za ním. Náhle tma ustoupí a z odrazu se stává tvář jiné dívky, a to ve dne na neznámé ulici. Toto prolnutí opět určuje hudební gradace.

Dívka se rozběhne po ulici a my ji následujeme, až jsme tak blízko, abychom jí prostoupili a znova viděli jejíma očima. V tomto novém těle doběhneme na konec ulice, k bílému památníku. Zde se otočíme vpravo. Stojí tam Dívka s černým kloboukem, držící podstavec s malou, otáčející se *Baletkou*. Zatímco shlížíme na její tanec, celé pozadí se ponoří do temnoty a z podstavce se stává kužel světla divadelního reflektoru. Tanec Baletky podtrhuje opět rychlé opakování krátkých tónů (skoky).

V následujícím záběru vidíme baletku již v polodetailu, v jeden okamžik i její obecenstvo. Svým tancem ukončí dynamickou větu skladby a zastaví se.

Další část Andante je asi patnáct vteřin velmi klidná: před Baletkou se zdvihne bílý oblak ve formě přízračné postavy. Kamera obkrouží baletku a zaměří se na jeho polocelek. Tento *Kouřový duch* nás posunky navádí dolů, kde se po dráze bílého dýmu dostaneme ke svícnu na podlaze a zdvihneme jej, opět naší vlastní rukou. Nová scéna se objeví uvnitř plamene a v podstatě nás pohltí. Ocitáme se na zarostlé pěšince, po níž společně s námi kráčí červená liška - tu ale rychle předháníme. Z dály se přibližuje jakýsi altánek, pod nímž stojí *Žena v masce lišky*. Dáma potáhne z cigarety, vyfoukne kouř a s úsměvem nám sdělí několik slov. Co však říká, nevíme.

Jako v reakci na ni sklouzne náš zrak dolů a spatříme vlastní bosá chodidla. V tomto okamžiku hudba opět "udeří". Prudkým odrazem se vzneseme vzhůru a náhle se vznášíme nad červenými střechami Brněnského centra. Malý okamžik se udržíme v vzduchu, načež prudce dopadneme zpět na chodník ulice o něco dál. Náš další odraz vede odtud ke kýčově růžvému nebi zapadajícího slunce - hudební gradace opět pozvolna přejde do fáze klidu.

Zastavíme se těsně nad střechami a ve stejné výšce spatříme opět Baletku, tančící nad vzdáleným horizontem. Mávneme na ni a společně s tímto pohybem se hudební gradace opět vrací, prozejíc nečekaný příjezd tramvaje T3, jejímž čelním sklem projdeme dovnitř. Prosvištíme celou délkou tramvaje a vyjdeme zadním oknem přímo u zdobené fasády klasicistní budovy s barokním štítem. Stále v pohybu letíme vzhůru k okraji jeho střechy. Zde nás zaskočí druhá přízračná, kouřová postava - tentokrát černá -, shlížející přes střešní římsu. Nezastavujeme se. Projdeme přímo její hlavou a rovnou dopadneme na chodník ulice z druhé strany domu. Při našem dopadnu si ještě můžeme všimnout zeleného trávníku a podzimně zbarvených stromů přes ulici. Když však po dopadnu na zem zdvihneme hlavu, je krajina již pokryjita sněhem. Zde dynamická část skladby opět na chvíli končí.

Otevře se nám pohled do zimního městského parku, kudy o chvíli později kráčí Stařenka v modrém v doprovodu jakéhosi dítěte. Sledujeme, jak se dvojice na okamžik zastaví, než se vydá na opačnou stranu parku. Společně s jejich odchodem se rozběhneme pryč také my. Hudba začíná zase gradovat.

Sprintujeme velkou rychlostí do ulice vpravo, která končí pravoúhlým domovním blokem. Tuto překážku překonáme již známým výskokem a levitací. Za domy se objeví kostra černého stavebního jeřábu. Dříve než ji vůbec obroužíme kolem dokola veškeré město zmizí s my přistáváme na konci jeřábního nosníku, končícího v mlze. Začneme po něm kráčet kupředu jako po látce. Po pár krocích se jeřáb skutečně v lávku proměňuje (železobetonová konstrukce). Skladba se zase uklidní.

O zábradlí mostu se opírá blondřatá *Dívka v hnědé sukni*. Následuje střih z lávky - jsme nyní k dívce čelem a na místě, kde dřív byla naše pozice, vidíme stát Stařenku v modrém. Stařenka přistoupí k dívce a ta k ní vzhledne.

Hrubým střihem se vzápětí přesouváme na jakési domovní nádvoří se studnou. Je zima a vítr přes něj žene kus náhodného papíru, snad starých novin. Následujeme letící odpad na druhou stranu nádvoří, kde stojí vánoční strom. Vlevo od něj je vidět temný průchod s oválnou klebou. V něm spatříme siluetu neznámé postavy. Vydáme se k ní - opět začíná pozvolná gradace hudby.

Tepve až se k postavě dostatečně přiblížíme, poznáme v ní Ženu s maskou lišky. Pokyne nám, abychom přišli blíže a vstoupíme za roh, do podloubí. Odtud náš pohyb pokračuje dál, k detailům jejích rukou. V jedné drží zabalený dárek, po jehož rozbalení se krabička rozpadne s ven vyletí modrý ptáček. Sledujeme jeho detail na pozadí vnitřního nádvoří domovního bloku, dokud nevyletí nad vysoké staby a neztratí se nám na bílém nebi z dohledu. Tímto film oficiálně končí. Skladba vygraduje a zanikne.

4 VÝTVARNÁ TECHNIKA

4.1 Inspirace - Odilon Redon

Jako výsadní kresební a malířskou pomůcku od počátku volím prašný pastel. K myšlence, udělat magisterský film tímto způsobem jsem se dostala díky krátkému filmu *Odilon Redon*, o kterém bude ještě řeč v teoretické části této práce. Nyní pouze k technickým detailům:

'Svatou trojici' v tomto krátkém filmu tvoří tři složky: Janáčková skladba *V mlhách*, několik vybraných obrazů malíře Odilona Redona a nakonec výtvarná technika - suchý pastel. Můj výběr Redonových děl tvoří ve filmu pět maleb (*Smrt Ofélie*, *Panneau Décoratif*, *Žena s lučným kvítím*, *Odrazy a Dívka s vlčími máky*). Za způsob rozpočítání animace jsem zásadně nepřijala možnost digitální plošky; od začátku jsem počítala s kreslenou animací. Jelikož však nejsem malíř a cvičení mělo časový limit, rozhodla jsem se převést obrazy do flexibilnější formy, k níž se nejvíce hodí právě suchý pastel (se kterým Redon též často pracoval).

4.2 Prašný pastel

U prašných pastelů jde o techniku v zásadě malířskou, narušil od olejových barev je však práce mnohem tvárnější a do jisté míry pozměnitelná. Pastely se dělí do tří kategorií podle tvrdosti - používám ty nejměkčí, balené v papíru nebo v plastu jako tyčinky. Pastely vkládané do dřeva by učitě dosáhly větší preciznosti u detailních a malých kreseb (fungují na principu pastelek), bývají však s ohledem na to tvrdší a tak se nehodí pro práci v plochách. Odborná literatura uvádí, že pro práci je třeba padesáti až sta barevných odstínů, já však na celé práci použila snad dvacet¹. Co se týče jednotlivých scén, některé jsou tvořené pouze jednou nebo dvěma barvami. Mnoho nových odstínů však vzniká přechodovým mícháním pastelového nánosu přímo na papíře.

Je předem zbytečné očekávat od pastelu nějakou extrémní přesnost, jako ostatně od čehokoliv, co postrádá špičku. Jeho mazací vlastnosti jsou vyloženě proti tomu. Hotové linie rozmazávám a barvy často mísím - tím se dají docílit požadované barevné přechody a zmírňují se hranice barev. Hotový nános pastelu na papíře lze navíc i po zdokumentování ještě upravovat. Kdykoliv potřebuji něco zpřesnit (zejména obrysy animovaného objektu), používám plastickou gumu.

¹ SMITH, Ray. Encyklopedie výtvarných technik a materiálů. [s.l.]: Slovart 384 s. ISBN 978-80-7391-482-0. S. 83-86.

V případě filmu *Odilon Redon* jsem mazací vlastnost pastelu využila do krajnosti - umožňoval provést většinu záběrů *na jediném listu papíru* pomocí neustálého překreslování. Tento způsob práce je však poměrně radikální a ne vždy se vyplatí, proto od něj u *Idyly* z velké části upouštím. (Ztráta tolika dokonalých kreseb by byla u tří minutového filmu děsivá.) V použití této strategie mi krom toho bránila odlišná výstavba záběrů a jejich charakter. U *Odilona Redona* jsem mnohem více pracovala s tlustými nánosy barev na hladkém papíře a často hned ze začátku jde o totální animaci oddalovaného záběru, zatímco *Idyla* pracuje s papírem hrubším a spojuje příliš mnoho pohyblivých prvků najednou. Samozřejmě, nejhlavnější roli v tom pak má samotná délka obou filmů.

Mezi další výhody prašného pastelu patří i zmíněná barevná škála. Jako jediná chybějící pro mě byla světle béžová (tělová). Nejsvětlejší v nabídce měla stále dost blízko k oranžové. Toto se dalo vyřešit buď mixem s bílou, nebo pastelem olejovým, který je na trhu v požadovaném odstínu, po nanesení se však nedá odstranit. Problém jsem řešila použitím olejového a následně prašného pastelu - překvapivě dobře na sebe váží. To naneštěstí platí i pro jiné barvy - hlavně černá, která se nedopatřením dostane na nános olejového pastelu, je pak těžko odstranitelná a většinou zašpiní celou plochu. Olejový pastel také mnohem více chytá špínu z pryže.

Nejlepší roztírací a krycí vlastnosti mají světlejší odstíny hnědé, oranžové a žluté. Čím je pigment tmavší, tím je hrubší a hůře roztíratelný, obzvláště tmavě modrá a tmavě žlutá.

Jak k odstraňování, tak i k zesvětlování a mazání, používám obyčejnou plastickou gumu. Při tomto projektu jsem k ní ovšem přistupovala zdrženlivěji než jindy - zatímco na hladkém papíře dokáže skvěle prosvětlovat (zde pastel tolik nedrží), na mnou používaném polohrubém pryži spíše zanechává drobnou špínu.

K rozmazávání používám výhradně prsty. V největší nouzi (když už mé prsty byly bolestivě opotřebovány) jsem se uchýlila ke kusu papíru, ale tento materiál pastel spíše stírá než rozmazává, a tak i po jeho použití jsem musela plochu přetřít ještě jednou, aby nebyly vidět rýhy a stopy po setření papírkem. Ideálním rozmazávacím materiálem je tedy kůže.

4.3 Papír

Používám polohrubý papír s vyšším vlasem. Ten má viditelnější strukturu a mnohem lépe pastel drží, je však celkově náročnější na opravy. Doporučuji na něj nanášet barvy ve větších nánosech.

Jeho gramáž také celkem znesnadňuje práci na prosvětlovacích zařízeních. I za nejlepších podmínek (v naprosté tmě) jsou skrz něj viditelné jen hrubé obrysy. To však v tomto případě stačí.

4.4 Závěrečné úpravy a skenování

Hotové kresby zásadně nefixuji. Nejdokonalější sprejové fixativy pracují na bázi rozprášeného aerosolu, který po šetrném dopadu na výkres nestírá pigment. Problém je, že tyto miniaturní kapičky nevytváří na chlup souvislou plochu a ve výsledku je obraz tmavší a zvláště kropenatý.

Hotové kresby skenuji na jakémkoliv dobrém skeneru - jediné, na co je třeba u skenování dbát, je použití stále stejného skeneru a jeho nastavení. Je vůbec nejlepší pracovat také u jediného počítače (z technických i administrativních důvodů). I to může mít neočekávané zádrhly - například se stává, že první kresba dne je přexponovaná nebo zatmavená. Pokud si toho animátor všimne včas, snadno naskenuje druhou kopii, pokud ne a ještě na hotové kresbě cosi změní, pak musí sáhnout po digitální editaci.



Obr. 1. Vlevo sken ze skeneru s klasickým nastavením, vpravo přexponovaný, chybný sken

5 ANIMAČNÍ TECHNIKA

5.1 Přenos animace na papír

Profázováním a zpřesněním hrubého animatiku vzniká nedokonalá lineární animace - kresba je "chlupatá", podobá se spíš skice. Preciznost v tomto případě není ovšem potřeba. Papír (jak už bylo zmíněno v předchozí kapitole), je příliš tlustý pro exaktní překreslování, které provádím přímo z monitoru a to v co největší tmě. I kdyby byly obrysy ostré a jasné, vše je ve výsledku slito v rozmlžené linie. Ani přenos těchto linií na papír však není příliš důležitý, neboť i tyto linie jsou nakonec překryty nánosem pastelu a forma tedy v žádném případě nezůstane úplně stejná. Důležité je udržovat základní obrysy a barvy, pak teprve provádět konečnou kontrolu a možné digitální úpravy, většinou deformace a kolážování. Pokud je to ale možné, takovým zásahům se vyhýbám.

5.2 Animační programy

Po zkouškách a díky předchozím zkušenostem jsem se rozhodla vytvořit film téměř pouze s pomocí *TvPaintu* - téměř, neboť pro komplikovanější editaci (a ve dvou případech i k animaci) používám *Photoshop*. *TvPaint* slouží také jako editační nástroj a pro export výsledné sekvence. Pro export filmu je použit *Adobe After Effects*.

5.3 Totální animace

Po získání hotové sekvence oskenovaných framů, transformuji celou sekvenci do kopírovacího štětce (*Custom Brush*) v *TvPaintu*. Díky němu tyto framy fungují jako razítka, které tisknu jeden za druhým na pracovní plochu. Dlouhé sekvence se v mém filmu nacházejí zejména v případě, kdy jde o výrazný pohyb jak pozadí tak i objektů najednou. Toto se nejvíc osvědčuje u rychlých 'kamerových jízd' (přesunů záběru).

5.4 Práce s vrstvami

Jak bylo již zmíněno, ve filmu *Odilo Redon* jsem použila experimentální způsob animace pastelovou kresbou na jediném výkresu hladkého papíru. Tento způsob se v jednom případě vyskytuje i u *Idyly* - hned v prvním záběru, kdy *Stařenka v modrém přiloží ukazovák na ústa*. Celá paže byla předem nakreslena tužkou a později progumována a dokreslována pastely frame po framu, vše na jeden papír.



Obr. 2. Postup přípravy sedmifázové animace na jediném papíře

Nalézt však další animační fáze pod nánosem pastelového prachu je velmi náročné, a proto kvůli komplexnosti podobných záběrů pracuji už jen s vrstvami. Jediný tomuto podobný případ (*Žena v masce lišky kouří cigaretu*) je v druhé půli filmu, tentokrát daný dohromady z fází (hlavy a rukou), poslepovaných ve Photoshopu.

Práce s vrstvami je mnohdy velice ošemetná. V případě, kdy je pozadí prázdné (tj. je vidět jen struktura prázdného papíru), se animovaný objekt dá lehce vystříhnout a umístit, aniž bychom si všimli jeho ohraničení. V případě barevného pozadí by kolem nich ovšem vznikala nápadná světlá linie a ani stíny vlastní kresby by nedávaly smysl. *Žena v masce lišky v altánu* je kupříkladu ohraničena pásem zelené, u fází baletky na černém pozadí jsem zase musela počítat nejen s černou, ale i stíny a světlem, které na ni vrhá pomyslný reflektor. Toto je ještě jednoduché u statickejší animace s jednotně barevným pozadím. V případě, že je však pozadí více barevné a animovaný objekt na něm se ještě k tomu hýbe, jde jen velice těžko určit hranice barev. To se dá naštěstí vyřešit barevnou aurou objektu (třeba mít však jasně určené jeho obrysy), kterou pak ve Photoshopu či přímo v TvPaintu lze odstranit gumou s nižší opacitou či zrnitým profilem. Kolem obrysů objektu je zanechána nejasná, drobně zubatá linie, která ve výsledku zapadá do celkového pozadí.

Známým příkladem takovéto barevné "aury" kolem animovaných objektů na statickém pozadí je celovečerní animovaný film *S láskou Vincent* (Dorothea Kobiela, 2017), kde ji ve větší míře ponechávali a tak jsou okraje hýbajících se objektů často deformované.

5.5 Pohyblivá kamera

Pohyblivá kamera (*handy/shaky camera*) je trnem v oku divákům mnoha hraných filmů, v animačním odvětví však začíná růst její popularita a internet se hemží tutorially pro výrobu ruční kamery v 3D animačních programech. Mnoho tvůrců ji používá pro 'efekt realističnosti' svých filmů; například v *Cosmos Laundromat – First Cycle* (Mathieu Auvrey, 2015); což jim dává realistický efekt, jenž je však ve spojení se stylizovanými postavami spíše podivný¹. Já ji používám jako zahmlení nesrovnalostí, lepší prolnutí vrstev a hlavně nápodobu lidského vidění. Pojem 'pohyblivá kamera' je v mém případě ovšem jenom obrazný, ve skutečnosti je to pozadí a objekty, co se doopravdy hýbe.

Pohyblivá kamera je skvělou pomůckou v případě 'blikání'. To vzniká z jednoduchého důvodu: každý frame je trochu jiný a i mírné odchylky (způsobené třeba rozdílným nánosem barvy – fáze mají rozdílnou světlost) na oko blikají. Pokud barvy ještě k tomu míchám, nedá se skoro uhlídat, kolik kterého odstínu na kresbu připadlo.

Použit ke zmírnění blikání pohyblivé kamery jsem se rozhodla ze zkušenosti s celoplošnou totální animací - veškeré nerovnosti a rozdíly se zde ztrácejí v soustavném pohybu. Čím víc je záběr statictější, tím víc je blikání viditelné.

V mnoha případech jde v Idyle o animaci pozadí a objektu zvlášť – nejprve třesu pozadím, poté objektem a snažím se obojí sjednotit (takto byla zpracována například Baletka nad Brnem). To je samozřejmě zdlouhavý a zbytečně složitý proces (zejména u statického objektu), proto jsem později jednotlivé fáze animace objektu napasovala na pozadí už ve Photoshopu a do TvPaintu je transformuji jako sekvenci do *Custom Brush* a odtud je opět tisknu na pracovní plochu. Nevýhodou tohoto způsobu animace je samozřejmě to, že výsledek hned nevidíte – Photoshop vám maximálně ukáže animační fáze vedle sebe.

¹ CGPress. Mathieu Auvray on the making of Cosmos Laundromat. *CGPress* [online]. Oct 23, 2015, **October, 2015**, 3 [cit. 2019-05-03]. Dostupné z: <https://cgpress.org/archives/cgarticles/mathieu-auvray-on-the-making-of-cosmos-laundromat/2>

6 POSTPRODUKCE

Jak už bylo zmíněno v kapitole *Výtvarná technika*, je úplně nejlepší se konečným digitálním úpravám vyhnout. Bohužel, je to také docela nemožné; v každé scéně je minimálně jedna drobná chyba.

V případě, že je frame špatný nebo docela chybí, dá se sekvence ještě zachránit digitálně. Digitálně proto, že mezi dva hotové framy (tedy papíry, pokryté vrstvou pastelové malby) jeden navíc lze přidat jen velmi těžko (zvláště, jde-li o velice drobný přechod a je jich potřeba větší množství). Takový chybějící meziframe lze stvořit už jen koláží.

6.1 Digitální koláž

Nejjasnější příklad takovéto digitálně stvořené koláže je hned v úvodu filmu, a to *Janáčkův rodinný dům*. Jde o záběr přiblížení se ke stavbě a jejího pootočení, čili naprosté změny jak velikosti, tak úhlů. Původní animační zkouška pracovala na bázi zdvojených framů, z nichž jeden je pouze mírně posunut či deformován, což značně urychluje práci. To ale dělalo pohyb záběru trhaným. Protože však byla již celá sekvence hotová a vymalovaná, jediným vhodným řešením (kromě řešení, začít práci od znova) se stala digitální koláž - neexistující framy byly zdeformovány a prakticky posleповány z kusů framů předcházejícího a framů následujícího. Vzniklé obrazy vypadají sami o sobě doopravdy slepeně - v celkové animaci se ovšem ztratí, protože lidské oko není sto tyto detailní chyby zachytit a vnímá hlavně velké tvary a barvu.

6.2 Digitální efekty

V konečné fázi postprodukce ovšem film dále bliká a návaznost framů zadržuje. Abych zlepšila plynulost, používám TvPaintový trik - nejprve roztáhnu framy v celé filmové sekvenci (vždy až po následující střih) a v následující nabídce zatrhnu *Stretch - Interpolate*. Zásadní je si pamatovat, o kolik framů jsem sekvenci roztáhla. Poté sekvenci o stejný počet framů zase stáhnu, pomocí *Shrink - Interpolate*. Toto vytvoří efekt transparentního promítnutí předchozích a následujících framů na aktuálním framu. Hotová animace a celkový pohyb záběru je tedy zjemněný, líp navazuje a dodává mu to, řekněme, snový efekt.

Je-li použit na dvou spojených záběrech, oddělených střihem, je tento střih zpomalený. Efekt se tu dá použít jako náhrada velmi krátké prolínáčky.

6.3 Titulky

Co se týče tvorby titulků, rozhodla jsem zcela vynechat úvodní, respektive, ponechat z nich jenom název filmu, který je nedílnou součástí snímku. Všechno ostatní nechávám na závěr, až skladba i film definitivně skončí. Aby pak nebyl film přehlcen hudbou, titulky doplní pouze zvukový efekt gramofonové jehly.

II. TEORETICKÁ ČÁST

7 HUDBA

Mou největší inspirací byla již od počátku hudba Leoše Janáčka. Ačkoliv jsem byla již dříve seznámena s úžasnou suitou Lišky Bystroušky, o vhodnosti použití jeho děl jako podkresu pro animaci mě přesvědčila teprve Janáčková klavírní skladba, *V mlhách*. Právě tuto jsem zvolila u jedné ze svých krátkých animací, *Odilon Redon*, jenž v zásadě předznamenal moji nynější tvorbu.

7.1 Inspirace

Film *Odilon Redon* vznikl jako krátká animace školního cvičení na téma "umělecké dílo". Mým vyvoleným autorem byl, jak už název prozrazuje, stejnomenný malíř a ilustrátor.

Odilon Redon (narozen 1840), je v podstatě Janáčkovým vrtevníkem. Přestože oba muži žili a tvořili ve dvou různých zemích, pojí je kromě období vrcholné tvorby (zejména první desetiletí po roce 1900) také jejich nejasné žánrové zařazení a postoj k impresionistickému hnutí - v Redonově případě z hlediska výtvarného, v Janáčkově z hudebního.

Odilon Redon se s impresionisty sice setkal (dokonce se zúčastnil jedné jejich výstavy), nicméně se netajil svým odmítavým postojem k tomuto směru. Jak později řekl mladšímu malíři, Paulu Serusierovi: "*Odmítl jsem jej... shledal jsem jeho strop příliš nízko.*"¹ Osobně měl tedy blíže ke Gauguinovi a hnutí Nabis, s nimiž vystavoval (ačkoliv nebyl členem), a oficiálně je řazen do symbolismu. Přesto jeho olejomalby obsahují jakýsi nádech impresionismu, zejména v barvě - použití bílé, zlaté a odstínů syté modři. Barevná skvrna zde sice není impresionisticky skládaná a nevytváří tedy kýžený zrakový klam, je nicméně odproštěn od jemných, barevných přechodů akademické malby. Zasluhou Zdenky Braunerové se Redon dostává i do Čech; bohužel pro mě, ani při jedné návštěvě se s Janáčkem nesetkává.²

1 MCKENZIE, Janet. Beyond the Visible: The Art of Odilon Redon. *Studio International* [online]. 2006, 22.2. 2006, , 1 [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: <https://www.studiointernational.com/index.php/beyond-the-visible-the-art-of-odilon-redon> Z Angličtiny přeložila Miriam Obršlíková: „I refused ... for I found its ceiling too low.“

2 LAUDOVÁ, Věra. Odilon Redon. *Odilon Redon*. Praha: Odeon, 1992, s. 89–91. Malá galerie (Odeon). ISBN 80-207-0370-5.

7.2 Leoš Janáček

Leoš Janáček je zatím znám především díky své operní tvorbě. Jak však zmiňuje Miroslava Bednaříková ve své bakalářské práci *Vliv impresionismu na Janáčkův klavírní cyklus V mlhách*¹, málo kdy začal skladatel komponovat jinak, než s pomocí svého klavíru. Právě tento hudební nástroj je ono gró impresionistických tendencí v klasické hudbě. Sám Janáček se k impresionismu nikdy neřadil, je však správné se domnívat, že na něj měla hudba vliv - důkazem zůstává jeho analýza skladby *Moře* od *Clauda Debussyho* (*'Jeux de vagues'*), nalezena v Janáčkově pozůstalosti. Na jasné zařazení do impresionismu je však velice svébytnou osobností.

„Jeho přístup byl pochopitelně konfrontován i s tehdejšími tendencemi hudebního vývoje jako verismus, impresionismus či expresionismus, ale vždy ve zcela svébytné podobě.“²

7.3 Idyla pro smyčcový orchestr

Mnou zvolenou Janáčkovou skladbou je *Idyla pro smyčcový orchestr* z roku 1878 - jedná se o více jak dvacet minut dlouhé dílo, určené pro smyčce, rozdělené na sedm částí. Každá trvá tři až čtyři minuty a některé z nich jsou si (díky zvoleným nástrojům) navzájem velmi podobné; s čímž souvisí také Janáčkův osobitý přístup, týkající se faktu, že hudební motivy rád opakuje a pozměňuje.

Najít bližší informace o této skladbě se ukázalo být oproti mému očekávání mnohem náročnější, vlastně takřka nemožné. Jestliže sám Janáček je považován za autora nedoceněného a neprávem zapomenutého, co teprve jeho zdánlivě nedůležitá *Idyla*? V podstatě jsou o ní dohledatelné jen zmínky: většinou bývá pouze jedním z mnoha hraných kusů, zařazených v rozsáhlých koncertních programech; krematorium v Ostravě ji uvádí ve své nabídce smuteční hudby; a občas je náhodou oživena nečekaným interpretem, jako například A Far Cry. Snad jediný smyslupný popis této skladby pochází z pozvánky na *Slavnostní koncert k 70. výročí Moravského Komorního Orchestru* z jara roku 2018, od dramaturga Brněnské Filharmonie, Jiřího Beneše:

"(...) Idyla pro smyčcový orchestr nám už rýsuje profil romantického skladatele dvořákovského ražení. (...) Jejich sedm (!) vět představuje celek zdánlivě těžko přehledný a sestavený spíš s rozmarnou nezávazností; při bližším pohledu však poznáváme nevšední

1 BEDNAŘÍKOVÁ, Miroslava. *Vliv impresionismu na Janáčkův klavírní cyklus V mlhách*. Brno, 2008, s. 26. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita, Filozofická fakulta, Ústav hudební vědy.

2 ZAHŘÁDKA, Jiří. Leoš Janáček. *Český rozhlas Vltava* [online]. , 1 [cit. 2019-05-03]. Dostupné z: https://www.rozhlas.cz/klasika/skladatele/_zprava/leos-janacek--175958

záměr: kolem těžiště, jímž je sonátová čtvrtá část, jsou symetricky seskupeny obě pomalé věty (třetí a pátá), pak obě lidově znějící scherza (na druhém a šestém místě); základní romanticky posmutnělé ladění uvede vstupní andante a dosloví finální moderato. Posluchač je veden sledem střídajících se náladových obrazů a scén, jenž má velice promyšlený vývoj: lehká melancholie začátku a tanečně odlehčený výraz prvního scherza vyústí znenadání do tragického nástupu pětidobého Andante, jež se ze svého vstupního ladění podivuhodně propracuje ke sladkému smíru a připraví tak ústřední sonátovou část plnou pozitivní energie. (...)"¹

Více o historii skladby může říct už jen kniha Vladimíra Helferta, *Leoš Janáček: Obraz životního a uměleckého boje*:

"Třetí věta Andante je ohlas Janáčkových dojmů z jezera Stahremberského, kam zajel z Oettingen. První díl je vybudován na pětidílném motivu, jehož zvlněný ráz vznikl nepochybně pod dojmem z jezera."²

Ač v počátcích tvorby zvažuji každou ze sedmi vět Idyly, dokonce koketuji s představou i vícera (což by však bylo při zvolené animační technice ohromně náročné), nakonec zužuji výběr právě na zmiňovanou část první, tak zvané *Andante*, která v sobě spojuje veškeré prvky skladeb následujících: rychlou gradaci i poklidné pauzy.

1 BENEŠ, Jiří. *Slavnostní koncert k 70. výročí Moravského Komorního Orchestru* [online]. Brno, 2018, s. 4 [cit. 2019-05-03]. Dostupné z: https://konzervatorbrno.eu/pdf/MKO_70let_27-1-2018.pdf

2 HELFERT, Vladimír. *Leoš Janáček: obraz životního a uměleckého boje*. Brno: O. Pazdírek, 1939. Malá galerie (Odeon). Dostupné také z: https://dspace.muni.cz/bitstream/ics_muni_cz/560/1/24.pdf

8 OBRAZOVÉ PRVKY A MOTIVY

Jak už bylo řečeno v technické části této diplomové práce, můj film je nenarativní a programově postrádá zápletku. Ovšem, stejně tak jako Janáček opakuje motivy hudební, opakují i já motivy obrazové. Základní čtyři postavy (*Stařenka*, *Dívka s kloboukem*, *Dívka v hnědé sukni*, *Žena s maskou lišky*) se objevují na vícero místech, následované postavami a prvky, které ve filmu hrají větší roly (*Baletka*, *Kouřový duch*, *nebo i město a tramvaj*).

Ačkoliv nejsou mé představy odvozené vyloženě od snů, mnohé vycházejí z odrazu reality v mém podvědomí, nebo jsou pokrouceným odrazem reality.

Například: ulice, nad kterou se chvíli vznášíme v druhé polovině filmu, je existující Brněnská ulice (Dominikánská), kterou jsem zvolila čistě pro její tvar a vzhled okolních staveb.

Rovněž existujícím místem je i Vaňkovo náměstí v Brně, kde spatříme kruhový objezd s pomníkem (Věž Architektů). U ulice, která jí předchází (měla by to být ulice Lerchova), mi však nejde ani tak o její přesnost - nemá význam obkreslovat jednotlivé domy. Šlo spíše o zachycení atmosféry místa; jeho charakteru. Ve scéně s Věží Architektů se například otáčí celý záběr a na chvíli můžeme spatřit bílou čekárnu autobusové zastávky na rohu ulice. Ta byla však odstraněna při rekonstrukci Vaňkova náměstí; těsně před tím než vznikla Věž Architektů. Oba objekty se spolu tedy rozhodně nemohly setkat. Bílá čekárna jednoduše zůstala v mé mysli jako stálá charakteristika celého místa a tak pro mě oba objekty existují současně.

Dalšími Brněnskými prvky je například park na Obilném trhu, železobetonová lávka, Brněnský magistrát, nebo černý jeřáb (zejména v létě, kdy probíhá nejvíc domovních staveb, jsou jeřáby nedílnou součástí panoráma a dodávají městu vizuální šmrnc).

Z reality určitě pocházejí některé postavy - *Dívka s kloboukem* a *Dívka v hnědé sukni* (která zastupuje pohled diváka). U druhé z nich mohu rovnou přiznat, že je jakýmsi mým odrazem; nejenže vidíme jejíma očima, ale také jsem ji oblékla jako sebe. U *Dívky s kloboukem* si nejsem úplně jistá: něco ze mě určitě má, přikláním se však k tomu, že je směsí vícera různých lidí.

Liška a *Žena s maskou lišky* jsou odkazy na Janáčka a jeho Bystroušku, stejně jako je odkazem i Janáčkův rodinný dům, k němuž dojdeme na konci filmového úvodu. Proč však *Žena s maskou* vypadá tak, jak vypadá, přesně nevím. Snad za to částečně mohou různé operní adaptace, kde Bystroušku samozřejmě ztvárňují zpěvačky. Její světlý balonový plášť

mi nejvíce evokuje noir nebo staré špionážní filmy; masku a rukavice jsem si zase mohla nevědomky vypůjčit od DC Catwoman.

Co ovšem vůbec nevychází z mé reality, je například Stařenka v modrém; respektive - může jít o kteroukoliv starou dámu, která mě kdy minula na ulici. Dále třeba gramofon, Baletka (jak malá, tak velká) nebo altánek v křoví. Některé z nich můžou být pokřivené odrazy věcí, s nimiž jsem za život přišla do styku, ale spíše jsou to "archetypy" - Stařenka vypadá zkrátka tak, jak by podle mne měla dokonalá stařenka vypadat. I reálné prvky se tomuto přizpůsobují (jak už bylo zmíněno u ulice, která má pouze vyjadřovat atmosféru). Jinými slovy, věděné u mě převažuje nad viděným.

8.1 Barva

„(...)Královna světla přišla na to, že skutečný Modrý pták, který jediný může žít za denního světla, je schovaný tady, mezi modrými ptáky snů, kteří se živý paprsky měsíce a umírají, jakmile obrátí zrak ke slunci... (...)“¹

Určité scény byly v mých představách nejasné, což vytvořilo problém s formou i barvou: ačkoliv jsem si nepředstavovala svůj film černobíle, barva i přesný tvar nebyly zkrátka přesně stanoveny. Šlo více o dojem z objektů než jejich detailní podobu. Proto u spousty scén nejsem a přirozeně ani nikdy nebudu zcela spokojená s výsledky.

V Idyle se například objevují tři modré postavy: Hned na začátku *Stařenka v modrém* (a gramofon), uprostřed *Baletka* a na konci *Modrý pták*. Modrá barva byla přitom programově určená pouze u Stařenky, zbylé dvě postavy ji dostaly až v průběhu samotného animování. V případě Stařenky, její tmavě modrý kostým byl už od začátku na místě, jako pevná součást jejího charakteru. U Baletky už čistě šlo o estetický záměr – ve filmu hodně převládají zemité a světlé barvy a modrá tak líp vynikne; nic by se ovšem nestalo, byla-li by oděna v růžové. Jedině pták byl malován modře s odkazem na význam modré, jakožto barvy snů, fantazie a poezie.

Zemité barvy (hnědá, oranžová) tvoří ve filmu podstatnou část, prvenství mají ovšem odstíny žluté, nejvíce nenápadná světle žlutá (téměř bílá), kterou ve filmu často používám jako neutrální podklad, či směsnou barvu pro zesvětlení nebo zmatnění jiných odstínů.

¹ MAETERLINCK, Maurice. *Maurice Maeterlinck, Modrý pták*. Praha: Národní divadlo, [2015]. ISBN 978-80-7258-550-2. Dostupné také z: <http://geeks.astorialand.com/scripts/bluebird.pdf>. Z anglického originálu přeložila Miriam Obršlíková: „(...)Light has learned that the Blue Bird, the real one, the only one that can live in the light of day, is hidden here, among the blue birds of the dreams that live on the rays of the moon and die as soon as they set eyes on the sun... (...)“

8.2 Prostor

Prostor v mém filmu je nejčastěji vyjádřen v pohybu a to pomocí totální animace.

V případě interiérů se většinou jedná o pohyb v *neprostoru*, kdy vidíme jen detaily/úseky; například sem spadá samotný úvod filmu (od gramofonu k fotografii), nebo i divadlo s Baletkou (prostor vyjadřuje světlo a tma, v jednom případě hlediště). Jediným interiérem v plné velikosti je vnitřek tramvaje.

I u exteriérů panují podobné poměry: Například Janáčkův rodinný dům se nachází v bílém *neprostoru*, na kterém stojí i černý jeřáb; tramvaj a z ní viditelné město se na začátku filmu ocitají zase v *neprostoru* černém, který jednoduše považujeme za tmou.

Díky stále se pohybující kameře odpadá nutnost zachovat klasické vyjádření kompozice budov. Díky totální animaci jsem zase zvolila cestu použití zjednodušených barevných skvrn, což mi umožňuje kreslit například zeleň kolem altánku bez bližších detailů, které by oko beztak nebylo schopné vnímat.¹

Jako nejtěžší část zobrazování prostoru se stala změna úhlů budov ve statictějších záběrech – například: poslední výskok nad Brno (v polovině filmu). Při prvotní zkoušce jsem se pokusila zkomponovat budovy tak, aby se přízemí jevila více z podledu, zatímco střechy z nadhledu - během stoupání měla být vždy odhalena jen část. To ovšem celý prostor jen chaoticky deformovalo. Další možností bylo přistoupit k totální animaci, ale jelikož je v daném záběru stoupání pomalejší (záběr je tedy statictější), objevil by se nechtěný efekt *blikání*. Nakonec volím cestu digitálních úprav a to pomocí nástroje *Deformace* v TvPaintu.

¹ ANTAL, Ján. *Abstrakcia a kreslenie architektonického priestoru*. Bratislava: ALFA, 1968.

9 VIZUÁLNÍ STYL

“Sen není jen sdělení (eventuelně šifrované sdělení), nýbrž také estetická aktivita, hra imaginace, která je sama o sobě hodnotou. Sen je důkazem toho, že fantazie, snění o tom, co se nestalo, patří k nejhlubším potřebám člověka.”¹

V úvodu považuji za nutné podotknout, že ke snivosti, jenž je v mém filmu patrná, jsem docházela až postupně a v počátcích práce (tj. námět a literární scénář) nehrály mé vlastní sny žádnou roli. Těžko dnes již říci, kdo první označil filmový animatik za *snový*; zda-li někdo z kolegů či vedoucích, nebo možná i já. Termín "*snovost*" má však stále pouze přenesený význam (mé sny jsou narozdíl od *Idyly* příliš podivné a založené na individuálních pocitech), a to jako film připomínající sny svým vizuálním stylem.

Ačkoliv není tento film něčím, co by se mi skutečně zdálo, záměrně postrkuji své postavy k aktivitě, kterou bychom ve snech zažít mohly, nebo zažít chtěly; a do situací, které sny napodobují. Nejde tudíž o animaci existujícího snu, nýbrž o animaci, která by snem mohla být.

V následující kapitole chci však nejdříve podrobně probrat, co je to vůbec sen a vyznačit a kategorizovat jeho typické prvky.

¹ KUNDERA, Milan. *Nesnesitelná lehkost bytí: román*. Vyd. 3. V Brně: Atlantis, 2015. ISBN 978-80-7108-351-1.

10 VÝKLAD SNŮ

Ve své první stěžejní knize, *Výklad snů*, došel otec psychoanalýzy, doktor Sigmund Freud, k zajímavým poznatkům z oblasti chování lidského podvědomí v době spánku, a způsobů, jakými může být lidský sen ovlivněn působením smyslových podnětů fyzického světa. Jako příklady ze své praxe uvádí mimo jiné pacienta, který se ve svém snu ocitl u jídelního stolu s jakýmsi obrem, jenž k obědu chroupá neloupané vlašské ořechy. Tento zvuk chrápání spáče po následném procitnutí identifikoval jako klapot koňských kopyt, přicházející do jeho ložnice otevřeným oknem. Jde tedy o názorný příklad ovlivnění snu prostřednictvím sluchového vjemu. Druhá část Freudova Výkladu snů se už dále zabývá zejména (všudypřítomným) sexuálním kontextem, oidipovským komplexem atd., a příklady z praxe jsou tomu taky poplatné.¹

Z celého Freudova výzkumu a zkušeností, ať už jsou jakkoliv zajímavé, si pro svůj záměr mohu ovšem vzít snad jen jediný poznatek: uváděné příklady jsou téměř vždy z pohledu první osoby, tedy 'já'. I to ale není pravidlem.

Ve sné honbě za filmovou inspirací jsem se i já rozhodla učinit malý výzkum o snech. Skončil však celkem neslavně, jelikož stál (a tudíž i padal) na odlišné otázce, než jakou se táže Freud:

Nikoliv, "o čem sníte", nýbrž "jakým způsobem svůj sen vidíte".

10.1 Dotazník o snech

Za tímto účelem jsem sestavila třináctibodový dotazník (pod pracovním názvem *Snotazník*) a nechala jej vyplnit několika dobrovolníky. Více jak polovinu sestavy vytvořili kolegové z ateliéru animace, druhou přátelé a rodinní příslušníci. Vzhledem k tomu, že by Snotazník od počátku určen zejména úzké skupině lidí - tj. animátorům -, otázky jsou formulovány s ohledem na tento obor.

Důležitost byla kladena zejména na otázku 3. a 4. (*jak ve vašich snech funguje kamera a jak v nich funguje střih*). Klíčové byly také dotazy 8 a 10 (*jak ve vašich snech fungují barvy a jak se vám ve snu daří pohybovat*) a zajímavě zněly i dotazy číslo 5 (*jak ve vašich snech funguje zvuk*) a 6 (*měníte ve snu role, stáváte se v průběhu snu někým jiným nebo mají lidé, které znáte, vzhled někoho jiného?*).

1 FREUD, Sigmund. *Výklad snů*. Vyd. 4., upr. Pelhřimov: Nová tiskárna, 2003. ISBN 80-865-5916-5.

Hlavní problém se ihned projevil v neschopnosti tázaných subjektů popsat způsob vizuálního vnímání snu. Odpovědi byly velice strohé a neřekly mnoho. Stěžejní dotaz číslo 3, jak funguje kamera (laicky řečeno, jak se chová zrak), potvrdil jen již předpokládaný fakt, že spáč vnímá sen většinou z pohledu první osoby.

Svou analýzu tedy mohou nejpřesněji uplatnit pouze sama na sobě, ovšem s jasným vědomím toho, že můj způsob snění sdílí pouze část lidstva.

Pro bližší představu rozdělují spáče na schématickou osu podle četnosti a přesnosti jejich snů:

Osu začínají spáči, kteří nesní vůbec, nebo velice málo. Na opačném konci jsou umístěni naopak lidé s lucidním sněním - velice přesnými sny, v nichž si uvědomují sami sebe a dokáží je do určité míry i ovládat¹. Střed osy zabírají běžní spáči podle toho, jak moc jsou jejich sny nejasné, nebo naopak detailní. Pro tento koncept bohužel neexistuje žádná přesná statistika (žel ani způsob, jak relevantní statistiku zhotovit) a těžko tedy říci, kolik skupin spáčů se na ose vlastně pohybuje, nebo jejich procentuální zastoupení. Osobně bych sama sebe zařadila do levého středu osy, vše je ovšem stále jen odhad.

10.1.1 Fakta

Můj další výzkum potvrdil dnes již známé a ověřené fakty:

1. V první fázi spánku (NREM), kdy tělo teprve uvolňuje a organismus zpomaluje, bývají sny nejasné, útržkovité a často jde o odrazy vzpomínek. I u těchto vizí - *polosnů* - si však lze zachovat bdělost. Už v začátcích mého výzkumu došlo na situaci, kdy se mi před očima odehrál několika vteřinový obraz - šlo o černobílý záběr jakéhosi hudebního průvodu městem, snímáný z extrémního podlehledu, docela jako staré, archivní filmy. Snad šlo o deformovanou vzpomínku na některý z nich. U této vize jsem si však poprvé v životě plně uvědomovala, že zcela nespím, jen ležím se zavřenýma očima v posteli. Sen však i přesto několik vteřin pokračoval. (Nešlo ovšem o sen lucidní – neměla jsem žádnou kontrolu.)

2. Druhá fáze spánku (REM) přináší naopak živé, barevné sny. Doba od začátku prvního stadia NREM až po ukončení první fáze REM je asi 90–110 minut. V typických případech se tento cyklus opakuje čtyřikrát až šestkrát za noc a v každém následujícím cyklu se třetí a čtvrté stadium NREM zkracuje, zatímco narůstá délka fáze REM.²

1 COHUT, Maria. Lucid dreaming: Controlling the stories of sleep. *Medical News Today* [online]. 14. 9. 2018, , 1 [cit. 2019-05-05]. Dostupné z: <https://www.medicalnewstoday.com/articles/323077.php>

2 HARTL, Pavel; HARTLOVÁ, Helena. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000. *ISBN 80-7178-303-X*. S. 554.

3. Spáče má za noc více snů (osm až deset), pamatuje si však pouze ty poslední, nejčerstvější. Sama bych v tomto případě dodala, že přechody mezi těmito sny jsou nejasné a prolínají se.

4. Čím víc se člověk o své sny zajímá a soustředí se na ně, tím jasněji se mu zdají (tento poznatek bych neaplikovala na všechny, u mne se ovšem potvrdil).

5. Vidění je ve snu rozzostřené a nejasné. Můj dotazník bohužel nevypátral, do jaké míry a jakým způsobem - domnívám se, že je míra rozzostřenosti pro každého odlišná.

10.1.2 Osobní poznatky

Další poznatky už jsou pouze mojí teorií, korespondující se sněním neurčité skupiny lidí:

1. "*Vědění převažuje nad viděním*" - touto frází bych shrnula jednoduchou práci našeho podvědomí, nejčastější u docela nelogických a banálních faktů. Kupříkladu, poznáváme zcela nereálná místa - buď je považujeme za místa existující, nebo nám alespoň připadá, že jsme je už navštívili. Je na nich zkrátka něco známého. Podobná situace se u některých lidí týká i osob - například, nám známé osoby na sebe ve snu berou zcela odlišnou podobu (často mění i rasu nebo pohlaví); pro nás jsou to však ti samí lidé, které doopravdy známe.

2. V určitých případech vědění převažuje nad viděním i co se týče našeho samotného *já*. Existují případy spáčů, kteří nejen změní svou podobu, ale i podstatu - stávají se na určitou dobu prostě někým jiným a bez námitek tuto roli akceptují. Je dokonce možné, že se staneme jen divákem snu, přičemž pozorujeme sami sebe jako aktéra, a nemusí to být ani osoba, která vypadá jako my (stačí, že její identitu víme). U sebe se setkávám i s podivnějším (docela častým) typem snu, a to jakéhosi '*hraní filmové role*'. Uvědomuji si v nich do určité míry svou podstatu, na druhou stranu mám však zcela jasno, jak má moje postava hrát a jakým způsobem by na ni měli reagovat ostatní.

3. Optické klamy nejsou zjevně přítomny ve snech mnoha lidí. V mém případě jsou vždy přítomné a spojují se s již zmíněným rozzostřeným viděním, které bych přirovnala k vidění periférnímu. Jednota místa jako by neexistovala, váhy a vzdálenosti jsou jen zdánlivé a vše je v jakémsi zmateném bezčasní. Není nijak překvapivé, když postavy v mých snech mění podobu i podstatu prakticky za pochodu, stejně jako se mění i prostředí a cíl snu. Tento bod je také úzce spojen s bodem 1 - ve snu nevidím věci jasně ani detailně (zpětně je mnohdy nedokáži vůbec popsat), zbývá mi tedy pouze "vědění".

11 SNY A PŘEDSTAVY V DOSAVADNÍ FILMOVÉ TVORBĚ

Jako dodatečný výzkum jsem se tedy při práci na svém filmu rozhodla také zaměřit na filmy cizích autorů, kteří se rozhodli nějakým způsobem zachytit svému snů, představ a neexistujících světů. Nehodlám však chronologicky popisovat celou jejich historii. Tato kapitola tyto filmy pouze kategorizuje a zaměřuje se na jejich vizuální styl.

O sny se dle mého názoru zajímali lidé už od pradávna, bylo by však troufalé tvrdit, že tomu odborný, vědecký zájem nepřidal na důležitosti. A tímto se tedy vracíme zpátky k Freudovi.

Psychoanalýza je zvláštní fenomén. Struktura podvědomí není "vědecky" hmatatelná, neexistují exaktní důkazy, které by ji potvrdily, nebo vyvrátily. (...) Přesto se navzdory odporu odborné veřejnosti stala nejpopulárnější z nových psychologií 20. století a brzy našla odezvu i v novém a záhy také nejpopulárnějším umění. K prvnímu kontakt s filmem došlo v rámci surrealistického hnutí, které si Freudovy teze zvolilo za jeden z inspiračních zdrojů. Sám Freud ovšem zaujal vůči umělcům pozici mrtvého brouka a stejně tak ignoroval i film. Jeho rozборы uměleckých děl byly spekulativní, často vycházely z chybných předpokladů a jsou považovány za nejslabší část jeho díla. Podobně i surrealistická inspirace spíše klouzala po obdivném povrchu.¹

Filmová ztvárnění snů, představ a virtuálních realit pronikla do filmové tvorby ve větším měřítku během 80. let, největší rozmach však přichází po roce 2000. Nejstarším snímkem snového typu je bez pochyby už Andaluský pes (*Un chien andalou*, 1929; režie Luis Bunuel, scénář Salvador Dalí).

Než však přistoupím ke specifitějším popisu snových filmů, chci ustanovit základní kategorie pro všechny typy filmové *nereality*; tedy kromě snů ještě virtuální realitu, představy a fantazii, a nakonec i malou podkategorii snů kómatických. Co se týče hned kategorie první, virtuální reality, počítám ji do svého výzkumu čistě proto, že mnohé její vizuální prvky mají velice blízko k filmům o snech a představách, a hlavně se také odehrávají v myslích postav.

¹ PTÁČEK, Luboš. Film a psychoanalýza. *Cinepur* [online]. 21. červen 2002, , 1 [cit. 2019-05-03]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=7>

11.1 Filmová nerealita

11.1.1 Virtuální realita

Koncept virtuální reality není ve filmové tvorbě zas tak nový, jak se může zdát. Už v sedmdesátých letech vzniká západo-německý snímek *Welt am Draht* (1973; Rainer Werner Fassbinder). Zlatý věk však zažívají tyto filmy hlavně na přelomu tisíciletí, od *Total Recall* (1990, Paul Verhoeven) po nejznámější z nich, *Matrix* (1999 – 2003, Lili a Lana Wachowski). Odkazy i zápletky na virtuální realitu jsou pak k nalezení ve víceméně každém vědecko-fantastickém seriálu (*Červený trpaslík*, *Hvězdná brána* atd.).

V kategorii animovaných filmů sem můžeme zařadit například *Animatrix* (2003, Andrew R. Jones), *Letní válku* (*Summer Wars*, 2009, Mamoru Hosoda) nebo i multimediální japonský gigant *.hack* (*Dot-Hack*, 2002). V Japonské animované tvorbě existuje ostatně příkladů víc; jejich zápletky se týkají hlavně videoher.

Filmy o virtuální realitě začínají zpravidla úvodem do tamního reálného světa, kde je divák teprve seznámen s existencí virtuální reality a způsobem, jakým se do ní dostat. Většinu děje provázíme hlavní postavu/postavy už uvnitř. Děj je většinou akční a aby byla dosažena správná míra napětí, hrdinům je od začátku řečeno, že ve virtuální realitě mohou i doopravdy zemřít (*Matrix*). Vyjímkou jsou například postavy v *Ready Player One* (2018, Steven Spielberg), kteří se sice z virtuálního světa dostanou živí, nicméně umírá jejich avatar a s ním vše, čeho v herní realitě dosáhli.

Na pomezí kategorie virtuální reality pak stojí Nolanovo *Inception* (2010). Přestože se tu teoreticky jedná o světy vznikající v lidském podvědomí, čili o sny, hlavní postava se do nich v podstatě nabourává jako u počítačových virtuálních realit a tato skutečnost se odráží i na zobrazení řečených světů.

11.1.2 Fantazie a představy

Tato kategorie je už poněkud užší a zároveň i paradoxně nejširší, neboť každý film vůbec je dílem určité představy a fantazie. Zahrnuji však pouze filmy zasazené v reálný svět, kde fantazijní část pramení ze subjektivních pohnutek účinkujících postav. Řadí se sem například *Imaginárium doktora Parnasse* (2009, Terry Gilliam), *Most do země Terabithia* (2007, Gábor Csupó) nebo *Where the wild things are* (2009, Spike Jonze). Z animáků potom například *Můj soused Totoro* (1988, Hayao Miyazaki) a spousta dalších, vesměs dětských filmů.

Tyto bývají zpravidla o životních strastech hlavních postav, kterým jejich fantastické představy pomáhají s vypořádáním se s trudnou realitou života. Nezřídka v nich dochází k setření rozdílu mezi představou, realitou a snem a divák je ke konci ponechán v tápání.

11.1.3 Kómatické sny

Jakýmsi malým přechodným můstkem mezi představami a sny jsou tzv. kómatické sny. Do jejich jednoduché premisy spadá například *Věčný svit neposkvrněné mysli* (2004, Michel Gondry), *Ink* (2009, Jamin Winans), *Imaginareum* (2012, Stobe Harju), *Over the Garden Wall* (2014, Nate Cash), zkrátka jakýkoliv snímek, v němž hlavní hrdina upadá do kómatického spánku. Od ostatních zmíněných kategorií se liší zejména tím, že mezi sebou prvky těchto kategorií kombinuje. Oproti snům jsou třeba realističtější, nebo má hlavní hrdina více volnosti.

11.1.4 Sny

Posledním a klíčovým odvětvím jsou filmy o samotných snech.

Prvním snovým filmem zůstává již zmíněný *Andaluský pes*. Rozhodně svojí formou, přestože samotný sen nepředstavuje; pouze uvádí snové prvky v surrealistických souvislostech. Filmů, kde sny hrají hlavní úlohu, nebo jsou při nejmenším použitelným nástrojem zápletky, není ovšem mnoho. Lze sem zařadit například *Nauku o snech* (2006, Michel Gondry), *Sním či bdím* (2001, Richard Linklater), *Přežít svůj život* (2010, Jan Švankmajer), nebo z animovaných *Paprika* (2006, Satoshi Kon). I *Paprika* je ovšem (stejně jako *Inception*) zařaditelná též do kategorie virtuální reality.

Mnohem častěji se sny objevují mimo hlavní úlohu: Postavy si díky nim něco důležitého vybavují, jsou někam nebo k něčemu naváděny, děsí je noční můra, setkávají se s jinými lidmi (pomocí fantaskní astrální projekce), nebo sen prostě funguje jako krátká, komická vložka.

11.1.5 Flashback/Retrospektiva

Stranou všeho stojí ještě malá, samostatná kategorie vzpomínek (flashbacků). Nepočítají se sem však filmy, kde hlavní postava hned na začátku začne vyprávět o své minulosti, ani filmy retrospektivní, nýbrž pouze snímky, obsahující velmi krátké úseky vzpomínek, jenž jsou mnohdy tak útržkovité a časté, až se je tvůrci rozhodnou odlišit od zbytku děje nějakým nápadným efektem. Příklady najdeme nejčastěji v telenovelách a dalších,

nízkorozpočtových seriálech. Jako přechodný efekt do flashbacku a zpátky může sloužit nějaké digitální světlo/záblesk (od toho taky název *flashback*¹), zvuk harfy, krátké rozvlnění obrazu, posun/odsun obrazu nebo odstranění barev z dané vzpomínky.

11.2 Vizualní styl filmových snů

Tím se konečně dostáváme k tomu, co mají všechny tyto kategorie společné, a to vizuální styl. Tím není samozřejmě myšleno, že by měly všechny stejné. Mluvíme pouze o odlišné vizualitě filmové reality a právě filmové "nereality" - snu, vzpomínky, představy, i některých virtuálních realit; zkrátka všeho, co má za úkol zrcadlit mysl a podvědomí nějaké z postav (v případě *Inception* i několika najednou).

Chci se však dále zabývat čistě kategorií snů. Ostatní skupiny poslouží pouze k porovnání.

Vzpomeneme-li si na kterýkoliv z našich vlastních snů, může nás překvapit, jak moc blízké jsou základní filmové vizualitě. Jak kamera, tak i spáč mají vidění omezené - toto se dá vztáhnout zejména na kamery televizní a ještě před vynálezem široké úhlopříčky. Zejména staré, černobílé archivní záběry mají dle mého názoru ke snům nejbližší, a to jak velikostí, tak i kvalitou obrazu a frameratem. V dobách, kdy ještě kotoučem otáčela lidská ruka a tím zrychlovala, či naopak zpomalovala film, docházelo k nechtěnému efektu náhlé proměny rychlosti, s níž se v určité formě setkáváme právě ve snech. Lidé na němých, archivních záběrech jsou jakoby neživí - téměř něco mezi lidmi a černobílými ilustracemi. Může zato právě přexponovanost obrazu, nepřírozená rychlost přehrávání a také absence zvuku.

Jak doba postupovala, filmová surovina a tedy výsledný obraz se stávaly kvalitnějšími a kvalitnějšími. To však vytváří nový problém: Jsou leckdy až tak kvalitní, že film přestává vypadat filmově. Kamera je dokonalá, ovšem jednooká; lidské oko je naopak dvouoké, ovšem nedokonalé. Podobné je to i ostatními technickými složkami, například s citlivostí zvuku.

Dá se téměř říct, že je v dnešní době kvalitní filmové techniky téměř nemožné typický (*nelucidní*) sen natočit. Samotná přítomnost triků v pravdě nestačí. (Pro představu: ze dvou způsobů, jak nechat zmizet postavu, je například snovějším ten, kdy ono zmizení vůbec nevidíme, zatímco zmizení v přímém přenosu nás spíše svede na myšlenku čar a kouzel.)

Teoreticky řečeno se však nedal sen natočit v žádné z epoch, neboť jak filmový sen, tak filmová realita používaly při natáčení stejné nástroje i materiály. *Andaluský pes* se od jiných

1 ČESÁLKOVÁ, Lucie. Flashback. *Cinepur* [online]. 2006, 48, 1 [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=941>

snímků své doby liší scénaristikým zpracováním a triky, nikoliv však obrazovou kvalitou. Příklad toho, jak by vypadala snová sekvence, snímána kamerou dvacátých let minulého století a promítaná promítačkou na ruční pohon; a zasazená do filmu, snímaného nejmodernější kamerou dnešní, bohužel nemám. Je velmi dobře možné, že by se obě tak rozdílné vizuální části mezi sebou bily, ale pro absenci názorných příkladů o tom můžeme skutečně jen spekulovat.

Častěji než kvalitu obrazu řeší filmaři snovost svých filmů pomocí trikových záběrů a obrazových filtrů.

Jedním z nejnotoričtějších triků je kupříkladu stíněnka. Ta se vyskytuje nejčastěji v podobě bílé/šedé mlhy nebo průhledné deformace na okrajích obrazu. Ovšem, dnes už po ní tvůrci sáhnou nejčastěji k docílení snového efektu v těch filmech, kde sen nehraje hlavní roli, pouze krátce poodhaluje mysl některé z postav. V posledních letech od ní filmaři ve velkém upouštějí a přecházejí na rafinovanější efekty, což je podle mě trochu škoda (ve snech doopravdy ztrácíme schopnost periférního vidění, čili vzniká nejasnost okrajů).

Typickou ukázkou klasického vyjádření snů nacházím ve filmu *Ink* (2009, Jamin Winans), nízkorozpočtovém fantasy snímku, kde jsou lidské sny v podstatě hybatelem zápletky. Dobré sny jsou zde vyjádřeny krátkou sekvencí na sebe navazujících záběrů. Informace o tom, že snící vyhrál spoustu peněz, je vyjádřena mírným oddalováním kamery od šokovaného spáče, zatímco kolem poletují dolarové bankovky. Výhru oznamuje neviditelný voiceover a jásot davu. Obraz je zabarven do sépiově hnědé s rozzostřenými okraji. Je to jeden z mála příkladů scén, vyjadřujících snové pravidlo *vědění převažuje nad viděným*. Přesto jako divák jasně pochopíme, co se ve snu děje.

V nejnovější flmové tvorbě začíná naopak panovat trend matení a šokování diváka. Nejvíce tím na sebe upozornilo *Inception* (2010, Christopher Nolan) a jeho pověstné, nenápadné přesuny do snů, které společně se spáčem odhalíme až ve chvíli, kdy nám to hlavní postava, *Dom Cobb*, řekne. Například ve scéně, kdy sedí on a jeho budoucí komplicka *Ariadne* v kavárně a on jí popisuje svou práci, zaskočí ji tím, že oni sami už jsou ve snu, který si *Ariadne* pouze neuvědomuje, protože spáč považuje své sny za skutečnost. Společně s ní se tak divák dovídá, že byl oklamán, nevšiml si toho však z jiných důvodů, než filmová postava. Za léta sledování filmů jsme totiž tak zvyklí na práci se stříhem a časovými zkratkami, že v nich těžko uvidíme filmovou nerealitu. Krom toho, samotné rozmlouvání v kavárně na žádný sen nepoukazuje - kdyby obě postavy mluvily alespoň z cesty nebo považovali za normální nějakou podivnost v okolí, teprve pak by

mělo moudro, že *spáček považuje sny za skutečnost*, opravdovou váhu. Jediné, čím jsme jako diváci mateni, je klasická filmová narace. Toto může vést diváka dokonce ke vzteku: nemá totiž žádnou šanci filmovou nerealitu ve změní stříhů dopředu objevit. Každá scéna by takto mohla být nějakým snem. Divák tedy není oklamán tím, jak moc se filmový sen podobá skutečnému snu, nýbrž tím, jak moc se skutečné sny podobají obyčejné filmové realitě.

Tato hra s nevědomostí byla už před *Inception* použita v jiných filmech, například *Pán času (Doctor Who, 2005; Russell T. Davies, Steven Moffat)*. V 9. díle 4. série se postava, *Donna Nobleová*, objeví ve virtuální realitě a prožije zde asi deset let života, vyjádřených klasickou filmovou zkratkou. Až později si uvědomuje, že jsou děti na dětském hřišti všechny stejné a sama je přesouvána v čase i prostoru právě nám známým, filmovým stříhem. Nadneseně řečeno, je to skoro jako případ filmové postavy, která si uvědomí, že žije ve filmu.

V případě *Inception* jsou snové záběry spíše bez obrazových filtrů. Tento nedostatek vynahrazují tvůrci jinými vizuálními machinacemi - pokřivování ulic města, vytváření zcela nových urbanistických oblastí za pochodu, nebo prosté zrakové klamy v životní velikosti. K opravdovým snům má ovšem stále daleko - po vizuální stránce je vše příliš realistické, příliš jasné, a všechny výše zmíněné triky se objevují ojedinele a jen, když je na ně kladen důraz. Po stylizační stránce mohl být *Přežít svůj život (2010, Jan Švankmajer)* jednou z nejlepších ukázek oddělení snů od reality, pokud by ovšem snové pasáže byly opravdu striktně kolážovité a animované, zatímco scény z filmové reality snímány jako hraný film. Lepší oddělení nacházím například u *Brazilu (1985, Terry Gilliam)*, kde je sen hlavního protagonisty jakýmsi fantastickým světem. Bohužel, jednoduchý kontinuální stříh a klasické záběrování dojem zmiňuje.

Téměř vše co u těchto filmů postrádám, nacházím v animovaném filmu *Reruns (2018, Rosto)*: tento krátkometrážní snímek kombinuje 3D animaci a hrané záměry, maximálně využívá možnosti animace; používá i ruční kameru, voiceover, hned několik verzí hlavní postavy v jednom záběru a záběry z pohledu první osoby. To vše je sestříhané v horor, který nám však stále dává smysl. Jediný problém se zařazením tohoto filmu je, že dodnes nevím, šlo-li v něm o *sen, halucinaci*, nebo prostě *peklo*. Chtě či nechtě, zůstává však *Reruns* po vizuální stránce tím nejsnovějším filmem všech dob.¹

¹ MITCHELL, Ben. Rosto returns with 'Reruns'. *Skwingly: Online Animation Magazine* [online]. 2018 [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: <https://www.skwingly.co.uk/rosto-reruns-trailer/>

12 JAK NATOČIT SEN

Ve svém filmu *Idyla* často používám postup, který je na filmovém plátně velmi ojedinělý - a to pohled první osoby. V dosavadní filmové tvorbě je jeho využití sporadické. Setkáme se s ním převážně u zvířat, když chce režisér ukázat pohled z jejich perspektivy. U lidských postav jde většinou jen o krátké scény; speciálně pro okamžiky, kdy se postava probudí na neznámém místě (*Shrek 2*; 2004, DreamWorks), nebo i v neznámém těle (*Avatar*; 2009, James Cameron). Vyjimkou je zmiňované *Reruns* – pohled první osoby značuje trudnou realitu hlavního protagonisty (zbytek jsou jen jedno verze v určitých životních fázích). Záběrování se však zpravidla rychle vrací ke klasickému schéma. Prezentování děje z pohledu první osoby se většinou zabývá jiné médium, a to počítačové hry.

V případě samotných filmových snů tuto praxi téměř nespátříme - pohled první osoby má vždy divák a hlavní postava filmu je degradována na osobu třetí.

Za hlavní důvod, proč se žádný film k použití pohledu první osoby neodhodlal, považuji odosobnění hlavní postavy. Tuto hlavní postavu si zásadně nesmíme plést s osobou kameramana, který je například reálnou postavou v *District 9* (2009, Neill Blomkamp). *District 9* programově pracuje s dokumentárním formátem a skutečná hlavní postava je stanovena brzy na začátku filmu, proto divák o kameramanovi příliš nepřemýšlí - kameraman je zkrátka klasickou součástí klasického dokumentu. Jinak je na tom kameraman v *Cloverfield* (2008, Matt Reeves), který je již plnohodnotným filmovým charakterem, ale právě to je současně i důvod, proč tento film neřadit mezi filmy z pohledu první osoby (- *tuto postavu známe a nejsme to my*). Skutečná první osoba filmu by musela zůstat beze jména a bez tváře. Narozdíl však od videoher, kde hráč činí vlastní rozhodnutí, divák za takovou postavu rozhodovat nemůže, a cokoliv by tedy taková postava učinila, by bylo z pohledu diváka zpochybnitelné (- *tohle bych udělal jinak*).

Na problémy s individuálním lidským chováním však ve filmu o snech můžeme klidně zapomenout - nahrává nám k tomu samotná snová nelogičnost; spáček provádí v reálii na podivné věci divné aktivity. Divák je sice nebude při sledování považovat za něco normálního, ale přistoupí-li na to, že co vidí, je záznam jeho potenciální snu, nebude mu už film připadat hloupý. Myslet si, že "*tohle bych udělal jinak*" je ve snech zkrátka irelevantní.

Naše filmové *já* má však stále jiný problém: Abychom jej mohli považovat za naše ztělesnění a ne jen kameramana, musíme vidět jeho očima a tedy vidět i kus jeho samotného (v podstatě celé tělo krom tváře). Větší část diváků by se musela s ohledem na

to smířit s faktem, že jejich filmový avatar má opačné pohlaví a špatný věk. Pokud se však vrátíme do kapitoly 4, Výklad snů, a přijeme za pravidlo, že vědění převažuje nad viděním i co se týče vzhledu, pak ve snovém filmu může být naše *já* Dívka v hnědé sukni. Pohled první osoby tedy v Idyle funguje i v rovině teoretické.

V Idyle není tato strategie zcela přímočará - že jsme postava ve filmu se dovíme až u vstupu do fotografie v úvodu filmu. V mnohých scénách (například, detailech na Baletku) se pak dojem z první osoby ztrácí a film přechází zase na klasické záběrování. To však snové vidění nijak neodvrhuje, neboť i ve snech se můžeme stát neurčeným divákem. K pohledu první osoby se však stále vracím, dokonce i v případě, že jako Dívka v hnědé sukni (na mostě) potkáváme Dívku v hnědé sukni (a v následujícím záběru je naše místo zabráno Stařenkou).

Další snová inspirace silně ovlivnila způsob střihu a záběrování Idyly. V celém díle se nachází přesně šest střihů, z nichž jeden je skrytý a dva tlumené prolínáčkami. Zbytek je několik dlouhých navazujících sekvencí, které hlavní postavu, tedy nás, plynule přenášejí z místa na místo. Přestože ve vlastních snech mám dojem z jakýchsi "střihů" prakticky neustále, zůstává ovšem jen u dojmu - je jich tolik a jsou tak nenápadné, až to připomíná spíše deformaci obrazu, či rychlý, rozmazaný pohyb. Je to skoro, jako by tam vůbec nebyly a proto je v Idyle úplně vynechávám a přikláním se k dlouhým sekvencím.

ZÁVĚR

Navzdory netradičnímu výtvarnému zpracování, od něhož všichni (mne nevyjímaje), očekávali velikou náročnost, nebyla samotná výroba filmu až tak zatěžující. Tím však zásadně netvrdím, že by pastelová animace byla ve skutečnosti jednoduchá. Tento fakt připisuji spíše na vrub včasnému započetí práce a rozumné stopáži filmu. Ke všemu také hodně přispěla jeho nenarativnost: v době, kdy se mí kolegové zaobírali zápletkami a scénářem vlastních filmů, měla jsem již hotový animatik a začínala animační zkoušky.

Studentům animace, kteří jsou omezeni časovými limity, je tento druh nenarativního filmu tedy dost vděčný, chtějí-li zkusit něco nového a výtvarně náročného, či pokud váhají nad svými scénáristickými schopnostmi.

Co se týče mých vlastních vizí do budoucna, považuji možnosti animační i výtvarné techniky v tomto filmu stále za málo využitě. Naskytne-li se mi ještě šance na ruční animaci pastelem, hodlám se více posunout do svéry abstraktního expresionismu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1. SMITH, Ray. Encyklopedie výtvarných technik a materiálů. [s.l.]: Slovart 384 s. ISBN 978-80-7391-482-0. S. 83-86.
2. CGPress. Mathieu Auvray on the making of Cosmos Laundromat. CGPress [online]. Oct 23, 2015, October, 2015, 3 [cit. 2019-05-03]. Dostupné z: <https://cgpress.org/archives/cgarticles/mathieu-auvray-on-the-making-of-cosmos-laundromat/2>
3. MCKENZIE, Janet. Beyond the Visible: The Art of Odilon Redon. Studio International [online]. 2006, 22.2. 2006, , 1 [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: <https://www.studiointernational.com/index.php/beyond-the-visible-the-art-of-odilon-redon>
4. LAUDOVÁ, Věra. Odilon Redon. Odilon Redon. Praha: Odeon, 1992, s. 89–91. Malá galerie (Odeon). ISBN 80-207-0370-5.
5. BEDNAŘÍKOVÁ, Miroslava. Vliv impresionismu na Janáčkův klavírní cyklus V mlhách. Brno, 2008, s. 26. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita, Filozofická fakulta, Ústav hudební vědy.
6. ZAHŘÁDKA, Jiří. Leoš Janáček. Český rozhlas Vltava [online]. , 1 [cit. 2019-05-03]. Dostupné z: https://www.rozhlas.cz/klasika/skladatele/_zprava/leos-janacek--175958
7. BENEŠ, Jiří. Slavnostní koncert k 70. výročí Moravského Komorního Orchestru [online]. Brno, 2018, s. 4 [cit. 2019-05-03]. Dostupné z: https://konzervatorbrno.eu/pdf/MKO_70let_27-1-2018.pdf
8. HELFERT, Vladimír. Leoš Janáček: obraz životního a uměleckého boje. Brno: O. Pazdírek, 1939. Malá galerie (Odeon). Dostupné také z: https://dspace.muni.cz/bitstream/ics_muni_cz/560/1/24.pdf
9. MAETERLINCK, Maurice. Maurice Maeterlinck, Modrý pták. Praha: Národní divadlo, [2015]. ISBN 978-80-7258-550-2. Dostupné také z: <http://geeks.astorialand.com/scripts/bluebird.pdf>.
10. ANTAL, Ján. Abstrakcia a kreslenie architektonického priestoru. Bratislava: ALFA, 1968.
11. KUNDERA, Milan. Nesnesitelná lehkost bytí: román. Vyd. 3. V Brně: Atlantis, 2015. ISBN 978-80-7108-351-1.
12. FREUD, Sigmund. Výklad snů. Vyd. 4., upr. Pelhřimov: Nová tiskárna, 2003. ISBN 80-865-5916-5.
13. COHUT, Maria. Lucid dreaming: Controlling the stories of sleep. *Medical News Today* [online]. 14. 9. 2018, , 1 [cit. 2019-05-05]. Dostupné z: <https://www.medicalnewstoday.com/articles/323077.php>
14. HARTL, Pavel; HARTLOVÁ, Helena. Psychologický slovník. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-303-X. S. 554.
15. PTÁČEK, Luboš. Film a psychoanalýza. Cinepur [online]. 2002, , 1 [cit. 2019-05-03]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=7>
16. ČESÁLKOVÁ, Lucie. Flashback. Cinepur [online]. 2006, 48, 1 [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=941>
17. MITCHELL, Ben. Rosto returns with 'Reruns'. Skwingly: Online Animation Magazine [online]. 2018 [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: <https://www.skwingly.co.uk/rosto-reruns-trailer/>

SEZNAM OBRÁZKŮ

<i>Obr. 1.</i> Vlevo sken ze skeneru s klasickým nastavením, vpravo přexponovaný, chybný sken	20
<i>Obr. 2.</i> Postup přípravy sedmifázové animace na jediném papíře	22