

Hrůza v tónu gramofónu

Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a rešerše

BcA. Kryštof Ulbert

Diplomová práce
2020



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: BcA. Kryštof Ulbert
Osobní číslo: K17349
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:
Hrůza v tónu gramofónu – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

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

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

2. praktická část:

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

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní 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.

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

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

Seznam doporučené literatury:

MCCLLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008, 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.
JUST, Vladimír. Jiří Voskovec a Jan Werich v divadle, ve filmu, v soukromí. Vyd. 1. Praha: Brána, 2001, 158 s. ISBN 80-7243-110-2.
ECO, Umberto. Skeptikové a těšitelé. Umberto Eco ; [z italského originálu přeložil Zdeněk Frýbort]. Vyd. 1. Praha : Svoboda, 1995. 417 s. ISBN 8020504729.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **Ivo Hejcman**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání diplomové práce: **2. prosince 2019**
Termín odevzdání diplomové práce: **10. srpna 2020**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2019

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 30. 6. 2020

Jméno a příjmení studenta: Kryštof Ulbert

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Popis přípravy a výroby krátkého animovaného filmu *Hrůza v tónu gramofónu*. Důraz je kladen nejen na literární a výtvarnou preprodukcii, ale i na inspirační zdroje, práci v týmu a ústřední píseň *V domě straší duch* od Voskovce, Wericha a Ježka. Součástí explikace je také storyboard filmu a obrazový materiál zachycující postup práce.

Klíčová slova: krátkometrážní, film, animace, kreslený, Voskovec, Werich, Ježek, V domě straší duch, duch, jazz, swing, gramofon

ABSTRACT

Description of both the preproduction and the production of a short animated film *Old Gramophone's Ghostly Tones* with emphasis not only on the initial writing and art development but also on our sources of inspiration, teamwork and the song *V domě straší duch* by Voskovec, Werich and Ježek. Storyboard of the film and images illustrating the creative process are also included.

Keywords: short, film, animation, hand-drawn, Voskovec, Werich, Ježek, V domě straší duch, ghost, jazz, swing, gramophone

Děkuji.

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

OBSAH

ÚVOD	7
I PREPRODUKCE	8
1 HLEDÁNÍ NÁMĚTU	9
1.1 ÚSTŘEDNÍ PÍSEŇ.....	10
2 INSPIRACE A REŠERŠE	12
2.1 INSPIRACE FILMOVÉ.....	12
2.2 INSPIRACE JINÉ.....	14
3 SCÉNÁŘ	16
3.1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA.....	16
3.2 BEAT BOARD.....	17
3.3 STORYBOARD.....	19
4 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ	21
4.1 SOUČINNOST VÍCE VÝTVARNÍKŮ.....	21
4.2 POSTAVY.....	22
4.3 POZADÍ.....	23
II REALIZACE A POSTPRODUKCE	26
5 PRÁCE V TÝMU	27
6 ANIMATIK	28
7 ANIMACE	30
8 STŘIH	32
9 ZVUK A PRÁCE S HUDBOU	33
ZÁVĚR	34
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	35
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	36
SEZNAM OBRÁZKŮ	37
SEZNAM TABULEK	38
SEZNAM PŘÍLOH	39

ÚVOD

Když jsem dokončil svůj bakalářský film a úspěšně složil zkoušky, ihned jsem – s tím, jak se blížilo přijímací řízení k magisterskému stupni – přemýšlel o tom, jak by mohl vypadat můj film magisterský. A víceméně okamžitě mi bylo jasné, že tentokrát bych raději pracoval v týmu na společném projektu.

Zpětně mohu říci, že právě týmová spolupráce mi během studia chyběla nejvíc. Ne že by skupinová zadání absentovala úplně, téměř vždy se ale týkala jen vedlejších předmětů. Přitom v praxi musí animátor pracovat ve skupině poměrně často. Naštěstí jsem nebyl jediný s podobným dojmem.

Pro nás všechny – Zuzanu, Martinu i mne – byla takováto dlouhodobá spolupráce na filmu novinkou, což se jistě promítlo do celého procesu. Do finálního díla pak snad již méně.

Na následujících třiceti normostranách textu se ctěný čtenář dozví, jak probíhala tvorba našeho krátkého filmu *Hrůza v tónu gramofónu*. Popíšu dlouhé, leč nepřiliš intenzivní, hledání námětu, naše inspirační zdroje, psaní scénáře i jak se nám podařilo spojit naše různé výtvarné a animační styly v jeden funkční celek. Třebaže jsou jednotlivé fáze tvorby rozděleny v explikaci velmi jednoznačně, skutečná výroba tak neprobíhala. Po ujasnění námětu jsme se věnovali vícero aspektů filmu zároveň a porůznu se i vraceli k fázím již zdánlivě dokončeným, a to zejména co se výtvarna týče. Stejně tak ale ani příložený storyboard neodpovídá stoprocentně hotovému filmu a některé inspirační zdroje vyvstaly až v pozdějších stádiích procesu. Součástí explikace bude i bohatá obrazová dokumentace. Při psaní textu jsem počítal s tím, že jste film již viděli, ale většinou se na konkrétní místa neodkazuji.

I. PREPRODUKCE

1 HLEDÁNÍ NÁMĚTU

Hledání takového námětu, se kterým se dá ztotožnit natolik, aby bylo možné na něm dlouhodobě pracovat s chutí, je, myslím, snazší pro jednotlivce než pro tým. Obzvláště pokouší-li se tým přijít s takovým námětem, který by uspokojil všechny (byť tři) jeho členy. Abychom se vymanili ze začarovaného kruhu, kdy každý z nás přinášel stále nové nápady, které ovšem neměly dost společných jmenovatelů na to, aby se daly nějak jednoduše spojit, rozhodli jsme se, že použijeme nějakou hudební skladbu.

Jednou z variant byla píseň *Chodidla* v podání Voskovce a Wericha (v originále *Happy Feet* od Milтона Agera), tu jsme ale vcelku záhy opustili. Nakonec jsme se totiž rozhodli pro jinou jejich písničku.

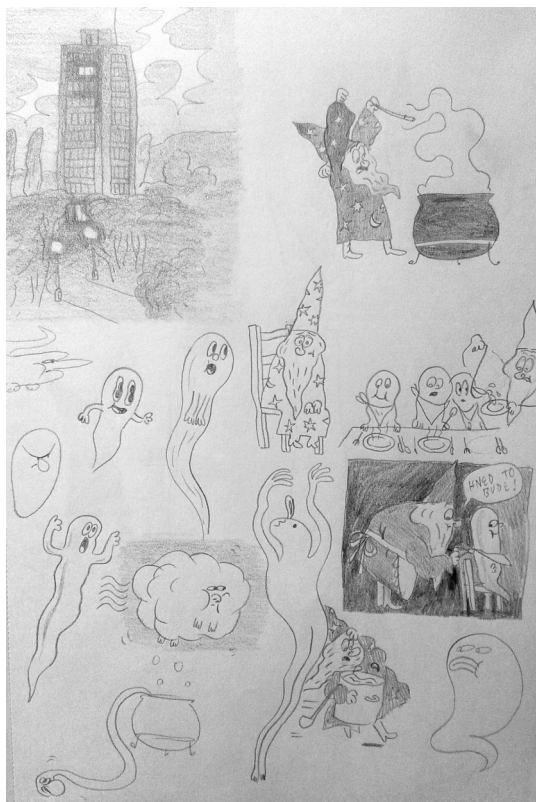
První díl filmové trilogie *Zahradnictví* (2017) režiséra Jana Hřebejka s názvem *Rodinný přítel* se setkal s poměrně vlažným, někdy až negativním (“režisérské harakiri”¹), přijetím jak u kritiky tak u širokého publika či u mne. Například na portálu ČSFD má nejnižší hodnocení z celé i tak vcelku špatně hodnocené série. Za jeho největší plus tedy mohu považovat fakt, že mě film během nekonečně se vlekoucí scény štedrovečerní večere probíhající takřka v reálném čase seznámil s písničkou *V domě straší duch*.

Právě k této skladbě Jiřího Voskovce, Jana Wericha a v tomto případě i skladatele Jaroslava Ježka jsme začali rozvíjet různé duchařské náměty, z nichž postupně vykryštalizovaly dva. Jeden o lupičích, pro který jsme se nakonec rozhodli, a druhý o čaroději.

Ježto se druhým jmenovaným později již zabývat nebudeme, dovolil bych si jej přiblížit nyní: hudba v tomto příběhu hrála roli nediegetickou a měla sloužit jen jako doprovod k dobrodružství osamělého čaroděje, který si, aby měl nějaké kamarády, vykouzli duchy. K tomu potřeboval lektvar, kterého ale omylem uvařil příliš, a duchů se u něj doma v panelákovém bytě objevilo tolik, že ho raději zase vylil a potom, co si uvědomil svůj ambivalentní vztah ke společenskému životu, zůstal doma zase sám se svým černým kouzelnickým kotlem.

Ne tak ovšem obyvatelé nejbližšího okolí čarodějova paneláku – jelikož kouzelník lektvar naprosto nezodpovědně nalil do odpadu, zamořil jím zdroj pitné vody. A z kohoutků pak všude kolem tekli duchové.

1 BLÁHOVÁ, Jindřiška. Editorial 114: Visegrádská animace. *Cinepur* [online]. Sdružení přátel Cinepuru, 2017 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=4228>



Obrázek 1: Čaroděj a duchové

Na přiložené skice můžeme vidět zoufalého čaroděje, jak se snaží navařit všem svým nadpřirozeným návštěvníkům či jak ztrápeně sedí na židli, nevěda co si počít. Kromě obligátních duchů se i v konečném námětu udrželo zasazení do současnosti, které vlastně není tak samozřejmé, jak by se mohlo zdát. Písnička sama přece jen pochází ze třicátých let. Nechtěli jsme ale sklouznout k přílišnému napodobování dobových filmů, ke kterému bychom mohli v případě zasazení filmu do dob první republiky snadno sklouznout. Zároveň jsme také chtěli, aby se diváci mohli s postavami snáze ztotožnit, čemuž měla právě současnost, ve které se film odehrává, napomoci.

1.1 Ústřední píseň – *V domě straší duch*²

V konečné verzi příběhu hraje hudba mnohem významnější roli. Vlastně do děje přímo zasahuje. Písnička pochází ze hry *Caesar* z roku 1932³. První výrazněji politicky angažované hry Voskovce a Wericha. Osobně nejsem schopen říci, nakolik je píseň sama politická či nikoli. Spíše snad méně než více.

Nahrávce písničky předchází táhlé zasténání a od něj se odvíjející dialog. Ten jsme se nakonec rozhodli vystříhnout. Aby dialog ve filmu podivně nevyčnival, musel by totiž začít velice brzy po úvodních titulcích nebo by spolu postavy musely konverzovat už předtím – v takovém případě bychom ale logicky museli původní dialog předabovat, a výsledek by byl dost možná horší než Voskovcův a Werichův originál. A vůbec z odborného filmařského hlediska myslím, že by to bylo divné.

Kromě toho jsme také řešili, zda vůbec použít zpívanou část písně, či pouze část instrumentální. Zpěv totiž silně poutá pozornost – tedy aspoň někomu, já osobně se obvykle musím značně soustředit, abych text nějaké písničky vnímal. Na druhou stranu, pokud bychom vystříhli i ten, písnička by byla buďto velice krátká, nebo by byla délka zachována, ale píseň by se příliš nestupňovala (lépe řečeno by se dvakrát zopakovalo úplně to samé).

Malá gradace je možná určitým nedostatkem písně při využití ve filmu i přesto, že jsme část se zpěvem nevystříhli – kromě zpěvu je totiž v podstatě totožná s částí první. Ve filmu se tedy jaksí zopakuje téměř shodná melodie, kterou ozvláštňují jen zpěv a šéf, který se – proti své vůli – přidá do tance. To ale snad není příliš velký problém a zpívající Voskovec s Werichem společně s gradací děje repetitivní melodii zdárně vyváží. Závěr písně je pak už výrazně odlišný. A to zejména houslové sólo, které přímo vybízí k rychlé sekvenci plné běhu – hodilo se nám tedy skvěle k finálnímu úprku šéfa. Museli jsme před ní ale opět píseň rozstříhnout a vložit necelou půlminutu ticha, aby nebyl konec filmu příliš uspěchaný.

Zpěv jsme tedy zachovali s tím, že jsme nechtěli text následovat doslovně. Snažili jsme se spíše o volnější doprovod, který se ale s textem občas pevněji spojí. Pokud by totiž animace a zpěv neměly vůbec žádné styčné body, působil by zpěv pravděpodobně vcelku rušivě.

2 Co se třicátých let týče, můžeme jako takovou perličku uvést, že pod názvem *V domě straší duch* lze najít kromě písničky i reklamu z roku 1937 od známého českého režiséra Elmara Klose propagující kaučukovou podlahu *Zlinolit*.

3 VOSKOVEC, Jiří a WERICH, Jan. *Hry Osvobozeného divadla*. Praha: Československý spisovatel, 1982. ISBN 22-017-82.

2 INSPIRACE A REŠERŠE

2.1 Inspirace filmové

Pokud ctěný čtenář nezastává názor, že je nutno se zcela odstříhnout od tvorby všech ostatních, alespoň pokud chceme, aby ta naše byla opravdová a originální, pak se zřejmě shodneme na tom, že inspirační zdroje jsou dobrá, důležitá a užitečná věc. Na druhou stranu je nejspíš něco pravdy i na tom, že i dobrý inspirační zdroj může mít určitý negativní efekt. A to, řekl bych, paradoxně právě proto, že je dobrý. Obzvlášť, jedná-li se o inspiraci pro tvorbu stejného uměleckého druhu. Pokud chceme namalovat zátiší a zároveň se inspirujeme básní, nijak zrádné to být nemusí. Když nás ale k malbě inspiruje jiný obraz, může se snadno stát, že z naší strany spíše než k inspiraci dojde k nápodobě. Ano, taková věc se může stát.

Jednotlivé segmenty našeho týmu víceméně nezávisle došly k podobnému závěru: pokud chceme pouhé nápodobě zabránit, není dobré se inspiračním zdrojům vyhýbat, ale naopak se vystavit co nejvíce inspiracím a to pokud možno co nejrozmanitějším. Pak se totiž naše nápodoba zdroje prvního, druhého i šestého smísí natolik, až nebude žádná z nich téměř patrná. A možná vznikne i něco do určité míry nového⁴. I taková věc se může stát.

S tímto na paměti jsme vykročili inspiraci vstříc. Vhodných zdrojů jsme proto nashromáždili celou řádku. Kromě výše popsané ústřední písničky nám byly inspirací také animované filmy bratří Fleischerů – zejména ty s postavou Betty Boop, ale částečně i krátké filmy s Pepkem námořníkem nebo filmy s jedním z vedlejších charakterů, Bimbem. Obzvlášť film *Swing You Sinners* (1930), ve kterém se Bimbo dostane na hřbitov, kde ho za jeho hříchy řádně vytrestají ta nejprapodivnější a nejroztodivnější stvoření, strašidla, mluvící kupky sena a jiné zrůdy. Ubohému Bimbovi již ovšem není dopřáno se polepsit, za pokus o krádež slepice, hraní v kostky a nadbíhání děvčatům ho čeká peklo a smrt. Závěr filmu je ale už dosti psychedelický a vůbec naprosto šílený, takže kdo ví, jak to vlastně nakonec dopadne. Právě tato surreálnost plná nelogických proměn a animačních hrátek, která dnes již zdaleka není tak běžná jako v začátcích zvukového kresleného filmu, nás na Fleischerech uchvátila nejvíc.

Postavy se téměř neustále pohupují do rytmu - buď rytmu hudby, nebo do jakéhosi jejich rytmu vnitřního. Předměty se zase chvíli chovají jako víceméně skutečné trojrozměrné objekty, jen aby se v zápětí chovaly jako pár nakreslených čar.

⁴ Všechno je remix.

Naprosto bizarní jsou také ústa zpívajících postav – ta se pohybují téměř až hypnotickým způsobem.

Z pozdějších již barevných animovaných filmů nás inspiroval hlavně *Dumbo* (1941). Je vůbec možné se při návrhu taneční sekvence neinspirovat scénou s opilým Dumbem? Odtud křiklavé barvy a výrazná plošnost, kterou jsme tuto část chtěli výrazně odlišit od zbylých prostředí.

Dalším animovaným filmem byl třeba *Casper the Friendly Ghost*. V tomto krátkém filmu z roku 1945 se poprvé objeví postava Caspera. Přátelského ducha. Kromě něj jsou tu i duchové nepřátelští, strašidelný opuštěný dům a spousta lidí a zvířat, co se ducha leknou – ke Casperovi jsme se zkrátka dříve nebo později dostat museli. Pokračovali jsme o dost méně povedeným celovečerním kombinovaným *Casperem* z roku 1995, čímž se dostáváme k filmům hraným. Za komedie bych jmenoval třeba první (1984) a druhé (1989) *Krotitele duchů*⁵. Nyní – již delší dobu po zhlédnutí – mohu prohlásit, že z *Ghostbusters* si nejlépe pamatuji sliz.

To v hororech, které jsme použili za studijní materiál, překvapivě moc slizu nebylo. Zato strašidelné domy rozhodně ano. O tom ostatně svědčí už jejich velice generické názvy: *The House on Haunted Hill*, *The Haunted Palace* a *The Haunting*. Poslední jmenovaný sice žádnou stavbu v názvu nemá, ale v roce 2018 se dočkal seriálového remaku. Jeho autorům se takový název zdál nejspíš příliš originální, a proto se rozhodli seriál pojmenovat *The Haunting of Hill House*. Ano přiznávám, klíčem pro výběr těchto snímků byly zejména právě jejich názvy.

S největším úspěchem se u nás bezesporu setkal *The House on Haunted Hill* (*Dům hrůzy*, 1959). A to především díky překombinované zápletce, špatným efektům, hereckým výkonům, slepé služebné, dveřím a okenním mřížím z „masivní oceli“, sklepního bazénku s žiravinou a revolverům v krabičkách ve tvaru malých roztomilých rakví. A také Vincentu Priceovi. Ten si podobnou roli majitele sídla zahrál i ve filmu s nepochopitelným názvem *Edgar Allan Poe's The Haunted Palace* (*Strašidelný palác*, 1963). Nepochopitelným proto, že se jedná o snímek na motivy povídky H. P. Lovecrafta a s Edgarem Allanem Poem nemá prakticky vůbec nic společného.

The Haunting (*Strašení*, 1963) byl vlastně jediným skutečným hororem z uvedených filmů, s působivou kamerou a svícením. Dobře se mu podařilo vystihnout spletitost chodeb a síní starého panského sídla. Tyto (i další – jako například proslulý *Kabinet doktora Caligariho* –

5 Třetí (2017) bych raději nejmenoval.

1920) hrané filmy nám byly inspirací zejména co se týče prostředí a atmosféry.

Ale protože v našem filmu nejsou jen duchové a strašidelný dům, ale také gangsteři, čerpali jsme i z *Mafiánů* (1990) nebo z filmu *Někdo to rád horké* (1959), který už sám pro parodický efekt pracuje s co nejstereotypnějším vyobrazením mafiánů. A při práci s duem zlodějíčků, Dluhošem a Donátem, jsme se jistě nevyhli alespoň malé inspiraci podobnou (třebaže zápornou) dvojicí z komedie *Sám doma* (1990).

Zde by se asi také hodil zmínit vliv filmových titulků, kterými jsme se inspirovali při tvorbě hlavního titulu našeho filmu. A také inspirace názvy filmů ze sérií *Silly Symphonies*, *Talkartoons* nebo *Looney Tunes*. Typickým prvkem jejich názvů je aliterace – tzn. použití slov začínajících na stejné písmeno: už samotné *Silly Symphonies* nebo *Merrie Melodies*, stejně tak jména postav jako Mickey Mouse, Donald Duck, Betty Boop a třeba Bugs Bunny. Některé filmy ze jmenovaných sérií využívajících aliteraci jsou například *Cannibal Capers*, *Frolicking Fish*, *Dizzy Dishes*, *Mysterious Mose* a víceméně také už zmiňované *Swing You Sinners!*

O něco podobného jsme se tedy pokoušeli také, ale nakonec jsme se místo náslovného rýmu rozhodli pro rým obyčejný, zavrhlí jsme název *Tonu v tónu gramofónu* pro jeho nejasnost a dostali se ke konečnému *Hrůza v tónu gramofónu*⁶. To sice možná postrádá něco z melodičnosti, ale je srozumitelnější. Další a asi důležitější je fakt, že také daleko lépe vystihuje žánr našeho filmu - není v něm obsažen jen hudební film a komedie (která z takto pojatého rýmu vyznívá celkem jasně), ale také nás připravuje na strašidelnost, která přijde. V určitém směru je snad ještě výstižnější anglická verze, ke které jsme došli až posléze (tedy překladem) *Old Gramophone's Ghostly Tones*, která odkazuje i na duchy. Na druhou stranu ale také o něco víc prozrazuje předem.

2.2 Inspirace jiné

To byly tedy inspirace filmové. My ovšem čerpali i z jiných oblastí lidské tvorby – a to jak z designu, tak z fotografie. Opuštěné sídlo jsme se rozhodli zpracovat ve stylu kubismu. To byla taková naše vlastenecká chvílka, kubismus se v české architektuře a designu totiž rozvinul v nebyvalé míře. Pravda, časově by písnička z roku 1932 více odpovídala funkcionalismus. Případně ještě vlastenečtější rondokubismus, ale ten už ze své podstaty působí velmi milým dojmem, občas téměř připomíná hračky.

⁶ Rým se v názvech některých filmů z produkce Disney nebo Warner Bros. vyskytuje také, ale v daleko menší míře: *Hell's Bells*, *Swooner Crooner*.

Ke strašidelnému domu se jednoduše nejvíc hodil kubismus, protože jak o kubistickém nábytku uvedl již Václav Vilém Štech:

„Některé kusy byly z počátku až příliš architekturami, takřka nabité pohybem, nekompromisně plastické, takže samostatný život věcí až utlačoval osobní existenci člověka žijícího v takovém interiéru.“⁷

Přesně to jsme pro film potřebovali – aby každý kus nábytku působil jako žijící tvor a aby utlačoval osobní existenci. Vybavení domu je mohutné, těžké a – stejně jako dům samotný – pokřivené, působí velmi nepříjemně a netypicky. A přitom jasně odkazuje když už ne ke 30. letům, tak alespoň k první polovině minulého století. Jenže ani kubistický nábytek by za jasného světla děsivě nepůsobil, ostatně některé kusy mají velmi pestré a veselé barvy.

Jak pojmout svícení mi bylo jasné ihned poté, co jsem uviděl fotografie Jaroslava Rösslera. Nejenže také jasně odkazují k dané době, ale zároveň působí v jistém slova smyslu vcelku tajemně. Ačkoli na nich bývají vyobrazeny běžné předměty, díky nasvícení, odrazům a kompozici je někdy celkem obtížné je rozeznat.

Žádný segment našeho týmu obvykle s výrazným stínováním nepracuje, ale v tomto případě jsme stínů, alespoň co se pozadí týče, využili. Přestože by horor mohl pravděpodobně fungovat i bez nich, docílit požadovaného efektu by nejenže bylo nejspíš těžší, ale zejména by byl výsledek o něco ochuzen.

⁷ KNOBLOCH, Iva a Radim VONDRÁČEK, ed. *Design v českých zemích 1900-2000: instituce moderního designu*. Praha: Academia, 2016. ISBN 978-80-200-2612-5.



Obrázek 2:

RÖSSLER, Jaroslav. Kartonová kompozice

Kabinet doktora Caligariho

Pozadí z filmu

Pozadí z interiéru naší strašidelné vily je v podstatě kombinací abstraktních fotografií Jaroslava Rösslera a kubisticko-expresionistické pokřivenosti Kabinetu doktora Caligariho. První jmenované mělo vliv na světla, druhé na tvarosloví.

3 SCÉNÁŘ

3.1 Literární příprava

Pokud byla příprava námětů rovnoměrně rozdělena mezi nás všechny, pak literární přípravu jsem měl na starosti zejména já – hlavně, co se týče učesání všech našich nápadů a jejich sestavení do nějakého smysluplného celku. Formát literárního scénáře jsme v našem případě vynechali a z krátké synopse námětu jsme se rovnou přesunuli k bodovému scénáři. Scénář literární, neboli filmová povídka, není podle mého názoru při tvorbě krátkého filmu třeba, jelikož by obsahoval téměř to samé jako námět. Ten je totiž i přes svou stručnost schopen pojmut většinu děje desetiminutového filmu.

Krátký námět obsahuje 3 odstavce, které vlastně přirozeně suplují akty, jak jsou vnímány podle tzv. americké tříaktové struktury. Bodový scénář jsem rozdělil do celkem šesti částí, které, ačkoli výstižně pojmenovávají sekvence filmu, například aristotelovské strukturu úplně neodpovídají. Samotný děj by se ale podle ní samozřejmě rozdělit dal:

- 1) *expozice* – představení dvou hlavních postav a jejich mírumilovné povahy, zakončeno telefonickým předznamenáním kolize s jejich šéfem. Částečně je představen i on, jako antagonista filmu. Snažíme se ale vzbudit v divákovi zvědavost a po stylu *Kristiána* (1939) ještě celého šéfa přímo neukážeme.
- 2) *kolize* – setkání se šéfem, který dá zlodějům úkol, jenž se po většinu filmu snaží splnit. Dluhoš s Donátem se ukazují jako nešikovné.
- 3) *krize* – bloudění opuštěným domem. Budování atmosféry, která připravuje půdu pro setkání s duchy. První taneční sekvence.
- 4) *peripetie* – vtrhnutí šéfa do domu a jeho zápolení s duchy ve druhé taneční sekvenci.
- 5) *katastrofa* – smrt Dluhoše a Donáta, jejich proměna v duchy a život v gramofonu. Vítězství nad šéfem – ztráta autority, svobody a v úplně poslední scéně i jeho vysněného klobouku, čímž se dovrší jeho neúspěch.

Narozdíl od námětu, který jsme sepisovali zejména kvůli lidem, kteří se výroby přímo neúčastnili, pro nás byl bodový scénář už dost důležitý. Díky němu jsme mohli snáze rozdělit film do jednotlivých scén a rozhodnout, kdy a jak konkrétně proběhnou všechny nezbytné momenty.

A s tím, jak jsme od námětu přes bodový scénář a dál používali stále složitější a detailnější popis budoucího filmu, tím víc jsme naopak zjednodušovali děj.

3.2 Beat board

Proč beat board? A co to vlastně je? V létě 2018 jsme se zúčastnili kurzu *Anomalia*, kde jsme dva týdny pracovali na vývoji našeho filmu. Použití beat boardu jsme si tak vlastně ani nevybrali – byl to zkrátka předem určený výstup kurzu. Sami jsme předtím o tomto formátu snad ani neslyšeli – minimálně já jsem jej tedy neznal. Přitom je to formát šikovní; pravda, zejména pro prezentace či pitchingy.

Beat board je vlastně něco jako stručný storyboard složený z dějových (jak už název napovídá) beatů. Přímou ten náš se skládal z 27 takových obrazů. Díky beat boardu se tedy dá jednoduše odvyprávět děj – v nejlepším případě by měl být příběh z obrazů patrný i bez slovního popisu. Zcela názorně díky němu ukážeme, jak jednotlivé skutečnosti (charakterové vlastnosti, dějové zvraty atd.) ve filmu zobrazíme (a my tvůrci si to tak ujasníme už v této fázi) a také díky beat boardu můžeme nastínit výtvarno filmu, nebo alespoň jeho náladu, není-li ještě výtvarno pevně určené.

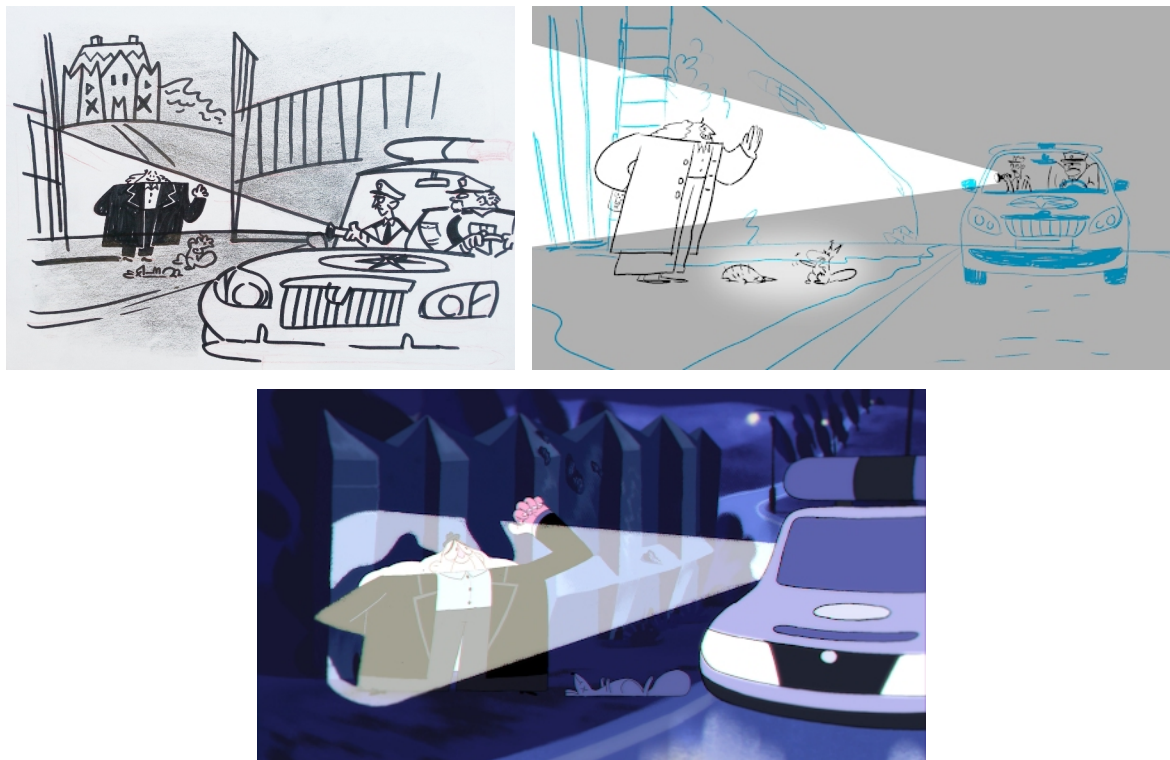
Při práci na beat boardu jsme prošli pravou americkou školou, jak podat vše co nejjednodušeji, nejjvýstižněji a nejvýrazněji, což nám jistě pomohlo celý příběh uhladit a zbavit ho pomalých, hluchých míst. Ačkoli na druhou stranu jsme do filmu přidali méně nápadnou dějovou linku v druhém plánu, pomocí níž jsme vysvětlili šéfovu motivaci – tj. do domu jsme umístili klobouk (v původních verzích šéf žádný konkrétní předmět ukrást nechtěl, dům chtěl vyloupit tak nějak celkově) a zároveň jsme díky této lince vysvětlili přítomnost duchů v opuštěném domě. Jsou to oběti mafiánského bosse – původního majitele domu a klobouku, jehož postavu jsme také přidali.

Tato druhá linka by měla být patrná hlavně vnímavému a zvědavému divákovi a zároveň by snad ostatní neměla zmást (to by se mohlo stát, pokud by divák jednotlivé momenty dekodoval „podle jiného kódu, než je ten, který předvídal autor“⁸). Doufám, že tomu tak je. Čím déle je tvůrce – konkrétně já – do filmu ponořen, tím větší problém mu dělá vcítit se do diváka, který film vidí poprvé – zejména co se týče jemnějších nuancí.

Některé obrazy z beat boardu jsme během výroby značně přepracovali, rozstřelení zámku nakonec zmizelo úplně (ačkoli se nás tato scéna držela zuby nehty, při práci na čistě

8 ECO, Umberto. Skeptikové a těšitelé. Vyd. 1. [i.e. vyd. 2., v Argu 1.]. Praha: Argo, 2006, s. 115. ISBN 80-7203-706-4.

animaci jsme se jí přece jen zbavili, abychom trochu popohnali expoziční, která se nám zdála již příliš dlouhá). Jiné scény ale – popravdě asi polovina – zůstaly téměř stejné až do finální verze filmu.



Obrázek 3: Vývoj scény 1.

Srovnání vývoje scény. Beatboard, animatik a hotový film. Beatboard a zčásti i animatik obsahují informace navíc, které se ve finální verzi přesunuly do okolních záběrů, aby divák nebyl přehlcen. Obrazy beatboardu nemají za cíl předvést konkrétní záběr, ale scénu, proto také mohou obsahovat více informací, než kolik je průměrně dlouhý záběr schopen unést. Proto jsme se postupně zbavili domu a následně i policistů v autě, kteří pak dostali záběr vlastní.



Obrázek 4: Vývoj scény 2.

Jiné scény, jako například vlétání do gramofonu, větších změn nedoznaly, pouze byly propracovány a dokončeny. Během tohoto procesu může dojít k určitému zastření a zhoršení divákovy orientace v obraze – zejména během malby pozadí, kde je zapotřebí budovat atmosféru, uvěřitelně zaplnit obraz (v tomto případě ukázat salonek v opuštěné vile s trofejemi zvířat a plný pavučin) a zachytit dramaturgicky nezbytné záležitosti (gramofon), ale i během samotné animace, která sice svým pohybem může pomoci (vlétání do gramofonu), avšak může také celý záběr poněkud rozbít (vlající ocásky duchů). Nutné je tedy udržet balanc a mít na paměti délku záběru a akci, která se v něm má odehrávat.

3.3 Storyboard

Když jsme si již ujasnili základní příběhové body, přesunuli jsme se k obrázkovému scénáři, který byl naším hlavním nástrojem pro záběrování filmu, vymýšlení akce, gagů a dokonce i hudební choreografie. Ačkoli se některé scény ještě výrazně proměnily v animatiku, většina filmu při zpětném pohledu dosti přesně odpovídá první nahrubo naskicované verzi storyboardu. Často souhlasí i úhly kamery a velikosti záběrů. Zda je to důkaz kvalitního storyboardu (a beat boardu), či pouze následné lenosti do hotového výrazněji zasáhnout, ať posoudí jiní. Víceméně stejné zůstaly hlavně momenty, které byly důležité pro odvíjení příběhu.

Naopak největších změn doznaly taneční sekvence – ty jsme propracovali v animatiku, kde jsme mohli snáze reagovat na hudbu. V konečné verzi zejména v těchto částech vzrostl počet záběrů. V celém filmu je oproti storyboardu asi o 15 – 20 % více záběrů, a to přesto, že na mnoha místech jsme naopak záběrování zjednodušovali. Každopádně už z obrázkového scénáře bylo patrné, že výtvarníci pozadí budou mít co dělat.

Ačkoli jsme určitou vizuální představu budoucího filmu mohli pojmout už z beat boardu, mnohem úplnější dojem je možné získat až ze storyboardu, který zobrazuje vlastně úplně kompletní film a není omezen jen na několik málo nejdůležitějších momentů.⁹

Díky této vyšší přesnosti tak začaly konkrétních obrysů nabývat v beat boardu jen naznačené sekvence - jako například bloudění domem nebo šéfovo zápolení s duchy.

Na rozdíl od beat boardu začínáme během práce na obrázkovém scénáři brát v potaz již komponování akce, střídání velikosti záběrů, návaznost stříhů nebo pohyby kamery.

9 Kromě pohybu už může být vlastně jediným podstatným rozdílem mezi filmem a storyboardem čas, který v obrázkovém scénáři samozřejmě (tak jako například v komiksu) chybí. Nepočítáme-li tedy případné textové poznámky času se týkající.

Na druhou stranu si jej ovšem – jakožto zkušení animátoři – můžeme již relativně dobře představit a nahlédnout tak přibližnou délku hotového filmu a množství práce, potu a slz, jež nás před dokončením očekává. Obvykle je to množství velké.

4 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

4.1 Součinnost více výtvarníků

Třebaže by práce v cizím stylu měla být pro animátora samozřejmostí, nebyli jsme si zpočátku jisti, jak dobře se nám podaří skloubit naše rozdílné přístupy. Kombinaci tří různých osobitých stylů jsme zavrhlí již v počátku a dohodli se na jednom společném.

Práci na designu prostředí a charakterů jsme si rozdělili já se Zuzanou, aby se styl příliš netříštil. To ovšem neznamená, že jsme se všichni tři vzájemně neovlivňovali. A nejen my tři, dokonce i Kateřina Čupová (shoda jmen není náhodná) měla podíl na atmosféře strašidelné vily, pro kterou na *Anomalii* vytvořila několik kreseb.

Fáze příprav a skicování nebyla na spolupráci více výtvarníků nijak náročná. Vlastně ani spojení postav a pozadí nebylo problematické. Více snahy vyžadovalo, když se nás na stejnou část muselo vrhnout víc.

Přibližně 150 pozadí, která byla potřeba, jsme malovali Martina a já. Zejména Martina se tedy musela snažit napodobit můj styl. Většinou jsme postupovali tak, že konečné nasvícení a stíny jsem dodělal já přes Martinin základ, čímž jsme dosáhli ještě většího sjednocení a kdo dobře nezná naši samostatnou práci, nemá, myslím, šanci zaznamenat nějaké rozdíly.

Podobně tomu bylo i u Zuzanou navrhnutých postav, kde jsme se zase museli snažit napodobit její styl. Já měl na starosti hlavně hrubou animaci - různé drobnější (a občas i větší ba monstrózní) nedostatky tedy Zuzana s Martinou napravily v animaci čisté. Obzvlášť u postav, na jejichž animaci jsme ve většině filmu pracovali všichni, tak vzniká jakýsi společný styl, který stoprocentně neodpovídá žádnému jednomu z nás.

Vždy ale, když jsme si nebyli jisti, zda se nějaký prvek či záběr příliš nevymyká z tohoto společného stylu, jsme se podívali na náš oblíbený seriál *Za zdí zahrady*¹⁰ (2014). Ten na první pohled působí stylově velice čistě, soudržně a kompaktně. Ovšem pouze jen na ten první – do té doby, než se na něj zaměří zkoumavé oko animátorovo. Tloušťka linek se v seriálu liší záběr od záběru, textura plátna se objevuje a mizí a celkový styl pozadí se proměňuje od skicovitých po detailně promalovaná bez jakéhokoli zřetelného záměru. Toto zjištění nás znovu a znovu uklidňovalo a snad to bylo dobře.

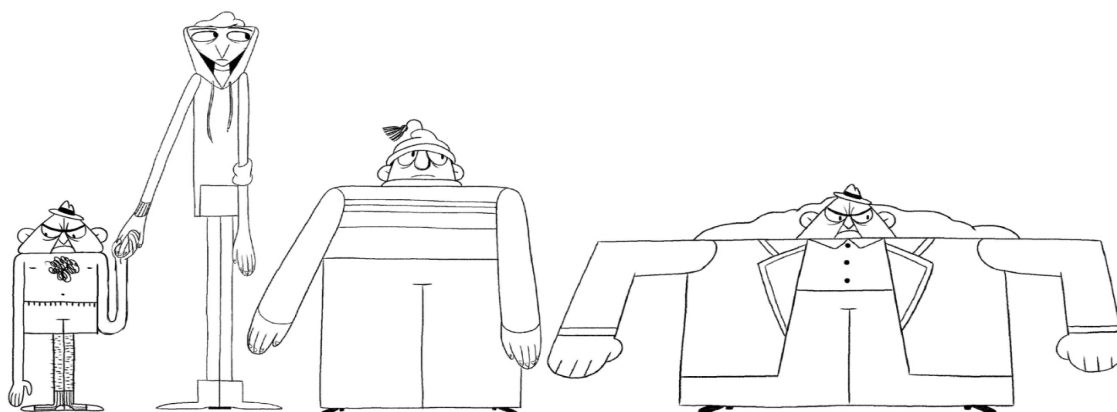
¹⁰ Kdo by si ho neoblíbil?

4.2 Postavy

Návrhy postav měla na starosti Zuzana, pro podrobnější informace necht' se tedy ctěný čtenář obrátí do její explikace. Ústřední dvojici zlodějí, Dluhoše a Donáta, jsme od sebe chtěli jasně odlišit. K tomu účelu se asi nejvíce nabízí stereotypní malý tlustý a vysoký hubený (i když úplně snadné rozhodování to nebylo – v úvahu přicházela i varianta velký tlustý a malý hubený).

Donát - ten menší a při těle – je velice flegmatický a pomalý, Dluhoš zase bojácný a nervózní. To jejich šéf, ten je zejména zlostný. Jak patrně, přípravě charakterových návrhů předcházela opravdu podrobný psychologický průzkum. Přesto jsme se ale pokusili, aby se postavy alespoň zdály mít nějaký svůj charakter. Na Dluhošovi by tedy mělo být patrné, jak je úzkostný, což se projevuje zejména jeho neustálým cucáním tkaničky od kapuce a tím, že se v napjatých situacích většinou schovává za o něco klidnějšího a pomalejšího Donáta. Pomalost se nakonec ukázala být o něco obtížněji zachytitelná, pokud jsme nechtěli, aby zdržovala tempo příběhu.

Kromě zlé povahy bylo pro šéfovo vzezření určující to, že jako správný zločinecký kápo chce působit jako velký machr. Velký nejen svou autoritou, ale přímo fyzicky. V závěru filmu totiž odhalíme, že ve skutečnosti je šéf jen malý skřet navlečený do velikého saka. Důležité tedy bylo zachytit kontrast mezi šéfem v obleku a šéfem ve své pravé velikosti (tj. malosti).



Obrázek 5: Vývoj šéfa.

První skica, která šéfa připomíná, rané hledání charakteru a finální nákras, kterým jsme se řídili při animaci. Kromě menších změn ve tváři a v proporcích si povšimněte zejména jeho rukou (na druhém a třetím obrázku). V ranějších verzích nemá ruce v rukávech, kabát má jen přehozený přes ramena. To proto, aby velikost rukou před odhozením oblečení a po něm navzájem odpovídala. Ačkoli je takový přístup realističtější, nebylo třeba se jím řídit. Koneckonců v animovaném filmu realističnost není nutná – a v tomto případě ani žádoucí, jelikož malé ručičky už předem prozrazovaly subtilnost šéfovy postavy a tím nabourávaly vtip a překvapení, ke kterému dojde v závěru filmu. V konečné verzi tedy velikost rukou ani zdaleka neodpovídá (první a čtvrtá postava na třetím obrázku), nikomu to snad ale nevadí. Protože si toho téměř nikdo nevšimne.

Dalším detailem, kterého si můžete na třetím obrázku všimnout je výškové odlišení všech tří hlavních postav. Donát a šéf měli tendenci být stejně vysocí, Zuzana se ale pro kontrast rozhodla dát každému jinou výšku. Šéf tedy skončil nejmenší. Aby ovšem nepřestal působit hrozivě, stal se nejširší postavou filmu - nejen v ramenou, ale navíc i komicky rozpřaženýma rukama, kterýma dává najevo, kdo je tady – šéf.

Zatímco tři hlavní postavy měly docela dost času nějak se charakterově projevit – i když pro mě osobně byl víceméně každý záběr soubojem mezi zajímavou charakterovou animací (či herectvím) a vyprávěním příběhu, kdy ani jeden tento aspekt nesměl převálcovat ten druhý - jednotliví duchové se na obrazovce většinou jen mihnou. Spíš než animací se proto mezi sebou liší tvarem a postavou.¹¹

A že těch tvarů je! Na návrzích duchů jsme se podíleli všichni, Zuzana je pak výtvarně sjednotila, ale zároveň jim ponechala jejich různorodost. Na některých duších – převážně těch, kteří vyletí z visících kostlivců – jsou viditelná jejich smrtelná zranění. To proto, aby se lépe spojili právě s kostrami v šatně a s mafiány na obrazech. Jiní duchové už mají méně lidských rysů – někteří jsou hadovití, jiní zase kulatější, nebo hranatější. A pak tu jsou i duchové, kteří vypadají – zkrátka jako duchové. Některé části našeho štábu by mohly říci, že jsou to takové šulky.

Dalšími postavami jsou policisté. Opět tvoří dvojici a opět (ačkoli bylo možné je pojmout jako takříkajíc dvojčata) jsme chtěli od sebe oba výrazně odlišit. Aby ale zároveň toto odlišení nefungovalo stejným způsobem jako v případě Dluhoše a Donáta, použili jsme onen opačný princip. A navíc jsme z jednoho policisty udělali policistku. Ta je tedy mohutná a vysoká, zatímco druhý policista je malý a subtilnější.

Pak je tu ještě mafiánský boss. Ten se zase musel už na první pohled lišit od šéfa, který je rovněž zlý a který také nosí klobouk. Mafiánský boss je tedy na rozdíl od šéfa vyhublý a kostnatý.

Kvůli součinnosti tří kreslířů musela Zuzana vytvořit charakterové listy. Věc, která je pro animaci typická, ale během studia jsme ji vlastně pořádně nepotřebovali. To až nyní, abychom Martina a já věděli, jakým způsobem se mohou postavy ohýbat, jak vypadají z různých stran, jakých výrazů mohou nabýt jejich obličej a jak fungují jejich ruce.

Nejobtížnější se pro mě ukázala být trojrozměrnost postav. Častokrát jsem se přistihl, jak je animuji velice ploše a snažím se postavy moc nenatáčet. Nákresy mi ale byly

¹¹ Vlastně tedy ektoplazmou.

velkou pomocí. Ano, přiznávám, někdy jsem je doslova obtahoval.



Obrázek 6: Porovnání postav.

Jak si můžeme všimnout na obrázcích výše, v hudební sekvenci nedochází jen ke změně pozadí, promění se i styl postav tak, aby ladily s abstraktnějším výtvarnem. Stejně jako pozadí je tato změna inspirována dobovým uměním, tentokrát zejména plakáty (například Osvobozeného divadla). Kromě změny barevnosti dochází i ke zjednodušení postav – nemají nosy a postrádají mnoho detailů. Navíc jsou ztvárněny pouze v plochách bez obrysových linek, tím jejich těla splývají ve větší geometrické útvary, podobné těm na pozadích.

4.3 Pozadí

Pozadí se v našem filmu dají rozdělit na tři typy. Prvním typem jsou pozadí, dalo by se říci obyčejná, která se objevují v nehudebních částech a týkají se nějakých tří prostředí – nočního exteriéru, interiéru strašidelného domu a policejní stanice za rozbřesku.

Děj se odehrává na okraji města a za městem, před kubistickým sídlem. Z města je tak patrných jen pár budov v zadním plánu a zejména světýlka, která měla za úkol alespoň trochu ozvláštnit jinak tmavý horizont. Aby i popředí působilo o něco atmosféričtěji, je právě po dešti a na zemi se lesknou kaluže a mokrý asfalt. Barevnost je stylizována do jedné barvy, ono je to tak snazší. Konkrétně se jedná o takový tmavomodrý svět.

Podobně monochromaticky je stylizovaný i interiér, kde se navíc uplatňují i již zmíněné ostré, pokřivené stíny a v kontrastu k nim světlo z baterky, které jinak našedivělé místnosti nasvěcuje ve výrazně odlišné barvě. V interiérech se konečně mohou odrazit naše kubistické inspirace. Ano, jistě by se mohly odrazit i v exteriérech, ale aby pokřivenost uvnitř budovy působila výrazněji, využili jsme je až zde.



Obrázek 7: Tvarosloví vily.

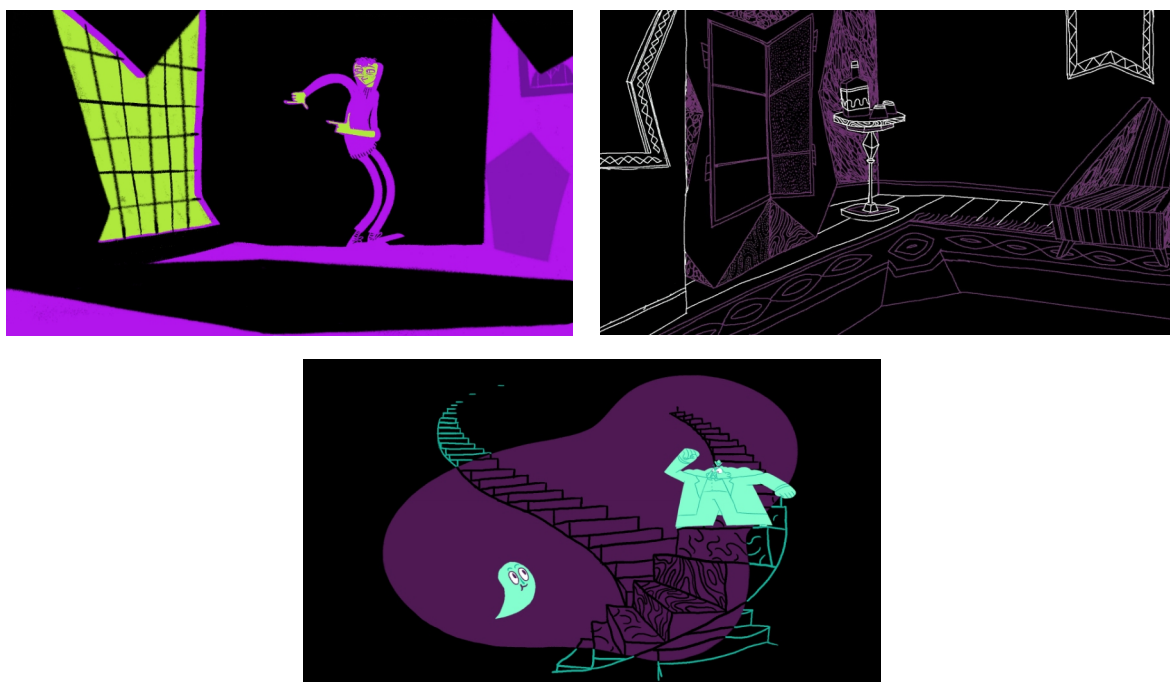
Typickým ozdobným prvkem kubistické architektury a vůbec ornamentů 10. a 20. let bylo výše vyobrazené úhlopříčné prolamování plochy. Vzniklé ostré úhly se dobře uplatnily na tapetách či rámech oken, dveří i obrazů uvnitř vily a dokreslují její hrozivou atmosféru, ačkoli se stejné tvary dají pojmout i velice roztomile: „Moderní ornament šetří prvky, a nasadí je jenom na prázdná místa. Jinak prázdné místo vyplní se hvězdičkou, dvěma čárkami, po případě několika čárkami vzájemně se křížujícími, dále kytičkou, pásečkem s kvítkem a pod.“¹²

¹² WELLNER, Karel. *Cesta k modernímu ornamentu*. Praha: Borský a Šulc, 1923, s. 9. Dostupné také z: <https://digitalniknihovna.mlp.cz/uuid:deb1872d-4ca2-11e9-a07d-001b63bd97ba>

Kromě světla a stínů se to samozřejmě týká hlavně nábytku (však víme, co dělá s osobní existencí), několika obrazů, kde jsme ale pro čitelnost museli ubrat na intenzitě, a tapet. Prostor jako celek nijak zvlášť deformován není. Alespoň ne záměrně.

Narozdíl od dalšího typu pozadí, který na scénu nastupuje společně s hudbou. V jeho případě je prostor výrazně abstraktnější a minimalističtější. Přestože je tím pádem jednodušší namalovat, vymyslet tuto část nám dalo nejvíc práce. V průběhu vývoje jsme prošli řadou variant.

Od ostře barevných verzí, přes verze připomínající některé animované filmy padesátých let¹³ (právě pro tuto anachroničnost jsme je nakonec zavrhlí), jsme se propracovali až k finálnímu výtvarnu, které inspiraci čerpá jak z ruského konstruktivismu tak obecně avantgardy 20. let.



Obrázek 8: Varianty hudebních pozadí.

Několik nepoužitých variant hudebních pozadí. Původně jsme počítali s jedovatou, zeleno-fialovou barevností (podobně jako pozadí v interiéru měly v této variantě hrát silnou roli světlo a stín), která nám ale nakonec přišla příliš současná. Poněkud jsme ji tedy ztlumili, vydali se do stále hlubší minulosti – nejprve jsme se inspirovali UPou (druhý a částečně i třetí obrázek), abychom se propracovali ke konečné stylizaci, která silněji odráží vliv Osvobozeného divadla.

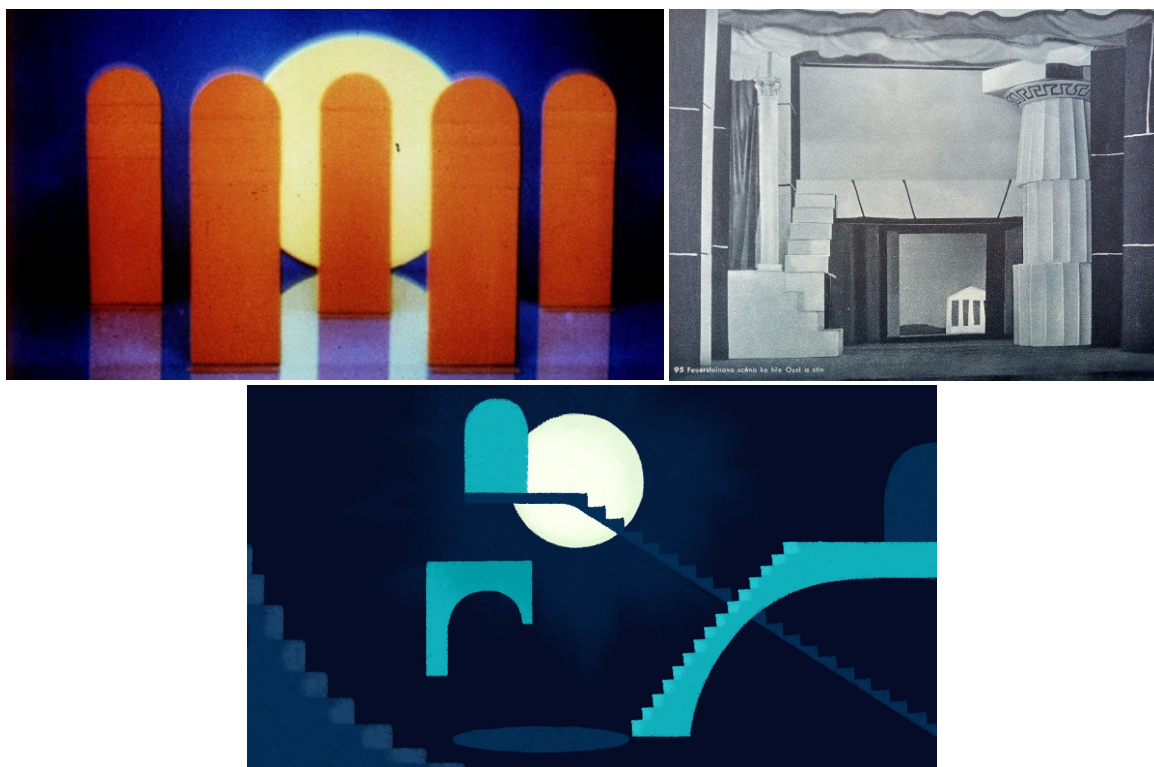
¹³ Tedy hlavně americkou společnost UPA, která z velké části definovala výtvarný styl tehdejší animované produkce. Z její tvorby jsme se dočasně v této fázi inspirovali filmem *Rooty Toot Toot* (1951).

Kromě krátkých úryvků bohužel neexistuje žádný filmový záznam z her Voskovce a Wericha v Osvobozeném divadle. Musíme si dnes vystačit se zvukovými záznamy písní a několika málo dialogů. A také s fotografiemi.

Při hledání výtvarného stylu abstraktních hudebních sekvencí jsem tedy na sebe mohl nechat působit kouzlo scén Feuersteinových či Wachsmannových a dalších. Z nich mě nejvýrazněji ovlivnila antikizující výprava ke hře *Osel a stín* od Bedřicha Feuersteina nebo jeho scéna k Čapkovu *R.U.R.* Je příznačné, že podobně jako kubistický nábytek i Bedřich Feuerstein „*překvapoval na scéně jakousi monumentalitou tvarů, působící děsivě.*“¹⁴

Německo-americký animátor Oskar Fischinger mě zase ovlivnil barevností a tvaroslovím, nehledě na to, že jsem si to uvědomil až posléze. Obloučky a velké barevné plochy zcela jistě vychází z jeho tvorby. Případně také z českého reklamního filmu *Hra bublinek* (1937) od manželů Dodalových a Hermíny Týrlové. Ten jsem ovšem viděl pouze v černobílé verzi, barevností mě tedy příliš silně neovlivnil.

14 HOLZKNECHT, Václav. *Jaroslav Ježek a Osvobozené divadlo*. 1. vyd. Praha: SNKLHU, 1957, s. 237.



Obrázek 9:

FISCHINGER, Oskar. Kompozice v modré.

FEUERSTEIN, Bedřich. Osel a stín.

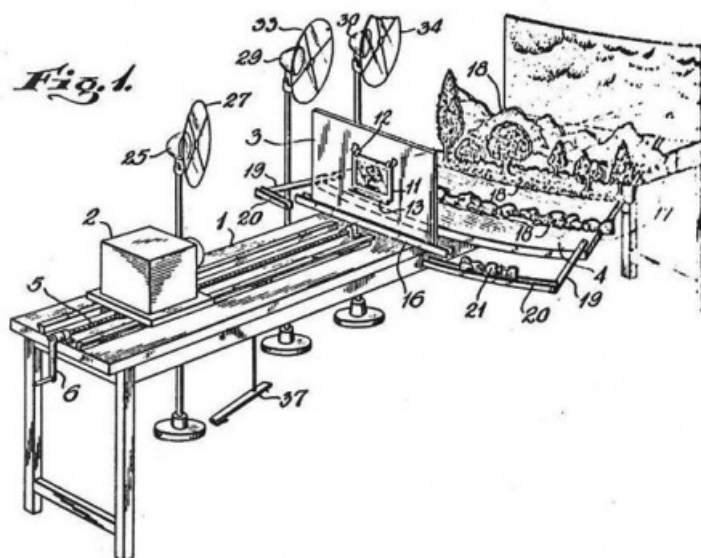
Pozadí z filmu.

Scéna ke hře Osel a stín mě inspirovala při tvorbě pozadí k hudebním sekvencím na místech, kde bylo třeba – přes jinak abstraktní pojetí – znázornit některé konkrétnější prvky uvnitř strašidelné vily. Obzvláště schodiště. Výrazně patrný je také vliv Oskara Fischingera a jeho Kompozice v modré (1935), přestože jsem ji několik let neviděl a při hledání referencí a inspiračních zdrojů jsem na ni nenarazil. Tato poloabstrakce by ho ovšem nejspíš příliš nepotěšila vzhledem k jeho nespokojenosti se zkušenostmi z hollywoodských animačních studií, kde se jeho vedoucí neustále snažili o zpřístupnění jeho tvorby právě takovýmto zkonkretizováním.¹⁵

¹⁵ MORITZ, William. Oskar Fischinger at Disney. *Michael Sporn Animation* [online]. Michael Sporn Animation, 2010 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <http://www.michaelspornanimation.com/splog/?p=2409>

Třetím a posledním typem pozadí je pozadí loutkové či rotografové, ačkoli ani loutku ani rotograf jsme nepoužili. Tento typ pozadí není narozdíl od předchozích malovaný, ale vyřezávaný, slepovaný a vyšíváný. Jedná se o trojrozměrný model (respektive dva), kterým jsme chtěli napodobit starou techniku rotografu proslavenou zejména studiem bratří Fleischerů.

Narozdíl od nich jsme díky moderní technice nemuseli řešit problém zkombinování kreslené animace s modelem nijak složitě. Kameraman jednoduše nasnímal model a my do vzniklého záběru postavy dokreslili v počítači.¹⁶ Abychom využili trojrozměrnost modelu, většina těchto záběrů jsou kamerové jízdy – bratři Fleischerové ve své tvorbě preferovali jízdy do boku, my jsme dali přednost jízdám do hloubky, které by nás měly do kouzelného světa více vtáhnout.



Obrázek 10: Nákres rotografu bratrů Fleischerových.

Jednalo se o prostorový model pozadí, který snímala kamera. Mezi kamerou a pozadím byl rám s celuloidovými fázemi animace. Postavy animované na celuloidu se tak zdály pohybovat skrz trojrozměrnou krajinu, celé pozadí se dalo navíc posunovat zleva doprava a simulovat tak pohyb kamery. Oproti Disneyho multiplánu byl rotograf orientován horizontálně a namísto plochých plánů využíval zejména trojrozměrné modely krajiny.

¹⁶ No, takhle to možná zní až příliš jednoduše.

Z hlediska dramaturgického bylo potřeba, aby si diváci uvědomili podobnost první a závěrečné scény filmu a zároveň je určitým způsobem odlišit. Odlišit se je jistě podařilo – svět uvnitř gramofonu je přes svou přívětivost duchařsky hřbitovní, noční a plný kostí. Podobnost se pak nachází v celkovém komponování scény i v rozmístění jednotlivých prvků, ale zejména právě v použité technice, která se jinde ve filmu nevyskytuje.



Obrázek 11: Mrtvoly.

Podobně jako interiér gramofonu ani mrtvoly neměly působit příliš odpudivým dojmem. Pokud není jejich zobrazení přitažlivé (což by asi být nemělo), snad je alespoň přijatelné.¹⁷ Ovšem nejspíš ne svou krásou, ale spíš zjednodušením a stylizací. Uvažovali jsme, zda zobrazit i krev, či nikoli – moment musí působit tragicky a nepříjemně, na druhou stranu ale nesmí příliš vyčnívat ze zbytku filmu a zvoleného žánru. Ostatně, poněkud překvapivý je, myslím, tento zvrat i bez krvavé louže a naturalisticky ztvárněného utrpení. Samotný zásah proto vidět není, průstřely jsou silně stylizované a smrt je vyjádřena hlavně absencí života – bledostí a pokroucenými pózami, které se ale zračí v tělech, nikoli ve tvářích. Výrazné grimasy by totiž zase naopak mohly působit příliš komickým dojmem a tím scénu nadměru zlehčit.

¹⁷ ECO, Umberto, ed. Dějiny krásy. Přeložil Gabriela CHALUPSKÁ. Praha: Argo, 2005, s. 133. ISBN 80-7203-677-7.



Obrázek 12: Detail mrtvoly.

Dalším prostředkem, který podtrhuje fakt, že jsou Dluhoš s Donátem mrtví, je malba. To, že jsou v této scéně namalováni stejným stylem jako pozadí, není náhoda – naopak, díky tomuto zpředmětnění působí daleko méně živým dojmem, než jakého by se nám podařilo docílit, byli-li by zachyceni stejně jako předtím, tj. v lince a bez stínování.¹⁸

¹⁸ MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Praha: BB/art, 2008, s. 44. ISBN 978-80-7381-419-9.

II. REALIZACE A POSTPRODUKCE

5 PRÁCE V TÝMU

Po odhalení našeho záměru pracovat na jednom společném filmu nám většina starších a zkušenějších doporučovala, abychom si jasně vymezili role. To znělo vcelku logicky a rozumně, ostatně tak fungují i velká profesionální studia. Zkrátka se to zdálo jako dobrý nápad.

My jsme tak neučinili. Nebo tedy pouze částečně. Jak jsem už zmínil výše, na pozadí jsme pracovali já a Martina, na čisté animaci zejména Martina se Zuzanou, kolorování se většinou chopila Martina. Pokud se ale do zkoumání procesu ponoříme hlouběji, zjistíme, že výroba nebyla zdaleka tak přímočará. Některá pozadí vznikala podle skic Zuzany, duchové jsou jejími návrhy většinou jen inspirováni a samotnou čistou animaci duchů jsem měl většinou na starosti já. (Ach, ty jejich vlnící se ocásky...)

Často jsme si jednotlivé záběry vyměňovali, protože se nám do onoho konkrétního právě nechtělo, vzájemně jsme si je opravovali a dokončovali. Tak by produkce filmu ve studiu asi probíhat nemohla, myslím, že pokud by náš tým sestával ze čtyř členů, už by byla potřeba daleko pevnější systém. Ve třech nám ale tento mírný chaos fungoval dobře. Zpočátku občas někdo nevěděl na čem by měl právě pracovat a chvíli trvalo, než se celá výroba rozjela, postupně jsme si ale zvykli a zkrátka – celkem nepřekvapivě – nabrala mnohem větší hybnost, než jaké je člověk schopen docílit, pracuje-li individuálně.

Režiséry jsme se tak nevyřčeně stali asi více já se Zuzanou než Martina, přesto jsme si ale všichni mluvili do všeho. Problémem při spolupráci mohou být různé takové neshody v celkovém směřování projektu či nespokojenost s detaily. Z mého pohledu jsme si ale tým složili dobře a problematická místa jsme dokázali vybrousit ke spokojenosti všech a zároveň se snad vyhnout nějaké nejednostnosti či roztahanosti a udržet film kompaktní. Pro srovnání jednotlivých dojmů necht' se čtenář obrátí k explikacím kolegyň.

Celý štáb jsme ale netvořili jen my tři, spolupracovali jsme také se střihačem, zvukařkou a kameramanem, který dostal za úkol nasvítit a nasnímat naše „rotografové“ modely.

6 ANIMATIK

Práce na animatiku je moment (no, ona je to práce docela dlouhá, takže nevím, zda je možno nazvat ji momentem) velkého napětí a odhalování. Konečně totiž lze spatřit příběh, na kterém se velmi dlouho pracovalo v dosti abstraktní a statické formě, ve skutečně filmové podobě. Je to, pravda, forma ještě velmi hrubá a nekompletní, ale pohyblivá.

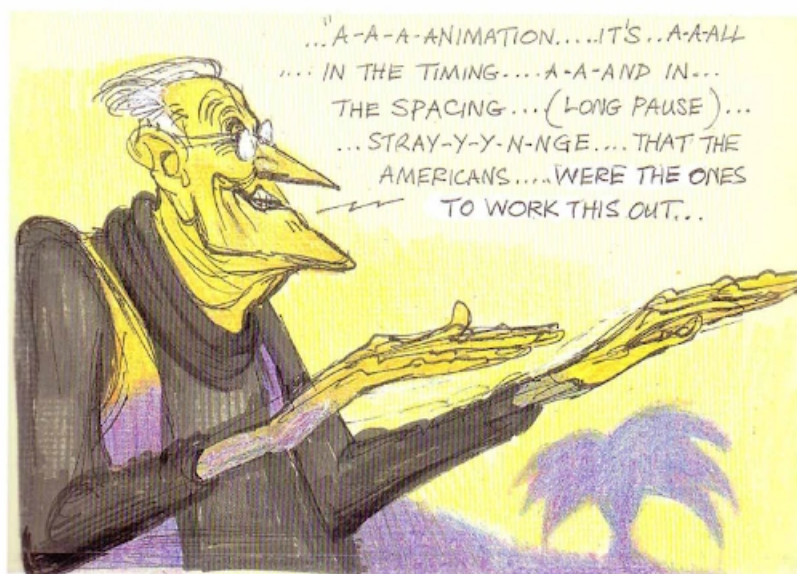
A to je samozřejmě velmi důležité. Sebelepsi představivost autora nedovede odhalit všechna úskalí návaznosti záběrů, tempo, rytmus, temporytmus či funkčnost gagů pouze ze statického storyboardu. Až při vzniku animatiku je možné vnímat, zda není nějaká pasáž příliš zdlouhavá, nebo naopak příliš rychlá na to, aby ji divák byl schopen pochopit.

„Film, který jsem nedávno viděl, měl velice pěkný obraz a též zápletka se zdála zajímavou, leč publikum nebylo s to jej pochopit.“¹⁹

Právě srozumitelnost je asi ta nejdůležitější věc, kterou můžeme v animatiku rozpoznat. Zkrátka a dobře přichází na řadu timing, se kterým je téměř vše výše zmíněné spojeno.

Timing je důležitý v detailech. Kruciólní je v případě gagů. Sebelépe vymyšlený vtip může špatný timing naprosto zničit a naopak i vcelku obyčejné gesto, slovo či pohyb může působit velmi komickým dojmem, pokud se provede správnou rychlostí ve správný okamžik. Tato správnost je ale samozřejmě velice subjektivní. Tak například většina komedií Oldřicha Lipského na mě osobně působí velmi frustrujícím dojmem. Zápletky, prostředí i jednotlivé gagy se mi zdají být velmi dobře vymyšlené, Lipského timing je mi ale naprosto cizí a v téměř každém vtipu tak vidím promarněnou příležitost. V čemž se neshoduji s většinou ostatních diváků. Přes tuto subjektivitu se ale timing řídí nějakým obecným vnímáním, díky kterému je přece jen možné při vymýšlení gagů takřikajíc nestřílet úplně naslepo.

¹⁹ THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. Přeložil Helena BENDOVÁ. V Praze: Akademie múzických umění, 2011, s. 51. ISBN 978-80-7331-207-7.



Obrázek 13: Grim Natwick.

Grim Natwick (na obrázku) to věděl ještě lépe. Rozvržení animace v čase je možné rozdělit na timing a spacing. Timing označuje přímo načasování jednotlivých akcentů akce, spacing se týká samotného pohybu mezi těmito akcenty. Zda figura do akcentu pomalu přibrzdí, nebo naopak prudce dosedne a jakým způsobem se z něj zase rozpohybuje do dalšího.²⁰

Jak již bylo řečeno, je třeba na timing (tentokrát v podobě střihu) dbát i kvůli srozumitelnosti. Záběr nesmí být příliš krátký, důležitá rekvizita nebo výraz vyjadřující emoci se nesmí na plátně jen mihnout – divák musí mít dostatek času postihnout všechno, co potřebuje k pochopení filmu a všechno, co zkrátka chce vidět (anebo co si myslíme, že chce vidět). Toho času ale nesmí být příliš, aby se nezačal nudit²¹. Vlastně je to takový soubor mezi srozumitelností a zábavností.

Timing je ale důležitý i z hlediska větších celků – v tomto případě bychom ho nazvali spíše temporytmem. Jednotlivé sekvence filmu musí mít tu správnou délku, aby děj nezpomaloval na nezajímavých místech, aby byl film napínavý, aby byl celkový dojem z filmu takový, jaký chceme (lze-li něčeho takového tedy docílit).

²⁰ WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. Londýn: Faber, 2001, s. 35. ISBN 0-5712-0228-4.

²¹ BOORSTIN, Jon. *Tajemství filmové řeči: proč funguje americký film?* Přeložil Jan SVĚRÁK. Praha: Euromedia Group, 2019, s. 52. ISBN 978-80-7617-619-5.

S tím vším souvisí rovněž již zmíněná potřeba skloubit hereckou akci postav a vyprávění děje. Pokud se animátor soustředí převážně na první jmenované, může dobře odhalit charakter postav a ukázat jasně jejich emoce (což je pro diváka obyčejně dost důležité)²². Takových věcí by samozřejmě nebyl schopen bez alespoň minimálního vyprávění příběhu, snadno se ale dá takto sklouznout do příliš rozvláčeného tempa, které bude spíše animační etudou, než filmem.

Proto je důležité nenechat se při animování unést a řídit se dramaturgií díla, posouvat děj kupředu a nevytvořit příběhově hluchá místa. Na druhou stranu ale musí vedle děje vyzbýt také místo pro postavy. Když jsou totiž postavy příliš ve vleku děje a samy tak nemají prostor se projevit, může film působit příliš mechanickým dojmem, ze kterého pak má divák pocit, že se tvůrci snaží pouze co nejrychleji dostat k závěrečným titulům.

Ideální je tedy zcela logicky, pokud se postavy charakterově projevují během akcí, které posouvají děj. Však je také jedním ze základních kamenů animace fakt, že dveře jinak otevře strašpytel, než by je rozrazil hrdina.

Přes to všechno pro nás byl animatik nejdůležitější v hudebních sekvencích. Všude jinde jsme mohli při přípravě storyboardu alespoň tušit, jak bude výsledek vypadat – sekvence později animované přímo do rytmu hudby bylo ale těžké odhadnout. Teprve v animatiku jsme mohli na hudbu přesně reagovat a rozkreslovat všechny potřebné záběry – obzvlášť ty krátké jsme dokázali uchopit až nyní. A krátkých záběrů je v hudebních částech dost, mnoho z nich má jednu dvě vteřiny.

²² STANCHFIELD, Walt a HAHN, Don. *Drawn to Life*. Burlington, MA: Focal Press, 2013, s. 113. ISBN 978-0-240-81096-6

7 ANIMACE

Od této chvíle nebyl již postup tak přímočarý. Některé části filmu se ještě významně měnily, zatímco jiné se v podstatě pouze čím dál tím víc začišťovaly bez nějakých výraznějších změn.

Nejdřív byl animatik zobrazující většinou jen fáze důležité pro pochopení děje a odhadnutí timingu (navíc jen přibližně načrtnuté, neodpovídající character designu) převeden na hrubou animaci, která byla výrazně plynulejší a která se daleko přesněji řídila hotovými návrhy postav. Hudební sekvence se z tohoto procesu lehce vymykaly – ačkoli postavy v animatiku také přesně neodpovídaly danému designu, pohyb byl proanimován daleko dřív. To proto, že v těchto částech filmu je pohyb důležitější než děj, a proto jsme si ho potřebovali ujasnit co nejdřív. Hudební sekvence tedy prošly mezi animatikem a hrubou animací ještě jednou mezifází jakéhosi „proanimovaného animatiku“.

Na animatik a hrubou animaci jsem se soustředil z větší části já, další členové týmu připravovali design postav a pracovali na pozadí. A potom se pustili do čisté animace, která mi občas činí až nevýslovná muka. Bohužel - nebo bohudík, těžko říct - jsem se nakonec k čisté animaci dostal také a snad se v ní nakonec také zlepšil. V záběrech, kde jsem měl na starosti mezifázi já, jsem většinou klasickou kreslenku kombinoval s ploškou. Splývání těchto dvou přístupů je, myslím, pro digitální animaci vcelku typické (například v – dnes už, pravda, nepříliš používaném – *Flashi* zažila tato metoda svůj zlatý věk). Zejména proto, že počítač umožňuje deformování a transformaci fází, takže se dá snadno docílit potřebných mezifází bez dokreslování, pouze za pomoci těchto nástrojů, případně s pouze minimálními doteky pera, což umožňuje proces animace urychlit opravdu výrazně a zároveň docílit mnohem čistšího výsledku. Byť někdy za cenu určité ztuhlosti, které se ale dá s trochou snahy předejít.

V této fázi výroby se hudební sekvence opět lišily od zbytku filmu - jelikož v nich nemají postavy linky, ale jsou zobrazeny pouze v plochách, probíhala práce na čisté animaci jinak, než v sekvencích nehudebních. To jest: nekreslily se linky. Mimoto byly postavy i lehce zjednodušeny a některé detaily oblečení i tváří byly rovněž vynechány. Duchové se kromě linek vlastně vůbec nelišili – mimo hudební sekvence se ovšem ve filmu objeví jen na pár vteřin.

Bylo ale potřeba animovat nejen postavy – v první půli filmu jsme na mnoha místech museli rozhýbat také světlo baterek a reflektorů. Pozorný divák si může všimnout (ale spíš ne), že způsob, jakým je zobrazeno, není ve filmu zcela konzistentní. Většinou je

ale silněji stylizované a je možno vidět celý kužel světla, který by ve skutečnosti bylo možno spatřit pouze v mlze či prachu. Na několika místech byl animován také lesk a několik dveří. Narozdíl od minulosti už dnes animátoři nejsou omezeni vlastnostmi celofánu, a je tedy možné animovat v podstatě jakoukoli linku, plochu či texturu. Většinou jsme tedy pohybující se části prostředí nakreslili bez linek. Gramofon těsně před oživením linku má - divák tak může (ale spíš ne), podobně jako třeba v Tomovi a Jerry, už předem odhalit, že se k něčemu schyluje.

Co se samotného stylu animace týče, postavy jsou značně ohebné a příliš nedbají na pevnost svých kostí – obzvlášť Dluhoš ne. Jeho dlouhé, tenké končetiny někdy sice klouby mají, často se ale ohýbají podle aktuální potřeby, různě se splétají a podobně (zde jistě nezapřeme inspiraci Francimorem²³). Podobně, byť méně výrazně je ovšem ohebný i Donát a šéf. Jinak ale postavy vcelku drží tvar a po většinu času k významným deformacím nedochází – výjimkou jsou různé rychlé pohyby, kdy kromě rozmazání v pohybu vcelku silně využíváme i stretch, a extrémní pózy při úlecích, hněvu (v případě šéfa) a dalších emočně vypjatých momentech, kdy postavy občas a na krátký okamžik naprosto ztrácí svou podobu.

²³ Edudant a Francimor je mimochodem další dvojice využívající stejného fyziognomického rozlišení jako Dluhoš a Donát.



Obrázek 14: Fáze animace.

Extrémně zdeformovaný šéf při plísnění Dluhoše a Donáta. Takovéto fáze jsou samozřejmě vděčné, protože nepřipomínají nic z toho, co jsme ve filmu viděli – mihnou se v něm totiž jen na zlomek sekundy a to jediné, co z nich divák při běžné projekci má, je dojem, který dodají konkrétní akci. Tato fáze je zajímavá tím, že kombinuje jak rozmazání pohybem (šéfova pravá ruka, vlasy s několikrát se opakujícíma očima a obočím) tak výraznou deformaci obličeje.

8 STŘIH

Jak je u animovaného filmu zvykem, střihem jsme se začali zabývat co nejdříve. Jakmile jsme dokončili první verzi animatiku, navázali jsme spolupráci se střihačem. (Samozřejmě se určitým způsobem začne střih řešit již při přípravě storyboardu, kdy už je třeba film do záběrů rozdělit. Ostatně mít přibližnou představu ještě před natáčením je běžné i u hraného filmu.²⁴) Pro mě tak nějak již nepřekvapivě zpočátku střihač ani tak nestříhal, jako dodával podněty na další možné záběry, které by mohly pomoci. Výsledný střih je tedy oproti první verzi animatiku asi o minutu delší. Většinu jeho poznámek a připomínek jsme vyřešili v této rané fázi, takže, když dostal do rukou materiál na finální střih, změnil se už jen opravdové drobnosti. Což bylo vlastně velice dobře.

Obecně nám střihač pomohl víc ukázat emoce postav. Zpočátku se náš film skládal z naprosté většiny jen z celků a polocelků, což sice odpovídalo žánru grotesky, celkově ale působilo poněkud odtažitě a s postavami se dalo těžko sžít. Přidali jsme tedy užší záběry zejména na ústřední dvojici a zobrazili jejich reakce. Více detailů se ale dočkal i šéf a policisté. Což jistě potěšilo jejich hereckou ctižádost.

Kromě emocí nám ale užší záběry pomohly s dynamikou vyprávění (na několika místech došlo k lepšímu oddělení nebo vypointování scén) a zdůraznění důležitých prvků (jako třeba klobouku) a pro diváka je určitě střídání velikostí také zajímavější. Ačkoli je tedy film po střihu delší než před ním (střihač na několik míst přidal dokonce mrtvolky), působí celek kratším a svižnějším dojmem.

Do hudebních částí střihač téměř nezasahoval. Ostatně mohl zasahovat jediné připomínkami, animaci synchronizovanou s hudbou stříhat nelze. Což nás přivádí k další, závěrečné kapitole.

24 BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, s. 200. ISBN 978-80-7331-217-6.

9 ZVUK A PRÁCE S HUDBOU

Při práci na filmu jsem si poprvé vyzkoušel animaci na hudbu ve větší ploše - v tomto ohledu měla největší zkušenost Zuzana, která - je-li to možné - kráčela ve svých šlépějích a pokračovala v tom, co začala ve *Veselce*. Proto měla také na starosti většinu taneční choreografie. Nejsou to ale jen Dluhoš, Donát a další, kdo reaguje na rytmus hudby, podobně – byť abstraktněji – se chová i kamera a střih. Záběry jsou rychlé, s několika dynamickými švenky.

Mimo ústřední písně se ve filmu objevuje ještě jedna, velice odlišná, melodie – *Poustevník* od Bedřicha Nikodéma. Ten se ozve jen v krátké úvodní sekvenci a animace ani střih na něj přesně synchronizovány nejsou. Odpovídají ale jeho pomalé, rozvláčné melodii, která má za úkol spoluutvořit atmosféru snového světa a zároveň ihned na začátku vyvolat onen retro pocit, který se vine celým filmem.

Není to ale jen komponovaná hudba, která se ve filmu vyskytuje. Kromě té jsme použili několik hudebních nástrojů, kterými jsme nahradili různé ruchy, jak je ostatně – obzvlášť pro animovanou grotesku – typické. Jmenovitě to jsou rozebraný klavír, mírně nefunkční saxofon a triangel. Hlavně rozebraný klavír stojí za zmínku. Ke hraní na něj jsme téměř nepoužili klávesy, ale brnkali jsme rovnou na struny, čímž jsme docílili až překvapivě dokonalého hororového zvuku, kterým pak zvukařka mohla snadno podpořit strašidelnost vily. Zbylé nástroje pak posloužily převážně k podtržení konkrétních akcí, které by bez zvuku zdaleka neměly takovou sílu.

Protože je zvuk nutno udělat až po dokončení střihu, který je možné provést až po dokončení (alespoň hrubé) animace, kterou lze vytvořit až po vytvoření výtvarna, byl zvuk - kromě drobných dokončovacích prací - tou poslední fází, která ve výrobě našeho filmu proběhla. Nezbyvá tedy než – tentokrát už opravdu – poslední kapitola, nazvaná zcela mondénně:

ZÁVĚR

Toto bylo krátké přiblížení tvorby magisterského filmu *Hrůza v tónu gramofónu*. Jak již víte, byla práce na něm (přestože byla přímá komunikace v posledních měsících omezena pandemií koronaviru) dílem kolektivním, a proto se můžete pro více detailů s důrazem na jiné části výroby začíst do dalších dvou podobných textů mých kolegyň.

V mém textu jste se dozvěděli něco o zdlouhavém hledání námětu, přípravě scénáře a naší - dle mého názoru velmi přínosné - účasti na kurzu *Anomalia*, pracích na výtvarné složce filmu a spolupráci vícera výtvarníků, stejně jako o spolupráci tří animátorů a našem (nepříliš pevném) rozdělení rolí, i něco málo o střihu a zvuku. Přičemž je třeba mít na paměti - jak už jsem zmínil v úvodu - že dělení kapitol je poněkud arbitrární a neodpovídá zcela věrně realitě, jelikož bylo ve skutečnosti o něco chaotičtější.

Po přečtení explikace tedy snad můžete lépe posoudit, nakolik se některé zde projevené záměry skutečně podařilo ve filmu ztvárnit a které naopak příliš patrné nejsou. Hlavně ale můžete alespoň mírně nahlédnout, jak jsme o filmu během výroby uvažovali a co všechno nás během jeho tvorby inspirovalo (tzn. z čeho všeho jsme si něco málo pro *Hrůzu v tónu gramofónu* ukradli).

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] BLÁHOVÁ, Jindřiška. Editorial 114: Visegrádská animace. *Cinepur* [online]. Sdružení přátel Cinepuru, 2017 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=4228>.
- [2] VOSKOVEC, Jiří a WERICH, Jan. *Hry Osvobozeného divadla*. Praha: Československý spisovatel, 1982. ISBN 22-017-82.
- [3] KNOBLOCH, Iva a Radim VONDRÁČEK, ed. *Design v českých zemích 1900-2000: instituce moderního designu*. Praha: Academia, 2016. ISBN 978-80-200-2612-5.
- [4] ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Vyd. 1. [i.e. vyd. 2., v Argu 1.]. Praha: Argo, 2006, s. 115. ISBN 80-7203-706-4.
- [5] WELLNER, Karel. *Cesta k modernímu ornamentu*. Praha: Borský a Šulc, 1923, s. 9. Dostupné také z: <https://digitalniknihovna.mlp.cz/uuid:deb1872d-4ca2-11e9-a07d-001b63bd97ba>
- [6] HOLZKNECHT, Václav. *Jaroslav Ježek a Osvobozené divadlo*. 1. vyd. Praha: SNKLHU, 1957, s. 237.
- [7] MORITZ, William. Oskar Fischinger at Disney. *Michael Sporn Animation* [online]. Michael Sporn Animation, 2010 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <http://www.michael-spornanimation.com/splog/?p=2409>
- [8] SPORN, Michael. Fleischer's 3D Multiplane – Little Dutch Mill. *Michael Sporn Animation* [online]. Michael Sporn Animation, 2011 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <http://www.michaelspornanimation.com/splog/?p=2707>
- [9] ECO, Umberto, ed. *Dějiny krásy*. Přeložil Gabriela CHALUPSKÁ. Praha: Argo, 2005, s. 133. ISBN 80-7203-677-7.
- [10] MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008, s. 44. ISBN 978-80-7381-419-9.
- [11] THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. Přeložil Helena BENDOVIČ. V Praze: Akademie múzických umění, 2011, s. 51. ISBN 978-80-7331-207-7.
- [12] WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. Londýn: Faber, 2001, s. 35. ISBN 0-5712-0228-4.

- [13] BOORSTIN, Jon. *Tajemství filmové řeči: proč funguje americký film?* Přeložil Jan SVĚRÁK. Praha: Euromedia Group, 2019, s. 52. ISBN 978-80-7617-619-5.
- [14] STANCHFIELD, Walt a HAHN, Don. *Drawn to Life*. Burlington, MA: Focal Press, 2013, s. 113. ISBN 978-0-240-81096-6
- [15] BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, s. 200. ISBN 978-80-7331-217-6.

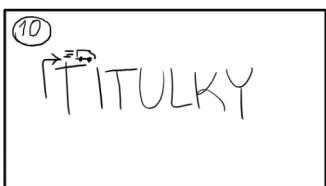
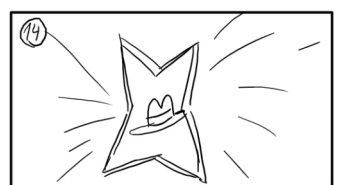
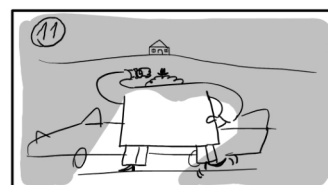
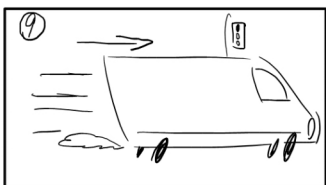
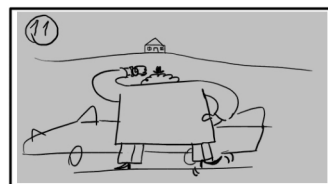
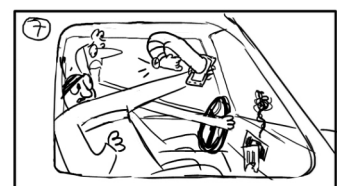
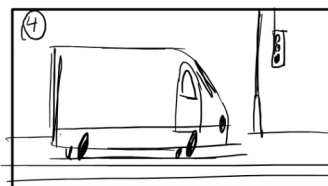
SEZNAM OBRÁZKŮ

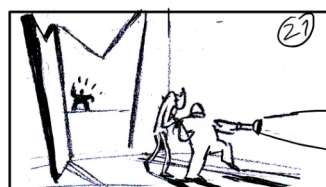
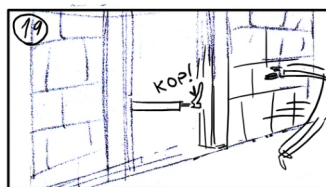
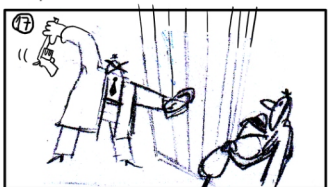
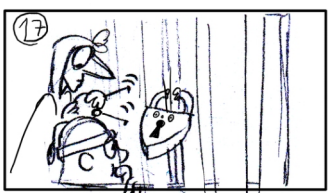
Obrázek 1: Čaroděj a duchové.....	10
Obrázek 2:	
RÖSSLER, Jaroslav. <i>Kartonová kompozice</i> [foto]. 1923. In: Art in Box [online]. [Cit. 31. 7. 2020] Dostupné z: http://www.artinbox.cz/?p=1165	
<i>Kabinet doktora Caligariho</i> [Das Kabinett des Doktor Caligari] [film]. Režie Robert WIENE. Německá říše, 1920.	
Pozadí z filmu.....	16
Obrázek 3: Vývoj scény 1.....	19
Obrázek 4: Vývoj scény 2.....	20
Obrázek 5: Vývoj šéfa.....	23
Obrázek 6: Porovnání postav.....	25
Obrázek 7: Tvarosloví vily.....	26
Obrázek 8: Varianty hudebních pozadí.....	27
Obrázek 9:	
<i>Kompozice v modré</i> [Komposition in Blau] [film]. Režie Oskar FISCHINGER. Německá říše, 1935.	
FEUERSTEIN, Bedřich. <i>Osel a stín</i> [scéna]. 1933. In: HOLZKNECHT, Václav. <i>Jaroslav Ježek a Osvobozené divadlo</i> . 1. vyd. Praha: SNKLHU, 1957.	
Pozadí z filmu.....	28
Obrázek 10:	
SPORN, Michael. Fleischer's 3D Multiplane – Little Dutch Mill. <i>Michael Sporn Animation</i> [online]. Michael Sporn Animation, 2011 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: http://www.michaelspornanimation.com/splog/?p=2707	29
Obrázek 11: Mrtvoly.....	30
Obrázek 12: Detail mrtvoly.....	30
Obrázek 13:	
WILLIAMS, Richard. Grim Natwick [kresba]. In: WILLIAMS, Richard. <i>The Animator's Survival Kit</i> . Londýn: Faber, 2001, s. 35. ISBN 0-5712-0228-4.....	35
Obrázek 14: Fáze animace.....	38

SEZNAM PŘÍLOH

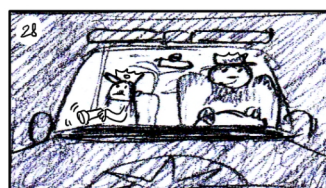
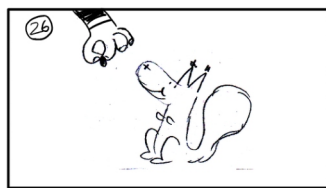
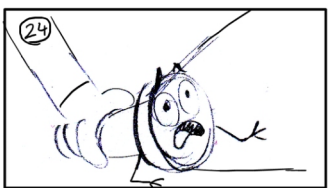
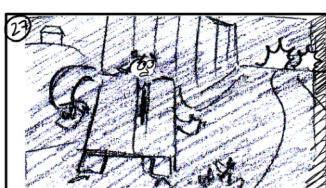
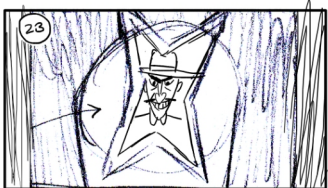
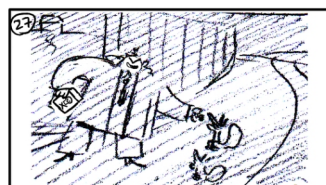
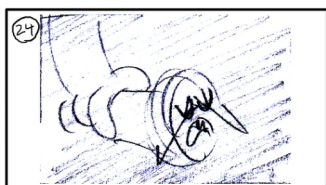
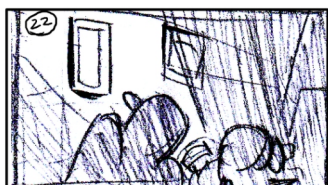
Příloha P 1: Storyboard

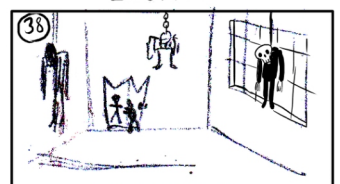
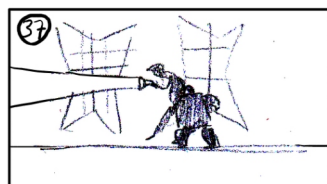
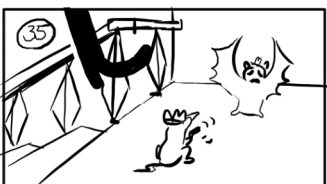
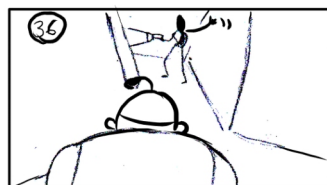
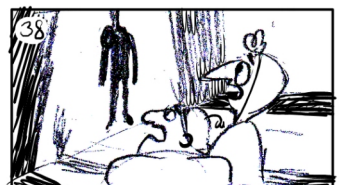
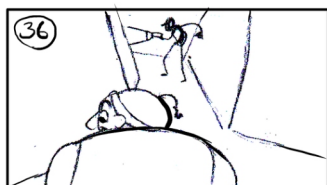
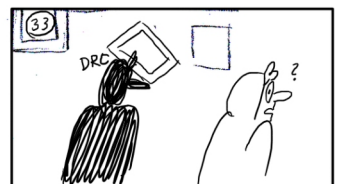
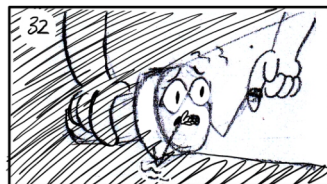
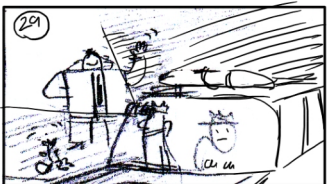
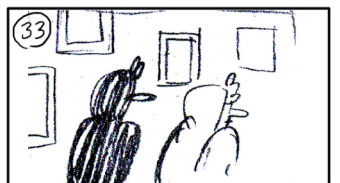
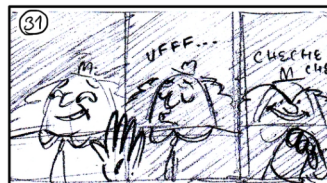
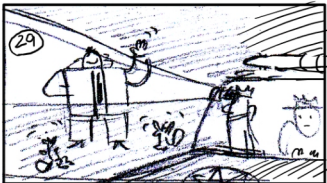
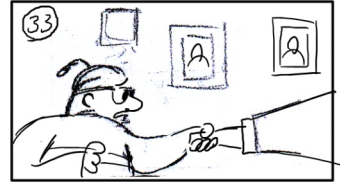
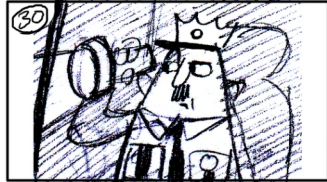
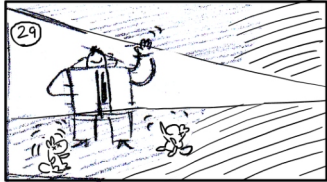
PŘÍLOHA P 1: STORYBOARD

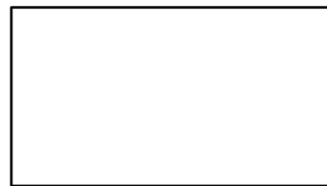
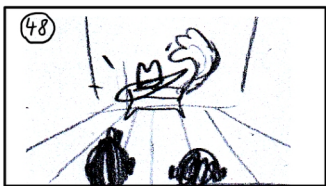
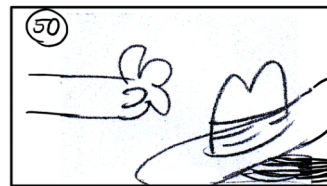
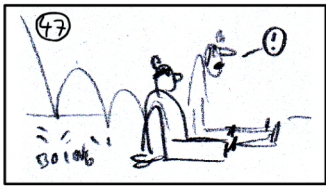
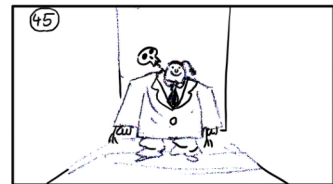
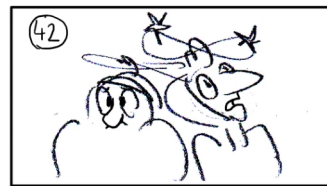
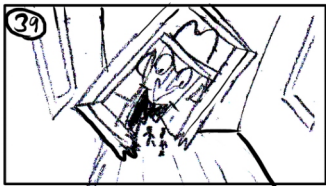
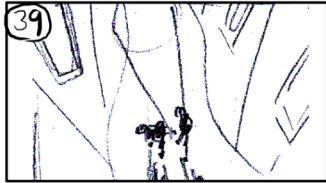




TESNĚ PŘED ÚDEREM SE OBRÁZ ZATMI









REV. SEPTANIN?
půlka, fackování

STRANA PAVUDU

PROLUUTÍ
DO MALÉHO
KLOBOUČKU
JEFA

PROPATRANÍ
TM

ZÁČEK SE
VLNIT
ALE NEČEKA

DOH.
ZÁČEK
VLEDET

SVĚT
POLICIE

DOK. UZ
TANCY

ODPÁNEK JI
RULA

ZASVÍTÍ
NA KLOBOUČEK

S. MOU' JE K TRÁVĚ

NATANOJE

2015

olivní

TINKY

UFF... GHECCE

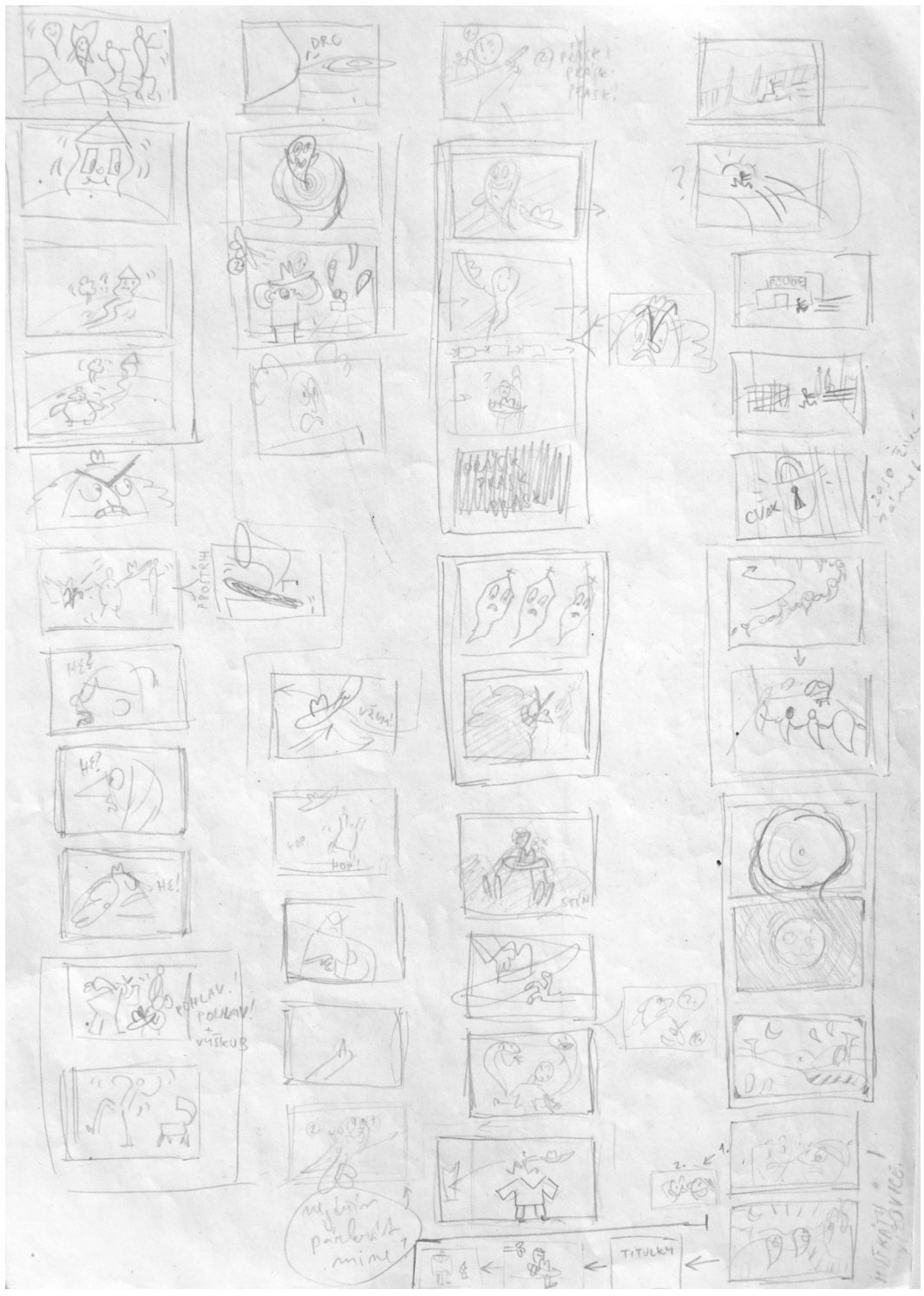
BRZD!

nebo až
sady povahy
měst?

VRZ

Intervence

SVĚTA
- BOUČENÍ
MUSEY



DRC

(2) PÍŠE!
PÍŠE!
PÍŠE!

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

HE?

HE?

HE!

PROTICH

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

"(100)"

POLNAY!
VYSKUB

"(100)"

nejedim
párkrát
míně

"(100)"

2. 1.

TITULKY

MILKIN / MIVICE