

„Modlitba pro Zemi“

**Dokumentace přípravy a realizace  
magisterské práce a rešerše**

BcA. Linda Yurdakul



---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2013/2014

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Linda Yurdakul**  
Osobní číslo: **K10314**  
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 (doc. akad. mal. Michal Zeman)**  
**2. praktická část:**  
**Motlitba pro Zemi – kreslený animovaný film (Ivo Hejman)**

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 35 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), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

## 2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 210 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 480 sekund. Absolvent prokáže kromě nabytého řemesla animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), osobitě výtvarné uchopení, a to vše v korespondenci se zvoleným tématem filmu.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, format zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 44100 kHz, 16Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (format 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina, soubor s anotací filmu. V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

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

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách.

V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

Seznam odborné literatury:

**BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. Dějiny filmu : Přehled světové kinematografie, Nakladatelství Lidové noviny, 2007.**  
**CAVALIER, Stephen, The World History of Animation, Univ of California Pr, 2011**  
**GOMBRICH, E.A, The Image and the Eye. Further Studies in the Psychology of Pictorial Representation, Oxford: Phaidon, 1982**  
**KLIVAR, Miroslav, Karikatura Bojující, Praha, Nakladatelství československých výtvarných umělců, 1963**  
**KUBÍČEK, Jiří: Úvod do estetiky animace, Praha AMU 2004, ISBN 80-7331-019-8**  
**MONACO, James, Jak číst film, Albatros Plus, Praha 2004, ISBN 80-00-01410-6**  
**POŠ, Jan, Výtvarníci animovaného filmu, Odeon, Praha 1990, ISBN 80-207-0159-1**  
**SDRUŽENÍ PŘÁTEL ODBORNÉHO FILMOVÉHO TISKU, Animace a doba 1955-2000, FILM A DOBA, Praha 2004**  
**URC, Rudolf: Animovaný film, 1. vydání Martin, Osvěta 1980**

Vedoucí teoretické části: **doc. ak. mal. Michal Zeman**  
Ústav animace a audiovize  
Vedoucí praktické části: **Ivo Hejcman**  
Ústav animace a audiovize  
Datum zadání diplomové práce: **2. prosince 2013**  
Termín odevzdání diplomové práce: **16. května 2014**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2013

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
*dekanka*



*Lukáš Gregor*  
Mgr. Lukáš Gregor, PhD.  
ředitel ústavu

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 5.12.2013

*Linda Yurdaková*

Jméno, příjmení, podpis

*Linda Yurdaková*

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

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

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

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

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

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

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

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

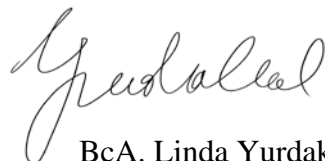
(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

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

## **PROHLÁŠENÍ**

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci vypracovala samostatně s použitím odborné literatury a pramenů uvedených na seznamu, který tvoří přílohu této práce.

Datum: 15.5.2014



BcA. Linda Yurdakul

## **ABSTRAKT**

Magisterská práce popisuje přípravu a realizaci krátkého animovaného filmu „*Modlitba pro Zemi*“. Film je kreslen a animován v počítači, kombinací digitální kreslené a ploškové animace. Práce je věnována inspiračním zdrojům, dokumentuje postupný vývoj a tvorbu filmu od prvotních námětů, literárního, obrazového a technického scénáře, tvorbu výtvarných návrhů, samotnou animaci a její technologii, postprodukci a zvukovou stránku filmu.

Klíčová slova: krátký animovaný film, experimentální film, symbolický film, animace, kreslený film, 2D digitální animace, plošková animace

## **ABSTRACT**

Master's project describes preparation and realization of short animated movie „*Prayer for the Earth*“. It describes evolution and creation of the movie from the first ideas, the literary script, storyboard, animatic, art concept and art design, technology and the process of animation, postproduction and special effects, composed music and sound design of the movie.

Keywords: animated short movie, experimental movie, symbolic and spiritual movie, 2D digital animation, cut-out animation, cartoon, script

## **PODĚKOVÁNÍ**

Ráda bych poděkovat Markétě Tulisové, která mi byla rádcem i oporou a Markovi Gabrielovi Hruškovi za vytvořené hudby k filmu.



# OBSAH

<b>ÚVOD.....</b>	<b>10</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST.....</b>	<b>11</b>
<b>1 INSPIRAČNÍ ZDROJE A NÁMĚT.....</b>	<b>12</b>
1.1. ANIMOVANÝ FILM A JEHO KOUZLO.....	12
1.2. INSPIRAČNÍ ZDROJE: FILM A LITERATURA.....	14
1.2.1. JEAN GIONO A FRÉDÉRIC BACK.....	14
1.2.2. ŠKOLA MALÉHO STROMU.....	15
1.2.3. ANASTA.....	16
1.2.4. BYTOSTI PŘÍRODY A LÉČENÍ ZEMĚ.....	17
1.3. HAYAO MIYAZAKI: OBNOVOVÁNÍ JAPONSKÝCH KULTURNÍCH HODNOT.....	17
1.4. AVATAR JAMESE CAMERONA.....	24
1.5. OD STROMU K NÁMĚTU.....	25
<b>2 SCÉNÁŘ.....</b>	<b>27</b>
2.1. LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ.....	27
<b>3 STORYBOARD.....</b>	<b>29</b>
3.1. SKICI.....	29
3.2. ZPRACOVÁNÍ STORYBOARDU.....	29
<b>4 ANIMATIK .....</b>	<b>30</b>
<b>5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ .....</b>	<b>31</b>
5.1. FORMÁT VIDEO A VELIKOST OBRAZŮ .....	31
5.2. TVORBA VÝTVARNÝCH NÁVRHŮ .....	32
5.2.1. PLANETA A BÍLÝ MEDVĚD.....	32
5.2.2. BYTOST MATKY ZEMĚ .....	33
5.2.3. DÍTĚ .....	34
5.2.4. LIDÉ .....	35
5.3. TVORBA POZADÍ .....	37
5.4. TECHNOLOGIE ODJEZDŮ.....	38
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST.....</b>	<b>42</b>
<b>6 ANIMACE .....</b>	<b>43</b>
6.1. VRSTVY ANIMOVANÝCH SEKVENCÍ .....	43
6.2. FÁZOVÁNÍ .....	44
6.3. ČASOVÁNÍ .....	45
<b>7 POSTPRODUKCE .....</b>	<b>47</b>

7.1	STŘIH .....	47
7.2	TITULKY .....	50
7.3	ZVUK A HUDBA .....	51
<b>8</b>	<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>55</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>57</b>
	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ.....</b>	<b>59</b>
	<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>61</b>

## ÚVOD

Teoretická část práce dokumentuje přípravu, průběh a realizaci praktické části magisterské práce. Jejím výstupem je krátký animovaný film „*Modlitba pro Zemi*“. Film je svým obsahem i zpracováním netradiční. Zobrazuje symboly, obrazy a scény, jež mají hluboký podtext. Jde tedy o film symbolický. Symbol jako zástupný znak funguje pro každého člověka odlišně. Každý si jej podle své subjektivní podstaty interpretuje jinak. V této skutečnosti spočívá krása, protože spojení takové míry symboliky s autorským animovaným filmem může být považován svou formou za způsob umění, a umění je věcí čistě subjektivní. Výtvarné umění jde více po citové stránce, než po rozumové. Dokáže tak někoho nadchnout a druhého nechat naprosto chladným. To vše v závislosti na podstatě člověka. Buď s ním konkrétní obraz, nebo výjev souzní, anebo nesouzní. Je to fakt, o kterém není třeba dále hovořit, protože jej všichni známe a na vlastní kůži si jej prožili.

Jsem tedy srovnatelně s tím, že film *Modlitba pro Zemi* nebude pochopen značnou částí publika. Nebude je přitahovat a pravděpodobně se s takovým divákem ani nedostane do styku. Naopak tomu, se kterým souzní, může mnoho předat. A pro takového člověka jsem film vytvořila.

Film *Modlitba pro Zemi* je zpracován barevně s výraznou kresbou a je počítačově vytvořen technologií kreslené animace v kombinaci s animací ploškovou. Prolínáním těchto dvou animačních technik se zachovává charakter klasické kreslené animace, a díky možnostem digitální ploškové animace je možné dostat se za limity a technologické nedokonalosti, které kreslená animace těžko překonává.

V teoretické části magisterské práce se v jednotlivých kapitolách seznamujeme s výchozími podněty a inspiracemi, jež sloužily k tvorbě animovaného filmu. Dále se práce zabývá tvůrčími postupy i vlastním vyhotovení práce od první kresby po postprodukcii. Součástí práce jsou inspirační zdroje, námět, storyboard, řešení výtvarných návrhů, animatik, animační příprava, vlastní animace, postprodukce, hudební a zvuková stránka filmu. Magisterská práce je tak výsledkem praktických znalostí v oboru, zkušeností nabytých v průběhu studia, růstu výtvarného názoru a vlastního subjektivního vhledu, jež utváří osobnost člověka.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 INSPIRAČNÍ ZDROJE A NÁMĚT

## 1.1 Animovaný film a jeho kouzlo

Animovaný film si kolem sebe stále nese jakousi magickou auru. Řeč o animovaném filmu se často začíná tím, že autor prezentuje tajemství jeho výroby jako jakousi alchymii, které není lehké vždy rozumět, jako složitou matematiku, kde je nutné vypočítat, kolik kreseb je třeba namalovat, aby divák zaregistroval jednu minutu děje na plátně. Kolik obrázků je třeba rozhybat a kolikrát by se tímto množstvím fází dala obmotat Zeměkoule...<sup>1</sup>

Je pravdou, že animace trochu alchymii je. Ona své kouzlo skutečně má. Vždyť animace je druhem kinematografie vytvářející snímky, na nichž se nehybné a zpravidla neživé objekty jeví jako pohybující se a živoucí.<sup>2</sup> Animovaný film se zakládá na principu animovaného triku. Využívá nedokonalosti lidského oka vzhledem k pomalému nebo rychlému ději před kamerou. Jednotlivé obrázky mají tendenci zachovávat svoji podobu na sítnici lidského oka i tehdy, když obrázek již zmizel. Říká se tomu, že obrázek "doznívá", čímž vyvolává iluzi nepřetržitého pohybu za sebou následujících obrázků.<sup>3</sup>

Pokud je animace magickou záležitostí, je k jejímu vzniku třeba kouzelníků. Každý autor animovaného filmu takovým malým nebo i velkým kouzelníkem animace je. Takový člověk žije ve svém vlastním světě, který si může sám vymyslet i vytvořit. Zažívá to neuvěřitelné dobrodružství, kterého je člověk sám strůjce i účastníkem. Takového člověka zajímá budoucnost jeho i budoucnost filmů, které může sám vytvořit.<sup>3</sup>

Na počátku každého animovaného filmu je nápad, filmový námět, tedy myšlenka, o níž chce film vypovídat. Námětů k filmu *Modlitba pro Zemi* bylo hned několik.

---

<sup>1</sup> *Animovaný film*, URC Rudolf, Nakladatelství Osveta, Martin 1980, 301-09/18, 1. vydání

<sup>2</sup> *Panáčci na plátně*, TIBITANZL Jiří, vydal Čs. filmový ústav jako svou 72. publikaci v Praze roku 1989

<sup>3</sup> *Zlatý věk české loutkové animace*, KAČOR Miroslav a kolektiv, vydalo nakladatelství Mladá fronta, Praha, 2010, ISBN 978-80-204-2190-6

S těmito myšlenkami jsem žila a ony žily se mnou po řadu let, a vzájemně jsme se ovlivňovaly. Myšlenky a nápady byly však jen oddělené obrazy, které by bylo možné zpracovat i jiným způsobem, než je animovaný film. Mohl z nich vzniknout grafický cyklus, nebo soubor obrazů. Co mě však vedlo k tomu vytvořit z těchto myšlenek právě animovaný film, byly právě možnosti, které animovaný film má. V každé technice jsou limity a omezení daná technologií. V animovaném filmu však existuje vždy nějaká cesta. Když to nejde takto, půjde to jinak. A taky, že to jde. A to je fascinující. Vždy je možné najít prostředek, který dokáže zobrazit zamýšlené. A k jeho vytvoření stačí tak málo, tedy kromě času, usilovné práce a nadšení.

Animace je kreativní disciplínou a nelze ji definovat jednou větou. Jediným společným jmenovatelem desítek jeho forem a žánrů je z hlediska technologického umělý, stylizovaný pohyb, vytvářený pookénkovým snímáním jednotlivých následných fází. Výrazové prostředky animovaného filmu jsou především výtvarné, ať už je jejich nositely loutka klasická, reliéfní nebo plošková, kresba, koláž či malba, hmota nebo předmět. Jeho podstatou je myšlenka, tvůrčí fantazie, výtvarná stylizace a dramatická zkratka.<sup>4</sup>

Walt Disney kdysi řekl: *"Naším materiálem je všechno, co se dá vymyslet a co je ruka schopná nakreslit."* Vezmeme-li v úvahu, že každý kreslíř, malíř či grafik má svůj vlastní neopakovatelný rukopis, dojdeme k závěru, že výrazové prostředky animace jsou v podstatě neomezené.<sup>5</sup>

Existuje nespočet druhů a způsobů animace. Například animace kreslená (digitální nebo klasická), animace papírková snímaná pod kamerou, animace prosvíceného písku, animace kreslená na sklo, plastelínová animace, pixilace, stop-motion animace, loutková animaci, 3D digitální animace tvořená v počítači, animace předmětů, nebo animace ručně kreslená na papír s využitím prosvětlovacího stolu, o které se podrobně rozepisuje *Borivoj Dovnikovič* ve své knize *Škola kresleného filmu*. Pro mě je jedním z

---

<sup>4</sup> *Výtvarníci animovaného filmu*, POŠ Jan Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, Praha 1990, ISNB 80-207-0159-1

<sup>5</sup> *Úvod do estetiky animace*, KUBÍČEK Jiří, Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animované tvorby, 2004, ISNB 80-7331-019-8

nejzajímavějších způsobů tvorby digitální kreslená animace v kombinaci s digitální animací ploškovou. V této kombinaci se kloubí kreativita osobního kresebného stylu a možnost s takto nakreslenými animovanými sekvencemi dále kreativně pracovat a pojímat je jako animovatelnou plochu. Setkávají se tu tedy dva možné způsoby tvorby, jejichž možnosti kombinací jsou nevyčerpatelné.

## 1.2 Inspirační zdroje: film a literatura

### 1.2.1 Jean Giono a Frédéric Back

Významným humanistou a environmentalistou byl francouzský spisovatel *Jean Giono* (1895-1970). Podle své vlastní zkušenosti vykreslil příběh ze své domoviny a napsal novelu o síle ducha *Muž, který sázel stromy* (1953).<sup>6</sup> V příběhu je obrovská moudrost a pokora muže, který se rozhodl přeměnit vyprahlou krajinu v nádherný les. V kraji nebyla voda, kromě divokých travin v oblasti nic nerostlo a hlavní postava, starý muž jménem *Elzéard Bouffier*, se rozhodl, že tuto situaci změní. Každý den zasadil do země sto žaludů. Po letech začal sázet břízy a buky, ale to již zasazené žaludy byly vzrostlé malé stromky. Takto tvořil les po třicet let. Lidé se později divili, jak to, že v těch místech les narostl sám od sebe. Kořeny držely půdu, takže ji vítr nemohl odnášet pryč, půda držela vodu. Kraj se zase zazelenal.

Takto popisuje ve své knize Jean Giono tvořivost a sílu ducha *Elzeara Bufiera*:

*"...Když si uvědomíme, že všechno to bylo dílem rukou a ducha toho muže, který neměl žádné technické prostředky, bylo zřejmé, že by lidé mohli být, stejně jako Bůh, činní v jiných oblastech, než v pustošení. Elzear Bufiere šel za svou myšlenkou a důkazem toho byly buky, které mi sahaly po ramena. Bylo jich do nedohledna..."*<sup>7</sup>

K *Frédéric Backovi* se příběhu dostal v roce 1974, kdy si ho přečetl uveřejněný v časopise. *Frédéric Back*, sám jako člen Society to Overcome Pollution zasázel kolem 30 000 stromů. Rozhodl se, že tento příběh, známý jen čtenářům specializovaných

---

<sup>6</sup> *Frédéric Back: Filmmaker* [online]. [cit. 2014-02-15]. Frédéric Back. Dostupné z WWW: <http://www.fredericback.com/cineaste/filmographie/index.en.shtml>

<sup>7</sup> *Muž, který sázel stromy*, GIONO Jean, Literární čajovna Suzzane Renaud v Halvíčkově Brodě, 2012, ISBN 80-866653-12-9

měsíčníků, přivede na filmové plátno. Film *Muž, který sázel stromy* je pravděpodobně jedním z prvních animovaných filmů, který měl tak výrazný účinek na diváky. Byl také oceněný Oscarem v kategorii krátkých animovaných filmů v roce 1987.



Obr.1 Postava Elzearda Bouffiera tak, jak si ji představoval Frédéric Back.

### 1.2.2 Škola malého stromu

Dalším významným literárním dílem je kniha *Foresta Cartra, Škola malého stromu*. Autor v ní vypráví o čtyřletém chlapci, jehož rodiče zemřeli. Matka byla indiánka a otec běloch. Chlapec se tak dostává ke své babičce a dědečkovi, čistokrevným Čerokyům, kteří ho učí poznávat a respektovat zemi a brát si z ní jen to, co je třeba. Malému stromu se tak otvírá svět plný porozumnění a ducha.

*"... Babiččin táta se jmenoval Hnědý Jestřáb. Řekla mi, že měl hluboké poznání. Dovedl chápat myšlenky stromů. Jednou, když byla malá holka, tátu popadla starost a říkal, že bílé duby na hoře jsou neklidné a mají strach. Na hoře, kde se procházel mezi duby, trávil hodně času. Byly to velmi krásné stromy, vysoké a rovné. Nebyly sobecké. Dopřály místo škumpám a tomelům, hykorám a bukům, aby živily divokou zvěř. Protože nebyly sobecké, měly hodně ducha. A ten duch byl silný. Babička řekla, že táta byl tak zachvácen obavami, že k nim chodil i v noci, protože věděl, že je něco v nepořádku. Potom, jednoho časného rána, sotva se slunce vyhouplo nad hřeben, Hnědý Jestřáb uviděl, jak se mezi bílými duby pohybují dřevorubci. Značkovali je a přemýšleli, jak je všechny dostat dolů do údolí. Když odešli, řekl Hnědý Jestřáb, bílé duby začaly plakat. Nemohl spát, protože věděl, že je něco v nepořádku. Sledoval*



*dřevorubce, kteří pro své povozy vybudovali cestu do hor. Babička řekla, že její táta promluvil s Čerokískými muži. Rozhodli se, že bílé duby zachrání. V noci, když dřevorubci odešli a vrátili se do osady, Čerokýové rozkopali cestu a napříč vyhloubili jámy. Ženy a děti jim pomáhaly. Ráno přišli dřevorubci a strávili celý den opravováním cesty, ale v noci ji Čerokýové rozkopali znovu. Tak to pokračovalo další dva dny a dvě noci. Potom tam dřevorubci postavili strážce vyzbrojené puškami. Celou cestu však uhlídat nestačili a Čerokíové houbili příkopy, kde se dalo. Babička říkala, že to byl úporný zápas, až byli všichni unavení. Jednoho dne, když dřevorubci pracovali na cestě, padl na jeden z povozů obrovský bílý dub. Povoz rozdrtil a zabil dva mezky. Řekla, že to byl nádherný zdravý strom. Nebylo nejmenšího důvodu, aby padl. A přece se to stalo. Dřevorubci se budování cesty vzdali. Přišly jarní deště a dřevorubci se už nikdy nevrátili. Babička řekla, že když měsíc dorostl do úplňku, uspořádali v porostu bílých dubů velkou slavnost. Tancovali při žlutém úplňku, bílé duby zpívaly a dotýkaly se navzájem větvemi a hladily i Čerokye. Babička řekla, že zpívaly pohřební píseň za mrtvý dub, který položil svůj život na záchranu svých druhů. Panovala při tom prý tak zvláštní nálada, že se téměř vznášela nad horami..."<sup>8</sup>*

### **1.2.3. Anasta**

Podivuhodná kniha, popisující život a myšlenky ruské poustevnice žijící v hloubi sibiřské tajgy. Kniha *Anasta* je knihou desátou a je poslední ze série "Zvonící cedry Ruska". Knihy sepsal *Vladimír Megre*, který se s poustevnicí Anastazií na sibiři setkal. Knihy vznikaly zvláštním nekoordinovaným způsobem. Vždy se objevili lidé, kteří pomohli knihu sepsat a vydat a to od osob studentů až po vlastníky nakladatelství. Vždy to vypadalo, jakoby si knihy přály vzniknout. V knihách je popisován jejich vznik a jejich přínos a cesta na tomto světě mezi lidmi. Já sama jsem při četbě těchto knih měla zvláštní zážitky a mám právo se domnívat, že jsou skutečně obestřeny zvláštní aurou. Poustevnice Anastasie je silný duch tohoto světa a formou těchto knih předává své znalosti dále lidem. Tvoří obrazy světa, kdy lidé ještě žili v harmonii s přírodou. Pomocí síly své myšlenky probouzí naše přirozené

---

<sup>8</sup> Škola Malého stromu, CARTRE Forest, vydalo nakladatelství Portál v Praze v roce 2012  
ISBN 978-80-7017-187-5

znalosti a vědomosti, které jsme měli a zapomněli je. Knihy ze série Zvonící cedry Ruska jsou skutečně podivuhodné.

*"...V hloubi sibiřské tajgy kráčí paloučkem malé dítě a usmívá se. Nic jej neruší, nikdo na něj neútočí, naopak zvířata jsou připravena na první jeho povel ihned přijít na pomoc. Jako zástupce královského rodu kráčí malinký člověk svým panstvím. Se zájmem pozoruje život brouků, veverek a ptáků. Prohlíží si květiny, ochutnává byliny a plody. Až vyroste, bude tento krásný svět zdokonalovat. A kde je v tuto chvíli vaše dítě? Jaký vzduch dýchá? Jakou pije vodu? Čemu se bude věnovat, až vyroste?"<sup>9</sup>*

#### 1.2.4. Bytosti přírody a léčení Země

*Margot Ruis*, rakouská spisovatelka, která nabízí v své knize *Bytosti přírody a léčení Země* pohledy do světa neviditelného většině lidí z našeho kulturního prostředí. Komunikuje s vodními bytostmi, elfy, dévami stromů a jinými postavami. Kromě milých setkání popisuje i jejich naléhavé volání jiného světa. Chybný technologický a společenský rozvoj poslední doby přivodil jemnohmotnému prostředí naší Země utrpení a ohrožuje postupně i život nás samotných.<sup>10</sup>

### 1.3 Hayao Miyazaki: Obnovování japonských kulturních hodnot

Hayao Miyazaki je nesporně nejlepším japonským animátorem současnosti. Bývá považován za Walta Disneyho japonské animace. Miyazaki a studio Ghibli zažívá národní i celosvětový úspěch. Sám Miyazaki se však nevidí jako člověk budující animátorské impérium, ale pouze jako animátor, který měl dost štěstí, aby dostal příležitost tvořit filmy, na kterých zanechal osobní stopu. Za dobu posledních třiceti let rozvinul svůj osobitý styl a to jak v rovině estetické, tak i v rovině technické a pracovní, která jej tolik odlišuje od ostatních animátorů. Miyazakiho tvorba se vyznačuje tématy, jako je ekologie, vzájemný vztah člověka, přírody a techniky a

---

<sup>9</sup> *Anasta*, MEGRE Vladimír, Vydala: Valentýna Lymarenko-Novodarská - ZVONÍCÍ CEDRY v Praze roku 2010, ISBN 978-80-87454-00-8

<sup>10</sup> *Bytosti přírody a léčení Země*, RUIS Margot, Vydalo nakladatelství Integrál Brno roku 2012, ISBN 978-80-87176-21-4

obnovování starých japonských hodnot v dnešním kontextu. Tyto hodnoty jsou hluboce zakořeněné v Šintoismu a Buddhismu. Ústředním prvkem kultu Šintoismu jsou *kami*, nejčastěji překládané jako bohové. Síla těchto bohů nemá univerzální zdroj a jsou jí obdařeni jak klasičtí bohové, tak stromy, skály, prameny či nástroje jako nářadí či zbraně. Tato síla může být dána krásou, užitečností či pouze citem toho, jež *kami* uctívá. Některá *kami* mají pouze lokální význam, jiná jsou uctívána po celém Japonsku. Miyazaki materializuje filozofie těchto směrů a přidává k nim svou vlastní osobní zkušenost, jež se projektuje do jeho scénářů a charakterů.

Hrdinové jeho filmů bývají často silné, nezávislé dívky nebo mladé ženy; ze „zloduchů“ se však často stávají neurčité postavy s vlastními kvalitami - postavy se málokdy dělí černobíle na dobré a zlé, pokud se vůbec v Miyazakiho filmech záporné charakterly vyskytují. Miyazakiho postavy jsou jednoduše lidmi nesoucími v sobě dobro i zlo současně a jen konkrétní činy a rozhodnutí jim pomáhají žít svůj život tak, jak se domnívají, že je to správné. Postavy na sebe vzájemně reagují s duchy nebo Bohy přírody, jejichž svět nám Miyazaki odkrývá. Jsou to duchové stromů (ve filmu *Můj soused Totoro*), horské přírody (panenský les ve filmu *Princezna Mononoke*) nebo duchové posvátného očištného místa (lázně v *Cestě do fantazie*). Ve svých filmech zobrazuje svůj pohled na svět a na spirituální bytosti, žijící s lidmi a vedle lidí. Jejich existence je podle Miyazakiho nesporná. Vše je prodchnuto duchem a spirituální bytosti mají významnou důležitost v životě a v fungování světa, aniž si to neuvědomuje, a i když v jejich existenci nevěříme. Takto zobrazený svět podle Miyazakiho je nádherné místo, kde vše funguje podle pradávných zákonů, na něž lidé už pozapomněli, když se vydali cestou jdoucí protichůdně s cestou přírody, hledíc často jen na vlastní prospěch. Miyazaki nepracuje se scénářem podle klasického schématu, ale nechává příběh, aby se vyvíjel v průběhu samotné tvorby filmu.<sup>11</sup>

Miyazaki se narodil v roce 1941 a začal svou animátorskou kariéru v Toei Animation v roce 1963. V roce 1971 se připojil k A-Pro studiu, kde se začala jeho spolupráce s Isao Takahatou. V roce 1979 režíroval svůj první celovečerní film

---

<sup>11</sup> *Hayao Miyazaki: Recovery of Japanese Cultural Values* [online]. [cit. 2014-03-29] Hayao Miyazaki. Dostupné z WWW: <http://culturevisuelle.org/introtovc/archives/727>

*Castle of Calioastro*, a v roce 1984 následoval divácky velmi úspěšný film *Naušika z větrného údolí*, po jehož vydání v roce 1985 vytvořil Miyazaki společně se svým kolegou Isao Takahatou studio Ghibli, aby zastřešilo další produkci týmu.<sup>12</sup>

*Naušika z větrného údolí* je Miyazakiho prvním ryze autorským filmem. Děj se odehrává dlouho po velké katastrofě, jež prakticky smetla celou tehdejší civilizaci. Lidé nyní žijí jen na několika málo místech, která ještě odolávají rozšiřování tzv. Pustiny. Vznik Pustiny se ve filmu popisuje takto:

*"Před tisíci let válka smetla obří průmyslovou civilizaci a zemi pokryl rez a keramické střepy. Nad touto pustinou kvete smrtící prales pravidelně uvolňující jedovaté spóry. Neustálé rozšiřování Pustiny ohrožuje samotné přežití upadajícího lidstva..."*



*Obr.2 Miyazakiho výtvarné pojetí Pustiny a hmyzu, žijícího v ní. Výtvarná stylizace Naušiky, která se od té doby stala vizuální předlohou pro jeho charaktery mladých žen.*

<sup>12</sup> *The World History of Animation*, CAVALIER Stephen, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, California 2011, ISBN 978-0-520-26112-9

Netradiční sci-fi se stává postupem času stále složitější a komplikovanější. Na pozadí dramatických událostí vnímáme postoje a chápání Pustiny hlavní hrdinkou Naušikou. Její názory se velmi liší od obecného chápání lidí. Naušika, princezna knížetství Větrného údolí, se vždy zajímala o rostliny a hmyz v Pustině. Lásky k jejímu ohroženému lidu a otci, který umírá na následky otravy ze spór, ji nutí hledat řešení. Ve svém uzavřeném skleníku tajně pěstuje rostliny z Pustiny, které však nevydávají žádný jed. Rostou v čistém písku z hlubin země a přivádí k nim vodu z nejhlubší studně. Zjištění, že rostliny Pustiny samy o sobě jedovaté nejsou, se jí povrdí, když jednou nešťastnou náhodou spadne se svým létacím strojem do pralesa a propadne se pohyblivým pískem do podzemní jeskyně pod Pustinou. Odtud vyrůstají ohromné stromy, je tu čistá voda i vzduch. Naušika přemýšlí o vzniku Pustiny. Stromy Pustiny vznikly, aby očistily tento lidmi poskvřený svět. Odvádějí jed ze země do svých těl, neutralizují jej do čistých krystalů a pak odumřou a rozpadnou se v písek. A hmyz chrání prales. Naušika chápe, proč hmyz tak útočně a oddaně ochraňuje prales a je nekompromisní vůči jakémukoli narušiteli. Oni intuitivně tuší, že to, co chrání, má velký význam, a stojí za to, ho chránit. Pochopí to i Naušika, která se s tímto vědomím vydává zachránit nejen lidi svého knížetství, ale snad i celého světa.

Film *Naušika z Větrného údolí* byl velmi úspěšný v Japonsku, méně však tomu bylo ve světě, což bylo zapříčiněno špatnou propagací na Západě. Film byl přejmenován na "*Warriors of the wind*" (Bojovníci větru) a byl vysílán na kabelové televizi HBO. Z filmu bylo vystřiženo celých 30 minut, byl špatně nadabován, dokonce s pozměněnými jmény, jejichž význam ve filmu hraje roli. Celé toto bylo podniknuto, jelikož američtí filmaři se domnívali, že film je moc "pomalý" a snažili se tímto připravit divákovi lehčeji stravitelné sousto. Povedl se jim však přesný opak. Film ztratil zasazení postav do prostředí, zápletka nebyla dostatečně vysvětlena. Zmizeli jemné nuance vztahových pout, právě toho cenného, co tento film dělá jedinečným. Miyazaki se velmi zlobil na nedostatek respektu, kteří pánové z Western Distributors ukázali.

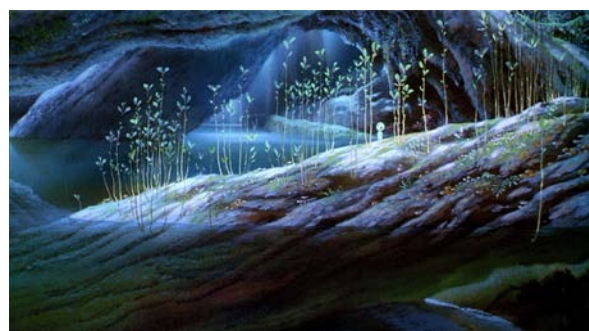
Při distribuci svého dalšího filmu *Princezny Mononoke* (1997), opět z produkce Ghibli studia, pro anglicky mluvící publikum, byl již Miyazaki opatrnější. Od roku 1995 podepsal smlouvu s americkou distribuční společností. Vyžadoval od ní však

striktní dodržení původní stříhové skladby filmu. Když jednali o distribuci *Princezny Mononoke* pro amerického diváka, upozornil vedoucího Miramaxu na jednoduchou zásadu: žádné následné stříhové úpravy jeho filmů! Vedoucí Miramaxu se však domníval, že by filmu prospělo malé sestříhnutí z důvodu jeho lepší propagace. Šíří se fámy, že producent Ghibli studia na tuto žádost poslal vedoucímu propagace Miramaxu autentický japonský meč s jednoduchým vzkazem "No cuts". *Princezna Mononoke* je tedy dostupná i pro diváka západního světa ve své originální formě a délce, a je to dílo pozoruhodné.



Obr.3 Panenská horská krajina a hlavní protagonisté filmu, princ Ashitaka a dcera vlků princezna Mononoke

Film *Princezna Mononoke* nás vede do nádherných oblastí hor, s nedotknutou panenskou přírodou, kde zvířata a jiné spirituální bytosti žijí v naplněném souznění. Miyazaki nám ukazuje nespočetné malé "skřítky" lesa, obývající a pečující o stromy. Tvůrce nám také s jistotou popisuje zvířecí osobnosti (v tomto případě nikoli lva jako krále zvířat), ale vznešenou moudrou vlčici, a starého silného divočáka; významné zvířecí jedince, kteří si za svůj život vysloužili



Obr.4 Bytosti lesa ve filmu *Princezna Mononoke*

respekt a úctu ostatních obyvatel lesa. Ostatní zvířata v lese se přirozeně nechávají vést těmito silnými osobnostmi. Je to krásný symbol toho, jak několik moudrých a morálně vyzrálých jedinců je přirozeně ctěno a je jim přirozeně svěřováno vedení společnosti.

Definování posvátných míst v japonském náboženství je velmi důležité. Některá na sebe mohou vzájemně působit s *kami*, jiní duchové míst nebo objektů slouží jako médium pro komunikaci. Posvátné místo je jasně vymezený prostor sloužící jako obydlí božstva. Posvátné místo je ve své nejstarší podstatě posvátným prostorem Japonska. Tuto myšlenku nacházíme v raných mýtech a šintoistických rituálech. Ve vzájemném ovlivnění Šintoismu a Buddhismu se objevuje idea posvátných míst, která je založena na cestování poutníků do odlehlých nezalidněných horských oblastí. Vrcholky hor byly vždy chápány jako magická místa, kde lidé mohli navázat kontakt s Bohem.



*Obr.5 Jelen jako duch lesa, jenž roste do podoby "Nočního chodce"*



*Obr.6 Noční chodec*

Stejně jako jiný symbol - jelen, posvátné zvíře, byl uctíván a chován ve velké úctě. Miyazaki vkládá do postavy posvátného jelena ducha lesa, nejčistší a nejmocnější sílu oblasti hor a lesa. V noci se tento Bůh přeměňuje v gigantického "Nočního chodce", vysokého jako samotné hory. Je z jiné, měmě pevné substance, jako hory kolem něj. Je Bohem, duchem i horou dohromady. Miyazaki jej zobrazuje jako transparentní světélkující bytost pevných tvarů, připomínající lidskou postavu. Avšak s hlavou a vlasy více zvířecími, spíše, jako rozrostlé paroží. Miyazaki vychází z šintoistického názoru, že takovéto božstvo může ovlivňovat život lesa a konkrétní oblast, jež spadá pod jeho dohled. Ve filmu tuto myšlenku konkretizuje velmi šokujícím způsobem. Najdou se tu lidé, kteří touží po hlavě ducha lesa, protože se šíří fámy, že kdo přemůže ducha lesa, ten se sám stane vládcem tohoto lesa. A tak se tady stane, že je zorganizován hon na tohoto posvátného jelena, protože je možné jej zranit, nebo snad i zabít jen pokud je materializován ve svém jelením těle. Jeho podobě "Nočního chodce", jehož substance je spíše kumulované kapalina, není možné ublížit. Nakonec lovci sestřelí hlavu tomuto posvátnému jelenovi. Stane se však něco naprosto šokujícího. Hlava je odnesena lovcem, ale z těla se začne linout nahnědlá kapalina, která ničí vše, čeho se dotkne, a zanechá za sebou jen nahnědlou mrtvou stopu. Substance vytékající z těla jelena se formuje do podoby Nočního chodce, avšak barva i charakter jsou naprosto opačné. Místo nádherné mocné tvořivé síly je tu nechutná hutná síla ničivá. A tato síla se vydává za lovcem se záměrem vzít si svoji hlavu zpět. Avšak na cestě za svou hlavou ničí vše živé kolem - stromy, lidi i zvířata.



*Obr.7 Jelen - ducha lesa, když mu byla ustřelena hlava a obraz Nočního chodce bez hlavy, jak se rozlévá po okolí ve snaze dostat svou hlavu zpět*

Všechno, co do té doby sám vyživoval a tvořil, teď ničí. Všechno je obráceno vzhůru nohama, nastává chaos a destrukce. A lovci se stále snaží utéct, zaslepeni svou



vidinou úspěchu a nechápajíc, že ničivá síla, kterou probudili, je schopná zničit celý svět, ve kterém oni chtěli být hrdiny. V tuto chvíli lovce dohání i princ *Ashitaka*, hlavní hrdina filmu, se *San* (princeznou Mononoke) žijící v lese s vlky. Podaří se jim silou hlavu lovcům vzít a držíce ji oba nad hlavou volají na Nočního chodce, aby jim odpustil a přijal svou hlavu zpět. Ten ji přijme, a jakmile se jeho hlava spojí opět s tělem, projede jím vlna znovuzrozuující energie, která omráčí San i Ashitaku. Noční chodec se zformuje do své původní podoby, jakoby nasaje zpět do svého těla, co se rozlilo jako ničivá kyselina po horských kopcích. Pak odejde k lidské továrně na železo a zničí ji, rozmatá a nechá odvanout vše špatné. Je ticho a lidé všechno z povzdálí pozorují v němém úžasu. Pomalu se začíná zelenat nově vyrostlá tráva na svazích hor. Bůh zničil všechno špatné a nepotřebné a sám obnovuje to cenné a důležité. Jakýkoli lidský výtvar může být smeten z povrchu zemského touto silou, rozfoukán větry a proměněn v prach, protože tato síla je obrovská.

#### 1.4 Avatar Jamese Camerona

Ekologické a anti-militaristické téma filmu *Avatar* (2009) vypráví o střetu pozemšťanů a domorodců na měsíci Pandora, kde je Země nepodobná příroda, ve které žijí lidem podobní domorodci modré barvy kůže (Na'vi) v silné harmonii s přírodou. Film má výborně vystavěnou vztahovou linku, je technicky dokonale zpracován ve dříve nevídaném stylu. Propagace filmu *Avatar* byla gigantická a velmi finančně náročná a kolem filmu vznikla obrovská bublina, která naplňovala očekávání tvůrců i investorů. Divácké šílenství však dorostlo do takových mezí, že se někteří kritici začali vymezovat jakousi alergií, a tím se diváci rozdělili na hysterické příznivce a zarputilé odmítače. Celá tato nafouklá bublina kolem filmu *Avatar* však nemůže zničit jeho přesah - nádherně popsanou a zobrazenou spřízněnost domorodců s přírodou a zvířaty, a jejich úctu ke všemu živému i neživému. Velmi zajímavým prvkem je tzv. *Strom duší*, jež je jedním z nejposvátnějších Na'vijských míst a Na'vijové jej považují za nejsilnější projev božstva na své planetě.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup>*Avatar Jamese Camerona - příručka pro přežití*, WILHELM Maria and DIRK Mathison vydala Euromedia Group, k. s. - Knižní klub v roce 2010, ISBN 978-80-242-2698-9

Tento strom je jakýmsi pojítkem mezi pozemským a posmrtným světem. Věří tomu, že duše zemřelých žijí dále. Chápu energetickou vibraci všeho živého jako projev Boha.

## 1.5 Od Stromu k námětu

Strom se stal stěžejním prvkem diplomové práce a filmu *Modlitba pro Zemi*. Les bylo třeba zobrazit v jeho panenské podobě. Vylíčit také člověka, jenž s lesem žije v souladu, a který o něj pečuje, sází nové stromy, zvelebují půdu a všechny dovednosti učí i nové pokolení. Proto spojení syn - otec. Tady hraje roli i další prvek, a to je učení se dětí od rodičů. Dnešní svět je nastaven jinak, než tomu bylo dříve. Dříve děti přijímaly a učily se od rodičů přímou zkušeností. Společně pracovali, společně tvořili, protože nejlepším způsobem, jak se něco naučit, je vlastní zkušenost. Dnes spolu děti a rodiče tráví stále méně času a sdílejí stále méně společných zážitků. Nejen, že takto chybí prostor k vytvoření potřebné citové vazby, ale chybí tu i společná práce a učení se jí.

Ve filmu má však obraz otce se synem ještě další význam. Oni spolu tvoří své prostředí, tvoří svůj budoucí svět, ve kterém chtějí žít. Ruce, nástroje tvoření se transformují ve spojnicu mezi nebem a zemí, ve spojení mezi myšlenkou a činem.

Obraz bílého medvěda jako symbolu lidstva, jež se s láskou stará o svou Zemi, vznikl jako jeden z prvních obrazů. Lidské láskyplné myšlenky objímají zeměkouli a planeta ožívá a na oplátku ona zase objímá je. Je to její přirozenost, ona je matkou Země, podstata obsažená ve všem, procházející vším a ovlivňující všechno. Při této perspektivě je možné ji vidět jako projev všeho. Takže když se animační technikou morfingu transformuje Matka Země do špalíčku dřeva, jenž otec zavěsí synovi na krk, je to odměna za vykonanou práci a také vzdání holdu kráse vytvořného, na kterém se podíleli.

Poslední z obrazů - prosvětlení postav, když večer odcházejí do lesa - je čistě symbolický. Tak jako spokojená duše ze sebe vyzařuje pozitivní energii, jakousi auru světla, tak se může symbolicky prosvětlit celá postava. Při odjezdu a perspektivním zmenšení se z prosvětlených postav stane jen světlá tečka. Vzápětí je vidět další světlou tečku - postavu takto prosvětleného člověka, a poté další a další.

A když kamera vyjede nad celou planetu, tečky se množí, tak jako přibývá oduševnělých lidí. Ony září svoji energií a planeta se stále více a více prosvětluje, zaplňuje kontinenty, jež se stávají jednodílnou světelnou plochou, a září dál do moří a oceánů, až se planeta prosvětlí naprosto celá a se stane velkou pulzující světelnou koulí.



*Obr.8 Některé fáze ze sekvence prosvětlování planety Země*

## 2 SCÉNÁŘ

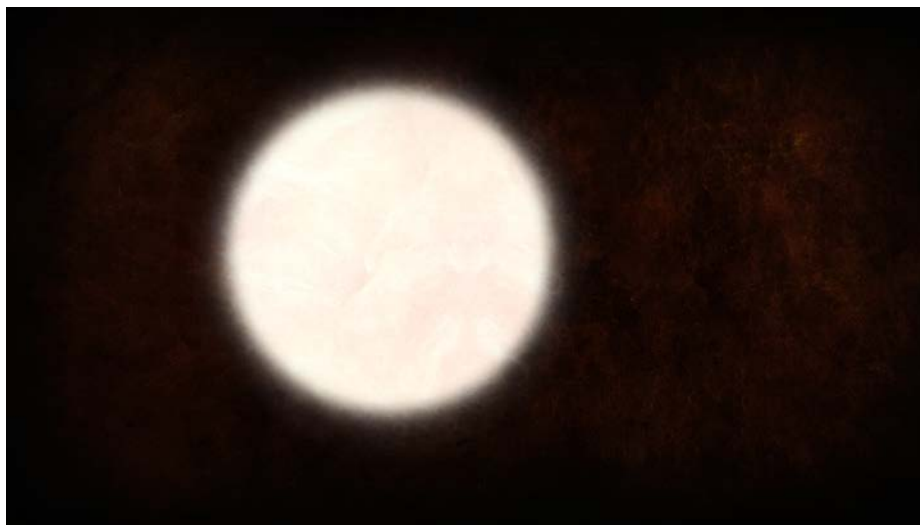
### 2.1 Literární scénář

Je pozdní odpoledne. Vlnky na řece se pohupují a otec se sklání na břehu a nabírá do dlaní z řeky vodu. S plnými dlaněmi se zvedá, popojde kousek až na okraj lesa, kde se svým malým synem zasadil strom a teď ho chce zalít vodou z dlaní. Syn naposledy udusává hlínu kolem tenkého kmínku malého smrčku, a pak sleduje, jak otec hlínu zalévá. V tomto momentu je záběr velmi úzký, vidíme pouze ruce obou aktérů a stromek mezi nimi. Paže se začnou zvedat kolmo k zemi a natahovat, a v této chvíli začíná jízda vzhůru po dlouhých rukou. Ruce se stále natahují a natahují a kamera je dostihne až v momentu, kdy se postavy už vznášejí nad korunami stromů. V dálce je vidět další člověk, jenž rukama tvoří a pečuje o Zemi a jehož mysl je volná svoboná a on může ve své mysli létat kamkoli a tvořit cokoli. Takových lidí vidíme v záběru stále více a více a kamera se pohybuje stále směrem vzhůru. Začíná však také odjíždět i dozadu. Pohyb kamery se zrychluje, rukou a lidí přibývá, až ruce, nejdále od kamery, začnou, jak jsou tenké, téměř zanikat anebo se vizuálně slévají v jednodílnou lehce transparentní naoranžovělou plochu.

Na obloze se červánková oblaka vybavují do všech možných odstínů a nitky rukou prochází těmito mraky. Při další oddálení kamery jejich stopa zaniká téměř úplně. Nad nádherně zbarvenou vrstvou oranžovo-fialových mraků se klene vrstva lehce růžových oblaků, nad ní našedivělá a nad tou pak světle modrá. Těmito všemi vrstvami ruce a mysl lidí prochází, až kamera vyjede do vesmíru a obsáhne do záběru planetu Zemi celou. V tu chvíli se začnou dít věci. Tato mlhovina lidských myslí začne žít svým vlastním životem. Začne se pohybovat a formovat. Vyrůstá jí ruka, také hlava, dokud nedoroste v bílé zvíře podobné medvědovi. Zvíře jemně pulzuje a objímá něžně planetu. V další chvíli se z jednodílné plochy moří a oceánů začne rodit ruka. Nejdříve vypadá jako chapadélko, později nabere plnou podobu ruky. Tato ruka začne hladit medvěda po hlavě a ten se k ní dojatě ještě více přitulí. Medvěd má zavřené oči a blaženě odpočívá. Za rukou se pomalu začne rodit nejdříve modrá hlavička, pak i tělo. Modrá bytost dále roste, zvětšuje se až je větší než medvěd samotný. Od toho okamžiku bytost začne objímat medvěda. kontinenty se

pohybují s růstem moří a putují k okraji moří, kde je ze strany obestoupí a vyvoří tak prameny vlasů bytosti. Tato zrozená bytost je Matkou Zemí. Je složena z vod i pevnin a obsahuje v sobě všechno živé. Vyrostle jí také několik rybích ocásků. Matka země láskyplně objímá medvěda. To je první vrchol filmu.

Později se Matka Země začne zaoblovat, až se uzavře do kruhu. Tady nastává morfing, kdy se postupnými fázemi proměňuje ve špalíček dřeva. Její oko zůstává na tom samém místě a vytvoří tak díрку, kterou se protáhne provázek a že špalíčku se stává náhrdelník, který otec daruje svému synovi. Zaváže mu jej na krk, vezme ho za ruku a pak společně odcházejí do stmívajícího se lesa. Denní světlo slábne. Barvy se vytrácí a přichází večer. Jak ti dva krácejí lesní cestou, začne z nich pomalu prosvětlovat jasné bílé světlo. Toto světlo nabírá na intenzitě, zahaluje je, až oba také díky vzdálenosti od kamery vypadají jako malá bílá skvrnka. V tomto okamžiku začíná druhý velký odjezd. Kamera vyjede vysoko nad koruny stromů a v dáli na horizontu je vidět další takto svítící skvrnku. Jak kamera jede dále vzhůru, objevují se stále další a další bílé tečky. Kamera letí prostorem až vyjede opět nad planetou Zemí. Tentokrát je večer, všechno je setmělé, jen ty malé bílé tečky září do vesmíru. Jak se planeta otáčí, skvrnek stále přibývá. S tím roste i intenzita jimi vydávaného světla. Tečky, jak se množí, se slévají do větších světelných ploch až vyplňují celou plochu kontinentů. Záře pak dále postupuje i do moří, až se její jednotlivé konce setkají s slijí v jednu velkou světelnou pulzující kouli energie.



*Obr.9 Prosvětlená planeta Země tvořící svítící kouli. Obraz z konečné podoby filmu.*

### 3 STORYBOARD

Základním skicám a storyboardu předcházela námět, jehož podoba byla v tomto případě neúplná. To bylo zapříčiněno tím, že z několika hlavních obrazů nebylo v tu chvíli východisko a přirozené napojení scény nové. Proces vymýšlení, jak napojit jednotlivé scény beze střihu pokračoval až do tvorby animatiku, kde se teprve jasně definovaly konkrétní situace a možnosti přechodů.

#### 3.1 Skici

První skici, jež se vztahují k filmu *Modlitba pro Zemi*, bych mohla vyhledat snad v každém deníčku, které s sebou nosím a do nichž si zaznamenávám myšlenky a kresby. Pokaždé, když se taková myšlenka objevila, bylo nejjednodušší ji okamžitě zaznamet na jakýkoli papír, který byl právě po ruce. Kresbou v jednoduché lince jen načrtnout postavu v akci, a zkusit rozkreslit postavy z potřebných úhlů pohledu, ve kterých v konkrétní scéně bude figurovat. Tímto způsobem, když se po různu vytvořené kresby seskládaly dohromady, bylo možné přistoupit k práci na storyboardu.

#### 3.2 Zpracování storyboardu

Práce na storyboardu probíhala v delším časovém období, protože myšlenky k filmu znikaly postupně. Byly to vždy rozkreslené jednotlivé scény. Některé v sobě již měly akci přesně rozpracovanou ve formě několika hlavních fází animace. Další byli pouze v náznaku, jen nejzákladnější skici. Při tvorbě filmu *Modlitba pro Zemi* bylo nejtěžší vytvořit spojení několika základních obrazů, jelikož jsem od začátku zamýšlela nedržet se klasické filmové řeči a klasického střihu. Záměrem bylo vytvořit film beze střihu a pomoci si jinými výrazovými prostředky. Proto storyboard nebyl storyboardem v klasickém slova smyslu, děleným na jednotlivé záběry přecházející z akce do akce. Storyboard byl jen základní skicou, jelikož pro podrobnější rozvržení scén bylo třeba detailního plánování a častého opravování, které je na papíře problémem. Proto jsem dále tvořila základní obrazy a následně animatik přímo v počítači, a to kresbou na tabletu.

## 4 ANIMATIK

Animatik je významná část přípravy animovaného filmu. Animatik tvoří pevnější kostru základních scén s navržením animované akce (hlavními fázemi pohybu), časováním a s tím související stopáží filmu.

Animatik pro film *Modlitba pro Zemi* byl kreslen přímo v počítači v programu *TvPaint Animation Pro*. Byl zpracován předpokládanou stylizací jehož vyjadřovacím prostředkem je plocha. V některých místech bylo třeba základní kresbu uchopit linkou, aby byl obraz jasněji čitelný a snadněji použitelný pro následný vývoj scény. Animatik je zpracován pouze ve škále šedi, což je naprosto dostačující k náhledu, jemuž animatik slouží.

Animatik však nebylo možné finálně načasovat, protože obsahoval dva dlouhé odjezdy, jejichž rychlost a délka mohla být pouze informativní. Rychlost odjezdů je možné určit až při jejich samotné tvorbě, protože jsou následným pokračováním předchozího záběru a je třeba napojit tento záběr tak, aby obraz necukl a nepřerušil tak plynulost pohybu kamery. Proto je třeba odjezdy na jejich začátcích i koncích zpomalovat, aby byl pohyb plynulý. Tím se natahuje jejich délka a nedá se přesně určit, jak dlouhé bude zpomalení.

K animatiku byla již k dispozici základní linka hudby. Bylo možné tedy zachytit náladu, kterou hudba a obraz společně tvořili.

## 5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

Výtvarnému řešení kreseb jsem se věnovala od samotného začátku tvorby filmu. Některé pasáže byly připraveny již dlouho před tím, než nastal čas na jejich samotnou animaci, některé se tvořily v průběhu práce a některé bezprostředně před animací scény. Veškeré kresby k filmu, od návrhů až k finálním kresbám, připraveným k animaci byly vytvořeny elektronickou kresbou v programu *Adobe Photoshop*, jež umožňuje rozkreslení jednotlivých částí do vrstev a pozdější vybarvení a stínování, každé do samostatné upravitelné vrstvy. Animační program *TvPaint Animation Pro* je kompatibilní s programem *Adobe Photoshop*, takže všechny vrstvy takto vytvořené, jsou v plné kvalitě importovány do animačního programu a mohou se tak snadno animovat bez nutnosti překreslování či vyřezávání.

### 5.1 Formát videa a velikost obrazů

Magisterský film je vytvořen v plném HD rozlišení, tedy 1920/1080 pixelů. Je to širokoúhlý formát, který byl příhodný ke kompozičnímu rozvržení scén, jež často nesou horizontální linie a jsou děleny do horizontálních pásů. *Aspect pixel* tohoto formátu je 1:1, tedy *square pixels* a díky tomu odpadá jakákoli možná proporční deformace, která by mohla vzniknout mezi grafickým a animačním programem působením rozdílného základního nastavení *aspect pixelu*.

Finální obrazy připravené k animaci byly kresleny ve větších formátech a s rozlišením pro tisk (300 dpi), protože obrazy a pozadí často prochází nájezdy a odjezdy a je třeba, aby se i ve velkém přiblížení zachovala plná kvalita obrazu. Při přípravě kreseb bezprostředně před jejich importováním do animačního programu byly vrstvy slučovány na jejich nejmenší možný počet potřebný k animaci každého jednotlivého komponentu a kresby byly zmenšovány na nejmenší možnou velikost a rozlišení, aby se animační programy musely potýkat s co nejmeším možným množstvím dat. Originální velikost obrazu v plném rozlišení byla zazálohována pro případ potřebné změny.



## 5.2 Tvorba výtvarných návrhů

Výtvarných návrhů, jež vznikly pouze na papíře, není mnoho, a byly to často jen prvotní skici. Při pozdějším rozpracování obrazu byla kresba tvořena přímo v počítači a tvořila již kresbu určenou k přímo animaci.

### 6.2.1 Planeta a bílý medvěd

Prvním obrazem, který vznikl, byla planeta Země. Od její barevnosti se dále odvíjela barevnost celé animované scény. Již od počátku byly na kresby pokládány textury s odlišnými možnostmi prolínání, jež na plochách, kterými jsou obrazy tvořeny, projektují jemnou strukturu tolik příhodnou pro planetu a její zvrásněný povrch.



*Obr.10 Kresba planety Země a bílého zvířete v původní barevnosti*

Stylizace zvířete přišla hned vzápětí. Potřebovala jsem zvíře bílé barvy, mládě, nebo mladé, s ještě roztomilými rysy, které by se mohlo obtočit kolem planety, aby ji objalo. Zvíře se nejvíce podobá medvědovi, proto jej tak nazývám.



*Obr.11 Finální podoba planety Země a medvěda s efektem textur*

### 6.2.2 Bytost Matky Země

Stylizace bytosti Matky Země byla zásadní, jelikož v momentu jejího zrodu je film dramaturgicky na jednom z vrcholů a tento bod je důležitý. Bylo třeba vytvořit bytost moří i země, kde by jednotlivé komponenty byly co nejjednodušeji animovatelné. Proto jsem vytvořila modrou bytost moří a oceánů s rybími ocásky, jejíž vlasy jsou přetvořeny z pevniny, z jednotlivých částí kontinentů. Scéna růstu Matky Země se při animaci stala mým prokletím, protože bylo třeba animovat každou barevnou plochu zvlášť a na kresbě je jich 6 na Matce Zemi a další 4 na medvědovi. Scénu zrodu Matky Země společně s formováním medvěda jsem kreslila 3 měsíce a nebylo možné vidět plný náhled, protože nenaanimované vrstvy prostě chyběly. Nezbylo mi tedy nic jiného, než prostě doufat, že to celé nakonec nějak fungovat bude a já tvorbou tohoto záběru nestrátím zásadní tři měsíce času vyměřeného k tvorbě diplomového filmu. Protože pokud bych tyto tři měsíce stratila, nezbylo by mi pak dostatek času k dokončení filmu v daném termínu.

Dlouhou dobu jsem se zaobírala vzhledem jejího oka. Žádná stylizace oka nebyla dostatečně dobrá nebo nevystihovala celou její podstatu. Proto jsem nakonec přistoupila k této formě, jako je na *obr.12*. Nechala jsem oko prázdné, prázdnotou naplněné, vševědoucí, v němž se zrcadlí vědomí.



Obr.12 Návrh stylizace Matky Země



*Obr.13 Finální obraz bytosti Matky Země s efekty textur a konečnou barevností.*

### 6.2.3 Dítě

Dítětem ve filmu je malý chlapec, tři až čtyř letý. Potřebovala jsem jím vyjádřit něžnost a zranitelnost, stejně jako u bílého zvířete. Vytvořila jsem chlapce se světle hnědými vlasy a velkýma hnědýma očima. Po lese chodí bos a na sobě má jen jednoduchou halenku z přírodního materiálu a kalhoty s laclem. Ke kalhotám seděla nejlépe modrá barva.



*Obr. 14 První skica dítěte*

*Obr. 15 Dítě z pohledu zezadu, když jde za ruku s otcem*





*Obr.16 Finální podoba dítěte ve scéně, kdy dostane od otce náhrdelník za špalíčku dřeva*



*Obr.17 Chlapec klečící na zemi ve scéně, kdy s otcem sází stromek*

#### 6.2.4 Lidé

Lidé ve filmu hrají jen velmi okrajovou roli. Nejdůležitější postavou z nich je otec dítěte. Rozhodla jsem se však při tvorbě scénáře, že není třeba plně definovat jeho podobu, protože to není stěžejní postava. Ve filmu se proto objevuje jen jeho silueta zezadu, když odchází s dítětem do lesa a jeho ruce, které nabírají vodu. Dále se pouze mihne v prvním odjezdu, kdy létá nad korunami stromů lesa. Záběr je však tak rychlý, že je jeho podoba jen těžko zaznamatelná. V tomto záběru jej však bylo

nutné nakreslit, i když původní záměr byl, nechat jej pouze jako anonymní siluetu. Stejně tak jako ostatní létající lidé objevující se nad lesem měli být bez bližšího určení. V momentu, kdy byla definována podoba otce, bylo nutné stejným způsobem pracovat i s ostatními postavami. Jsou totiž společně v jednom záběru.



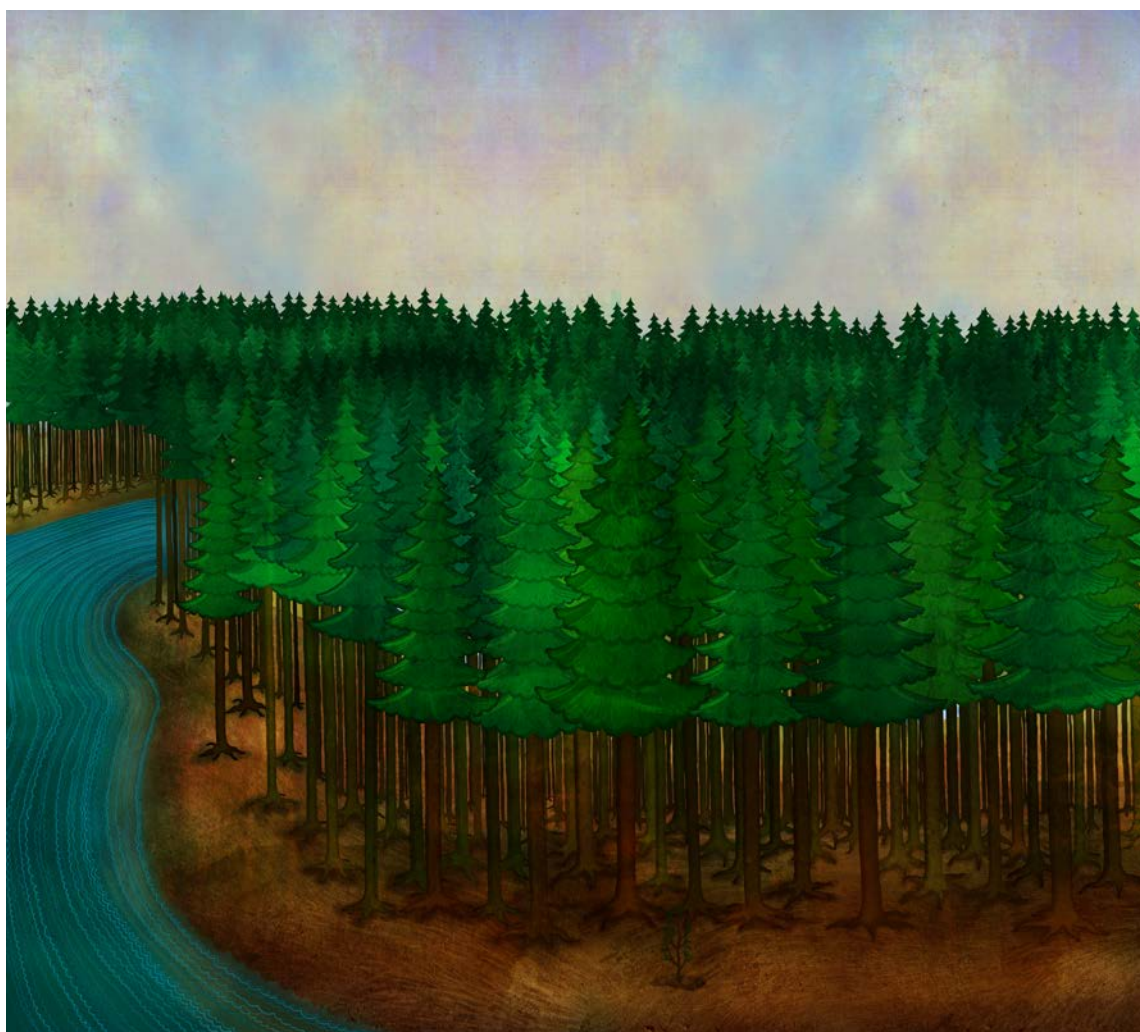
*Obr18. Otec se synem létající nad lesem. Na obrázku jsou bez paží, protože ty byly kresleny zvlášť v jiné kompozici odjezdových fází.*



*Obr.19 Na obrázku je několik příslušnic něžného pohlaví, jež na prodloužených rukou dotýkajících se země plují v prostoru nad lesem*

### 5.3 Tvorba pozadí

Pozadí ve filmu hraje nemalou roli. Nebylo třeba jej členit na "plány", jelikož jízdy, použité ve filmu jsou vertikální a ne horizontální. Proto stačil k pozadí statický obraz, který musel být nakreslen ve velkém rozlišení a velikosti, protože byl použit při detailních záběrech stejně jako při odjezdech, kde vyplňoval již celou plochu obrazu.



*Obr.20 Pozadí lesa s řekou*

Pozadí denního lesa je komponováno do čtvercového formátu, protože ve filmu sloužil i k jízdě vzhůru, která pak předchází velkému odjezdu. Pozadí lesa s řekou bylo použito i při úvodních titulkách, jelikož ty plynule navazují na začátek filmu. Na tomto pozadí jsou voda i vlny kresleny zvlášť, protože jsou animovány.

Pozadí nočního lesa je pouze ve škále šedi, protože v ději filmu se sešeřilo. Stromy mohou lehce splývat a nebýt dostatečně čitelné. Pozadí nočního lesa je však použito jako výchozí obraz druhého velkého odjezdu. Kamera při této scéně jede velmi rychle, takže stačí pro oko, aby jen tušilo hloubku lesa, jeho rozlohu a charakter jehličnatých stromů.



*Obr.21 Pozadí nočního lesa*

## 5.4 Technologie odjezdů

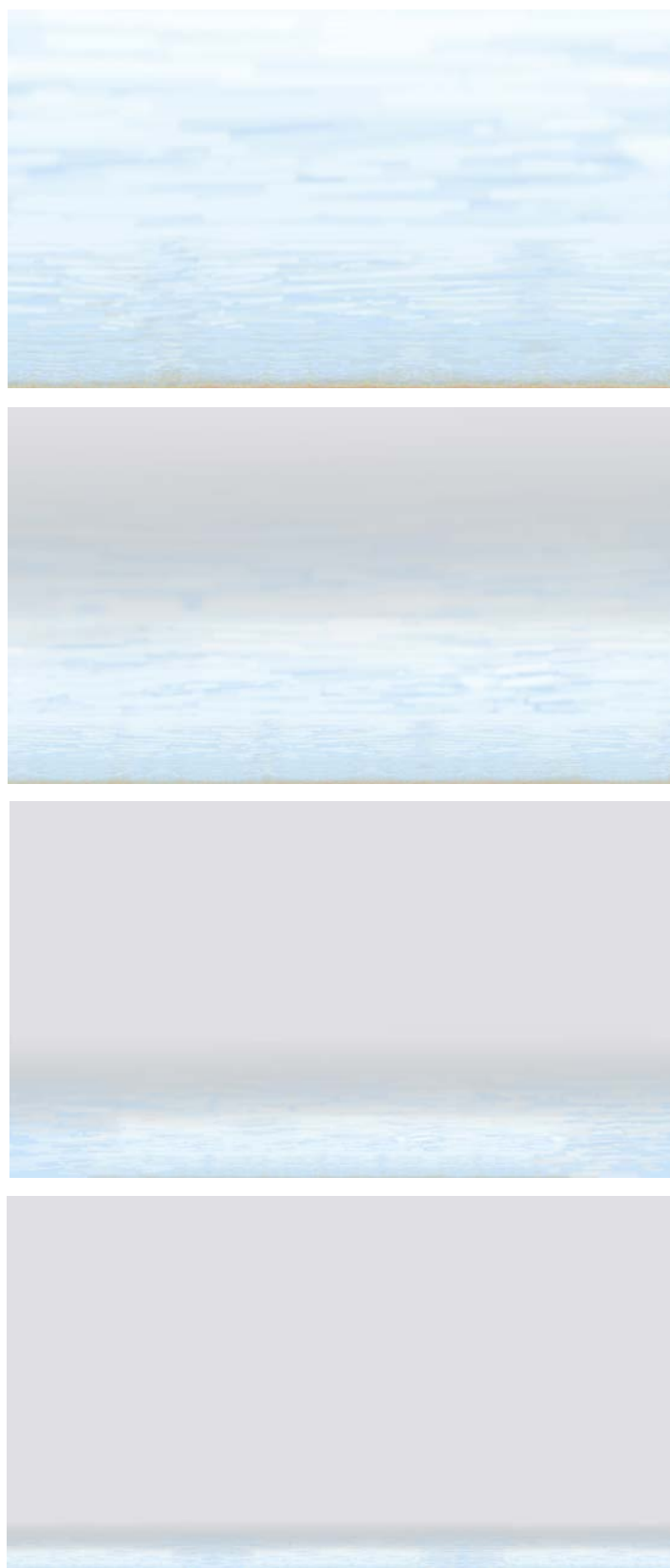
Technologie odjezdů je založena na skládání a přesném umístění jednotlivých obrazů nad sebe. Odjezdy Země se dělají z fotek a nejčastěji jsou použity jako dynamický odjezd z povrchu zemského až do vesmíru, odkud vidíme planetu již celou. Tento velký odjezd - zoom out - od konkrétního domu, plochy města, tečky měst, části světadílů až po jejich celky, až nakonec k pohledu na celou planetu z vesmíru. Ve filmu však nebyly použity reálné fotky. Všechny tyto fáze odjezdu bylo třeba nakreslit a to s velkou přesností v navazujícím kousku. Jakákoli nepřesnost by byla viditelná. Při tvorbě podobných odjezdů, kdy se obraz častokrát zmenšuje, dochází postupně ke znekvaitňování a „slévání“ linek. To je zapříčiněno zmenšováním kvality obrazu při jeho proporčním zmenšení. Ubývá pixelů a kontury se rozmlžují. S tímto efektem se dá pracovat a je možná jej využít ke zrychlení práce,

protože v určitém momentu již jednotlivé linky nejsou čitelné a proměňují se v jednolitou plochu, se kterou se dá později pracovat jako s barevnou plochou.









*Obr.22 Jednotlivé fáze velkého odjezdu skrz imaginární nebeskou krajinu*

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 6 ANIMACE

Film je tvořen kreslenou animací tvořenou přímo v počítači v programu *TvPaint Animation Pro*, tzv. digitální 2D animací. Je sestaven z jednotlivých animovaných sekvencí, které jsou později složeny a opatřeny různými efekty v programu *Adobe After Effects*.

Výtvarná stylizace, která byla zvolena k tvorbě filmu, je nápodobou malby tvořené akrylovými barvami, kdy se linky používá minimálně a výrazovým prostředkem je barevná plocha. S akrylovými barvami se pracuje rychle a efektivně, a jelikož rychle schnou, není možné promíchávání barev a tvoření barevného přechodu na plátně tak jako s barvami olejovými. Malíř si proto namíchá kromě základní barvy i barvu o několik odstínů světlejší na světlé plochy objektu, a barvu o několik odstínů tmavší na plochy stínu. Podobný způsob užití barevných ploch byl použit při tvorbě filmu. Kresbu tedy neohraničuje linka, je tvořena přímo plochami a to ve třech animovaných vrstvách - v hlavní barevné ploše definující tvar, dále pak v dalších dvou animovaných vrstvách, jež definují světlo a stín objektu, a jsou malovány barvou odstupňovanou několika odstíny buď ke světlejšímu, nebo k tmavšímu tónu.

### 6.1 Vrstvy animovaných sekvencí

Kreseině složitější záběry - jako je například zrod Matky Země - jsou ještě dále rozděleny na jednotlivé vrstvy, které jsou animovány každá zvlášť - jako prameny vlasů, které se formují z kontinentů. Při tomto skládání vrstev na sebe vzniká problém s překrýváním jednotlivých vrstev, protože v některých místech je jedna část obrazu pod, ale i částečně nad druhou. Jako je tomu v obraze Matky Země, kdy ona sama (její tělo) leží pod medvědem, ale současně její pravá ruka objímá tělo medvěda. Je tedy třeba tuto ruku kreslit do zvláštní vrstvy ležící nad všemi ostatními vrstvami. Tím ale v tomto případě problém nekončí. Tuto ruku ještě překrývá hlava (čumák) medvěda, jak jí leží v náruči a o ruku si opírá hlavu, což by opět znamenalo změnu pořadí vrstev a to je nemožné. Bylo tedy nutné exportovat jednotlivé vrstvy zvlášť v sekvencích pohybu a tyto vrstvy pak zase skládat v přesném postupném pořadí v dalším programu, ve kterém se s nimi dále pracovalo (*Adobe After Effects*). V tomto programu byly přidávány efekty jako vržený stín, vnitřní světlo, které vizuálně dělají

objekt plastickým. Dále nad vrstvami byly umístěny vrstvy textur, jejichž opacita byla stažena (mezi 30-65%) a na něž byly použity různé druhy překrývání (blending modes). Tím bylo dosaženo rozbití jednolitých ploch animovaných objektů a bylo možné zdůraznit členitost povrchu - oceánského dna planety zvlněného pod hladinou, nebo zvrásnění hor, jako to je vidět z vesmíru. Tyto textuty také měnily barvu konečného obrazu a sjednocovaly tón celého objektu. S tímto efektem se počítalo již při původních kresbách. Proto byla intenzita barev původní animované sekvence mnohem vyšší a barvy spolu zdánlivě neharmonizovaly.

## 6.2 Fázování

Samotná tvorba animovaných sekvencí a jejich fázování bylo prací kreativní. Některé pasáže byly fázovány klasicky tak, že se nakreslily nejdříve klíčové fáze pohybu, a ty se pak dále profázovávaly. Je to postup, kdy se animátor při své práci řídí klíčovými kresbami. To jsou dvě krajní kresby, které ohraničují průběh jedné akce. Krajní kresbou je vykročení postavy, druhou krajní kresbou je dokončení kroku. Mezi těmito dvěma klíčovými kresbami – fázemi – jsou mezifáze, ve kterých noha (při animaci kroku) vykonává předepsaný krokový pohyb. Počet mezifází je závislý na rychlosti pohybu.<sup>13</sup>

U sekvencí kdy se animovaný objekt vyvíjí a roste (jako ve scéně zformování bílého medvěda a bytosti Matky Země), byla zvolena technika animace "přímo vpřed" tak, jak ji popisuje Jiří Kubíček ve své knize *Úvod do estetiky animace*.<sup>14</sup> V tomto případě si animátor nekreslí nejdříve klíčové fáze, ale vytváří pohyb animované postavy vždy v návaznosti na předchozí nakreslenou fázi. Je tu možná jistá nepravidelnost pohybu, kdy některá fáze zobrazují větší pohyb, některá zase menší. To se ale vše může lehce upravit přidáním mezifáze mezi ty fáze pohybu, mezi kterými je větší rozdíl a zobrazují tedy větší pohyb. Obrovská výhoda tohoto způsobu animace je možnost improvizace v samotném procesu animování pohybu. Tím, že pohyb není

---

<sup>13</sup> *Animovaný film*, URC Rudolf, Nakladatelství Osveta, Martin 1980, 301-09/18, 1. vydání

<sup>14</sup> *Úvod do estetiky animace*, KUBÍČEK Jiří, Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animované tvorby, 2004, ISNB 80-7331-019-8

přesně uzavřen klíčovou fází a animátor pouze "neproanimovává" určený pohyb, může tak přidat něco, co ho v konkrétní chvíli napadne, nechat kresbu vyvíjet se, což se často stává - animovaná figura jakoby sama ožije a "říká si" o to, jak se bude pohybovat.

Tohoto způsobu práce s animovanou postavou se dá velmi dobře využít při sekvencích vývoje a růstu, kdy animátor má jen několik kreseb s výchozí a výslednou podobou objektu, jak ale objekt vyrostе, jak dynamicky se bude vyvíjet, to se definuje až při samotné práci animátora. A takováto práce je velmi kreativní. Animátor se propojuje s danou postavou a nechává ji ožít tak, jak v tom momentu cítí, ne jak je mu to nalinkováno. V tom je jeho mistrovství, které však bylo a je i v současnosti potlačováno a animátor se často stává právě jen tím "fázařem". To se děje už od dob Walta Dýsneye, který byl nesporně nejpopulárnější, ale i nejrozporuplnější postavou světové animované tvorby, a který přivedl animaci kresleného filmu k technické dokonalosti, aby ji vzápětí zase sešněroval takovou záplavou konvencí a předpisů, že jimi nadlouho přibrzdil její další vývoj. Celý proces realizace filmu rozložil a proorganizoval tak dokonale, že týmovou práci, specifickou pro většinu filmové tvorby, nahradil rozsáhlou tovární mašinérií se dvěma tisíci zaměstnanců, s atomizovanými úkoly a s jedním řídicím mozkovým centrem. Téměř po tři desetiletí mohl Dýsney po vzoru Ludvíka XIV. tvrdit: animovaný film jsem já! Umění však snáší diktát ještě hůře než stát.<sup>15</sup>

### 6.3 Časování

Díky digitálním technologiím a možnosti tvořit celou animaci přímo v počítači má animátor možnost upravovat veškerou naanimovanou akci. Díky tomu, že jsou jednotlivé sekvence importávány do programu jednotlivě, je možné upravovat *frame rate* každý zvlášť. Může se také upravovat timing celé sekvence pohybu, pokud se zdá, že někde byla profázována méně a potřebuje trochu zpomalit, nebo naopak zrychlit. Tohoto se dosahuje pomocí "*time remappingu*", efektu v programu.

---

<sup>15</sup> *Výtvarníci animovaného filmu*, POŠ Jan, Odeon, vydalo nakladatelství krásné literatury a umění, Praha 1990, ISNB 80-207-0159-1 (str.16)

*Adobe After Effects*. Odpadává tím nutnost, vyhazovat některé nepotřebné fáze.

Podle tohoto principu je tedy lepší kreslit fází více, protože je vždy možné pohyb digitálně zrychlit. V případě opačném, při zpomalování, to může být problematické ve chvílích, kdy animovaná akce není dostatečně profázována a jejím dalším zpomalením by se pohyb mohl začít sekát a nemusel by být plynulý.

## 7 POSTPRODUKCE

### 7.1 Střih

Film byl od počátku zamýšlen jako jedna dlouhá sekvence proměnlivých obrazů bez jediného střihu od roztmívačky na začátku po zatmívačku na konci. Bylo třeba použít několik vizuálních prvků nebo triků, které pomohly napojit tyto scény tak, že nebylo možné určit, kde záběr začíná, kde končí a kde se na něj napojuje další. Tohoto bylo možné dosáhnout jen přesným plánováním každé následné scény, velikosti záběru a komponentů v ní tak, aby se napojovala na scénu předchozí. Pokud bylo možné mezi dvěma záběry vybudovat výtvarný vztah, využila jsem toho. Proto byla použita metamorfóza - animovaná scéna, kdy jeden objekt přechází v druhý, deformuje se, často však v rámci jednoho záběru a bez změny vzdálenosti kamery. Je důležité však tento způsob neopakovat mnohokrát, aby se divákovi neokoukal.

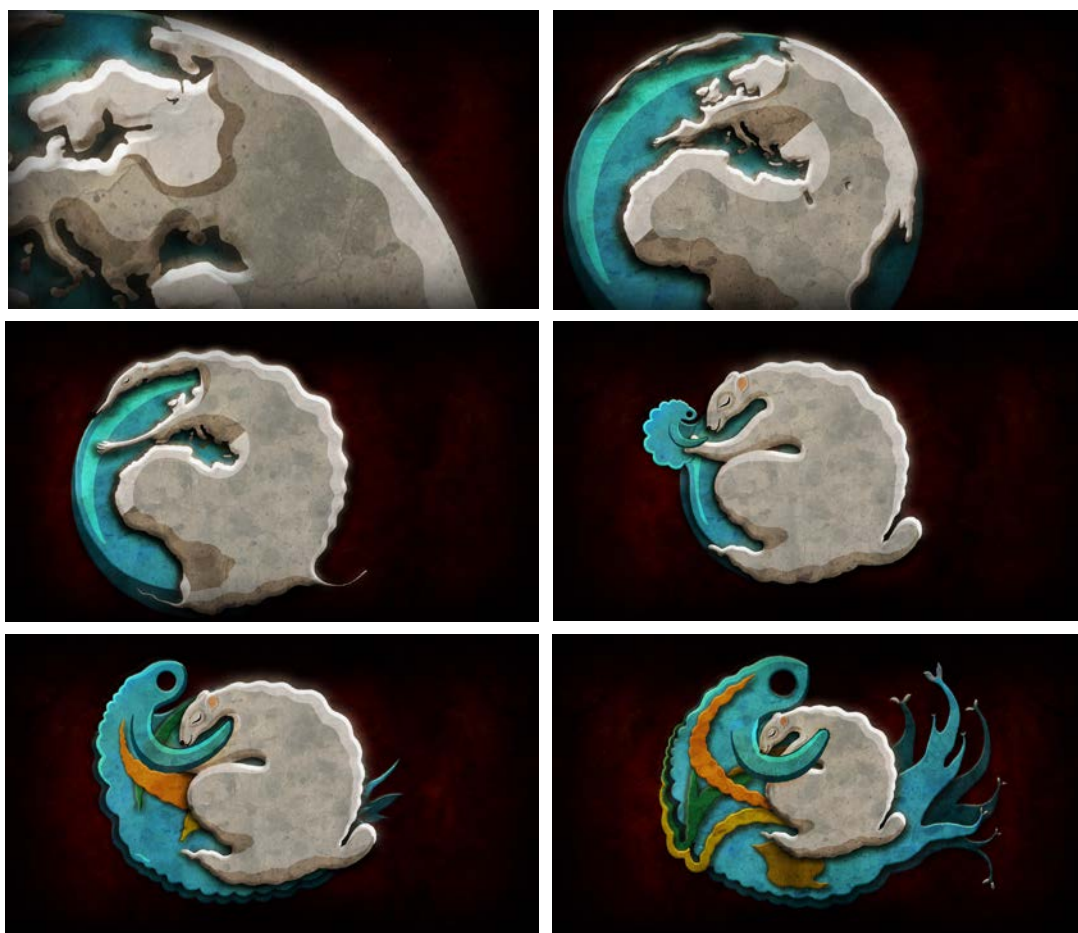


Obr.23 Sekvence metamorfózy ve scéně bytosti Matky Země měnící se ve špaliček dřeva



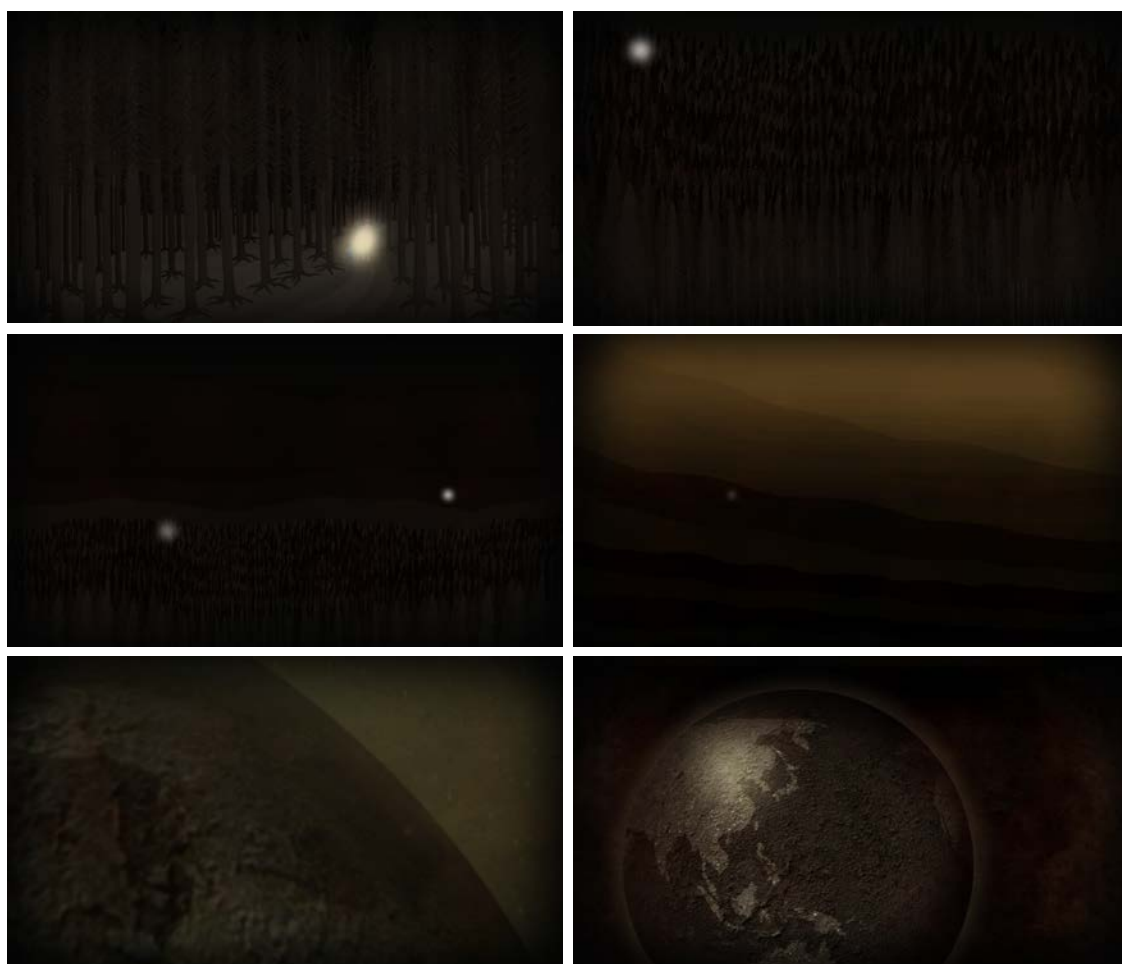
Metamorfóza byla použita v momentu, kdy se bytost Matky Země zkroutí, ocásek se spojí s hlavou a ona se začne transformovat ve špalíček dřeva sloužící jako přívěšek na krk, kdy se oko Matky Země stává provrtavou dírkou, jíž je provléknut provázek. V průběhu této proměny se mění pozadí, objevuje se v něm hlava dítěte, kterému má být přívěsek na krk pověšen, a v jeho pozadí se pomalu objevuje les.

Podobný způsob propojení scén, podobný metamorfóze, je vývoj nebo růst jednoho objektu v objekt druhý, jedné scény do druhé. V mém případě ve scéně, kdy se z prosvícené mlhoviny nad planetou Zemí zformuje zvíře podobné bílému medvědu objímajícím planetu. Tato scéna se po krátkém pozastavení v tomto záběru (medvěd dýchá a stále objímá planetu) dále rozvíjí tak, že z planety vyrůstá ručka, která začne medvěda hladit. Za ručkou se pak z planety vynoří postava bytosti Matky Země.



*Obr.24 Sekvence obrazu růstu bílého medvěda objímajícího planetu Zemi v průběžném pomalém odjezdu kamery a následný růst Matky země.*

Další způsob napojení záběrů, který jsem použila v případech, kde bylo třeba změnit lokalitu děje, podívat se na děj z povzdálí, byl odjezd mezi dimenzemi, kdy bylo možné vidět v jedné chvíli, co se děje na Zemi a za moment sledovat, co se děje na planetě viděné z vesmíru.



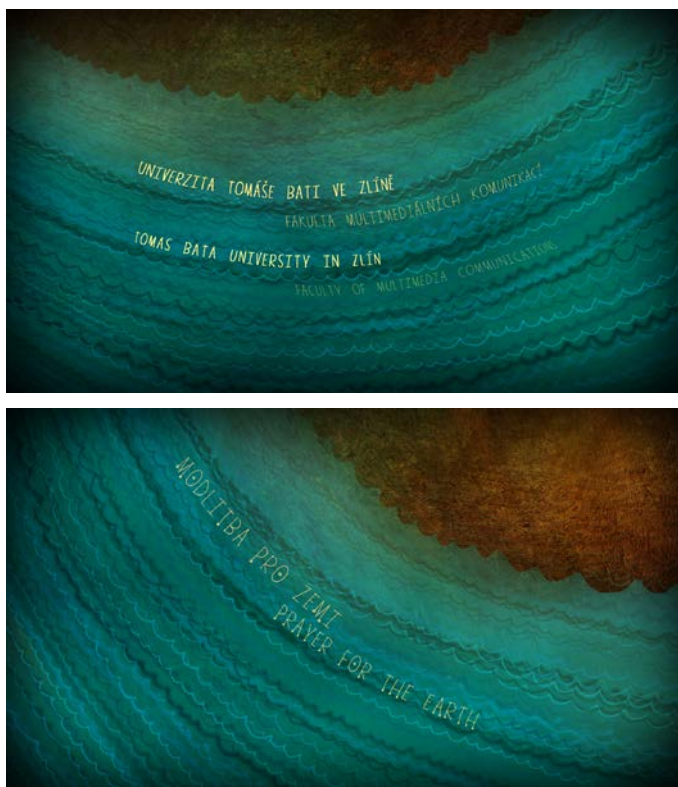
*Obr. 25 Sekvence obrázků z velkého odjezdu z nočního lesa na povrch zeměkoule*

Z technického hlediska je nesnadné jednotlivé části na sebe napojit. Bylo by to snazší, kdyby bylo možné v programu vytvořit animaci v jednom projektu. Vzhledem k množství použitých dat to bylo nemožné. Bylo tedy třeba rozdělit film na úseky v místech, kde napojení bude nejjednodušší a muselo jich být co nejméně, protože animované sekvence se prolínají a přechází ze záběru do záběru. K tomu bylo třeba brát v úvahu výkon počítače a množství dat a efektů, které jsem zamýšlela v té určité části použít, aby byl počítač ještě schopen vyrendrovat náhled delší než několik sekund. Při tvorbě odjezdů je jejich princip lehký. Ale pokud se ve výchozím obraze musí objevit animovaná postava v pohybu a tento pohyb musí dále

pokračovat, je to již poněkud složitější, protože se propojují kompozice, rendering je pomalý a náročný a sladění pohybů, aby nebylo znatelné cuknutí, vyžaduje trpělivost s renderováním náhledu při pohnutí každým jednotlivým klíčem. Vím, že dosažení naprosto perfektního výsledku v těchto podmínkách, je meta nedosažitelná.

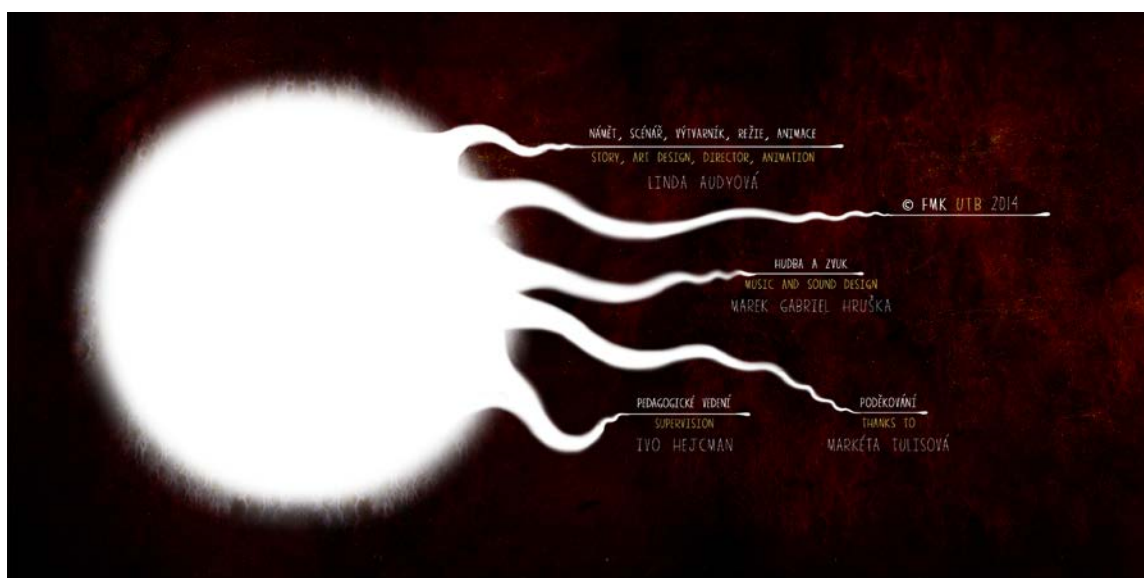
## 7.2 Titulky

Film je komponovám jako jednotný celek, proto i titulky jsou jeho součástí a plynule navazují na děj, nebo z něj vychází. U úvodních titulek bylo prostředí již dané, tedy les, břeh řeky a voda. Vytvořila jsem tedy točenou jízdu po vodní hladině, na které se promítají jednotlivé titulky. Pro celý film jsem vybrala font American Freedom, který vypadá jako úhledně ručně psané tiskací písmo v kapitálkách ve velmi tenké lince. Svou nenáročností a uvolněným rukopisem se hodí k charakteru kresby, jíž je film kreslen. Úvodní titulky se objevují a zase mizí, aby se postupně objevily další. Jednotlivé řádky jsou zaobleny do tvaru vodní hladiny a vln, kopírují pohyb kamery a mizí ještě před tím, než mají možnost vyběhnout ze záběru. Pohyb kamery pokračuje v plynulém pohybu, než se v záběru objeví ruce, aby nabraly vodu do dlaní.



Obr. 26 Finální podoba úvodních titulků

Závěrečné titulky vychází z posledního obrazu filmu, z prosvětlené planety Země, tedy pulzujícího bílého kruhu. Z kruhu rostou malá chapadla, na jejichž koncích jsou vypsány položky titulků. Titulky jsou dvojjazyčné, tedy česky i anglicky, a jsou odděleny bílou čarou, prodloužením chapadélka. Jelikož chapadla jsou animována a jemně se hýbou, bylo nutné rozpohybovat i písmo a oddělující čáru. Toho se docílilo jednoduchou smyčkou složenou několika klíči poloh *Mesh warp* v programu *Adobe After effects*. Nejtěžší bylo načasování titulek a sladění jejich postupného "vypsání se" s časem, který je třeba k jejich přečtení a čtení dalších položek titulků. To celé za pohybu kamery a jemného komíhavého pohybu, který text vizuálně rozmazává a znesnadňuje jeho přečtení.



Obr. 27 Konečná podoba závěrečných titulek, obraz před rozpohybováním jak pomocí kreslené animace chapadel, tak i pomocí efektu *Mesh Warp*.

### 7.3 Hudba a zvuk

Hudba pro animovaný film má základní znaky shodné s požadavky na filmovou hudbu všeobecně. Především záleží na vnitřním propojení s dějem filmu. Skladatel musí mít stále na mysli primárnost obrazové složky a to, že hudba je jedním z výrazových prostředků, které mají spoluvytvářet emocionální účinek filmu jako dramaturgického díla.

Existují různé, často protikladné názory na to, zda hudbu komponovat "před" anebo až "po obraze". Uvádím několik citací předních autorů animovaných filmů:

"Často je velmi výhodné zapojit skladatele do práce už v počátečním stádiu na úrovni technického scénáře, protože hudba má velký podíl na úspěchu filmu," říká *Stephen Bosustow*.

"Mnoho let jsem dávala přednost přednahrávání hudby, myslíc si, že to dává nahrávce větší ucelenost a umožňuje skladatelovi, aby kladnějším způsobem přispíval k filmu. Teď však uvažuji o tom, že mnoho výhod má i opačný způsob," - přiznává *Joy Batchelorová*.

"Nejpraktičtější a nejvýhodnější metoda je nahrávání hudby předem a mít kompletní celou zvukovou stopu s dialogem, hudbou a zvukovými efekty, to všechno před začátkem výroby filmu," říká *Gene Deich*.<sup>16</sup>

V mém případě jsem od počátku tvorby filmu věděla, se kterým hudebním skladatelem chci spolupracovat na tvorbě celé hudební složky filmu, od složení hudby až po zvukovou postprodukcí. Už po několik let spolupracuji s hudebníkem a zvukařem Markem Gabrielem Hruškou. Když jsem ho žádala o vytvoření hudby k mému diplomovému filmu, souhlasil, a dal mi k poslechu archiv svých písní a hudebních motivů, které složil, s tím, ať si vyberu melodii, která se mi bude pocitově nejlépe hodit k mému filmu. Tuto melodii pak použijeme jako hlavní hudební motiv a založíme jsme na ní celou zvukovou stránku filmu. Vybrala jsem si skladbu "Den po životě", která je pomalá, něžná a lehce dojemná a hudební linku vedou housle a klavír.

Od začátku jsme věděli, že film bude netradiční, co se týče vyjadřovacích prostředků, filmové řeči a klasického střihu. Že film bude jednou dlouhou "jízdu", a hudební složka bude tedy zásadní pro udržení jednoty filmu. Bylo třeba, aby fungovala jako spojnice, jako nit, která by držela pohromadě obrazy, jež filmem prochází. To znamenalo vytvořit skladbu, která se bude jako ta vinout celým filmem a bude kopírovat jeho dramatickou křivku. Od pomalého úvodu a úvodních titulek, kde

---

<sup>16</sup> *Animovaný film*, URC Rudolf, vydalo nakladatelství Osveta, Martin v roce 1980,

1. vydání, 301-09/18, (str. 46)

se hudba začíná rozvíjet, a kde se rozezní poprvé základní motiv hudby hraný houslemi. Dále pak až po dramatické vrcholy, kde se hudba rozezvučí naplno. Základní melodii jsem se rozhodla držet po celou dobu filmu a jen ji dále rozvíjet přidáváním dalších nástrojů, vokálu, beatů držících rytmus a to vše pak podložit atmosférou místa a prostoty, v němž se film odehrává. Použití ruchů a efektů v klasickém pojetí u animovaného filmu jsem zamítla. Rozhodla jsem se použít pouze několi atmosfér, které by zněly jen podprahově až ve 3.- 4. plánu hudební kompozice, aby byly vnímány jen podvědomně, aby kopírovaly význam filmu. Ve filmu není důležité, jakou konkrétní scénu film v danou chvíli ukazuje, ale to, co ten určitý obraz symbolizuje, co je schováno pod povrchem, co asocijuje a s čím je spojen.

S hlavní hudební složkou bylo nejvíce práce. Nebylo jednoduché se se zvukařem sladit natolik, aby byla uspokojena jeho kreativita a moje zamýšlené vyznění filmu. Od úvodních titulek a scéně v lese s otcem a synem zalévajícím zasazený stromek, kde se melodie upevňuje a definuje na pozadí atmosféry lesa a švitoření ptáčků, jsme přišli k místu, kde se ruce natahují směrem vzhůru až nad koruny stromů. V tuto chvíli nastává změna obrazu, popravdě ne zrovna lechce vstřebatelná. Vždyť film teprve uvedl diváka do prostředí děje a už přichází nečekaná změna a to jak v ději, tak i v místě jeho konání. Tady bylo třeba hudbou podpořit tuto změnu, a přitom udržet hlavní linii motivu hudby, aby se kontinuita nepřerušila. Zde nastává první zlom, jemuž bylo třeba hudbu přizpůsobit a vyjádřit jí pohyb vzhůru a do dále.

V další části filmu, odjezdu z lesa nad planetu Zemi, bylo třeba vyjádřit vzrůstající rychlost pohybu kamery. To jsme se rozhodli řešit zněním jednoho tónu a zvyšováním jeho intezity. Konkrétně jsme použili tón smyčcového nástroje, vylouděný tím, že prst jede po struně směrem vzhůru a tón se zvyšuje. Jeho intezita se pak dá upravit v hudební postprodukci, stejně tak jako jeho rozezvučení a ozvěna v nekonečném prostoru, do kterého se v obraze dostáváme. Dálšími vrstvami hubení kompozice bylo několika navrstvených atmosférami vání větru a dechu lidí a tóny piana.

Hudební složka a melodie nabírají na intenzitě ve chvíli, kdy se zvíře zformuje. Toho je docíleno gradací, začátkem dalšího taktu další vrstvou hudební kompozice. Po doznění jedné smyčky hudba lehce polevuje. V obraze se dostáváme do klidnější části záběru, kde zvíře jen objímá planetu a dýchá. Tato část je jakýmsi

výdechem ve smyslu působení. Tady necháváme zaznít tep srdce, který drží dále rytmus a překlenuje tuto část k části následné, kde intenzita hudby i pohybu opět stoupá. Z planety Země se vysune ruka, která hladí zvíře po hlavě. Za touto rukou se začíná vysouvat hlava a tělo bytosti planety, Matky Země. Je to část růstu a nadšeného očekávání. Tón hudby by se tu měl rozeznít naplno v celé své kráse, plnosti i jemnosti. Zvolila jsem k jemný vokál, který zpívá sám zvukař Marek Gabriel Hruška. Vokál pak doplňuje hlavní hudební téma.

Matka Země se dále začíná formovat v uzavřený kruh, projde transformací a objeví se jako špalíček dřeva, jež otec věší svému synovi na krk. V první části - přeměně - je třeba i hudbou podpořit tuto změnu. Zvukař použil několik na sobě nezávislých tónů houslí a piana. Pak přicházíme do lesa a je tu dítě, které s vděkem přijímá dar od otce. Hudba má dojemnou náladu, a když otec se synem odcházejí lesem, zazní také mužský vokál, tento krát navrstvený, jako personifikace a propojení hudby s obrazem.

Hudba doprovází jejich chůzi lesem a jejich postupné prosvěcování se, dokud nezmizí ze záběru při odjezdu kamery. Hudba od této chvíle graduje a doprovází rychlé plynutí obrazu. Přidávají se i beaty a hudba se rozeznívá naplno ve chvíli, kdy kamera vyjede nad planetu Zemi. Hudba zní plně a ještě se k ní postupně přidává vibrující tónový kopírující svou intenzitou množící se světlo, které vyzařuje ze Země. Intenzita tónu nabere nejvyšší hodnotu ve chvíli totálního prosvětlení Země, ve chvíli, kdy se z planety stane velký světelný bod. Od tohoto momentu tón i hudba slábnou, nechávají odplynout prožitou intenzitu do ztracena a jen doznívají společně s růstem chapadýlek, na nichž jsou napsány jednotlivé titulky, až všechny zaniknou a zmizí stejně jako obraz.

## 8 ZÁVĚR

Práce na filmu *Modlitba pro Zemi* pro mě byla jednou velkou výzvou. Od samého počátku bylo zřejmé, že se pouštím na tenký led do oblasti neprozkoumané a neozkoušené, což se pak ve výsledku důležitosti filmu jako je magisterské práce nemuselo vyplatit. Na druhou stranu, kdy jindy než právě u diplomového projektu se umělci - animátorovi naskytne příležitost k tvorbě autorského filmu, který není nijak limitován tématem, výtvarným projevem, technikou a požadovaná stopáž je v rozumných mezích? Rohodnutí je jasné, taková šance se nemá promarnit.

Téma diplomového filmu jsem nosila v hlavě několik let. Šlo o několik myšlenek, které jsem původně zamýšlela namalovat na velká plátna jako cyklus maleb. Ale byl tu magisterský film, na němž bylo třeba začít pracovat, a tak se jednotlivé obrazy začaly propojovat, až vznikly tři klíčové scény, téměř už dostačující k námětu pro animovaný film. Tyto tři obrazy se dále rozvíjely, inspirovány literaturou, která sama přicházela, myšlenkami lidí, kteří se sami objevovali, až vznikla linie netradičního symbolického filmu, jenž zobrazuje a nese velmi pozitivní myšlenky a obrazy.

Od samého začátku jsem magisterský film nazývala *Modlitbou pro Zemi*. Byl to čistě pracovní název a já jsem v té době netušila, že filmu tento název již zůstane. S překvapením zjišťuji, že název má velmi silnou energii a dokáže ovlivňovat věci kolem. To, kam mě zavedl název *Modlitba pro Zemi*, je pozoruhodné.

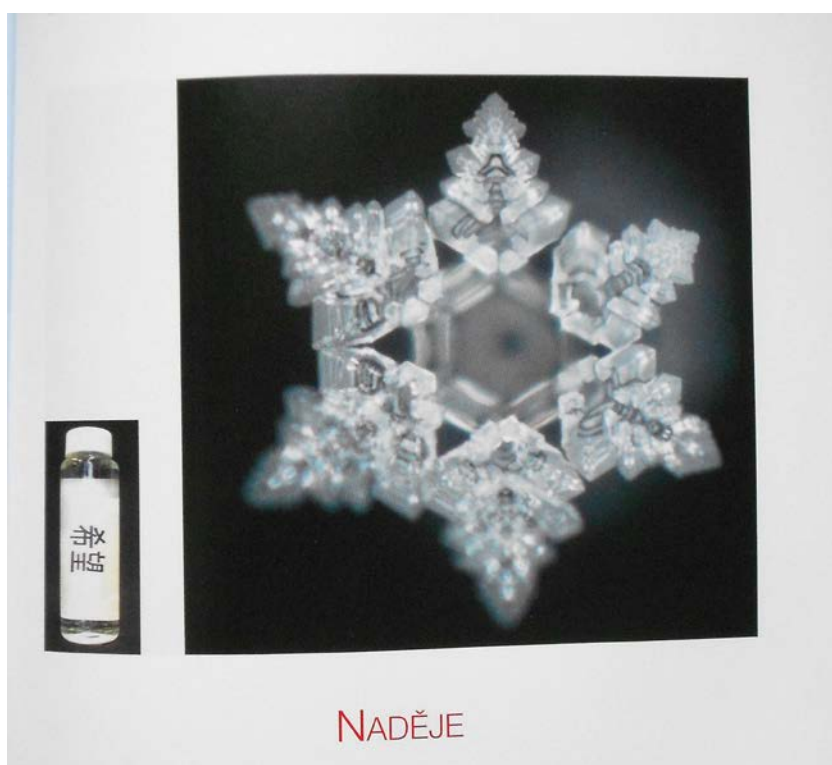
Samotné slovo "modlitba" má velkou sílu. Modlitba, tak jak ji chápe pan *Masaru Emoto* a jak ji prezentuje ve své knize *Voda a léčivá síla modlitby*<sup>17</sup>, je harmonickou vibrací. Masaru Emoto je japonský badatel, který již mnoho let fascinuje svět svými výzkumy, jež provádí s "obyčejnou" vodou. V jejích zmrzlých krystalech objevil společný kód, který lidé znali od nepaměti. Zjistil, že voda věrně zrcadlí vše, co se děje v naší mysli. A podle prastarého okultistického pravidla "jak nahoře, tak dole" lze tedy očekávat, že všechno, co se děje uvnitř člověka, se děje i vně něho. Tedy člověk ovlivňuje prostředí svým myšlením.

---

<sup>17</sup> *Voda a léčivá síla modlitby*, EMOTO Masaru, Vydalo nakladatelství Eminent v Praze roku 2006, ISBN 80-7281-273-4



Pan Emoto organizuje skupinové modlitby pro vody Země, jimž posílá modlitbu na dálku, a overuje si jejich účinek na zmrzlých krystalech vody. Modlitba je tedy slovem, obrazem nebo symbolem zaznamenaná velmi silná a velmi pozitivní myšlenka, která dokáže překonat vzdálenost a časovou i hmotnou bariéru. Je to vyslaná čistá energie, která někam letí, něco vyživuje, něco pomáhá tvořit. Tento jev se děje, i když tomu nevěnujeme pozornost nebo tomu nevěříme. Nikdo dodnes tuto zvláštní sílu modlitby pevně nedefinoval, nerozpitval a nezměřil, avšak od nepaměti lidé v modlitbu věřili a používali ji. Sloužila jim k tomu jen vlastní zkušenost a víra. Já se k nim přidávám.



Obr. 28 Fotografie krystalu z Kniny Masaru Emota "Voda a léčivá síla modlitby".

*Voda byla vystavena vlivu slova "naděje" a posléze po zmrazení byl pod  
mirkoskopem vyfotografován tento krystal*

**SEZNAM POUŽITÉ LIREATURY**

*Frédéric Back: Filmmaker* [online]. [cit. 2014-02-15]. Frédéric Back. Dostupné z WWW: <http://www.fredericback.com/cineaste/filmographie/index.en.shtml>

*Škola Malého stromu*, CARTRE Forest, vydalo nakladatelství Portál v Praze v roce 2012, ISBN 978-80-7017-187-5

*The World History of Animation*, CAVALIER Stephen, Uviversity of California Press, 2011, ISBN 978-0-520-26112-9

*Škola kresleného filmu*, DOVNIKOVIČ Borivoj, Praha Institut výchovy a vzdělávání pracovníků ČST, 1986, ISNB: 978-80-7331-091-2

*Muž, který sázel stromy*, GIONO Jean, Literární čajovna Suzzane Renaud v Halvíčkově Brodě, 2012, ISBN 80-866653-12-9

*Voda a léčivá síla modlitby*, EMOTO Masaru, Vydalo nakladatelství Eminent, 2006, ISBN 80-7281-273-4

*Hayao Miyazaki: Recovery of Japanese Cultural Values* [online]. [cit. 2014-03-29].

Hayao Miyazaki. Dostupné z WWW: <http://culturevisuelle.org/introtovc/archives/727>

*Zlatý věk české loutkové animace*, KAČOR Miroslav a kolektiv, vydalo nakladatelství Mladá fronta, Praha, 2010, ISBN 978-80-204-2190-6

*Úvod do estetiky animace*, KUBÍČEK Jiří, Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animované tvorby, 2004, ISNB 80-7331-019-8

*Anasta*, MEGRE Vladimír, Vydala: Valentýna Lymarenko-Novodarská - ZVONÍČÍ CEDRY v Praze roku 2010, ISBN 978-80-87454-00-8

*Výtvarníci animovaného filmu*, POŠ Jan, Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, Praha 1990, ISNB 80-207-0159-1

*Bytosti přírody a léčení Země*, RUIS Margot, Vydalo nakladatelství Integrál Brno roku 2012, ISBN 978-80-87176-21-4

*Panáčci na plátně*, TIBITANZL Jiří, vydal Čs. filmový ústav jako svou 72. publikaci v Praze roku 1989

*Animovaný film*, URC Rudolf, Nakladatelství Osveta, Martin 1980, 301-09/18, 1. vydání

*Avatar Jamese Camerona - příručka pro přežití*, WILHELM Maria and DIRK Mathison  
vydala Euromedia Group, k. s. - Knižní klub v roce 2010, ISBN 978-80-242-2698-9

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obr.1. Postava Eléazarda Bufiera tak, jak si ji představoval Frédéric Back.....	15
Obr.2. Miyazakiho výtvarné pojetí Pustiny a hmyzu.....	19
Obr.3. Panenská horská krajina a hlavní protagonisté filmu Pricezna Mononoke.....	21
Obr. 4. Bytosti lesa ve filmu Pricezna Mononoke.....	21
Obr.5. Jelen jako duch lesa, jenž roste do podoby Nočního chodce.....	22
Obr.6. Noční chodec .....	22
Obr.7. Jelen - duch lesa, když mu byla ustřelena hlava a obraz Nočního chodce.....	23
Obr.8. Některé fáze ze sekvence prosvětlování planety Země.....	26
Obr.9. Prosvětlená planeta Země tvořící svítící kouli.....	29
Obr.10. Kresba planety Země a bílého medvěda v původní barevnosti.....	33
Obr.11. Finální podoba planety Země a medvěda s efektem textur.....	33
Obr.12. Návrh stylizace Matky Země.....	34
Obr.13. Finální obraz bytosti Matky Země a efektu textur a konečnou barevností.....	35
Obr. 14. První skica dítěte.....	35
Obr. 15. Dítě z pohledu zezadu, když jde za ruku s otcem .....	35
Obr. 16. Finální podoba dítěte ve scéně, kdy dostane od otce náhrdelník .....	36
Obr. 17. Chlapec klečí na zemi ve scéně, kdy s otcem sází stromek .....	36
Obr. 18. Otec se synem létající nad lesem .....	37
Obr. 19. Na obrázku je několik příslušnic něžného pohlaví .....	37
Obr. 20. Pozadí lesa s řekou .....	38
Obr. 21. Pozadí nočního lesa .....	39
Obr. 22. Jednotlivé fáze velkého odjezdu skrz imaginární nebeskou krajinu .....	42
Obr. 23 Sekvence metamorfózy ve scéně bytosti Země měnící se ve špalíček dřeva .....	49
Obr. 24. Sekvence obrazu růstu bílého medvěda objímajícího planetu Zemi .....	49

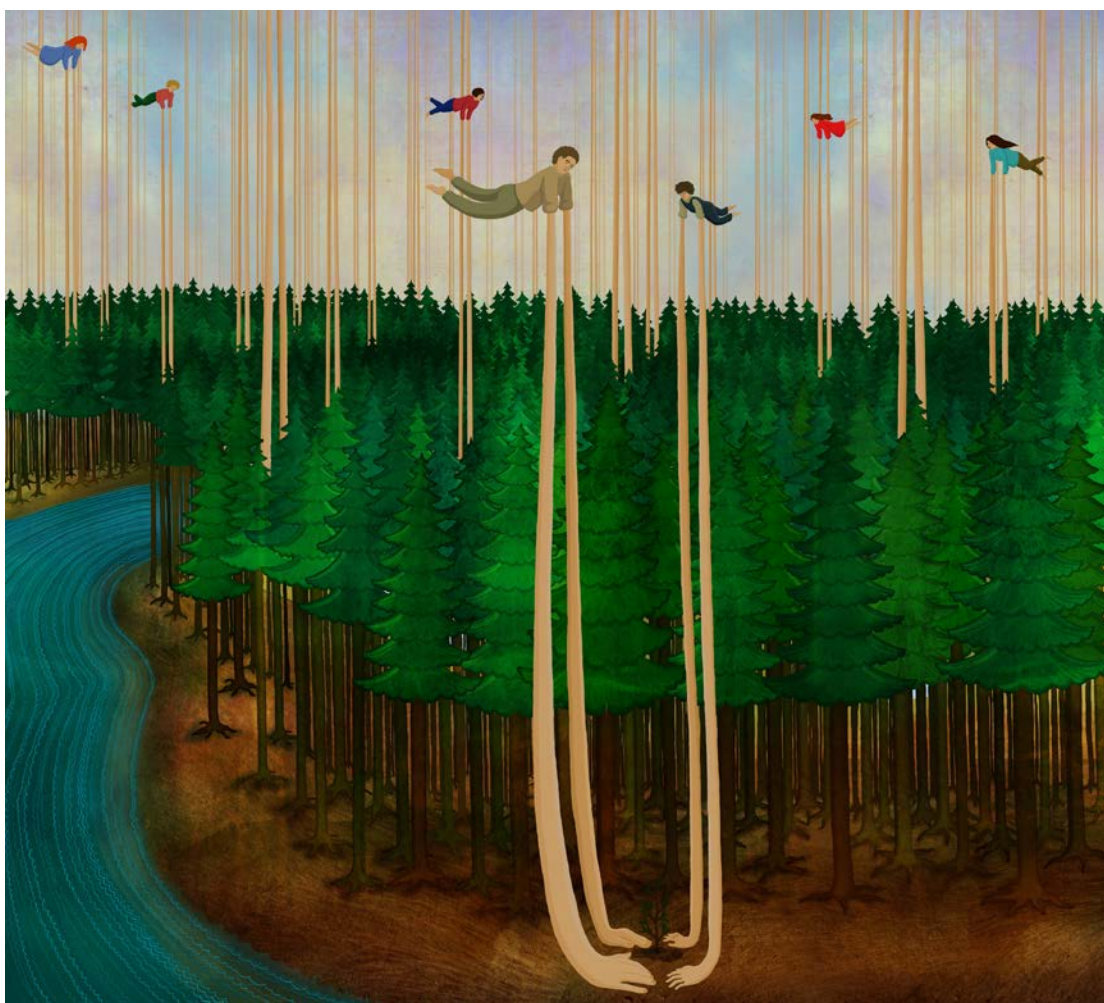
---

Obr. 25. Sekvence obrázků z velkého odjezdu z nočního lesa na povrch zeměkoule .....	50
Obr. 26. Finální podoba úvodních titulek .....	51
Obr. 27. Konečná podoba závěrečných titulek .....	52
Obr. 28. Fotografie krystalu vody z knihy Masaru Emota .....	57
Obr. 29. Výchozí scéna prvního velkého odjezdu z lesa u řeky .....	62
Obr. 30. Noční les, výchozí obraz velkého odjezdu .....	62
Obr. 31. Dítě v setmělém lese .....	63
Obr. 32. Jeden z prvních obrazů druhého velkého odjezdu .....	63
Obr. 33. Návrh plakátu .....	64

## SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: Výtvarné řešení celků a návrh plakátu .....	62
Příloha P II: Technický scénář .....	65

## PŘÍLOHA P 1: VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ CELKŮ A PLAKÁT



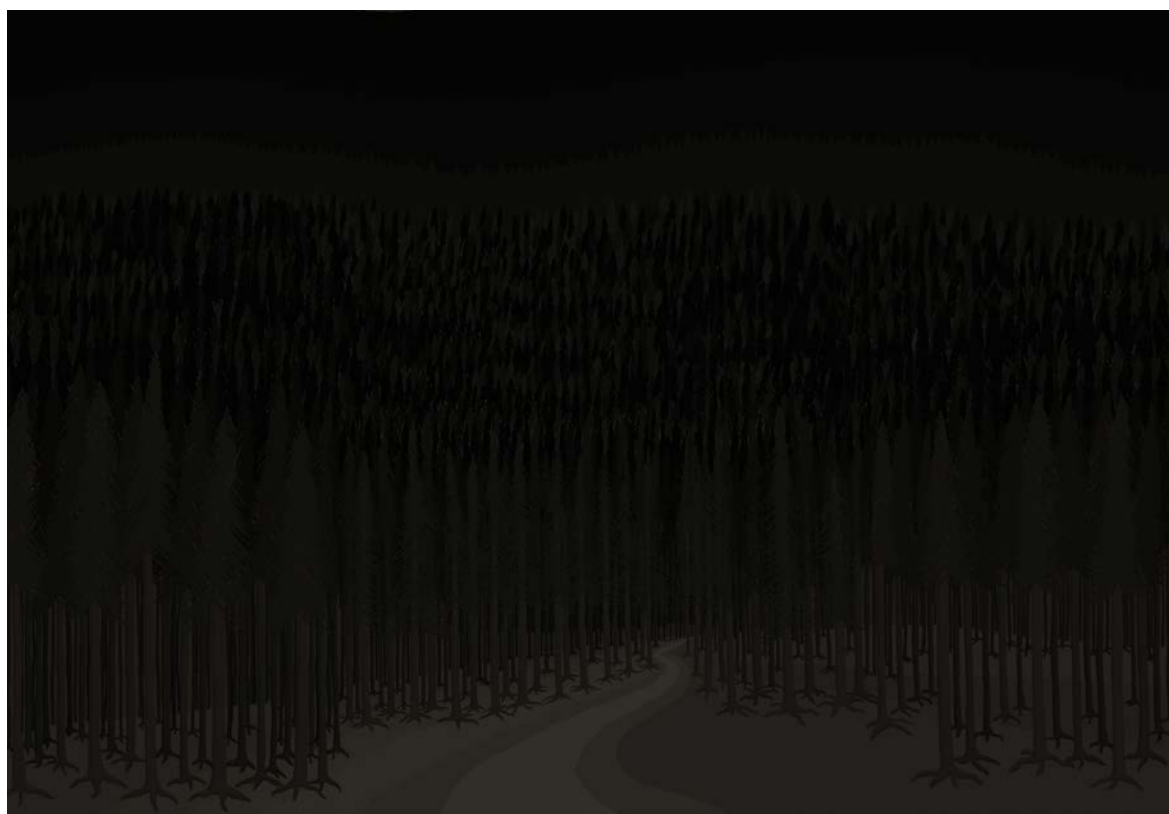
*Obr. 29 Výchozí scéna prvního velkého odjezdu z lesa u řeky*



*Obr.30 Noční les, výchozí obraz velkého odjezdu*

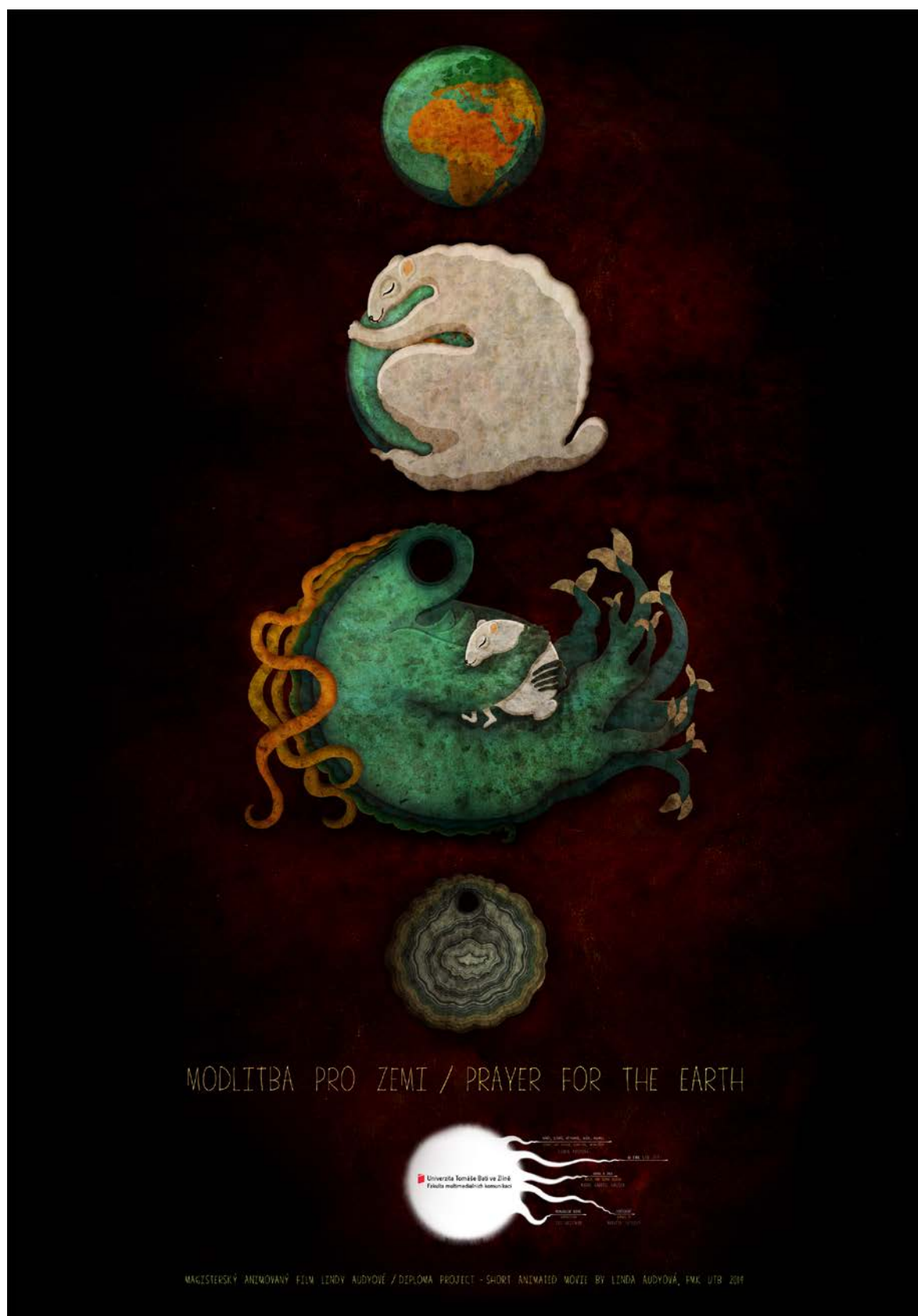


*Obr.31 Dítě v setmělém lese*



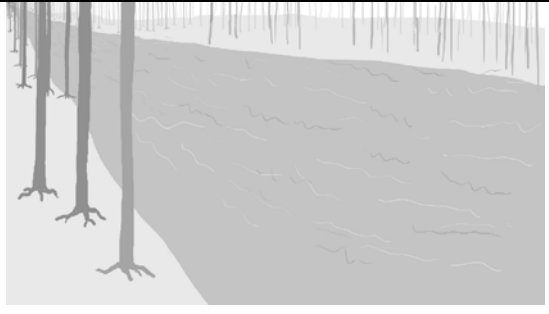
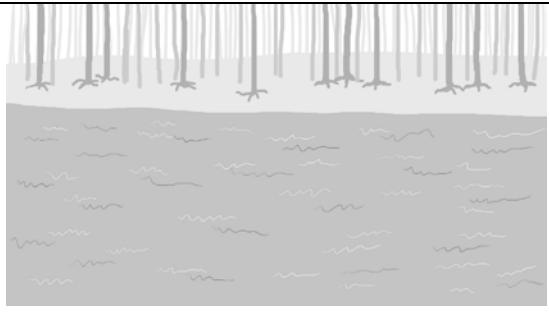


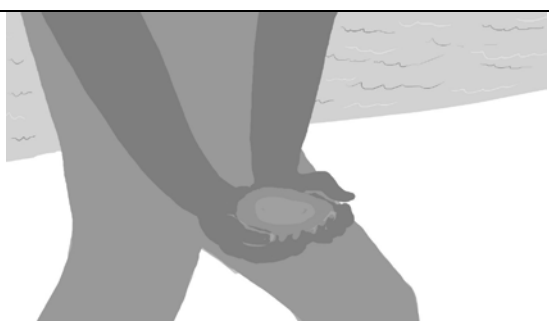
*Obr.32 Jeden z prvních obrazů druhého velkého odjezdu*


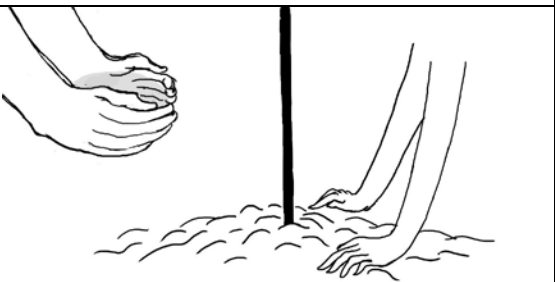





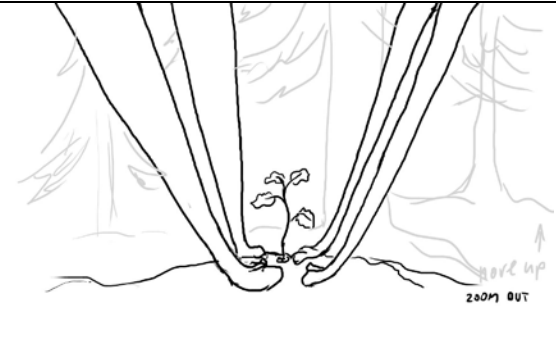

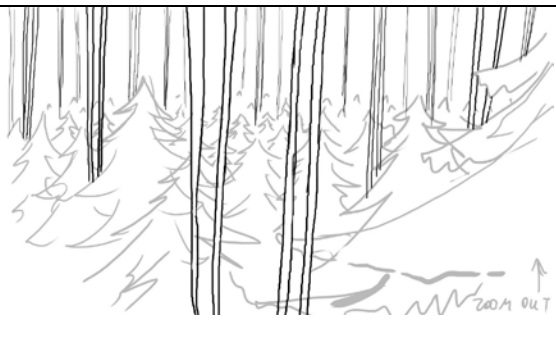
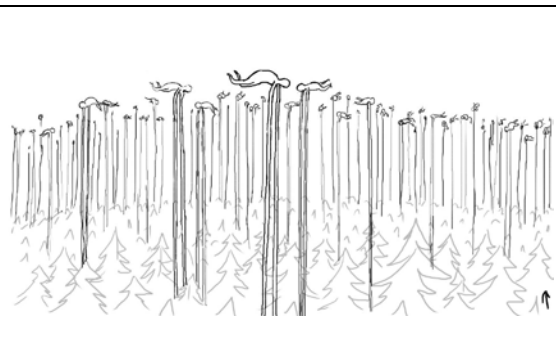
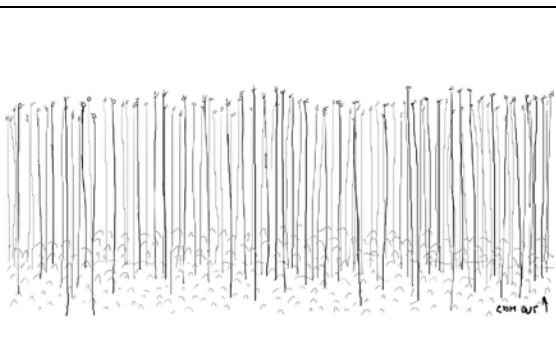


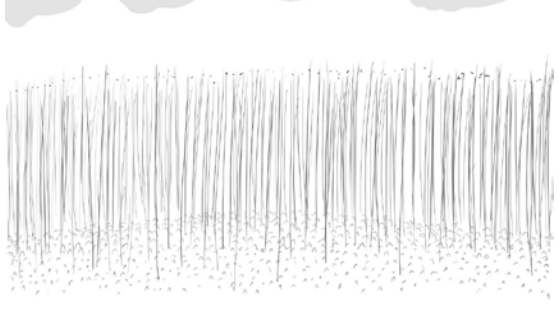
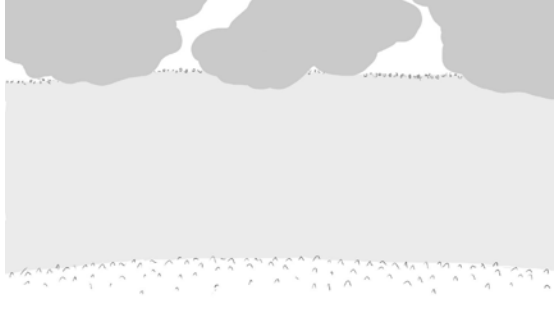



Obr.33 Návrh plakátu






## PŘÍLOHA P 2: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ


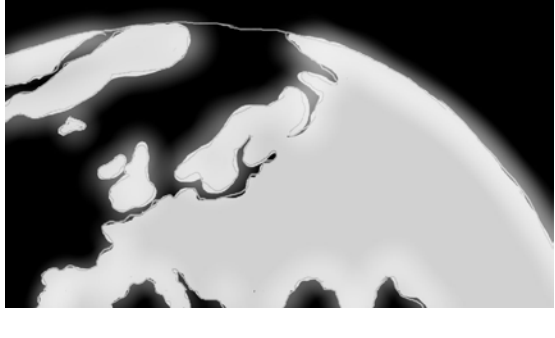



	<p>Čas: 00:00 - 00:16</p> <p>Úvodní titulky se promítají na proudící vodě. Korespondují s pohybem kamery, mizejí sami před vyběhnutím ze záběru.</p>
	<p>Čas: 00:16 - 00:17</p> <p>Záběr plynule přechází k začátku filmu. Lehké nazofování.</p>
	<p>Čas: 00:17 - 00:20</p> <p>Ruce vstupují do záběru, noří se do vody a nabírají do dlaní vodu.</p>
	<p>Čas: 00:20 - 00:22</p> <p>Kamera je fixovaná v úzkém záběru na ruce, spolu s nimi se pohybuje směrem nahoru; muž si stoupá.</p>
	<p>Čas: 00:22 - 00:26</p> <p>Muž se otáčí, svým tělem překrývá řeku v pozadí. Kamera je stále fixovaná na ruce. Muž dále kráčí lesem, vidíme jen ruce pohybující se nahoru a dolů</p>






	<p>Čas: 00:26 - 00:27</p> <p>Muž se sklání dolů (záběr stále úzký). V pozadí vidíme i jeho syna, který klečí u malého stromku, který právě zasadil.</p>
	<p>Čas: 00:26 - 00:27</p> <p>Zoom na ruce, které se přibližují ke stromku.</p>
	<p>Čas: 00:27 - 00:28</p> <p>Ruce vylévají vodu na navršenou hlínu kolem stromku. Skvrna vody tmavne a zvětšuje se.</p>
	<p>Čas: 00:28 - 00:30</p> <p>Ruce obou ještě naposledy navršují hlínu kolem stromku. Oboje ruce se pak pokládají klidně na zem. Záběr je velmi úzký, je vidět jen ruce po loket.</p>
	<p>Čas: 00:30 - 00:33</p> <p>Pohyb vzhůru a kamera pomalu odjíždí. Paže obou aktérů se prodlužují.</p>

	<p>Čas: 00:33 - 00:34</p> <p>Stále pohyb vzhůru, který se pomalu zrychluje. Současně se i kamera oddaluje.</p>
	<p>Čas: 00:34 - 00:35</p> <p>Vidíme dlouhé paže, jak se natahují stále více ke korunám stromů.</p>
	<p>Čas: 00:35 - 00:38</p> <p>Jízda vzhůru vybíhá nad koruny stromů. V dále jsou další dlouhé ruce. Jak se záběr oddaluje, vidíme jich stále více.</p>
	<p>Čas: 00:38 - 00:40</p> <p>Nad korunami stromů vidíme muže i syna, jak se vznášejí a stále stoupají vzhůru. V dále už vidíme i další vznášející se postavy.</p>
	<p>Čas: 00:40 - 00:43</p> <p>Pohyb vzhůru a odjezd kamery se zrychluje. Koruny stromů jsou stále viditelné, udržují horizontální linii kolem 1/3 záběru.</p>



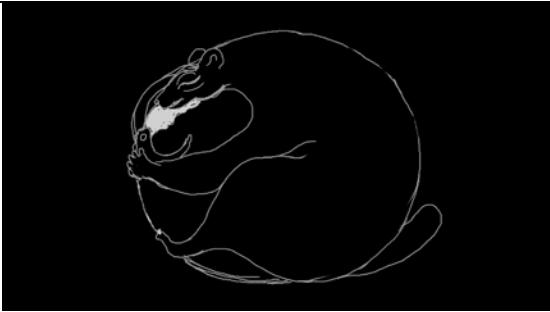
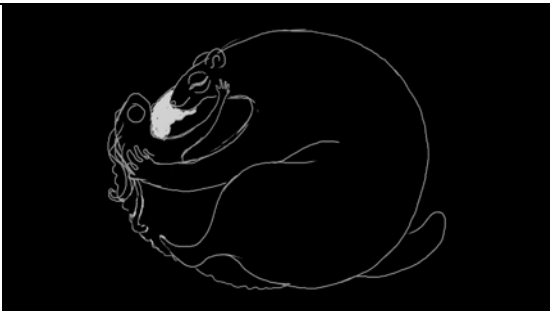
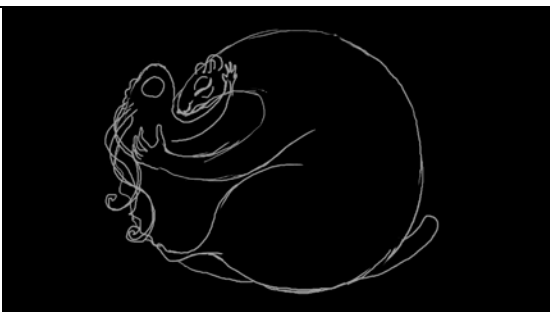
	<p>Čas: 00:43 - 00:45</p> <p>Pohyb vzhurů, odjíždějící kamera míří k oblakům. Obloha je zaplněna nitkami rukou.</p>
	<p>Čas: 00:45 - 00:46</p> <p>Pohyb vzhurů míří k oblakům. Jednotlivé provazy paží se postupně slévají do narůžovělého pásma, které stále stoupá vzhůru.</p>
	<p>Čas: 00:46 - 00:48</p> <p>Pásma rukou prochází červánky zbarvenými mraky a vizuálně mizí, jelikož se jejich barevnost srovnala s barvou oblohy.</p>
	<p>Čas: 00:48 - 00:50</p> <p>Mraky odjíždí; konstantní pohyb vzhůru. Nad mraky vidíme začínající přechod nádherně zbarvené oblohy zapadajícího slunce.</p>
	<p>Čas: 00:50 - 00:51</p> <p>Mraky odjíždí a kamera stoupá vzhůru.</p>






	<p>Čas: 00:51 - 00:52</p> <p>Při odjezdu mraky vytváří horizontální linii v dolní třetině obrazu.</p>
	<p>Čas: 00:52 - 00:54</p> <p>Mraky se slévají do stále užšího pásu, který klesá k dolnímu okraji filmového rámu.</p>
	<p>Čas: 00:52 - 00:54</p> <p>Nad mraky se rozpíná nekonečný prostor atmosféry, přecházející z šedé do bílé.</p>
	<p>Čas: 00:54 - 00:56</p> <p>Linie vzdálených mraků výjíždí z obrazu. Neutrální našedivělá atmosféra zaplňuje celou plochu obrazu.</p>
	<p>Čas: 00:56 - 00:58</p> <p>Z šedivého obrazu odjíždíme stále dál, až nad planetu Zemi. Prostor za ní se začíná objevovat v pravém horním rohu.</p>




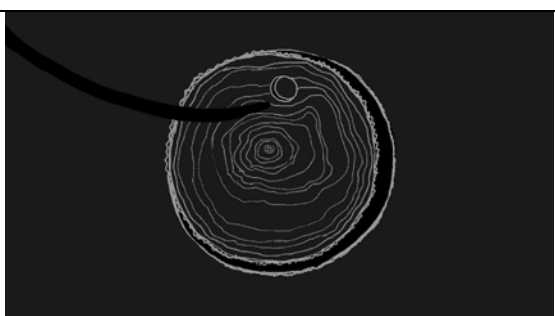

	<p>Čas: 00:58 - 01:02</p> <p>Kamera se dále vzdaluje od Země, před námi se rýsují kontinenty.</p>
	<p>Čas: 01:02 - 01:04</p> <p>Kamera stoupá vzhůru. Kolem planety se objevuje pulzující záře vycházející z jejího povrchu.</p>
	<p>Čas: 01:04 - 01:06</p> <p>Na planetě tato pulzující záře začne měnit svou formu a svůj tvar.</p>
	<p>Čas: 01:06 - 01:08</p> <p>Planeta stále odjíždí pomalu dál. Záře se rozlévá i za hranici kontinentů a roste dál.</p>
	<p>Čas: 01:08 - 01:09</p> <p>Planeta stále odjíždí, dokud se celá nevrhne do záběru.</p>

	<p>Čas: 01:09 - 01:10</p> <p>Záře dále roste, formuje se ruka a hlava zvířete, které objímá Zemi.</p>
	<p>Čas: 01:10 - 01:11</p> <p>Zvíře (bílý medvěd) objímající planetu se zformuje do konečné podoby.</p>
	<p>Čas: 01:11 - 01:16</p> <p>Zvíře dýchá a objímá palnetu.</p>
	<p>Čas: 01:16 - 01:19</p> <p>Z planety vyrůstá malé chapadýlko, které míří směrem k hlavě medvěda.</p>
	<p>Čas: 01:16 - 01:19</p> <p>Z chapadla vyroste ruka, která se jemně položí na hlavu medvěda.</p>





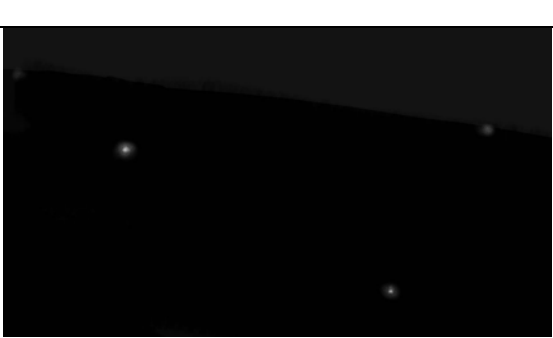





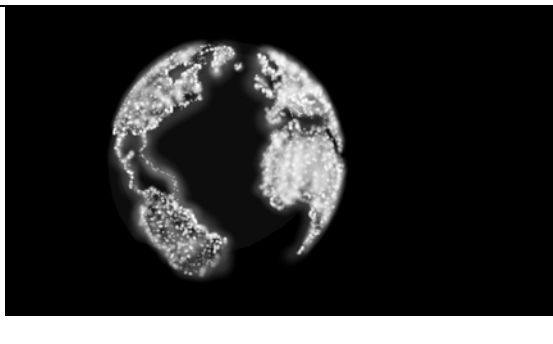
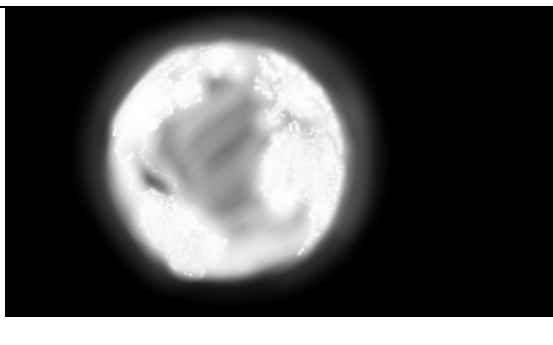
	<p>Čas: 01:19 - 01:21</p> <p>Ruka pomalým pohybem hladí medvěda po hlavě.</p>
	<p>Čas: 01:21 - 01:23</p> <p>Pohlazení zopakuje podruhé, pak ruka míří za planetu, aby objala medvěda.</p>
	<p>Čas: 01:23 - 01:25</p> <p>Za rukou vyrůstá malá hlavička.</p>
	<p>Čas: 01:25 - 01:29</p> <p>Za hlavou vyrůstá i tělo a druhá ruka.</p>
	<p>Čas: 01:29 - 01:31</p> <p>Postava Matky Země, která vyrůstá z planety, se stále zvětšuje. Medvěd se proporcionálně zmenšuje s jejím růstem.</p>

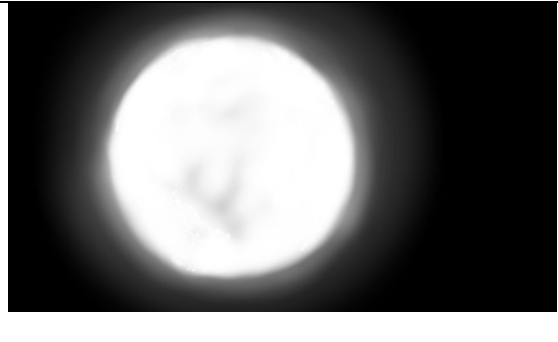
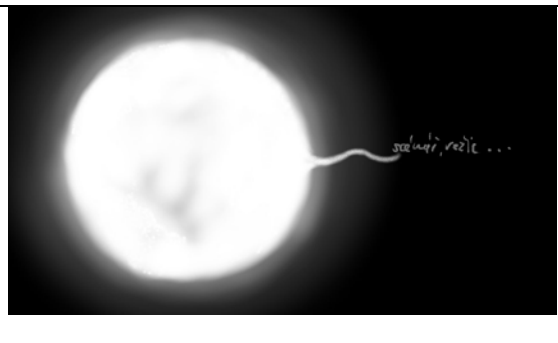


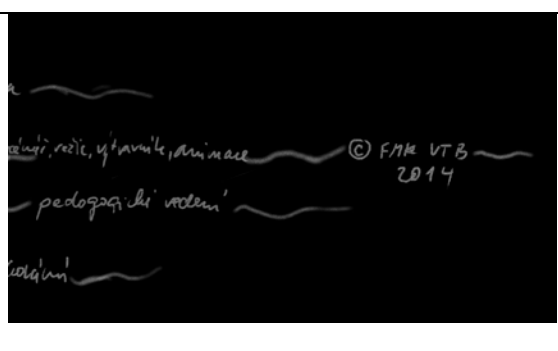
 A white line drawing on a black background showing a bear hugging a globe. The bear is positioned on the right side of the globe, with its arms wrapped around it. The globe is a simple sphere with some lines indicating its form.	<p>Čas: 01:31 - 01:34</p> <p>Tvar celé planety se proměňuje v tělo Matky Země. Kontinenty se proměňují v prameny jejích vlasů.</p>
 A white line drawing on a black background showing a bear hugging a globe. The bear is positioned on the right side of the globe, with its arms wrapped around it. The globe is a simple sphere with some lines indicating its form. There are more lines around the globe, suggesting the beginning of hair or continents.	<p>Čas: 01:34 - 01:36</p> <p>Matka Země stále roste. Medvěd se uvelebuje v jejím náručí.</p>
 A white line drawing on a black background showing a bear hugging a globe. The bear is positioned on the right side of the globe, with its arms wrapped around it. The globe is a simple sphere with some lines indicating its form. There are more lines around the globe, suggesting the beginning of hair or continents.	<p>Čas: 01:36 - 01:38</p> <p>Matka Země už nabírá svou finální podobu, poslední jí vyrůstají ocásky s ploutvemi.</p>
 A white line drawing on a black background showing a bear hugging a globe. The bear is positioned on the right side of the globe, with its arms wrapped around it. The globe is a simple sphere with some lines indicating its form. There are more lines around the globe, suggesting the beginning of hair or continents.	<p>Čas: 01:38 - 01:42</p> <p>Matka Země nezně objímá medvěda. Levituje v prostoru a komíhá ocásky.</p>
 A white line drawing on a black background showing a bear hugging a globe. The bear is positioned on the right side of the globe, with its arms wrapped around it. The globe is a simple sphere with some lines indicating its form. There are more lines around the globe, suggesting the beginning of hair or continents.	<p>Čas: 01:42 - 01:44</p> <p>Tělo Matky Země vyplňuje celý obraz. Ocásky se pomalu začínají stáčet k hlavě.</p>

	<p>Čas: 01:44 - 01:47</p> <p>Tělo Matky Země se uzavírá do kruhu. V náruči stále svírá medvěda.</p>
	<p>Čas: 01:47 - 01:49</p> <p>Vlasy Matky Země uzavírají kruh kolem jejího těla. Tělo medvěda se proporčně zmenšuje se změnou tvaru těla Matky Země.</p>
	<p>Čas: 01:49 - 01:52</p> <p>Tělo Matky Země se stává špalíčkem dřeva a její oko otvorem v něm. Zprava se do záběru vsouvá provázek.</p>
	<p>Čas: 01:52 - 01:53</p> <p>Provázek míří do dírký ve špalíčku dřeva a vytváří tak přívěšek na krk. V pozadí se prosvětluje.</p>
	<p>Čas: 01:53 - 01:55</p> <p>V pozadí se objevuje silueta dítěte. Přívěšek špalíčku dřeva se houpe na provázku a přibližuje se k tělu dítěte.</p>

	<p>Čas: 01:55- 01:57</p> <p>V pozadí se objevuje les. Do záběru vchází ruce držící oba konce provázků.</p>
	<p>Čas: 01:57 - 01:59</p> <p>Ruce se posunou až za krk dítěte a přivážou mu na krk přívěšek.</p>
	<p>Čas: 01:59 - 02:03</p> <p>Dítě si přikládá ruce na přívěšek, zvedá hlavu a usmívá se na otce.</p>
	<p>Čas: 02:03 - 02:05</p> <p>Dítě bere otce za ruku a spolu s ním odchází do lesa.</p>
	<p>Čas: 02:05 - 02:10</p> <p>Dítě bere otce za ruku a spolu s ním odchází do lesa. Stmívá se, les šedne a vytrácí se i polesní barvy.</p>

	<p>Čas: 02:10 - 02:20</p> <p>Jak muž s dítětem jdou, začne je prozařovat vnitřní světlo, které stále nabírá na intenzitě, až prosvětlí je a září do okolí.</p>
	<p>Čas: 02:20 - 02:25</p> <p>Začíná odjezd kamery, opět kamera jede i směrem vzhůru až nad koruny stromů.</p>
	<p>Čas: 02:25 - 02:30</p> <p>V dálce svítí v lese další světla takto prosvícených lidí. Kamera odjíždí.</p>
	<p>Čas: 02:30 - 02:34</p> <p>Rychlost odjezdu se zvětšuje. Koruny stromů jsou jen malé tečky a slévají se na horizontu v plochy.</p>
	<p>Čas: 02:34 - 02:38</p> <p>Kamera se dostává po dlouhém odjezdu nad planetu. Jako bílé tečky na ní září několik bodů.</p>

	<p>Čas: 02:38 - 02:40</p> <p>Stále odjezd, dokud se Země nevejde celá do obrazu. Planeta se otáčí a stále více světýlek se na ní rozsvěcuje.</p>
	<p>Čas: 02:40 - 02:45</p> <p>Planeta se otáčí a další světla se rozsvěcují.</p>
	<p>Čas: 02:45 - 02:50</p> <p>Země se otáčí a přibývá světel. V místě, kde je více světelných teček pohromadě, se slévají dohromady.</p>
	<p>Čas: 02:50 - 02:55</p> <p>Světlo na planetě září a roste, dokud nezaplní plochy kontinentů.</p>
	<p>Čas: 02:55 - 03:05</p> <p>Světlo na planetě se šíří do moří i oceánů, a vyzařuje i za povrch Země.</p>

	<p>Čas: 03:05 - 03:12</p> <p>Planeta se celá prosvětčila. Vyzařuje kolem sebe záři, která pulzuje, jako by žila vlastním životem.</p>
	<p>Čas: 03:12 - 03:18</p> <p>Ze světelné koule vyrůstá chapadýlko, na jehož konci se vypíše první položka v závěrečných titulcích.</p>
	<p>Čas: 03:18 - 03:26</p> <p>Další 2 chapadýlka vyrůstají ze světelné koule. Celý obraz pulzuje světlem, chapadýlka lehce komfňají.</p>
	<p>Čas: 03:26 - 03:32</p> <p>Záběr odjíždě doleva, aby uvolnil místo pro vypsání dalších položek titulků.</p>
	<p>Čas: 03:32 - 03:40</p> <p>Koule s chapadly celá mizí ze záběru a za ní odjíždí i poslední chpadlo s titulkem, dokud nevyjedou ze záběru kompletně.</p>