

9 životů

BcA. Monika Pavlová



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2015/2016

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Monika Pavlová**
Osobní číslo: **K14363**
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: 9 životů – 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).

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

Seznam odborné literatury:

MONACO, James. Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, 735 s. Albatros Plus. ISBN 80-00-01410-6.

HLAVÁČEK, Luboš. Jiří Trnka. Vyd. 1. Praha: Academia, 2002, 463 s. ISBN 80-200-1050-5.

Základy analýzy animovaného filmu, Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4

URBAN, Hal. To nejdůležitější v životě. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004, 152 s. ISBN 80-7178-824-4.

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, 639 s. ISBN 978-80-7331-217-6.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **Ivo Hejcman**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2015**
Termín odevzdání diplomové práce: **13. května 2016**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2015


doc. Mgr. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně22.4.2016.....

MONIKA FAYLOVÁ 
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 nevydělčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledek 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 požítovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

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

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, 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⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

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

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

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

ABSTRAKT

Diplomová práce popisuje proces přípravy a výroby animovaného filmu. Zaměřuje se na inspirační zdroje, vývoj a záměr příběhu, jeho následnou realizaci. Součástí je také popis spolupráce se střihačem a výroba zvukové části filmu.

Klíčová slova: kreslená animace, bajka, subkultury, životní styl, hledání

ABSTRACT

This master thesis describes the process of preparation and production of an animated film. It focuses to the sources of inspiration, development and purpose of the plot and its final realization. Description of a cooperation with an editor and the production of the sound part of the film is included.

Keywords: drawn animation, fable, subculture, lifestyle, searching

Poděkování patří mým vedoucím práce, panu Ivu Hejčmanovi a Mgr. Lukáši Gregorovi, Ph.D., kteří mi byli po celou dobu práce na diplomovém filmu velmi nápomocní. Děkuji za jejich lidský přístup i odborné znalosti, cenné připomínky a hlavně trpělivost.

Další dík patří mé rodině a blízkým, kteří při mně stáli, motivovali a dodávali mi sílu.

Děkuji.

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

OBSAH

ÚVOD	11
I TEORETICKÁ ČÁST	12
1 INSPIRAČNÍ ZDROJE	13
1.1 VÝTVARNÁ INSPIRACE	13
1.2 DALŠÍ INSPIRACE.....	15
1.2.1 Bajky jako žánr	15
1.2.2 Společnost	15
1.2.3 Teenagerské filmy	15
1.2.4 Knižní inspirace	17
1.2.5 Dramaturgická inspirace – styl vyprávění.....	18
2 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA	19
2.1 NÁMĚT – 9 ŽIVOTŮ, 9 MOŽNOSTÍ.....	19
2.2 1. ŽIVOT – POČÍTAČOVÝ MANIAK.....	21
2.3 2. ŽIVOT - PUNKER	22
2.4 3. ŽIVOT - EMAŘ.....	22
2.5 4. ŽIVOT - KULTURISTA	22
2.6 5. ŽIVOT - HIPSTER.....	23
2.7 6. ŽIVOT – MEDITUJÍCÍ VEGETARIÁN	23
2.8 7. ŽIVOT – AKTIVISTA	24
2.9 8. ŽIVOT – NÁHODA?.....	24
2.10 9. A POSLEDNÍ ŽIVOT	24
II PRAKTICKÁ ČÁST	25
3 REALIZACE	26
3.1 VÝTVARNÉ NÁVRHY.....	26
3.1.1 Barevná kompozice	27
4 KAMERA	29
4.1 KOMPOZICE.....	29
4.2 POHYB KAMERY	29
4.3 DÉLKA ZÁBĚRŮ	30
4.4 MIZANSCÉNA	30
4.4.1 Prostředí	31
4.4.2 Rekvizity	31
4.4.3 Kulisy	31
4.4.4 Světlo a stín	32
4.4.5 Titulky	32
4.4.6 Plakát.....	32
5 VÝROBA FILMU	34

5.1	STORYBOARD	34
5.2	ANIMATIK	34
5.3	ANIMAČNÍ PLÁN	34
5.4	ANIMACE	35
6	STŘIHOVÁ SKLADBA	37
7	ZVUKOVÁ SKLADBA	39
7.1	PRVNÍ ZKOUŠKY	39
7.2	HUDBA	40
7.3	STYLIZACE	40
7.4	RUCHY	41
7.5	DABING	41
	ZÁVĚR	43
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	44
	SEZNAM OBRÁZKŮ	46

ÚVOD

Začít pracovat na filmu je vždycky velká výzva. S tím také vždy souvisí dva póly, které by se měly vzájemně doplňovat. Odpovědnost a hravost. Takto jsem se k diplomové práci, a vůbec ke každému filmu, snažila přistupovat. Pokud nemáme vlastní sebekontrolu, nemůžeme zažít tu radost, kterou nám film nabízí s přihlédnutím na viditelné výsledky naší práce.

Mým cílem bylo vytvořit film, ze kterého by řada diváků odcházela s pocitem, že svět je stále dobré místo k žití. Chtěla jsem v publiku vyvolat pocit propojení s pozicí hlavního hrdiny příběhu. To mělo v lidech ideálně vyvolat staré známé pocity, někdy nostalgické, jindy zábavné. I přes poměrnou tragičnost příběhu, kterou dokazuje výskyt smrti v několika rovinách, jsem se k příběhu stále snažila chovat s laskavostí. Důležité bylo nepřekročit tenkou hranici, která vymezuje prostor skutečného významu filmu a tu, která se již stává líbivou manýrou.

V této diplomové práci se zabývám dvěma aspekty filmu. Teoretická část popisuje vývoj po stránce literární, inspirační a přípravné. Praktická část odkrývá krok za krokem cestu, jakým jsem konkrétní postupy aplikovala.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 INSPIRAČNÍ ZDROJE

Prvním impulzem k tvorbě tohoto tématu přispěla samozřejmě náhoda. Dlouho jsem dumala nad námětem magisterského filmu. Tak dlouho, až mě samotná myšlenka na něj vlastně děsila a raději jsem se mu vyhýbala a dělala cokoli jiného. A právě v tu chvíli se zrodil nápad udělat film o kočkách, o životě, o hledání. Díky prokrastinaci jsem se dotkla toho, co mě doopravdy zajímá.

V rámci odpočinku od jiné práce jsem skicovala svého kocoura. Musím říct, že, asi jako každá kočka, je to skutečná osobnost - charismatický starý bručoun, sám o sobě jako vystřižený z animovaného filmu. Kolikrát mě už napadlo, co by asi řekl, kdyby mohl. Jaké by měl názory? A jak by zněl jeho hlas? Krátká anekdota také dokonale popisuje rozdíl mezi kočkami a psy. Pes, o kterého se starají lidé, krmí ho a mají rádi, si myslí, že tito lidé musejí být bozi. Kočka, o kterou se lidé starají, krmí ji a mají rádi, si myslím, že ona sama musí být bůh. Spojit typické kočičí vlastnosti s lidským chováním mě začalo více zajímat a film se mi najednou rodil před očima. Uvědomila jsem si, že dokonalé téma mám přímo před sebou.

Protože mají kočky občas až neuvěřitelně lidské chování a jsou všeobecně brány jako velmi vznešená a inteligentní zvířata, je s nimi pojena spousta pověstí, mýtů a pověr. Některé praví, že je kočka díky své samostatnosti a nepředvídatelné povaze vtělení d'ábla. Jiné, že jsou tato zvířata nositeli smůly, další naopak, že nositeli štěstí. Ať už je to jakkoli, jsou pro mě fascinující a nepřekonatelně inspirativní.

1.1 Výtvarná inspirace

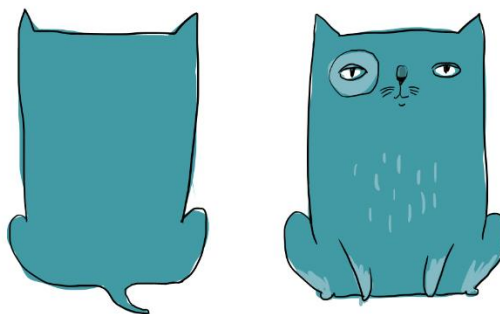
Rozhlasová hra Rabínův kocour svým způsobem také ovlivnila to, jakým směrem se můj film posléze ubíhal. Hra byla natočena podle původního komiksového zpracování od Jo-anna Sfara, francouzského kreslíře, spisovatele a režiséra. S jeho výtvarnou tvorbou jsem se seznámila až po poslechnutí této hry a myslím, že to bylo správné pořadí. Při poslechu je člověk schopný příběh „vidět“ před sebou ve své mysli. To, jak na mě působilo vyprávění a atmosféra hry se promítlo i na obrazech postav, které jsem si představovala, včetně té hlavní, kocoura. Rabínův kocour, stejně jako ten v mém filmu, je kocour přemýšlivý. Vytvořila jsem si tedy v hlavě typ kočky, která vizuálně odpovídala chování mé hlavní postavy a posléze jsem byla velmi mile překvapená, jak moc se vzhledově se tito dva kocouři liší. Rabínův a můj. Komiksový rabínův je hubený s ostrými rysy, kdežto můj baculatý

s těžko rozpoznatelnými přechody mezi jednotlivými částmi těla. Jedno mají tito dva společné. Barva. Oba jsou tmavě modro šedě zbarvení. Nemohu soudit, zda nad barvou kocoura podobně přemýšlel Joann Sfrar. Já měla toto zbarvení od začátku spojené s trochu melancholickou a dumavou duší hlavní postavy.

Pokud se zaměřím na postavu kočky, coby hlavního hrdinu, inspirací se v animovaném filmu naskytá velmi mnoho. Přístupy ke stylizaci jsou však různorodé. Příkladem uvedu postavu kocoura Toma z legendárních televizních seriálů *Tom a Jerry* v kontrastu se zpracováním neméně populárního kocoura *Garfielda*. Naprosto odlišný přístup zase volí Cordell Baker ve svém krátkém komediálním film *The Cat Came Back*. Poměrně umírněnou výtvarnou stránku volí Ralph Bakshi ve svém celovečerním filmu *Fritz The Cat*, který jej podobně jako já zasazuje do moderního světa se všemi lidskými hříchy a špatnostmi. Totální hříčkou je potom hrdina seriálu *Kočkopes*, tedy napůl kočka a napůl pes. Pokud se rozhlédnu po českých tvůrcích, kteří se zabývali kočičími hrdiny, jako první mi na mysl vyvane *Kocour Mikeš* od Josefa Lady nebo další z večerníčkových seriálů *Byla jednou kořata* od Ladislava Čapka. Ze všech těchto přístupů jsem si vzala od každého něco, nejvíce mě však vizuálním stylem ovlivnil jeden konkrétní přístup. Animované tragikomické příběhy britského animátora a kreslíře Simona Tofielda *Simon's Cat*. Tvar Simonovy kočky je sice tvořen pouze obrysovou linkou, ovšem dokonale zobrazuje i hmotu srsti a celkový objem tělíčka. Inspirovala jsem se oválným a tím pádem velmi dobře animovatelným tvarem. Některé části jako nohy, ocas a uši jsem ještě o něco více poddimenzovala, aby byl nemotorný a těžkopádný efekt ještě více viditelný.



Obr. 01 *Simon's Cat*



Obr. 02 návrh hlavního hrdiny

Studentský film *Pandy* od Matúše Vizára mě inspirovaly hlavně svým syrovým grafickým vizuálem. Zásadním faktorem je bravurní kresba kombinovaná s barevnými plochami, vy-

hrocená stylizace až k samému okraji snesitelnosti. Blízký mi byl i satirický přístup k tématu. Celkový dojem z filmu na mě pak působí jako příběh, zabývající se více menšími tématy, které však mají společného jmenovatele. Tento přístup mě oslovil a podpořil v nápadu, nezabývat se pouze jednou příběhovou linkou, ale místy odbočovat a zase k hlavní cestě vracet.

1.2 Další inspirace

1.2.1 Bajky jako žánr

Pokud přikládáme zvířatům lidské vlastnosti, dáváme hlavně sobě větší možnost vyjádřit, co je naším problémem. Skrze němé tváře zjišťujeme, jak je naše chování občas nesrozumitelné a často úplně nelogické. Aby příběh byl bajkou, musí obsahovat dvě základní složky – symboliku a poučení. U těch nejstarších, tedy Ezopových bajek, dominuje i jejich stručnost. Krátké příběhy jsou svižné, bez zbytečných detailů a popisování. V pár větách dokáží vyjádřit, o co se jedná a jaké z toho plyne poučení. Proto jsem i u jednotlivých kočičích životů stála o to, aby měly své tempo a zároveň poselství.

1.2.2 Společnost

Vtisknutím lidských vlastností zvířatům nastavuji zrcadlo společnosti, primárně však lidem, kteří tápou a marně se snaží přiblížit něčemu, o co vlastně ani nestojí. V dnešní době jsme si vytvořili zvláštní trend v obdivování lidí, kteří krásně vypadají, udávají našim životům nejen glanc a styl, ale také pocit, že my sami vlastně vedeme ten nejnudnější způsob žití. Pokud nejsme jako oni. Tento fakt mi byl vždy proti srsti, a proto jsem se jej rozhodla zdůraznit skrz zdánlivě nevinné médium animovaného filmu.

Na druhé straně totiž stojí lidé, kterých bychom si v davu možná těžko všimli. Avšak jsou to právě oni, kdo udělal něco, co má dlouhodobý a neocenitelný význam. Byli tu, když nám bylo nejhůř i nejlépe, starali se o naše bezpečí, věřili a stále v nás věří. Jsou to lidé, kteří jsou nám nejbliž, formují naše životy a my zase jejich. Rodina a přátelé jsou ta nejkrásnější inspirace, kterou si může člověk jen představit.

1.2.3 Teenagerské filmy

Ne vždy však můžeme označit film, ve kterém vystupují v hlavní roli náctiletí jako teenage film. Samotný žánr napovídá, že ve filmech pro mladé a dospívající je nejčastějšími otázkami začlenění mezi vrstevníky, uspořádání vlastního žebříčku hodnot, první lásky,

bolesti, atd. Zároveň z názvu cítíme odlehčenost žánru. V ideálním případě by měl tyto mladé diváky svým způsobem vychovávat a varovat před nebezpečím, které čeká na toho, kdo si zahrává s ohněm.

Německý film *Náš vůdce* z roku 2008 je zářným příkladem toho, jak tragicky může skončit, když ztratíme vlastní náhled na věc a necháme se strhnout silou většiny. Učitel s žáky zavedl na jeden týden školního roku ve třídě absolutismus. Pravidla byla neoblomná, vůdce byl pouze jeden a všichni se museli přizpůsobit. Kdo tohle odmítal, byl automaticky vyčleněn z kolektivu. Nejlepší přátelé se stali nepřáteli, outsideri povýšili na stejnou úroveň jako oblíbenci třídy. Charaktery některých mladých se pokřivili a jiní naopak ukázali nesouhlas a sílu odolat, i přes to, že osaměli. Oddáme-li se víře v jeden názor, který nám někdo předkládá, ztrácíme vlastní identitu, staneme se jen jednou ovčí z tisíce.

Kmen - film, který se mi silně vryl pod kůži svou syrovostí. Náctiletí hluchoněmí si v internátní škole tvoří doslova vlastní zákony.

„Silný emocionální prožitek, který kmen vyvolává, tedy paradoxně neplyne z našeho empatického prožívání hrůz, které se hrdinům dějí, jako spíše šoková terapie, jejímž prostřednictvím jsou nám v souvislosti se zvolenou formou prezentovány.“ BÉBAROVÁ, Jana: CINEPUR (2014)

Nově příchozí chlapec se do této společnosti snadno začlení tím, že jde na ruku samozvaným lídrům skupiny a přebírá na svá bedra jejich špinavou práci. Ztrácí svou identitu a tím také lidskost. Podobně vnímám i roli hlavní postavy mého filmu. Je ve většině situací nový, nezkušený. Neumí říci ne a tak se zaplétá do věcí, které mu způsobují pouze bol, ať už se jedná o omamné látky nebo o striktně rostlinnou stravu. Nic z toho není pro něj určeno, jen opakuje to, co vidí u jiných.

Spring Breakers je dalším z ne úplně klasických filmů pro teenagery. Režisér Harmony Korine záměrně zasadil na místa hlavních hrdinek známé dětské hvězdy ze známého televizního programu pro děti a dospívající. Dívky, mladé slečny, zmátly diváky, kteří přicházeli do kin s očekáváním rodinného filmu o jarních prázdninách. Ovšem to, co viděli, byl úplný opak. *Spring Breakers* je film plný překračování morálních hranic, přetváření, ohýbání pravdy, braní si věcí za každou cenu, bezmyšlenkových úsudků, neschopnost uvědomění si rozdílů mezi realitou a hrou. Dívky vlastně neví, co chtějí, ale dělají to, co se od nich očekává, jsou s davem a nechávají za sebe myslet jiné. Krásný kontrast nastává, když samy vypouští z úst, že v takovém prostředí našly jak samy sebe, tak i přátele na celý život.

„*Spring Breakers* vyznívají nejen jako přímočaré naplnění Godardovy rovnice „film je žena a zbraň“, ale také co nejdoslovnější ztvárnění Wittgensteinova postřehu, že chápeme-li věčnost jako bezčasí, pak věčně žije ten, kdo žije v přítomnosti.“ TESAŘ, Antonín: CINEPUR (2013)

Přetvářka a namlouvání si sám sobě lži je součástí některých z životů mého kotěte. Příkladem je příběh v posilovně, kde se kotě zaplete s urostlým kocourem ve chvíli, kdy mu omylem hodí činku na hlavu. K situaci by nemuselo vůbec dojít, kdyby zůstal sám sebou před krásnou kočkou, kvůli které si bere tu nejtěžší činku.

Režisér Richard Linklater mě velmi oslovil svým nepřekonatelným projektem *Chlapectví*. Zaznamenává růst a vývoj malého chlapce od jeho 6 do 18 let, přičemž udržuje stále stejné herecké obsazení. Tento milý film zobrazuje každodenní krásné maličkosti, rodinné problémy i radosti, módních vlny a vývoj vztahů.

„Koloběh, v němž se z chlapce stává muž a z ženy stařena (aniž bychom do obou pozdních fází naplno vstoupili), je zcela univerzální, ba až banální, přesto si nyní z těch stovek filmů na podobné téma nevybavuji tak nenásilné zachycení obyčejných lidských momentů.“ STEJSKAL, Tomáš: CINEPUR (2014)

1.2.4 Knižní inspirace

Má první kniha, kterou jsem v životě přečetla, se jmenuje *Z deníku kocoura Modroočka* od Josefa Koláře. Byl to tenkrát pro mě v mých sedmi letech velký úspěch, přečíst celou knihu sama. Když jsem ji vzala do ruky dnes, vybavily se mi všechny ty laskavé příběhy. Způsob, jakým je kniha napsána mě inspiroval k tomu, vést takto i příběh mého filmového kocoura. Vnitřní monolog a smýšlení o světě tak, jak by o něm přemýšlelo malé kotě. Pravda, Kolářův Modroočko je více animální než kocour, kterého jsem stvořila já. Zasazuji svého kocoura do lidského prostředí, vkládám mu do úst lidské myšlenky a polidšťuji jeho chování.

Kniha *To nejdůležitější v životě* od Hala Urbana byla zásadním mezníkem, jak v rozhodování se kudy povedu svůj diplomový film, tak i v mém osobním životě. Jak uvádí sám autor, kniha sama nepřináší žádné převratné nové informace, pouze je znovu přivádí k životu, na vědomí. Vše, co se v ní píše, už dávno známe, jen jsme tyto informace nepoužíváním posunuli v naší mysli velmi hluboko. Rozebírá rozdíl mezi úspěchem a bohatstvím, při-

znává, že život je těžký, poukazuje na optimistické vidění světa, svobodu volby, stanovování si konkrétních cílů nebo i moc zvyků a zlovyků a jejich vědomou změnu. To vše překládá i do konkrétních příkladů na svých studentech.

1.2.5 Dramaturgická inspirace – styl vyprávění

Prostřihy textové části, rozdělování a komentování filmu uvnitř vyprávění je známo již od samých počátků kinematografie. Záměr titulků u filmů němých byl ryze sdělovací a vyprávěcí, jelikož zvuk dialogů byl jen v představách diváka.

Dnes je tato možnost jen jako součást stylu vyprávění. Inspirovala jsem se různými přístupy k dělení filmu na kapitoly. Stručné a zároveň vše říkající kapitoly nalezneme v Aronovského filmu *Requiem za sen*, kde se jejich názvy odvíjí od ročních období. Ty na jednu stranu oznamují, v jaké době se příběh odehrává, na druhou mrazivě podkreslují děj, protože divák marně očekává hřejivé jaro, které nepřichází.

V Tarantinových filmech jsme na dělení do kapitol zvyklí. Ať už se jedná o *Pulp Fiction*, jejichž podtitul historiky z podsvětí napovídá, jakým způsobem k nám bude režisér promlouvat, a kapitoly očekáváme. V posledním snímku *8 hrozných* se příběh také rozděluje na několik kapitol. Zaujalo mě zde, jak moc dokáže slovo ovlivnit naše očekávání. V průběhu filmu je divák názvy kapitol spíše pobaven a nadšeně čeká, co bude dál. Závěrečná kapitola však nese nejjednodušší a dokonalý název, po kterém už divák ví, co má čekat – poslední kapitola. Poslední kapitola. A nic víc.

Dělení filmu na kapitoly podle počtu zbývajících životů jsem použila jako dělicí záběr, který vždy následoval po náhlé smrti hlavní postavy. V této chvíli má divák čas si ujasnit, co se vlastně stalo a kolik času tedy ještě zbývá. Zároveň je to prvek, který filmu dodává jistý nádech hry.

Ve filmu *Lola běží o život* se setkáváme se třemi variantami, jak by se příběh mohl vyvinout. Kromě animované části na počátku každé etudy je tu ještě jeden vyprávěcí prvek, který děj rozvětňuje a dává mu hlubší význam. Tím prvkem je rychlý sled statických záběrů, zaměřených na náhodné kolemjdoucí, které Lola mívá. Sekvence vždy v rychlosti ukáže průlet životem daného neznámého a případně jeho brzkou budoucnost. Tímto způsobem vyprávění jsem se inspirovala u kočičího života, v němž hlavní hrdina tíhne k hipsterskému pohledu na svět. Jeho krátký život je tak odvyprávěn v sérii líbivých fotografií pořízených mobilním telefonem.

2 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA

Hlavní téma mého diplomového je hledání. Hlavní hrdina v podobě modrého kotěte se snaží začlenit mezi ostatní kočky, zapadnout do davu a být součástí něčeho většího, kde najde i sám sebe. Toto hledání zasazuje do nejcitlivějšího období našich životů, a to dospívání. V tomto věku si tvarujeme svou osobnost a sami zjišťujeme, co jsme vlastně zač. Nebo naopak, co vůbec nejsme my. Snaha zapadnout do davu a přejmout identitu masy mi vždycky připadala děsivá, avšak každý z nás, ať si to připouštíme či ne, do nějaké škatulky vždycky patřit bude.

Žánrově jsem film koncipovala jako tragickou grotesku. Hlavní hrdina je beznadějný romantik, intelektuál a bohužel, jak už to tak bývá, i trochu smolař. Na konci filmu však nastává sladká odměna za všechny hořkosti života. Cílové publikum začíná kolem 12 let, mladší děti by vtip a záměr zřejmě nepochopily. Hlavní skupinou, na kterou se zaměřuji, jsou mladí lidé od 15 do 35 let. Dovolím si říci, že některým starším divákům by opět mohla utéct řada detailů, ale i celý pointu některého z příběhů, jelikož by neznali danou subkulturu a nedostavila by se požadovaná reakce.

„Povědomí o žánrové příslušnosti konkrétního díla, které se vytváří od počátku jeho recepce spolu s vnějšími informacemi (které nemusejí být, pokud jde o žánrové vřazení, korektní), tak skýtá předchůdný návod ke čtení, interpretační strategii, vnější a rámcové poselství či síť význam intendujících aktů vrhanou na dílo jako celek, který se teprve ukáže po vytažení ze sítě, tj. po recepci.“ ZUSKA, Vlastimil: *Kruté světlo, krásný stín* (2010), s. 153

2.1 Námět – 9 životů, 9 možností

Přehledka různých vyhraněných přístupů k životu je částečným odrazem mého vlastního dospívání. Snad každý má v tomto věku různá období, která se nejvíce odrážejí na jeho vzhledu, názorech a chování. To neznamená, že v dalších letech je už žití pouze o stereotypu. I v následujícím průběhu života dospělého přichází a odchází různé úseky, kdy se pro něco nadchneme, potkáme osobu, která nás ovlivní, nebo uděláme zásadní rozhodnutí, které nás opět posune někam dál, a to je skvělé. Puberta je však krásným příkladem toho, jak často se naše názory mění. A jsou to vlastně naše názory? Ne nadarmo se tomuto časo-

vému úseku říká citlivé období. Emoce a hormony často převládají nad rozumem. Zmatečnost a nedůvěra v sebe sama v kombinaci se snahou být oblíbený a milovaný z nás dělá figurky, které často konají věci, které jsou v opozici s racionálním chováním.

„Puberta patří k nejbouřlivějším životním obdobím. Mechanismy, které spouštějí dospívání dítěte a dramatickou proměnu jeho organismu v dospělého člověka, zůstávaly dlouho záhadou.“ PETR, Jaroslav. Klíč od puberty. *Lidové noviny*. Praha, (2008)

Časově jsem film zařadila do současnosti, do aktuálních trendů a výstřelků 21. století, stejně jako každodenní všednost. V jednotlivých životech kocoura se odráží módní hudební vlny, vyhraněné postoje k životu, zkoušení nových věcí, vliv internetu a sociálních sítí, ale třeba i jednoduchá náhoda.

Člověk je tvor sociální a odjakživa měl potřebu se shlukovat do skupin. Vždyť i rodina je skupina lidí, kde se cítíme (v ideálním případě) dobře, uvolněně a bezpečně. Umělci měli a mají potřebu vytvářet skupiny a důvodů mají celou řadu – podobný názor na umění, politiku, současné dění; síla skupiny je vždy větší než síla jedince; větší skupina lidí většinou značí více finančních možností, atd. A i zde nastává mnoho podskupin, podle kulturních tradic, jak popisuje Philip Hook ve své knize *Snídaně u Sothebyho*:

„Pocit pospolitosti dával umělcům z Chelsea Umělecký klub... Klub byl místem, kam si umělci mohli zajít na výživné jídlo a ještě výživnější skleničku, kde se setkávali, hádali, hráli kulečnick atd. Těžko si představit podobně formální organizaci v Paříži, kde převládal mnohem méně strukturovaný kavárenský život. Ale Angličané si vždycky potrpěly na kluby, a to platilo i pro tamní bohému.“ HOOK, Philip: *Snídaně u Sothebyho* (2015) s. 53

Potřeba někam se zařadit, být něčeho součástí je tedy nenapravitelně v nás. V čem však vidím riziko skupin, je míra víry v jejich společný názor. Vše extrémní se vždy stává zhoubným. Rozhodně jsem výběrem životních směrů nechtěla příznivce daných subkultur nějak zesměšňovat nebo urážet. Mým cílem bylo spíše poukázat, že takové skupiny lidí existují a že i jejich zdánlivá nevinnost může skončit nedobře, dostane-li se do nezkušených rukou.

„Pokud je možnost volby tou největší svobodou, jakou máme, a největším zdrojem síly, pak si nemůžeme dovolit vzdát se práva na vlastní myšlení. Je to ten nejcennější dar. Média, svět reklamy a jiní lidé se za nás snaží každodenně myslet. Když je necháme, zaberou nám celou mysl.“ URBAN, Hal: *To nejdůležitější v životě* (2007) s. 52

V expozici filmu vede kotě vnitřní monolog o tom, čemu už rozumí a čemu ne. Stejně jako malé dítě, i kotě je v prvních letech svého života jako houba, která nasává všechny impulsy kolem sebe. Harvey Karp ve své knize *Nejšťastnější batole v okolí* popisuje tento věk k tryskovému letadlu:

„V prvním roce natankuje palivo, naloží pasažéry a spustí své motory. Ve dvou letech už stále vyšší rychlostí rotuje po ranveji. A konečně ve třech letech jsou všechny systémy v chodu a šlapou jako hodinky. Připraven vzlétnout.“ KARP, Harvey: *Nejšťastnější batole v okolí* (2013) s. 78

Svět je pro něj jedna velká záhada za druhou, má plno otázek a je z toho celý zmatený. Na čem vlastně v životě nejvíc záleží? Proč jsme na světě? Vnitřní klid mu nepřidá ani jeho otec, který na jeho otázku odpovídá velmi neurčitě. Nejspíš proto, že sám stále také nemá ponětí. Nebo v horším případě, už nemá čas a zájem takové věci zkoumat. Je to veliká škoda, že člověk s nabývajícím věkem ztrácí nadšení o každodenní malé záhady. Bereme vše automaticky a nepozastavujeme se nad tím, proč je nebe modré a sníh bílý.

„Filmy zobrazují nějakým, třeba stylizovaným a pozměněným, způsobem realitu. Obrazy, které vidíme na plátně, navíc zpětně působí na diváky v tom, co si myslí o světě, jaké životní cíle si kladou, do jakých rolí se stylizují atd., díky čemuž se stává otázka toho, co vidíme (anebo naopak nevidíme) ve filmech, dosti palčivou. Filmy v tomto pohledu přestávají být jen nezávaznou zábavou, ale stávají se něčím, co přímo zasahuje do našich životů, co ovlivňuje svět, v němž žijeme, to, jak se lidé reálně chovají, jak uvažují.“ BENDOVIÁ, Helena: CINEPUR (2009)

2.2 1. život – počítačový maniak

„U některých jedinců se nadměrné užívání internetu dostalo na hranici vlastní kontroly, které již sami nejsou schopni zvládat – jsou závislí. Závislost na internetu ale není uznána v žádném z diagnostických manuálů, nejedná se tedy o oficiální psychickou poruchu.“ ŠEVČÍKOVÁ, Anna: *Děti a dospívající online: Vybraná rizika používání internetu* (2014) s. 43

Kotě se narodilo, je to kocour. Smyslem jeho bytí se stává ta magická hračka, nabízející nekonečné množství zábavy a informací – počítač. Kotě je k němu doslova připoutané. Hraje hry, chatuje a dostává se na webové stránky označené hvězdičkou. Nedokáže se od obrazovky odtrhnout ani chvíli. Při vši té zábavě do sebe dostává nezdravé a energeticky přebujelé potraviny a nápoje. Kolem něj se kumulují odpadky, kotě nevnímá reálný svět.

Vydrží sice u počítače sedět nepřetržitě, ovšem jeho tělo silně protestuje. Kotě tloustne, jeho srdce pracuje čím dál obtížněji, ale on nepřestává. Sedí před počítačem až k samému prasknutí.

Touto nadsázkou chci upozornit na současný trend, který je sice nevyhnutelný, avšak pro mě velmi děsivý. Patřím nejspíše k jedné z posledních generací, které v tom nejranějším dětství nezažily technologický nápor různých zařízení typu chytrých mobilních telefonů, tabletů a podobných. Na druhou stranu však chápu, že každá generace zažívá jiná módní období, která ji specifikují. Věřím tedy, že i moje generace musela starším ročníkům připadat spoutaná moderními technologiemi. Fascinuje mě fakt, jak přitažlivé jsou pro nás, a hlavně pro děti, všechny typy těchto přístrojů přitažlivé.

2.3 2. život - punker

Z obtloustlého samotáře se stává punker. Na hlavě se mu tyčí srst do špičky a ocitá se na koncertě uprostřed davu. Tvrdá hudba se line ze všech stran a kočky šílí nadšením. Některé z nich jsou už značně posíleny alkoholem, a to je v jejich běsnění jen utvrzuje. Kotě se mezitím snaží napodobovat pohyby ostatních. Zvedá tlapky a nesmyslně burácí. Někde v davu se podnapilý starší kocour se svým kumpánem přihloupě smějí své opilosti. Kocour odhazuje prázdnou láhev a ta dopadá přímo na hlavu kotěte.

2.4 3. život - emář

Kotěti padá punkerské číro a srst mu překrývá pravé oko. Jako památka na předchozí život, mu na něm zůstává nateklý monokl. Patka mu spadá do čela a kolem jednoho viditelného oka se rýsuje černá linka na oči. Emo. Stane se z něj zastánce trochu jiného hudebního žánru, který vyznává tvrdou muziku a klade důraz na přiznávání emocí, zejména těch negativních. Jelikož má tento hudební a životní styl často zastánce v mladých dospívajících, kteří své problémy staví do zbytečně sobeckého a přehnaného světla, je jeho součástí také sebepožkozování. Tento zoufalý způsob volání o pomoc je bohužel u mladých lidí stále aktuální, proto na něj chci poukázat.

2.5 4. život - kulturista

Konečně opouští hudební sféru a přiklání se k něčemu, co je pro jeho tělo skutečně prospěšné. V posilovně je sice jeden z nejdrobnějších a činku sotva unese, ale ani to mu nebrání v jeho snažení. Navíc, když u něj poprvé zahoří srdce náhlou náklonností ke kočce na

rotopedu. Okamžitě se v něm probouzí kocouří síla, odhazuje malou činku a neobratně se chopí té nejtěžší. Odhozená činka zatím nešťastně strefí obrovského silného kocoura přímo do hlavy. Zasyčí a jde si to s kotětem vyřídít. Kotě nemá nad jeho svaly a drápy sebemenší šanci.

2.6 5. život - hipster

Tentokrát je příběh odvyprávěn pomocí fotek. Kotě je lapeno současným trendem chytrých telefonů a nevynechá jedinou příležitost k dokumentaci svého života pomocí líbivých, zdánlivě nahodile focených obrázků. Dokumentuje svůj výlet do Berlína. Jede vlakem, v Berlíně si užívá místní speciality a poté jde na koncert do staré továrny někde na okraji města. Na koncertě se začíná zábava obracet trochu mrazivým směrem. Kotě pije alkohol a fotí se na toaletách. Tam mu podivný kocour nabízí cigaretu, po které je mimo sebe. Svět kolem něj se začíná měnit, je barevný a rozmazaný. Dalším drogám se už nemá šanci bránit. Je doslova na jiném světě. Když přijde k sobě, je sám, je stále na toaletách a není mu vůbec dobře.

Zveřejňováním osobních fotografií uvádíme svůj život do jistého světla, takového, jakého chceme dosáhnout. To, co se nachází na fotkách, však mnohdy až tak nesouvisí s realitou. Překroucením a zasahováním do focené kompozice přetváříme i vlastní obsah k dosažení lepšího dojmu. Bezmyšlenkovité sdílení každé sebemenší události v našich životech je úplně stejně degradující jako její vědomé upravování. Neprožíváme samotný okamžik, ale žijeme pouze z pocitu nutkavé potřeby jej sdělit okolí.

2.7 6. život – meditující vegetarián

Očista těla i duše. Kotě medituje a pomalu se snáší k zemi. Je vyrovnané a spokojené. Dalo se na zdravou stravu, která se ovšem neslučuje s jeho živočišným druhem. Po probuzení z meditace dostává hlad. Žebra mu vystupují, srst ztrácí barvu a kotě nezdravě bledne. Natáhne packu po mrkvi a se značnou nechutí ji celou sní. Hned na to sní druhou, ale ani ta mu výrazně energie nepřidá. Kočka je šelma. Má drápy a ostré zuby, které jsou určené k trhání masa. I přes své rozhodnutí být vegetarián se bohužel stále více ztrácí před očima. Když se potřetí natáhne po míse s jídlem, převrhne ji a oči se mu nadobro zavřou.

2.8 7. život – aktivista

Kotě se ocitá v hučícím davu. Všechny kočky mají transparenty, včetně jeho. Hesla na nich hlásají rovnost mezi psy a kočkami. Prastaré tabu má být prolomeno a přátelství mezi těmito dvěma druhy má být realitou. Tento moderní pohled na svět je pokrokový a naprosto pochopitelný. Vždy se však najdou výjimky, které celkový pohled na situaci pokříví.

V davu se totiž objeví pes, který zaútočí právě na kotě. Takovým nesmyslným chováním chci upozornit na to, že člověk nemá brát nic příliš vážně a urputně se snažit přesvědčit o svém názoru jině. Každý extrém je špatný a zlo přináší opět jen zlo.

2.9 8. život – náhoda?

V tomto krátkém kočičím životě hraje hlavní roli hloupá náhoda. Jistě, i ostatní životy jsou více méně zakončené nešťastným sledem nepředvídaných událostí. V tomto případě jsem však náhodu posunula do absurdity. Kočky jsou sice nesmírně hbitá a rychlá stvoření, avšak velmi často se stává, že je porazí lidská bezohlednost. Kotě přechází silnici a rozhlíží se. Nikde nikdo, žádné auto ani cokoliv jiného, co by mu mělo ublížit. Rozhodne se tedy přejít, když v tom na něj spadne obrovská kovadlina. Toto klišé z animovaných seriálů pro děti jsem použila, abych připomněla divákovi, že jsem stále pouze ve filmu, navíc animovaném. Předchozí, celkem aktuální a citlivé téma se tak odlehčuje a zároveň nastává moment překvapení, protože na silnici bychom očekávali spíše automobil než kovadlinu.

2.10 9. a poslední život

Ocitáme se opět na pláži, stejně jako na samém počátku filmu. Hlavní hrdina je dospělý. I tentokrát vede vnitřní monolog. Zmoudřel a poznal, že otázky, které jej v mládí trápily, nemají vždy jednu správnou odpověď. Zkušenosti a čas ho naučil, že jedna a jedna se zákonitě nerovná dvěma, moře nemusí mít jen modrou barvu a že některé věci je lepší nechat vyplynout. Jednu věc ví ovšem zcela jistě, nejvíce záleží na tom, mít kolem sebe ty, které milujeme.

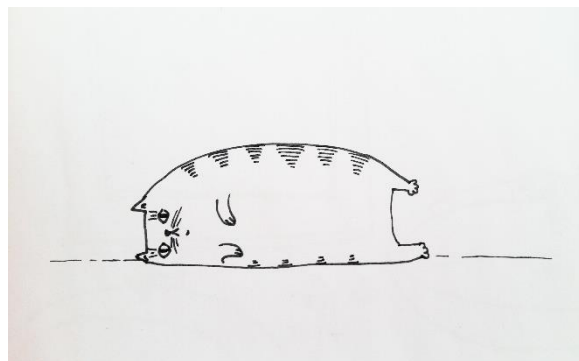
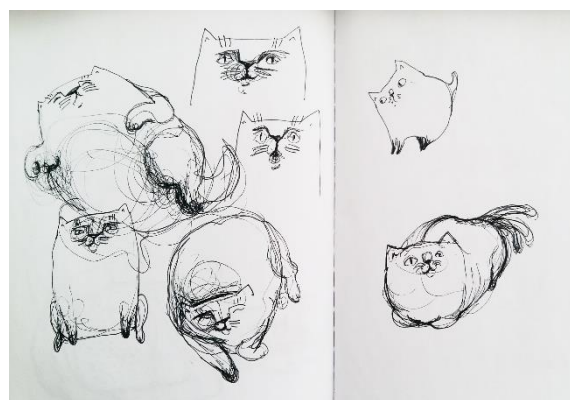
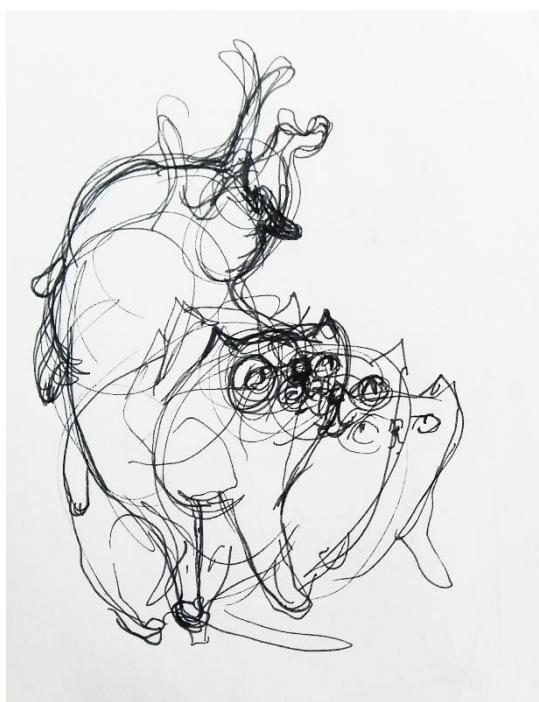
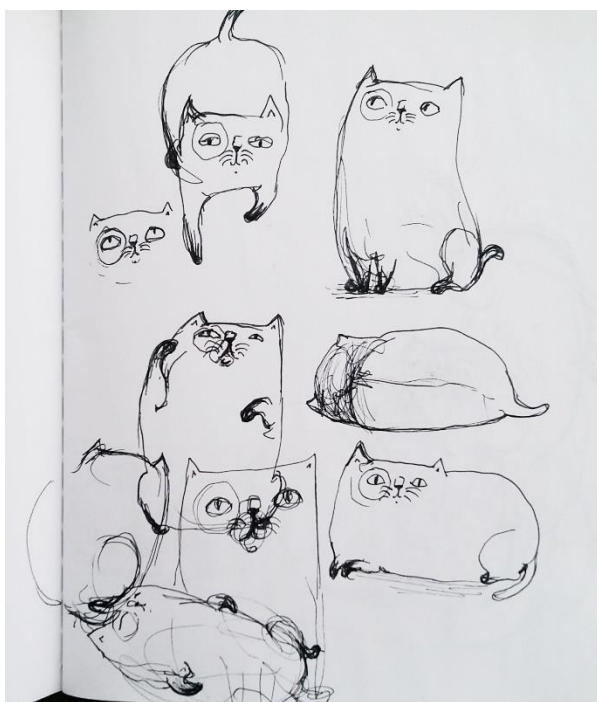
Tento příběh záměrně zasazují opět na stejné místo, kde film začíná. Chci tím poukázat na to, jak krásně se nám vrací pocity a vzpomínky z dětství. Během dospívání většinou odmítáme to, co nám naši rodiče, a vůbec jakákoli autorita, říkají a nabízejí. Chceme se za každou cenu odlišit a svět si řídit podle svého. Když však dospějeme do určitého bodu, zjistíme, jak rádi bychom byli přijmuli rady zkušenějších. Z úst se nám potom čas od času linou slova, která jsme sami, většinou neradi, slyšovali.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 REALIZACE

3.1 Výtvarné návrhy

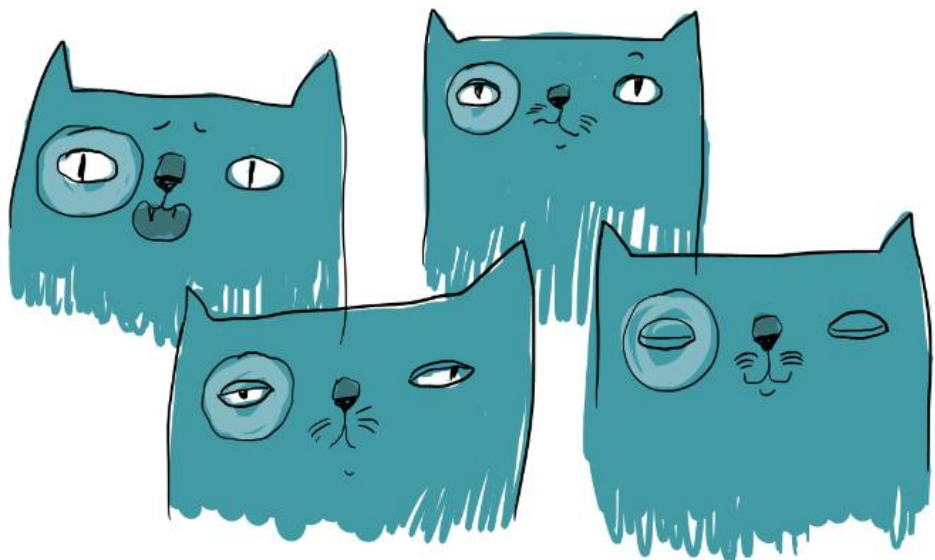
Proces výroby filmu vychází z volné kresby skicovitého rázu. V počátcích přípravy jsem v podstatě pouze skicovala kočky všech tvarů a věku v nejrůznějších pozicích a výrazech. Od realistické kočky jsem se dostala až k jednoduchému válcovitému tvaru bez jakýchkoli náznaků proporcí odpovídající živé kočce. Z těchto kreseb postupně sama vycházela stylizace a charakter postav. Důležitá pro mě byla živost kresby, ale také snadná možnost animování takové postavy.



Obr. 03, 04, 05, 06 návrhy hlavního hrdiny

Skicy jsem poté převáděla do digitální podoby, tím se tvar ještě zjednodušil a zmizely i veškeré zbytečné detaily. Kresba si však zachovala nahodilost a živost. Hlavní postavu

jsem chtěla na první pohled odlišit od řady vedlejších rolí. První věc je ta, že je na první pohled výrazně menší než ostatní kočky – je to přece jen stále kotě ve vývinu. Dalším poznávacím znakem je světlejší srst na hrudníku a také flíček kolem pravého oka.



Obr. 07 návrh hlavního hrdiny - mimika

Ostatní postavy filmu jsem přizpůsobila jednotnému vzhledu, tedy všechny kočky mají podobný tvar, stejným způsobem rozvržený obličej, jsou však větší a mohutnější než kotě.

3.1.1 Barevná kompozice

Barevně jsem chtěla i vyjádřit jejich charakter – tedy otec kotěte je laděn do barev typických pro vojáky, tmavě zelené a khaki. Působí tím přísně a nekompromisně. Matka kotěte je naopak něžně růžová. Na pláži navíc spí a působí o to více nevinně, mírumilovně a láskyplně. Podobným způsobem jsem zachytila i budoucí milou kotěte, se kterou se poprvé setkává v posilovně. Je světloune modrá jako nebe. Může připomínat právě jeho matku, ale jeho srdci je o něco blíže možná i tím, že je také modrá, stejně jako on.

Nejvíce úskalí mi způsobila vizuální podoba psa, který se objevuje v životě o protestu za jejich rovnoprávnost s kočkami. První varianta byla příliš realistická a vedle stylizovaných koček působil pes jako z jiného filmu. Řešila jsem také, zda ukázat psa celého nebo jen část rozzuřené tlamy, aby bylo jasné, že se jedná opravdu o psa. Rozhodla jsem se pro druhou variantu, protože dramaturgicky mi více sedělo neukazovat nebezpečí celé, ale jen jeho náznak. Psa jsem nakonec podrobila stejné válcovité stylizaci jako kočky a zaměřila se hlavně na velikost čelistí, které hrají v situaci hlavní roli.

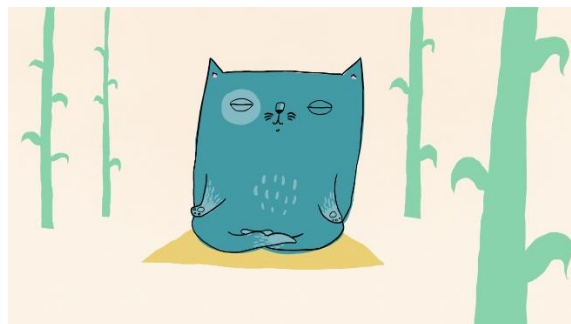


Obr. 08, 09, 10 Postup hledání stylizace

4 KAMERA

4.1 Kompozice

Kompozičně je většina záběrů orientována na střed. Dávám přednost horizontální kompozici před vertikální. Výjimku tvoří příběh o medituujícím vegetariánském kotěti, kdy se v mizanscéně objeví svíslé bambusy. Rostliny a také mísa s ovocem a zeleninou se ale objevují až ve chvíli, kdy se kotě začíná probouzet z meditace. Do té doby bylo vše v harmonickém uspořádání, klidný a čistý neurčitý prostor. Předměty v okolí jsou tedy rušivým prvkem. Najednou se prostředí kolem kotěte zdá paradoxně o to více prázdné a nastoluje pocit samoty.



Obr. 11 a 12 horizontální a vertikální kompozice

4.2 Pohyb kamery

Přesto, že jsou záběry ve velkém počtu statické, použila jsem pár pohybů kamery, pro docílení větší dynamiky dané scény. V životě kotěte coby počítačového maniaka se s pohybem kamery setkáváme hned z počátku. Kamera krouží kolem stolu, za nímž kotě sedí. Každým otočením kolem jeho osy se kolem kotěte hromadí více a více rozjedeného jídla z rychlého občerstvení. Tento způsob pohybu také navozuje pocit, že před počítačem sedí už velmi dlouhou dobu.

Dalším ne tolik tradičním příkladem je povídka, ve které se kotě v roli hipstera vydává na nespoutaný výlet za koncertem do Berlína. Příběh je odvyprávěn pomocí fotek, které se na obraze objeví, vrství a následně odjíždí. Princip tohoto pohybu vychází z používání chytrých telefonů, ve kterých se fotografie posouvají právě tímto způsobem.

4.3 Délka záběrů

Doba trvání jednotlivých záběrů se značně liší od každého příběhu. V expozici a epilogu jsou záběry nejdelší. Na začátku se film pomalu rozbíhá, potřebuje čas k tomu, aby divák stihl přečíst všechny titulky a uvědomil si, co se na obraze děje. Celkově je expozice o zamýšlení, proto potřebuje delšího trvání než jiné příběhy. To samé vidíme i na konci filmu, kdy je kotě již dospělý kocour. Je srovnaný sám se sebou, klidnější a proto i záběry mohou být delší.

S dalším poměrně dlouhým záběrem se setkáváme v předposledním životě, který popisuje jednoduchou náhodu – nehodu. Kotě stojí na kraji silnice, kterou se chystá přejít. Důkladně se rozhlíží, aby jej něco nezajelo. Tady jsem chtěla čas natáhnout, aby vyzněl klid, který na ulici panuje. Zdánlivě se tedy není čeho bát. Když už kotě vstupuje na silnici, čekáme, že se každou chvíli z neznáma vyřítí automobil. Scéna však dál pomalu pokračuje, kotě si vykračuje silnicí. Moment, kdy na něj padne kovářina je šokující jak pro kotě, tak pro diváka.

S délkou záběru jsem se potýkala dlouho u případu hipstera. Fotky jsou hlavním sdělovacím prostředkem příběhu. Pokud divák ztratí nit kvůli tomu, že nestihne obraz pochopit, nastává chyba. Zároveň jsem však chtěla dosáhnout rychlého rytmu, podobně jak dnes a denně skrolujeme novinky a fotografie na sociálních sítích. Přidání zvuku fotoaparátu ke každému obrázku tuto otázku vyřešil poměrně snadno. Ohraničil prostor pro každý obraz, uvedl fotografie do rytmu a přitom příběh netrval nepřiměřeně dlouho.

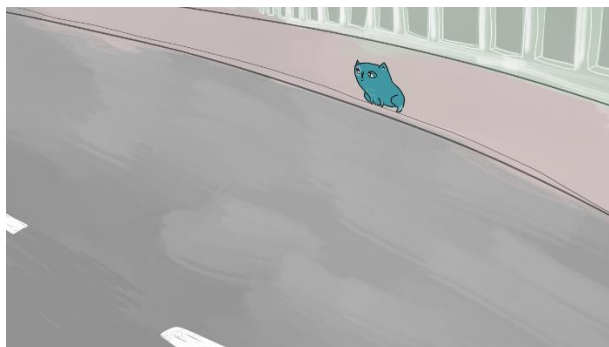
4.4 Mizanscéna

„Půvabem animovaného filmu a jeho hlavní předností je především to, že se nepodobá našemu reálnému světu a většinou se ani o tuto podobnost nepokouší. Vytváří naopak svůj vlastní fantaskní svět, a snad proto si ho mnozí a priori spojují s dětským divákem. Přitom je však recepce animovaného filmu pro diváka svým způsobem náročnější než u běžného hraného filmu, jelikož neumožňuje snadnou identifikaci ani s postavami, ani se zobrazeným světem a jeho zákony.“ BOHÁČKOVÁ, Kamila: CINEPUR (2003)

„Ve filmové kritice se modifikování prostoru říká mise-en-scène. Tento francouzský výraz doslova znamená přinášení na scénu.“ MONACO, James: Jak číst film (2004) s. 169

4.4.1 Prostředí

Film je zasazen do prostoru, který bychom mohli přirovnat k tomu reálnému. Stylizačně sice není vyloženě přesnou kopií našeho světa, je barevně posunut a tvarově zjednodušen, ale nepředstavuje fantaskní nereálnou krajinu. Naopak jsem chtěla polidštit kočičí životy přiblížit je i tím, že je záměrně zasazuji do pozic, kde se většinou nachází lidská bytost, např. u počítače, v baru, na koncertě, atd.



Obr. 13 ukázka prostředí

Kompoziční hustota prostředí je proměnlivá. V příběhu, kde se z kotěte stane punker je obraz přeplněn davem běsnících koček, stejně jako u příběhu s protestujícím davem. Opačně je tomu u meditujícího kotěte nebo expozici a epilogu, kde je prostor téměř prázdný. Zvláštním prostorem je pláž na začátku a na samém konci filmu. Velmi zjednodušené prostředí jsem chtěla přiblížit spíše pocitu či snu než konkrétnímu místu. Naopak je tomu například u příběhu hipстера, zasazený do Berlína. Musela jsem tedy co nejpřesněji a nejpopisněji vystihnout město s jeho typickými dominantami i atributy. Příkladem je Braniborská brána nebo německé zažité delikatesy.

4.4.2 Rekvizity

Podobně jako je tomu u prostředí, i rekvizity mají reálnou podobu. Jsou pouze posunuty stylizačně vlivem stylu kresby.

4.4.3 Kulisy

Ve filmu jsem téměř vynechala tento aspekt a zaměřila se více na dominantní prvky v prvním plánu. Většinou se v obraze objevuje pouze postava nebo postava s rekvizitou. Kulisy se objevují zřídka, dávám tím prostor pro zaměření se na akci. Pokud se však vyskytují, pracuji s nimi většinou plošně a snažím se, aby i kulisy nebyly zcela neživé. Například ve scéně, kde je kotě na punkovém koncertě, kulisou je rozbouřený dav koček, které se neustále a

pravidelně pohybují v smyčce. Dojem davu a zároveň pocit živosti a pohybu je tedy vytvořen smyčkou několika zacyklených framů.

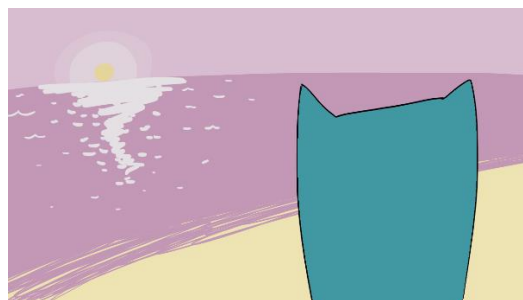
4.4.4 Světlo a stín

V některých případech hraje stín zásadní roli, např. v příběhu z posilovny vidíme z obrovského rozzlobeného kocoura právě jen stín, který hrozivě zakryje malé kotě. Se světlem jsem nejvíce hrála v životě prvním, kdy sedí kotě u počítače. Nepříjemné a nepřírozené světlo osvětluje jeho obličej a jakoby jej vtahuje a nutí dívat se na obrazovku. U jiných příběhů jsem pocit změny světla vytvářela pomocí empirického použití barevných ploch, příklad – poslední život, scéna na pláži. Smráká se, slunce je na obzoru. Celá scéna je zalita narůžovělým světlem pomalu končícího letního dne.

„Barevná teplota či odstín je jenom jednou z proměnných, se kterou je nutné pro barevný materiál počítat, kromě jasu, tónu a kontrastu. Dalšími jsou sytost a intenzita.“ MONACO, James: Jak číst film (2004), s. 121



Obr. 14 práce se stínem



Obr. 15 práce se světlem

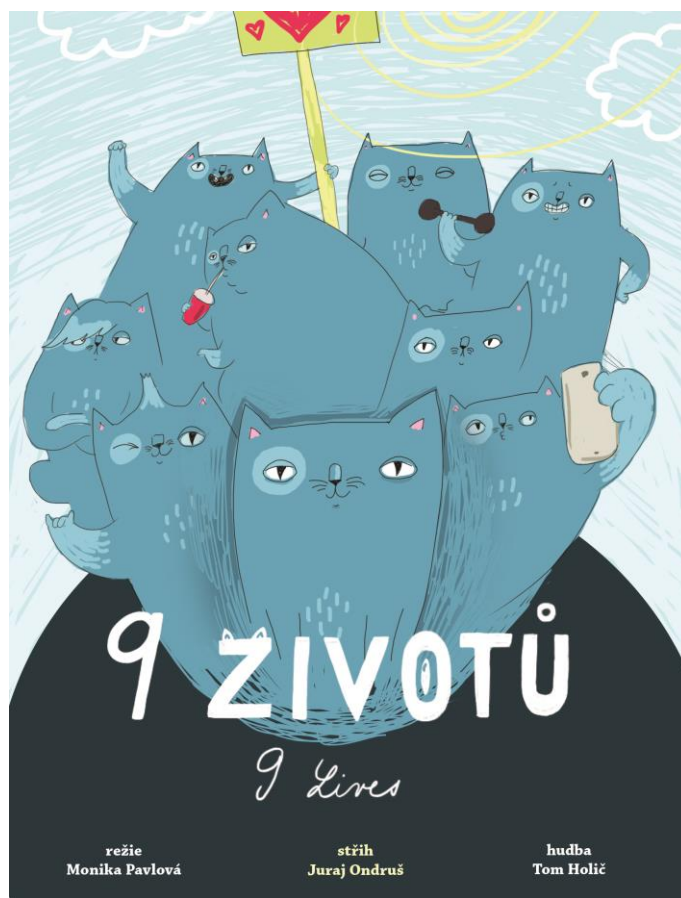
4.4.5 Titulky

Veškeré titulky jsem sladila do jednotného kresleného vizuálního stylu. Jedná se o jednoduchý bezpatkový font, který je však ručně kreslený, písmeno po písmenu. Je mým přesvědčením, že ke kreslenému filmu se ručně psané písmo bude vždy hodit více, než to digitální. Hravost, která je blízká kočičímu světu, jsem podtrhla drobnými kreslenými detaily, které se vyskytují nahodile u různých písmen, např. v názvu filmu je písmeno „Z“ obohaceno kočičími oušky, jinde je zase z písmenka „O“ dotvořeno do stylizovaného oka.

4.4.6 Plakát

Součástí filmu je samozřejmě i jeho propagační materiál. Filmový plakát k *9 životům* je tvořen v programu Adobe Photoshop, kreslen stejným způsobem jako celý film. Dominantním

prvkem umístěným na střed je samozřejmě hlavní hrdina. V druhém plánu za ním se vyskytují jeho další kočičí varianty, každá s typickým atributem podle daného života.



Obr. 16 návrh plakátu

5 VÝROBA FILMU

„Film pokrývá širokou škálu, od praktické (jako technický vynález je důležitým vědeckým nástrojem) přes environmentální, dále přes obrazové, dramatické a narativní až k hudbě. Ačkoli jej nejlépe známe jako jedno z dramatických umění, film je silně obrazový, což je důvod, proč se více filmových sbírek nachází v uměleckých muzeích než v knihovnách; má také mnohem silnější narativní prvek než jakékoli z ostatních dramatických umění.“ MONACO, James, Jak číst film (2004) s. 25

5.1 Storyboard

Rozkreslení scén do záběrů a jejich spojení jsem vytvářela pro jednodušší náhled v programu, ve kterém jsem posléze i animovala. Důvodem bylo snadné dosažení výdrže obrazů pomocí časové osy a tím i následný rychlejší proces výroby animatiku. Další výhodou vytvářet storyboard právě tímto způsobem byla snadná možnost opravy, doplnění nebo vynechání obrázku či přesun záběru z jedné pozice na jinou. Storyboard jsem dělala poměrně podrobný a ve své první fázi sčítal asi na 84 obrazů a postupně se rozšířil až na číslo 150.

5.2 Animatik

S animatikem jsem pracovala průběžně. Nejdříve vycházel ze storyboardu, jednalo se o zovzržení statického obrázku do časové linky a ve své první fázi byl velmi jednoduchý, jednalo se spíše o scénosled. Ukazoval náhled za sebou jdoucích záběrů v časovém prostoru. Průběžně jsem do něj doplňovala hotové či více rozpracované záběry, upravovala pravděpodobnou délku záběrů a snažila se film udržet stále před sebou. Animatik sloužil také jako orientace pro střih a zvuk. Při průběžných konzultacích se střihačem, jsem část záběrů kvůli udržení tempa úplně vynechala. Zásadním mezníkem animatiku bylo přidání zvukové složky. Jelikož jsem chtěla hudbu komponovanou přímo na film, čekala jsem se zvukovou složkou do té doby, kdy byly všechny záběry ve finální podobě v lince. Zvuk a hudba byli sice jen orientační, ale výrazně posloužili jako vodítko pro střih, který se zvukem musel dopředu počítat, aby mohly jednotlivé záběry doznít a zbytečně se nepřebíjely.

5.3 Animační plán

Časově nejnáročnější fází filmu byla fáze výroby záběrů. Animovat jsem začala počátkem listopadu 2015. Již v této chvíli jsem musela počítat s tím, že na postprodukcii, střih a zvukovou složku budu potřebovat minimálně jeden měsíc. Cíl mého animačního plánu byl tedy

mít všechny záběry ve finální podobě hotové před 13. dubnem 2016. Rozepsala jsem si tedy všechny měsíce od listopadu do data odevzdání, tedy 13. května, do tabulky, každý na zvláštní arch papíru a vytvořila plánovací kalendář. První věc, kterou jsem v listech zaznamenala, byly dny, kdy jsem s jistotou věděla, že se práci na filmu nebudu moci věnovat. Dále jsem zde rozepsala, jaké záběry chci mít hotové na konci každého měsíce a ty potom rozhodila na jednotlivé týdny. Dny jsem dělila na dopolední práci, kde jsem si většinou plánovala záběry delší nebo náročnější. Odpolední práce pak znamenala záběry kratší a jednodušší na výrobu, ale také dodělávání rozpracovaných scén. Tento způsob přípravy na výrobu mi usnadnil hlavně psychicky, protože zúžil moje zaměření na každý jednotlivý den, nemusela jsem tedy přemýšlet, co vše je nutné ještě stihnout a jestli nevzniká časová tíseň. Ta nakonec v jedné chvíli skutečně vznikla, a to počátkem ledna. Rozhodla jsem se tedy, že záběry budu animovat primárně v lince a barvu doplním posléze. To velmi urychlilo celý proces a veškeré záběry byly dokončeny koncem února 2016, tedy po čtyřech měsících intenzivní práce. Celý březen 2016 jsem poté věnovala již zmíněnému dobarvování filmu.

Počátkem dubna 2016 jsem všechny záběry odevzdala střihači, který hotovou verzi střihu dodal 17. dubna 2016. V té chvíli jsem se plně mohla věnovat přípravám na zvuk.

5.4 Animace

Na filmu jsem pracovala v animačním 2D programu TvPaint. Vycházela jsem z předchozích přípravných kreseb a chtěla i animaci udržet stále živou. Zvolila jsem proto způsob animování totální animací. Linka se jakoby neustále chvěje a dodává filmu pocit pulsujícího života pod tahy digitálního pera.

Postup jsem zvolila takový, že jsem nejprve překreslovala klíčové fáze podle záběrů z animatiku. Záběry jsem postupně více a více proanimovávala. Celý tento proces jsem z důvodu rychlejšího náhledu na výsledný celek a po časovém presu, který postupně vznikal, prováděla pouze v lince. Až po rozanimování jsem záběry barvila, a to způsobem samostatných vrstev s barevnou plochou. V některých případech jsem se posléze linky vzdala úplně a ponechala v pohybu pouze barevnou stopu, která bez linky tolik nekřičela do prostoru. Obrysovou linku jsem však vždy ponechala u hlavní postavy a ostatních vedlejších rolí.

U některých záběrů jsem využila postprodukčních postupů v programu Adobe After Effects. Konkrétně příběh nazvaný Hipster, u něhož se pohyb fotografií vytvářel pomocí

transformování funkcí změny velikosti a pozice. K tomu posloužily klíčové fáze, které se u každé série obrázků opakovaly, aby tvořily ve svém rytmu jednotný celek.

6 STŘIHOVÁ SKLADBA

„Je důležité si povšimnout, že během střihu záběrů vlastně probíhají dva procesy. Prvním je spojení dvou záběrů, a to ve vztahu k záběrům, které mu předcházejí a po něm následují, stejně jako v souvislosti s akcí záběru“ MONACO, James: Jak číst film (2004), s.216F

Můj magisterský film nebyl rozhodně jednoduchým střihovým cvičením. Sám příběh obsahuje dalších 9 malých příběhů, které mají každý svůj specifický rytmus, řád a čas. Bylo potřeba uhlídat, aby mohla každá část filmu žít vlastním životem a zároveň udržet celek v jednotném stylu.

Rozhodně jsem si netroufala sestříhat film sama, jelikož náročnost této role mi byla známá. Střih je pro mě nesmírně choulostivá záležitost, nejmenší detail dokáže změnit celý smysl příběhu. Ke spolupráci jsem tedy oslovila Juraje Ondruše, studenta Univerzity Tomáše Bati v oboru střihové skladby, se kterým jsem tvořila již v minulosti. Na této spolupráci si nejvíce cením Jurajova nadšení, pochopení, výborné komunikace a nesmírné pracovitosti, se kterou se i přes vlastní časové indispozice pustil do editování *9 životů*.

Naše první setkání nastalo již ve fázi storyboardu. Šlo spíše o seznámení s námětem, ale už v této chvíli jsme dokázali podchytit řadu drobností, které by při výrobě byly nutné předělávat, např. zákon osy, příliš náhlá a nepřirozená změna velikosti záběrů.

Další konzultace proběhla nad rozdělaným animatikem. Zde opět na povrch vyplavaly nejasnosti ohledně způsobu střihu mezi konkrétními záběry. Také délka a přesahy ve scénách bylo potřeba už v této chvíli zmiňovat, abychom předešli zbytečnému a složitému předělávání animace. Řešili jsme také záměr jednotlivých příběhů, aby byl střihač seznámen s mou vidinou a směrem, kterým chci film směřovat.

Ve chvíli, kdy byly všechny záběry filmu hotové v lince, seskládané za sebou do jednoho videa a opatřené provizorním zvukem, sloužil tento animatik jako pomůcka pro střihače. Vědomí, jaká hudba a jaká stylizace bude film provázet, mělo usnadnit jeho střihačským zásahům do filmu.

„Dozvuk ve filmu slouží k realistickému či naopak stylizovanému ztvárnění zobrazení skutečnosti. Souvisí též s navyklostí lidského sluchu na barvu a charakter zvuku v daném filmovém prostoru.“ BLÁHA, Ivo: Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla (2004) s. 28

Po zpracování veškerých záběrů do požadované podoby mohl vzniknout finální střih. Ten se nakonec z dlouhých jedenácti minut zkrátil na osm a půl včetně úvodních a závěrečných titulků.

7 ZVUKOVÁ SKLADBA

„Mikrofon již překročil práh rtů, vklouznul do vnitřního světa člověka, číhá na hlasy svědomí, na refrény vzpomínek, na výkřiky tíživých snů a na slova, která nikdo nevyslovil. Dozvukové komory již nehovoří o nějakém dekoru, ale vzdálenostech duše.“ EPSTEIN, Jean: Poetika obrazů (1997) s.224

Představu o zvukové složce filmu jsem měla jasnou od samých počátků filmu. Mým cílem byla hudba komponovaná přímo na film, stylizovaná kočičí řeč a viditelný kontrast mezi stylizací výtvarnou a hudební.

7.1 První zkoušky

Na zvuku jsem pracovala společně s mým manželem Tomášem Pavlou, který se v oblasti elektronické hudby pohybuje už řádku let pod pseudonymem Tom Holič. Ve filmu se ovšem nevyskytují pouze zvuky digitálního původu, ale doplňují je i reálné hudební nástroje, které nezapřou svoji živost a specifický tón. Zkušenost s filmem měl z několika vystoupení, kde improvizálně a v živém čase spojoval svou hudbu s promítaným filmem. *9 životů* však byla jeho první zkušenost s animovaným snímkem.

První zkoušky spojení obrazu se zvukem vznikly po pár finálních záběrech na samém počátku produkce. Jednalo se o tehdejší verzi otevíracího záběru filmu. Už tímto momentem jsem byla s výsledkem spokojena a věděla jsem, že tímto směrem se chci dál ubírat.

Ve chvíli, kdy byly všechny záběry hotové v lince, vznikla další zkušební verze zvukové skladby, tentokrát už na celý hrubě sestříhaný film, s časovou délkou jedenácti minut. Hudba velmi podpořila vizuální stránku filmu, podtrhla výrazy záběrů a dodala již v této chvíli filmu značný rytmus a dynamiku.

„Filmový divák přijímá audiovizuální informaci dvěma smyslovými receptory – zrakovým a sluchovým. Na smyslové orgány člověka působí v určitém okamžiku více počítků najednou z více zdrojů, člověk se však soustřeďuje vždy pouze na jeden objekt vnímání a ostatní počítky jsou potlačovány do pozadí, což vyplývá z motivačně – emocionální zaměřenosti.“ BLÁHA, Ivo: Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla (2004) s. 27

7.2 Hudba

„Filmová hudba slouží k různým účelům, ale snad nejdůležitějším znakem je to, že vytváří emocionální náladu snímku a podporuje samotné vyprávění. Je neodmyslitelně spjata s vizuální složkou filmu a společně vytvářejí uměleckou hodnotu snímku a celkový divácký prožitek.“ KOLÍBALOVÁ, Kateřina. Význam hudby v díle Davida Lynche (2015) s. 12

Hudební složka filmu je jeho nepostradatelnou součástí. Rozhodla jsem se pro hudbu původní, tedy přímo určenou mému filmu a komponovanou na každý jednotlivý záběr. Jak již zmiňuji dříve, hudební dramaturgie se chopil můj manžel, režii jsem však řídila sama, jelikož se můj muž zabývá filmem pouze ze strany diváka a ne tvůrce, chtěla jsem tím zabránit, aby film nepůsobil jako dlouhý videoklip. S hudbou jsme tedy zacházeli opatrně, vždy jen tak, aby nesla nějakou informaci o místě, subkultuře i atmosféře.

„Hudba musí být v souladu s obrazem, musí jej obohacovat. Nemůžete tam dát jen tak něco a čekat, že to bude fungovat, i kdyby to byly vaše nejoblíbenější nahrávky. Taková hudba se k obrazu vůbec nemusí hodit. Ale když do sebe obě složky zapadnou, okamžitě cítíte, jak se to celé rozsvítí.“ LYNCH, David. Velká ryba: meditace, vědomí a kreativita (2007) s. 44.

Tvorba hudební složky vznikala digitálně pomocí jak elektronických, tak i reálných hudebních nástrojů. Zvukové stopy jsou následně upraveny a zmixovány dohromady do jedné a tvoří tak originální píseň, kterou lze snadno dále editovat, měnit rychlost či vynechat nebo zaměnit jeden z nástrojů za druhý.

7.3 Stylizace

„Naše schopnost zrakového s sluchového vnímání je v mnohém odlišná. Oba smysly se však ve svých přednostech a nevýhodách vhodně doplňují a tím se lze přirozeně řídit i při výrobě AV díla.“ BLÁHA, Ivo: Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla (2004) s. 27

O hudební stylizaci jsem měla poměrně jasnou představu. Jemně ironická hudba, reálné ruchy, řeč posunuta do vlastní mluvy podobné mňoukání a to vše v jedné stylové rovině. Žádné výrazné odchylky od celkového dojmu ze zvuku. To, co jsem měla však přesně na mysli, nedokážu pojmenovat, jedná se spíše o pocit, který může a nemusí vzniknout spojením dané hudby s obrazem. Nejsem sama hudebně tolik znalá, abych byla schopna přesnými slovy vyjádřit, jaká je moje představa. Věřila jsem tedy ve spolupráci s hudebníkem, jak již zmiňuji dříve.

Jelikož i výtvarná stylizace se pohybuje na hraně ironie mezi lidským a zvířecím životem, jejich paralelou, stejně tak jsem chtěla přistupovat i k té hudební. Nacházíme se ve světě, kde má kočka opravdu devět životů. Ve světě, kde kotě posiluje, chodí na koncerty, medituje a zamilovává se. Hudba jde ruku v ruce s těmito fakty, nejde do kontrapunktu, ale podtrhuje danou situaci. Stylizačně se chová, jako by byla spíše součástí filmu hraného. A právě tento fakt působí jako protipól k animovanému prostředí a postavám. Zvýrazní se informace, že jsme stále v nereálném animovaném světě, i přes to, že se tak snaží působit.

7.4 Ruchy

Ruchová složka je tvořena kombinací stažených ruchů z internetové volně přístupné banky Freesound.org a ruchů tvořených přímo na danou situaci postsynchronně, tzv. brunclíky.

7.5 Dabing

„Animovaný film se díky svým obrazovým možnostem častokrát snaží vyhnout reálné lidské řeči - výtvarná nadsázka, popř. vizuální stylizace či symbolika, a tolerantní lidské vnímání mu to umožňují např. použitím fiktivní mluvy.“ HRUŠKA, Marek Gabriel. Zvuková dramaturgie animovaného filmu, použití archivní a komponované hudby (2011) s. 17

K dosažení nadsázky, ale i jisté paralely mezi kočičím a lidským světem jsem od počátku hodlala použít titulků, které by komentovaly rozpoložení a myšlenky kotěte. Vyskytují se hlavně na samém začátku a konci filmu, kdy si kotě nejdříve otázky klade a následně si dle svých životních zkušeností odpovídá. Výjimečně pak v různých životech, kde se jedná spíše o citoslovce a drobná slůvka. Použít ale titulků bez jakéhokoli zvukového doprovodu by bylo scestné. Cesta ke kočičí řeči však byla krkolomná a zdlouhavá. Jednalo se o nejnáročnější část zvukové skladby.

Prvním nápadem bylo zaznamenat reálné kočičí zvuky na nahrávací zařízení. K tomu posloužil kocour Míša, kterého zmiňuji jako jeden článek zdrojů inspirace. To bylo velmi náročné, jelikož kocour je už poměrně starý a zvuky, které vydává, se ke kotěti dají přirovnat těžko. Stejně obtížné bylo kocoura přinutit k jakémukoliv zvuku vůbec.

Další variantou byla zvuková databáze volně přístupná na internetu. Postahovala jsem tedy celou řádku různých druhů kočičích pazvuků a z nich posléze vybírala ty, které se nejvíce hodily k charakteru hlavního hrdiny. Tato metoda už přinesla lepší výsledky, avšak zvuky musely časově odpovídat na dané záběry. Ne u všech zvukových stop se zadařilo, aby byly

dramaturgicky vhodné. Musela jsem se tedy vzdát řádky původně perfektních zvuků na úkor souzvuku.

Finálním rozhodnutím bylo nakonec kotě nadabovat postsynchronně přímo na obraz. Kotěte v expozici a jednotlivých životech jsem se s dabováním ujala sama. V posledním životě, kdy je hlavní hrdina již dospělý, a hlas má tedy hrubší, je dabován mým manželem. Zvuky podobné mňoukání jsme nahrávali přes nahrávacího zařízení, které snímá zvukové stopy skrz mikrofon. Výsledná zvuková stopa je posléze upravena v programu Reaper, zbavena šumu a mírně barevně posunuta a zasazena přímo do přesného času.

ZÁVĚR

Tento film pro mě bude nejspíš jedním velkým mezníkem v životě a to hned z několika důvodů. Jednak jím zakončuji své pětileté studium na škole, která mi nesmírně přirostla k srdci. To ale neznamená, že budu vzpomínat na cihlovou budovu a poetickým nádechem zlínského architektonického stylu. Tu budovu tvořili lidé, kteří mě celých těch pět let provázeli, učili, motivovali, bavili a fascinovali. Našla jsem zde přátele, s nimiž jsem denně mohla zažívat nezapomenutelnou a neopakovatelnou atmosféru ateliéru. A našla jsem zde také vzory, na které budu s láskou vzpomínat.

Dalším důvodem je fakt, že film odráží mě samotnou. To, co v něm popisuji je má vlastní životní výpověď, taková sebereflexe a uvědomění si, kým jsem se to stala. Dlouhá léta jsem tápala a zkoušela různé přístupy k životu. Vždy jsem prosazovala motto, že „zkusit se má všechno“, nyní se spíše přikláním k výroku „nic se nemá přehánět“. Věřím v pozitivní myšlení, a proto vím, že s jasným cílem se dá dosáhnout všeho, co člověk chce. Nemusím tedy vynakládat zbytečnou energii do věcí jiných, které smysl trochu postrádají.

Nesmím opomenout, že každý animovaný film je běh na dlouho trať. Náročnou trať. Nejhorším scénářem je pro jeho tvůrce představa, že v průběhu procesu se chuť a síla do práce jednoduše vytratí. Proto se snažím ke každému filmu přistupovat zodpovědně, učit se z něj a práci s ním si nezprotivit.

A poslední důvod mé výjimečné náklonnosti k *9 životům* je pro mě snad nejosobnější. Před téměř rokem, kdy teprve vznikala nápad pro tento film, jsem ještě netušila, co vše mi přinese tento rok, který byl přede mnou. Krátce poté, co jsem měla jasnou myšlenku a téma diplomové práce, jsem se dozvěděla, že čekám rodinu. I přesto jsem se rozhodla ve studiu pokračovat a film dokončit. Možná právě proto, že jsem cítila jistou spojitost mezi filmem a tím, co se odehrávalo v mém vlastním životě, jsem se do výroby pustila zcela automaticky. Celou tu dobu, co rostl a sílil film, rostl a sílil ve mně druhý život. Dnes, když je film hotový a já držím dceru v náručí, s ohlédnutím musím přiznat, že krásný pocit z výběru tématu filmu i fakt, že dcera i *9 životů* vznikali krůček po krůčku současně, dokážu stěží popsat.

Tímto bych chtěla opět poděkovat všem, kteří mi na této cestě pomáhali a byli oporou.

Děkuji.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] BÉBAROVÁ, Jana. Kmen: Tichá voda břehy mele. *CINEPUR*. 2014, (96). ISSN 1213-516x.
- [2] TESAŘ, Antonín. Spring Breakers: Jarňáky jako stav mysli. *CINEPUR*. 2013, (87). ISSN 1213-516x.
- [3] STEJSKAL, Tomáš. Chlapectví: Tak jde čas v americkém nezávislém filmu. *CINEPUR*. 2014, (95). ISSN 1213-516x.
- [4] ZUSKA, Vlastimil. *Kruté světlo, krásný stín: Estetika a film*. 1. Praha: Filosofická fakulta Univerzity Karlovy, 2010. ISBN 978-80-7308-329-8.
- [5] PETR, Jaroslav. Klíč od puberty. *Lidové noviny*. Praha, 2008. ISSN 1213-1385.
- [6] HOOK, Philip. *Snídaně u Sothebyho: Svět výtvarného umění od A do Z*. 1. Zlín: Kniha Zlín, 2015. ISBN 978-80-7473-227-0.
- [7] URBAN, Hal. *To nejdůležitější v životě*. 2. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-344-4.
- [8] KARP, Harvey. *Nejšťastnější batole v okolí*. 3. Praha: Euromedia Group - Ikar, 2013. ISBN 978-80-249-2039-9.
- [9] BENDOVIÁ, Helena. Ukradené obrazy. *CINEPUR*. 2009, (67). ISSN 1213-516x.
- [10] ŠEVČÍKOVÁ, Anna. *Děti a dospívající online: Vybraná rizika používání internetu*. 1. Praha: Grada, 2014. ISBN 978-80-247-5010-1.
- [11] BOHÁČKOVÁ, Kamila. Úvod k tématu: Animovaný film. *CINEPUR*. 2003, (27). ISSN 1213-516x.
- [12] MONACO, James. *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií*. 1. Praha: Albatros, 2004. ISBN 80-00-01410-6.
- [13] BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-010-4.
- [14] EPSTEIN, Jean. *Poetika obrazů*. Z dvousvaz. vyd. Praha: Herrman&synové, 1997. ISBN 9788023811384.
- [15] KOLÍBALOVÁ, Kateřina. *Význam hudby v díle Davida Lynche*. Brno, 2015. Bakalářská. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. Jan Špaček.

[16] LYNCH, David, Peter Schepelern a Torben Kragh Grodal. Velká ryba: meditace, vědomí a kreativita. 1. vyd. v českém jazyce. Editor François-Xavier Gleyzon. Praha: Dokořán, 2007, ISBN 978-807-3631-390.

[17] HRUŠKA, Marek Gabriel. *Zvuková dramaturgie animovaného filmu, použití archívni a komponované hudby*. Zlín, 2011. Diplomová práce. Univerzita Tomáše Bati

[18] GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011. ISBN 978-80-7454-112-4.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 01 Simon´s Cat

Obr. 02 návrh hlavního hrdiny

Obr. 03 návrh hlavního hrdiny

Obr. 04 návrh hlavního hrdiny

Obr. 05 návrh hlavního hrdiny

Obr. 06 návrh hlavního hrdiny

Obr. 07 návrh hlavního hrdiny - mimika

Obr. 08 postup hledání stylizace

Obr. 09 postup hledání stylizace

Obr. 10 postup hledání stylizace

Obr. 11 příklad horizontální kompozice

Obr. 12 příklad vertikální kompozice

Obr. 13 ukázka prostředí

Obr. 14 práce se stínem

Obr. 15 práce se světlem

Obr. 16 návrh plakátu

