

Zvuky spoza Lúky

BcA. Filip Diviak

Diplomová práce
2020



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: BcA. Filip Diviak
Osobní číslo: K17344
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:
Zvukusběr – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi magisterského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti („historkám z natáčení“). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi, rešerše podkladů pro přípravu a realizaci filmu. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Diplomová práce musí obsahovat alespoň 8 knižních titulů a 6 odborných článků, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 30 normostran, doporučené maximum 50 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

2. praktická část:

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

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

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

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

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

Seznam doporučené literatury:

Čerti, bosorky a iné strašidlá – Katarína Nádaská, Ján Michálek
Čary a veštby – Mágia v ľudovej kultúre Slovenska – Katarína Nádaská
Ancient Music and Instruments of Ireland and Britain – Simon O'Dwyer
Encyklopédie hudebních nástrojů – Bert Öling, Heinz Walisch, Rebo (2004)

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

Datum zadání diplomové práce: **2. prosince 2019**
Termín odevzdání diplomové práce: **10. srpna 2020**

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 2. prosince 2019

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 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;
- 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: 30. 6. 2020

Jméno a příjmení studenta: Filip Diviak

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Táto teoretická práca sa zaoberá výrobou animovaného filmu *Zvuky spoza líky*. Zachytáva kompletný proces od námetu až po výsledný film. Taktiež popisuje riešenia, poznatky a poučenia z celkového projektu.

Kľúčové slová: animácia, film, príroda, hudba, Írsko

ABSTRACT

This theoretical master thesis is describing the proces of production of animated film *Sounds between the crowns*. It captures the whole proces from the very first draft until the final movie. It also describes the solutions, knowledge and findings derived from the creation of the whole project.

Keywords: animation, movie, nature, music, ireland

PodĎakovať by som sa chcel najmä Noemi Valentíny, ktorá sa pričiniła o vznik filmu zo všetkých osôb najviac. Mimo jej praktickej pomoci mi pomohla hlavne ako múza a opora v časoch, kedy som strácal motiváciu dielo dokončiť.

Prehlasujem, že odovzdaná verzia diplomovej práce a verzia elektronická nahratá do IS/STAG sú totožné.

OBSAH

OBSAH	8
ÚVOD	9
I.	10
TEORETICKÁ ČASŤ	10
1 CESTA KU KONEČNÉMU NÁMETU	11
2 INŠPIRÁCIA KRÁDEŽ	23
3 PREPRODUKCIA	30
3.1 SCENÁR	30
3.2 STORYBÓRD	31
3.3 ANIMATIK	31
3.4 ANIMÁCIA	33
II.	34
PRAKTICKÁ ČASŤ	34
4 VÝTVARNÝ ŠTÝL	35
4.1 POSTAVY	35
4.1.1 <i>Hudobník</i>	35
4.1.2 <i>Kráľovná</i>	37
4.1.3 <i>Mýval</i>	39
4.2 PROSTREDIA	40
4.2.1 <i>Mesto</i>	40
4.2.2 <i>Les</i>	41
4.2.3 <i>Strom</i>	44
5 ANIMÁCIA	46
6 KOMPOZITING	48
7 STRIH	49
8 ZVUK	50
8.1 HUDBA	50
III.	53
PROJEKTOVÁ ČASŤ	53
ZÁVER	54
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY	56
ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK	57
ZOZNAM OBRÁZKOV	58

ÚVOD

Ahoj čitateľu! Na nasledujúcich stranách teoretickej práce sa budeš môcť dočítať o detailnom procese prípravy a zrealizovania magisterského filmu *Zvuky spoza lúky*. Postupne budem prechádzať od prvých nápadov, predstáv a výjavov, cez prvé ťahy ceruzkou, až k mukám pri animatíkování, animovaní a farbení, zakončené úľavou pri kompletizácii celého filmu dokopy.

Po ukončení bakalárskeho stupňa štúdia a nasledovného prijatia do magisterského stupňa som bol plne rozhodnutý, že si chcem vyskúšať aj iné techniky animácie ako tú kreslenú. Taktiež mi v tejto predstave išli naproti aj moji vedúci a kamaráti Martin Kukul s Evou Markovou a Petrem Filipovičem. Zdokonalit' moje schopnosti som chcel hlavne v technike stop-motion – bábkovej a tradičnej papierikovej animácii. Nič z toho som však nakoniec nezrealizoval. Kvôli časovému tlaku (a taktiež lenivosti a strachu z niečoho nového) som nedokázal vyjsť zo svojej komfortnej zóny digitálnej kresby. Aj keď ma to po dlhý čas mrzelo, s odstupom času toto rozhodnutie už tak veľmi neľutujem.

Vďaka tomu, ako nás vedúci tlačili do zadání ktoré neboli bežné, som zistil, že miesto toho aby som pracoval na technike, som sa nevedome zameral skôr na spôsob odrozprávania príbehu. Okrem snahy pochopiť, ako vo filme fungujú emócie, gestá, mimika či záberovanie alebo kompozícia, som začal taktiež chápať, že svet v ktorom sa film odohráva nemusí slúžiť iba príbehu. Začalo ma baviť budovať, kresliť a písať o svetoch, z ktorých mal mať divák pocit, že neexistujú iba v čase, kedy boli sledované jeho očami. Budovať prostredia, detaily a bytosti ktoré žijú aj mimo osud hlavných hrdinov. Všetky tieto novo nadobudnuté znalosti som sa snažil skoncentrovať v poslednom filme môjho štúdia v Zlíne. A aj keď som kvôli dlhej stopáži konečného výsledku, a celkovému času na produkcii filmu nemohol do príbehu zakomponovať všetko čo som chcel, túto znalosť ktorú mi magisterské štúdium prinieslo sa budem jednoznačne pokúšať premietnuť do svojich nasledujúcich projektov.

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 CESTA KU KONEČNÉMU NÁMETU

Počas celého štúdia sme boli zvyknutí na vopred zadané témy, na ktoré sme mali naše cvičenia a semestrálne filmy spracovávať. Častokrát sme sa sťažovali, že nám téma nepadla, že sa na ňu nedá nič vymyslieť, že je veľmi náročná, že je veľmi konkrétna, veľmi abstraktná, obmedzujúca... Človek si na každé riešenie nájde problém, všakže?

„Všetko čo musíme urobiť je vymyslieť, čo urobíme, pretože teraz, keď existuje technológia, tak môžeme urobiť hocičo!“¹

Už z výroby bakalárskeho filmu som si však odniesol skúsenosť, že téma nie je tak veľmi otravná, a síce veľmi nápomocná. Bez niečoho, čo nám udá hranice, pomocné bariéry či mostík od ktorého sa dá pevne odraziť, má filmár možnosť urobiť čo sa mu zachce. A pri animácii, kde je hranicou iba samotná hranica nášho myslenia, to je pre mnohých z nás veľký problém. Čo teraz? O čom to bude? Bude to sci-fi? Horror? Horrorová komédia? Bude to o jednotlivcovi? O skupine? Ihneď ako dostanete voľnosť, sa do hlavy nahrnie také množstvo otázok, že si človek radšej praje zaspať a zobudiť sa až keď to bude všetko hotové (také postupy som naozaj praktikoval, ale vždy som sa zobudil priskoro). Keď sa k neobmedzeným možnostiam pripojí ešte neobmedzený čas (už vtedy som vedel že chcem rozvoľňovať) rázom zistíme, aké jednoduché je stratiť pri rozmýšľaní koncentráciu. Zrazu máte hlad niekoľko krát denne a námet predsa nemôžete vymýšľať hladný. Taktiež treba odpísať na maily, zablúdiť v nekonečnom toku Pinterestových ilustrácií, a následne plakať nad vlastnou neschopnosťou, polajkovať fotečky, povysávať, poupratovať, nachytať trochu toho bronzu, a kým sa človek nadeje, je večer a nevyspatý predsa nebudete vymýšľať námet, nie? Skrátka a dobre, vymyslieť príbeh bez toho, aby vám niekto povedal, že to má byť napríklad rodinné scifičko o nindžovi s guľometom, nie je taká sranda, ako by sa mohlo zdať. Našťastie som mal každé dva týždne celé dve a pol hodiny, kedy som (aj keby som chcel) nemohol robiť nič iné, ako rozmýšľať. Kvôli práci som totižto musel jazdiť domov, do Bratislavy, ktorá je od Zlína stoštyridsať kilometrov. Jazdieval som hlavne v noci, pretože v okolí nebolo živej duše, a tak sa nemohlo stať že by som ostal zaseknutý v nejakej kolóne. Batéria v mobile pokazená, takže bol viac vybitý ako nabitý a v aute už mám dlhšiu dobu pokazené aj rádio, takže ani hudba nehrozí. No predstavte si to...dve a pol hodiny, v tichu, prázdnote a tme, zatiaľ čo sú vašimi jedinými spoločníkmi osvetlená

¹ WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. London: Faber and Faber, 2009. ISBN 978-0-571-23834-7

asfaltka a okolité stromy. Žiadny internet, ľudia, telefonáty, zvuky. Počas jednej cesty zo Zlína do Bratislavy dokázala moja hlava vyprodukovať viac nápadov ako za celé dva týždne čo som doma nebol. Zrazu som vedel, o čom chcem robiť film, dokonca aj o čom chcem napísať knižku, a o čom chcem urobiť hru a hudobný album (nehovoriac o ostatnom). A tak sa zrodila prvotná myšlienka.

Popravde si už nepamätám z čoho táto myšlienka vznikla, no napadlo ma, že by bolo zaujímavé nejakým spôsobom spojiť technológiu s folklórom. Niečo medzi ŠlágrTV, stýmpankom² ale bez pary a post-apokalypsou bez apokalypsy. Z nápadu vznikol jeden konkrétny obraz. Obraz robota - mohutného, so širokými ramenami, veľkým trupom, úzkymi nohami a malou hlavičkou s ešte menšími očkami, stojaceho v starej, kamenno-drevenej, prachom zabalenej, presvetlenej kuchynke pripomínajúcej prostredie predvojnových francúzskych domčekov (viď začiatok filmu *Inglourious Bastards*). Robotovi siaha hlava až po strop, ramenami sa dotýka okolitých poličiek a jeho postoj nasvedčuje tomu, že sa v prostredí necíti veľmi obratne. Avšak aj cez to všetko drží v obrovských prstoch malú bielu keramickú kanvičku, z ktorej sa snaží do šálky z rovnakého setu ako kanvička, naliať čaj. V hlave mi pri vytváraní obrazu hrala prespievaná verzia skladby “*La Javanaise*“ speváčkou Madelein Peyroux, a dotvárala celkovú atmosféru, ktorú som chcel zachytiť. Tam končí prvotný obraz z námetu číslo jedna:

Robot a dom:

Úvod:

Robustná postava zahalená v plášti kráča v strede noci po krajnici. Prší ako z krhly a viditeľnosť je takmer nulová. Postava ide popri lese a míňa vysoký svietiaci billboard. Zastaví kúsok za ním aby sa ohliadla. Na bilbórde svieti reklama zobrazujúca novú verziu domáceho robota opravára. “Vymeňte nový model za starý, a ako bonus, vám starý bezplatne zošrotujeme!” píše sa na ňom. Z bilbóru prejde postave pohľad na svietiace, futuristicky vyzerajúce mesto, týčiace sa v diaľke nad vrcholkami stromov. Zahľadá sa naň. Po chvíli sa cesta roztrasie a započuje v hrnení dažďa ďalší zvuk. Zvrtné sa. Zvuk patrí samo ovládanému dopravnému prostriedku pripomínajúcemu nákladiak. Postavu oslepia

² Steampunk je podžáner sci-fi a fantasy. Popisuje spoločnosť a technológie založené na pare ako hlavnom zdroji energie. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Steampunk>

jeho reflektory, a preto sa nestihne prostriedku uhnúť. Vrazí do nej, a odhodí ju mimo cesty do lesa. Obraz sa zatmie.

V čiernote sa ukáže názov filmu (doteraz nevymyslený).

Jadro:

Písmená názvu sa zmenia na paličky pripomínajúce vybíjajúcu sa batériu. Počujeme pípanie. Ležiaca postava sa po chvíli vynorí spod polámaných vetví, a s ťažkosťami sa postaví. Držiac si hrud' sa rozhliada naokolo. Všade je tma. Na oblohe sa zablýska, a blesk na stotinu sekundy ožiari celý les. Vo chvíľkovom svetle uvidí neďaleko stojaci dom. Rozhodne sa vojsť. Opatrne sa pohne kľučka a vŕzgajúce dvere domu vpustia dovnútra dážd'. Postava, priveľká na to aby sa na šírku vošla do dverí, sa otočí bokom, zohne hlavu aby si ju nebuchla o zárubňu a vojde dnu. Rozhliadne sa po miestnosti, v ktorej sú vidieť iba tmavé siluety nábytku. Dážd' z vonku tlmia staré kamenné steny. Počut' iba zintenzívňujúce sa pípanie batérie a kde tu praskot drevených trámov. Postava zahliadne v rožku miestnosti zástrčku a rozbehne sa k nej. Ťažkými krokmi otriasajúcimi steny prebehne cez miestnosť. Zo zástrčky sa dunením vyšróbuje malý šróbik, ktorý vypadne von. Postava k zástrčke natiahne ruku, no zastaví sa, pretože si všimne vypadnutého šróbiku. Vystrie k nemu prst, z ktorého sa vystrčí malý šróbovák, magneticky k sebe pritiahne šróbik a zašróbuje ho do zásuvky. Šróbovák sa zasunie naspäť do prstu a vystrčí sa z neho nabíjačka ktorú pripojí do zásuvky. Akonáhle to urobí, pípanie batérie prestane a paličky na displeji začnú pribúdať. Na plášťom zahalenej tvári sa rozsvietia žlté oči. Postava sedí až do rána nehybne na zemi. Keď sa rozjasní, oči jej prebliknú zo žltej na zeleno a displej ukáže batériu nabitú do plna. Stiahne zo seba premočený plášť a odhalí svoj skutočný vzhľad. V strede miestnosti sedí robot s prstom zastrčeným v zásuvke. Vyzerá ako ten z reklamy, no akosi staršie, obitejšie a hrdzavejšie. Pozrie sa na displej nachádzajúci sa na ruke, postaví sa a opatrne vytiahne prst zo zástrčky. Dá sa na odchod, no po pár krokoch započuje vybíjajúcu sa batériu. Nechápavo hľadá na obrazovku odrátavajúcu paličky, dokonca ňou zahrká akoby bola rozbitá. Zistí však, že to čo je rozbité nie je obrazovka, ale batéria, ktorá mu na hrudi vytŕča spod ohnutých plechov. Chvíľu na ňu hľadá a dotýka sa jej prstom. Potom si však uvedomí, že obrazovka stále pípa a tak prejde naspäť k zásuvke, kde znova zastrčí prst. Rozhliadne sa po dome dúfajúc, že nájde riešenie. Počas toho ako prechádza pohľadom po slnkom osvietenom vnútrajšku starého domu, uvedomí si, že nič také nikdy nevidel. Široké drevené trámy podopierajúce kamenné stropy, masívne okenice zdobené farebným vitrážnym sklom, prachom zapadnutý

kožený nábytok, skrinky, hrnčky, varešky, závesy, vešiak a kábel. Z očarenia ho vytrhne kábel trčiaci zo steny na druhom konci domu. Vytiahne prst a rozbehne sa k nemu. Schmatne ho a so sprievodom pípajúcej batérie sa rozbehne naspäť k zásuvke. Kábel je však prikrátky, a preto sa ním vrátiť nemôže. Batéria sa vybíja, a preto musí kábel zo steny vytrhnúť. Ten však siaha až k vrchnému poschodiu. Neobhliadajúc sa dotiahne kábel až k zásuvke, zapojí ho jedným koncom do nej a druhým do batérie v hrudi. Započuje zvuk nabíjania. Poteší sa. Radosť ho však po chvíli prejde, keď zistí, že tým ako kábel ťahal zo steny, rozbil veľkú časť nábytku, stien, podlahy a stropov. Nie že by opustený, chátrajúci dom už tak nebol v dostatočne zlom stave, on mu v tom však teraz značne dopomohol. Povytŕhané dosky zo zeme, popraskané okenice, roztrhané tapety, polámané stoličky, popadané skrine, porozbíjané sklá. Za väčšinu týchto vecí bral teraz robot zodpovednosť. A keďže bol robotom opravárom, čo iné mu s týmto miestom ostávalo urobiť, ako ho opraviť. Predsa len, jeho voľnosť pohybu teraz závisela od dĺžky kábla, ktorým bol k domu pripútaný. Ten našťastie nie je zrovna najkratší, takže sa dokázal bez väčších problémov dostať aj do záhrady či na strechu. Dal sa do roboty. Náradím schovaným v jeho prstoch, dlaniach, hrudi, hlave alebo chrbte začal ztlkať, ohýbať, rezať, lepiť a zvärať všetky časti domu tak, aby vyzerali ako pôvodné. Narovnal okenice, nalakoval nábytok, napravil škridle, omietol veterný mlyn ktorým bol dom poháňaný, zaklincoval dosky a drevené schody. Popri práci objavil kopy nových vecí ktoré pred tým nepoznal. V obývačke gramofón so šansónovými platňami a fotkami ľudí, ktorí tancujú. Od tej chvíle bola hudba neoddeliteľnou súčasťou toho, keď niečo opravoval. Na poschodí v pracovni našiel písací stroj s kufrikom, v spálni starý budík, v podkroví záhradné náčinie a v neposlednej rade, v detskej izbe, dokonca živého spoločníka. Opustenú korytnačku, ktorá nevie prejsť viac ako desať krokov bez toho, aby sa prevrátila na pancier. Tento problém má pretože je jedna jej noha kratšia ako ostatné. Robot sa rozhodne jej pomôcť tak, že ju položí na starú hračku autíčka ktoré priviaže šnúrkou, aby mohol korytnačku za sebou ťahať. Takto ju má stále pri sebe, a nemusí mať teda strach o to, že by sa jej mohlo niečo stať. Dni v prírode bežia, dom vyzerá čím ďalej tým lepšie a robot si začína na toto miesto zvykať. Dokonca má pocit, že mu miesto prirástlo k jeho umelému, rozbitému srdcu. Jediná vec ktorá ho trápi, je výhľad na futuristické mesto, ktoré vidí vždy, keď opravuje strechu a mlyn. Všimol si totižto, že sa mesto stále rozširuje, rastie a približuje sa k nemu. Rozdúchava to v ňom strach, že by ho mohli nájsť. To sa ale náhle zmení. Jedného dňa, keď omieta stenu v chodbe, pošmykne sa na korytnačke a stratí balans. Snaží sa niečoho zachytiť, no jediná možná podpora sa nachádza v protiľahlej stene so žltou zelenou tapetou. Natiahne sa k nej

rukou, a keď sa zaprie, stena sa prelomí a otvorí sa dvere, ktoré boli doteraz za tapetou schované. Robot sa prepadne skrz ne, po schodoch dolu do pivnice. Keď sa pozviecha a uistí sa že sa korytnačke nič nestalo, zistí, že pivnica nie je iba obyčajnou pivnicou, ale akousi zastaralou dielňou pôvodného majiteľa. Na stenách visia prístroje, hadičky, páky a kladky. Na veľkej kriedovej tabuli sú narýchlo načmárané výpočty a nákresy jednotlivých mechanizmov. V zaprášených krabiciach sú časti robotov. Robotov, ktorí sú podobní jemu samému. Rovnaké prsty, ramená, nohy... Žiadny z nich však nevyzerá funkčne. Žiadny z nich nie je kompletný. Vtom ho to napadne. Rozbehne sa ku krabiciam kde začne niečo hľadať. Hľadá všade, až kým nakoniec nájde to, o čo mu išlo. Batéria! Schmatne káble visiace všade naokolo, a rozbehne sa k najbližšej zásuvke, aby ju vyskúšal zapojiť. Funguje! Batéria sa nabíja! To je jeho lístok preč. Preč od toho čo ho prenasleduje. Je síce o trochu staršia a väčšia, a tak sa mu do hrude nevojde, nájde však alternatívu v kufríku z pracovne, do ktorého ju schová. Zapojí kábel z nej do hrude, kufrík zaklapne, a zdvihne zo zeme korytnačku ktorú si posadí na rameno. Nahne sa bokom, skloní hlavu, a pomalým krokom vyjde von z vchodových dverí. S posledným pohľadom na domček, a následným vystrašeným pohľadom na mesto sa s miestom rozlúči, a vykročí vpred. Bez ohliadnutia kráča lesom, a dom sa v pozadí stráca v zelenajúcej vrstve húšťa a kríkov. Kráča okolo potoku, balvanov, skrz čistinu smerom k horám. Pohľad upriamený pred seba mu spočívne na korytnačke, nemotorne ležiacej na jeho ramene. Z nej mu oči sklznú na káblik, vedúci do kufríku. Prejde ešte zopár krokov, upierajúc sa na kábel, no potom došliapne a zastaví. Ticho a bez pohnutia ostane stáť.

Záver:

V okolí domčeka je pokoj. Šumia listy stromov, vánok jemne pohupuje okenicami. Vo vnútri je všetko upratané, čisté a umyté. Z kohútika kvapká voda, sem tam zapraskajú unavené trámy. Všade sa rozlieha kludné ticho, ktoré preruší hračkárske autíčko, uviazané na šnúrke, idúce z jednej strany podlahy na druhú. Zastaví ho až kamenná stena. Nasledujú ho obrazy a lustre ktoré sa pomaly nahýbajú smerom k nemu. Potom panvice, tanier a hrnce padajúce z kuchynskej linky. Nakoniec sa ozvú stoličky, stoly a skrine, kĺzajúc po podlahe za autíčkom. Drevené trámy začnú neprerušovane praskať, steny sa triasť a kúsky omietky padať na vyleštenú zem. Mohutné kovové prsty držia okraj domu, zatiaľ čo hydraulické piesty tlačia naplno vzduch do nôh, zaborených do hliny. Dom sa začne povolovať a zdvíhať sa. Kolená a ramená sa pod náporom váhy trasú. Z vrcholkov lesa vykukne najprv vrtuľa mlynu a potom strecha domčeka. Chvíľu postáva a následne sa

rozíde preč od mesta. Prechádza korunami stromov, ktoré nám odhalia, že spodok ťažkého, kamenného domu je opretý o chrbát prehnutého, ťažkopádne sa pohybujúceho robota, ktorý jednou rukou podopiera jeho základy, a tou druhou drží kufrik s batériou a korytnačkou.

Ty, čitateľu, čo si sa dostal až ku koncu tohoto slohu o mojom prvotnom nápadе, si môžeš vydýchnuť. Sľubujem, že ostatné nápady už nemám v pláne rozoberať tak, aby som si text skrátil o čo najviac znakov. Domček s robotom mi však bol dlhú dobu srdcovou záležitosťou, pri ktorej som nemal inú možnosť, ako ju odrozprávať celú. Príbeh mal všetko, čo som od neho chcel. Bol tam veľký robot v malom domčeku (pecka!), bolo tam čaro, záhadno, myšlienka, krásna hudba a krásne prostredie (aspoň v mojej hlave). Malo to však jeden, jediný, malý háčik...koniec.

Ako kurnik, ten film skončí? Zoberie dom na ramená...a potom čo? Kam sa bude dej uberať? Kam vlastne robot celý čas putuje? Kam by prišiel keby na dom vôbec nenatrafil? Otázky, s ktorými som zaspával a následne sa budil sa zdali nevyriešiteľné. Aby si ma nepochopil zle, koncov som časom vymyslel niekoľko, ale ani jeden nebol uspokojivý. Buď to smerovalo ku klišé, k totálnej hlúposti alebo k niečomu, čo ani nevyzeralo ako koniec. Odrozprávať celý príbeh tak, aby na konci vyznel do prázdnoty, a divák odchádzal od obrazovky nespokojný a podvedený, nebola predstava, z ktorej by som bol dvakrát nadšený. Robota som ešte istý čas držal v mysli, no čím ďalej tým viac som ho utláčal do jej zadnej časti, a pomaly na neho zabúdal. Poeticky povedané, jeho batéria sa po čase nadobro vybila. A preto som mal pravdepodobne potrebu zachrániť aspoň posledné útržky jeho potenciálu, a rozpísať sa o ňom aspoň v tejto práci. Mal som niekde vo vnútri pocit, že mu to nejakým spôsobom dlžím. Po všetkých tých hodinách strávených nad budovaním deja, nakoniec aj tak zapadne v šuflíku prachom, medzi tuctom ďalších zabudnutých nápadov.

Keď sa tak napokon stalo, hádaj čo? VŠETKO! OPĚŤ! ODZNOVA!

Vypnúť kamarátov, mobily, nótbuky, internety, zvuky, nasadnúť do auta a ísť. Zase raz iba ja a moja hlava. „Vitaj!“, povedala myseľ a ponorila sa spoločne so mnou do rozbúrených vôd fantázie, za účelom vyloviť niečo, čo dáva aspoň trochu zmysel, a zároveň sa po dvoch rokoch práce z toho nezbláznim (čo sa napokon aj tak stalo, ale o tom potom). Už od mala som mal veľmi blízko k mytológii a legendám ako takým. Bájne potvory, strašidlá, bohovia...to bolo moje. Pamätám si doteraz, ako som sa po odzvonení hnal ozlomkrky domov, len aby som stihol nový diel Hercula a Xeny. A presvedčilo ma taktiež to, že keď

som v spolupráci so Zuzkou Čupovou vytváral posledný semestrálny film *Pod mrakem* na tému *mytológia*, cítil som sa byť vo svojom živle ako nikdy pred tým. „To je solídny začiatok, Filip!“ pomyslel som si, „to znie ako niečo od čoho sa dá odraziť!“ A tak vznikol námet číslo dva:

Legenda o Dňo-nocovi (ten názov som si zrovna vymyslel).

Film o lukostrelcovi, ktorý musí každé ráno a večer vystreliť na oblohu šíp, aby zmenil Slnko na Mesiac, a Mesiac na Slnko. Film mal obsahovať dve dejové línie, a to matku (v mojich snoch dabovanú Janou Kirschner), ktorá rozpráva príbeh svojmu malému synovi na dobrú noc. Obaja sú v slovanskej drevenej chatrči, vonku je prítmie a v krbe horí oheň. Druhá dejová linka (v mojich snoch sprevádzaná hudbou od *Čechomoru*) mala byť samotná legenda, ktorú mu rozpráva. Príbeh o mužovi s jazvou na dlani, ktorý sa musel každý deň a každú noc prebrodiť hustým porastom až do stredu lesa, kde stál najvyšší strom zo všetkých. Vyšplhať na jeho špičku, natiahnuť vrbový luk, a z jazvy na dlani si pri ňahovaní vytiahnuť svetelný šíp. Tento šíp vystrelil na slnko, ktoré sa následne zmenilo na mesiac a nočnú oblohu. Vychytralý malý chlapec mal pri rozprávaní matku prerušiť, a spýtať sa jej, prečo muž nežil priamo pod stromom, aby sa nemusel stále brodiť lesom. Tá mu zaskočene a s úsmevom odpovie, že chcel pravdepodobne žiť v dedine s niekým, komu patrilo jeho srdce. Keď matka príbeh dopovie, vonku je už noc. Syn spí, a teda sa rozhodne pridať drevo do krbu. Keď stojí pri krbe osvietená svetlom ohňa, zo zadu ju objímu dve mužské ruky. Otočí sa, muž jej do rúk vloží luk a podíde k posteli, kde spí chlapec. Pohladí ho po líci, a nežne mu chytí dľaň. Keď mu ju otočí, zistíme, že má chlapec na dlani takú istú jazvu ako muž z legendy.

Možnosť odrozprávať tento príbeh paralelným rozprávaním mi vnukla nápad. A síce vrátiť sa k tomu, čo som pôvodne zamýšľal už pri nástupe do magistra. Vyskúšať si tradičnú animáciu. Prvý príbeh, matka so synom, mal byť vyobrazený v digitálne kreslenej animácii, zatiaľ čo samotná legenda v tradičnej papierikovej animácii. Dlhšie som bol na vázkach či sa do tejto varianty pustiť. Predsa len, s tradičným papierkáčom je veľa práce. Príprava postáv, maľovanie jednotlivých častí tela, maľovanie pozadí, riešenie multiplánov a pohybu do perspektívy...zlom však nastal, keď som sa na Anifilme náhodne zatúlal na projekciu filmu, ktorý ma ako jeden z mála dokázal nefalšovane rozplakať - *The Breadwinner*. *The Breadwinner* je film od štúdia Cartoon Saloon (známe taktiež filmami *Song of the Sea* alebo *The Secret of Kells*), zaoberajúci sa talibanskou diskrimináciou žien v Afganistane. Hlavnou hrdinkou je Parvana, ktorá musí kvôli okolnostiam predstierať, že

je chlapec. Tak by som zhrnul dojemný, nežný a krásny dej, ktorý ale nepotrebuje moje srdcovúce slová k tomu, aby sa dokázal odprezentovať a zaujať aj sám. To, čomu by som sa chcel miesto deja venovať, je sekvencia urobená digitálnym stop-motionom. Áno, síce som mal ešte stále v pláne robiť klasický papierkač (už len z toho dôvodu aby moje telo pocítilo počas dvoch rokov produkcie aj trochu pohybu, miesto pomalého transformovania sa v Quasimoda), a papierkač v bredvynrovi je digitálny...ale predsalen...tie farby, tie textúry, ten pohyb, tie tvary, tá atmosféra! To bolo presne TO, čo som si pri vymýšľaní svojho príbehu predstavoval! Presne taký pocit som chcel mať pri pozeraní svojho diela.



Obrázok 1: Časť z filmu The Breadwinner

Začal som teda spisovať detaily. Situácie a scény, ktoré vo filme nastanú. Na základe týchto vecí som mohol naskicovať kompozície, ktoré by v tradičnej technike fungovali. Začal som študovať možnosti pohybu v multipláne, a riešiť prechody z kreslenej animácie do papierikovej tak aby to pôsobilo prirodzene. Všetko išlo hladko a podľa plánu. Postupne som prechádzal od literárneho námetu cez bodový, až ku skicovaniu postáv a prostredí. Nadšenie vo mne pretrvávalo, vlastné očakávania sa stupňovali, napätie z toho, ako to dopadne sa kumulovalo. A nakoniec to aj dopadlo, ale nie tak, ako to pôvodne malo byť...

Keď skončilo leto a mal sa započat' posledný ročník môjho štúdia na univerzite, a taktiež obdobie najväčšej driny na filme, zbalil som sa a odišiel do Španielska na Erasmus. Nemyslím to tak, že by som stratil o film záujem, ale nechať si ujsť príležitosť vycestovať do zahraničia a byť za to posledný krát finančne podporený, som si jednoducho nemohol nechať ujsť. Španielsko ako krajinu som si zamiloval už roky pred Erasmom, a tak to bola jasná voľba. Pôvodne som tam išiel so zámerom cestovania a nie študovania (na rovnu, koľko študentov vycestuje kvôli štúdiu?), s odstupom času ale musím priznať, že ma

spôsob výuky na inej škole taktiež zaujímal. Na rozdiel od nórskej školy, kde som bol na Erasme v bakalárskom ročníku, sa španielska škola nevenovala animácii, ba dokonca ani žiadnemu inému odboru, ale výtvarnému umeniu ako takému. Takže to mala pre mňa byť úplne nová skúsenosť. Rozmýšľal som, ako to vyzerá na škole, ktorá nie je na nič zameraná. Čomu sa tam študenti venujú a čo vlastne musia nakoniec urobiť pre to, aby školu absolvovali. Po mojom príchode som to rýchlo zistil...nič. Okrem rozvrhu nebolo na škole vlastne nič dané. Každý tam lietal hore dole, niečo si čmáral, fotil, modeloval. Ale na konci dňa to vlastne nikam nevedlo. Všetci tamojší študenti pohulovali trávu a mudrovali celé dni o umení akoby bol DaVinci ich tatko, no hneď ako sa mali predviesť a ukázať na čom robia oni, stratili chuť do reči. Keď som sa opýtal učiteľov čo budeme na týchto hodinách robiť, každý z nich mi povedal, že si môžem robiť čo chcem. Zprva som mal pocit že je to tak pretože tu nefungujem ako regulárny študent, ale časom som pochopil, že to tak funguje u všetkých. Tamojší študenti nemali určené pravidlá ani dédlajny³, a preto nemali motiváciu k tomu, aby sa vôbec niekam posunuli. Prečo robiť niečo dnes, keď to môžeš posunúť na zajtra? Skrátka a dobre, za čas ktorý som v Španielsku strávil, som zabudol na určitú disciplínu, ktorú som v Zlíne dodržiaval a stal sa zo mňa bohém v pravom slova zmysle. Na mudrovanie o umení ma síce nikdy nebolo, no rád som sa s ostatnými poľakoval a iba tak existoval. Chodil spávať nad ránom a budil sa na večer. Odkladal projekty na potom a robil veci, ktoré som nemal. Kam tým všetkým mierim je to, že som nejakého legendárneho muža s lukom a magickým šípom vytesnil z hlavy a zaoberal sa inými činnosťami. Až kým nenastal deň ku koncu semestra, kedy mi v škole konečne niekto zadal konkrétnu prácu a konkrétny čas odovzdania. To zadanie ušil učiteľ priamo na mňa, a bolo ním vytvoriť storyboard pre môj magisterský film. Jasnačka, to zvládnem lusknutím prsta, a hneď po tom sa budem môcť vrátiť ku svojmu krásnemu váľaniu šuniek... aspoň to som si vtedy myslel. Sadol som si na náš kožený gaučik, ktorý sme so spolubývajúcimi mali v obývačke, zobral stok papierov, ceruzku, nakreslil okienka a čakal, kým sa moja hlava opäť raz uráči prihovoriť a zoslať mi nejaký nápad. Nápad však neprichádzal. A neprichádzal ešte niekoľko ďalších dní. Prechádzal som si príbeh odpredu dozadu a naspäť. Snažil sa predstaviť jednotlivé scény, no miesto toho aby som položil tuhu na papier a začal ňou hýbať, mi myseľ skĺzla k úplne inej činnosti. Spochybňovaní samotného príbehu. Motivácia vyprchala ako chuť z niekoľko krát zalievaného čaju. Film bol uložený v pamäti príliš dlhú dobu bez pohnutia a teraz, keď som ho odtiaľ opäť

³ Deadline je určitá časová hranica do konca ktorej je potrebova odovzdať danú prácu.

vyhrabal, sa mi už nezdal taký úžasný ako kedysi. Má to vôbec nejakú myšlienku? Tak je to proste jeho syn, no a? Nebude to celé vyzerat' ako nejaká lacná upútavka na hru? Nie je celý ten dej vystavaný iba kvôli nejakému nasilu urobenému zvratu na konci? Na všetky tieto otázky som vlastne nemal jasnú odpoveď a Španieli, ktorí mi s úsmevom na tvári k nápadu povedali iba: „SÍ, perfecto!“, pretože boli mojimi kamarátmi a nechceli ma sklamať, som nepočítal. Preto som zvolil iný postup. Predvolal som si komisiu ktorú tvorili dvaja ľudia – spolubývajúca z Poľska a spolubývajúci zo Slovenska (taktiež môj dnešný strihač, Peter Mikušinec). Boli to ľudia, ktorým som v ich názore dôveroval a vedel som, že budú ku mne vo všetkých ohľadoch úprimní. Rozpovedal som im príbeh, a keď som ho dokončil, nedočkavo som čakal na ich reakciu. Tá prišla chvíľu nato: „Áno, pôsobí to ako upútavka na hru.“ S kyslým výrazom na tvári som musel pritakať a skonštatovať, že už si nie som taký istý tým, že chcem v tomto projekte pokračovať. Dlhú chvíľu po tom sme sa ešte rozprávali a vypichovali veci, ktoré tam nefungujú a naopak fungujú, čo by sa dalo zlepšiť a čo upraviť, ale napokon som sa rozhodol. Skúsím vymyslieť niečo s čerstvou myšliou, úplne od nuly.

Aj keď som to doteraz nespomenul (nevymyslel som si to, sľubujem), medzi všetkými predošlými nápadmi mi bez ohľadu na to, o čom mal daný film byť, vírila v hlave jedna vízia. Malý človečik stojaci v daždi pred obrovskou stenou s vrátami. Nevedel som, čo je zač, odkiaľ prišiel a ako sa tam ocitol. Vedel som len, že ma predstava niečoho takého maličkého a záhadného, v porovnaní s kolosom v podobe gigantických vrát fascinuje. Áno čitateľu, pokiaľ si si už stihol pozrieť môj film, vieš dobre kam toto smeruje. A pokiaľ nie, čítaj ďalej, vytvoril som totižto vďaka tejto predstave celý príbeh. Tým príbehom je tretí a posledný námet v poradí:

Zvuky spoza Lúky

Film, odohrávajúci sa v írskom stredoveku, hovoriaci o tom, ako jedného upršaného dňa dala kráľovná vyhodit' bezdomovca kvôli jeho zohavenej tvári z mesta. Predtým mu však ešte strážne stihnú rozbit' nástroj, na ktorom na ulici hrá. Vyhodený chlapík po tom, ako sa ocitne za vysokým múrom zistí, že za lúkou obklopujúcou kráľovstvo sa nachádza les. Rozhodne sa v ňom schovať pred dažďom. Tam stretáva zvieratá, ktoré si ho, až na malého mývala, veľmi neoblúbili. Bezdomovec dostane nápad počas toho, ako uvidí mývala preťahovať sa s veвериčkou o kvet. Z kvetu by mohol predsa vyrobiť strunu. A tak sa aj stane. Týmto spôsobom si dá počas upršaných a zasnežených dní v lese dokopy nástroj, aby si opäť mohol zahrať. Keď natiahne poslednú strunu a zalepí poslednú prasklinu v tele

nástroja, stane sa niečo zvláštne. Lesom prejde zvuková vlna, ktoré otrasie stromami a skončí vonku na lúke. Zahrá na nástroj a razom sa začnú vlniť a rôzne ohýbať stromy, ktoré sa k muzikantovi pridajú vlastnými zvukmi. Les začne pod vibráciou írskych folkových tónov ožívať a kvitnúť. Nastane jar. Kráľovná si z okna svojej veže všimne, že sa z lesa ozývajú zvuky. Tú hudbu pozná a vie, kto je za ňu zodpovedný. Rozhodne sa k nemu vyraziť. Tam pochopí, že vďaka hudbe pominuli chladné dni. Natrafí na bezdomovca, ktorého dala kedysi dávno vyhodiť. Ospravedlní sa mu vo forme gombíkov, ktoré mu nechtiac utrhla pri tom, ako sa snažila v meste odkryť jeho tvár. Ten jej gombíky vráti, pretože časom zistil, že svoju tvár už nechce naďalej skrývať. Kráľovná ich s pochopením prijme a sadne si k nemu na zem, kde spoločne so všetkými zvieratami z lesa nedočkavo čaká, kým muzikant opäť zahrá.

Námet na tento film som napísal doslova na kolene a opäť raz objavil nadšenie pre tvorbu. Storybórd⁴ k predmetu “Taller de creación“ – dielňa kreatívnosti (ani z názvov ich predmetov nebolo zreteľné čo sa tam bude diať), som dokončil pár dní na to, ako bol príbeh vymyslený. Odovzdaná úloha samozrejme nebola sfinalizovaná, no základná kostra bola daná a nezmenila sa. Po príchode domov som musel odložiť flákanie bokom, a zapojiť sa do komunity do noci pracujúcich, vyblednutých upírov, ktorých tváre boli vidieť iba vďaka žiari cintiqov. Prvé dni to nebola úplne najľahšia vec, ale postupom času som sa dostal do starých koľají. Keď sa tak stalo, vytiahol som papiere, a začal storyboard prerábať. V mojej hlave bol príbeh jednoduchý a priamočiary, no na papieri už tak nevyzeral. Mal som kopu nápadov z literárneho scenára ale veľa z nich som musel napokon kvôli metráži povyhadzovať. Skracoval som ako to len šlo. Prehadzoval zábery, vystrihával, menil, preorganizovával. Tak pracujem pri všetkých storybórdoch. Vždy do nich natlačím čo najviac, a potom postupne uberám. Keď už si myslím, že je príbeh okresaný na minimum, moje svedomie si ul'aví a dá mi signál, že môžem znova začať pridávať. Zdá sa to ako začarovaný kruh, no nejak zvláštne to funguje. Nejakým spôsobom prinútim moju myseľ urobiť samú so sebou kompromis, a uznať, že je scenár takýmto postupom čo najkratší, ale zároveň dostatočne nápaditý. Nehovoriac o tom, že to uzavrie veľa hádok, ktoré v sebe ohľadne detailov viem. Áno, priznávam, že aj napriek všetkému sa mi v hlave stále kopia nezodpovedané otázky. Snažil som sa ich vyriešiť, a pri väčšine z nich sa mi to aj podarilo. Ale pochopil som, že pokiaľ budem tento boj

⁴ Storyboard je vizuálny materiál, ktorý vzniká pri procese tvorby filmu. Jedná sa o sadu rámečkov s obrázkami, doplnené textom. Dostupné z: <https://www.mediaguru.cz/slovník-a-mediatypy/slovník/klicova-slova/storyboard/>

podstupovať každý krát, nikdy sa nepohnem ďalej. Vždy sa nájde niečo, čo bude problém. Čo nebude dávať na prvý pohľad pochopiteľný zmysel. Ale o tom to asi celé je, no nie? Nie na všetko predsa existuje vždy jasná odpoveď. A tak je to pravdepodobne správne. Pochopenie tejto podstaty mi vydláždilo priamu cestu k úspešnému ukončeniu etapy: "Cesta ku konečnému námetu."

2 ~~INŠPIRÁCIA~~ KRÁDEŽ

„*Neštudujem iné umelecké diela než tie, z ktorých môžem kradnúť.*“⁵

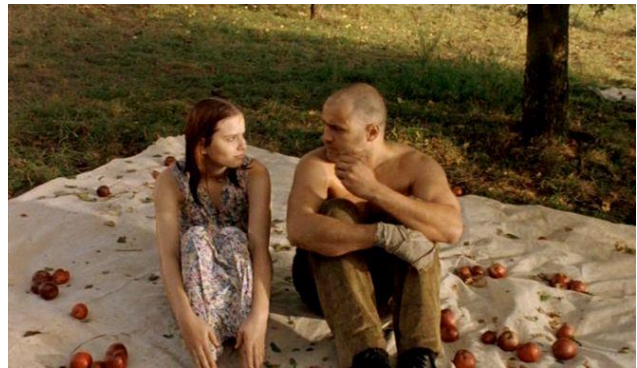
Som zlodej, a som na to hrdý! Až tento film mi pomohol si uvedomiť, že tomu tak je. Za dobu štúdia na univerzite sa mi slovo “inšpirácia“ sprotivilo natoľko, že vždy keď ho niekto vyslovil, automaticky sa mi pokrčil nos a pery akoby som prehltol lyžicu rybieho tuku. Inšpirácia sem, inšpirácia tam. Slovo prevaľované v ústach zo strany na stranu, dennodenne vypúšťané do uší okolitých ľudí bez uváženia, aj v prípadoch, kedy to nebola úplne tak pravda. Áno, viem...možno to s tým slovičkárením trochu preháňam, predsalen, v dnešnej dobe internetu dokážeme po troch kliknutiach na Pintereste dostať inšpirácie koľko si len zaráčime. Bez pohnutia prsta. Vlastne...s pohnutím iba prsta. Svojimi filozofickými pohnútkami tu viac zdržovať nebudem. Nemá to, až na obdobie v ktorom som to zistil, nič spoločné s mojím filmom, no nejaký úvod táto kapitola predsa len mať musela.

Kradnem, kradneš, kradneme. A tak je to dobre. Slovo kradnúť (aspoň v tomto prípade) nie je myslené ako negatívna vec. Bez krádeže by umenie neexistovalo, pretože by sa netradovalo a nevyvíjalo. Počas tvorby jednotlivých pasáží námetu som kradol často, či už vedome alebo nevedome. Obetí bolo veľa. Dokonca som sa zachoval tak bezohľadne, že pri viacerých z nich som si ani nezapamätal mená. Momentálne mi na um vyskakujú iba tie, ktoré ma ovplyvnili najviac: Martin Šulík, Robert Eggers, Taika Waititi, a v neposlednej rade Hayao Miyazaki. Nehovoriac o všetkých tých krásnych situáciách z reálneho života, ktoré sa nemalým kúskom pričínili o chemické procesy v mojom mozgu, by som sa teraz rád zameral na týchto štyroch protagonistov účinkujúcich v mojej poslednej tvorbe.

Martin Šulík bol ako dar z nebies v časoch, kedy moja skepsa voči slovenskej kinematografii dosahovala najvyššieho bodu varu. Jeho cit pre vybalansovanie surrealizmu, mágie, vtipu, poetičnosti a trpkosti ma dokázal vtiahnuť a ohúriť v každom z jeho diel. Či už bolo jedno z tých horších, alebo lepších. Jeho filmy som videl niekoľko krát a robí mi radosť keď sa k nim môžem vrátiť. Najbližšie k srdcu mi však prirástol jeden konkrétny snímok z počiatkov jeho tvorby – *Záhrada*. *Záhrada* je film ktorý vyžmýkal všetok Šulíkov talent a postaral sa o to, aby každá z týchto vyžmýkaných kvapiek dopadla na správne miesto. Či už sú to zvláštne, za radom sa odohrávajúce vtipné,

⁵ KLEON, Austin. *Krad' jako umělec: 10 věcí, které ti nikdo neřekl o kreativitě*. V Brně: Jan Melvil, 2012. Briquet. ISBN 978-80-87270-36-3.

ale aj vážne situácie, hlboké ale zároveň nadľahčené dialógy alebo pohanské až mystické výjavy. Spôsob akým dokáže Martin pracovať s postavami v jednotlivých situáciách...tak nepredvídateľne a zároveň prirodzene, s takým nadhľadom a baletnou ľahkosťou, ma prinútil napchať do vreciek čo najviac z jeho filozofie a vzdialiť sa iba do takej miery, aby som sa mohol aj naďalej prizerať a učiť. Filozofie zachytiť v každej natočenej sekunde život taký akým je. Ťažký, nepredvídateľný, impulzívny ale vo všetkých ohľadoch krásny a magický.



Obrázok 2 a 3: Scéna z filmu Záhrada, scéna z filmu Záhrada č.2

Dážď, vietor, svetlo, klapka, AKCIA!

Robert Eggers a jeho cit pre vybudovanie atmosféry bol ďalším veľkým smerníkom pri tvorbe mojej diplomovej práce. Síce na konte ešte nemá veľa filmov (v dobe písania scenára iba dva), postačili k tomu, aby sa vo mne niečo pohlo. Prírodné svetlo, šum lesa, ťaživá hudba, reálie a živly. To všetko mi pred očami zapadalo do jednotlivých častí môjho filmu, počas toho ako som so zatajeným dychom pozeral tie jeho. Dlhé statické zábery, dbanie na detaily, kompozíciu, farby a úžasná práca s hudbou a napätím. To všetko začalo v jeho prvom, krátkometrážnom snímku *Brothers* a vykryštalizovalo v druhom, tento krát celovečernom debute *The Witch*. Čarodejnica mi otvorila cestu k hororovému žánru, na ktorý som sa pred tým pozeral iba skrz prsty (doslova). Dovedy som bol presvedčený, že novodobé horory (česť výnimkám) sú iba spleť na rýchlo vytvoreného príbehu ktorý mal jediný účel – vyplniť čas medzi hlasitými džampskými (ľakačkami), ani nie tak strašidelnými ako skôr šokujúcimi. Predsalen, pokiaľ by som chcel aby mi z ničoho nič niečo zahučalo do ucha, nepotrebujem k tomu ísť do kina... Skrátka a dobre, Eggers mi ukázal, že spojením rozprávky, mytológie a strachu môže vzniknúť niečo, čo sa ešte dlho po pozretí rozkladá v žalúdku a myslí. Takže či už v mojom filme odznejú dlhé tajomné zvuky huslí, zašuchotajú koruny, zavzvgajú stromy, zajagá sa oranžovo-žlté svetlo ohňa

hádžuce všade naokolo tmavé tiene alebo sa v prudkom daždi a hmle zablysnú tóny šedej a modrej, určite za to vd'áčim tomuto nenápadnému ale za to veľmi talentovanému človeku.



Obrázok 4: Scéna z filmu Čarodejnica

“You could be happy here...we could grow up together.”⁶

E.T. The Extra Terrestrial

V tej dobe netušiac, že po tomto citáte pochádzajúcom z úplne iného filmu, sa chystám uvidieť jeden z mojich najobľúbenejších filmov vôbec. *Boy* je stelesnením všetkého čo na filme milujem. Dielo ktoré pre mňa tvorí akýsi pomyselný cieľ toho, k čomu by som chcel, aby sa moja tvorba uberala. Hravosť, detskosť a chlapčenskosť pochádzajúca z pera jedného, vtedy neznámeho človeka menom Taika Waititi ma nečakane zasiahla, schmatla a už nikdy nepustila. Ako sa čas uberal a ja som stihol preletieť celou Taikovou filmografiou, zistil som, že ma na jeho filmoch priťahuje hlavne jedna vec. Schopnosť vidieť vážnu tému detským okom. Tieto vody boli pre mnohých tvorcov skôr pohyblivým pieskom v ktorom bolo neradno sa hýbať. Samozrejme tomu chápem, keď že som si na vlastnej koži vyskúšal, že hľadiť na veci z detskými, nepoškvrnenými očami nie je ani zďaleka také ľahké akoby sa mohlo zdať. Nikomu to nehovor, ale tajným receptom k zdarnému tvoreniu týmto spôsobom je udržať si svoju detskosť aj za cenu toho, že sa to mnohým dospelákom nebude páčiť. Vidieť svet jednoducho a s nadhľadom, aj keď ťa budú všetci presviedčať že to tak nie je...stačí tomu uveriť a stane sa to. Taika je jedným z ľudí ktorí ma toto naučili a to že v to naozaj verí sa dá vidieť v každej vete a scéne ktorú zo seba vypustí. Preto som s novými poznatkami odpozeranými z jeho filmov naplnil

⁶ Citát z filmu *E.T – Extra Terrestrial* Stevena Spielberga použitý v na začiatku filmu Taiki Waititiho – *Boy*.

okrem vreciek ešte aj vrece a následne ho vysypal do magisterského filmu. A aj keď je film *Zvuky spoza Lúky* zameraný skôr na trošku staršie deti, ako moje predošlé veci, snažil som sa v ňom nezanedbávať hravosť a detskosť. Takže díky Taika, si frajer!



Obrázok 5 a 6: Scéna z filmu Boy, scéna z filmu Boy č.2

To najlepšie nakoniec. Dostávam sa k štvrtému a myslím si, že najdôležitejšiemu členovi tejto bojband skupiny. Nie je ním nikto iný, ako samotný Hayao Miyazaki.

Na japonskú kultúru ma popravde nikdy nebolo. Samuraji, gejša, suši a tak...čo ja viem, nejak ma to nelákalo. Jediný animovaný seriál, ktorý som z tohoto kúska zeme videl, bola klasika – *Pokémon*. Pozerali to všetky decká a preto som samozrejme nesmel chýbať, aby bolo o čom kecať v družine. Z tohoto detského obdobia mám však jednu matnú spomienku. Bola nedeľa okolo poludnia, mama pripravovala jedlo a ja som sedel v obývačke a prepínal telku. Vtedy sme mali káblovku s približne desiatimi kanálmi, takže stačilo ovládač stlačiť zopár krát a mal som prehľad o všetkom čo sa vo virtuálnom svete dialo. Šport, Priatelia, Telešoping, reklama, reklama, reklama, Lotto...klik, a potom to prišlo. Na nasledujúcom kanály sa odohrala scéna ktorá mi zmenila pohľad na animovaný svet. Maskovaný hrdina zahalený v tieňoch lesných korún, prikrytý červenou kapucňou a slameným plášťom si to šinul na rohatom zvierati skrz les, až pribehol na okraj, kde sa rozprestierali slnkom zaliate kopce, ponorené vo vysokej tráve. Po kopcoch bežali stráže s katanami, naháňajúce nevinných roľníkov. Hrdina z puzdra vytiahol šíp, zacvakol jeden koniec o napnutú tetivu a druhý oprel o palec na pravej ruke. Pevne zvierajúc telo luku natiahol, zamieril a chystal sa k výstražnému výstrelu. Ten mu ale narušila nečakaná bolesť v ruke kvôli ktorej nekontrolovane vystrelil šíp tak prudko a rýchlo, že po tom, ako sa zabodol do neďalekého stromu, viseli na ňom odťaté ruky stráže spolu s katanou. No nebudem to ďalej naťahovať, predsalen nečítaš epickú, výpravnú knihu. Skrátka a dobre, ako už určite tušíš, bola to Mononoke. Teda...v tomto prípade skôr Ašitaka, vo filme *Princezná Mononoke*. To som ale v tom čase, keď som mal približne dvanásť rokov,

netušil. Ozaj...koho to vlastne napadlo púšťať v nedeľu na poludnie v telke deťom Mononoke? To si naozaj všetci myslia, že ako náhle je niečo kreslené, musí to byť automaticky pre deti? Síce sa sťažujem, ale som za to vlastne rád...asi. Okrem toho že som od tej scény, až po konečné titulky ani raz nežmurkol a s otvorenými ústami neprehltol, nebol by som pravdepodobne bez tohoto zlomového okamihu animátorom (teda pokiaľ nepočítam video s tancujúcim banánom, ktoré ma o tom taktiež presvedčilo⁷). V časoch dávno minulých, kedy ešte televízie neukazovali názov programu na požiadanie a teletext bol pre ustráchané dieťa strašidelným miestom, nebolo ľahké zistiť čo za úžasne brutálny majsterpís moje oči zrovna zhliadli. Tuším že som na to nakoniec prišiel úplnou náhodou, niekoľko rokov neskôr. A tým niekoľko rokov myslím veľa rokov. *Princezná Mononoke* sa vtedy teda stala mojím vôbec najobľúbenejším filmom, ktorý ma kvôli svojej záhadnej totožnosti a zakázanej explicitne priťahoval o to viac. Vlčia princezná ma sprevádzala pri tvorbe scenára často, či už to bola jej hudba, postavy, prostredia alebo ozvučenie. K tej sa v neskoršom štádiu pridal aj zbytok Hayaových diel – *Laputa*, *Nausicaä z veterného údolia*, *Cesta do fantázie*, *Môj sused Totoro*, *Arriety*...a každé z nich ma samozrejme nadchlo, ale už nikdy to nebol ten istý pocit ako keď som mal dvanásť rokov a jedol som v obývačke pri televízii krupicovú kašu.



Obrázok 7: Scéna z filmu Princezná Mononoke

„They say that he was born with a pencil in his hand. Some call him „the pencil missionary.“⁸

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=Z3ZAGBL6UBA>

⁸ QUEIROZ, Rida a Julius WIEDEMANN. *Animation now!: Anima Mundi*. Koln: Taschen, 2004. ISBN 3822825883.

Vďakaa Miyazakimu som našiel lásku pre budovanie sveta. Naučil sa používať veci tak, aby film pôsobil ako skutočné miesto existujúce aj po vypnutí obrazovky. Miesto kde sa môže divák neustále vracat' a objavovať niečo nové, rozmýšľajúc nad tým, čo sa deje s ostatnými postavami keď zrovna nie sú na obraze. Dovtedy som si myslel že má film slúžiť na odrozprávanie príbehu a šmitec. Ale to ma po čase prestalo baviť, ponáhľat' sa do epického finále bez toho aby som sa na chvíľu pozastavil a porozhliadol po okolí. Nasal vôňu, dotkol sa vecí naokolo, započúval sa do zvukov. A vôbec...naučil ma že rozprávanie o živote nie je o epických momentoch ako skôr o maličkostiach a bežnostiach ktoré sa nám, obyčajným ľuďom stávajú každý deň. Taktiež som mu s radosťou ukradol myšlienku, alebo skôr skúsenosť múdreho muža, že majú ľudia právo na to sa zmeniť. Že sa zápornej postave muselo stať v živote niečo, kvôli čomu sa zápornou stala a že sa môže stať niečo, čo to zvráti. Že aj hrdinovia majú svoje dni, tak ako my a občas nemajú chuť byť takí kladní ako sa od nich očakáva. A že sa láska nemusí prejavovať za každých okolností iba fyzicky. Starý muž, aj keď zatrpklý a uzavretý, nezaprie, že za svoj dlhý život neotáľal a nasával životné skúsenosti odkiaľ sa len dalo.

Veľa som toho nakradol taktiež pri našom letnom výlete do Írska. V rámci zákona samozrejme. Írsko bolo vždy krajinou do ktorej som sa už od mala chcel pozrieť. Zaujímala ma ich kultúra, príroda, hudba...a to sa taktiež odzrkadlilo v diplomovom filme ktorý na túto krajinu odkazuje. Bol som ohúrený tým, ako je toto miesto ovplyvnené hudbou. Nezáležalo na tom, kde sme sa zrovna pohybovali. Či to bol Dublin alebo nejaká malá zašitá dedinka. Hudbu bolo počuť všade. Ľudia hudbou doslova žili. Stačilo sa prechádzať starými kamennými uličkami, natáčať ucho ku každej krčme a keď si započul niečo čo sa ti páčilo, hor sa hej sa k dverám odkiaľ sa hudba ozývala. Bodrán, mandolína, írsky píšťalka či bouzouki (taktiež použité v skladbách vo filme) boli nástroje ktoré nechýbali na žiadnej dobrej zábave. Bolo to niečo, čo mi u nás tak trošku chýba. Ohliadnutie sa za tradíciami. Držanie tradícií pri živote...

„Kedysi sa ľudská pracovitnosť úzko viazala so zručnosťou, s jednotou rozumu a rúk. Celkom prirodzene a zákonite tak muselo vzniknúť i umenie. A takisto prirodzene sa tradície a obrady zakoreňovali v ľuďoch už v detstve nielen zásluhou rodičov, ale aj celého spoločenstva, v ktorom dieťa žilo a vnímalo svoje okolie. Duchovné hodnoty našich predkov, zhmotnené vo svedomitej ľudskej práci, odzrkadľujú jedinečné duchovné kritéria svojho pôvodcu, pričom je jedno, či ide o kamenný most, hlinený dom, obilné pole, alebo

*o povesti či poverové rozprávania. Vždy sa odovzdávali niekomu, kto sa o toto všetko postaral a odovzdával to ďalším generáciám.*⁹

Okrem hudby samozrejme nesmela chýbať zeleň. Trávnaté kopce, vysoké útesy, kvetnaté lúky, upršané lesy. A že sme v nich zopár krát skoro aj skončili keď že som šoféroval auto s volantom na pravo. Stačilo zastaviť, vystúpiť a porozhliadnuť sa. Kam oko dohliadlo, sa rozprestierala príroda. Až je mi to trochu blbé, že to všetko vyzeralo presne tak gýčovo ako som si to predstavoval. Akoby vždy pred nami došiel niekto na miesto kam sme sa chystali a upravil ho vo fotošope. Zvláštne, ale prínosné. Atmosféru Írska som zbalil do batohu, priviezol ju domov a ešte za tepla sa ju snažil nacpať do magisterky. Nedá sa povedať že by ňou zrovna sršala, čo som vlastne ani nechcel. Skôr by si mala k tomuto miestu jemne pričuchnúť, pousmiať sa a nechať ho ísť ďalej.

Tak som rozmýšľal a došiel som k záveru, že pokiaľ by som už predsalen mal použiť slovíčko inšpirácia, tak by to bolo na vyjadrenie opaku. Paradoxne, vďaka počúvaní hudby, pozeraní filmov a čítaní textov ktoré sa mi nepáčili som dostal dostatočné množstvo inšpirácie k tomu, ako to nerobiť. Inšpirovali ma ako neviest' dej, ako nestrihať zábery, ako nepoužívať zvuky...ako nepísať teoretickú prácu. Negatívna inšpirácia mi koniec koncov príde vo veľa smeroch dôležitejšia ako tá pozitívna. Je dobré vedieť čo sa človeku nepáči, aby sa tomu vyhol. Je dobré si na veci zanadávať a pofrflať, aby sa nám vryli do pamäti konkrétne momenty ktoré sa nám nepáčili. Je dobré byť náročný a vyberavý (bavíme sa stále o umení).

⁹ NÁDASKÁ Katarína, MICHÁLEK Ján. *Čerti, bosorky a iné strašidlá: Slovenské poverové bytosti*. Ilustroval Svetozár KOŠICKÝ. Bratislava: Fortuna Libri, 2015. ISBN 978-80-8142-481-6.

3 PREPRODUKCIA

CHAOS! Adekvátne slovo na začiatok tejto kapitoly. Opisuje všetko, čo preprodukcia filmu obsahovala. Mix radosti, smútku, hnevu a beznádeje. Tak by vyzeral postup preprodukcie pokiaľ by som sa ho snažil opísať jednoducho...avšak čas ktorý som nad prípravou strávil si pravdepodobne zaslúži o trochu viac slov. Nakoniec možno aj o trochu viac pozitívnych. O námete sa viac rozpisovať nebudem, keď že som stručne opísal cestu k jeho sfinalizovaniu už na začiatku. Prejdem radšej priamo k pekle ktoré nasledovalo potom:

3.1 Scenár

Nastrelený námet bol hotový a mne neostávalo nič ako si pre očami vizualizovať scénu po scéne a následne ju začmárať na papier. Dovtedy to bola celkom hračka ale akonáhle mal prísť rad na ozajstné rozmýšľanie, môj mozog tak trochu rezignoval. Písal som, tešil sa, potom už som sa tak veľmi netešil a nakoniec škrtal. A tak stále dokola. Samozrejme, boli pasáže vo filme ktoré bolo jednoduché vystavať, no hlavné dramaturgické body sa nie a nie vyriešiť. Vlastne som celý čas nevedel ako film skončí a tak sa to v podstate ťahalo až do fáze animácie. Koniec bol v rámci scenára veľký problém. Záverečná scéna bola síce načrtnutá, ale nemal som šajnu ako sa k nej, približne od polovice filmu, dopracujem. O moc lepšie na tom nebola ani začiatočná časť s flešbekom¹⁰. A vlastne ani stred nestál za nič. No skrátka a dobre, pretieklo veľa vody v Dunaji, kým sa začali rysovať použiteľné časti filmu. Najviac sa mi určite osvedčilo sa s ostatnými o tomto probléme rozprávať. Veľa krát sa stalo, že mi to skôr nadhodilo niekoľko ďalších nevyriešených otázok...no napokon sa vďaka daru reči veľa toho vymyslelo a následne vyriešilo. Predsa len, na prísloví ktoré často spomína môj vedúci práce: „Líná huba, hotové nešťestí!“ niečo bude.

Z pivných rozhovorov teda vzniklo veľa zápiskov a z nich vzniklo veľa scén. Písanie náhle išlo ľahšie a o niekoľko dní vznikol prvý scenár. Bol to uvoľňujúci pocit, keď som si uvedomil, že som prešiel prvou skúškou ohňom. Scenár ešte síce nebol doladený vo všetkých ohľadoch, no upokojil som sa slovami, že sa všetko doladí v nasledujúcom kroku.

¹⁰ Flashback je záblesk minulosti, pri ktorom sa človek chová tak, akoby sa v minulosti prežité situácia či nepríjemná udalosť znova opakovala. Dostupné z: <https://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/flashback>

3.2 Storybórd

Na túto časť preprodukcie som sa tešil preveľmi. Ako som spomínal vyššie, jeden storybórd som už mal zo Španielska, no v konečnom dôsledku som ho veľmi nevyužil. Základ ostal...prostredia, hlavné postavy, vývoj charakterov, no zbytok nebol použiteľný a skôr slúžil k zdarnému absolvovaniu predmetu ako k tvorbe filmu. Takže prišiel čas využiť nápady zo scenára a pretvoriť ich v skutočný obraz. Kreslenie mi išlo rýchlejšie ako písanie, takže celý proces trval iba chvíľku. Problém nastal v momente, kedy zábery pribúdali a ja som sa ku koncu ani z ďaleka neblížil. „Ešte toto tu...možno ešte sem by som jeden...tu by to chcelo nejaký širší,“ a minúty v celkovej stopáži pribúdali a pribúdali. Ale ja som nechcel robiť dlhý film! Voľba bola teda jasná. Storybórd som dokončil bez toho aby som sa zaoberal dĺžkou a ako náhle sa vyplnil posledný rámček a dopísalo posledné slovo v akcii, vymenila sa ceruzka za červené pero a začalo sa škrtat'. A z "ešte toto tu" sa rázom stalo "toto tu vôbec nemusí byť." Napokon urobilo z približne stopäťdesiatich záberov asi jedna tretina "PUF" a zmizlo nenávratne pod hrubou vrstvou červených škrtancov. Môj vnútorný hlas na mňa prestal kričať a nastalo ticho. Niekoľko hodín trvajúce slastné ticho v ktorom neznelo nič iné, ako rezonujúce, unavené prsty oznamujúce dobre vykonanú prácu. Všetko je ako má byť, všetko funguje, všetko je doladené a od teraz to bude už len o prenášaní jednotlivých okien zo statického obrazu do pohyblivého. Samozrejme že tomu ani zďaleka tak nebolo.

„Neskôr si zatancujem, zasadím, vyhl'adám, naplánujem, naučím, urovnám, očistím...neskôr. Nič než pasti!“¹¹

3.3 Animatik

Určite to bude pre teba, čitateľu, obrovské prekvapenie ale tak, ako milión ďalších animátorov po celom svete, aj ja som postupoval podlá starých, prachom zakrytých, časom overených, klasických postupov. Preto prišiel čas urobiť vec do ktorej sa mi

¹¹ ESTÉS, Clarissa Pinkola. *Ženy, ktoré behaly s vlky: mýty a príbehy o archetypoch divokých žen*. Druhé upravené vydání. Přeložil Hana CATALANOVÁ. Praha: Euromedia, 2018. ISBN 978-80-7549-992-9.

nikdy nechcelo menej – animatik. Animatiky som nikdy neobľuboval a skôr som prechádzal zo storybórdu priamo na animáciu. Tento film je však mojím posledným počas štúdia a preto som do neho chcel vložiť čo najviac umu, ktorému som sa naučil. Čo najviac zo svojich filmových znalostí, čo najviac inteligencie, čo najviac zručnosti. A tak si ríkam: „Tož zrobím tutaj animatika a šicko bude dobré né?“ Načrtnem pohyb kamery, pohyb postáv, strih, záberovanie a blá, blá, blá...myslím si, že pokiaľ čítaš tieto strany, tak máš o animácii aspoň aký taký prehľad, takže tu nebudem obsah animatiku rozpitvávať. Skôr sa trošku pozastavím nad tým, k čomu ma tento premyslený krok doviedol. Musím sa priznať, že kvôli mojej “láske“ k tomuto procesu, robím animatiky čo najrýchlejšie a najlajdáckejšie ale stále tak, aby splnili účel. A aj keď sa dal ten posledný nazvať skôr hemžiacou sa čmáranicou, splnil svoj účel na jednotku. Tak veľmi na jednotku, že ma priviedol k otázke, či už sa na to všetko nevykašlem a nepôjdem radšej robiť do Lidla alebo čo. Nefungoval začiatok, nefungoval stred, nefungoval koniec. Ono to vyzerá že sa v tejto spovedi motám stále v jednom kruhu, ale v skutočnosti to tak naozaj bolo. Každú fázu preprodukcie som začal s tým, že vyriešim veci ktoré nefungujú, a končil s tým, že som ich naozaj vyriešil. Ale následne vždy prišlo zistenie, že tie vyriešené veci, ktoré som si myslel že som vyriešil, sú vlastne stále nevyriešené (dúfam že sa v tom nestrácaš, zostaň so mnou). Proste v tento moment nastal čas beznádeje a pochybností. Najprv som sa samozrejme snažil držať hlavu vzpriamenú a hovoril si že to bude oukej. No po hodinách dumania, rešeršovania, bádania, kradnutia, rozmýšľania, hľadania, rozprávania, počúvania (myslím, že máš predstavu)...mi hlava opäť začala klesať, kruhy pod očami sa zväčšovať a hrb na chrbte vykúkať. Často som sa prichytával pri prokrastinácii. Nie klasickej prokrastinácii z lenivosti. Pracovať sa mi ešte stále chcelo. Išlo o inú vec. Strach. Akýsi pocit strachu z toho, že všetko dopadne tak, ako pred tým. Že aj keby sa mi animatik podarilo vyriešiť, nastane ten istý problém pri animácii a ja sa budem točiť v okrúhlejšej jame stále dokola a popritom kričať: „*Nikdy ma nedostanete, viem behať, mňa nedobehnete!*“¹²

¹² Alain Chabat. RRRrrrr!!!

3.4 Animácia

Ohľadne animácie si sem predčasne odložím iba zopár viet, keď že sa k nej chystám viac vyjadriť v druhej polovici teoretickej práce. Aby som však dorozprával svoj strastiplný, dramatický príbeh o preprodukcii, bude tých zopár posledných viet potreba.

Animácia je časť ktorá z celkovej práce trvá najdlhšie. Zdĺhavý, pomalý, miestami únavný proces však má svoje výhody v tom, že má človek čas sa zamyslieť nad každým obrázkom ktorý nakreslí. Linka sem, linka tam, tvary, kompozície, pohyb...kolieska sa točia, a tu zrazu cvak! Rad za radom všetko docvaklo. „Toto bude fungovať a toto nie. Toto vyhodím, toto zmením a toto môže ostať.“ Animácia, na rozdiel od predošlých krokov, ma v procese tvorby nikdy nesklamala a vždy mi dala viac ako som od nej očakával. Takže jej neskromnej prosbe o kus môjho času vďačím za to, že sa vyriešilo veľa vecí priamo pri tvorbe a všetko prirodzene a nenásilne.

Príbeh ktorý som nakoniec vytvoril, má veľa trhlín a chýb. Ale upokojuje ma aspoň fakt, že je to s ohľadnutím na predošlé kroky stále tá najlepšia varianta jeho samého.

II. PRAKTICKÁ ČASŤ

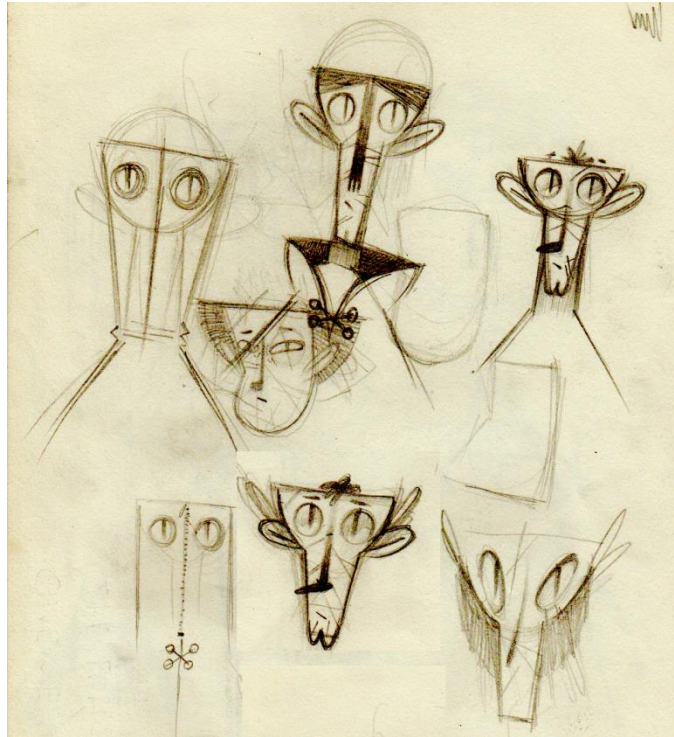
4 VÝTVARNÝ ŠTÝL

Výtvarno filmu neprešlo zrovna veľkým vývojom. Zbabelo som ostal v mne pohodlnej kresbe, ktorá mi postupom času prischla na rukách a nedá sa zmyť. Alebo si skôr schválne nechcem kúpiť mydlo a iba hovorím že sa nedá zmyť. Ploché, grafické, čisté tvary. Pastelové farby, kompozície ladené do dvoch hlavných farieb, kontrasty teplej a studenej. Jediné, k čomu som musel prikročiť bola linka u všetkého čo sa nejakým spôsobom hýbe. Nechcel som to tak, no vedel som, že pokiaľ chcem tento film stihnúť, musí sa to stať. Pokiaľ by mala byť animácia bez linky, musel by som si dávať pozor na hrany, ktoré vedia pri pohybe narobiť veľkú šarapatu. Mohlo by sa totižto stať, že by sa všetko mihotalo a trepalo, čo by tak trochu odvádzało pohľad a sústredenosť diváka niekam, kam som nechcel. Za linku sa všetky tieto chyby schovali a myslím si, že pokiaľ porovnáam ušetrený čas so síce nie tak dobrým, ale stále dostačujúcim výtvarnom, urobil som dobre.

4.1 Postavy

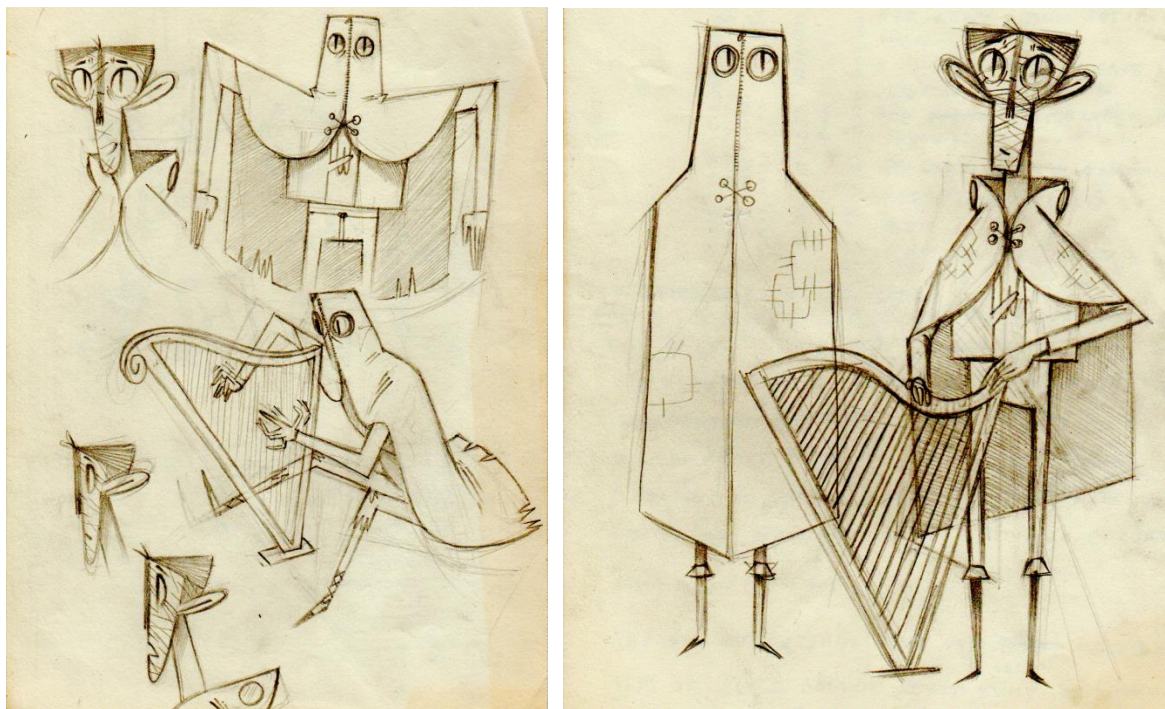
4.1.1 Hudobník

Pri charaktere hlavného hrdinu som riešil hlavne jednu vec – škaredosť. Všetky ostatné prvky mi boli jasné už od prvej vety v scenári. Vychudnutý, s vyblednutou pokožkou z pod ktorej vykúka vychudnuté telo, a vystúpené s líčne kosti. V podstate stačilo urobiť dva či tri nákresy, a hlavný charakter bol hotový. Všetky časti tela, až na jeho tvár. Kvôli príbehu som potreboval aby nebol pohľadný, ale zároveň aby to nebolo zapríčinené až tak geneticky, ako skôr jeho jazvami. To mi dalo celkom zabráť. Nech bola snaha akákoľvek, občas si ruka robila čo chcela a kreslila si s radosťou odstavajúce uši, trčiace zuby či bradavice. To všetko ale muselo ísť vždy preč (budiš...okrem uší), a kreslilo sa odznova. Nechcel som aby sa z jaziev stali iba linky ťahajúce sa cez tvár (čo sa možno napokon aj tak stali), chcel som aby na jeho tvár reagovali. Aby mu pokrivali nos, ústa či urobili lysiny vo vlasoch. Zároveň ale nesmeli byť poranenia tak detailné, aby sa ťažko animovali. Kompromis v podaní pokriveného obočia a jazvy vo vlasoch možno bol pri jeho tvorbe dostačujúci, no teraz si myslím, že by si zaslúžil znetvoriť ešte viac.



Obrázok 8: Prvé skice tváre hudobníka

Ďalším dôležitým prvkom pri hlavnej postave bola určite jeho bunda/mikina/plášť. Je to vec, ktorá ho na rozdiel od ostatných postáv vo filme poikoničňuje. A to ani nie tak farba, ktorá musela byť v porovnaní s prostredím v ktorom sa pohybuje čo najvýraznejšia, ako skôr kapucňa. Uzamknutá maska ktorá jeho hanblivej náture dodá sebavedomie a pocit bezpečia. Pocit, že aj keď nemá domov, postačí zapnúť dva farebné gombíky a rázom postavené útočisko ho ochráni pred zrakmi zvedavcov. Kapucňa sa teda stala zapínacou s otvormi na oči, aby pri hraní stále videl na hudobný nástroj.



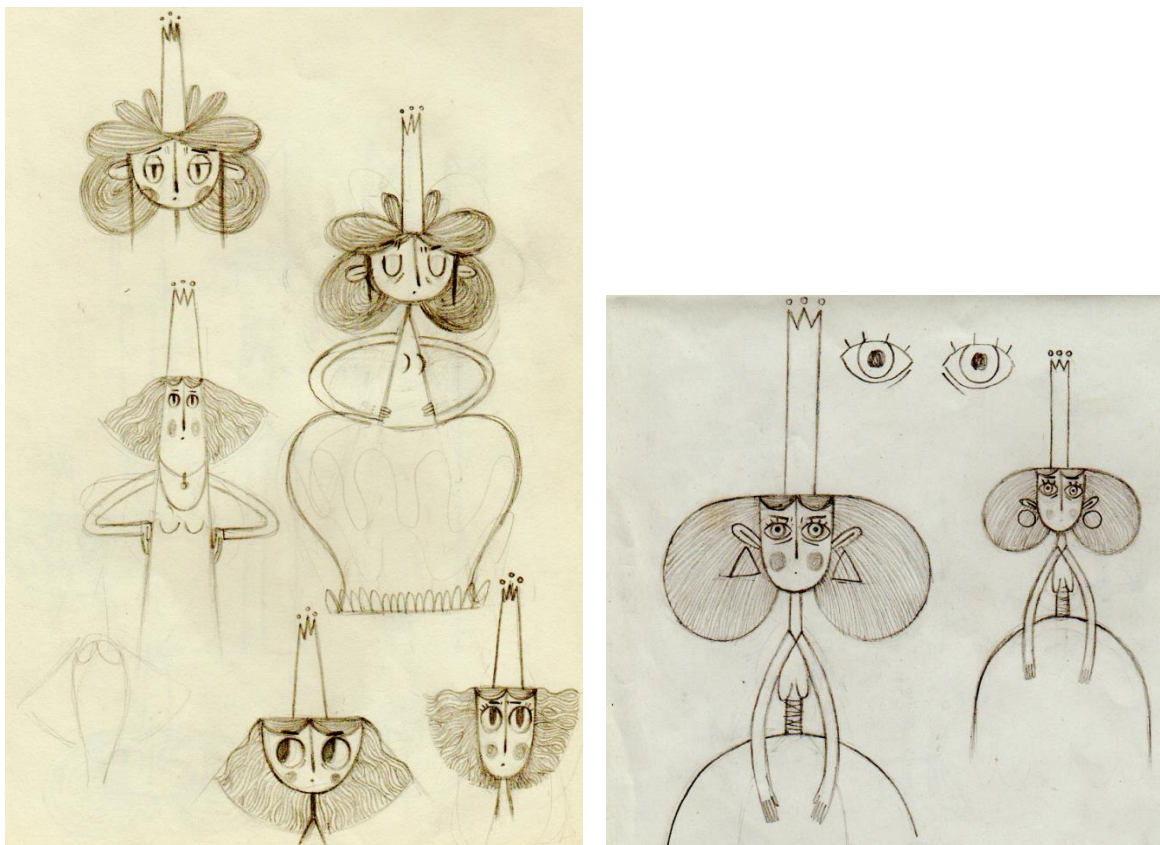
Obrázok 9 a 10: Prvé skice plášťu hudobníka, Prvé skice postavy hudobníka

Nástroj je posledným dôležitým symbolom tohoto charakteru. Riešil som hlavne jeho druh a materiál. Na úplných začiatkoch mal hudobník hrať na harfu, inštrument zosobňujúci stredovek a írsku kultúru mi prišiel ako jasná voľba. To sa však časom zmenilo. Vizuálne síce krásna, no jej zvuk už tak veľmi nefungoval s hudbou ktorú som si vo filme predstavoval. A tak ma napadlo riešenie - vymyslieť mu jeho vlastný nástroj. Od tvaru, cez spôsob hrania až po ladenie. A tak sa aj stalo. Po rozhovoroch so zopár hudobníkmi a ich radách, sa prešlo ku kresbe. Postačilo niekoľko dní a nástroj bol na svete. Telo inštrumentu sa v podstate skladá z harfy, krku z bouzouki a ladenie pripomína japonský šamizen. Teoreticky sa dá povedať, že by mohol v skutočnosti naozaj fungovať, prakticky sa to asi nikdy nedozvieme. Toto riešenie, okrem novej, malej zaujímavosti v príbehu, mi dalo možnosť použiť ako charakteristický zvuk nástroja čokoľvek, so strunným základom.

4.1.2 Kráľovná

Táto postava bola o trošku väčší oriešok. Komplikovanosť povahy mierne naivného rojka s dievčenskou dušou, striedajúcej sa so silnou, sebareflexívnou ženou mi nevydláždila zrovna najružovejšiu cestu k jej zachyteniu. Kráľovná je výbušná a impulzívna ale s dobrým srdiečkom. Niektoré situácie dokáže prežívať emotívne, ale nezabúda na hrdosť a jej postavenie. Proste zmeska všetkého možného. Tak ako má takáto zmeska vlastne vyzerat'?

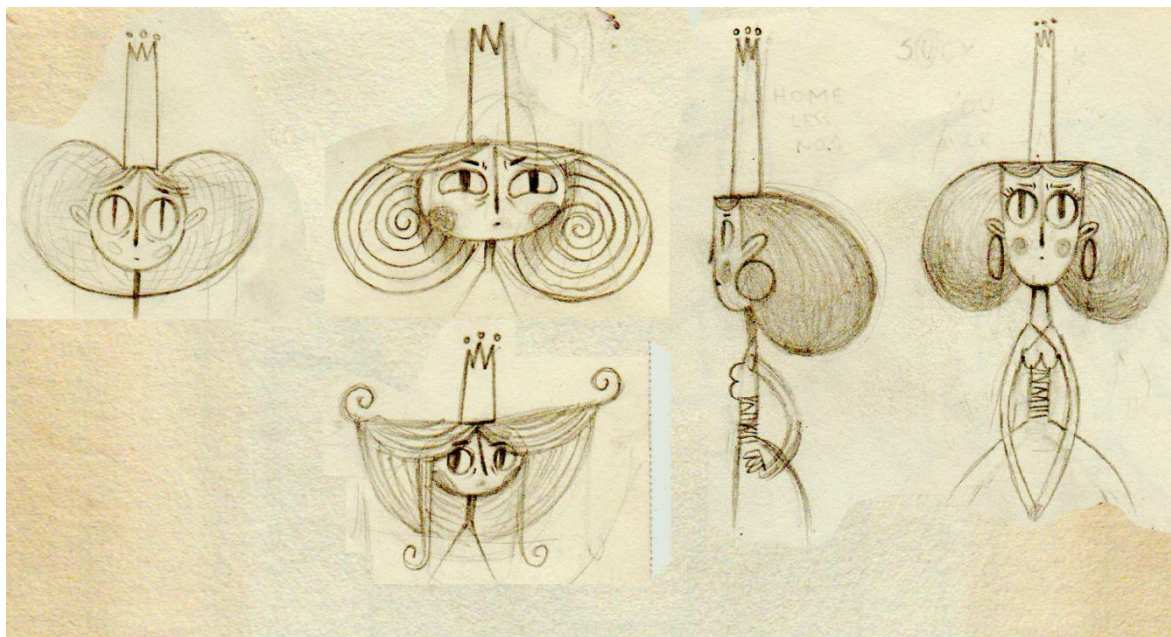
Šaty v tradičnej írskej zelenej farbe, ružovkastá pleť, bledozelené oči a ohnivé vlasy. Čo sa teraz zdá ako jasná voľba, znamenalo predtým učinenie nemála rozhodnutí. Vystriedala veľa účesov, kým sa dostala k dvom mohutným vrkočom trčiacim do strán a veľa šiat kým sa navliekla do tých zelených so spodničkami¹³ a bolerom¹⁴ cez ramená. Taktiež spustenie sukne až na zem, kvôli uľahčeniu animácie a výber náušnic ktoré sa neskôr stali dramaturgickou súčasťou príbehu boli jedny z rozhodnutí ku ktorým som sa dopracovával vcelku dlho. Jej vzhľad a správanie boli ovplyvnené mnohými postavami. Či už to bola Srdcová Kráľovná z *Alice v krajine zázrakov*, Pipi dlhá pančucha, Mononoke, Merida z *Rebelky* a mimo nich írsky folklór. Skrátka a dobre, kráľovná si prešla dlhým procesom kým sa dostala do formy v akej ju môžeme vidieť v konečnom filme.



Obrázok 11 a 12: Prvé skice kráľovny, Prvé skice kráľovny č.2

¹³ Spodnička bola pôvodne silne naškrobená látka utkaná z konského vlásia a bavlnenou alebo ľanovou osnovou. Dostupné z: <https://sk.wikipedia.org/wiki/Krinol%C3%ADna>

¹⁴ Bolero je krátky dámsky kabátik s krátkymi či dlhými rukávmi. Môžu byť doplnené gombíkmi alebo zapínaním. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Bolero_\(od%C4%9Bv\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Bolero_(od%C4%9Bv))



Obrázok 13: Prvá skice kráľovnej tváre

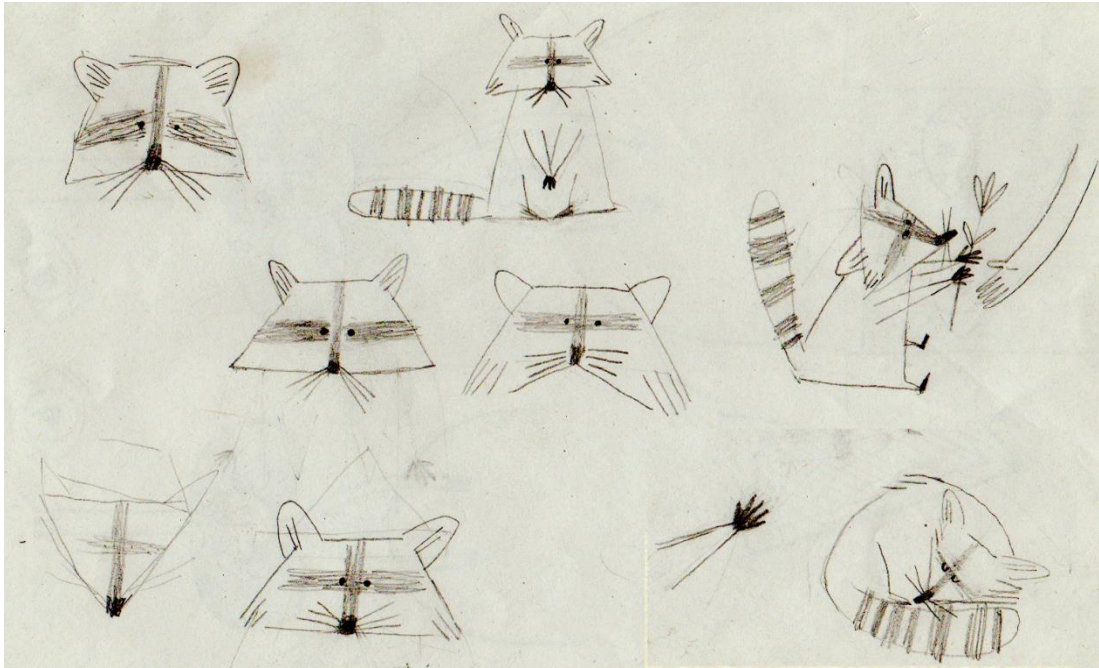
4.1.3 Mýval

Posledným z trojice podstatných postáv je mýval. Mývali vyzerajú všetci rovnako (alebo aspoň podobne), takže bolo jasné z čoho budem vychádzať. Stačilo teda nastaviť štylizáciu tak, aby bolo poznať o aký druh zvieratá ide a bolo vymaľované.

Pri mývalovi som riešil hlavne jeho pohyb v priestore. Prvé návrhy síce nevyzerali zle, no boli čisto plošné a preto by bolo celkom obtiažne ich rozpohybovať v priestore. To som sa neskôr snažil trochu pozmeniť ale nedopadlo to úplne najlepšie. Pokiaľ teda budeš pri sledovaní filmu pozorný, uvidíš, ako veľmi som sa pri scénach s mývalom snažil, aby bol čo najstatickejší.

Na rozdiel od jeho animácie som to mal jednoduchšie pri rozhodovaní sa o jeho povahe. Bolo dopredu rozhodnuté, že bude jedinou postavou zo všetkých, ktorá bude v muzikanta veriť a bude sa mu snažiť pomôcť. Nie však veľmi okato a určite nie tak, že urobí všetko za neho. Chytrejší ako sa na prvý pohľad zdá, mal byť hlavne mlčky sa prizerajúcim sajdkykom¹⁵, ktorý sem tam napovie, ktorým smerom sa uberať. Jeho oddanosť má taktiež predstavovať papierová loďka, ktorú nosí neustále na hlave od momentu, kedy ju dostane.

¹⁵ Sidekick je osoba úzko spojená s druhou, pre príbeh dôležitejšiou postavou. Väčšinou slúži ako pomoc, podpora alebo rozpýtenie hlavnej postavy.



Obrázok 14: Prvé skice mývala

4.2 Prostredia

4.2.1 Mesto

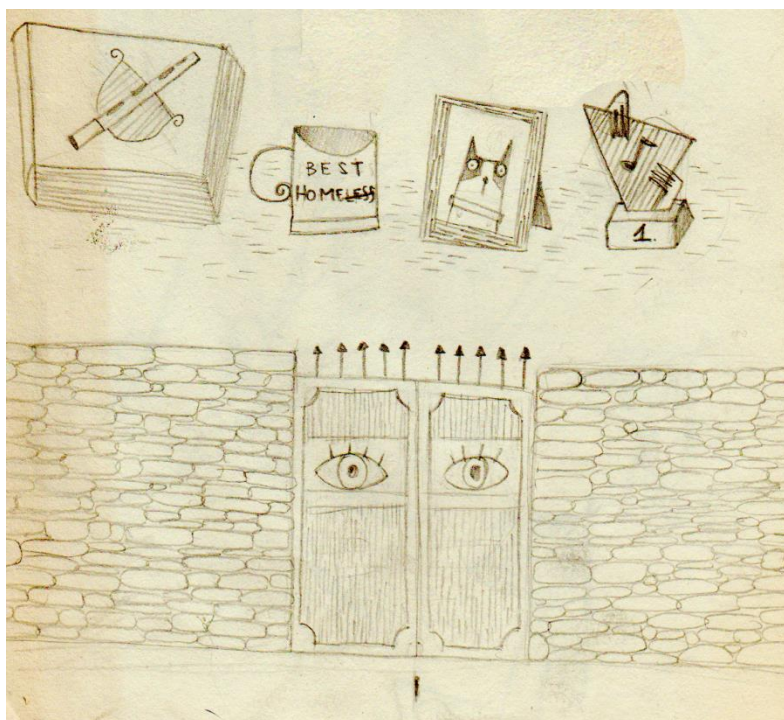
Írsko, Írsko, Írsko! Ved' to je predsa jasné...spomínam ho tu po celý čas, a nebude tomu inak ani teraz.

Vizáž mesta sa zrodila potulkami po tejto krásnej krajine. Írsko je posiate historickou architektúrou kde sa len dá. Vskutku sa stačí previezť a nemôže sa stať že minimálne raz za dve hodiny neuvidíš kostol, cintorín, vežu alebo aspoň malý zrúcaný hradík. Kameň na kameni, obrúsené vetrom času, spia a snívajú o svojej zašlej sláve. Na časy kedy sa okolo nich prechádzali mnísi držiaci čerstvo dopísané zvitky, na časy kedy sa o nich opierali ožraté stráže dávajúce si poludňajšieho šlofička. Tým všetkým boli tieto steny, starajúce sa o to, aby si ľudia pripomínali históriu, nasiaknuté. A že to bol silný odvar, to ti poviem. Neostávalo mi teda nič iné, ako si pripomenúť starú múdrosť, že kov treba kuť kým je ešte žhavý, a preto som celý nažhavený ihneď otváral notes so zápiskami a začal zaznamenávať. Našťastie mal jeden člen našej výpravy taktiež vymoženosť menom fotoaparát¹⁶, takže som nebol odkázaný iba na písanú verziu tohoto úlovku. Kradlo sa kde sa len dalo. Trošku v Dubline, trošku v Kilkenny, trošku v Limericku, Galway, pri cestách,

¹⁶ Fotoaparát je zariadenie zlužiacie na zaznamenávanie fotografií.
Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Fotoapar%C3%A1t>

na mostoch, pod mostami, pri riekach, Mohérskech útesoch...ale jednu z najväčších lúpeží vôbec som podnikol neďaleko mestečka Kells. Medzi zelenými kopcami sa týčilo opátstvo obkolesené vysokými kamennými hradbami, známe taktiež vďaka filmu *The Secret Of Kells*. Toto miesto, bolo k mojej lúpeži priam predurčené.

Čo je viac vymyslené, ako historicky korektné, je panoráma mesta. Budovy ktoré by som nazval kamennými mrakodrapmi, mali skôr budiť dojem novodobej metropoly. So stredovekými mestami bol totižto často problém, že akonáhle sa nenachádzali na kopci, a obklopovali ich vysoké hradby, mesto nebolo z vonku vidieť prakticky vôbec. A ja som potreboval presný opak. Aj keď stojace na rovine, malo mesto pôsobiť giganticky aj z veľkej diaľky. Vymyslená bola samozrejme aj kráľovná veža postavená na koči (chudák kôň) a rytina vo vstupnej bráne. Nevieť ako moc ju mám vysvetľovať, aby nestratila svoje čaro, no v skratke predstavovala kráľovninu slepotu voči vonkajšiemu svetu (lesu) a jej otvorený zrak vo vnútri mesta. To sa však zmenilo vo chvíli, keď rozrazila brány a otvorené oči sa tým pádom ocitli na druhej strane steny, smerom k lesu.



Obrázok 15: Nákres vstupnej brány do mesta

4.2.2 Les

Ten, až na zopár vecí, už z Írska tak veľmi nečerpá. Bol odpozeraný hlavne z našich, českých a slovenských lesov. Klasika...listnaté stromy, na jeseň žlté, červené, a zelené, v zime opadané. Nechcel som aby prvé dve tretiny filmu pôsobili veľmi živo, aby vynikol

koniec. Preto sú do tej doby farby lesa síce farebné, ale šedisté a nie veľmi výrazné. Zároveň sa ale denná doba, počasie a ročné obdobia zmenia vo filme niekoľko krát, takže sa farebnosť neustále musela prispôbovať. Najťažší moment však nastal vtedy, keď sa malo v krátkej dobe zmeniť obdobie zo zimného, na jarné. Keď zoberiem celkový čas strávený pri kreslení pozadí, vymyslieť túto pasáž mi ho zobralo najviac zo všetkého. Sneh sa topí, flóra rastie, nebo sa otvára, farebnosť sa nasycuje. A to všetko čo najplynulejšie a najpomalšie. Prvý krát som si taktiež vyskúšal urobiť ilúziu svetelných lúčov dopadajúcich cez koruny stromov. Zisťoval, ako reagujú na predmety ktoré sa hýbu, ako fungujú na kmeňoch stromov, ako to vyzerá, keď sa v lese objavujú. Svetlo dodalo jari ten správny pocit. Aj keď som sa snažil vyhnúť tomu, aby bolo príliš silné a teplé, kvôli nechcenej letnej atmosfére.

Jedinou vecou nachádzajúcou sa v lese, nepochádzajúcou z našej krajiny ale z Írska, sú kamene. Konkrétne Oghamové kamene. Zárezy ťahajúce sa pozdĺž hrany kameňa, pripomínajúce krajčírsky šev majú pôvod u Keltov. Vyše tisíc šesto rokov staré keltské písmo sa používalo ako dorozumievací jazyk po celom Írsku asi polovinu storočia. Známe bolo taktiež ako “tajné písmo básnikov“ a pripisovali sa mu magické a šamanské vlastnosti. Okrem tých však slúžilo aj obchodníkom a to konkrétne pri obchodovaní s dobytkom.

V žiadnom zo záberov mojej diplomovej práce sa nenachádza to isté poradie zárezov. Je to z dôvodu, že sa celým filmom ťahá jeden text, ktorý sa každým ďalším záberom odhaľuje. S príbehom nemá nič spoločné, ide skôr o odkaz k írskemu kultúre a tradícii. Pokiaľ si chceš pripomenúť záhadné hádanky z Ábécčka/Káčera Donalda a text vylúštiť sám, zavri ihneď oči a posuň sa dole ku ďalšiemu podnázvu!

Pokiaľ však lenivosť presahuje pocit z dobre vynaloženej energie, v nasledujúcich riadkoch ti poviem, kde má text pôvod:

William Butler Yeats, považovaný za jedného z najväčších básnikov dvadsiateho storočia patril ku Anglo-Írskym Protestantom. Zatiaľ čo sa väčšina jej členov v tamojších dobách prehlasovala za Angličanov, ktorým sa náhodou stalo že sa narodili v Írsku, William sa vydal proti prúdu a neústupne tvrdil, že je to Ír jak repa! A tento istý frajer jedného dňa schmatol ceruzku a napísal na papier niečo, čo sa zašifrovane dostalo až do jedného malého, česko-slovenského, magisterského animáku. Bola to báseň menom – *The Song of Wandering Aengus*, alebo aj “pieseň o túlajúcom sa Aengusovi.“ Aengus je Írskym bohom

lásky, mladosti a básnickej inšpirácie, ktorý v írskej mytológii zohráva dôležitú rolu pri vzniku Írska ako takého.

Toľko v skratke...a teraz už hybajme k básni, ktoré znie takto:

*„I went out to the hazel wood,
Because a fire was in my head,
And cut and peeled a hazel wand,
And hooked a berry to a thread;
And when white moths were on the wing,
And moth-like stars were flickering out,
I dropped the berry in a stream
And caught a little silver trout.*

*When I had laid it on the floor
I went to blow the fire a-flame,
But something rustled on the floor,
And someone called me by my name:
It had become a glimmering girl
With apple blossom in her hair
Who called me by my name and ran
And faded through the brightening air.*

*Though I am old with wandering
Through hollow lands and hilly lands,
I will find out where she has gone,
And kiss her lips and take her hands;
And walk among long dappled grass,
And pluck till time and times are done,
The silver apples of the moon,
The golden apples of the sun.”¹⁷*

¹⁷ BUTLER YATS, William. *The Song of Wanderin Aengus*

Dostupné z: <https://www.poetryfoundation.org/poems/55687/the-song-of-wandering-aengus>

4.2.3 Strom

Stromom, v ktorom sa muzikant zabýva je dub. Okrem praktických dôvodov, ako je jeho masívnosť, košatosť a pevnosť sú tu aj tie symbolické. Dub bol odjakživa v každej mytológii silným prvkom. Či už v slovanskej, kde bol pojítkom medzi podsvetím, zemou a nebom, alebo v škandinávskej – bájný Yggdrasil, spĺňajúci tú istú úlohu. Dubové listy na korunách nosili aj starí králi, či generáli a taktiež sa spájali s dažďami a teda dobrou úrodou, vďaka čomu sa spomínali aj v rôznych prísloviach. Napríklad v írskom prísloví:

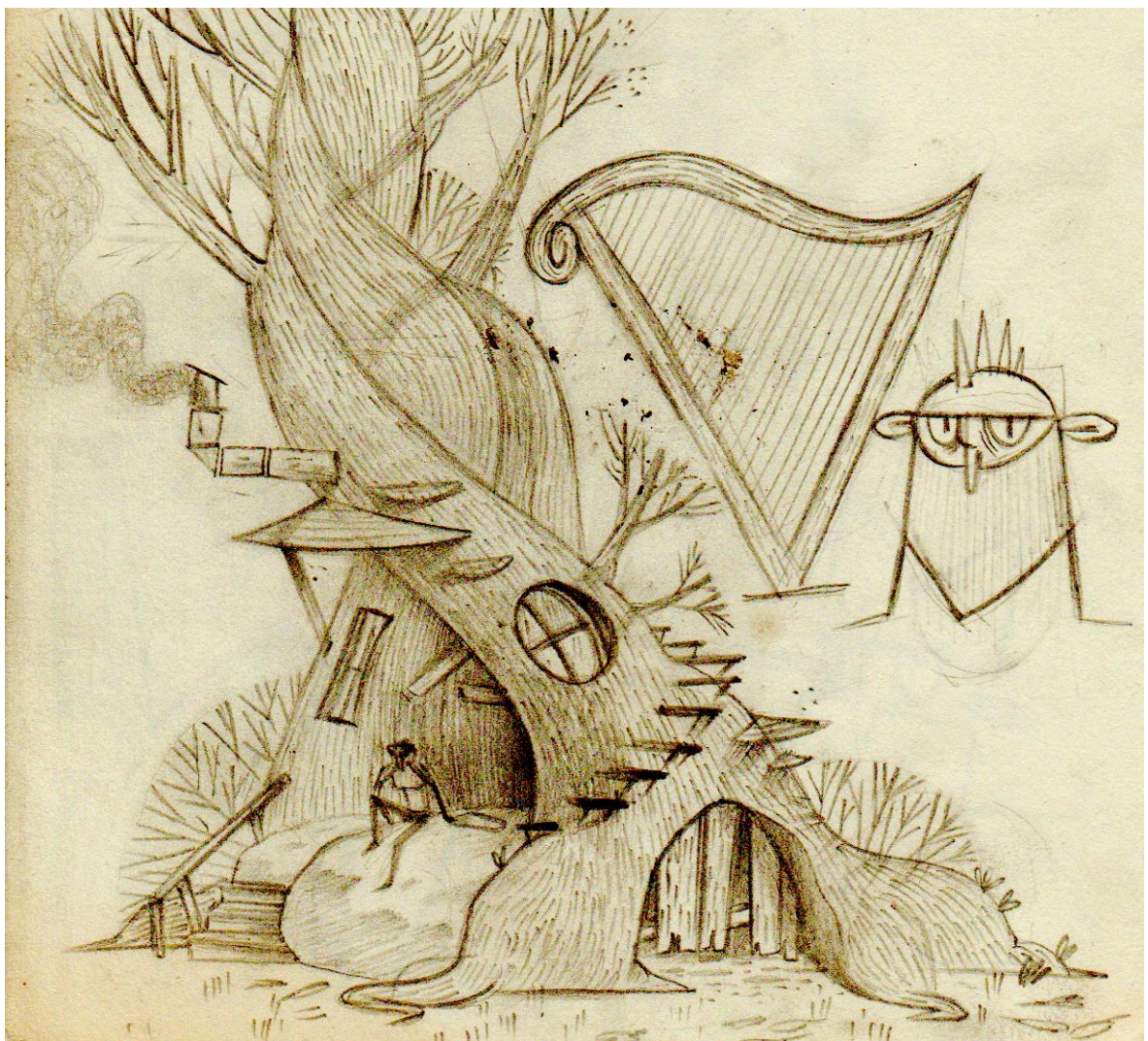
*„If the oak before the ash,
Then we'll only have a splash.
If the ash before the oak,
Then we'll surely have a soak!“*

V anglickom Somersete stoja dva strodávne duby pomenované po Gogovi a Magogovi – posledných dvoch obroch ktorí sa niede po Británii potulujú. Pri duboch sa počas jarných slávnosti v Rogantide predčítali evanjelia či spievali chválospevy. V Írsku bol dub považovaný za strom náčelníkov a v Gálii zase za strom druidov (slovo “druid“ pravdepodobne pochádza z galského slova “duir,“ čo v preklade znamená muži dubu). Tí tento strom uctievali a svoje obrady vykonávali najmä v dubových hájoch. Imelo, rásťúce hlavne na duboch, bolo najdôležitejšiu rastlinou druidov, ktorí verili, že ho tam vložili bohovia svojou rukou vo forme blesku. Vikingovia mali z dubového dreva postavené lode, vďaka ktorým sa dostali do všetkých kútov Európy a ešte oveľa ďalej. Duby sa bežne dožívajú stovky až tisíčov rokov a svojou odolnosťou prekonávajú väčšinu stromov, nečudo teda, že sa im v rôznych kultúrach pripisovali rôzne magické schopnosti.¹⁸ No ale za celú dobu som vlastne nevysvetlil, čo to má spoločné s príbehom...nič. A preto radšej idem na niečo, čo spojitost' s príbehom má.

Dub vo filme obklopujú oghamové kamene z ktorých najväčší slúži hlavne ako pódium (chápeš...muzikant - pódium), no okrem toho je tam hlavne kvôli dramaturgii. Na začiatku filmu muzikant sedí na zemi a všetci ho sledujú zhora, zatiaľ čo na konci – vďaka kameňu

¹⁸ KENDAL, Paul. *Oak mythology and folklore: Výňatok z článku.*

– je to naopak. To predstavuje aj zmenu jeho samého. Prijatie vlastnej osobnosti a zmenu uhlu pohľadu na svet. Ďalej bolo treba vyriešiť vnútro stromu, čo nebolo také jednoduché ako sa zdá, keď že dutý strom vyzerá zvnútra nezaujímavo a stereotypne. Hlinená zem, drevené steny, koreňky, kamienky. Moc materiálu na kreatívnu prácu nebolo...a tak ostalo všetko hnedé, šedé a ploché. A keď nejde hora k Mohamedovi, musí ísť Mohamed k hore. Takže som scény týkajúce sa stromu prepísal tak, aby si vyžadovali nerušivé pozadie. Schoval ho do tieňa a nasmeroval všetku pozornosť diváka na akciu. To sa zmení až v momente na konci filmu, kde vidíme, že sa hlavná postava v strome už dávno zabývala.



Obrázok 16: Nákres stromu

5 ANIMÁCIA

Film je animovaný digitálnou kreslenkou, pretože sa mi nič iné robiť nechcelo. Keď že som na čmáranie obrázkov kúsok po kúsku zameraný, vedel som že mi to pôjde rýchlejšie ako iné techniky a animatik mi ukázal, že to je to, čo pri tomto filme budem potrebovať...rýchlosť. Tak som schmatol perečko, stlačil gombík na Sintyku¹⁹, počkal na aktualizácie, stlačil gombík od Tývýpejntu²⁰, nastavil rozlíšenie (ale nie frejmrejt²¹, nad tým sa rozčúlim neskôr) a urobil prvý krok v niekoľko mesačnom maratónom menom animácia. Postavy boli navrhnuté v jednoduchých tvaroch, takže ich rozpochybovať nebol problém. Muzikant bol celkom rýchlovka, pretože sa za celý film veľmi nepohne. O trošku viac času dal zabráť po tom ako si odokryl tvár, ktorá je predsalen zložitejšia ako hranatá kapučňa s dvoma dierami. Tam už nastal čas na hrátky s mimickým svalstvom a v tomto prípade som mal chuť svoju znalosť tohoto delikátneho druhu animácie trochu prehľbiť. Smiech, smútok a zlosť je síce základ ale skombinovaním týchto a viacerých pocitov vznikne veľa nových možností, ako charakter poludštiť a zdôverihodniť. To sa prejavilo hlavne na protagonistovi a vedľajšej postave – kráľovnej. Kráľovná je asi najakčnejšou postavou z tejto partičky. Sem tam skočí, sem tam pokrúti hlavou, sem tam sa pootáča a na to všetko reagujú jej šaty a vrkôčiky. Ale vďaka bohu nestrávi na obraze veľa času, takže som sa jej pri animácii rýchlo zbavil. Mýval bol, už spomenutý menší oriešok, hlavne kvôli jeho pohybe v priestore a preto sa s ním taktiež veľmi nehýbalo. Stráže a nakopírovaný dav v meste síce môžu vyzeráť tak že sa hýbu dosť ale skôr by som to nazval ilúziou ako poriadne odvedenou prácou. Zhrnuté a podčiarknuté, môj výtvor je vlastne celkom statický. A nie je to ani tak úplne kvôli lenivosti (aj keď tá určite taktiež zohrávala menšiu rolu), ako skôr kvôli správaniu postáv a dotvorenia ich celkového charakteru. Predsalen by asi film vyznel inak, keby stále niekde lietali a otáčali sa a rozhadzovali rukami a robili saltá mortadela. Ale kto vie, možno by to bolo lepšie...to sa už našťastie nikdy nedozvieme.

Okrem postáv sa často v zábere niečo mihá, trepoce a vlní. To je asi ten dôvod prečo film nepôsobí staticky (aspoň na mňa). Taktiež tomu prospelo počasie a svetlo. Pršanie, sneženie, pofukovanie, slniečko...všetko sú to na animáciu pomerne jednoduché veci na pár obrázkov, ktoré sa stále prehrávajú dokola. Zhrnuté a podčiarknuté po druhé, môj film

¹⁹ Cintiq je obrazovka pripojená do počítača, ktorá reaguje na špeciálne pero jej prislúchajúce.

²⁰ TV Paint je program slúžiaci na animáciu.

²¹ Framerate je počet obrázkov za sekundu.

je niekoľko obrázkový podvod. Ale ako zvykol vravievať Murphy: „*Pokiaľ robíš niečo hlúpe, ale funkčné, prestáva to byť hlúpe.*“²²

Najťažšia časť v celom animačnom procese však neboli ani dážd', ani kráľovná, ani mimika, ani dav....najťažšia časť bola vec, ktorú keby som vedel skôr, tak by mi to nepridalo toľko starostí a matematiky do života. Keď že som si na začiatku kompozície nenastavil frejmrejt, ako som už spomínal vyššie, animoval som po celý čas v inom tempe ako bolo tempo hudby. A keď že mi nesedelo tempo, nesedela ani akcia, strih a vlastne všetko čo som urobil. A to je vo filme ktorý je o hudbe tak tróóóšičku problém. Po objavení tohoto "krásneho" prekvapenia, som si potreboval dať zopár dní oddych a iba tak čumel do blba. Moje vtedajšie pocity by sa dali vyjadriť jednou krátkou historkou ktorá na mňa vyskočila z knížky: „*Muž v seriózných depresiách potreboval súrne navštíviť psychiatra. Ten si ho v klude vypočul a vraví:*

„*Stratili ste v živote zmysel pre humor, potrebovali by ste sa poriadne zasmiať. Chod'te do cirkusu – je tam jeden výborný, volá sa Grock, slubujem...najvtipnejší chlapík ktorého kedy uvidíte*“

Muž sa zamyslí, smutne pozrie na psychológa a povie: „Ja som Grock.“²³

Nádych, výdych, nádych, výdych...krv sa prekysličila, mozog prekrvil a ja som so zaťatými päsťami dal samému sebe druhú šancu. Jediný spôsob ako túto šlamastiku napraviť, bolo vyhodit' metronóm z programu a podľa ucha vypočítat' počet obrázkov prebehnutých počas času, ktorý prejde od jedného úderu tempa po druhé. Takže to chcelo prečasovať animácie odohrávajúce sa počas hudby. A vypočítat' tempo animácie ktorá sa ešte len chystala robiť. Zmätený? Aj ja! Nakoniec sa to však nejakým zázrakom podarilo a ja som opäť dostal pocit, že ma tvorba tohoto filmu ešte stále baví.

²² BLOCH, Arthur. *Murphyho zákony a iné príčiny, prečo sa veci kazia*. Preložil Zuzana STRAKOVÁ, ilustroval Eleanore FAHEY. Bratislava: Arimes, 1991. ISBN 80-900564-1-5.

²³ WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. London: Faber and Faber, 2009. ISBN 978-0-571-23834-7

6 KOMPOZITING

Po animácii sa zobrali štetce (virtuálne) a išlo sa farbiť. Našťastie som od Štátneho Fondu Kinematografie dostal finančnú podporu, aby som si mohol dovoliť farbičov v podobe spolužiakov. Neviem si predstaviť že by som to bez nich zvládol. Každý z nich to navyše dokázal v minimálnom čase, takže moje ruky skôr nestíhali pripravovať zábery akoby som na nich čakal. Vďaka vám Noemi Valentíny, Danieli Kunste a Ema Mlynarčíková!

Medzi tým som pripravoval pozadia a po dodaní vyfarbených postáv ich následne farebne prispôboval. Často sa menili kompozície, pretože som zisťoval že mi tu občas niečo zavadzia, tam zase niečo chýba, tu sa niečo prekrýva a tam vytřča. Po posledných úpravách boli pozadia na svete a teda sa mohli začať zábery lepiť dokopy.

Nebolo veľa záberov, ktoré bolo treba postprodukcne zjednotiť. Väčšinu z nich som dával dokopy priamo v programe v ktorom bola zhotovená animácia, pretože som chcel mať čo najrýchlejší a najaktuálnejší pohľad na daný záber. Či už to boli farby, kontrast, plány alebo jazdy kamerou. Aj keď som vedel že by to bolo v programe určenom priamo na kompoziting jednoduchšie, nebolo mi ho po nejaký čas treba. Našli sa však zábery na toľko komplikované, aby sa nedali zjednotiť takým spôsobom akým som mal vo zvyku. Väčšinou to boli komplikované zábery ako rotácia okolo postavy alebo jazda cez les. Takže sa musela každá vrstva animácie uložiť zvlášť, hodiť do Áftr efekc²⁴ a tam poskladať za seba. Vrstvy sa vrstvili v určitej vzdialenosti, aby tvorili ilúziu priestoru. Nastavila sa kamera (skoro ako reálna, ale v tomto prípade virtuálna), nastavil sa bod od ktorého, kam má putovať a ona poslúchla na slovo. Také jednoduché a ja som sa tomu tak vyhýbal.

²⁴ After effects je program určený na postprodukcnu filmu. Používa sa hlavne na tvorbu efektov, maskovanie a retušovanie.

7 STRIH

Strihová skúška prebiehala od prvého nástrelu animatiku. Tam som strihal ešte ja. Až následne sa vďaka bohu pridala človek ktorý tomu rozumie. Spolubývajúci a zároveň strihač, ktorého som spoznal ako ďalšieho slováka z UTB na Erazme v Španielsku – Peter Mikušinec. Tam sme spolu podnikli zopár cvičení pre tamojšiu univerzitu a zistili, že sa pri práci celkom dopĺňame. Slovo dalo slovo a spoluúčasť na mojom magisterskom filme bola dohodnutá. Po tom, ako som doanimoval použiteľný počet záberov, posielal som ich automaticky Peťovi, ktorý strihal o stošesť. Mój jediný príkaz počas celého procesu bol jediný: „Skracuj čo to ide!“ A tak sa aj stalo. Petřík skracoval, čo to išlo a svojimi magickými prstíčkami dokázal vždy skrátit’ stopáž aspoň o tretinu. Ak sa ti, čitateľu, pri pozeraní filmu podarí nezaspať, vďaka si na neho spomeň. Taktiež prispel aj veľkým množstvom pripomienok a vylepšovákov ktoré posilnili dej. Naopak odo mňa, ktorý som už dávno nemal od filmu odstup a motal sa v nekonečnom kruhu, mi pomohol jeho čerstvým pohľadom na vec a pohotovými reakciami.

8 ZVUK

Často sa mi pri animovaní stáva, že v jednotlivých pasážach počujem určité zvuky. Tie zvuky sa potom na dne môjho podvedomia uložia k spánku a raz za čas sa pripomenú, aby som nezabudol, že existujú. Takto ma teda sprevádzajú po celý čas tvorby, až nastane moment, kedy ich treba zobudiť, zahrkať nimi a vypustiť ich von z úst, priamo do ucha zvukára. V tomto prípade zvukárky – Zuzky Švancarovej študujúcej zvuk taktiež na UTB. Tá si predstavu o zvuku vypočuje, porozmýšľa, uprie na mňa pohľad, pokrúti hlavou a povie: „Já to udělám líp!“

Udělal...Moja predstava o zvuku bola kombináciou kartónových ruchov a tých reálnych. Tie reálne mali vždy prevyšovať, aby sa zachovala vážnosť niektorých momentov. Zuzka stála pri filme od začiatkov jeho tvorby, takže dobre vedela o čom bude a akou atmosférou ma oplývať. Ihneď ako som od Petra obdržal finálny strih, putoval obraz pod jej ruky a všetko ostatné, čo sa dialo, už stálo iba na jej schopnostiach. Každých pár dní sme pokroky v jej práci konzultovali a dolad'ovali aby boli spokojné obidve strany. Zvuky prevažne nahrávala na mikrofón a až keď zistila, že sa niečo nedá vyrobiť, siahla po onlajn zvukových bankách. Počas zvučenia sa vyčlenil jeden deň, kedy sa zarezovala zvukáreň aby sa mohli nahrat' hlasy hlavných postáv. Tie stvárnilo spolužiaci (takí spolužiaci sú veľmi užitočná vec) – Noemi Valentíny (taktiež jedna z farbičov), Ivan Štróbl a Matěj Šak. Úlohy sa zhostili podľa mojich predstáv a všetko sa podarilo na jednotku. Po ich odchode sa urobil výber tých najlepších nahrávok, všetko sa to spolu s ruchmi splácalo dokopy a poslednou vecou ktorú bolo treba dorobiť, už bola iba vec najdôležitejšia...

8.1 Hudba

No jo...hudba. To bol proces. Tváre hudobníkov po tom, ako som im predstavil moju predstavu o hudobnej stránke filmu boli k nezaplateniu. „Chcel by som aby to bolo niečo ako írsky folk ale zároveň s prvkami stredovekej hudby a aby to celé znelo akoby to hrali Vajt Strajps²⁵.“ Chvíľa ticha a potom...výbuch smiechu. To bola prvý reakcia ktorú som dostal. A teraz viem, že som si ju celkom zaslúžil. Môj pokus o zakomponovanie modernej garážrokovej hudby do historického filmu som po prvých brnknutiach na struny vzdal a pokračovalo sa iba v duchu prvej tretiny požiadavku. Írske tóny nás sprevádzali od prvého

²⁵ The White Stripes bola garáž rocková kapela založená v Detroite roku pána 1997. Jej členmi boli Jack White (text, gitara, mandolína, klavír a spev) a Meg White (bicie a spev).
Dostupné z: https://sk.wikipedia.org/wiki/The_White_Stripes

stretnutia, a nepustili až do konca. Stretávali sme sa u jednej z hudobníčok Noemi Valentíny (taktiež jedna z farbičov a jedna z predstaviteľov hlasu), u ktorej sa komponovalo. Tam sa určilo, že hlavným zvukom nástroja, na ktorý hudobník vo filme hrá, bude írsky bouzouki. K nemu sa neskôr pridali už spomínané nástroje – mandolína, husle, gitara. Základné inštrumenty boli určené vďaka čomu sa pracovalo ľahšie. Potom však prišla návšteva. Keď že v čase, kedy sa začínalo pracovať na hudbe, zavítala do Európy Korona (áno, raz táto téma musela prísť), ruka v ruke s karanténou, naše plány so stretávaním boli ako lusknutím prstov fuč. Čakalo sa čo bude ďalej...či sa choroba poberie preč, alebo sa zdrží na dlhší čas. Druhá možnosť bola správne a my sme boli (spolu so zbytkom sveta) odkázaní na individuálnu prácu. Začala sa teda “Doba posielacia.“ Posielal som neustále najnovšie verzie strihu, obrazu a animácie hudobníkom, zatiaľ čo mi oni posielali nápady a pripomienky. Takto to prebiehalo niekoľko mesiacov a v podstate sa za celý tento čas-nečas hudba nikam neposunula. Posun nastal, až keď sa po štyroch mesiacoch karanténa zrušila a ľudia sa konečne mohli ísť nadýchať von infikovaného vzduchu. Motor s nápadmi sa opäť naštartoval, znovuobnovené stretávky sa začali nahusťovať a prvá predstava o hudobnej stránke sa zhmotňovala priamo v ušiach.

Nakoniec sa ustanovilo, čo vo filme portebuje vlastný hudobný motív (v tomto prípade to bola kráľovná, hudobník a les) a v ktorých častiach majú motívy hrať. Keď sa všetko určilo, začala sa vymýšľať hudobná dramaturgia. To znamená, kde bude hrať aký nástroj, koľko nástrojov bude hrať, ako dlho budú hrať, akou rýchlosťou sa budú hrať. Všetko sa počas tvorenia nahrávalo, čo je taktiež veľmi dôležitá rada, nahrávaj všetko čo sa dá, lebo to inak zabudneš! Takto sa pokračovalo niekoľko týždňov až došlo k poslednej skúške, kde sa doriešili posledné detaily a mohla sa ísť nahráť finálna verzia.

Miestnosť na nahrávanie finálnych stôp nám zabezpečil Vítek Příbyla, ktorý sa hudbe venuje už dlho a podľa toho si zariadil aj svoje bývanie. Všetci zúčastnení toto miesto, spolu s Vítkom poznáme už dlho, takže bola atmosféra pri nahrávaní oveľa uvoľnenejšia ako keby sa malo nahrávať v štúdiu. Počas nahrávania nám robili spoločnosť aj štyria psíci ktorí robili veľmi radi hluk..hlavne počas nahrávania. Ale to iba občas. Väčšinou, keď nastal čas nahráť stopu, zakričalo sa: „Na místečko!“ A všetci poslúchli. My čo sme nemali nič na práci sme si sadli na gauč, hudobníci k mikrofónu, Vítek za počítač a psi si poľahali smutne na zem, mysliac na to, aká nádherná hra by to bola, keby nemuseli počúvať pána. Nastalo ticho a miestnosťou sa rozľahol krásne znejúci zvuk nástroja, hladil uši, hladil dušu, rezonoval v prstoch, brnil vo vlasoch a hneď po tom zaznelo: „Néééé! Ještě jednou!“ Takto nejak to prebiehalo celé dva dni, až sme sa dopracovali k bezchybným stopám. Ako

si už asi vyčítal, nahrávalo sa postupne, po jednotlivých nástrojoch, na čo sa stopy potom skladali dokupy aby sa zistilo, či spolu ladia. Takýmto postupom sa zvukárom lepšie pracuje s nahratou zložkou, pretože ju môžu jednoduchšie modifikovať a upravovať podľa seba. Taktiež sa priamo na mieste prinahrava kupa ďalších nástrojov (metalofón, drumbľa, píšťalka, tibetská misa...) aby bola hudba bohatšia.

Keď bola hudba teda nahraná, poslala sa zložka Zuzke, s ktorou sme následne urobili výberku najlepších stôp. Tie sa po ich zmixovaní, upravení a vyvážení zakomponovali do zbytku zvuku a obrazu. Tým pádom sa film skompletizoval, ja som dokončil záverečné titulky a s napísom "koniec" skončila aj moja úprimna výpoveď o tom, ako sa tvoril film Zvuky s poza Lúky.

III. PROJEKTOVÁ ČASŤ

ZÁVER

Divím sa, že som neskončil v blázninci. Asi sa mi už nepodarí spočítať, koľko kíľ som schudol, koľkatými skratkami, psychickými vyčerpaniami, imunitnými zlyhaniami a srdcovými infarktami som pri tvorbe tohoto časožrúta prešiel. Avšak, malo to všetko jednu výhodu (nie, nie je to výsledný film)...vďaka času strávenému za stolom som spoznal sám seba. Spoznal som, ako sa viem správať vo vypjatých situáciách, čo zvládnem a čo naopak nie. Spoznal som viac do hĺbky, ako pri jednotlivých veciach rozmýšlam, ako ich riešim. Spoznal som, čo od života chcem a ktorým smerom by sa mali uberať moje ďalšie kroky. Že sú v mojom okolí kamaráti, na ktorých sa môžem vždy obrátiť. Že je oveľa väčšia radosť, keď ruku k dielu priloží viacero ľudí a obohatia ho o niečo, čo by jednotlivec nikdy nezvládol.

Zvuky s poza Lúky sú zatiaľ mojím najdlhším filmom. Popravde...keby neprišiel COVID a s ním dostatok času na dokončenie, nemyslím si, že by sa nachádzal v takej forme, ako ho nakoniec odovzdávam. Takže je to také menšie šťastie, vo veľkom nešťastí. Odkusol som si jednoducho väčší kus, ako by som normálne, podľa pravidiel zvládol. Ale to som asi ja a asi taký aj ostanem. Pretože ma to posunulo oveľa viac, akoby to dokázal štvorminútový kratšas zvládnutý za dva mesiace. Prehĺbila som moja zručnosť a rýchlosť práce. Naučil som sa nespočet nových vecí a postupov v programoch v ktorých som pracoval. Naučil som sa rozduchať motiváciu aj v momentoch kedy bolo drevo mokré a udržiaval ju pri živote tak, aby nezhasla kým nenastane úplný koniec.

Ak si sa teda dočítal až sem, ostáva ti do konca už iba zopár viet opisujúcich takmer dvojročnú púť na ktorú som sa vidal. Takže vďaka aj tebe, drahý čitateľu, že si venoval kúsok svojho času na to, aby si letmo nahliadol ani nie tak do môjho procesu tvorby, ako skôr do môjho života (možno pustím aj slzičku). Nebudem však tento patetický moment už viac kŕmiť a ukončím to (pustil som slzičku). Vezď však, že mi film veľa vzal ale jednoznačne viac dal a ja len dúfam, že niekedy, v ďalekej budúcnosti nastane deň, kedy si túto explikáciu prečítam a z chuti sa zasmejem. Pretože už budem vedieť, že to bol kedysi ten najmenší výšľap na vrchol, z celého pohoria, ktoré som už zdolal.

„Tešil som sa z jednej z najprijemnejších nocí vo svojom živote. Kráčal som vodou, trochu sa ponoril, a potom som ostal stáť a pozeral sa do toho prenádherného nočného neba, Avalókitéšvarova²⁶ vesmíru plného temnoty, diamantov a desatora zázrakov – takto sa má žiť. Uplne sám a slobodný na plážovom piesku, do toho vzdychy mora. Sedel som v piesku so skríženými nohami a meditoval o živote. „Čo ma ešte čaká?“²⁷

²⁶ Avalókitéšvara - sankritský kmeň - dévanágarí: अवलोकितेश्वर - doslova „pán, ktorý pozoruje celý svet“. Dostupné z: <https://sk.wikipedia.org/wiki/Aval%C3%B3kit%C3%A9%C5%A1vara>

²⁷ KEROUAC, Jack. *Dharmoví tuláci*. Třetí vydání. Přeložil Josef RAUVOLF. Praha: Argo, 2019. ISBN 978-80-257-2996-0.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATURY

- [1] KENDAL, Paul. *Oak mythology and folklore: Výňatok z článku*. Dostupné z: <https://treesforlife.org.uk/into-the-forest/trees-plants-animals/trees/oak/oak-mythology-and-folklore/>
- [2] KLEON, Austin. *Krad' jako umělec: 10 věcí, které ti nikdo neřekl o kreativitě*. V Brně: Jan Melvil, 2012. Briquet. ISBN 978-80-87270-36-3.
- [3] BLOCH, Arthur. *Murphyho zákony a iné príčiny, prečo sa veci kazia*. Přeložil Zuzana STRAKOVÁ, ilustroval Eleanore FAHEY. Bratislava: Arimes, 1991. ISBN 80-900564-1-5.
- [4] WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. London: Faber and Faber, 2009. ISBN 978-0-571-23834-7
- [5] QUEIROZ, Rida a Julius WIEDEMANN. *Animation now!: Anima Mundi*. Koln: Taschen, 2004. ISBN 3822825883.
- [6] ESTÉS, Clarissa Pinkola. *Ženy, které běhaly s vlky: mýty a příběhy o archetypech divokých žen*. Druhé upravené vydání. Přeložil Hana CATALANOVÁ. Praha: Euromedia, 2018. ISBN 978-80-7549-992-9.
- [7] KEROUAC, Jack. *Dharmoví tuláci*. Třetí vydání. Přeložil Josef RAUVOLF. Praha: Argo, 2019. ISBN 978-80-257-2996-0.
- [8] NÁDASKÁ Katarína, MICHÁLEK Ján. *Čerti, bosorky a iné strašidlá: Slovenské poverové bytosti*. Ilustroval Svetozár KOŠICKÝ. Bratislava: Fortuna Libri, 2015. ISBN 978-80-8142-481-6.

ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK

... a tak ďalej

č. číslo

ZOZNAM OBRÁZKOV

Obrázok 1: Časť z filmu The Breadwinner.....	18
https://moviefail.com/nora-twomey-director-the-breadwinner/	
Obrázok 2: Scéna z filmu Záhrada.....	24
https://www.kinoart.cz/cs/filmy/zahrada-1995	
Obrázok 3: Scéna z filmu Záhrada č.2.....	24
https://refresher.cz/30864-10-legendarnych-slovenskych-filmov-ktore-by-mali-byt-povinnou-jazdou-kazdeho-divaka	
Obrázok 4: Scéna z filmu Čarodejnica.....	25
https://www.ffmpeg.name/2016/03/recenze-carodejnice-vvitch-new-england.html	
Obrázok 5: Scéna z filmu Boy.....	26
https://cinemacats.com/boy-2010/	
Obrázok 6: Scéna z filmu Boy č.2.....	26
https://www.heyuguys.com/boy-review/	
Obrázok 7: Scéna z filmu Princezná Mononoke.....	27
https://projectedrealities.wordpress.com/2015/02/10/movie-review-princess-mononoke/	
Obrázok 8: Prvé skice tváre hudobníka.....	37
Obrázok 9: Prvé skice plášťu hudobníka.....	38
Obrázok 10: Prvé skice postavy hudobníka.....	38
Obrázok 11: Prvé skice kráľovny.....	39
Obrázok 12: Prvé skice kráľovny č.2.....	39
Obrázok 13: Prvá skice kráľovninej tváre.....	40
Obrázok 14: Prvé skice mývala.....	41
Obrázok 15: Nákres vstupnej brány do mesta.....	42
Obrázok 16: Nákres stromu.....	46

