

Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a řešení

Bc.A Alžběta Göbelová

Diplomová práce
2017



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2016/2017

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Alžběta Göbelová**
Osobní číslo: **K14362**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a rešerše**

2. praktická část: Duchářina – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi magisterského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi, rešerše podkladů pro přípravu a realizaci filmu. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Diplomová práce musí obsahovat alespoň 8 knižních titulů a 6 odborných článků, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie). Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 30 normostran, doporučené maximum 50 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 210 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 480 sekund. Absolvent prokáže kromě nabytého řemesla animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), osobité výtvarné uchopení, a to vše v korespondenci se zvoleným tématem filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu.

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

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

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

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

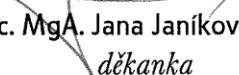
Rozsah diplomové práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:


LABÍK, L'udovít. Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. 1. vyd. Zlín: VeRBuM, 2013, 218 s. ISBN 978-80-87500-30-9.
GAUTHIER, Guy. Dokumentární film, jiná kinematografie. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, 507 s. ISBN 80-7331-023-6.
WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. Expanded ed. London: Faber and Faber, 2009, x, 382 p. ISBN 0571238335. The animators survival kit, Richard Williams
DUTKA, Edgar. Animovaný film: úvod do scenáristiky animovaného filmu : minimum z historie české animace. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002, 98 s., [4] s. obr. příl. ISBN 80-85883-94-5.
VÁCHAL, Josef. Dáblova zahrádka, aneb, Přírodopis strašidel, to jest: neobyčejná cesta mezi dáblivými dětmi, přízraky a bytostmi přírodními, zjevujícími se často hříšnému člověku, duchovní Brehm, .. Vyd. 3., V nakl. Paseka 2. V Praze: Paseka, 2012, 307 s. ISBN 978-80-260-2974-8.

Vedoucí diplomové práce: doc. ak. mal. Michal Zeman
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání diplomové práce: 1. prosince 2016
Termín odevzdání diplomové práce: 12. května 2017

Ve Zlíně dne 1. prosince 2016


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- 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 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ 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 ³⁾ 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 2.5.2017

ALŽBĚTA COBELOVÁ, *Čalcomí*
Jméno, příjmení, podpis

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 nevydělečně zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační 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. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

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

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

(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich částí, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, již se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu

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 vnitřní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího 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). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

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

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

ABSTRAKT

Bakalářská teoretická práce popisuje proces přípravy a realizace krátkého animovaného dokumentu Ducharina, který zachycuje pátrání jednoho zesnulého amatérského filmaře po příčině jeho smrti. Text popisuje průběh výroby filmu. Od prvotního nápadu po následné zpracování scénáře, hledání výtvarného řešení, animace až po finální postprodukční zpracování. Součástí práce je obrazová dokumentace výtvarného pojetí praktické části bakalářské práce.

Klíčová slova: kreslený animovaný film, duchařina, animace, fiktivní dokument, Alžběta Göbelová

ABSTRACT

The thesis describes the process of preparation and realization of a short animated documentary called Ghostory, that captures the search of amateur undead filmmaker after cause of his death. Text describes the making of the story. From the first idea, through the screenplay, sketching, animating, till the final postproduction. The work contains sketches and characters designs.

Keywords: animated movie, ghostory, animation, fictional documentary, Alžběta Göbelová

Děkuji Lucii a Martinovi.

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

10. 5. 2017

Alžběta Göbelová

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 NÁMĚT	11
1.1 HLEDÁNÍ NÁMĚTU	11
2 PODNĚTY A INSPIRAČNÍ ZDROJE	13
2.1 PODOBA DUCHA	13
2.2 INSPIRACE ŽÁNREM DOKUMENTÁRNÍHO FILMU.....	15
2.3 INSPIRACE ZE SVĚTA FILMU	17
3 TVORBA SCÉNÁŘE	20
4 ROZBOR FILMU	21
4.1 CHARAKTERISTIKA HLAVNÍ POSTAVY	25
4.2 TÉMA HLAVNÍ	25
4.3 TÉMA VEDLEJŠÍ	25
4.4 ŽÁNŘ	26
4.5 CÍLOVÉ PUBLIKUM	26
II PRAKTICKÁ ČÁST	27
5 VIZUÁLNÍ PODOBA, HLEDÁNÍ VÝTVARNÉHO ŘEŠENÍ	28
5.1 TYPOLOGIE A CHARAKTERISTIKA POSTAV	28
5.2 PROSTŘEDÍ.....	29
5.3 BAREVNOST	29
5.4 SVĚTLO.....	31
5.5 KAMEROVÁ GRAFIKA.....	31
5.6 TECHNICKÁ PODPORA	32
5 REALIZACE	33
6.1 TVORBA STORYBOARDU	33
6.2 TVORBA DIALOGŮ.....	33
6.3 TVORBA ANIMATIKU	34
6.4 ANIMACE	35
6.4.1 Lip Sync	36
6.4.2 Technická podpora	36
6.5 POSTPRODUKCE	37
6.5.1 Střih	37
6.4.2 Zvuk a hudba.....	38
ZÁVĚR	40
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	42
SEZNAM OBRÁZKŮ	43
SEZNAM PŘÍLOH	44

ÚVOD

„Strašidlo, kterým i ty jedenkrát budeš, až zemřeš! Jest to umrdlec, mlžní to přízrak, vystupující z mrtvých těl lidských i zvířecích, as druhého neb třetího dne (někdy i později,) po smrti; nějaký čas nad mrtvým tělem (a později v místnostech, jež za živa sobě obliboval,) se zdržující, a mnohdy skrze tělesní fluidickou sílu osob živých se zhmotňující a viditelný. V novějších dobách velice do módy přišlo, s umrdlcy, nebo duchy, jak jim spiritisté říkají, shromáždění nebo-li seánc, držeti, kde ti kadávři stínovití, duši sic nemajíce, však paměť a instinkty, s lidma kratochvíli klepáním, jich ústy mluvením a mnohdy zhmotňováním, provádějí. Paměti však a vědomi sama sebe umrdlci po létech ztrácejíce, do seanci stále blbější chodí, až pak zajdou.“¹

Existuje mnoho různých teorií, co se s lidskou duší stane po tom, co zemřeme. Zůstává na zemi a nadále bloudí světem nebo společně s lidskou schránkou zahyne a prostě zmizí? Jedná se o téma, které zajímá lidstvo od nepaměti. Na jehož základě vzniklo spoustu příběhů a tato tajemná otázka inspiruje velké množství autorů dodnes. Ačkoliv se může zdát, že se jedná pouze o spiritistickou či náboženskou teorii, ve dvacátých letech se existenci duše pokoušeli potvrdit či vyvrátit i vědečtí pracovníci.

Zjištěné výsledky na základě výzkumu lékaře Duncana MacDougalla uvádí, že v okamžiku smrti lidské tělo ztratí na váze průměrně 21 gramů. Ačkoliv teorie, že se jedná o hmotnost lidské duše, byla ostatními vědci výrazně zamítnuta, mnohé další tento výzkum utvrdil v důvěře, že lidská duše je reálná a od lidského těla se při jeho skonu oddělí. (Vintiňi, 2009)

Pokud tomu tak je, přirozeně pak následuje otázka, co se s lidskou duší nadále děje a jakou má podobu. Tady tedy začíná působit lidská fantazie a právě v těchto představách začínala i tvorba mého filmu.

¹ Josef Váchal, *Ďáblova zahrádka, aneb, Přírodopis strašidel*, str.. 96

I. TEORETICKÁ ČÁST

V následující části mé magisterské práce se budu věnovat rozboru mého snímku nazvaného Duchářina. Od prvotní myšlenky, hledání námětu až k tvorbě a vývoji scénáře. Dále zde dokumentuji podněty, které mne k tomuto příběhu dovedly a zdroje, jimiž jsem se inspirovala.

1 NÁMĚT

Fiktivní dokument o duchovi, jenž se snaží vypátrat, jak zemřel a najít tak svou ztracenou identitu.

1.1 Hledání námětu

V první fázi bylo mým záměrem vytvořit můj magisterský film netradičním způsobem. Zpracování klasicky vystavěného pohádkové příběhu jsem si již zkusila při tvorbě bakalářského snímku *Jak zachránit princeznu* a chtěla jsem zvolit postup jiný a vyvinout scénář odlišným postupem.

Už několik let jsem si pohrávala s myšlenkou spolupráce na předloze s malými dětmi. Fascinovala mě jejich kreativita a lehkost v jimi vyprávěných historkách. Začala jsem tedy nahrávat krátké příběhy vyprávěné dětmi s tím, že následně použiji originální zvukovou stopu jako podklad pro svůj projekt.

Vzniklo několik krásných a absurdních historek vyprávěných malým chlapcem s velkou fantazií a ihned jsem se na zkoušku pustila do nejkratší z nich. „Žra, žra, žra, sežral žralok celou zeměkouli“, zněla první věta zkušebního krátkého filmu. Jako techniku jsem zvolila absolutní animaci a jednoduchou dětskou kresbu, aby forma co nejlépe souzněla s obsahem. Byla jsem nadšená, jak jednoduché to bylo, a snímek byl na světě a fungoval, aniž bych dlouhé dny a týdny hledala námět a řešila scénář.

Následně bylo tedy třeba vymyslet koncept, neboť praktická magisterská práce musí splňovat určitou stopáž a bylo tedy třeba vybrat příběhů více. Přehrávala jsem si neustále dokola nahraný materiál a nedokázala se rozhodnout, co dále. Nápaditých příběhů byla spousta, avšak byly příliš krátké nebo naopak natolik rozvleklé, že se mi nedařilo vybrat ty, které by dohromady tvořily alespoň nějakým způsobem celek.

Z vypravování, které jsem si nakonec vybrala, jsem nebyla schopná složit dostatečně dlouhé pásmo a nechtěla jsem ty bohužel krátké, ale kouzelné a hravé historky natahovat, zbytečně rozmělnovat a ubrat jim tak na poutavosti. Dle mého názoru byla síla tohoto projektu hlavně v té krátké úderné stopáži a tak jsem se rozhodla nahrávky uložit do „šuplíku“ a pokračovat na nich někdy v budoucnu.

Nahraného materiálu však nebylo vůbec lehké se vzdát. Překypoval výbornými nápady, líbil se mi svou absurditou a zvláštním plynutím času. V této fázi jsem sice zvažovala možnost přepsání jednoho či více vyprávění do formy splňující podmínky magisterské práce,

ovšem tím by můj původní záměr ztratil smysl.

Po pár měsících práce na mém magisterském projektu jsem se tedy ocitla znovu bez námětu. Bylo nutné s něčím rychle přijít a začít znovu. Stále jsem měla cíl zpracovat můj film neklasickým způsobem a přiklonila jsem se tedy k variantě, která mi také už dlouho ležela v hlavě, a to vytvořit fiktivní dokument.

Malou zkušenost s tímto formátem jsem už měla díky svému poslednímu semestrálnímu filmu *Říjen 2050*, který takovým falešným dokumentem byl, a jeho tvorba mne velmi bavila. Dokumentární film je, dá se říci, mým oblíbeným žánrem a vždy jsem si jej chtěla vyzkoušet. Nechtěla jsem však pouze zaznamenávat skutečnost, ale naplno využít potenciál animovaného filmu. Snažila jsem se tedy zvolit téma, které by reálnou kamerou zachytit nešlo. V této fázi jsem se ještě stále nedokázala odpoutat od postavy ducha, která byla hlavním aktérem právě těch dítětem namluvených příběhů, a tak se zrodil plán, a to vytvořit dokument o „životě“ ducha.

Zvažovala jsem různé problémy, které by nedávno zesnulý, jenž uvízne ve světě lidí, mohl mít. Otázka, kterou jsem si položila, byla: Co by jej mohlo tížit tak, aby to potřeboval sdělit světu pomocí dokumentárního filmu? Možností zde bylo několik. Prvním nápadem bylo to, že by se mohl pokoušet sdělit lidem, jak se mají chovat, aby duchům neznepříjemňovali „život“. Toto téma se v mém filmu nakonec objevuje pouze jako vedlejší a stěžejním motivem se stalo duchovo pátrání po své ztracené identitě.

Tomuto motivu položily základy mé výtvarné návrhy k původním dětským příběhům, ztvárňující ducha klasicky, jako člověka přikrytého prostěradlem. Díky tomu, že se původně jednalo o příběhy malých dětí, přirozeně jsem ducha kreslila takto jednoduše, aniž bych se zamýšlela nad vizuální charakteristikou hlavní postavy a možnostmi, jak rozlišit postavy ostatních duchů. A právě tento fakt mě následně dovedl k finálnímu námětu.

Hlavní postava (levitující prostěradlo s obličejem) nemá žádné znaky jakékoliv nepřírozené smrti, na rozdíl od postav vedlejších, které mají i nadále svou lidskou podobu. Nabízí se tedy otázka: Jak zemřel? Tu si právě pokládá i sám duch, hlavní protagonista filmu a snaží se příčiny své smrti dopátrat.

2 PODNĚTY A INSPIRAČNÍ ZDROJE

Podněty, které mne přivedly k tomuto příběhu, pocházejí převážně z mé předchozí tvorby. Ve svých minulých filmech jsem se pokoušela jak zachytit život po životě, tak pracovat s dokumentárním žánrem a tímto filmem přirozeně navazuji na pro mne ještě nevyčerpané a zajímavé témata.

Jak jsem se už zmiňovala dříve, velkou inspirací pro mne byly samozřejmě historiky, které jsem si vyslechla od dětí. Pevně pak pojetí ducha jako jednoho z nás, ne jako obávaného strašidla, ale jako postavy s vlastními problémy a stejnými vlastnostmi, které měl už za svého života. Toto bezstarostné vnímání ducha mne samotnou přivedlo k nápadu ztvárňovat ducha spíše groteskně, jako člověka zahaleného do prostěradla.

2.1 Podoba ducha

To mne přivádí k původu zobrazení ducha jako člověka překrytého prostěradlem. Dané téma zmiňuji v této kapitole, neboť podoba ducha je jedním ze stěžejních prvků příběhu mého filmu, nejedná se pouze o výtvarnou stylizaci, ale je velmi podstatným základem děje.

Ačkoliv se dnes takováto představa ducha může zdát humorná, původně se ani v nejmenším nejednalo o zlehčující až zmíněné groteskní zobrazení.

Pravděpodobným předobrazem tohoto jevu jsou pohřební rituály, kdy se zesnulí překrývali tradičními bílými pohřebními textiliemi. Tento jev pak rozšířila divadelní tvorba v po alžbětinském období. Za doby Shakespeara bylo zvykem duchy na jevišti definovat tak, že nosili brnění a to je posouvalo do starší doby, naznačovalo to, že dotyčný zesnul v dřívějších časech a je tedy duchem. Jako příklad zde mohu uvést Hamletova zemřelého otce, zobrazovaného v brnění.

Postupem času však brnění na jevišti začalo působit spíše komicky než děsivě, vzhledem k faktu, že se začalo jednat o velmi vzdálenou minulost a divadelníci museli najít jiný jednoduchý způsob znázornění zesnulých. Začali tedy herce oblékat do bílých oděvů a postupně zahalovat do bílých příkrývek, což na diváka působilo mysticky a mrazivě zároveň.

Za největší rozšíření v současné popkultuře můžeme vděčit postavě ducha Caspera z animovaného seriálu *Casper the Friendly Ghost*. (USA, 1945)



V nedávné minulosti jsme se mohli setkat například i se zneužitím tohoto již zažitého zobrazení ducha, a to členy Ku Klux klanu, kteří si tento vzhled volili jak z důvodu skrytí jejich identity, tak právě díky konotaci se smrtí a používanou bílou barvou. Díky tomuto faktu se dnes nesetkáme s žádným zobrazením ducha se špičatou „kapucí“, jenž je v současné době spojována právě s touto organizací. (Tv Tropes, 2017)

Postupem času se však, stejně tak jako kdysi brnění, stává duch překrytý prostěradlem hlavně komickou postavou, čehož využil například Tim Burton ve svém filmu *Beetlejuice* (USA, 1988), kdy se postavy „opravdových“ duchů snaží vyděsit nové obyvatele svého domu tím, že se přikryjí prostěradly, což vede spíše k parodii než hrůzostrašnému představení.



Dále jsem také vycházela z různých existujících definic ducha, ze kterých se nejvíce ztotožňuji s definicí výše zmíněnou v úvodu mé práce. Pochází z Josefem Váchalem sesbíraných legend a lexikonů strašidel, zapsaných v díle *Ďáblova zahrádka* aneb *Přírodopis strašidel*. Ačkoliv tato definice vyznívá děsivě, popisuje ducha jako bytost vystupující z lidských těl, tak jak s ní pracuji i já ve svém snímku. Dále také pracuji s myšlenkou, že duchové postupem času ztrácí své lidské vlastnosti a vědomí a postupně jsou z nich pouhé přízraky.

Záměrně však používám označení duch, ne umrdlec, neboť toto archaické pojmenování je podle mne pocitově spojováno s duchem negativním, zlým strašidlem. Dále se má představa odlišuje především v onom hrůzostrašném vyznění. Hlavní postava mého filmu je naopak obyčejný, trochu nesmělý, maličko bázlivý a hlavně ztracený přízrak.

2.2 Inspirace žánrem dokumentárního filmu

Jak jsem již v předešlých kapitolách zmínila, dokumentární tvorba patří mezi podstatný zdroj mé inspirace. Především pak dokument sociální, který zachycuje zajímavé a pohnuté lidské osudy. Tímto žánrem jsem se inspirovala hlavně po formální stránce a snažila jsem se do filmu vnést typy záběrů, které dokumentární tvorbu charakterizují. Jedná se o výpovědi na kameru, použití a kombinace natočeného materiálů z různých kamerových zařízení, zdánlivou nahodilost situací a podobně.

Avšak vzhledem k tomu, že se v mém snímku pohybujeme ve zcela nereálném světě, jedná se o dokument fiktivní, v angličtině zvaný *Mockumentary*.

Tyto v poslední době velmi populární dokumenty často pracují s humorem a jedná se tak převážně o díla komediální. Pomocí dokumentárního a zdánlivě nahodilého zpracování nabývá materiál autentičnosti a v kontrastu s často nereálným, absurdním dějem působí komicky. Fiktivní dokumenty mají základ již v žurnalistické tvorbě Julese Verna, který fiktivní fakta zpracovával dokumentárním způsobem a jako cestopisy je vydával ve francouzských novinách.

Jedněmi z hlavním představitelů tohoto žánru v Čechách jsou členové Cimrmanovského spolku, kteří ve svých divadelních představeních prezentují postavu

neexistujícího autora a génia Járy Cimrmana jako významného představitele českých dějin a za pomoci smyšlených reálií a neexistující písemné dokumentace mystifikují diváky.

„Podle filmového kritika Gillese Marsolaise, nejde v případě fiktivního dokumentu o dokumentární film, ale o jeho plagiát v dokumentární formě, který má představovat školní příklad, čili jistý hraniční bod. Neřest zde vzdává čest ctnosti – totiž hraný film filmu dokumentárnímu, protože mu přiznává jeho vlastní formu.“²

Ačkoliv se většinou jedná o nadsazený obsah a děj, může se stát, že tento typ filmu dokáže diváka natolik zmást, že věří v jeho pravost. Často je to také autorovým záměrem. V českém prostředí se jedná například o snímek Petra Zelenky *Mňága- Happy End (Česká republika, 1996)*, ve kterém zobrazil cestu mladé začínající kapely natolik reálným způsobem, že část publika nepochybovala o autentičnosti materiálu. Již zmíněný autor na tuto tradici navázal i svým dalším filmem *Rok d'ábla (Česká republika, 2002)* a znovu zamotal hlavy nemalé části publika. Dalo by se říci, že právě tyto dva filmy nejsou prvoplánově komediální, ale pokud divák ví, že se jedná o mystifikaci a vidí životní příběhy veřejně známých osobností podané nepravdivým, absurdním způsobem, snímek pak působí i humorně.

Ovšem ne všechny smyšlené dokumentární filmy pracují pouze s vtipem. Typem fiktivního dokumentu, který se zabývá i vážnějšími tématy může být pod-žánr nazývaný se *Found footage*, spojovaný především s experimentálním filmem.

„Tvůrci found footage snímků využívají filmového materiálu pořízeného (ať už se záměry uměleckými, dokumentárními nebo amatérskými) někým jiným. Podrobují ho však výrazným úpravám. Podoba těchto úprav se může případ od případu lišit, vždy je však cílem vytvořit snímek s vlastními hodnotami, nezávislými na původním zdroji.“³

Tuto formu pak často využívají snímky s hororovým žánrem. V tomto případě se jedná o zdánlivě nalezené materiály, které jsou ovšem záměrně nahrány tak, aby působily

² Guy Gauthier, *Dokumentární film, jiná kinematografie*, str. 263

³ Jiří Neděla: *Experimentální film; Found Footage film*

autenticky. Díky tomu, že se snímek tváří jako reálný, může v divákovi vyvolat o to větší obavy a za předpokladu, že se natočený záznam doopravdy odehrál, jej děsit. Nejznámějším příkladem tohoto žánru je *Záhada Blair Witch (USA, 1999)*, která byla do kin uvedena právě jako nalezený autentický záznam z kamery tří mladých nezvěstných lidí, kteří se vydali na výlet do lesa.

Výhodou hraného fiktivního dokumentu na rozdíl od animovaného zpracování je, že část záznamu bývá často opravdu autentická a herci mohou v dané situaci improvizovat, jak tomu bylo právě u výše zmíněného snímku.

2.3 Inspirace ze světa filmu.

Téma posmrtného života člověka motivuje k tvorbě uměleckých děl již od dob, kdy byl jedinec schopný zajistit veškeré své životní potřeby a začal přemýšlet, co jej čeká následně. Není tedy ani možné nenechat se ovlivnit a neinspirovat se již hotovými díly na toto téma. Jak z literatury, malby, tak právě kinematografie.

V následující části mé práce se tedy zmíním o pro mne nejvýraznějších snímcích zpracovávajících toto téma.

Prvním výrazným dílem, o kterém bych se ráda zmínila, je seriál *Mrtví jako já (USA, Kanada, 2003)*. Právě v tomto snímku se můžeme setkat s hlavní protagonistkou, která je poznamenána způsobem své smrti a zůstává ve světě živých. Ačkoliv je zesnulá, stále se jí dotýkají problémy běžného života jako například láska a přátelství. Její charakter se po smrti nemění, pouze vyvíjí. Tento seriál byl pro mne velkou inspirací převážně pro svou odvahu znázorňovat smrt s nadhledem a humorem, aniž by působila vulgárně a nevkusně. S tématem úmrtí pracuje s úctou a dostatečnou ironií a působí tak přirozeně, že diváka ani nenechá zamyslet se nad hrůzou věcí zobrazovaných.

Ve výčtu filmů, jenž mne k tvorbě mého snímku dovedly, nesmím opomenout dílo *Co děláme v temnotách (Nový Zéland, USA, 2014)*, které mne beze sporu velmi ovlivnilo. Ačkoliv jsem na něj při vývoji scénáře nepomyslela, nedá se popřít, že podvědomě jsem vycházela z něj. Jedná se totiž o fiktivní dokument ze života upírů. Znovu mne zde oslovila především nadsázka a polidštění těchto „strašidel.“

Dále mě bezesporu ovlivnily filmy s duchařskou tematikou, které jsem viděla v dětství, a patřily mezi mé oblíbené.

Nejvýraznějším z nich je jednoznačně snímek *Beetlejuice (USA, 1988)*, který mě vždy fascinoval a z kterého čerpám inspiraci napříč celou svou tvorbu. Byl pro mne velkým zdrojem inspirace při tvorbě bakalářské práce, stejně tak jako nyní. Způsob, jakým komicky pracuje se zobrazením viditelných následků smrti u zesnulých protagonistů, mě z části přivedl k hlavnímu tématu mého filmu a vycházím z něj při tvorbě vizuální podoby vedlejších postav. Také pojetí hlavních postav duchů, jako stále stejných osobností, jako za jejich života, je mi blízké. Stejně tak, jako v mém filmu, se jejich vizuální podoba nemění, nacházejí se pouze v nové, pro ně neznámé situaci, se kterou se musí vyrovnat.

Dalo by se říci, že všechny tyto snímky obsahující prvky černé komedie mne oslovily hlavně humorem a nadhledem, s jakým s vážným tématem smrti pracují. Fascinuje mě na nich zejména kontrast obsahu se způsobem zpracování, který je, jak jsem již zmínila, stylizovaný, veselý a hravý, ačkoliv pojednává o často děsivých a smutných událostech, na diváka působí mile, i když ho občas zamrazí v zádech.

Jak řekl jeden z nejvýznamnějších tvůrců tohoto žánru v animovaném filmu “Černá komedie je nejinteligentnější formou komedie... Nutí vás se zamyslet nad tím, čemu se smějete.” (Don Hertzfeldt, 2013)

V této kapitole nesmím dále zapomenout zmínit film *Krotitelé duchů (USA, 1984)*, který ačkoliv zobrazuje duchy jako přízraky a strašidla, kteří již nenesou znaky lidskosti, byl mou inspirací při tvorbě postav lovců duchů a především jejich vizuálního zpracování. Vsadila jsem na známost tohoto snímku a použila vizuální atributy hlavních postav lovců, uniformy a pípající přístroje, abych co nejzřetelněji vyjádřila, o koho se v mém filmu jedná a usnadnila tak divákům čitelnost těchto postav.



V mém filmu si může pozorný divák povšimnout různých odkazů na tyto snímky. Na stěně místnosti, kde se odehrává terapie, zaměřená na smíření se se smrtí, visí plakát na již zmíněné *Krotitelé duchů* a *Beetlejuice*. Název strašidelného hotelu, ve kterém hlavní postava nalezne odpověď na svou otázku, zní Swayze. Podle herce, jenž ztvárnil asi nejslavnější postavu ducha v dějinách kinematografie Patricka Swayze (*DUCH, 1990*). Jeho plakáty pak visí i na stěnách hotelové chodby a recepce.

3 TVORBA SCÉNÁŘE

Vzhledem k tomu, že se jedná o dokument smyšlený a animovaný, je třeba při výrobě postupovat klasickým filmovým způsobem, proto začneme tradičně s tvorbou scénáře.

V mém případě tvorbě literárního scénáře předcházelo zpracování jednoduchého scénáře obrazového, na které se dalo následně velmi lehce navázat a příběh sepsat. Vzhledem k tomu, že má silná stránka je především kresba, příběh si dokážu mnohem lépe domyslet a představit již vizuálně zpracovaný, zvolila jsem tuto cestu. Jednoduše zpracovaný scénář obrazový již obsahoval hlavní strukturu jako úvod, zápletku a dle mého názoru i dostatečně silnou pointu.

Jedná se o krátký formát, a jak jsem již zmínila, i přes dokumentární žánr je zápleтка zcela smyšlená, příběh je tedy vystaven jednoduše a lineárně a dokumentárními prvky je pouze proložen. Scénář je jednoduchým příběhem s minimem dialogů, které jsou ovšem v tomto žánru investigativního, sociálního dokumentu nezbytné.

Jedná se o první snímek, ve kterém s dialogy pracuji, a proto jsem veškeré mluvené slovo konzultovala s režisérem, s obavou, aby nebylo příliš strojené a vyznělo přirozeně, vhodně k daným situacím a celý film následně nedegradovalo. O tomto tématu se následně více zmíním v dalších kapitolách.

Na scénáři jsem spolupracovala také s kameramanem, který má již zkušenost s dokumentární tvorbou. Tento fakt velmi oživil jednoduchý příběh a pomohl mi dostat do něj již zmíněné prvky dokumentu. Jeho role byla však důležitá spíše ve fázi tvorby obrazového scénáře.

4 ROZBOR FILMU

V následujících odstavcích se pokusím rozebrat scénář podrobněji a na konkrétních momentech filmu objasnit, co mě vedlo ke ztvárnění jednotlivých částí snímku a jejich výsledné podobě.

Jednotlivé scény jsem již ve svých prvních kresbách intuitivně situovala do míst s duchy a duchařskými historkami spojovanými, a tak příběh začíná na opuštěné půdě, která souzní s jednoduchým prototypem ducha a je schválně velmi prvoplánově zvoleným prostředím, kde může takový klasický duch žít. Nic moc o hlavní postavě neprozrazuje a diváka nenutí se příliš zamýšlet nad okolnostmi a zbytečně neodvádí pozornost. Tento záběr stanovuje žánr filmu a ladění příběhu.

„Príbeh charakterizujeme cez filmový priestor, charakter osvetlenia, výber kvalitu záznamového média, spôsob komunikácie“.⁴

V druhé scéně nám hlavní postava představuje své přátele, další zesnulé, kteří, jak jsem již zmínila, mají vzhled prozrazující více o jejich charakteru a je na nich zjevně viditelná příčina smrti, což je v kontrastu s jednoduchostí ducha stojícího v popředí. Následně se dovídáme, že právě tento fakt je důvod, proč se protagonista rozhodl natočit dokumentární film. Tento bod je takzvaným filmovým háčkem.

„Háčikom môže byť akákoľvek nezvyčajná udalosť alebo zvrät, kríza alebo prekvapenie. Čokoľvek, čo presvedčí diváka ostať sledovať príbeh hneď v úvodě rozprávania.“⁵

Vše se odehrává v prostředí připomínající skupinovou terapii a jedná se o první krok, jak se hlavní postava za pomoci podobně narušených jedinců pokoušela smířit se svou smrtí. Upřesňují se zde také pravidla zobrazovaného fiktivního světa a to, že předměty, které zavinily něčí smrt, se stávají také duchy, avšak duchy velmi hloupými. Tento princip světa vychází z jednoho z nejstarších náboženství světa.

„Od počátků dějin lidé všude na zemi věřili, že na světě je toho víc, než lze spatřit pouhým lidským okem. Pod povrchem, pod materiálním vzhledem věcí lze vycítit cosi nehmotného a obvykle neviditelného. Pravděpodobně nejrozšířenější a nejpoblábnější

⁴⁻⁵ Ľudovít Labík. *Dramaturgia strihovej sklady*, str. 31

náboženství je animismus – víra v existenci ducha nebo neviditelné síly ve všem živém i neživém“.⁶

V následující části filmu duch začíná pátrat po osvětlení své minulosti a navštěvuje vědmu ve starém lunaparku. Část tohoto putování je zobrazena na záznamu fiktivní bezpečnostní kamery a podporuje tak dokumentární charakter filmu. Duch se svým uctivým chováním při příchodu do stanu kartářky stává divákovi sympatičtější a láká ho mnohem víc se dozvědět o tom, co se tomu milému stvoření doopravdy stalo.

Vzhledem k tomu, že je příběh protkán spiritistickou tematikou, snažila jsem se o tomto tématu zjistit více a tudíž karty, které vědma duchovi předloží, vychází z reálných tarotových karet. Jsou však přiblíženy mému použitému výtvarnému řešení a obrázky na nich jsou vizuálním stylem, jednoduchostí linky a upřesněním sdělení doplňujícím textem, pouze původními taroty inspirovány.

Jak zmiňuje kniha s názvem Zlatý tarot autorky Liz Dean. To jak člověk karty zamíchá a vezme do ruky, kolik jich sejme a v jakém pořadí je následně vyloží, není náhodné. Vše je bezprostředním projevem lidského vědomí a podvědomí. (Liz Dean, 2009)

Snažila jsem se tedy dodržet pořadí a význam karet, dle principu tohoto způsobu věštění. Kartářka předloží hlavní postavě 4 karty, ta v levé části obrazu, symbolizuje duchovu budoucnost, v tomto případě se jedná o přátelství a predestiná tak, že duch pozná někoho blízkého. Druhá karta zleva pak ukazuje současný stav věcí, je na ní postava s divadelní maskou a nápis „karneval“. Značí tak to, že duch je překryt závěsem, jak se divák dozví v závěru filmu. Třetí karta odhaluje duchovu minulost, konkrétně to, jak zemřel. A poslední karta, kterou vědma protagonistovi předá, odpovídá na jeho otázku a je klíčem k objevení toho, co hledá.

V následujících scénách na ulici se duch díky konfrontaci s lidmi střetává znovu se svým hlavním problémem, neví kým, je a i přes pomoc kartářky neví, co dál. Kartě, kterou dostal, vůbec nerozumí. Nechce být dále natáčen a odchází ze záběru. Ovšem zaujme jej zdánlivě jeho odraz ve výloze prodejny s prádlem a zastaví se. Kdyby se jednalo o film hraný, mohli bychom říci, že natočením následujícího obrazu (kde kameraman točí právě tuto výlohu textilu, aby divákovi přiblížil, co hlavní postava v záběru předchozím sledovala) byl kameraman správným dokumentaristou a dle tvrzení známé dokumentaristky Heleny

⁶ Richard Cavendish, *Svět duchů a napřirozena*, str. 4

Třeštíkové, pohotově zaznamenal materiál.

„Štáb musí reagovat na nečekané situace i přímo při natáčení, nesmí zmatkovat, ale točit. Členové štábu jsou vždy s natáčeními a jejich historií seznámeni, aby jejich lidská účast a tím i schopnosti intuitivního rozpoznání důležitých situací nebo výpovědí byla větší. Zda bude materiál získaný z nečekané situace použit, se rozhodne ve střížně, vždy je ale lepší mít materiál natočený a nepoužít jej, než nemít nic jen proto, že jsme si tím nebyli jisti.“⁷

Vzhledem k tomu, že se samozřejmě jedná o animovaný film, musela jsem takovéto momenty předem plánovat, pokoušela jsem se však, aby působily jako zmíněné nečekané situace.

V následujícím záběru v baru se opakuje obdobná situace. Tentokrát však jde o nevydařené setkání s duchy. Protagonista filmu je znovu natolik zklamán vývojem událostí, že opakovaně řeší situaci odchodem ze záběru. Avšak při jeho odchodu kameraman zahlédne na duchově oděvu důležitou stopu, razítko s nápisem Hotel Swayzey. Ve filmu se jedná o bod zlomu a obrat děje směrem k rozřešení zápletky.

Další část filmu zpomaluje tempo před velkým finále. Jedná se o záměrnou retardaci děje, přibližující snímek dokumentárnímu vyprávění použitím ilustračních a nahodilých záběrů pro navození určité atmosféry. Záběry na ubíhající krajinu z okna vlaku a ducha sedícího ve vlakovém kupé popisujícího svůj velký objev však najednou něco přeruší. Je vyvolán a ocitá se na duchařské seanci, v temné místnosti, kde plápolají svíčky a přístroj na stole v jeho přítomnosti neustále pípá. Tři muži mu pokládají otázky, jako by jej znali. Hlavní postava nechce být na cestě za svým cílem rušena, a tak se s jemu přirozenou uctivostí omluví a zmizí. Vzhledem k tomu, že v momentě, kdy se objeví zpět ve vlaku, dojíždí do svého cíle, tak na událost s vyvolávací duchů nijak nereaguje a zapomíná podobně jako divák.

Protagonista filmu se ocitá u předpokládaného cíle své cesty. Vchází do opuštěného hotelu, kde se nachází starší, děsiví duchové, kteří sešli časem a postupně ztrácejí své lidské vlastnosti. Duch nervózně prochází budovu. Celá situace je pro zvýšení napětí zobrazena pomocí duchovy kamery, tím pádem z jeho úhlu pohledu a pro zpřehlednění situace je

⁷ Helena Třeštíková, *Časoběrný dokumentární film*, str. 23

proložena záběry z hotelových bezpečnostních kamer.

Díky kartě, kterou v úvodu filmu získal od vědmy, odhadne, kde má ve svém pátrání pokračovat a vstupuje do hotelového pokoje. V pokoji je světlo a klid. Duch komentuje, co vidí. Na zemi je obrys mrtvého těla zhotovený křídou, kolem žlutá policejní páska, upozorňující na místo činu. Duch se pokouší do obrysu na zemi lehnout a zjistit, jestli náhodou on nebyl tím zesnulých a odlehčuje tak situaci, neboť se svými proporcemi se do lidského obrysu nemůže napasovat. Nepodaří se mu nic zjistit, najde ovšem záznam bezpečnostní kamery, který by, jak předpokládá, mohl pomoci osvětlit, co se stalo.

Se záznamem se vrací do bezpečného útočiště mezi své přátele na terapii, aby, pokud zjistí, jak zemřel, mohl být mezi blízkými a mít tak jejich podporu. Pomocí ducha televize z úvodu snímku záznam pustí a společně s ostatními jej sledují. Televize zapne zpětné přetáčení. Vidíme Ducha, jak se v zpětném chodu vzdaluje od kamery a přetáčení pokračuje.

Obraz se zastaví a do pokoje vchází neznáma postava, živý člověk s přístrojem obdobným, jako měli lidé, již hlavní postavu vyvolali z vlaku. Za oknem pokoje proletí přízrak a přístroj začne pípat stejně tak jako na seanci v přítomnosti ducha. Pokud by divák ještě netušil, že se jedná o lovce duchů, potvrdí to reakce zesnulých v prostřihu zpět na terapii. Ti jsou postavou v pokoji zděšeni a pozorně sledují, co se stane dále.

Lovec duchů prochází pokojem, vypadá vyděšeně a monitorovací zařízení, jež upozorňuje na existenci duchů, pípá čím dál tím více. On se pomalu otočí a v tom momentu se lekne kombinace svého stínu a malby na stěně, zakopne a strhne na sebe závěs. Je ticho a klid. Duchové na terapii začínají něco tušit, ale napjatě sledují záznam dále. Člověk, zamotaný do závěsu, vstane, potácí se pokojem a s úlekem, když se spatří v zrcadle, vykřikne „duch“! Spadne na zem do pozice policejního obrysu, jež hlavní protagonista v pokoji v předešlých záběrech zkoumal. Jedná se o příběh z minulosti neboli Back story.

„Podmienenosť události v čase – circle of being je jednorázovou událosťou z minulosti hrdinu zo zásadným významom pre prítomnosť príbehu.“⁸

Následně se ocitáme zpět mezi duchy, kteří právě zhlédli, co se stalo. Chvíli se nic neděje a po krátké pouze se jeden člen terapie opatrně dotkne hlavní postavy. Ta se začne otrásat a pokrývka hlavního protagonisty vzletí vzhůru a odhalí postavu lovce duchů, kterého

⁸ Ludovít Labík. *Dramaturgia strihovej sklady*, str. 38

jsme právě spatřili na záznamu. Hlavní postava se tedy rozdělí na dvě, lovec duchů a závěs, který zapříčinil jeho skon. Dochází k rozuzlení, avšak dříve než se stihneme s nově nastolenou situací srovnat, začne přístroj, který lovec ještě stále svírá v rukou, hlasitě pípat. Účastníci terapie se vylekají a rychle odletí pryč. Hlavní postava přístroj vypne a kamarádi se postupně vrací zpět.

Nastává zvláštní situace a duchové jsou trochu zaraženi. Sledují obě dvě nově vzniklé hlavní postavy vedle sebe. Ticho prořízne až lovec, který po shlednutí jmenovky na své uniformě promluví směrem k závěsu. „Ahoj, já jsem... Dušan. Film tak ukončí slovy, kterými jej začal, ovšem teď už ví, kým doopravdy je a získal navíc přítele, jak předpověděla vědma z úvodu filmu.

4.1 Charakteristika hlavní postavy

Celý snímek je založen na hlavní postavě zesnulého „rádoby“ tvůrce tohoto dokumentu, jehož jednoduchý vizuál neprozrazuje mnoho o jeho charakteru. Jeho osobnost bylo tedy nutné o to více vybudovat chováním a dialogy.

Vzhledem k tomu, že hlavní protagonista neví, jak skončil, je si sám sebou nejistý a ve svém chování je velmi nervózní. I přesto, že jej jeho ztráta identity trápí, neztrácí naději a je kamarádský a za všech okolností zdvořilý.

4.2 Téma hlavní

Hlavním tématem mého snímku je ztráta a následné hledání identity. Duch se cítí nepatříčně mezi ostatními jedinci, díky svému jednoduchému vzhledu nemá žádné atributy, které by jej charakterizovaly a netuší příčinu své smrti, je pro něj tak velmi těžké se se svým úmrtím vyrovnat a nabýt znovu sebejistotu.

4.3 Témata vedlejší

Můžeme zde také najít více témat vedlejších.

Prvním výrazným tématem je těžkost života po životě. Jak již bylo zmíněno v úvodu, duchové se musí vyrovnat s faktem, že zemřeli. Mají za povinnost strašit živé bytosti, i když se jim to příčí a podobně.

Dále je zde možnost vyzorovat téma sebe prezentace. Duch, ačkoliv nejistý si sám sebou, chce svou cestu a hledání sdílet s diváky a zaznamenává je na kameru. Z části tak možná pomoci a dodat odvalu dalším jedincům s podobným problémem.

4.4 Žánr

Animovaný film se dá označit za nad-žánr, stejně tak jako film hraný může obsahovat prvky jakéhokoliv žánru. Ačkoliv nejčastěji bývá mylně spojován pouze s tvorbou pro děti, není ničím omezen a v poslední době začíná být čím dál tím více populární i animovaná tvorba pro dospělé.

„Okrem iných aj český film v žánri animovaného filmu dokazuje, že žánrové obmedzenia neexistujú. Svedčia o tom Švankmajerové surrealistické filmy Šílení, Otesánek.“⁹

O snímku *Duchařina* tedy můžeme říci, že se jedná o animovaný film s prvky dokumentárního filmu, přesněji fiktivního dokumentárního filmu. Dále by se dal také zařadit pod žánr mysteriózní či fantasy, vzhledem k tématu, které zpracovává a fiktivnímu světu, jež zachycuje.

4.5 Cílové publikum

Film *Duchařina*, jak jsem už zmínila, i přesto, že se jedná o animovaný počín, není prvoplánově pro dětského diváka. Ačkoliv si myslím, že otrlejší malé děti by i tak zaujmout mohl, tvořila jsem jej převážně pro děti starší a dospělé publikum.

⁹ Ludovít Labík. *Dramaturgia strihovej sklady*, str. 155

II. PRAKTICKÁ ČÁST

V druhé části mé magisterské práce dokumentuji samotnou realizaci filmu Duchářina, od tvorby obrázkového scénáře, hledání výtvarného projevu, přes nahrávání dialogů až po animaci a následnou postprodukcí.

5 VIZUÁLNÍ PODOBA, HLEDÁNÍ VÝTVARNÉHO ŘEŠENÍ

V této kapitole se zaměřím na hledání výtvarného projevu a různé zdroje, jenž mne při jeho vývoji ovlivnily, inspirovaly.

5.1 Typologie a charakteristika postav

V prvních skicách jsem se zaměřila především na návrhy hlavního charakteru, ducha. Jak jsem se již zmínila v předchozí kapitole, tvar ducha pro mne byl daný již před řešením vizuálního stylu, avšak zpracování jsem musela nějakou dobu hledat. V konečné fázi jsem zvolila postavu bez obrysové linky s velmi jednoduchým obličejem, který neprozrazuje žádné charakteristické znaky a záměrně tak neodhaluje příliš z duchovy povahy. Postava je pak v závislosti na situaci více či méně transparentní a vzhledem k tomu, že bylo nutné ji odlišit od postav živých, je zobrazena pouze v odstínech modré a šedé barvy, které tak zároveň svým chladným vyzněním symbolizují neživost hlavního charakteru.

Podobně jsem řešila i ostatní postavy zesnulých. U nich jsem se však snažila zvýraznit charakteristické rysy. Mým záměrem bylo, aby již při prvním pohledu na ně byla zřejmá příčina jejich smrti, v kontrastu s hlavní postavou, u které příčinu záměrně tušit nemůžeme. Velkou mírou stylizace jsem se však snažila, aby postavy nevyzněly příliš morbidně a byly spíše komické než děsivé. I tyto postavy vedlejší jsem ztvárnila bez obrysové linky, abych podpořila jejich nehmotnost a v již zmíněné omezené barevné škále.



Proměnná průhlednost má pak co dočinění s pravidly nastaveného fikčního světa. Zcela netransparentními se duchové stávají v situacích, kdy chtějí být viděni živými bytostmi a například strašit, což je jejich povinností.

Mezi duchy zobrazené v mém příběhu patří také předčasně zesnulá zvířata, jejich stylizace je však založena na stejném principu jako lidí.

Dalším pravidlem, které jsem si v tomto smyšleném světě stanovila, je, že vražedné zbraně, předměty, které zapříčinily něčí smrt, zůstávají stejně tak jako lidé zemřelí nepřírozenou smrtí „viset“ ve světě živých. Jejich přeživší duše je však polidštěna a jsou tak ve výtvarné stylizaci doplněny o jednoduchý obličej. Povahově zůstávají převážně velmi hloupí.

Malý rozdíl ve stanovené stylizaci postav přináší závěr filmu, kdy se v části odehrávající se v hotelu objeví duchové zesnulí již v dávných dobách. Ti nenesou již tak výrazné charakteristické rysy, dalo by se říci, že jsou abstraktnější a na rozdíl od předchozích postav nosící kostýmy z tohoto a minulého století, jsou doplněni o historické atributy, jako je meč, brnění a podobně. Tyto postavy jsou duchy již dlouhou dobu a zapomínají tak svou lidskost, která se mírně ztrácí i v jejich vzezření.

Postavy lidí živých jsou naopak plnobarevné, doplněné o obrysovou linku a v dostatečném kontrastu s duchy.

5.2 Prostředí

Výtvarné řešení pozadí, stejně jako duchů, je zcela bez obrysové linie a v mírně potlačené barevnosti, použila jsem zde sice více barev, avšak vždy laděných do jednotného odstínu.

Převážná většina příběhu se odehrává v noci, duchové tak mnohem lépe vyniknou a chtěla jsem tak také podpořit tajemnou atmosféru. Chtěla jsem, aby pozadí na rozdíl od odlehčených postav působilo temně, děsivě a více realisticky. Při tvorbě těchto prostředí jsem záměrně pracovala se stereotypy kolem duchů. Děj jsem zasadila například na starou půdu, do zchátralého hotelu a terapii na téma „jak se smířit se smrtí“ jsem připodobnila k seanci, abych tak divákovi vnukla větší pocit „duchaření“.

5.3 Barevnost

Téměř celý film je záměrně laděn do temných barev, především fialových a modrých

odstínů.

Teoretička Patti Bellantoni ve své knize o filmové barevnosti zmiňuje, že fialová barva je vnímána jako spirituální, mystická. Je spojována s magií a paranormální aktivitou. Tato barva dle jejího výzkumu inspiruje k nefyzikálním asociacím a konotace s bohatstvím a přepychem vznikla pouze díky obtížnosti barvu v historii získat.

K použití fialové na filmovém plátně se pak vyjadřuje takto.

Pokud je to fialové, někdo (nebo něco) zemře (nebo bude změněno). (Patti Bellantoni, 2005)

Ve filmu *Duchařina* potvrzují obě dvě tato pravidla.

S obavami, aby díky tomuto téměř jednotnému ladění, nebyly scény příliš podobné, jsem si zhotovila takzvaný colorboard.



Jedná se o plátno s jednoduše nahozenými záběry v barvách. V tomto malém formátu jsem se snažila určit, jakou budou mít jednotlivé obrazy barevnost, abych udržela jednotnou vizuální stránku filmu, ale zároveň dostatečně odlišila prostředí. Následně mi colorboard

sloužil jako předloha k finalizaci jednotlivých pozadí.

Jak jsem již psala, převážná většina filmu je laděná do mystické fialové, s jemnými nuancemi směrem k modré, tyrkysové, červené v souvislosti s prostředím.

Například obraz, kdy duch navštěvuje vědmu, je proložen červenými odstíny, upozorňuje nás tak na důležitost scény a zároveň tak odkazuje na cirkusové prostředí.

Záznam z terapie je zase laděn malinko více do tyrkysové, zelené, která odkazuje na prostředí „doktorské“ psychologické poradny.

V kontrastu k těmto temným scénám stojí záběry, kde se duch střetává s obyčejným světem živých, na ulici nebo ve vlaku. Barevnost těchto obrazů je mnohem méně stylizovaná, proložena oranžovými tóny a jiným světlem.

Třetím typem záběru pak jsou záznamy z bezpečnostních kamer, ve kterých je pro jejich autentický vzhled barevnost potlačena.

5.4 Světlo

Dále bylo mým záměrem pracovat výrazně se světlem v potemnělých prostředích a ještě více tak podpořit tajemnou atmosféru. Snažila jsem se tedy pracovat s viditelnými světelnými zdroji, jako jsou svíčky, pouliční lampy a podobně. Práce se světlem pro mne byla zcela nová a z počátku velmi náročná výzva. Světlo jsem tedy přidávala do hotových ilustrací dodatečně a zkoušela mnoho a mnoho variant, než jsem dospěla ke konečnému vizuálu.

Dlouho jsem zvažovala, zdali by se osvětlení mělo promítat také na postavách duchů. Stín vrhat totiž nemohou, jsou přece lidskému oku neviditelní. Avšak oni sami okolní svět vnímají a světlo také. Zvolila jsem tedy variantu, že jsou sice světlem osvětleni, avšak oni okolní prostředí ovlivnit nemohou a nevrhají žádné stíny. Tento fakt navíc pomohl zdánlivě jednoduché, jednobarevné a ploché duchy spojit s pozadím a vtáhnout je víc do děje.

5.5 Kamerová grafika

V poslední fázi jsem na obraz nasadila stylizovanou kamerovou grafiku, abych podpořila dokumentární vyznění celého snímku. V záběrech tedy můžeme vidět jednoduché orámování obrazu, datum, čas a na materiálu z bezpečnostních kamer také místo, kde jsou záznamy pořízené.

Při tvorbě této grafiky jsem vycházela ze starších VHS, či digitálních kamer a přehrávačů. Vzhledem k tomu, že je záznam „pořizován“ na tři různé kamerové zařízení, vytvořila jsem odlišné vizuály pro přehlednění situace.

5.6 Technická podpora

Všechny výtvarné návrhy jsem zpracovávala v programu Adobe Photoshop, který mi umožňoval pomocí vrstev a různě barevných filtrů dosáhnout cílené atmosféry a velmi mi zjednodušil právě práci se světlem. Finální pozadí jsou tedy zpracovány v tomto programu a předcházely samotné animaci, která je následně tvořena v programu TvPaint, k čemuž se podrobněji vrátím v následujících kapitolách.

Zdánlivá obrazová degradace a šumy byly nakonec tvořeny v programu Adobe After Effects, za pomoci různých filtrů a efektů jsem se snažila dosáhnout vzhledu záznamu digitálních kamer.

6 REALIZACE

6.1 Tvorba Storyboardu

Jak jsem již zmiňovala v předchozích kapitolách, tvorba jednoduchého obrazového scénáře byla první fází výroby filmu, avšak nezůstalo pouze u této jediné verze. Jakmile jsem měla finální představu o příběhu, došlo na vytváření finálních kompozic, řešení návaznosti jednotlivých záběrů a domýšlení hravých maličkostí v jednotlivých scénách, které nejsou součástí děje, ale podporují vyznění a atmosféru filmu.

Tato část výroby filmu byla jednou z nejnáročnějších a nejdelších v procesu výroby, nechtěla jsem tento krok příliš uspěchat a vždy s odstupem času nebo po konzultacích s vedoucím práce, kameramanem či střiháčem jsem se k této fázi vracela. Nakonec verzí obrázkového scénáře vzniklo asi 6 s většími či menšími úpravami.

V průběhu tvorby jsem postupně dokončovala již finální výtvarné řešení, a tak je storyboard poskládán jak z finálních plnobarevných obrázků s hotovou atmosférou, tak jednoduchých lineárních kreseb s popisem zdrojů světla a barev. Dále obsahuje jednoduchý popis děje a první nástřel dialogů postav. (Storyboard je k nahlédnutí v příloze této práce.)

6.2 Tvorba dialogů

Jakmile byl zhotoven obrazový scénář a děj byl finálně ustanoven, bylo potřeba doladit dialogy. Jak už jsem zmiňovala, doposud jsem s mluveným slovem v animovaném filmu neměla jiné než divácké zkušenosti. Navíc po zhlédnutí mnoha studentských filmů vím, že to může být velký oříšek a napsat dialogy přirozeně je velmi obtížné. Oslovila jsem tedy režiséra a scénáristu hraných filmů, který má s psaním filmových dialogů zkušenosti. Sama jsem měla představu o tom, co mají postavy říkat, ale nedokázala jsem to správně zformulovat.

S jeho pomocí se nám podařilo po několika sezeních a konzultacích sepsat finální verzi a začali jsme vybírat vhodné dabéry hlavní postavy. Dialogy ještě trochu vybrousily a upřesnily charakter hlavní postavy a po dlouhém zvažování a hledání jsem se rozhodla, že vhodným adeptem pro tuto roli je Vladimír Javorský, který splňoval veškeré mé představy o charakteru Ducha a jako výborný herec mohl svým hereckým talentem pomoci film vylepšit.

Vzhledem k tomu, že jsem chtěla dát herci prostor charakter tvořit a neomezovat jej

časově, tím že by se musel trefovat do již hotové animace, a díky tomu, že se jednalo o zkušeného herce, jsem se rozhodla natočit dialogy předem a následně na ně animovat.

Protože se jednalo o herce vytíženého a pracujícího v Praze, byla domluva malinko složitější a trvala o něco déle, než jsem předpokládala, ale nakonec se produkční mého filmu povedlo vše domluvit a ustanovili jsme datum natáčení v pražském studiu Beep, které bylo ochotné mi nezištně pomoci s nahráním dialogů v profesionálním prostředí a zajistit tak jejich kvalitu. Abychom tento poskytnutý čas využili naplno, oslovili jsme i herce ztvárňující vedlejší postavy. Mimo jiné i vynikajícího pana Jiřího Schwarze, který svým charismatickým hlubokým hlasem ztvárnil postavu terapeuta.

Ukázalo se, že to byla výborná volba a díky skvělým hereckým výkonům herců, kteří dialogy pouze nepřečetli, ale přímo zahráli, mi mluvené slovo velmi pomohlo ujasnit si tempo vyprávění a nebylo třeba ani jednotlivé části nijak upravovat či stříhat.

Po dabérech jsem nežádala, aby se striktně drželi textu, ale byla jsem ráda za jejich invenci. Pokud jim věta „nešla přes pusu“, nebyl problém ji na místě malinko upravit. Tento fakt velmi přispěl i dokumentární formě filmu, neboť se jednalo o delší, jinak nepostprodukované nahrávky, ve kterých jsme zachovali pomlky, nádechy a podobně. Využila jsem také přirozených přerázků, chybiček a dialog získal na autentičnosti.

Dalo by se říci, že spousta maličkých vtípků a změn vznikla až při samotném nahrávání. Například název hotelu, ve kterém se hlavní postava dozví, jak zemřela, je Hotel Swayze, po vzoru známého herce Patricka Swayze. Pan Javorský však název zkomolil a přečetl jej v domnění, že se jedná o slovo pocházející z němčiny „Švajce“. I tento úsměvný moment jsem se rozhodla ve filmu nechat.

6.3 Tvorba Animatiku

Scény v animatiku jsem zpracovávala dvěma různými způsoby a to dle jejich funkce. Pokud šlo v obraze převážně o představení prostředí nebo postavy a neprobíhala zde nijak výrazná akce, snažila jsem se scénu navrhnout ve finálním výtvarném řešení a v animatiku jsem ji použila jen staticky, případně s minimálním pohybem. Avšak v opačném případě, kdy je děj výraznější a prostředí bude upozaděné i ve finálním snímku, jsem se scénu snažila zpracovat tak, abych mohla vytvořené fáze využít i nadále a pracovat s nimi jako s fázemi klíčovými pro následné animování filmu.

Technicky jsem se rozhodla animatik z části zpracovávat v programu Adobe Photoshop CC 2015. Díky nové verzi tohoto programu, s již plnohodnotnou časovou osou, jsem mohla pracovat přímo s výtvarnými návrhy, ušetřit tak čas a výtvarné řešení mohlo zůstat beze změn. Jednalo se především o statictější část animatiku. Animačně náročnější části jsem zpracovala za pomoci programu TvPaint. Vše jsem následně zkompletovala v programu Adobe After Effects, kde jsem také naanimovala kamerové jízdy. Při tvorbě jsem vycházela přímo ze skic zhotovených pro obrazový scénář a finálního výtvarna, které, jak jsem již zmínila, předcházelo samotné animaci.

Animatik pro mne byl důležitý především s ohledem na to, že pracuji poprvé s mluveným slovem a mohla jsem si tak ujasnit délku jednotlivých obrazů. Oproti mé původní představě se snímek malinko prodloužil a to především proto, že jsem nepočítala s dostatečnou stopáží pro dialogy postav. Jak jsem již popisovala v předchozí kapitole, díky mluvenému slovu jsem musela pár věcí přehodnotit a hlavně kvůli nečekané délce některých záběrů domyslet prostřihy a různé maličkosti navíc, aby záběry i ve svém dlouhém trvání zůstaly pořád dostatečně zajímavé a udržely divákovu pozornost.

6.4 Animace

Svou magisterskou práci jsem se vzhledem k tématu a mým dosavadním zkušenostem rozhodla zpracovat technikou kreslené animace.

Pracovala jsem stylem animace, kdy animátor překresluje celý pohybující se objekt v každé fázi znovu a to i v pozici, kdy se animovaná postava zdánlivě nehýbe. Docílila jsem tak neustálého třepotání se duchů a charakteristického pohybu této neživé hmoty.

Pracovala jsem metodou animace nazvanou „pose to pose“. Jedná se o metodu, kdy si animátor nejprve nakreslí hlavní fáze neboli fáze klíčové a následně je doplňuje o mezifáze. Zvolila jsem frame rate 12,5 obrázků za vteřinu, neboť tento interval je pro lidské oko dostačující iluzí pohybu a pro animátora zvládnutelným úkolem. V záběrech, kde se vyskytovaly dialogy, jsem vždy nejprve zpracovala pohyb postavy bez obličeje a následně v jiné vrstvě animovala výraz a pohyb úst.

6.4.1 Lip sync

Jak jsem již několikrát v předešlých kapitolách zmínila, práce s mluveným slovem pro mne byla novinkou, a tudíž jsem neměla téměř žádné zkušenosti s lip syncem (synchronizací zvuku s ústy postavy).

Díky jednoduché vizuální podobě hlavní postavy jsem mohla dialog tvořit pouze pohybem úst. Jako první krok jsem si tedy načrtla jednotlivé fáze úst přiřazené ke každému písmenu v abecedě. Zkusila jsem si pár animačních testů a zjistila jsem, že není nutné se striktně držet této přípravy. Často, díky různým spojením slabik, je lepší improvizovat. Vždy jsem si tedy slovo nebo větu, kterou jsem se chystala animovat, sama přeříkala a náčrtů se držela pouze zběžně.

Klíčem k synchronizaci zvuku s ústy postavy je zachytit pocit ze znění slova a ne jednotlivá písmena.

Důležitými souhláskami jsou ty, u kterých jsou ústa zavřená. Pro lepší čitelnost těchto pozic potřebujeme alespoň dvě fáze. Jedna není dost. (Richard Williams, 2007)

Zpětně lze v mém filmu pozorovat viditelný pokrok, kdy scény z úvodu filmu jsou sice precizně proanimovány, ovšem scény závěrečné působí v lip syncu přirozeněji a jistěji.

6.4.2 Technická podpora

Veškerý pohyb postav jsem zpracovávala v programu TVPaint Animation 10 Pro, ze kterého jsem jednotlivé vrstvy vyexportovala jako png soubory, abych předešla nežádoucí kompresi dat. Následně jsem jednotlivé záběry skládala dohromady v programu Adobe After Effects, kde jsem také doplňovala pohyb duchů o mírnou levitaci a transparentnost, což zvýraznilo jejich nehmotnost a lehkost.

Dále jsem zde zpracovávala pohyby kamery a panoramatické jízdy pozadí. V mnoha záběrech, vzhledem k tomu, že se jedná o dokumentární formu, bylo třeba napodobit přirozené držení kamery kameramanem a jedná se pouze o nepatrný pohyb, jenž byl ovšem velmi náročný napodobit. Často jsou ve filmu také využívány kamerové zoomy, které jsou podpořeny kamerovou grafikou. Tu jsem taktéž zpracovávala následně a pro každý záběr zvlášť, stejně tak jako efekty degradující obraz, (šumy, zrnění obrazu, desaturaci barev

a podobně) přibližující finální vizuál dokumentárnímu žánru a odpovídající jednoduché kameře, skrze kterou je snímek natáčen.

Za pomoci kameramana, který má již zkušenosti s touto postprodukční úpravou obrazu, jsme dosáhli různých vizuálních stylů odpovídajících typům kamerových přístrojů.

6.5 Postprodukce

6.5.1 Střih

Postprodukční střih v animovaném filmu má jen velmi málo možností cokoliv změnit, neboť materiál navíc příliš často k dispozici není a animátor je jen zřídka kdy přístupný ke zkracování jím už pracně naanimovaných scén.

Obzvláště při tvorbě dokumentárního filmu bývá natočeného materiálu na výběr velké množství. My museli pracovat pouze s tím, co jsme si naplánovali předem. Ačkoliv jsme vše pečlivě připravili a ve fázi tvorby storyboardu společně se střihačkou a kameramanem konzultovali návaznosti záběrů, nakonec vždy některé scény vyzní jinak, některé pohyby a prostředí nenavazují tak, jak si člověk představoval a je potřeba plán trochu měnit.

Při sesazení mého filmu se několik takových chybiček ukázalo. Problémem byly hlavně návaznosti velkých celků, ilustrativních obrazových úvodů, vždy do následující scény. Rozhodli jsme se tyto mezery proložit kamerovým šumem a jednotlivé kapitoly a prostředí tak v rámci používané estetiky ručních kamer nenásilně oddělit.

Má počáteční idea byla zobrazit děj pomocí převážně velkých celků, avšak na doporučení střihačky a dle jejich úprav jsem zvážila možnost film prostříhat více detaily, na důležité události kameru přiblížit, využít tak vlastně i vizuálního vtipu, kamerového zoomu. Pár záběrů bylo třeba doanimovat, u většiny však stačilo jen něco málo upravit, například kamerový pohyb a podobně. Film byl tak najednou přehlednější a prospělo to čitelnosti vyprávění.

6.5.2 Zvuk a hudba

Tvorba hudby předcházela vzniku finálního videa. S hudebníkem jsem se sešla již v době, kdy byl vytvořen pouze storyboard a svou představu mu společně s dějem popsala. Mým záměrem bylo, aby film působil vážně, ne groteskně a zvukově jsem jej pak chtěla připodobnit spíše reálnému dokumentu než animovanému filmu. Hudba měla tedy podpořit zdánlivou vážnost zobrazovaného.

Při našem druhém setkání měl hudebník již hotový průvodní motiv, který se mi velmi líbil, a odsouhlasila jsem jej. Upřesnila jsem místa filmu, kde bude hudba potřeba. Mezitím, co jsem doanimovávala finální verzi, hudebník složil čtyři skladby, každou pro určitou scénu snímku. Ty pak po veškeré postprodukci doladil přímo na stopách hotových záběrů a nahrál v kvalitním záznamu.

Jednalo se o průvodní motiv, mezihru, která se opakuje napříč celým filmem. Dále o mysteriózní skladbu, která doprovází duchovnu návštěvu vědmy a rozladěnou hudbu, kterou můžeme slyšet při duchově vyvolání na seanci. Poslední skladbou je pak hudba, doladující atmosféru v baru, ta je jako jediná hudbou diegetickou a má proto trochu jiný charakter.

„Diegetická hudba (též označovaná jako source music) je taková, jejíž zdroj je zjevný, přiznaný a náleží do narativního světa filmového děje. Za nediegetickou hudbu je označována ta, kterou žádná z postav nemá možnost zaslechnout. Vůči ději je vnější, nespadá do jeho světa a zcela výhradně vychází z doprovodného zvukového pásu, na který je při postprodukci ve studiu uměle zachycena.“¹⁰

S hudbou v mém filmu a spoluprací s hudebníkem jsem velmi spokojená. Mám pocit, že dokázala přesně to, co jsem očekávala a dodala dokumentu vážnost a trochu tajemna navíc.

Ohledně zvuku a ruchů jsem měla dost podobnou představu jako u hudby. Chtěla jsem, aby zvuk působil co nejreálněji a nebyl příliš stylizovaný, jak to občas u animovaných filmů bývá. Věděla jsem, že tenhle úkol je u animovaného filmu, kde je celá zvuková stopa

¹⁰ Tomáš Vlček, Úvodní slovo k filmové hudbě

dodělávána postprodukčně, velmi těžký. Zvolila jsem tedy pokračovat ve spolupráci se zvukařem, jenž mi pomáhal již s předchozím filmem, taktéž krátkým dokumentem a dle mého to zvládl skvěle.

Celý zvuk tak doufám, stejně jako hudba, podporuje snahu co nejpřesněji napodobit dokument.

ZÁVĚR

Snímek *Duchařina* byl mým posledním filmovým počinem za dob studia a možná tak na delší dobu posledním projektem, který jsem mohla tvořit svobodně a zcela dle mých představ. Proto jsem se snažila do něj vnést co nejvíce ze sebe. Vše, co jsem se doposud naučila a co mě inspirovalo.

Mým záměrem bylo vytvořit autorský film nejlépe, jak to jen dovedu. Takový, který bude díky doposud nabytým zkušenostem konečně dle mých představ. Zvolila jsem tedy techniku klasické kreslené animace zpracovávané digitálně. Vybrala jsem si téma mi blízké a zároveň pro mě dostatečně neprozkoumané, aby mne hned tak nepřestalo bavit. Stavěla jsem hodně na vizuální stránce, v čemž se cítím nejjistěji. A díky dokumentární formě jsem měla také větší volnost ve vystavění příběhu.

Měla jsem pocit, že vše, co jsem si na sebe tímto projektem nachystala, zvládnou a snažila si neklást příliš velké překážky. Jedinou částí procesu, kterého jsem se obávala, byla tvorba dialogů. Ovšem už od prvního momentu, kdy jsem se rozhodla s mluveným slovem pracovat, jsem tušila, že bude třeba požádat někoho zkušenějšího o pomoc. To se nakonec stalo a s výsledkem dialogů jsem nakonec velmi spokojená.

Musím se zde přiznat, že už od prvního momentu jsem nebyla příliš ochotná ubírat na kvalitě projektu na úkor času a v hloubi duše jsem tušila, že není reálné, abych film dokončila na první řádný termín odevzdání. Přesto jsem se do toho rozhodla jít. Proto práci dokončuji o rok později, avšak nelituji ani dne navíc.

Samozřejmě byly chvíle, kdy jsem měla pocit, že jsem si toho na sebe naložila příliš a pravděpodobně to byla i pravda. Ale touha to dotáhnout dokonce všechny ostatní pocity vždy přebila a já pokračovala dále.

I přesto, že jsem šla, jak jsem už zmínila „na jistotu“, každý nový projekt přinese nové překážky a i já se tedy musela potýkat s neznámými problémy a učit se věci nové. Díky tvorbě scénáře a výběru žánru jsem nahlédla pod povrch dokumentární tvorby. Zhlédla jsem pro inspiraci spoustu nových a zajímavých snímků. Poprvé jsem pracovala s mluveným slovem a potýkala se s tvorbou lipsyncu. Prvně jsem také pracovala se světlem. Co bylo však překážkou nečekaně nejtěžší, byl finální kompoziting a postprodukce jednotlivých záběrů. Vzhledem k jejich komplikovanému výtvarnu, množství postav a věcí, světla a podobně mi finalizace záběrů zabrala mnohem více času, než jsem předpokládala.

Ve filmu samozřejmě stále vidím spoustu chyb a některé scény bych udělala jinak a lépe. Ale otázkou je, zdali by to vůbec mohlo být jinak? Ještě jsem se vlastně nesetkala s animátorem, který by o svém díle v jeho závěru řekl: „Je to dokonalé.“ A tak mi nezbývá než doufat, že na ně časem zapomenu, přestanou mi vadit a hlavně, že mi tyto maličkosti divák odpustí a film se bude líbit.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

VÁCHAL, Josef. *Ďáblova zahrádka, aneb, Přírodopis strašidel, to jest: neobyčejná cesta mezi ďáblnými dětmi, přízraky a bytostmi přírodními, zjevujícími se často hříšnému člověku, duchovní Brehm, ..* Vyd. 3., V nakl. Paseka 2. V Praze: Ladislav Horáček - Paseka, 2012. ISBN 9788026029748.

VINTINI, Leonardo: ZA HRANICE VĚDY, Co říkají vědci: Existuje duše? *EPOCH TIMES* [online]. 4. 10. 2009, 2009 [cit. 2017-05-09]. Dostupné z: <http://www.epochtimes.cz/2009100411123/Co-rikaji-vedci-Existuje-duse.html>

Různí: Bedsheet Ghost. *Tv Tropes* [online]. 2017 [cit. 2017-05-09]. Dostupné z: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BedsheetGhost>

GAUTHIER, Guy. *Dokumentární film, jiná kinematografie*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 8073310236.

NEDĚLA, Jiří: EXPERIMENTÁLNÍ FILM: Díl IV, Found Footage film. *25fps* [online]. 2007 [cit. 2017-05-09]. Dostupné z: <http://25fps.cz/2007/experimentalni-film-iv/>

HERTZFELDT, Don: articles and interviews. *Bitterfilms* [online]. 2013 [cit. 2017-05-09]. Dostupné z: <http://www.bitterfilms.com/articles.html>

LABÍK, Ľudovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 9788087500309.

DEAN, Liz. *Zlatý tarot*. Ilustroval Melissa LAUNAY. Olomouc: ANAG, c2009. ISBN 9788072635603.

CAVENDISH, Richard. *Svět duchů a nadpřirozena: Od kontinentu ke kontinentu cesta za okultními, nevysvětlitelnými a záhadnými jevy kolem světa*. Praha: Knižní klub, 1995. ISBN 80-7176-134-6.

TŘEŠTÍKOVÁ, Helena a Michael TŘEŠTÍK. *Časosběrný dokumentární film*. Praha: NAMU, 2015. ISBN 9788073313555.

WILLIAMS, Richard, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*, Faber & Faber, 2007, ISBN 0-5712-0228-4

BELLANTONI, Patti. *If it's Purple Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling*. Oxford: Focal Press publications, 2005. ISBN 0-240-80688-3.

VLČEK, Tomáš: Úvodní slovo k filmové hudbě. *25fps* [online]. 2007 [cit. 2017-05-10]. Dostupné z: <http://25fps.cz/2007/uvodni-slovo-k-filmove-hudbe/>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: <i>Casper the friendly ghost, USA, 1945</i>	14
Obrázek 2: <i>Beetlejuice, USA, 1988</i>	14
Obrázek 3: <i>Krotitelé duchů, USA, 1984</i>	18
Obrázek 4: <i>Výtvarné návrhy vedlejších postav, Duchářina, 2017</i>	28
Obrázek 5: <i>Colorboard, Duchářina, 2017</i>	30

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1: CD-ROM

Příloha 2: Ukázka obrázkového scénáře

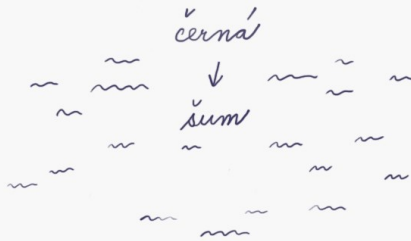
„DOKUMENT“ Duchovina

popisky akce *dabing* 1.
místo kamera

na půdě

REC.

1.



• v rohu maskočí REC

1.



- Šum přejde v obraz jednoduchého obličej se soustředěným výrazem
- Obraz se křepe (dorovnává kameru na státnu)

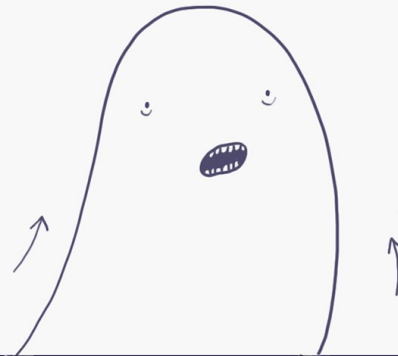
- Dýchne na kameru a rukou ji vyleští
- pousměje se
HH, HH,

1.



• Obličej se začne vzdalovat

1.



1.

- Zastaví se uprostřed vybydleného podkrovní. (psací stůl a pár krabic)
- Vidíme jednoduchý tvar ducha, začne povídat:

Ahoj, takže já se jmenuju... teda nejmenuju, já jsem... duch... ale říkají mi Dušan
A tohle je film o mně, o tom jak žiju... teda... nežiju...no...
Rozhodl jsem se, že natočím tenhle dokument, protože... protože jsem tady našel kameru a...
tady teda žiju no... na půdě.

- Za lampou proleží mína / její stín se svědí
Duch se ji malinko lekne





- terapie připomínající seanci (příšmi, srčky)
- psycholog sezení uvádí / cituje z knihy:

„na konci naší pozemské pouti nás čekají brány nebeské, kde na zlatých vahách budou váženy všechny naše skutky...“

duchové se smějí
psycholog pokračuje.

duch vpluje do záberu a komentuje:
(šepdem)

Tohle jsou moji kamarádi... taky duchové... scházíme se tady spolu a povídáme si... o smrti většinou

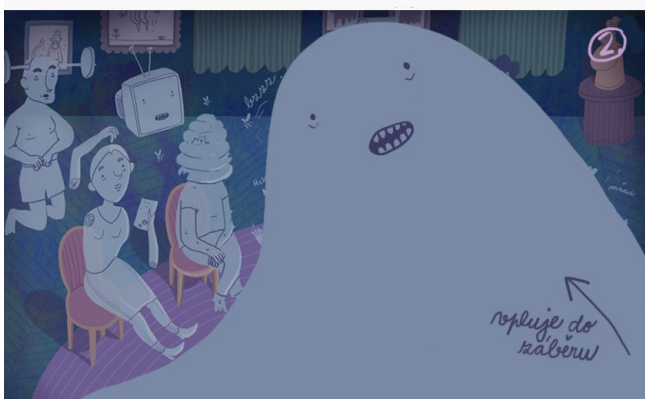
v pozadí slyšíme psychologa:

Smrt... to je jedna z velkých životních událostí. Zvláště ta vlastní... a zvláště pokud je nepřírozená, jako v našem případě....

duch opakuje: Smrt pokud je nepřírozená, (onaří se smí raději) jako v našem případě... tak...

psycholog: ...zanechá hluboké stopy

duch: na nás zanechá hluboké stopy... a ty stopy jdou pak vidět i na venek.



- Záberů na jednotlivce v terapii, duch se komentuje

Třeba tady Gregor měl nehodu v zaměstnání. . .

chemik, nohy má jako kostlivec
odpáňují se v nich vzorečky a kolem ležají zkumavky.

A paní Vilmu zase zabila její nejlepší kamarádka televize. Z té je teď taky duch, takto, protože se smrticímá předměta ma je.



A pak Šťovík... ten nám nikdy neřekl, jak vlastně umřel, ale určitě to bylo strašlivé... Prostě na každém z nás se smrt viditelně podepsala





6. duch povídá:

Teda na každém, kromě mě. V tom to právě je. Já vypadám jako... prostě... prostě takhle... jako duch



6. duch:

A právě proto točím tenhle film... Abych tu záhadu rozluštil

ukazuje vizitku na médium (karbárku)



6.

duch:

Takže, začneme tady...

tohle je stopa. Duch ukááá vizitku

Dostal jsem tip na tuhle paní. Prý médium... kapacita.

← room na vizitku



- Duch míří ke stanu média
- sleduje ho kameraman

• Lunapark

• Noc

• Do záběru přileší nesopíže zavěsí se na praporečky na lampách