

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Trainman".

Pavla Novotná

Bakalářská práce
2012



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Vyšší odborná škola filmová Zlín

akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Pavla NOVOTNÁ**
Osobní číslo: **K09453**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Trainman".**

Zásady pro vypracování:

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část bc. práce

Zadání: Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Trainman".

Rozsah práce: min. 25 normostran textu mimo příloh podle zadání.

Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči
-2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

2. Praktická část bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma "Trainman"

Povinně odevzdat: -3 ks na nosiči DVD - formát video DVD v pevném obalu s přebalem.

Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a celé jméno autora /autorů. -1 ks ve formátu nekomprimované.avi se zvukem na nosiči DVD v pevném obalu. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a "nekomprimované .avi"

S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči: -1 ks kompletně vyplněná titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi) -1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi) -min. 10 ks foto z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu JPEG -min. 10 ks foto z vašeho bakalářského filmu ve formátu JPEG -1 ks technický scénář ve formátu PDF - výtvarné návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

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

Seznam odborné literatury:

Eisner, Will: Comics and Sequential art(Princeton: Kitchen Sink Press, 1992)

McCloud, Scott: Jak rozumět komiksu(BB/art, 2008)

McCloud, Scott: Making comics(New York: Harper, 2006)

Martinbrough, Shawn: How to draw noir comics(New York: Watson-Guption, 2007)

Spicer, Andrew: Film Noir(Inside film)(Pearson Education Limited, 2002)

Altman R.: Film/Genre(London: British Film Institute, 1999)

Dudka, Edgar: Scenáristika animovaného filmu(Praha: AMU, 2006)

Thompson K., Bordwell D.: Dějiny filmu(Praha: AMU/NLN, 2007)

Bláha I.: Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla(Praha: AMU,2006)

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Jan Živocký**
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2011**
Termín odevzdání bakalářské práce: **18. května 2012**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2011

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka



mei
doc. Vladimír Malík
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

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 užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně

.....

.....

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

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k 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.

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:

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

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

(3) 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 užit 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 výdělku jím 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 přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Obsahem této bakalářské práce je detailní rozbor procesu vzniku animovaného filmu "Trainman" od stádia literární přípravy, přes samotnou realizaci až k postprodukci tohoto audiovizuálního díla. V první teoretické části se věnuji analýze scénáře a kontextu jeho vzniku, dále inspiračním zdrojům, především noirovému filmu a komiksu, které jsou pro stylovou a estetickou stránku mého černobílého kresleného snímku klíčové. V této části se také zabírám obsahem technického scénáře a vysvětluji volbu výtvarného řešení. V praktickém oddílu popisuji animační proces a v jeho průběhu vzniklé komplikace, poté nastiňuji problematiku postprodukce, ve které jsem výrazně řešila hlavně dramaturgii zvukové složky. V závěru hodnotím výsledek své práce v podobě katarze.

Klíčová slova: kreslená animace, komiks, film noir, existencialismus, voice-over, anarcho-punk

ABSTRACT

The content of this thesis is a detailed analysis of the process of the animated film "The Trainman" from the literary preparation stage, through to the actual realization to the post-production. The theoretical section is devoted to the analysis of scenarios and context of its creation, as well as sources of inspiration, especially film noir and comics, which are in its style and aesthetic, crucial to my black and white drawn film. In this section I also deal with the content of the storyboard and explain the choices of my art design. The practical section describes the animation process and problems which arose during production, then I deal with the issue of post-production, in which I mainly address the audio components. The final section is where I evaluate my work in the form of catharsis.

Keywords: classical drawn animation, comics, film noir, existentialism, voice-over, anarcho-punk

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem bakalářskou písemnou práci zpracovala samostatně a že jsem uvedla všechny použité prameny, ze kterých jsem čerpala.

OBSAH

ÚVOD.....	8
I TEORETICKÁ ČÁST.....	9
1 SCÉNÁRISTICKÁ FÁZE.....	10
1.1 SCÉNÁŘ A JEHO KONTEXT.....	10
1.2 INSPIRAČNÍ ZDROJE - FILM NOIR.....	13
1.3 INSPIRAČNÍ ZDROJE - KOMIKS.....	17
1.4 OSTATNÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE.....	18
2 PŘÍPRAVNÁ FÁZE.....	19
2.1 TECHNICKÝ SCÉNÁŘ A ANIMATIK.....	19
2.1 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ	23
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	28
3 NATÁČENÍ.....	29
3.1 ANIMACE.....	29
3.1.1 Otáčení stran.....	32
4 POSTPRODUKCE.....	33
4.1 STRÍH.....	33
4.2 ZVUK.....	34
ZÁVĚR.....	36
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	37
SEZNAM PŘÍLOH.....	38

ÚVOD

Animovaný film jsem se rozhodla studovat, protože jsem pocítila nezbytnou touhu vytvořit alespoň jednou v životě něco kreativně autorského a také protože jsem od dětství fascinována médiem filmu. Čím více člověk do něj nahlíží i jako teoretik a tvůrce, zjišťuje, jak zvláštní je jeho forma a jak i neuvěřitelně vykonstruovaná realita diegeze filmu, může diváka zasáhnout jako život sám. Filmový tvůrce nabízí nespočet jiných světů, které jako by byly zachyceny autenticky naším okem, ale přitom jsou to jen stylizované situace a prostředí, kde skupina filmařů s technikou a vybavením pronásleduje objektivem herce po přichystaném „place“. Ba co víc my jako diváci jsme ochotni přijmout za svou nejen realitu hraného filmu, ale dokážeme prožívat radosti a strasti i s animovanou postavičkou panáčka skládajícího se z abstraktních tvarů, připomínajícího už jen nepatrně lidskou podobu. Filmová manipulace diváka nezná hranic, ale ještě více strhující je schopnost percepce lidského mozku, vcítění se a prožitku tak podivuhodné formy jakou je film na plátně. „Film na druhé straně zdůrazňuje osamělost subjektu – drama mezi subjektem a hercem a relativní nemožnost diváka zúčastnit se procesu.“ (Monaco, 2004, s. 435) Svým snímkem se pokouším zdůraznit všechny tyto fenomény a navázat dialog s divákem. Můj hrdina sám si je vědom své vymyšlené existence jako komiksové postavy a že jeho ústy promlouvají autoři snímku, skrytí ve vrstvách filmového média.

Animovaný film je krásný v tom, že vysoce stylizovaným způsobem předkládá animátovo vnímání světa, vždyť ten jako herec všech rolí ztvárňuje svůj imaginární svět tak, jak ho nikdo jiný nemůže vidět. A v tom nás animace uchvacuje, ve své vizuálně intimní zpo-
vědi.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 SCÉNÁRISTICKÁ FÁZE

1.1 Scénář a jeho kontext

Scénář k tomuto bakalářskému filmu je tzv. „ze šuplíku“. Napsal jej pro mě před více než deseti lety Petr Přerovský a měl se stát podkladem ke společnému grafickému románu, komiksu, který se ale nikdy opravdu nerealizoval. A protože věci nedodělané dráždí neodbytně naši psýchu, rozhodla jsem se již na konci druhého ročníku, když jsem hledala námět pro svůj bakalářský projekt, toto téma znovu uchopit, tentokrát animačně. Petrův výtvar se mi líbil již z několika důvodů. Především jako výtvarník a ne literát si vážím jednotného dramatického řešení tohoto dílka, kterého bych sama jen stěží dosáhla. A jelikož jsem jistě věděla, že chci dělat film kreslený, tento materiál se výborně hodil. Hlavně proto, že se celý příběh odehrává ve světě komiksu a bylo tudíž možné zachovat atributy tohoto média (jako komiksové panely a bubliny) i ve filmové verzi. Komiksové médium mě odjakživa umělecky velmi oslovovalo a lákalo ke zpracování, a to především kvůli jeho specifické estetice, fragmentovanému způsobu vyprávění a unikátní fúzi literárních a vizuálních aspektů. Kombinace animovaného filmu s komiksovým grafickým stylem se mi zdála navýsost vzrušující a odpovídající mé potřebě realistického kresebného vyjádření. A tak vznikla kreslenka Trainman jako pohyblivý komiks.

Scénář vypráví příběh komiksové postavy, mladého muže, který si plně uvědomuje svoji existenci uvnitř komiksového světa a neví si s ní rady. Narace se zajímavě cyklí v paradoxu mezi hrdinovým nalezením krajního východiska z tohoto světa a ospravedlněním jeho skutku samotným účinkováním v komiksu Trainman, kde je jeho postava pouze konstruktem autorů. Toho faktu si je náš protagonista vědom a konfrontuje jej přímo s divákem jako svědkem tvůrčího manipulačního procesu. Hrdina tedy sám neví, zda je zodpovědný za své činy, či je jen produktem zábavního průmyslu. Celý příběh je vyprávěn z hrdinova subjektivního hlediska v podobě vnitřního monologu. Petr v něm také použil metodu flashbacku, který zde vytváří dvě narativní roviny a dává mu dramaticky zajímavý a přitom ucelený tvar.

V první části zastihneme hrdinu ve vlakovém kupé, jede někam a my nevíme kam a proč. Ani hrdina o to nejeví sebemenší zájem. Prázdný vlak má zde jen funkci prostředí navozujícího pocit osamělosti a odcizení a současně nás ve svém klasickém rytmu unáší spolu s hrdinou podivným příběhem k nezdárnému konci. Odtud také moje volba názvu tohoto audiovizuálního díla jako parafráze na jména komiksových superhrdinů, kteří dispo-

nují nějakou nadlidskou schopností, podle které jsou pak označeni (Batman, Spiderman, Sandman... atd.) Náš hrdina žádnou superschopnost nemá, je jen z nevysvětlených důvodů ve vlaku; tam byl námi zasazen a tam patří, je to přece Trainman. Má to tedy být spíše žert. Ve vlakovém obraze řeší hrdina otázky své existence, které klade nejen sobě, ale hlavně divákům, jejichž přítomnost za plátnem vnímá a které považuje za své protihráče. Vyzívá je k interakci, chce nejdříve vyprávět svůj příběh a na oplátku se dozvědět ten jejich.

V druhé části pak předestře hrdina v retrospektivě svoji životní anamnézu od zrodu jeho postavy až po okamžik, kdy jsme ho zastihli ve vlakovém kupé. Návratem do kupé se příběh končí. Hrdinův retrospektivní příběh je tedy dramaticky sevřen v rámci dvou obrazů ve vlaku, které se odehrávají ve filmové přítomnosti. Proto jsem i svůj snímek rozdělila do dvou obrazově odlišných částí. Vlakové scény se odehrávají v panelech na stránkách komiksu, zatímco retrospektivní pasáž je v klasickém filmovém formátu. Chtěla jsem tak i vizuálně podpořit scénáristovu ideu, že ve vypravěčově přítomnosti se již nachází v komiksově roli, kterou získal v retrospektivně popisované minulosti.

Příběh samotný je výsostně existenciální drama, kdy se hrdina po ztroskotání plánu najít si práci, respektive roli v nějakém komiksu, rozhodne na základě novinového článku najmout na sebe vraha. Když se mu posléze začne vše dařit a dostane roli v komiksu Trainman(!), je v poslední části ve vlaku s největší pravděpodobností popraven. Jistě to nevíme, protože výstřel se odehrává mimo záběr kamery. Moment, kdy dostane práci v komiksu, který od začátku sledujeme, se mi na celém scénáři nejvíce líbí, neboť vytváří onen již předestřený paradox, že možná všechny jeho činy jsou ospravedlněny účelem získání role v tomto komiksu. Hrdina si musel na sebe najmout vraha, aby dostal roli, v níž bude vyprávět, jak si na sebe najal vraha; fascinující zacyklení. Žánrově bych dílko nakonec hodnotila jako melodrama s kriminální minizápletkou.

Petrův scénář, který byl ve formě popisu děje a jednotlivých replik vnitřního monologu, jsem upravila do podoby filmového literárního scénáře se všemi jeho náležitostmi. Největší zásah spočíval především ve zkrácení celkové délky, vynětím asi třetiny mluveného slova.

Po konfrontaci s Petrem ohledně opětovné a tentokrát filmové realizace jeho scénáře se od něj autor naprosto distancoval jako od mladického výšlehu, který je příliš nabubřelý a dal ho „plně do mých rukou“. Ale mě se právě proto tolik líbí. Je mi blízký, protože dokumentuje mentální stav naší generace v 90. letech a z perspektivy dneška se mi zdá dokonce romantický. Chtěla bych se ve svém filmu pokusit o jakousi autorskou výpověď z mého

náctiletého mládí, kdy jsem si našla první přátele mezi opačným pohlavím v rámci valašské anarcho-punkové komunity jedinců ze Vsetína a okolních vesnic. V tomto období jsem poslouchala se skepsí sobě vlastní jejich idealisticky zapálené debaty na téma sociálních a politických dystopií i utopií a stejně zapálené diskuze o opravě Žigulíku. A i přesto, že jsem s nimi často nesouhlasila, byl mi dán prostor k vyjádření názoru a to byl jev pro mě do té doby neznámý. Přála bych si právě na svém hrdinovi demonstrovat, jak i ta patetická slova, která autor napsal do scénáře, patřila k našemu mládí, plnému existenciální vykořeněnosti a hledání smyslu života, a že mohou být řečena napůl vážně a napůl s humorem. Můj hrdina je otiskem člověka pro mě krásného, tak jak jsem své přátele viděla a stále vidím, jako lidi schopné si navzájem nezištně pomáhat, odmítající sociální a náboženské konvence a stereotypy; jako jedince schopné individuálního úsudku i proti společenským předsudkům a až „černohumorné“ sebereflexe. Takové prostředí mě v době, kdy Petr napsal tento scénář, formovalo, a tak jsem si ho zamilovala se vším všudy i s jeho nešvary přílišného popíjení domácí slivovice, anabázemi ranního cestováním vlakem z koncertů a zálibou v alternativním bydlení v maringotkách a rozpadajících se chalupách na samotách v horách. Petr Přerovský, který tento příběh před deseti lety napsal, je jedním z této skupiny lidí a hlásí se stále k těm, co nosili v sedmnácti „číro“ a řešili proto a pro své názory s autoritami hluboký generační konflikt. Mí přátelé, valašští anarchisté jsou pro tento film velkým inspiračním zdrojem a tak jsem jim snímek věnovala.

1.2 Inspirační zdroje - Film noir

K rozhodnutí, že scénář chci definitivně zpracovat, přispělo však více atributů. Nebyl to pouze osobní vztah k hrdinově pohnuté psychice, ale také možnost vytvořit hned více-žánrové dílo. Jelikož obdivuji estetiku černobílého filmu a sama v kresbě inklinuji k monochromatickosti, rozhodla jsem se, že můj snímek bude „noirový“; a to jak po filmově stylistické stránce, tak i ve výtvarně komiksové formě. To znamená, že bude čistě černobílý bez odstínů šedi s ostře kontrastujícími plochami. U takového tématu se to přímo nabízelo. Příběh je temný a náladový jako u klasického filmu noir, provázený monologem hrdiny, jedním ze základních klíšé tohoto žánru; a protože se měl částečně odehrávat v oknech komiksu, nechala jsem se inspirovat komiksem noir, který mě uchvacuje svou hrou vrhaných světél a stínů vězníciích tvary v černé a bílé. Z obou žánrů jsem si nakonec vybrala pouze jisté elementy a vznikl tak jakýsi postmoderní pastiche na noirové téma.

Film noir, přestože byl hollywoodské provenience, dostal své jméno od francouzské filmové kritiky v r. 1946. Když se totiž po 2. světové válce ve Francii po pěti letech znovu uvolnila distribuce filmů z USA, francouzský trh byl zahlcen hollywoodskými produkty. Francouzští kritici nazvali filmem noir, tedy černým filmem, nový druh amerického thrilleru, spojeným hlavně s detektivním nebo gangsterským žánrem. Optimismus předchozí hollywoodské produkce je v něm nahrazen obrazy nočních můr a sociální paranoie; jsou to filmy temného, cynického a pesimistického pohledu ve výrazných černobílých konturách. Pro klasické noirové filmy byl literárním podkladem americký detektivní román „drsné školy“, *hard-boiled school* (D. Hammeta, R. Chandlera, J. M. Caina). Na vzhled filmu noir měl také klíčový vliv německý expresionismus 20. let a to hlavně „chiaroscurovým“ způsobem svícení, vykloubenými úhly kamery a symbolickým výtvarným řešením mizanscény. Před druhou světovou válkou emigrovali do USA významní režiséři spjatí s německým expresionismem jako Fritz Lang, Josef von Sternberg, Billy Wilder, Douglas Sirk, Max Ophüls a další a výrazně zasáhli do koncepce hollywoodského filmového kanonu. Také francouzský poetický realismus 30. let patří mezi inspirační zdroje filmového noiru, zejména svými vizuálními kódy zprostředkujícím hluboký pesimismus a determinující fatalismus těchto filmů a také přináší sociální tematiku pracujících tříd. Z filosofického hlediska působil na filmové tvůrce té doby především existencialismus a Freudovská psychoanalýza.

Podle Haywardové (2006, s. 148-149) byla klíčovým aspektem pro vznik filmu noir politická a sociální situace ve Spojených státech během 2. světové války a studené války po ní následující. Klasické noirové filmy vznikali v letech 1941-1958; toto období politické

nestability je charakteristické sociálním klimatem nejistoty a paranoie. Americký sen a pocit národní identity je otřesen. Z důvodu hromadného odchodu mužů do války, nastupují ženy do práce a opouští tak své domácí prostředí, stávají se emancipovanými, ekonomicky nezávislými, vstupují do sféry obývané výhradně muži a ti se vzápětí vracejí z války v desiluzi „Zač jsme bojovali?“ a nacházejí díky ženské emancipaci a přeskupení rolí ohroženu nejen svou národní identitu, ale i identitu mužskou. Tyto společenské jevy se významně odrážejí v charakteristice hlavních postav noirového filmu. Spíše než žánr lze film noir hodnotit jako vizuální styl, který vykrytalizoval ve specifickém politickém klimatu a vznikl křížením s evropskými filmovými žánry. Převážná většina klasických noirových filmů vznikala jako B-projekty s nižším rozpočtem a jsou filmovými kritiky často zařazovány do subžánrů thrilleru a gangsterky, ale jejich styl můžeme najít i v jiných žánrech jako je melodrama nebo western.

Klasická díla noirového stylu jsou teoreticky ohraničena prvním noirovým filmem *Maltežský sokol* (*The Maltese Falcon*; John Huston, 1941) a posledním snímkem *Dotek zla* (*Touch of Evil*; Orson Welles, 1958). Velké oblibě se ale tento žánr těší až dodnes. Díla spadající pod neo-noir jsou snímky jako *Čínská čtvrť* (*Chinatown*; Roman Polanski, 1974), *Taxikář* (*Taxi Driver*; Martin Scorsese, 1976), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Modrý samet* (*Blue Velvet*; David Lynch, 1986), *Základní instinkt* (*Basic Instinct*; Paul Verhoeven, 1992), *Zbytečná krutost* (*Blood Simple*; Joel Coen, 1984), *Pulp Fiction* (Tarantino; 1994), *The Matrix* (Andy a Larry Wachowski, 1999), *Seven* (Fincher; 1995), *The Usual Suspects* (Singer; 1995) a jiné.

Hlavními atributy filmu noir jsou archetypální charaktery postav, téma odcizení a paranoie, absurdity existence a psychologického determinismu oné éry; dále pak je to specifická vizuální ikonografie a způsob vyprávění prostřednictvím vnitřního monologu. (Silver, Ursini a Duncan, 2012, s. 9-20)

Změna ženské role v americké společnosti se odráží ve filmu noir v jeho nejcharakterističtějším rysu - v postavě femme fatale, osudové ženy, která je obrazem ambiciózní, zákeřné bytosti bez respektu k mužům i zákonu, jež se jako muž chová a někdy i obléká. Film noir vnáší do tradičního hollywoodského filmu nové nálady a nový druh erotismu. Hlavní postavou je zde převážně soukromý detektiv, drsňák. Ten většinou řeší nějaký zapeklíтый případ, ve kterém figuruje femme fatale, hrdina ji naprosto propadne a posedlost k ní ho pak přivede do nečekaných úskalí. Nutno podotknout, že femme fatale je nakonec vždy potrestána, buď smrtí nebo podřízením se patriarchálnímu systému (Hayward, 2006,

s. 151). Celý příběh je konstantně vyprávěn hlasem hlavního protagonisty prostřednictvím tzv. voice-over, vnitřního monologu, který má přiblížit divákovi intimním způsobem stav úzkosti hrdinovy mysli, avšak subjektivní komentář především nutí pozorovatele se alespoň částečně identifikovat s vypravěčem, přestože ten hluboce chybí, je schopen kriminálního činu, ba dokonce psychotického záchvatu jako v tolika klasických noirových dílech (Silver, Ursini a Duncan, 2012, s. 20).

V mém snímku postava femme fatale zcela chybí, přesto si ironicky říkám, zda jí nejsem pro mého protagonistu já, která ho neochvějně vedu svou kreslířskou rukou ke zkáze. Je tu také pozoruhodný element naší autorské spolupráce s Petrem, že totiž já jako žena, režisérsky a animačně zpracovávám psychologicky čistě mužský způsob vyprávění. Mohli bychom tedy říci, že náš hrdina nese nakonec atributy obou pohlaví a tudíž je pro sebe současně drsňákem i osudovou ženou. Co můj film obsahuje jako nosný prvek je právě vnitřní monolog hlavního hrdiny, který provází celý film a nejvýrazněji evokuje spolu s vizuálním řešením temnou atmosféru noirového stylu. Scénář mého snímku se tady významně potkává s noirovými narativními metodami. A to především v roli vypravěče nacházejícího se v ohrožení, sdělujícího svůj příběh v retrospektivě (použitím filmového flashbacku). Noirový hrdina fatalisticky směřuje ke katastrofickému cíli své noční můry, vypravěč je někdy na začátku filmu už mrtvý a svůj příběh sděluje zpětně. „Rozřešení zápletky tu často do slova závisí na přežití vypravěče, z jehož subjektivního hlediska je příběh vyprávěn, a vyprávět je často tím posledním, co noirovému hrdinovi zbývá. I tehdy, když se noirové vyprávění odvíjí v retrospektivě, zůstává něčím, co se vypravěče (detektiva) přímo bytostně (existenciálně) dotýká, co podstatným způsobem vytváří jeho identitu, příčinu jeho fyzického a symbolického ztroskotání, nebo, v extrémním případě, jeho smrti.“ (Kučera, 2002)

Noiroví tvůrci se dívali na společnost ze spodu, z pohledu „losera“, kriminálního, nešťastného individua nebo proletáře. (Silver, Ursini a Duncan, 2012, s. 169) V tomto směru se také potkává noirový styl s mým filmem, kde je hlavním hrdinou jedinec na okraji společnosti.

Dalším významným noirovým znakem v mé naraci je absence domova. Noirové filmy jsou zasazeny do prostředí velkoměstské paranoie, odcizeného urbanismu. Hrdinové postrádají rodinné vazby a jistoty - jsou bezdomovci ve filmovém prostoru. Stejně jako můj protagonista se cítí být pouze konstruktem ve vybydlených reáliích komiksového světa.

Hlavním inspiračním zdrojem ve filmu noir je pro mě samozřejmě jeho specifický temnosvitný vizuální styl odpovídající excesivní narativní složce. U noirových filmů dokonce hraje obrazová složka a nálada důležitější roli než příběh samotný. „V tomto smyslu lze vlastní naraci ve filmech noir často považovat za druhořadou, zatímco jeho základním pilířem je styl a vizuálnost, tón a nálada. Hovořím teď o téměř taktilní zkušenosti filmových měst coby labyrintů výsostně heterogenního dění, vyprázdněných, vlhkých nočních ulic, zakouřených barů, hotelových hal s pohyblivými se stropními větráky a pokojů s půlměsíčovými, vzhůru obrácenými světly, výtahů či fotogenických schodišť, a především erotické, fetišistické obtěžkanosti detailů, které na plátně berou výsadní pozornost postavám a ději.“ (Kučera, 2002)

Příběh mého filmu je také druhořadý, takřka banální a nenesé žádné výrazné poselství; je jen platformou pro vyjádření absurdního existenciálního pocitu vybranou vizuální formou. A ta má být především pastvou pro oči.

1.3 Inspirační zdroje - Komiks

V této kapitole bych se podrobněji chtěla ještě věnovat komiksovému médiu, které mi bylo při tvorbě filmu stejně významnou inspirací jako film noir. Komiks nebo grafický román má nesporně k animovanému filmu velmi blízko. Stejně jako filmové médium řeší podobné otázky vizuální, jakými jsou míra stylizace, rámování, úhly a vzdálenost kamery a otázky narativně dramaturgické jako jsou dramatická stavba příběhu, použití stylistických forem (elipsa, metafora, metonymie) nebo vytváření charakterů postav. Jednotlivé záběry jsou zde znázorněny ve vedle sebe kladených panelech na stranách komiksové knihy. Komiks je výbornou formou obrázkového scénáře pro animovaný film. Jsou to vlastně záběry filmu bez pohybu. Komiks, protože také postrádá zvukovou složku audiovizuálního díla, používá ke sdělení vokálních a ruchových dat textu. Vznikají tak takzvané textové bubliny, rámečky s textem a dynamické nápisy jako součást komiksových panelů a potažmo celkové estetiky média.

Scott McCloud ve své knize *Jak rozumět komiksu* definuje komiks jako „záměrně juxtaponovanou sekvenci kreslených a jiných obrazů, určenou k sdělování informací nebo vyvolání estetického prožitku.“ (McCloud, 2008, s. 9)

Zajímavě zde také pojednává o mezipanelovém prostoru v komiksu, v jehož prázdnotě si lidská představivost vezme dva oddělené obrazy a promění je v jednu myšlenku, mluví o takzvaném ucelení. „Komiksové panely rozdělují na zlomky jak čas, tak prostor, čímž vzniká nepravidelný staccatový rytmus nespojitých okamžiků. Jenže ucelení nám umožňuje tyhle okamžiky spojit a v duchu si vykonstruovat spojitou jednotnou realitu.“ Toto ucelení pak porovnává s ucelením ve filmovém médiu, kde je díky plynulému pohybu 25 okének za vteřinu nepostřehnutelné a bezděčné, ale v komiksu vyžaduje jako spojence čtenáře, na jehož představivost se spoléhá podstatně častěji než film. „Ucelení v komiksu podporuje důvěrnost, kterou překonává pouze psané slovo. Jde o nevyslovenou, tajnou dohodu mezi tvůrcem a publikem.“ (McCloud, 2008, s. 66-69)

Svým snímkem jsem usilovala spojit ve vnitřním kontextu záběru statický rámeček komiksových panelů s dynamickým rámem animovaného obrazu a přitom zachovat i ostatní atributy spojené s komiksem jako jsou textové bubliny a expresivní vizuální ikonografie.

Z nesmírného množství stylů, jak vizuálních, tak narativních jsem si v komiksovém světě vybrala za vzor samozřejmě komiks noir pro jeho stylovou a estetickou spojitost s noirem filmovým.

1.4 Ostatní inspirační zdroje

Z inspiračních zdrojů bych chtěla ještě jmenovat filmy Aki a Miky Kaurismäkiových, které měly na můj snímek také částečný dopad. Ve svém filmu *Smlouva s vrahem* (I hired a contract killer) Aki Kaurismäki použil skoro identický námět jako je v mém filmu. Musím přiznat, že i když je snímek z roku 1990, shlédla jsem ho až dlouho poté, co jsem měla v ruce Petrův scénář. Nicméně s tvorbou finského režiséra jsem již byla obeznámena z jiných filmů a jsem velkou příznivkyní jeho tvorby. Kaurismäkiho film však končí odlišně od mého a snad se na mě autor nebude zlobit, že se v něčem podobá. Kaurismäkiho tvorba mě oslovuje zejména tematicky, pro jeho zalíbení v zobrazování „loserů“ a smolařů bez autorit, žijících na okraji společnosti a pro jeho specifický humor a skandinávskou melancholii. Je blízká mému filmu postavami antihrdinů „žijících v symbolickém i skutečném bezdomoví a tragicky ambivalentních „meziprostorech“, neschopných najít své místo ve společnosti.“ (Boháčková, 2011, s. 45) Zajímavá je také paralela našich filmů volbou dialogové polohy. „Téměř surreálně působí i neopakovatelný jazyk, který Kaurismäki používá – je to jakási nadčasová směs archaické, spisovné a trochu podivné finštiny, která nemá nic společného se snahami o realistické zobrazení postav z dělnického prostředí, a je tak zdrojem ozvláštňení a svérázné komiky.“ (Boháčková, 2011, s. 49) Můj hrdina také používá spisovného jazyka místo drsného argotu spojovaného s punkovou scénou. Ale v mém filmu ho používá proto, že odráží vyjadřovací módy autora předlohy. Nevyhovuje však typovému společenskému zařazení a proto se zde lze hovořit podobně jako v Kaurismäkiho filmech o prolínání realistických postupů s postmoderními.

Mým oblíbeným filmem, který přímo flirtuje s noirovým stylem je krásný raný snímek režiséra Miky Kaurismäkiho *Lhář* (Valehtelija) z roku 1981, na kterém se scénaristicky a herecky (v hlavní roli) podílel právě jeho bratr Aki. Mladý Aki se dokonce fyzicky podobá mému hrdinovi s cigaretou stále přítomnou v ústech. Velmi mě oslovil při tvorbě mého snímku svými černobílými obrazy odcizeného velkoměsta, stylizovanými dialogy, zobrazením mladého outsidera a existenciálním hloubáním.

Nechala jsem se také inspirovat animovanými snímky noirového stylu jako jsou *Sin City* (Robert Rodriguez, Frank Miller, Quentin Tarantino, 2005), *Renaissance* (Christian Volckman, 2006), *Alois Nebel* (Tomáš Luňák, 2011) a moc vydařený kreslený hudební klip animátora Adriena Merigeau *Cecilia and Her Selfhood* pro irskou skupinu The Willagers.

2 PŘÍPRAVNÁ FÁZE

2.1 Technický scénář a animatik

Poté, co jsem vytvořila literární scénář a rozhodla jsem se pro určitou výtvarnou polohu, což bylo v letních měsících 2011, poslala jsem materiál svému vedoucímu literární přípravy doc. Dušanu Trančíkovi, který mi scénář schválil. Mohla jsem tedy přistoupit k dalšímu kroku, a tím bylo vypracování technického scénáře, grafického znázornění konkrétního záběrování filmu a zaznamenat v něm popis děje, rámování, úhly a pohyby kamery, délky a velikosti záběrů, výběr filmové interpunkce a také zvukovou dramaturgii se všemi jejími složkami, mluveného slova, ruchů a hudby. Jako rám jsem zvolila formát 16:9.

Film jsem rozdělila do dvou vizuálně odlišných částí. Do komiksových panelů jsem zasadila scény odehrávající se v prostředí vlakového kupé, takže první a poslední část filmu jsou řešeny jako pohyblivý komiks a mezi nimi se film odvíjí v klasickém formátu. Tím jsem chtěla vizuálně oddělit filmové časy přítomnosti ve vlaku a minulosti vyprávěné formou flashbacku.

Na technice pohyblivého komiksu se mi velmi líbila panely rozdělená mizanscénou, kde každé okno komiksu rámuje jinak zachycený okamžik reality. Panely mají odlišné tvary a kompozice a kladeny vedle sebe vytvářejí vzrušující juxtapozice pohyblivých obrazů. První část filmu jsem koncipovala jako jeden dlouhý záběr kamery, který se pohybuje po stránkách otvírajícího se komiksu od panelu k panelu. Úvodní titulek s názvem filmu byl umístěn na obálce komiksu, která se měla otevřít a trefokací kamera zahájila jízdu po jeho otáčejících se stranách. Jednotlivé komiksové panely se pak měly synchronně objevovat s odvíjející se narací voice-over a animace v jejich prostorech jsem zamýšlela pokaždé „zmrazit“ ve filmovém okénku následujícím po vyřčení komentáře. V tomto stádiu jsem se ještě nezabývala finálním aranžmá jednotlivých stran, ty jsem vyřešila následovně při návrzích výtvarna. Do technického scénáře jsem zachytila výjevy v komiksových oknech jen přibližně. Řídila jsem se při tom obrazově i časově replikami vnitřního monologu. Věděla jsem však, že první část filmu má navodit přízračnou atmosféru a také upoutat technikou pohybujících se oken na černém pozadí, proto jsem v panelech chtěla dosáhnout noirově klaustrofobního detailu a černobíle kontrastního výtvarného podání.

V kapitole o animaci podrobněji popíši strasti, které jsem zažila při řešení otáčení stran komiksu, kteroužto ideu jsem musela nakonec úplně opustit, takže teď příběh sice začíná záběrem na obálku komiksu, ale ta se neotvírá, nýbrž se prolínačkou dostáváme rovnou na první panel s projíždějící vlakovou soupravou. Pohyblivý komiks je pak situován na jednom velkém plánu, kde jsou jeho strany položeny vedle sebe. Po experimentování s otáčením stran se mi totiž tento způsob zdál divácky čitelnější. Listováním nerušená jízda kamery podporuje hladké tempo vyprávění a podtrhuje vnitřní rytmus záběrů v panelech.

V prvním expozičním záběru vidíme nocí projíždějící vlak; obraz se náhle zastaví na jednom z míjejících vlakových oken, přičemž nám odjezd kamery odhalí, že sledovaný obraz je jen komiksovým panelem a pod ním se objevuje hned další s hlavním hrdinou ve vlakovém kupé, tázajícím se po podstatě svého bytí. Druhý panel, respektive záběr, nese také funkci rozeznění a má diváka emotivně připravit na následující vyprávění. V dalších panelech protagonista ve velkých detailech škrtá sirkou a zapaluje si cigaretu. Pak se začíná již nepřerušovaná mluvená pasáž s hrdinou zachyceným v různých pozicích a gestech, kdy se hlavní protagonista diváka ptá na otázky existence a slibuje vyprávět svůj příběh. Jízda kamery se končí posledním panelem s hrdinou vykloněným z vlakového okna a následovným odjezdem vlaku do dále. Následuje zatmívačka, ve které záběr doznívá. Celou první sekvenci filmu jsem si přála podbarvit hudebním doprovodem, který by rytmicky a náládově ladil s kamerovou jízdou a skončil by spolu se zatmívačkou.

Dalším záběrem začíná střední retrospektivní část vyprávění, která je již v běžném filmovém formátu. Po roztmívačce přichází hrdinovo zrození probuzením se v posteli. Zvolila jsem pro něj detail protagonistovi tváře, ale vzhůru nohama; tímto jsem chtěla evokovat nepříjemný a stísněný pocit subjektu a také pozici dítěte vycházejícího z matčina lůna. Pak jsem plánovala v témže záběru rotačním odjezdem kamery (plně animovaným) zobrazit bezvládně paralyzované tělo na posteli. V prostoru temného pokoje zůstaneme i v následujících záběrech, velkých detailech rukou svírajících pokrývku a čela s krůpějemi potu, kdy hrdina popisuje své pocity po probuzení. Nakonec vidíme hrdinu sedícího v trenkách na okraji pelesti postele, ten v záběru vstává, aby se vydal něco dělat se svým životem. V tomto záběru se mi líbil nápad s uřezanou kompozicí protagonistova těla tak, že když vstane, vidíme jen spodní část jeho figury, kompozice se mi zamlouvala kvůli efektu odosobnění, který navozovala.

Následuje sekvence rychle střižených záběrů, která ukazuje plejádu činností provozovaných hrdinou, ta se zastaví až delším záběrem na protagonistu upravujícího si vlasy v

koupelně a po něm ještě delším celkem na tramvajové zastávce, odkud si hrdina jede hledat práci do agentury. Záběr jsem původně chtěla statický, ale při animaci jsem se pro větší dramatický efekt rozhodla ponechat jej nejdříve prázdný, hrdina do něj pak vstoupí a zastaví se těsně před příjezdem tramvaje.

Dalšími záběry, o kterých jsem se chtěla zmínit, jsou především ty, kde jsem se snažila použít výrazné rekurzy kamery vycházející z komiksového žánru, ale také navazující na filmově noirovou tradici. Jsou to hlavně nahledy, třeba u záběru, kde se protagonista dívá vzhůru na mrakodrap, který je stržěn v protipohledu. Úhel záběru má tady zdůraznit, jak je hrdina maličký proti do oblak se tyčícímu symbolu kapitalismu. Pak jsou to podhledy, jako výrazný spodní pohled z perspektivy protagonistových tenisů vzhůru na ubíhající ulici s kamelotem v pláštěnce a diagonály, výrazná vychýlení rámu, například v obraze stojícího hrdiny pod zamračenou oblohou před bouří s velkoměstskou panorámou za jeho zády, které zdůrazňují dramatickост scény. Komiksově má také působit ostře stříhané přibližování k oku dotyčného z polodetailu na velký detail. To jsem chtěla použít v okamžiku, kdy si hrdina přečte inzerát v novinách a je šokován.

Příběh v retrospektivě se měl odehrávat svižným tempem převážně v celcích a polodetailích, záběry měly být rozděleny většinou přímým střihem. Vydatně již v literárním scénáři používaná časová elipsa pomáhala urychlit spád děje. Příběh vyprávěný formou flashbacku se končí tím, že poté, co si zoufalý hrdina na sebe najal vraha a hned se mu začalo vše dařit, se jde zeptat znovu do agentury na práci. Dostává roli. Roli v komiksu, jehož obálku jsme viděli na začátku filmu a po jehož stránkách jsme brouzdali spolu s kamerou v první polovině snímku. Přenášíme se tak na konci filmu z retrospektivy zpět do filmové přítomnosti, vidíme hrdinu opět v oknech pohyblivého komiksu ve vlakovém kupé. V posledním panelu na závěrečné straně komiksu hlavní hrdina upírá oči do kamery a táže se teď po divákově příběhu. Ve stejný okamžik mu přistane hlaveň pistole s tlumičem u hlavy, vrah pronese cynická slova a rychlá zatmíváčka uzavírá celý film. Uslyšíme výstřely, ale ty zní už ve tmě. Následují titulky.

V technickém scénáři jsem řešila i zvukovou složku. Jak jsem již zmínila výše, první část filmu měla být podkreslena nějakou náladovou skladbou a na konci jsem chtěla v titulcích zase zařadit nějakou punkově svižnou melodii, ale jinak jsem otázku hudební dramaturgie nechala ještě otevřenu. Chtěla jsem použít i ruchů a atmosféru, především tam, kde bude hudební složka vynechána, ale i v ní.

Animatik vytvořený pro účely auditu mi dal velmi výraznou představu, jak bude film vypadat. Statickým záběrům z technického scénáře, jejichž délku jsem změřila na stopkách přehráváním akce buď fyzicky, anebo v hlavě, teď dostaly skutečný čas a adekvátní střih. Ve střihové skladbě jsem přidala nemálo zatmíváček a roztmívaček do střední části filmu, abych tak prodloužila vnímaný čas a dala doznít záběrům. Také jsem předběžně naanimovala otáčení stránek a jízdu kamerou po nich. Jelikož jsem již měla konečné návrhy designu jednotlivých stran komiksu, použila jsem jich při tvorbě animatiku, takže působil i výtvarně vytríbenou formou. Ještě před výrobou animatiku jsem si nahrála první pracovní verzi komentáře se svým hercem. Ten a ruchy, které byly zdarma ke stažení na internetu, jsem použila k nazvučení animatiku, a když jsem zařadila i ilustrativní hudební složku, výsledek již vyzařoval výrazné reminiscence budoucího dílka s animací.

2.1 Výtvarné řešení

Pro vzhled svého krátkého kresleného filmu jsem si tedy vybrala černobílý komiksový styl, a jelikož jsem zarputilá realista, mohla jsem se tady „vyřádit“. Nejdříve jsem začala řešit podobu svého hlavního hrdiny, který byl středobodem celého filmu a kamera se měla věnovat skoro bezvýhradně jemu. Domnívám se, že výtvarník musí především dát svému charakteru důvěryhodnost a nezaměnitelného ducha osobnosti. Měl by o svém hrdinovi vědět víc, jít za hranice vyprávěného příběhu, pak jakoby filmová kamera zachycovala pouze zlomek hrdinova života; ten v divákově mysli svým bytím přesahuje za viděné a stává se někým, koho si pozorovatel pamatuje jako člověka. A já už jsem svého protagonistu znala. Byl to můj kamarád, existenciální hledač. Byl to ten mladý „pankáč“ z 90. let, který čte Kellera a Bělohradského a poslouchá punkový šum na kazetách. Má doma sbírku punkových DIY oděvů vyrobených z industriálního odpadu, protože se „pyramíďák“ nedá ještě tak snadno sehnat. Pohlíží na svět trochu našťavaně, ale rád bere věci s humorem, možná je vegetarián a možná má zahrádku plnou mangoldů a pnoucích se fazolí.

Jak jsem již naznačila, výrazně stylizované věci mi nejsou výtvarně blízké a chtěla jsem pracovat na projektu, který by mě opravdu umělecky naplňoval. Proto jsem zůstala u své oblíbené realistické kresebné formy, jež se ke komiksovému médiu velmi hodí. První věc, na kterou jsem se soustředila při tvorbě postavy, byl mladický apel mého hrdiny. Představovala jsem si ho ve věku takových devatenácti let se zapálenými tvářemi (a lýtky), stále trochu zamračeného přemýšlivce, co se nebojí vyjádřit svůj názor a hned říct všem upřímně, co si o nich myslí. Nakreslila jsem si několik verzí a nejvíce se mi zamlouval plavovlasý až nordický typ s ostře řezanou čelistí a uhrančivě modrýma očima. Mám také u mužů v oblíbené vystouplé lícní kosti, kruhy pod očima a výrazný nos, tyto rysy jsem mu tedy vtiskla. Přikreslila jsem neodmyslitelné „číro“ a byla jsem spokojená. Figurou se mi zamlouval štíhlý, šlachovitý dlouhán. Oblékla jsem jej jednoduše do uplých světlých džínů a košile s utrženými rukávy (protože šitím se on nezabývá), na nohy tenisky „číny“ a bylo hotovo. Hned jsem ho měla ráda.

Když jsem takto určila svému charakteru psychologický profil, věk a sociální příslušnost, vytvořila jsem studie hlavy a těla ze všech stran, základní grimasy a postoje. Nyní jsem jej potřebovala zasadit do komiksových panelů a dát výtvarnu noirový punc.

Vycházela jsem z noirové estetiky jak filmů, tak i komiksů. V černých filmech i komiksech je hlavním vizuálním nástrojem světlo, které je často ostře reflektorické, vytvářející dramatické přechody v hluboké stíny, dělící v celcích prostor a v detailech tváře hrdinů do

fragmentovaných ploch. Tvrdé, nefiltrované světlo odhaluje například jen část obličeje, zbytek je ztracen v černé mase stínů; tento efekt vytváří dramatické pnutí a vyvolává pocit klaustrofobie a skryté hrozby. Film noir tedy s až perverzní rozkoší používá detailu, který působí vzhledem k typickému nasvícení enigmaticky a vizuálně fascinuje. Právě tyto dva faktory, noirová práce se světlem a použití detailu, měly hrát primární roli také v mém animovaném filmu.

Noirové komiksy jsou vytvářeny technikou černé tušové perokresby spolu s objemnými, štetcem domalovávanými, černými plochami. Zobrazují většinou ostře, ze strany nasvícené scény, kde hmotu modelují hluboké stíny anebo jsou časté černé siluety na bílém pozadí. Protože jsem se film rozhodla animovat na digitálním tabletu, vytvářela jsem v tomto stádiu výtvarné návrhy již na něm, abych zhodnotila jejich estetické kvality. V programu TVPaint Animation jsem si vybrala nástroj pero s použitím přítlaku. Při kresbě jsem používala pouze černé barvy (kreslila jsem bez odstínů šedi) kombinující různé tloušťky pera a velké černé plochy jsem vylévala nástrojem kyblík. Pečlivě jsem studovala různé komiksové publikace a hledala jsem nejpříjemnější černobílou polohu. Původně jsem chtěla film dělat čistě komiksově noirově jako tvoří například Frank Miller v Sin City, ale zjistila jsem při kresbě svého hrdiny v různých pozicích, že je obraz velmi fragmentovaný a často divácky nečitelný. Také můj styl kresby skládající se z velkých shluků volně kladených čar neodpovídal čistě formě komiksu noir tvořené pevně ohraničenými plochami. Mnohem bližší mi nakonec byl styl prvních černobílých vydání komiksu Sandman Neila Gaimana, kde byly černě vylévané plochy kombinovány s prostou perokresbou tak, že autoři často nedodrželi noirový kanon světla a stínů pečlivě odpozorovaných z reality, ale tvořili převážně podle svého estetického úsudku jako v kresebném stylu úchvatný Malcoma Jonese III. A tak jsem se při tvorbě nechala spíše vést svým estetickým instinktem než snahou za každou cenu pravdivě znázornit dopadající světlo. To je patrné u záběrů s projíždějícím vlakem nebo hrdinou vstávajícím z postele, kde je světlo naprosto nereálné.

V další etapě jsem začala navrhovat první a poslední část snímku, které jsou v podobě pohyblivého komiksu a odehrávají se ve vlakovém kupé. Protože je známo, že v noirových filmech je skoro pořád noc anebo prší, scénu ve vlaku jsem zasadila do nočních hodin. Příběh se měl odvíjet na stranách komiksového sešitu, a tak jsem nejdříve načrtla design jednotlivých stran, kompozici panelů a jejich obsahy. Soustředila jsem se na detail a vytváření atmosféry. Opět jsem bedlivě studovala různá řešení v komiksové literatuře. Kompozice jsem několikrát změnila a řídí se monologem v literárním scénáři, skončila jsem s šesti stranami, pěti na začátku filmu a jednou v závěru.

Když jsem měla první náčrt komiksových stran, koupila jsem si lístek na noční vlak a vybavena fotoaparátem jsem vyrazila zaznamenat referenční materiál. Požádala jsem náhodné cestující, aby mi pózovali a zastoupili fyzicky mého hrdinu a vyfotila jsem si je v z různých úhlů a také jejich odrazy v oknech, pak jsem zachytila technické detaily vybavení interiéru vlaku. Na nástupišti jsem vyfotila lokomotivu a vagóny a natočila jsem si příjezd a odjezd vlaku. Prostředí klasických vlaků Českých drah mě vždy přitahovalo svou hrubou estetikou použitých a rozbitých interiérů a technicistních exteriérů lokomotiv a vagónů s přehrší kabelů a kvílicích brzd. Taky jsem transportem ve vlacích ČD strávila snad roky svého života a zažila jsem ještě, podobně jako můj hrdina, dnes už zrušená kuřácká kupé, kde když si zapálili cigaretu dva lidé, nedalo se vidět, natož dýchat. Toto špinavě romantické prostředí specifických hluků a jednotného rytmu mě od dětství naplňuje pocitem šťastného očekávání spojeného s cestou do míst, kde na nás někdo čeká. A který z nás nepocítil záblesk iracionální radosti ze života, zasažen prudkou vlnou horkého letního vzduchu, vykloněn z okna jedoucího vlaku? Můj hrdina se z něj taky vyklání, aby nabral dech k vyprávění svého příběhu. České vlaky mám v lásce a ráda jsem je ve svém filmu zobrazila.

Po návratu domů jsem si ihned sedla a dotvořila jednotlivá okna komiksu podle nafočených snímků. Jeden z magických okamžiků v nočním vlaku je pro mě moment, kdy člověk sedí naproti jiné osobě u okna a dívá se na odraz druhého v okenní tabuli, setká se pohledem s odrazem dotyčného člověka. Je to až děsivě přízračný pocit a nemůžete ze sebe spustit oči, jakoby to nebylo skutečné setkání, jakoby to bylo ve snu a osoba přítomná s vámi v prostoru kupé neměla s bytostí dívající se na vás v reflexi nic společného. Také mám ráda dvojité odrazy kupé od skleněných dveří a od oken v chodbě vlaku. Chtěla jsem některý z těchto elementů vnést i do mého výtvarného konceptu, ale protože je hrdina ve vlaku sám, nakreslila jsem jeho odraz v okně jen v jednom panelu komiksu, kde filozofuje o své existenci a kde se hodil k replice. S radostí jsem však přidala do interiérů sklápěcí stolečky, malý odpadkový koš a police na zavazadla (kouzelné je tu i obligátní zrcátko mezi nimi).

Po dokončení návrhů všech komiksových panelů jsem se začala věnovat designu příběhu ve střední části filmu. Potřebovala jsem zde vytvořit velké množství odlišných prostředí (hrdinův pokoj, tramvajovou zastávka, agenturu zprostředkující komiksové role, ulici v dešti, bar) a několik vedlejších charakterů, které se v příběhu objeví (šéfa, konkurenční komiksové postavy, kamelota, ženy). Nejdříve jsem pracovala na vedlejších postavách. U šéfa jsem si byla jistá, že chci nějakého nevzhledného, plešatého patriarchu s nadváhou a knírkem, ten se přičí mému vkusu a vyvolává hluboce negativní reakci. Při návrzích ko-

miksových postaviček v tramvaji jsem si nebyla jistá autorskými právy u autentických charakterů, a tak jsem raději místo zamýšlené Fifinky nebo Asterixe zvolila univerzální komiksové archetypy svalnatého superhrdiny, šíleně se smějící Mangy a podobně. Ženy kreslím nejraději a mám jejich anatomii mnohem zažitější než mužskou, a tak jsem se i s těmito postavami rychle vypořádala. Snad největším výtvarným oříškem celého filmu bylo prostředí velkoměsta, které mělo hrdinu obklopovat ve venkovních scénách. Zkoušela jsem si jej nakreslit z hlavy, ale to byla slepá ulička. Nakonec jsem raději zvolila opět metodu referenčních fotografií, které jsem buď nafotila sama nebo stáhla z internetu. Pozadí jsem tady ale na rozdíl od vlaku přímo okopírovala, přičemž jsem na něm vystavěla kontrastní světelnou atmosféru (u záběrů ze zastávky, mrakodrapu a s kamelotem). Měla jsem velké dilema, jestli takto výrazná pozadí neruší hlavní plán a nestrhávají na sebe přílišnou pozornost, ale nakonec jsem je zachovala a doufám, že nejsou moc dominantní. Scénu v pokoji, kdy se hrdina probudí, respektive zrodí, jsem naprosto oprostila detailů v pozadí, takže zůstala jen temná masa s otvorem okna. Zamýšlela jsem tak navodit stísněný a existenciální tón sdělovaný v textu. Pozadí jsem také vynechala u scény v šéfově kanceláři, kde jsem zas usilovala o vizi božského, obyčejným člověkem nedosažitelného prostoru, jakéhosi zářivě bělostného fluida se stalinským diktátorem v pohodlném křesle. Použila jsem zde černých siluet na světlém pozadí, které jsou pro noirový komiksový styl tradiční.

Důležitou roli v mém příběhu hraje také rekvizita, tou je cigareta. I v noirových filmech hlavní hrdinové kouří jako diví. Cigareta je symbolem emancipace a rebelantství a taky působí negativně, je atributem kriminálních živlů a pokleslých žen. Pozoruji, že v současném hlavně animovaném filmu se vyskytuje poskrovnu a pokud ano, kouří záporné, anebo psychicky narušené postavy. Můj hrdina kouří celou první polovinu mého krátkého snímku, zapálí si v kuřáckém kupé a než dořeší své filozofické otázky, cigaretu také dokouří a zahasí. Kouř zde má vizuální funkci, je animován a chvíli i „hraje“. Hrdina kouří, protože je noirový a taky pro svůj sociální status. Cigareta je zde ale hlavně estetickým výrazovým prvkem a dává velkým detailům šmrnc. Pro popis funkce cigarety v mém filmu se také velmi hodí definice v monografii o Akim Kaurismäkim. „V místech ochranného sociálního vyloučení není nejbližším přítelem člověka člověk, nýbrž cigareta. Je tomu tak i ve světě Kaurismäkiho filmů. Jeho hrdinové si automaticky zapalují vždy, když se potřebují „dostat k sobě“, kdy se potřebují přesvědčit o tom, že jsou. Spolubytí s cigaretou připomíná malou každodenní meditaci, rituál, v němž si člověk přiznává jistou osamělost a zbavení se světa, zároveň však v každém jednotlivém hlubokém vdechnutí kouře stvrzuje sám sebe. Je-li tu hořící cigareta, pak tu musím být i já, který ji oživuji svým dechem. Dlouhý detail kuřáka s

cigaretou v ústech, zabíraný kvůli ozvláštňení ze všech úhlů, to je u Kaurismäkiho něco jako *index osamělosti*.“ (Boháčková, 2011, s. 15)

Jelikož se příběh odehrává v komiksovém světě, použila jsem atributů typických pro komiksový žánr. Vedle již zmiňovaných panelů, jsou to textové bubliny a hlavně typicky komiksově kamerové rekurzy.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 NATÁČENÍ

3.1 Animace

Svůj kreslený film jsem animovala na digitálním tabletu (Wacom intuos 3) v prostředí programu TVPaint Animation. S kresbou na tabletu jsem měla již zkušenost z předchozího projektu, kdy jsem jej použila u semestrální práce na konci druhého ročníku. Předtím jsem vždy kreslila klasickým způsobem na papíry umístěné na jehlách na prosvětlovacím stole. Animace na tabletu přináší animátorovi v mnohém velkou úlevu. Především nemusí skenovat obří štosy papírů, zpracovávat tyto kresby v počítači a pak opět pracně opravovat chyby ve fázování. Zato v prostředí programu vidí tvůrce hned výsledek animačního procesu a to je obrovské plus. Jednotlivé papíry jsou zde totiž reprezentovány filmovými okénky na časové ose, které je možné okamžitě přehrát jako sekvenci. U okének je možno nastavit průhlednost vůči aktuálně animovanému framu, takže dospějeme stejného efektu jako na prosvětlovacím stole. Také se tento nástroj anglicky v programu nazývá „light table“. Program nabízí velké množství funkcí a triků, kterými si animaci můžeme usnadnit nebo ovlivnit její estetiku. Kresba na tabletu, ale má také své zápory. Za prvé se nejdřív výtvarník musí naučit pracovat na této lesklé desce s perem (pro mě příliš širokým), což přináší nemalá úskalí, především díky našim naučeným reflexům z dětství. Je například těžké dívat se mimo prostor, kde kresba vzniká (na papíře) a sledovat místo toho monitor počítače, dále je velice nepříjemné, že si člověk nemůže papír natočit, tak aby se mu pohodlněji kreslily složitější křivky, asi nejtěžší jsou horizontály, kdy se ruka dostává do naprosto nepřírozeně vykloubené pozice. Za druhé kresba na tabletu rovnou do prostředí počítačového programu nikdy nedosáhne estetické patiny pokresleného papíru snímaného kamerou nebo skenerem i se svou nezaměnitelnou texturou a ztrácí tak na úžasné autentičnosti klasické metody. Ale i přesto jsem se pro digitální tablet rozhodla, protože jeho klady převážily nad zápory a mojí přední prioritou bylo práci zvládnout časově, s čímž jsem opravdu poté z důvodu realistického výtvarna výrazně zápasila. Zvolila jsem si formát HDV 720p 25fps, což znamená široký formát 16:9 ve velkém rozlišení 1280 na 720 pixlů a pětadvacet snímků za vteřinu. Film jsem animovala po dvou oknech; to znamená, že v celkovém počtu snímků za vteřinu se obrázky opakují v párech, což je pro diváka nepostřehnutelné, plynulost pohybu zůstává neporušena a pro animátora tento postup znamená velké zjednodušení práce. V programu TV Paint Animation jsem si, jak jsem již předeslala, vybrala nástroj pero, černou barvu v panelu s paletou barev a na bílém pozadí jsem započala svou noirovou ana-bázi.

Již při tvorbě animatiku jsem se rozhodla, že animovat budu nejdříve střední část příběhu, ve které se odehrává nejvíce akce a až potom okna pohyblivého komiksu, u kterých bude nutno v postprodukci realizovat kamerovou jízdu. Prvním záběrem, který jsem začala animovat, bylo tedy probuzení hrdiny, respektive jeho zrod. Kamera zabírá hrdinův spící obličej v dlouhé výdrži. A protože jsem zamýšlela v celé animaci vytvořit jemné chvění, pro kreslenku tak klasické, nejdříve jsem tedy zkoušela různými způsoby vytvořit chvění při statických záběrech jako tento. Jako první jsem zkusila takový způsob, že jsem kresbu v prvním okně okopírovala a jen dokreslováním a mazáním mírně pozměnila. Vytvořila jsem tak tři téměř identické obrázky a na starou radu ještě pana Trlici, jsem tyto tři obrázky obměňovala, systémem ABC, BAC, CAB atd. Ale animace se mi nezdála, pulzovala nepravdělně a působila na mé smysly rušivě. Také chvění bylo jen nepatrné a spíše jakoby jen tĕkalo pár linek a zbytek byl statický. Vymyslela jsem tedy časem metodu, které jsem se pak držela v průběhu celého filmu. Nakreslila jsem obraz, který měl být ve výdrži, pak jsem jej dvakrát naprosto načisto obkreslila, takže vzniklo výrazné pulzování; obrázky jsem nechala běžet stále ABC, ABC místo předešlého střídání a takto rytmicky se chvějící animace se mi zamlouvala nejvíce. Film se hlavně v komiksových oknech skládá z častých výdrží, takže definovat tento animační atribut bylo nezbytné.

Ještě bych zůstala u záběru s probuzením, protože jsem tam řešila další těžkosti, jako byla animace rotačního pohybu kamery. Kamera totiž odjíždí z hrdinovy tváře a přitom se otáčí tak, že jej nakonec vidíme v polodetailu ležícího pod peřinou. Naanimovat tento záběr bylo velmi perspektivně a „fázařsky“ náročné. Ale poprala jsem se s ním i s dalšími čtyřmi záběry. O to bylo mé hoře větší, když jsem po prvním měsíci práce ztratila veškerou animaci a to díky své zanedbanosti. Ukládala jsem ji pouze v programu jako projekt a neexportovala jsem ji. Jednoho dne jsem projekt otevřela a většina vrstev s animacemi v ní chyběla. Data byla neobnovitelná a škody tudíž nenapravitelné. Všechno jsem musela animovat znovu. Odnosla jsem si hořké ponaučení a začala jsem zálohovat jako čert.

Protože všechna gesta a pohyby, které animátor znázorní, vychází pouze z jeho subjektivních poznatků, je ve svém filmu především hercem, který musí zahrát všechny role a dát postavám jejich výraz. A tak jsem si postavila ke stolu zrcadlo a začala se natřásat podle toho, co si animace zrovna žádala. Nejvíce jsem využila této empirické metody při znázorňování výrazů tváře a na ni vrhaných světelných zdrojů (lampičkou). U některých náročnějších pohybů, jako byla hrdinova chůze v perspektivě (záběr s tramvajovou zastávkou), jsem využila referenčního videa, jeho zpomalováním jsem získala představu o jednotlivých fázích kráčeji hrdiny. Video jsem si pořídila sama, snímáním svého přítele na mobilní telefon.

Pak jsem také esteticky řešila otázku pozadí. Pokud se toto hýbalo s chvěním ve výdržích, působilo dominantně a narušovalo akci v předním plánu, proto jsem jej nechala statické a rozhýbala pouze postavy. Někde jsem jej však nechala úmyslně mírně chvět také, a to u záběrů z dopravních prostředků, kde jsem chtěla docílit dojmu pohybujícího se stroje.

V záběrech, kde dochází k dialogu, jsem animovala rostoucí textovou bublinu komiksu. Informace je tady předávána divákovi dvakrát, audiálně i vizuálně, chtěla jsem ji nechat jen v psané formě, ale nebylo to patřičné, informace byla těžce zaznamatelná a film ztrácel tempo. Lip sync postav jsem v těchto případech neanimovala a zamýšlela jsem tak obrazům ponechat jejich komiksový charakter.

Pro další dva aspekty, respektive elementy jsem musela sáhnout i po oborové literatuře, byl to dešť a kouř. Kouřovou smyčku jsem nakonec vydedukovala z knihy *The Animator's Survival Kit* od Richarda Williamse a dešť ze Školy kresleného filmu Borivoje Dovnikoviče. U kouře jsem se také dívala na animátorská řešení v jiných filmech na internetu. Velmi se mi totiž zamlouval kouř v Plymptonově snímku *Idiots and Angels*, ale k mému výtvarnému stylu se moc nehodil. Také přáteli doporučovaný realistický kouř naimplanťovaný nebo přímo vytvořený v Adobe After Effects se mi nezamlouval. Nakonec mám ve svém filmu jen jednoduché smyčky kouře, jak když bičem mrská, které kopírují klasický způsob. U deště jsem vytvořila jeho noirovou formu, kdy padají bílé kapky na černém pozadí. Výše zmíněná literatura mě naučila esenciální praktiky. Dešťové kapky v animovaném filmu padají v několika plánech, navozuje se tak perspektiva. Podle vzdálenosti plánu pak padají ve smyčkách různou rychlostí, nejbližší plán padá nejpomaleji. Jednotlivé kapky načrtáváme v horizontálních pásmech a jejich posunem dosáhneme kýžené smyčky. Spojení těchto metod poté působí věrohodným dojmem skutečného deště. S kapkami jsem takto naložila a výsledek byl uspokojující.

S přibývajícím časem jsem pochopila, že kvůli obsáhlosti a hlavě výtvarné stránce projektu, budu muset učinit nejeden kompromis. Začalo to vypouštěním ke zpracování naplánované látky jako u scény s paranoiou posedlým hrdinou, kde si splete důchodce s nájemným vrahem. Nejvíce jsem však oplakala obraz s vrzajícími kolečky, ve kterých vozí hrdina své ženy po zahradě. Scéna se mi velmi líbila a byla ve filmu jedna z nejužitečnějších. Narativně však byla druhořadá. Až do úplného konce jsem ji chtěla do filmu přidat, ale prostě jsem ji nestihla naanimovat. Také rozsah animace jsem byla nucena řádně zredukovat. Propadala jsem v těchto okamžicích naprosté beznaději (jako můj hrdina), protože film byl pro mě vším. A tak je v mnoha místech použit statický obraz místo plánovaného

pohybu, který měl ladně navazovat z jednoho záběru do druhého. Doufám však, že alespoň dynamickou střihovou skladbou jsem dala filmu spád a divák se nebude nudit.

3.1.1 Otáčení stran

Asi největším martýriem byla realizace otáčení komiksových stránek v programu Adobe After Effect. Byla to hlavně má utkvělá představa, že otáčení je naprosto esenciální část filmu, která mě vedla krušnou cestou pokusů a omylů. Šlo tady o to, že hrdina ke konci filmu dostane roli v komiksu, který sledujeme na začátku filmu, a proto jsem se snažila o co nejreálnější znázornění komiksu jako skutečné publikace, abychom si byli vědomi záměrného paradoxu. Ale otáčení stránek se mi mělo stát noční můrou. Pro účely animatiku jsem stránky animovala jako obdélníkové kompozice s panely v programu Adobe After Effects. Stránky vypadaly jako tuhý karton a jen tak ledabyly po obrácení mizely. To bylo schůdné pro animatik, ale ve filmu jsem chtěla použít něco sofistikovanějšího. Pan Živocký navrhl způsob, že by se strany otáčely stoupajícím ohnutým rožkem, ale to se mi nelíbilo. Deformovala se přitom daná stránka a efekt byl moc laciný, stejně laciný jako můj nápad odkoukaný z internetového módního časopisu, kde se strana nedeformovala, otáčela se jen při čelním pohledu, postupným mizením jedné kompozice a objevováním druhé. Plastičnosti se pak dosáhlo nasazeným gradientem. Způsob jsem zrealizovala za hojné pomoci pana Živockého, ale také jsem ho zavrhlá. Začátek (jízdu kamerou po panelech) jsem přeanimovala znovu kompletně formou tvrdých kompozic jako v animatiku, nelíbilo se mi to, ale byla jsem v koncích. Pan Živocký naprosto oprávněně tuto metodu zkritizoval, namítal, že se otáčením stran a neustálým transfokováním kamery divákova pozornost narušuje a film ztrácí rytmus. Čas mě neúprosně tlačil, zasedla jsem opět k internetu a zkoumala formy „motion comics“. Rozhodla jsem se poté skálopevně, že celé otáčení nechám stranou, protože nejefektivnější by bylo jeho zpracování v 3D programu (skřípaly mi zuby u titulků filmu) a na to nebyl čas ani znalosti. Nechala jsem panely pouze v jednom plánu a kamerou najížděla z jednoho na druhý. Tok pozornosti tak zůstal souvislý a tempo celistvé. Kompozice jednotlivých stran leží vedle sebe a tento fakt je ve snímku plně přiznán. Nejsem s výsledkem stoprocentně ztotožněná, ale je to asi nejlepší ze zkoušených metod a někdy je méně opravdu více.

4 POSTPRODUKCE

4.1 Obraz

Závěrečný sestřih všech animovaných záběrů jsem dělala nejdříve v prostředí programu Adobe After Effects a poté ještě důkladněji v programu Adobe Premiere Pro. Střih se řídil především rytmem voice-over a pak se také odvíjel od hudební či ruchové složky. Animované záběry jsem exportovala z programu TVPaint Animation jako video ve tvaru .avi a pak je seřadila za sebe v AAE, kde jsem také realizovala filmovou interpunkci.

Střih je nejdůležitějším prvkem při vytváření správné agogiky filmového díla. Je dán do rukou střihače, který úzce spolupracuje s režisérem. V tomto případě byl střihačem režisér, tedy já. Délka záběru je i u tak krátkého snímku, jakým je Trainman kritická. Rozeznívání a doznívání záběrů je nadmíru důležité, kvůli působení sdělované informace, ale hranici, kdy je záběr buď moc dlouhý, či příliš krátký určuje tvůrce pouze svým citem a odhadem. Film jsem stříhala několikrát, poprvé v animatku a pak vždy po přidání nových záběrů do něj. První záběr je jedna dlouhá jízda, takže tam jsem řešila vnitrozáběrové tempo (střídání komiksových panelů) při práci s kamerou v programu Adobe After Effects. Pomyslné nůžky jsem vytáhla až u střední části filmu, kde se záběry střídají velmi často. Kromě ostřejšího, přímého střihu jsem použila i roztmívaček a zatmívaček, dávaje divákovi větší prostor k percepci informace. Nejrapidněji jsem stříhala v poslední sekvenci filmu, kde hraje akční hudba, nechtěla jsem se jen vejít do hudebního rámce, ale také filmu dát strhující spád před koncem vrcholícím katastrofou.

V této kapitole se chci zmínit také o tvorbě titulků, hlavně závěrečných, protože úvodní jsou realizovány tak, že jsem je postupně odkrývala na obálce komiksu a byly vyřešeny docela lehce. Závěrečné titulky jsem animovala v AAE jako pohyblivý text. Vybrala jsem si stejně jako pro úvodní titulky punkový font skládající se z vystřižených písmen tak, jak bývají v anonymních dopisech v ostrém kontrastu černé a bílé, ty jsem umístila na proužky jakoby vystřiženého papíru, taková grafika je často k vidění na punkových plakátech, na které jsem zamýšlela vytvořit pastiš. Tento font jsem kombinovala s pulsující nápisy ve mnou vytvořeným fontu, který má také evokovat DIY estetiku punkového projevu. Nápisy najíždějí střídavě z levé a pravé kantny do obrazu, přičemž se rozsvítí pulsující animovaný nápis pod nimi. Animovala jsem je přímo na hrající melodii.

4.2 Zvuk

Protože celý film provází komentář ve tvaru vnitřního monologu, zvukovou dramaturgii jsem řešila hned zkraje. Koncepti zvuku, tedy vlastní poměry mluveného slova, hudby a ruchů jsem si určila již v animatiku a téměř identická zůstala zvuková skladba i ve výsledném díle. Zvuk v animovaném filmu se nahrává postsynchronně, jinak to ani není možné. Komentář jsem si nahrála ještě před střihem animatiku, protože byl výchozím rytmickým prvkem střihu. Ze školy jsem si půjčila mikrofon a kameru, která mi sloužila jako nahrávací zařízení a se svým hercem jsem vnitřní monolog poprvé nahrála. Kvalita záznamu byla nevalná, zvláště asi proto, že jsem v této oblasti neškolená a mluvčí měl mikrofon příliš blízko úst. Zvuk byl pak nepříjemně „přebuzený“ a na školním počítači při projekci animatiku dokonce nebylo přes rezonující basy herci ani rozumět. Po druhé jsem komentář nahrála s panem Živockým na jeho nahrávacím zařízení. Ten byl tak laskav a ztvárnil všechny vedlejší mužské role, já jsem také nadabovala jedinou ženskou repliku. Kvalita byla dobrá, jen snad prázdná místnost, ve které jsme zvuk nahráli jej trochu „hallovala“. Zato nastal problém s hercem. Mnou vybraný kamarád Jan Dostál, který má podle mě velmi pěknou barvu hlasu, herecky roli nezvládal, protože nebyl nikdy školen v artikulovaném přednesu. Vnitřní monolog je ještě k tomu subjektivním typem komentáře a vyžaduje proto více expresivní způsob řeči než objektivní komentář, který se může monotónněji „číst“. Většina pedagogů včetně mého supervizora mi doporučila najít si profesionálního herce, který by byl schopný roli zahrát. Ale já jsem se velmi obávala přehrávaného teatrálního projevu opravdových herců a tak jsem stále uvažovala o nějakém amatérském účinkujícím. Bohužel jsem ale na nikoho nepřišla, a když jsem měla komentář nahrávat načisto ve zvukovém studiu, oslovila jsem znovu původního herce, protože jsem si nedokázala s rolí nikoho jiného spojit, film je také částečně o Janovi a moc jsem si přála, aby hrdinu namluvil někdo, kdo má podobnou historii. Vím, že jeho výkon nejspíš bude opět hodnocen negativně, ale pro mě je to otázka osobního výběru, takže emotivně zabarvená a možná proto jsem udělala chybu, ne však sama pro sebe, ale spíš u svého potenciálního publika.

Hudbu pro svůj projekt jsem už rok před tím slíbila mému dalšímu kamarádovi a kreativnímu hudebníkovi Zdeňku Holoubkovi, který si komponování pro filmovou látku chtěl vždy zkusit. Spolupráce s ním byla velmi příjemná a musím říct, že mi vyšel i v nepříjemných časových podmínkách maximálně vstříc. Jeho hudba se mi líbí, protože pro mě složil, co jsem si představovala. V animatiku jsem jako ilustrační hudbu použila jednu instrumentální skladbu americké skupiny Fugazi a zamilovala jsem si v ní spojení pomalé elek-

trické kytary a basy s bicími. Připadlo mi, že taková hudba navozuje adekvátní, pro noirový styl typickou náladu. V černých filmech se většinou používá líná a svádívá saxofonová linka, ale já tento nástroj nemám zrovna v oblibě a ještě k tomu je můj příběh o „pankáči“, takže jsem pro něj přála něco rockovějšího, ne-li přímo rock and rollového. V závěrečných titulcích jsem chtěla nechat zaznít nějakou svižnou punkovou melodií a Zdeněk měl zrovna složenou skladbu s názvem „Kasařskej punk“, která pěkně šlapala a byla až postmoderní směsicí žánrů. Protože čerpala, jak napovídá název, také z hudebního doprovodu filmů kriminálního žánru, její část se pěkně hodila i do děje, poté, co se hrdina odhodlá si najmout na sebe vraha. Melodie je na chvíli přerušena, aby v nastalém tichu vyvrcholil hrdinův příběh vraždou ve vlakovém kupé, pak s novou intenzitou zazní v závěrečných titulcích.

V celkové hudební skladbě jsem řešila hlavně poměr hudební složky. Věděla jsem, že pokud nechám hudbu znít celou dobu filmu, ztratí se jeho vnitřní napětí a divák bude sledovat snímek jenom jako videoklip. Proto jsem se hned na začátku rozhodla, že sice první část filmu bude kompletně s hudebním podkresem, ale v části s retrospektivním příběhem bych chtěla pracovat i s filmovými ruchy, atmosférami a s filmovým tichem.

Protože jsem neměla, žádné předchozí zkušenosti, studovala jsem publikaci s názvem Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla, ve které jsem se dočetla mimo jiné, že kapacitu vnímání diváka nelze ve filmu využívat stále zplna. Je to únavná zátěž a jeho pozornost by jistě době ochabla, je nutné zvukovou informaci odlehčit, to znamená nepoužívat všechny složky zvukové skladby najednou, ale vždy nějakou vynechat, význam takového odlehčení stoupá v těch místech filmu, kde se divák potřebuje soustředit a orientovat (expozice), nebo kdy si má informace utřídit a nechat doznít zážitky (závěr díla). Také v gradační ploše, kde obsažnost sdělení narůstá, může uvolnění toku zvukových informací zpětně posílit dramatický účinek. (Bláha, 2006, s. 52-53)

Konečný učesaný a vyvážený zvukový master vytváří v současnosti profesionální zvukař, kterého asistenci jsem získala na základě úspěchu u školního pitchingu, kde jsem vyhrála sponsoring svého projektu. Přála jsem si zafinancovat pouze pomoc zvukaře při nahrávání komentáře a hudby, při ruchování a konečné mixáži zvuku. Hudbu jsme nakonec nenahrávali, protože ji Zdeňka složil kombinací samplů v počítači, ale zbytek plánu byl naplněn podle rozpočtového formuláře.

ZÁVĚR

Tak tu teď sedím před prázdnou stranou s názvem závěr a mám stejně absurdní pocit existence jako můj hrdina. Jako bych si nedokázala přiznat, že i tato etapa mého života brzy skončí. Dala jsem jí totiž tolik energie a životní síly, že je pro mě vize konce jaksi nemožná. Chtěla jsem natočit opravdu hodnotné filmové dílko, za které bych se nemusela stydět. Všechno jsem podřídila tomuto očekávání a zapomněla jsem při tom na zdravou psychickou hygienu, takže mě ke konci můj megalomanský projekt málem zkonsumoval. Musela jsem přitom přistoupit na tolik kompromisů, že už jsem si na konci nebyla jista výsledkem. Možná je to také tím, kolik času jsem na filmu strávila, totálně na úkor osobního života. V průběhu minulého roku jsem neřešila pouze existenciální otázky spolu se svým hrdinou, ale řešila jsem především otázky přizemně existenční. Jelikož jsem člověk svého věku a historie, musela jsem ústavu platit vysoké školné bez nároků na studentské slevy. Dosáhla jsem sice prospěchového stipendia za oba první roky studia, školné se mi ale v jeho průběhu tak neuvěřitelně zvýšilo až mě skoro finančně položilo. Ale nechtěla jsem opět zanechat studia, i kdybych měla přinést oběti. Ztratila jsem také práci, a tak jsem byla odkázána plně na svého partnera, který je skvělý člověk a já mu za jeho pomoc nemohu nikdy dostatečně poděkovat. Také moje maminka mě velmi finančně podpořila ve studiu. Film je hotový a jestli má nějaké hodnoty ukáže jen čas. Teď je to na druhých, aby posoudili výstup měsíců tvrdé práce a odříkání. Tento snímek je autorskou výpovědí o určitém sociálním čase a prostoru v mém životě. Možná není výsledek stoprocentně tak, jak jsem si ho představovala, ale můžu říct, že v daném časovém horizontu a determinována svými schopnostmi, jsem projektu dala opravdové maximum. Tak snad nyní dojdou do cílové mety, získám titul a budu se animaci věnovat i v mé budoucí kariéře. To bylo přece, co jsem si přála, vytvořit kreativní dílo a získat vzdělání v tak specializovaném oboru jakým je animace a díky tomu si najít lépe ohodnocené zaměstnání než doposud, abych si mohla vážít sama sebe, ale především se nikdy nepřestala rozvíjet.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

HAYWARD, Susan, 2006, Cinema Studies: The Key Concepts, 3. edition, London: Routledge. ISBN 0-415-36782-4

BOHÁČKOVÁ, Kamila, ed., 2011, Aki Kaurismäki: Světla soumraku, Praha: Edice Inicialy, sv. 2, ISBN 978-80-87292-13-6

BLÁHA, Ivo, 2006, Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla, Praha: Akademie múzických umění, ISBN 80-7331-010-4

KUČERA, Jakub, 2002, Film noir: Záblesky černé, fenomén, In: Cinepur[online], únor, 2002 [cit. 2012-11-4], Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=29>

McCLOUD, Scott, 2008, JAK ROZUMĚT KOMIKSU, přeložil Richard Podaný, Brno: BB/art, ISBN 978-80-7381-419-9

MONACO, James, 2004, JAK ČÍST FILM, přeložil Tomáš Liška a Jan Valenta, Praha: Albatros, ISBN 978-80-00-01410-4

SILVER, Alain, James Ursini a Paul Duncan, ed., 2012, FILM NOIR, Köln: TASCHEN, ISBN 978-3-8365-3462-8

SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA P 1: INSPIRAČNÍ ZDROJE – FILM

- Obr. 1. The Maltese Falcon; John Huston, 1941
- Obr. 2. Lhář (Valehtelija) z roku 1981; Mika Kaurismäki
- Obr. 3. Renaissance; Christian Volckman, 2006
- Obr. 4. Cecilia and Her Selfhood; Adrien Merigeau

PŘÍLOHA P 2: INSPIRAČNÍ ZDROJE – KOMIKS

- Obr. 5. Sin City, Frank Miller
- Obr. 6. Sandman, Neil Gaiman

PŘÍLOHA P 3: VÝTVARNÁ ŘEŠENÍ – HLAVNÍ HRDINA

PŘÍLOHA P 4: VÝTVARNÁ ŘEŠENÍ – PANELY, OBÁLKA KOMIKSU

PŘÍLOHA P 5: VERZE STRÁNEK V ADOBE AFTER EFFECTS

PŘÍLOHA P 6: UKÁZKA Z TECHNICKÉHO SCÉNÁŘE

PŘÍLOHA P 1: INSPIRAČNÍ ZDROJE - FILM



Obr. 1.



Obr. 2.



Obr. 3.



Obr. 4.

Obr. 1 The Maltese Falcon; John Huston, 1941

Obr. 2 Lhář (Valehtelija) z roku 1981; Mika Kaurismäki

Obr. 3 Renaissance; Christian Volckman, 2006

Obr. 4 Cecilia and Her Selfhood; Adrien Merigeau

PŘÍLOHA P 2: INSPIRAČNÍ ZDROJE - KOMIKS



Obr. 5

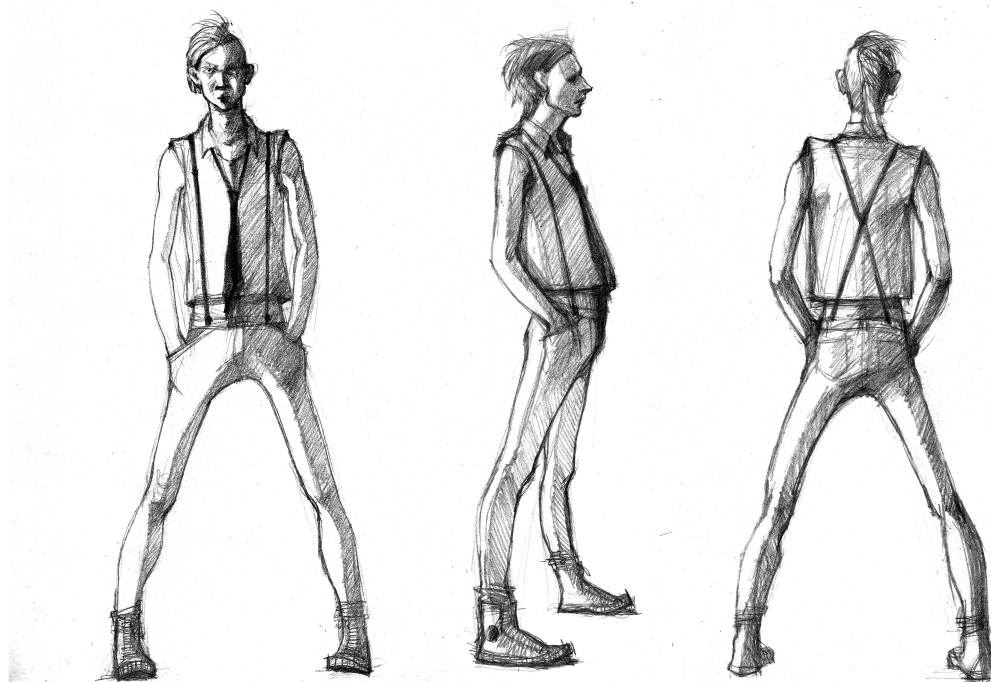


Obr. 6

Obr. 5 Sin City, Frank Miller

Obr. 6 Sandman, Neil Gaiman

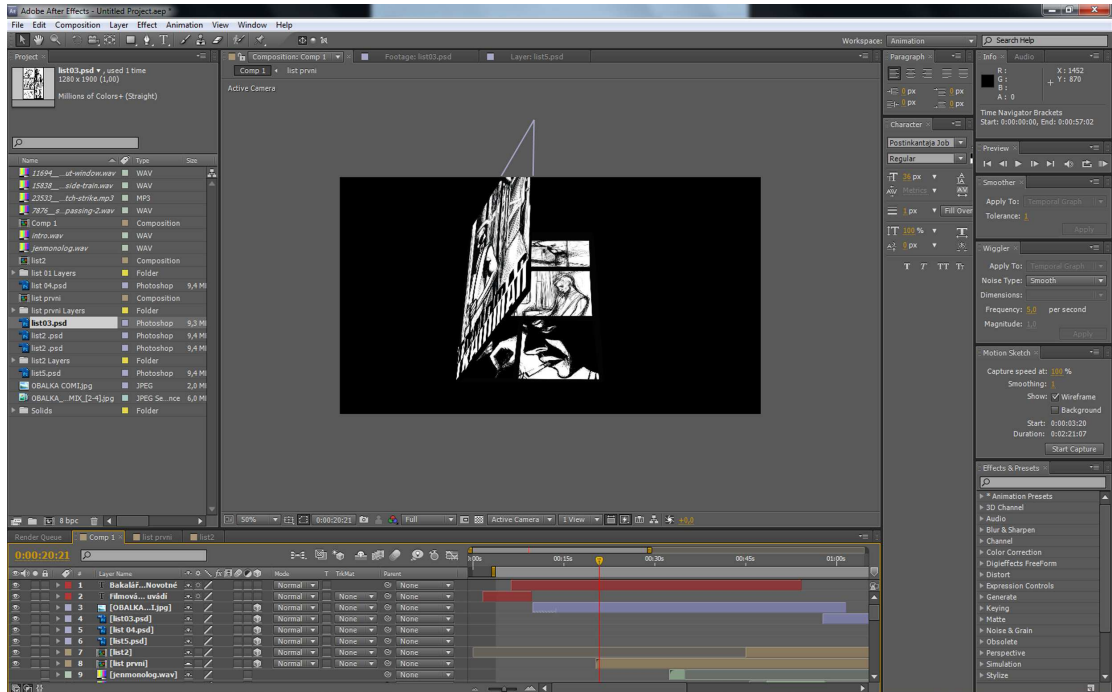
PŘÍLOHA P 3: VÝTVARNÁ ŘEŠENÍ – HLAVNÍ HRDINA



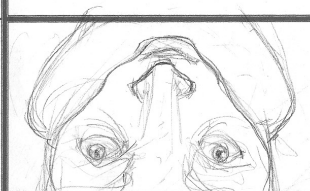
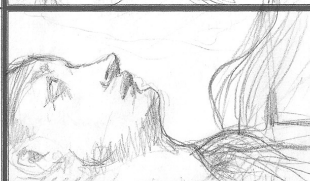

PŘÍLOHA P4: VÝTVARNÁ ŘEŠENÍ- PANELY, OBÁLKA KOMIKSU







PŘÍLOHA P 5: VERZE STRÁNEK V ADOBE AFTER EFFECTS



PŘÍLOHA P 6: UKÁZKA Z TECHNICKÉHO SCÉNÁŘE

Č.Z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
3. < 5s		BĚLA PLOCHA.	TAK TEDY... JAK TO VŠECHNO ZAČALO? JELIKOŽ NEMÁM ŽÁDNOU MINULOST,		
4 14s X		HEDINOVA SPÍČTÍ TVAŘÍ. PRUDCE OTEVŘE OČI. D	PROSTĚ JSEM SE PROBUDIL!!		
		KAMERA KROUŽÍ KOLEM JEHO OBLIČEJE. PD	NECHÁPETE? TAK JÁ VÁM TO PĚROUNÁM. TĚCH PÁR OKAMŽÍKŮ PO PROBUDĚNÍ, KDY SI NE- PAMATUJEE NIC, ALE ZK- ROVEN VŠECHTĚ.		
		DWJED. H. LEŽÍ V POSTELI. BEZVLÁDNĚ SE NA NÁS DÍVÁ. PC	TEN POCIT NEJISTOTY		

Č.Z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
5. 5s X		H. PO ČELE STĚKÁ ČÍPKY POTU. VD	TY ČÍPKY POTU Z TĚ NEJISTOTI?		
6. 12s X		H. SEDÍ NA POSTELI. VIDÍME, JAK VSTÁVA, ODCHÁZÍ ZE ZÁBERU. PAK SE JEHO SILUETA (VZDÁLENĚ) OBJEVUJE V RÁMCI OKNA. PC	RÍKÁTE SI: TO SE MI TAKY STALO NA TOM NIC NENÍ. ALE VEMTE SI, ŽE SE VÁM TEN POCIT ROZBEJE DO CE- LEHO ŽIVOTA. CÓ JSEM MĚL DĚLAT?		
7. 4s X		H. SI ČISTÍ UŠI. D	SNÁŽIL JSEM SE CHYMAT NORMÁLNĚ....		
8. 5s X		H. SE DÍVÁ NA TELEVIZI C		