

# Pavilon z porcelánu

Barbora Prágerová

---

Bakalářská práce  
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2012/2013

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Barbora PRÁGEROVÁ**  
Osobní číslo: **K10016**  
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část:**  
**Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**  
**2. praktická část:**  
**Pavilon z porcelánu – digitální 2D animace**

Zásady pro vypracování:

### 1. teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 15 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

### 2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD, výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio, dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2, 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm,

v digitální podobě PDF (příprava pro tisk: rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).  
Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva  
k audiovizuálnímu dílu.

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou  
dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro  
bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana.  
Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém  
souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný  
název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte  
svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

1-072-202-1  
Městská knihovna v Brně, Jarmy, Měsíční knihy, Praha, 173, 200, 2010-11

Veškeré redakční práce: Mgr. Jan Dvořák  
Úřad práce v Brně  
8. prosince 2010  
Tel. 5-304 2010

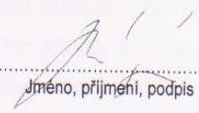
12. 12. 2010  
Městská knihovna v Brně  
Jarmy, Měsíční knihy, Praha, 173, 200, 2010-11

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 12.12.2012

  
Jméno, příjmení, podpis

<sup>1)</sup> 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 výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

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

<sup>2)</sup> 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 vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

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

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

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

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z 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 přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

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

Seznam odborné literatury:

Animovaný film – úvod do scenáristiky animovaného filmu: Dutka Edgar, Akademie  
múzických umění, Praha, 2002, ISBN 80-85883-94-5,  
Timing for animation: Whitaker Herold, Halas John, Focal Press, ISBN 0240517148  
Animation Now! Anima Mundi, editor: Wiedemann Julius, Taschen 2004, ISBN  
3-8228-2588-3  
Můj pradědeček a já: Kruss, James, Mladá fronta, Praha, 1973, ISBN: 23-030-73

Vedoucí bakalářské práce: MgA. Jan Živočký  
Ústav animace a audiovize  
Datum zadání bakalářské práce: 3. prosince 2012  
Termín odevzdání bakalářské práce: 17. května 2013

Ve Zlíně dne 3. prosince 2012

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



*Nemeškal*  
MgA. Libor Nemeškal  
ředitel ústavu

## **ABSTRAKT**

Ve své práci píšu o procesu, kterým prošel můj bakalářský film Pavilon z porcelánu a jaké pohnutky mě vedly k tomu, že jsem zpracovala právě toto téma. Uvádím, jakým obtížím musí čelit autor adaptace, jak je třeba příběh přetvářet a měnit, jestliže má sloužit jako scénář k animovanému filmu. Zabývám se také procesem redukce a syntézy charakterů, přizpůsobením příběhu a v neposlední řadě technologickým postupem, který jsem pro svůj projekt zvolila.

Klíčová slova: Čína, pavilon, adaptace, dřevoryt, tradice, básník, krása, poezie, atmosféra, Adobe After Effects

## **ABSTRACT**

In my thesis I write about the process which my bachelor film Porcelain pavilion has gone through and what were the motives that made me adapt this story. I mention the difficulties the author of an adaptation has to face, how the story has to be modified and changed to become an animation film script. I also indicate the process of reduction and of the synthesis of characters, adjustment of the story line and last but not least I describe the actual technological method I chose for my project.

Keywords: China, pavilion, adaptation, woodcut, tradition, poet, beauty, poetry, atmosphere, Adobe After Effects

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně za použití uvedených zdrojů. Odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

Barbora Prágerová, v Olomouci 9.5.2013

Děkuji Danielu Řezníčkovi za ochotu a tvůrčí invenci při vytváření hudby a svému otci za přínosné konzultace.



# OBSAH

ÚVOD.....	10
<b>I. TEORETICKÁ ČÁST.....</b>	<b>11</b>
<b>1. VÝBĚR TÉMATU A NÁMĚT.....</b>	<b>12</b>
1.1 NÁMĚT.....	12
1.2 ADAPTACE.....	12
1.3 PŘEDLOHA.....	13
<b>2. ADAPTACE.....</b>	<b>14</b>
2.1 PROBLÉM REDUKCE PŘÍBĚHU.....	14
2.2 SYNTÉZA CHARAKTERŮ.....	16
2.3 REZIGNACE.....	18
2.4 INSPIRACE V TRADICI.....	18
2.5 JAPONSKÉ DŘEVORYTY.....	19
2.6 PŘÍBĚH.....	20
<b>II. PRAKTICKÁ ČÁST.....</b>	<b>23</b>
<b>3. ANIMACE.....</b>	<b>24</b>
3.1 KRESLENÉ ZDROJE.....	24
3.2 POČÍTAČOVÁ POSTPRODUKCE.....	25
3.3 ZVUK.....	26
<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>27</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>28</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>29</b>

## ÚVOD

Odjakživa jsem byla vedena k hlubokému a skrznastrz pozitivnímu vztahu k literatuře, proto pro mě bylo naprosto přirozené hledat námět na bakalářský film právě zde, v nepřeborných vodách psaného slova. Původ mé rodiny částečně spadá do Německa, a tak je mi inklinace ke germánské kultuře něčím zcela přirozeným. Sama jsem delší dobu chodila do školky v severním Německu, v kterémžto prostředí jsem se často setkávala s německy psanou dětskou literaturou, která v sobě nese cosi specifického, jakýsi nádech, který je mi velice blízký. Po návratu do České republiky mi dále byla, nutno říct že nenásilně a zcela přirozeně, podávána překladová německá dětská literatura a právě ta ve mně zanechala nesmazatelnou stopu. Kniha *Můj pradědeček a já*, ze které jsem čerpala námět pro svůj film, spadá právě do této kategorie. Kniha byla oceněna cenou Hanse Christiana Andersena, což znamená, že mnohými je výrazně ceněna pro svou nepopíratelnou literární kvalitu. Napsat dobrou knihu pro děti, ke které se ony děti budou vracet ještě v dospělosti, je jistě velkým uměním. A tomuto umění jsem chtěla vzdát hold, ačkoliv si nejsem jistá, zda je má bakalářská práce hodna tomuto účelu sloužit.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 VÝBĚR TÉMATU A NÁMĚT

## 1.1 Námět

Cesta k výběru námětu mé bakalářské práce byla na hony vzdálena náhodě. Dlouho jsem uvažovala, jaké téma vlastně považuji za dostatečně nosné pro projekt, kterému věnuji rok svého života. Při zkoumání minulých ročníků bakalářských prací a zjištění, na jaké tematické rovině se většina pohybuje, jsem zvolila vylučovací metodu: nechci dělat videoklip, ilustraci nějaké říkanky, nemám potřebu vkládat do filmu něco ze svého nitra zmítaného depresi, neb takové nitro nemám, ani nechci sdělovat světu žádnou vlastní velkou myšlenku, protože nemám ani tu. Zároveň jsem prostým posouzením své divácké zkušenosti, a také na základě moudrých rad, zjistila, že k napsání silného nebo alespoň něco říkajícího příběhu nemám dostatečné vlohy. Zároveň jsem přihlédla ke svému celoživotnímu živému zájmu o literaturu a z této jednoduché rovnice vyplynulo, a to i přes to, že mé nadání k matematice je snad ještě mizivější než vlohy k tvůrčímu psaní, že ideálním řešením je pro mne literární adaptace.

## 1.2 Adaptace

Literární adaptace je žánr v mnohém nevděčný. Je jen malé množství filmů, které se mohou se svou literární předlohou být jen měřit a i ty zapadají v nepřehledném množství paskvilů, jež více či méně odpovídají originálu. Snažila jsem se proto najít příběh s co největší pravděpodobností neznámý, a to z očividně pragmatického důvodu, tedy aby divák k předloze příliš nepřihlížel a neznaje ji, nesrovnával.

Hledala jsem tedy ve své paměti příběh rozsahem spíše kratší, který ve mně zachoval natolik silnou odezvu, že bych byla i po letech schopna jej reprodukovat. Mou silnou stránkou totiž je schopnost přečíst velké množství materiálu v krátké době, slabou potom neschopnost jej uchovat. V paměti mi opakovaně vyvstával jakýsi obraz, který jsem však nebyla schopna zařadit do kontextu a zprvu jej tedy přehlížela. Postupně jsem se ale, především pro nedostatek inspirativních nápadů, začala k onomu obrazu vracet. Musím poznamenat, že vzhledem k tomu, že jsem bohužel

majitelem dost špatné paměti, mi v hlavě nejčastěji ulpívají spíše dojmy a atmosféry, nikoliv však děje a postavy.

### 1.3 Předloha

Tento vracející se obraz, či spíše scéna, ve mě vyvolával dojem velmi uklidňující. Po čase jsem si vzpomněla, že se nejspíš jedná o povídku pocházející ze staré dětské knížky, kterou mi kdysi četla maminka. Ta mi vzpomínku potvrdila a pokusila se se mnou znovu sestavit děj příběhu. Věděla jsem, že povídka se jmenuje Pávilon z porcelánu a že klíčovou roli v něm hraje Čína, poezie, krása a fantazie. Protože jsem ale inkriminovanou knihu nenašla doma, zašla jsem do zlínské městské knihovny, kde jí – kupodivu – disponovali. Paní knihovnice se upřímně podivila mému výběru, když se v záznamu knihy, která ležela v nejzazším koutě archívu, dočetla, že si ji dobrých čtyřicet let nikdo nevypůjčil.

Tato kniha, kterou napsal laureát ceny Hanse Christiana Andersena, německý dětský spisovatel James Krüss, se jmenuje Můj pradědeček a já. O čem pojednává, zde není podstatné, pouze zmíním, že obsahuje především krátké povídky inspirované jazykem, poezií a lingvistikou vůbec. Právě poslední povídkou je můj Pávilon z porcelánu. Příběh obsahuje vše, k čemu mám pocit, že alespoň okrajově mám co dodat.

## 2 ADAPTACE

Slovy nejmenované osoby, klasika v oboru: „animovaný film je vždycky problém," s čímž nemohu než souhlasit. Nejsem si jistá, jestli je větší problém autorský film nebo adaptace, do diskuze mohu přispět jen prohlášením, že moje adaptace problémem byla.

Jedním ze základních problémů/otázek byla forma zvukového doprovodu filmu. Vzhledem k tomu, že námětem (posléze pak spíš jen inspiračním zdrojem) je povídka, bylo nasnadě, že film doprovodí voiceover samotné povídky, což jsem se již zpočátku pokusila realizovat. Nezastupitelnou úlohu v tomto záměru hrál vedoucí mé bakalářské práce, Jan Živocký, který, vzhledem ke své zkušenosti s dramaturgií psaného textu, byl tak laskav a mnou modifikovanou povídku mi načetl.

Pavilon z porcelánu má devět standardních knižních dvojstran textu. Je samozřejmě nemyslitelné, abych všech devět stran poctivě slovo po slovu převedla do audio záznamu, kterým pak doprovodila výsledný film. Jen orientačně jsem zkusila, jak dlouho mi trvá přečtení povídky nahlas, relativně pomalým tempem tak, aby bylo možno případně poslouchat a zároveň sledovat obraz. Trvalo mi to 27 minut a 46 vteřin. Tuto variantu jsem tedy s lehkým srdcem opustila (čímž nechci v žádném případě naznačit, že jsem měla v plánu ji realizovat).

### 2.1 Problém redukce příběhu

Jako další varianta se nabízelo, že povídku přepíšu a zkrátím. To se neobešlo bez obsáhlé konzultace s mým otcem, který mimo jiné učí literární interpretaci na Univerzitě Palackého v Olomouci. Tehdy jsem si uvědomila, že nejsem schopna z příběhu extrahovat hlavní myšlenku. Hodnou chvíli jsem strávila pochybnostmi o svých analytických schopnostech a umění úsudku, když jsem si očividně vybrala něco, co nejsem schopna ani na základní rovině interpretovat, natož pak adaptovat. Po ujištění, že se jedná o autorskou krizi zcela běžné podoby a průběhu, jsem se pustila do další fáze, tedy pokusu příběh konečně nějak uchopit.

Sepsala jsem si na papír důvody, proč na mě vůbec celá věc tolik zapůsobila a co zapřičiňuje, že ji chci adaptovat. Po čase jsem dospěla k tomu, že ve mně nerezonuje ani tak hlavní myšlenka textu, nějaké poselství nebo metaforický obraz skuteč-

nosti, jako spíš forma, kterou je text napsán. James Krüss a zvláště pak paní překladatelka Hana Žantovská jsou mistři slova na slovo vzatí. Tomu i napovídá celý charakter knihy, která spočívá především na jazykových hříčkách a dětsky jednoduché, ale v jednoduchosti krásné poezii. Bylo tak nezbytné, abych se v textu pokusila najít onu ústřední myšlenku oproštěnou od všech těch krásných vět, pod kterými byla pohřbena.

Ne že by se to nepodařilo, avšak zjistila jsem, že zmíněná myšlenka je nahlížitelná z mnoha rozličných perspektiv. Musela jsem tak jednu z oněch perspektiv přijmout za vlastní a pokusit se podívat na text jejím prizmatem. Což bohužel zákonitě ústí v to, že na ostatní úhly pohledu jsem musela rezignovat a nadále jim nepřikládat důležitost, což se mi jevilo nadmíru obtížným, protože z mého pohledu jich povídka skýtá velké množství.

Nicméně rozhodla jsem se pro interpretaci následující: celý příběh vlastně vypovídá o tom, že k tvůrčímu procesu a kráse z něj vycházející je nutno přistupovat pokorně a s úctou a nesnažit se násilně ji ohýbat a přetvářet k obrazu svému, k čemuž nás náš vlastní a nepopiratelný antropocentrismus, v užším slova smyslu egocentrismus, často svádí. Zároveň není důležité, z jakého zdroje ona „krása“ pochází, hodnotný je její význam pro okolí a vůbec schopnost ji vnímat, která podle mě není, ač by se to mohlo zdát, vždy tak docela samozřejmá. Tohle jsem se pokusila vyjádřit tak, že na určitých místech děje se volně zastupují čínské znaky a latinka, což by mělo tuto myšlenku ilustrovat.

Dalším z klíčových bodů postupu bylo určit hlavního hrdinu. V povídce je hlavní hrdina kolektivní, je jím společnost výletníků na lodi. Já jsem však ke své potřebě tento kolektiv silně zredukovala, nebylo tedy už možné přijmout stejný model, minimálně ne v nezměněné podobě. Nabízela se možnost, že hlavním hrdinou učiním onoho básníka, jakéhosi pozitivně naladěného Charóna, který toho, kdo si to zaslouží, převezme na bájný „ostrov poznání“. Při hlubším pohledu jsem však nabyla dojmu, že tato varianta je příliš didakticky laděná a tedy neodpovídá dojmům, jaký bych chtěla, aby film v divákovi vyvolal. Nechtěla jsem, aby odcházel s dojmem, že skupina bláhových a nesvéprávných turistů se nutně podvolila libovůli jakéhosi mentora, který se svévolně rozhodl odtajnit jim něco ze svého tajemství, i když si to vlastně vůbec nezaslouží. Naopak, chtěla jsem, aby bylo pochopeno, že ona cesta byla umož-

něna na základě určitého přispění ze strany kolektivu, který však musel vyjít z podnětu některého z cestujících. Otázkou zůstalo, koho za tohoto přispěvatele určit.

## 2.2 Syntéza charakterů

Nakonec pro mě rozhodlo, že animovaný film je, při vši své úctě, kterou k němu chovám, médiem určeným a priori pro dětského diváka. A v každém správném příběhu nutně musí být něco či někdo, s kým se může cílové publikum identifikovat. Proto jsem jednu ze ženských postav výrazně omladila a drobně upravila příbuzenské vztahy zúčastněných, takže v příběhu nakonec figurovala jakožto dcera jedné z protagonistek. Dále jsem musela zredukovat počet ostatních postav, neboť sedm bylo pro příběh neúnosných. Vyřadila jsem tedy postavy dramaturgicky nevýrazné či bezvýznamné a charakterově spojila některé, u kterých se mi to hodilo.

Tuto syntézu jsem provedla i v případě obou asijských hrdinů. V povídce vystupují dvě čínské postavy: Li, majitel džunky, na které se cestující plaví a Li Tai Pe<sup>1</sup>, který žije v zahradě skryté na ostrově. Spojení ani v tomto případě nebylo samoučelné. Oba, jak Li, tak Li Po zastávají v příběhu podobnou úlohu; Li provází turisty na cestě až k ostrovu a vysvětluje jim okolnosti situace a Li Po se jich ujímá na ostrově a ukazuje jim, názorně i zprostředkovaně, divy, kterých je ostrov schopen. Oba plní roli průvodce, proto také byli, obrazně řečeno, první na ráně, když došlo na slučování postav. Z obou charakterů tedy ve výsledku vznikla postava Li Pa, básníka, který se ale se společností nesetká až na vzdáleném ostrově, ale už na pevnině a bude to právě on, kdo celý kolektiv na ostrov odveze. To však zároveň nebude automatické, protože Li Po by měl vyznívat jako nezávislá, neuplatitelná tvůrčí osoba, která nemá zapotřebí dělat komukoli převozníka.

Měla jsem tedy hlavní hrdinu-dítě a záměr, že nějakým způsobem musí zapříčinit obrat ve smýšlení básníka. S myšlenkou, že děti bývají, na rozdíl od dospělých, chápány jako čisté a nevinné duše, nedotčené tolika špatnostmi světa a nezemleté svým okolím, jsem dítě-dceru nechala *vidět* básníkovy výtvořiny tam, kde ostatní

---

<sup>1</sup> Li Tai Pe, známěji Li Po, byl slavný čínský básník žijící v období dynastie Tchang v osmém století našeho letopočtu (konkrétně mezi lety 701-762 n.l.)



účastníci zájezdu nic neregistrovali. Účelem příběhu se tím stalo to, že dospělí musí podniknout jakousi cestu návratu do světa fantazie, aby byli znovu schopni vidět věci, které dětem nečiní problém, protože děti stále ještě schopnost bezmezní fantazie mají.

Abych zamezila plytkosti práce, snažila jsem se najít v příběhu více rovin, a to jednak po stránce výtvarné, tak obsahové.

Osobně mám silný vztah k asijské, především pak japonské kultuře a věřím, že i skrze tento důvod ve mně příběh vyvolává pozitivní konotace. V minulosti jsem se intenzivně věnovala studiu japonské tradiční i moderní kultury, pár let se učila japonsky a tím jsem nabyla dojmu, že k tématu snad nebudu přistupovat jako příslovečný kozel k zahradničení.

Vystupuje zde postava asijského básníka, pro potřebu pochopení lhostejno, jaké přesně národnosti. Vzhledem k tomu, že hraje klíčovou roli, chtěla jsem ve výtvarném pojetí akcentovat právě ono východní fluidum. Zkušenost Středoevropana s východní tradicí není zpravidla příliš obsáhlá, chtěla jsem se tedy zaměřit na něco známého, co by (v nejlepším případě) vyvolalo třeba jen lehkou, ale o to trvalejší asociaci.

Po úvahách, co v člověku vyvolá asociativní vazbu na dálný východ, jsem se pokusila pracovat se skutečnou čínskou (či japonskou) faunou a flórou, abych tento dojem povzbudila. Nutno říct, že poněkud otrocky a těžkopádně. Pro tyto potřeby jsem trávila hodiny prohlížením katalogů tradičních zenových zahrad, vysedáváním na přednáškách o japonské architektuře a chozením po nejrůznějších tematických výstavách.. S výsledkem jsem ale nebyla spokojena, a to především proto, že příběh je natolik prodchnutý jakýmsi fantastičnem, že mu jednotvárná realita nutně musí být spíše na škodu.

Dále jsem se tedy zaměřila na onu ireálnou atmosféru a zkusila přitom pracovat s dojmem, který z krajiny na pomezí Číny a fantaskních světů mám. Zároveň jsem přihlížela k faktu, že se jedná o příběh určený primárně pro dětského diváka. V dalších výtvarných návrzích jsem tedy opustila koncept minimalistické, až strohé čínské estetiky a zkusila problém uchopit z druhého konce. Kladla jsem tak důraz hlavně na barevnost a tvary tak, aby ve mně vyvolávaly kýženou atmosféru. Ani ten-

to postup se však bohužel neukázal být ideálním, neboť výsledek byl nepřehledný a příliš jásavý. V neposlední řadě nakonec skýtal jen malé množství odkazů na dálný východ.

### 2.3 Rezignace

V tomto okamžiku jsem se ocitla ve slepé uličce. Měla jsem jakousi představu o „poselství“, které chci filmem předat, ale úplně jsem ztratila víru ve formu, která by mi nejlépe vyhovovala. Po sérii konzultací jsem dospěla k východisku: je třeba rezignovat na faktickou podobu předlohy a pokusit se redukcí dospět k podstatě. Poté, co jsem strávila nemálo času snahou o ilustrování předlohy, ke které jsem měla tolik silný vztah, mi bylo zatěžko posouvat ji někam úplně jinam, což samo o sobě nebylo tak docela jednoduché.

Naštěstí jsem ale dostatečně brzy pochopila, že ne každý text je zároveň vhodným scénářem, tím méně pak animovaného filmu. Došlo mi, že co mě na Pavilonu přitahuje, je jednak vyznění, především ale jeho *literární podoba*. Mám odjakživa vřelý vztah k literatuře a slovu jako takovému a to, společně s psychologickým aspektem toho, že mi povídka připomíná dětství (což by už samotné bylo až notoricky známým a pochopitelným důvodem k preferenci), zapřičiňuje, že mám neodbytný dojem, že žádný obraz, žádná scéna ani žádná postava nejsou v povídce zbytečné. Tuto představu jsem ke svému rozladění musela opustit. Chtěla jsem-li na jedné straně zachovat konzistenci a na straně druhé sdělit alespoň marginální myšlenku, bylo bezpodmínečně nutné začít uvažovat zcela jiným způsobem.

### 2.4 Inspirace v tradici

V tomto okamžiku jsem se ocitla ve slepé uličce. Měla jsem jakousi představu o „poselství“, které chci filmem předat, ale úplně jsem ztratila víru ve formu, která by mi nejlépe vyhovovala. Po sérii konzultací jsem dospěla k východisku: je třeba rezignovat na faktickou podobu předlohy a pokusit se redukcí dospět k podstatě. Poté, co jsem strávila nemálo času snahou o ilustrování předlohy, ke které jsem měla tolik silný vztah, mi bylo zatěžko posouvat ji někam úplně jinam, což samo o sobě nebylo tak docela jednoduché.

Mám odjakživa vřelý vztah k literatuře a slovu jako takovému a to, společně s psychologickým aspektem toho, že mi povídka připomíná dětství (což by už samotné bylo až notoricky známým a pochopitelným důvodem k preferenci), zapříčiňuje, že mám neodbytný dojem, že žádný obraz, žádná scéna ani žádná postava nejsou v povídce zbytečné. Tuto představu jsem ke svému rozladění musela opustit. Chtěla jsem-li na jedné straně zachovat konzistenci a na straně druhé sdělit alespoň marginální myšlenku, bylo bezpodmínečně nutné začít uvažovat zcela jiným způsobem.

## 2.5 Japonské dřevoryty

V situaci, kdy se významná část mé práce odvíjí od estetiky japonských, po-  
tažmo čínských dřevořezů a dřevorytů, považuji za vhodné věnovat této problemati-  
ce příslušný úsek.

Historie grafické techniky dřevořezu spadá do hluboké historie. Původci, či spíše předchůdci této grafické techniky tisku z výšky jsou, zdá se, Arabové a Indové. Ti ji používali jako nejběžnější metodu pro potisk látek, které později prosluly svými mimořádně rafinovanými geometrickými ornamenty. Obliba této specifické a charakteristické výzdoby byla především v arabském světě zakořeněna v potřebě nefigurálního zobrazení, která vycházela z velmi přísných náboženských zásad.

Největší rozmach této techniky je ale možno spatřit v oblasti Dálného východu. Ten sehrál, mimo jiné díky vynálezu papíru<sup>2</sup>, který se ukázal být nanejvýše vhodným médiem pro techniku dřevořezů, snad největší úlohu v jeho rozšíření. Veškerý kredit ale není možno přisoudit pouze Číně a Japonsku, se kterými si v dnešní době techniku dřevořezu nejčastěji spojujeme. Významnou roli v procesu sehrála také Korea, ze které vzešel impuls pro využití dřevěných štočků, které teprve pak Čína převzala a rozvinula. K tomu došlo v období vlád dynastie Tchang (mezi lety 618-906 n.l.). Asie tedy předběhla Evropu ve výskytu dřevořezů o celých sedm století.

Už v prvních obdobích nešlo jen o pouhé reprodukování samotné kresby, ale také o šíření nejrůznějších *textů*, což zapříčinilo náhlý a prudký vzrůst vzdělanosti za vlády

dynastie Sung. Díky práci lidových umělců ale doznaly největšího rozmachu volné grafické listy, které zaznamenávaly převážně výjevy z každodenního života rolníků. Tito neškolení dřevorytci a řezbáři se začali sdružovat do dřevořezáčských dílen, které produkovaly čím dál více, teď již dokonce barevných, děl, které zdatně konkurovaly rozmáhajícímu se svitkovému malířství. Původně se pouze černobílé tisky kolovaly, a to nejdříve červenou barvou z košenily<sup>3</sup> a modrým indigem<sup>4</sup>, brzy se ale technika vícebarevného dřevořezu rozvinula k velké dokonalosti.

Koncem osmého století se technika dostává do Japonska, kde se dále rozvíjí. V prvních dílech vzniknuvších na území Japonska je možné na první pohled identifikovat velice silné čínské vlivy. První tisky vznikají v k tomu určených klášterních dílnách, odkud se přesouvají na venkov opět do rukou lidových umělců. Díky tomu ztrácí díla onen silně čínský nádech a začíná se konstituovat čistě japonský styl, charakteristický jednoduchou kompozicí a výraznou kaligrafií kresby.

Mezi po staletí neoblíbenější náměty patří především tři motivy, a to jsou obrazy ze života císařského dvora a záběry válek, které hrdinové vedli ve jménu císaře, dále pak jakési chvalozpěvy na skupinu literátů a intelektuálů, kteří po mnohá staletí Čínu politicky ovládali a v neposlední řadě pak motivy fantastické mytologie a také náboženské, vizuálně znázorňující taoistické a buddhistické představy o světě. Tradiční čínská i japonská mytologie a kosmologie jsou oblasti námětově vyčerpávající, až téměř nevyčerpatelné a ve své další práci bych se jim určitě chtěla ještě věnovat.

## 2.6 Příběh

Pro potřeby své práce jsem původní povídku několikrát přepsala, takže z originálu zůstává spíše jen torzo. O důvodech, proč jsem tak učinila, se zmiňuji výše. Kromě nutných úprav scénáře jsem tak také zamezila problémům s autorským právem, neboť v této chvíli se již nedá mluvit o adaptaci v pravém slova smyslu, ale spíše o volnou inspiraci, či, jak se říká, „na motivy x“.

---

<sup>2</sup> Papír původně vznikl z odpadního materiálu při výrobě hedvábí (kolem roku 105 n.l.)

<sup>3</sup> Košenila, nebo též karmín. Jedná se o pigment vzniknuvší rozdrčením těl červce nopálového, žijícího převážně na opuncích (nopálech).

<sup>4</sup> Indigo, modrý pigment získávaný z rostliny indigoovníku.

Příběh je tedy následující: Na zemi pod stromem sedí muž v tradičním čín-  
ském oděvu. Píše štětcem znaky na papír, znaky se z papíru odlepují a letí pryč. Ze  
znaků se stávají věci, které představují, v tomto případě motýli. Muž, který je píše, je  
básník a pomocí své fantazie vytváří krásu v podobě motýla. Motýli odlétají a usazu-  
jí na stromě nad jeho hlavou. Po mostě přichází turista s fotoaparátem, vše fotografu-  
je. Motýlů si nevšímá, zajímají ho banální věci. Přichází k básníkovi a vidí vedle něj  
loď. Ukazuje na vzdálený ostrov a nabízí peníze, aby jej tam básník odvezl. Ten  
s úsměvem odmítá, nemá zájem vozit cizí lidi, když může psát své básně. Turista je  
zklamaný, odchází. Místo něj přichází jiný člověk, starý pán v cylindru. Také chce  
jet na ostrov, také je odmítnut. Do třetice po mostě přijde matka s dcerou. Dcera, ma-  
lé děvče, motýly uvidí a hraje si s nimi. Jednoho chytí do dlaně a chce jej ukázat  
matce. Ta ale vidí dceřinu dlaň prázdnou. Dcera smutně nechá motýla letět. Ten se  
usadí básníkovi na rameno. Básníka velice překvapí, že jeho výtvořiny někdo vidí a dí-  
lem ze zvědavosti svolí k cestě na vzdálený ostrov. Když už se vypravil, je ochoten  
přibrat i dva výše zmíněné pány.

Cestou lodí naváže bližší kontakt s děvčetem. Opět vytváří jakési obrazy rea-  
lity, tentokrát je vyfoukává z úst. Dívka je vidí, má z nich radost. Při pohledu na zby-  
tek osazenstva je ale jasné, že básníkovy obrazy nikdo jiný nevidí. Dorazí na ostrov,  
na kterém je zeď s bránou. Vejdou za bránu a za ní se nalézá zahrada. Básník  
v zahradě vytvoří pomocí svého dechu pavilon. Cestující se ocitli na zvláštním místě,  
které způsobilo, že i oni vnímají to, co na pevné zemi nemohli. Mají radost a chtějí  
se také podílet na vytváření. Bohužel ale přistupují k věci málo promyšleným způso-  
bem, chtějí dosadit něco svého *na místo* pavilonu. Ostrov se ale brání a jejich obrazy  
zničí.

Teprve malé děvče pochopí, že není možné ostrov násilím přimět k poslušnosti, ale  
že jej lze jen drobně modifikovat k obrazu svému. Vstoupí proto na mostek vedoucí  
k pavilonu a stvoří několik motýlů, kteří odletí a zavěsí se okolo pavilonu. Zbytek  
společnosti prozře a začne dotvářet ostrov podle vzoru děvčátka. Setmí se a je čas jet  
domů. Po příjezdu zpět na pevninu se děvče loučí s básníkem. Na rozloučenou chce  
zkusit udělat posledního motýla, ten však začne mizet. Nakonec se ale obraz ustálí  
avšak motýl místo k básníkovi odletí k matce. Ta motýla uvidí, usměje se a teprve jej

pošle zpět k básníkovi. Obohacená o zkušenost z ostrova získala schopnost vidět fantastické obrazy.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

### 3 ANIMACE

#### 3.1 Kreslené zdroje

V okamžiku, kdy jsem již disponovala myšlenkou, dostatečným spektrem inspiračních zdrojů a inspirativních podnětů, bylo třeba konečně začít kreslit. Chtěla jsem zachovat meditativní charakter a tak jsem s vědomím, že práce s barvou mi není zvláště blízká, zvolila techniku perokresby. Studuji přeci jen klasickou animaci a nechtěla jsem úplně rezignovat na prvek ruční práce, o které jsem přesvědčena, že je vždy osobitější než kresba čistě digitální. Navíc mi práce výhradně s tabletem nepřírostla s srdci.

Kontaktovala jsem kamarádku, o které vím, že s tuší pracuje a poprosila ji o radu ohledně výběru správného papíru, tuše a špičky. Po pravdě přiznávám, že odpověď „papír do tiskárny, černou školní tuš za 11 Kč a běžnou Koh-i-noor špičku“ jsem neočekávala. Nicméně příjemné bylo, že mě tím pádem celá práce nebude stát nějaké horentní sumy.

Výstupní formát 16:9 je, při aplikaci na standardní velikost papíru A4, dost malý, koupila jsem proto papíry formátu A3 (a gramáže 120, tuš přeci jen vyžaduje pevnější podklad), aby bylo pole působnosti co největší. Ještě větší formát by už byl nepraktický, protože skener velikosti A2 je nestandardní vybavení a ve svém okolí o žádném takovém volně dostupném nevím. Skenerem do velikosti A3 disponuje knihovna Univerzity Tomáše Bati, takže pro mě bylo mnohonásobně snazší skenovat kresby tam. Vedoucí práce mě ujistil, že rozlišení, které je schopen školní skener sejmout, rozhodně bude dostačující.

Pustila jsem se do první etapy práce. Kreslit více než několik hodin v kuse bylo neúnosné, takže zaplnit oněch čtyřicet papírů pár dní trvalo. Na každý papír jsem si vždy tužkou vyznačila obdélník o poměru stran 16:9, abych měla představu, jak kresba zapadne do výsledného formátu. Výsledkem bylo kolem sta velkých kreseb, z nichž mnohé bylo třeba rozčlenit na jednotlivé segmenty, aby byly posléze animovatelné. Počítám-li do celkového čísla i tyto segmenty, pak bylo kreseb přesně 267.

Původním záměrem bylo jednotlivé papíry fyzicky rozstříhat, avšak v rámci zachování duševního zdraví mého i mých spolubydlících jsem se rozhodla tento krok



podniknout až po naskenování přímo v počítači, když už je technika na takové úrovni, že mi to celkem snadno umožňuje. Nehledě na to, že možnosti Photoshopu jsou takřka nezměrné a oddělit kresbu od pozadí v něm mnohonásobně efektivnější. Navíc je v případě nespokojenosti možné výsledky ihned upravit či rovnou kompletně předělat.

Tímto postupem jsem dosáhla toho, že ve filmu zůstal zachován prvek ruční práce a zároveň nikoho nepřivedl k šílenství.

### 3.2 Počítačová postprodukce

Není ovšem možné se úplně vyhnout práci s počítačem, což jsem ani nechtěla, protože postprodukce v programech Adobe Photoshop a Adobe After Effects mi, na rozdíl od úmorné a nekonečné „kreslenky“ během studia k srdci přirostla.

Perokresby jsem naskenovala v rozlišení 300 dpi do formátu TIFF, se kterým jsem pak pracovala v programu Adobe Photoshop. Zde jsem každou kresbu ořízla tak, že jsem jí ponechala několik milimetrů bílého okraje. To odpovídalo i mému původnímu záměru s papírovou verzí. Pomocí násobení vrstev jsem každý obrázek, který měl být barevný, vybarvila a uložila ve formátu PSD. Uložené obrázky jsem importovala do programu Adobe After Effects (dále jen AE), kde jsem udělala kompozici. Pro zvýšení dojmu prostoru pracuji s 3D vrstvami, takže bylo nutno každou složku kompozice prostorově vymezit.

Před vytvářením bakalářské práce jsem měla jen mlhavou představu o tom, co všechno se v tomhle zdánlivě jednoduchém a intuitivním procesu může nepovést. Teď již mám představu ucelenější. Věřím, že velké množství času bych byla schopna ušetřit, kdybych byla důslednější systematick, ačkoliv tvorba bakalářského filmu ve mně probudila organizační schopnosti, o kterých jsem netušila, že je mám.

Na veškeré animování postav jsem používala plug-in zvaný Duik, který vyvinul Francouz Nicolas Dufresne. Tento script pracuje s principem inverzní kinematiky a trigonometrií obsaženou v programu AE. Vytváří jakési „kosti“ a kontrolery, jejichž vzájemným navázáním lze velmi usnadnit a zautomatizovat proces animování. Což se pochopitelně snadno řekne, ale hůře uvádí do praxe.

V programu AE jsem vytvořila několik projektů v závislosti na obsahu scén, do kterých jsem poté importovala jednotlivé vrstvy. Animované části (otočky hlavy, otočky těla) jsem nejdříve upravila v programu TVPaint. Bylo třeba z nich udělat sekvence, které pak bylo možno upravovat pomocí volby „time remapping“ přímo v AE. Rozpracované projekty jsem později sloučila do jednoho, protože některé zdroje bylo třeba umístit do scén ve více projektech. Zjištění, že jejich sloučení je možné, mi ušetřilo mnoho šedých vlasů.

Když jsem měla všechny scény naanimované, vyrendrovala jsem je nekomprimované do formátu AVI a poslala do stříhu. Jak je obvyklé, napoprvé jsem na několik věcí zapomněla nebo si jich nevšimla, a tak bylo třeba proces odesílání do stříhu zopakovat.

### 3.3 Zvuk

Již z dob studií na gymnáziu znám šikovného hudebníka a kamaráda, Daniela Řezníčka, který se uvolil složit pro můj film doprovodnou hudbu. Hudba složená na míru danému filmu má mnoho předností. Její dynamika odpovídá dynamice děje, je možné vznášet konkrétní požadavky na její podobu, zvukové stopy lze snáze upravovat a v neposlední řadě řeší velmi jednoduše otázku autorských práv. S Danem jsem podobu hudby několikrát konzultovala a sestavila jsem k tomuto účelu pomůcku, kterou nazývám *emograf*. Jedná se o do kartézské soustavy souřadnic graficky zanesené znázornění emocí, které by se měly u diváka projevit, v závislosti na čase. Požádala jsem jej, aby pro mě vytvořil hudební styl, který by se dal charakterizovat jako *epic zen*. A myslím tedy, že se mu to povedlo.

## ZÁVĚR

Hlad, strach a animátor; ti všichni mají velké oči. Musím říct, že nejsem animátor tělem i duší a dlouhodobá práce na jednom projektu, navíc časově tak náročném, pro mě není ničím samozřejmým a přirozeným. Nejsem si jistá, zda by ve mně volba tématu, které by mi nebylo tolik blízké, jako má oblíbená povídka, nezanechalo následky v podobě totálního vyhoření. V průběhu třetího ročníku jsem začala ještě prezenčně studovat druhou vysokou školu v Olomouci, a ačkoli svého rozhodnutí v nejmenším nelituji, naopak, přeci jen bylo tohle období v mnohém velmi náročné. A proto mám tak trochu pocit, že můžu být na svou práci hrdá. Ani ne tak na výslednou podobu filmu, to nechám na posouzení jiným, jako spíše na skutečnost, že se mi podařilo vše úspěšně organizačně zvládnout, stihnou včas a snad i ve smysluplné podobě. Jen je mi líto, že jsem nestihla nad pavilonem nechat přeletět myšku v gondole horkovzdušného balónu.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

KRÜSS, James. Pavilon z porcelánu. Mladá fronta. Praha 1973. ISBN: 821-112-2-34

KREJČA, Aleš. Techniky grafického umění. Artia. Praha 1981. ISBN: 37-008-81

## SEZNAM PŘÍLOH

Příloha I: pracovní prostředí

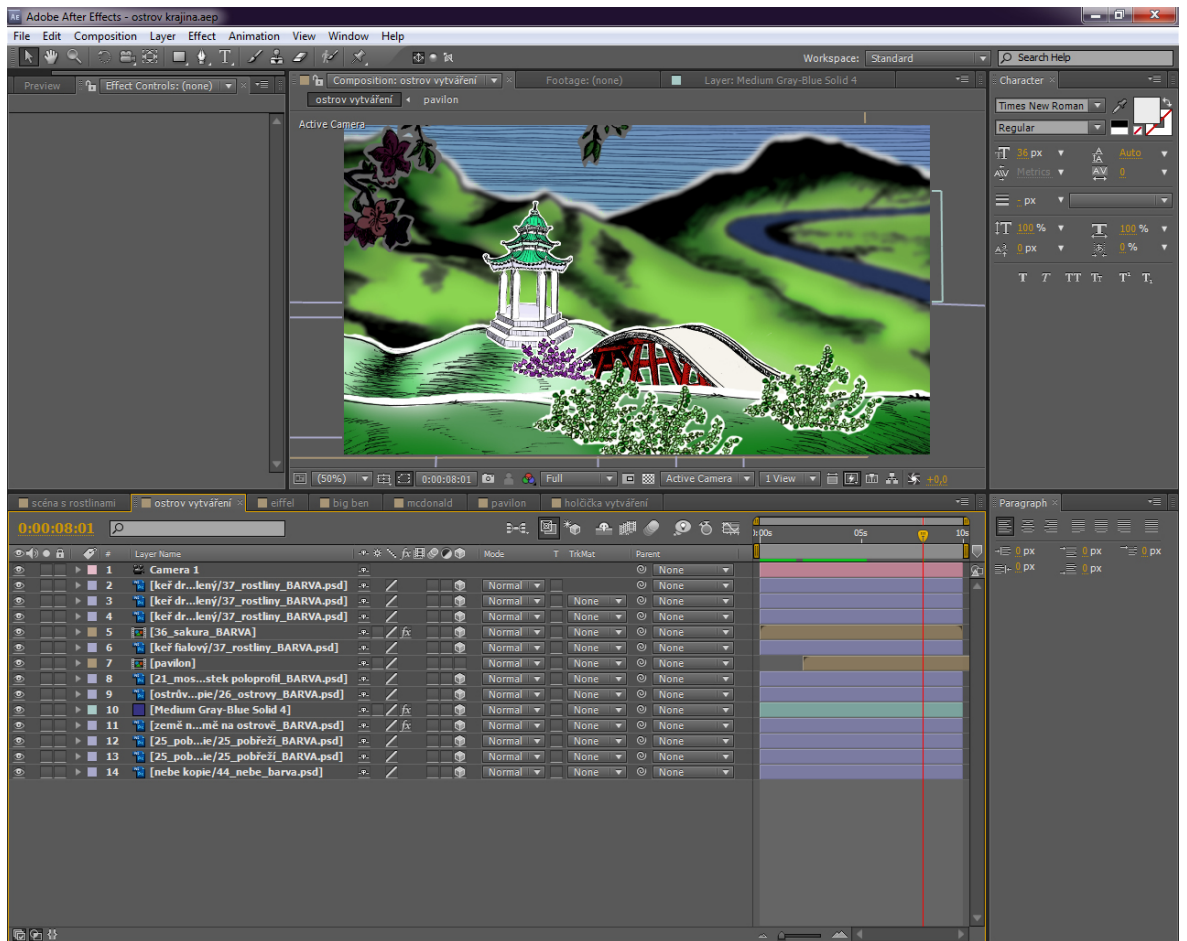
Příloha II: Původní návrh prostředí

Příloha III: Návrhy plakátu

Příloha IV: Filmová povídka

Příloha V: Storyboard

# PŘÍLOHA P I: PRACOVNÍ PROSTŘEDÍ



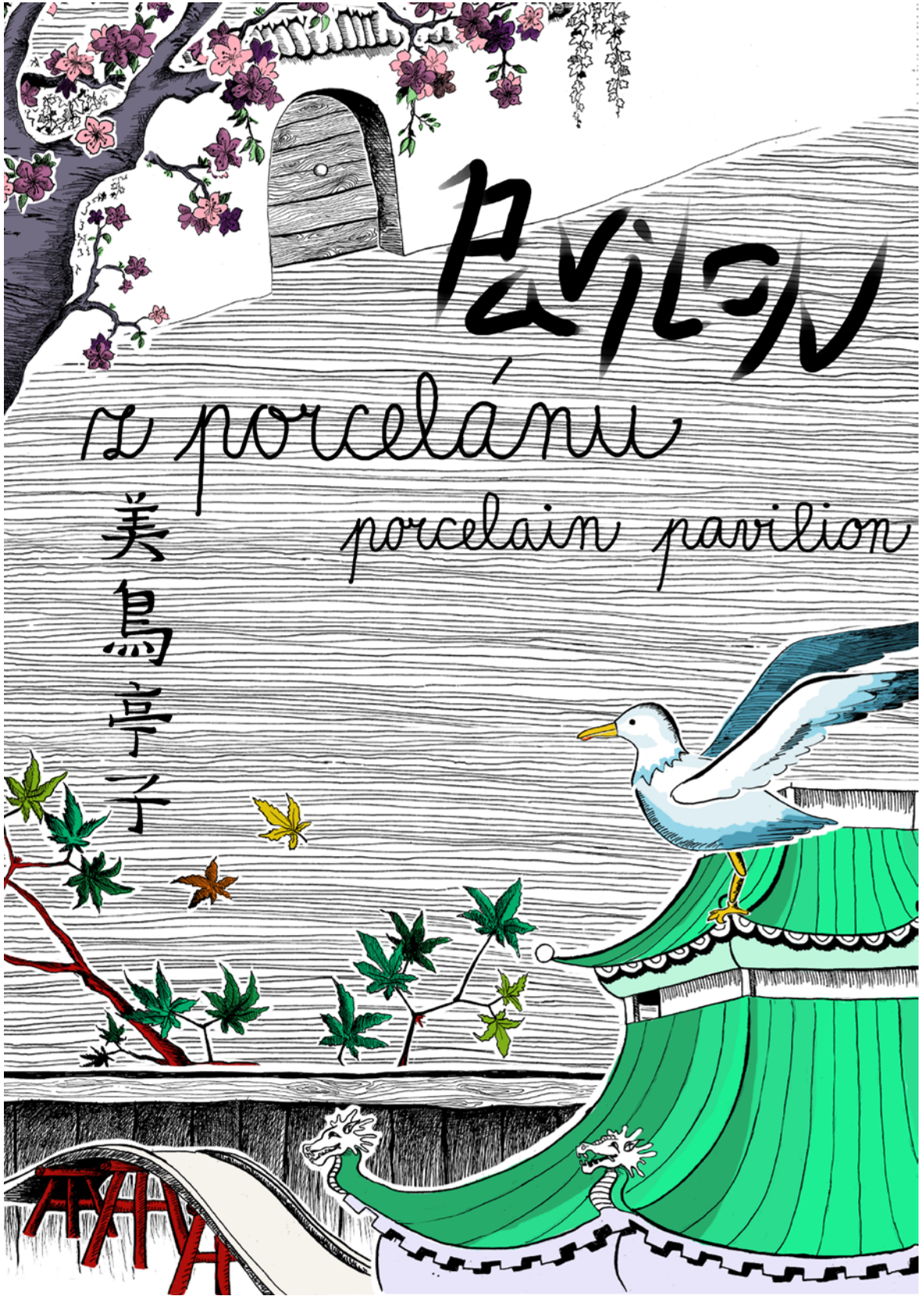
## PŘÍLOHA P II: PŮVODNÍ NÁVRH PROSTŘEDÍ



PŘÍLOHA P III: NÁVRHY PLAKÁTU







Pavilion

re porcelánu

porcelain pavilion

美鳥亭子

## PŘÍLOHA V: STORYBOARD



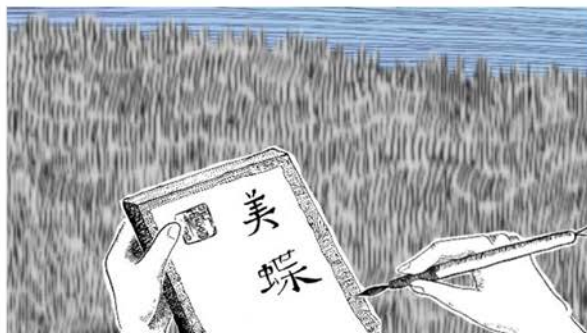
Intro, nájezd. Sakura, javor



Lidé na mostě, přechází



Nájezd na básníka



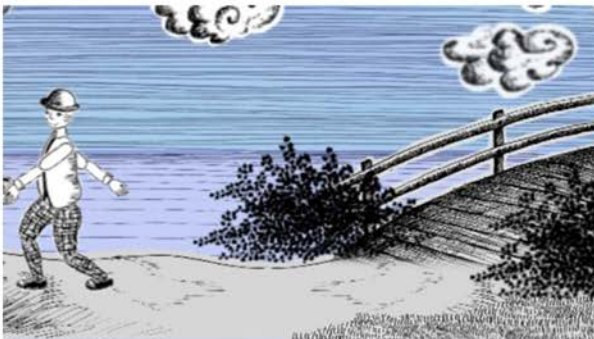
básník píše znaky,  
odlétají, mění se v motýly



básník se usmívá



motýli létají kolem stromu  
jízda nahoru



turista jde, jízda s ním  
přichází k básníkovi



turista chce na ostrov, nabízí  
peníze, básník vrtí hlavou