

UNIVERZITA TOMÁŠE BATI VE ZLÍNĚ
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav animace a audiovize

ZELENÁ KOČIČKA

Bakalářská práce

ABSTRAKT

V této práci popisuji formou explikace to, co vedlo ke vzniku animovaného hudebního videa *Zelená kočička*. Na základě myšlenky vytvořit dílo přímo odkazující na svět komiksu jsem se rozhodla jej pojmout jako sled rozpohybovaných obrazů, které zachycují jednu z podstatných idejí literární předlohy. Jde o proces přeměny ústředního hrdiny z řadového mariňáka na svobodného piráta, který najde svoji životní cestu.

Na začátku sledujeme Iana v přístavním městě. Po té se dostává do hospody, kde ho pozve na skleničku tajemný cizinec v klobouku, Francis. Součástí příběhu je i jeho přítelkyně Zelená kočička, která sleduje dění ve městě. Ian získává od Francise peníze, aby mohl hrát v kostky s černovlasým mladíkem. Následně vyhrává poškozenou loď a zároveň nachází také nového člena posádky. Na konci je Ianova loď již opravená a on si nechá odstranit mariňácké tetování. Vyplovává na širé moře a stává se pirátským kapitánem.

Nezákladnější vizuální inspirací mi byl výtvarný model japonského komiksu *manga* s kontrastní černobílou dynamickou kresbou. Obrazy jsem vytvářela a fázovala v programu *Aura* a dále je dokončovala v *Adobe After Effects* a v *Adobe Premiere*.

ABSTRACT

I'm going to describe all conditions which led up to the creation of my animated music video *The Green Cat*. At my theoretical script I try to clear up this by the form of explication. I created my practical work based on the idea of comics so I decided to conceive it like the sequence of animated pictures. They present the part of literal tale, the idea of transformation where the main character is changed from the post of ordinary marine private to the free pirate position.

At the beginning young man named Ian visit the port town. He gets into the pub, where he meets the stranger in the hat whose name is Francis. He invites poor Ian for a drink and start talking with him. There is also Francis's close friend, the Green Cat. *She* (because She can speak human language and she is very clever

too) collects information and watching around. Ian gets some gold from Francis and He is going to play at dice with dark-haired guy. Ian wins an old damaged ship, but he also meets the new friend. At the end of the story Ian's ship is repaired and he rid of marine tattoo. Pirate Ian and his new crew put out to the wide ocean.

My basic visual inspiration was the style of Japanese comic *manga* with typical well-defined black and white drawing, which is quite dynamic. I created and animated all the pictures in computer program *Aura* and sequentially I finished them by the help of *Adobe After Effects* and *Adobe Premiere*.

OBSAH:

1. Úvod	s. 0
2. Synopse praktické části	s. 0
3. Metodika	s. 0
4. Idea díla	s. 11
4. 1 Na počátku byl komiks	s. 11
4. 2 Cesta do Nového světa	s. 12
4. 3 Charaktery hlavních postav	s. 15
5. Forma díla	s. 19
5. 1 Literární předloha	s. 19
5. 2 Výtvarno	s. 22
5. 3 Podoba hlavních postav	s. 25
6. Závěr	s. 26
Seznam literatury	s. 27
Návrhy postav	s. 29
Storyboard	s. 34

1. ÚVOD

Zadání mé teoretické bakalářské práce mi určuje, abych vytvořila explikaci praktické části. V mém případě jde konkrétně o animované hudební video *Zelená kočička*, o kterém se ještě podrobněji zmíním. Předmětem této písemné části práce je tedy to, abych co nejpřesněji a nejspolehlivěji vysvětlila a objasnila příčiny, ze kterých tento „videoklip“ vznikl, co ovlivnilo jeho výtvarnou podobu, proč jsem vybrala právě toto téma, jak jsem volila hudební skladbu, z jakého literárního díla jsem vycházela, či z jakých důvodů jsem se rozhodla pro použitou techniku zpracování, apod. Na následujících stránkách bych se také ráda pokusila osvětlit „nezasvěcenému divákovi“ nejen výše zmíněné, ale i věci související, které mne významně ovlivnily při tvorbě *Zelené kočičky*. Vysvětlit bych si například dovolila i celé pojetí a fungování světa, ze kterého pocházejí hlavní hrdinové příběhu a jehož atmosféru jsem se pokusila alespoň částečně zachytit. Dále bych se rozepsala o literární předloze, ze které jsem úzce vycházela a se kterou se v budoucnu chystám dále zabývat. Měla bych také něco málo zmínit o fenoménu japonského komiksu *manga*, který již dříve značně ovlivnil můj styl kresby a v jehož duchu jsem se rozhodla zpracovat i tuto animaci. Mohlo by se zdát, že podobné věci mohou dotvářet samotnou praktickou práci jen nepodstatně, ale na druhou stranu je třeba si uvědomit, že bez těchto zdánlivě úzkých souvislostí by neměla svou současnou podobu a formu. Proto se budu snažit podrobně vysvětlit všechny okolnosti vzniku.

Vzhledem k těmto zmíněným záměrům a také částečně proto, že zadání bakalářské práce mi neukládá zabývat se vědeckou problematikou, jsem se rozhodla použít v textu spíše esejistickou formu, která je, podle mne, lépe odpovídající převážně subjektivnímu pojetí tématu, kterým se budu zabývat.

2. SYNOPSE PRAKTICKÉ ČÁSTI

Záběr na pracovní stůl, na kterém se povalují pokreslené papíry, nákrasy postav, tužky, pera, tuše, diskety, komiksy, poštovní obálky a podobné „důležité věci“. Na některých listech jsou napsané úvodní titulky. Objevují se postupně, jak odhalujeme nové předměty na stole. Dostaneme se až ke komiksu, co je otevřený na stránce, která ukazuje večerní přístavní ulici. Součástí stránky jsou i čtyři okénka, ve kterých je zobrazen černý hřeben střechy a za ním bouřkové mraky. Ve čtyřech fázích se nad něj postupně zvedá silueta kočky. Záběr končí na prvním okénku, kde je zatím pouze střecha. Kočka se náhle zvedne už v tomto okně, otevře oči a přeskočí do obrázku ulice, kde jsou skupinky lidí. Zelená kočička (dále kapitán Flint) usedá na jedné ze střech a pozornost se přesouvá k mladíkovi v šátku (dále Ian McKenzie, Ian, či Ianík), který se rozhlíží po okolních lidech. V pozadí za ním se z davu vynořuje postava, jejíž obličej je ve stínu širokého klobouku (dále Francis). McKenzie zahlédne vývěsní štít hospody (+ upozornění „mariňákům vstup zakázán“). Na obloze se objeví první blesk. Kapitán Flint se vyhoupne Francisovi na ruku a vymění si s ním pohled. Ian váhavě vchází do hospody. Rozhlíží po ní a pozoruje její pochybné osazenstvo. Usedne za bar. Obsluha se na něj nedívá zvlášť přívětivě, za jeho zády se ale objeví Francis a objedná pití. Mezitím se kapitán Flint ukáže ve vikýři podkrovní místnosti, kde už čeká spousta koček. Ianík popíjí s Francisem, ten si pohrává s kostkami. Francis hodí na kostkách *dvanáct*, vzadu v místnosti se u stolu veselí muž, kterému také padlo *dvanáct* (dále Jack). Pohled na venkovní přístav, dává se do deště. Kapitán Flint usíná ve vikýři. Ráno Francis půjčí Ianíkovi měšec guldenů, aby mohl hrát s Jackem. Ianík sedí v přístavu s Jackem, dívají se na kapitánovu novou loď, která je v zoufalém stavu. Ian ukazuje svému novému příteli mariňácké tetování, které má na paži. Francis odplouvá společně s kapitánem Flintem. Ianík už je také na palubě, loď je opravená a on má na ruce obvaz. Poslední obraz je stále v pohybu, ale my už opouštíme stránku komiksu a pokračujeme v putování po pracovním stole, na popsáných papírech jsou zaznamenány závěrečné titulky a na poslední stránce jednoho z komiksů je napsáno *konec*.

3. METODIKA PRÁCE

S ideou vytvořit animované hudební video *Zelená kočička* tak, aby se vizuálně a atmosférou přiblížilo světu komiksu (zejména v *manga* stylu), nastala spousta problémů s tím, jak něčeho podobného alespoň částečně dosáhnout. Když se řekne komiks, a zejména ten japonský, hned mi přijde na mysl kontrastní černobílá kresba tuší a perem, stínování pomocí rastrů, či jemným šrafováním linek. Tato ideální myšlenka se mi ale poněkud rozchází s praktickou představou toho, jak by se ve skutečnosti „probouzela k životu“ prostřednictvím animačního fárování. Byla by to práce nesmírně náročná a vzhledem k nedostatku potřebného času i, v daných podmínkách, neproveditelná. Nejprve jsem se tedy rozhodla, že se pokusím této myšlence přiblížit jinou technikou a to konkrétně tím, že budu animovat tužkou s tenkým hrotem na papír na prosvětlovacím pultu, kresbu přenesu pomocí skeneru do počítače, kde ji budu následně upravovat a začíšťovat. Technické a časové podmínky nepřály ale ani této metodě, a proto jsem se nakonec rozhodla kreslit a fázovat přímo v animačním programu (Aura 2 a 2,5) prostřednictvím tabletu. Takto zhotovená kresba se kupodivu k mému prvotnímu plánu přiblížila velmi úzce. Než jsem si tento způsob práce vyzkoušela v praxi, nenapadlo mne, i vzhledem k mým předchozím zkušenostem, že by mohla takto vytvořená kresba působit jako komiks. Opak se ale ukázal pravdou a po té, co jsem přišla na to, jak budu s největší pravděpodobností v následujících fázích animace postupovat, začala jsem se zabývat dějem, prostředím a ústředními postavami.

Samotnému příběhu se budu podrobněji věnovat v jedné z následujících kapitol, ale zde bych ráda zmínila to, že vychází z povídky *Ticho po bouři* (autorka: Helena Houzarová), o které budu též důkladněji referovat. Mě důvěrně známou, avšak dějově spletitou, povídku jsem si tedy raději ještě několikrát přečetla a rozhodla se zpracovat její pravděpodobně nejvíce podstatnou myšlenku o tom, kterak se chlapec stal z řadového „mariňáka“ svobodným „pirátem“. Povídka má mnoho zajímavých dějových rovin, ale já jen tři minuty na to, abych z ní ukázala aspoň to pro příběh nejdůležitější.

Tři minuty trvá píseň „Kýbl krve“ Roberta Křesťana a skupiny Druhá tráva, kterou jsem zvolila spíše pro její „hospodsko-dobrodružnou“ atmosféru, než kvůli

jejímu zajímavému textu. Ten se dějově s mým příběhem v mnohém rozchází, a proto označuji vzniklé dílo za „animované hudební video“ a ne za typický videoklip. Z hudbou jsem dále pracovala tak, že jsem si ji převedla do formátu *wav*, který umožňuje kvalitní zachování zvukové stopy a zároveň je možné její přehrání přímo „z počítače“, což je nezbytné pro práci v používaných softwarových programech. Následovala fáze, kdy jsem si jednotlivé verše a instrumentální části rozepsala na vteřiny, abych si mohla dobře promyslet a načasovat, ve kterém úseku skladby bude příslušný záběr a abych mohla začít tvořit storyboard.

Jemu ještě předcházelo stručné zachycení obsahu příběhu a série výtvarných návrhů. Nejprve jsem perem a tuší nakreslila hlavní charaktery a to jednak v postoji, kde je vidět celá figura, ale i v detailech výrazů tváře. Tyto ústřední postavy už byly promyšlené delší dobu a na tvorbě jejich vnitřní povahy a vnějšího vzhledu se podílelo více zainteresovaných osob. Takto připravené kresby jsem naskenovala, vystínovala a vybarvila tabletem v programu Aura. Poté jsem je umístila do formátu A4 a připravila pro tisk. S návrhy před sebou jsem kreslila měkkou tužkou na papír jednotlivé části příběhu, jak na sebe navazují. Tyto skici jsem později podstatně využila u zhotovování storyboardu, při jehož tvorbě jsem si navíc přesně ujasnila načasování a následnost jednotlivých záběrů.

Kresbu jsem vytvářela a fázovala v programu Aura a fragmenty takto vzniklé jsem dále dokončovala v postprodukčních Adobe After Effects. Při konečném střihu, kompletaci se zvukem a závěrečném exportu do formátu *avi* jsem zase využila možností Adobe Premiere.

V případě technického zpracování jsem se snažila docílit toho, aby divák sledoval fragmenty komiksového příběhu, které jsou poskládány na určitou hudbu. Abych toho docílila, zvolila jsem proto odpovídající formu animovaného hudebního videa. Rozhodně bych neoznačovala praktickou část práce jako „animovaný film“ a, jak už bylo řečeno, v případě *Zelené kočičky* nejde ani o videoklip, který vznikl pod dojmem skladby. V zadání jsem jej uvedla raději jako „animovaný příběh“. I když výraz „příběh“ také není zcela přesný. Děj původní povídky je samozřejmě rozveden mnohem více, než moje hudební video, které slouží spíše jako náhled, či upoutávka. Tuto myšlenku si dovolím rozvést později.

Pod dojmem komiksu jsem vytvořila asi třicet částečně pohyblivých obrázků a ty jsem poté zpracovávala v Adobe After Effects. Děj a jeho prezentace, jenž se skládá převážně z ukázek kreseb, by nemusel být v důsledku toho snadno uchopitelný, kdyby nebyl doplněn příslušným hudebním motivem. Každý ho nejspíš bude chápat po svém způsobu. Přesto tomu, kdo by měl zájem a potřebu se dovědět mnohem více ze světa „pirátů a mariňáků“, kvůli kterému toto hudební video vůbec vzniklo a který formoval jeho konečnou podobu, je určena tato práce.

Pravdou, na druhou stranu, zůstává, že dílo by mělo mluvit samo za sebe, o což bych nechtěla diváka připravit. Ale přesto, součástí zadání je přednést vysvětlení toho, jak správně nahlížet a chápat *Zelenou kočičku* a to se z části pokusím touto prací objasnit.

4. IDEA DÍLA

4.1 NA POČÁTKU BYL KOMIKS

Mým původním záměrem bylo vytvořit dílo, které přímo odkazuje na styl manga. Stručný sled událostí, který je rozvíjen kolem postavy Iana McKenzieho, je ve skutečnosti pouhým zlomkem mnohem obsáhlejšího příběhu z propracovaného a spletitého světa, co existuje zatím jen v povídkové podobě a bude sloužit jako podklad pro scénář k rozsáhlé komiksově sérii, která vznikne na jeho základě. Dá se svým způsobem říci, že po celou dobu trvání animovaného videa vlastně neopouštíme komiksové listy a příběh, který je zde vyprávěn, pouze ukazuje část něčeho, co by jinak bylo rozvedeno na mnoha stránkách. Divák zde zatím pouze „rychle listuje“ obrázkovým seriálem, aby se co nejdříve přesvědčil, co bude na posledním listu. Na podrobnější četbu si zatím nenašel čas. Ale i to málo by ho mohlo zaujmout alespoň natolik, aby se k příběhu vrátil a zajímal se o to „jak to bylo doopravdy“. Jelikož už delší dobu plánuji tuto komiksovou sérii vytvořit (zatím je tedy pouze ve formě teoretické a přípravné), dalo by se toto animované video také částečně chápat jako upoutávka na budoucí propracovanější dílo. Můžeme jej zatím brát pouze jako drobný náhled do světa připravovaného seriálu, který snad v příštích měsících spatří světlo světa.

Technické zpracování a ideové pojetí výše zmíněnému odpovídá. V případě *Zelené kočky* tedy nejde ani o klasickou kreslenou animaci, spíše by se dalo říci, že jsou to částečně rozhybané obrázky vycházející z budoucí komiksově knihy. Mnoho postav, které se v původním příběhu ještě objevují, jsem ale musela vynechat a do tohoto náhledu jsem je nezařadila. Pro někoho, kdo základní dílo nezná, by to jistě vyvolalo jenom zmatek. Použitá dějová linie je tedy to nejhlavnější, o co v originální povídce šlo, a i přes to se může lehce stát, že ani tento příběh nemusí být pochopen s takovou lehkostí, jako je nastíněn. Vybrat jednoduchou část spletitého celku ještě neznamena, že bude stejně lehce uchopena divákem. Je docela dobře možné, že někomu bude tento příběh připadat jako pouhý sled obrazů a žádná dějová linie se ani nechytí. To ale v případě žánru animované hudební video ničemu příliš nevadí, protože jde opravdu jen o fragmenty děje spojené písní. Podle mě je

sice podán nejvýše srozumitelně, ale právě já patřím do skupiny, která zná celé duchovní zázemí a vše o vystupujících postavách. Je pro mne proto mnohonásobně snazší přemýšlet v zákonitostech zcela odlišného světa, který byl v vytvořen úzkém kruhu zasvěcených a do něhož se případný divák bude snažit nahlédnout.

4. 2 CESTA DO NOVÉHO SVĚTA

Ted' bych si dovolila zmínit několik slov o myšlence, která tomuto všemu předcházela a tím osvětlit něco málo o komplikovaném světě našich hrdinů. Sám děj se věnuje zejména mladému, upřímnému (až naivnímu) chlapci Ianovi McKenziemu, který se nevzdává přesvědčení, že by se mohl stát pirátským kapitánem. Příběh by bylo nejlépe zařadit do vědecko-fantastické literatury, protože jeho děj je situován do daleké budoucnosti do doby, kdy se Země vzpamatovává ze světové nukleární války. Těsně před touto katastrofou bylo vysoce pravděpodobné, že všichni lidé na planetě by mohli být zabiti. Delegace politiků a vědců se tedy rozhodla vyslat několik vesmírných lodí, aby prozkoumaly jednu nedávno objevenou planetu o níž se vědělo, že by život na ní nebyl pro člověka nemožný. Největším problémem je ale v tuto chvíli to, že celá Planeta je pokryta nekonečným oceánem, který není právě nejvhodnější pro osídlení. Následkem průzkumů bylo tedy rozhodnuto, že s novými osadníky bude na Planetu vysláno i dostatečné množství potřebných otroků, kteří se vlastní pílí a ne právě dobrovolně zaslouží o vybudování nových pevnin. A jak bylo rozhodnuto, tak se i stalo. Planeta je od těch dob pod správou námořnictva, jehož členové jsou zpočátku mylně zvaní „mariňáci“, ale po několika generacích se toto označení stane běžně používané. Ne všem otrokům se ale chtělo dříť do úmoru a některým z nich se dokonce naskytla možnost utéci při vzpouře a loupit na širém moři. Časem jsou označeni jak jinak než „piráti“. Je tu tedy nová skupina obyvatel, která je v opozici k námořnictvu. Roky míjejí a je vyslána Expedice na matičku Zemi, kde je překvapivě zjištěno, že značné množství lidí různými způsoby přežilo a některé části světa byly dosud přítomnou radioaktivitou zasaženy jen minimálně. Mariňáci potřebují nové otroky a rekruty do svých řad, a proto transportují dobrovolníky do „nového světa“. V těchto časech poprvé potkáváme Iana McKenzieho, který se nejprve zapíše k mariňákům, ale

později vzhledem k okolnostem dezertuje. V této fázi začíná i povídka *Ticho po bouři*, ze které jsem použila tu část, kdy se Ian dostává na pevninu a v přístavním městě zavítá „s prázdnou kapsou“ do hospody, kde potkává cizince v širokém klobouku, který ho nejprve pozve na skleničku a poté mu dokonce půjčí zlatáky, aby mohl hrát v kostky. Přízní osudu vyhrává loď a získává prvního pirátského přítele (a spoustu mariňáckých nepřátel) a konečně se dostává na svou osudovou životní cestu. Zelená kočička, která mu ji společně s Francisem pomohla najít, vše z povzdálí sleduje. Přichází se svým pánem až ze samého konce známého světa, zpoza tajuplné Černé laguny – kraje mořských vil a dravých ryb, kde lze prý nalézt nesmrtelnost. Není vůbec jednoduché tam doplout a natož se dostat zpátky.

Dá se říci, že tu jde o jakousi sci-fi, nebo spíše alternativní vesmír, kde se pohybujeme v naší budoucnosti, avšak na cizí planetě. Její prostředí ale na první pohled odkazuje na technickou (a v podstatě i politickou) úroveň klasicismu (přelom 18./19. stol.). Navíc tu máme jen několik technických vymožeností, jako loď pro přepravu vesmírem, ale ty nijak neovlivňují život na vnitřní Planetě. Klasická letadla tu ale nejsou. Nejefektivnějším způsobem dopravy mezi vybudovanými kontinenty jsou samozřejmě lodě a to konkrétně plachetnice.

Další rovinou příběhu je samozřejmě konflikt dvou soupeřících stran. Jde původně vlastně o revoluci, která přerostla během několika generací v nekonečnou občanskou válku. Člověk zde má na výběr být s piráty, s mariňáky, pracovat jako dělník (bývalí otroci teď dostávají plat a mají statut dělníků), ale také je tu jeden vzácný případ jednoho „neutrála“, či Francis, který vše z povzdálí sleduje. Pevniny (čtyři hlavní kontinenty: Lemurie, Atlantis, Mu a Lyonesse) byly v podstatě rozděleny demarkační čarou po rovnoběžce, kde jih je pirátský a sever mariňácký. Boj se z pevnin přesunul výhradně na moře a předmětem sporů jsou místa, kam je možno souš rozšiřovat. Kromě bojů se vedou také mírová vyjednávání a pár jedinců má i svoje vlastní zájmy, jak jinak. Ale obecně platí, že piráti bojují za svobodu. I když v současnosti je jediným cílem obou stran boj sám.

„Ty vážně věříš, že piráti jsou jen spravedlivý bojovníci za svobodu?“

„A nejsou?“

„Ne.“

„Tak to mi vysvětlí.“

„Počkej. Já neřekl, že náš boj není spravedlivej a správnej!“

„Tak, co se mi tu snažíš naznačit,“ zeptal se Ian.

„No, zamysli se. Já nevím jak ty, ale já jsem úplně svobodnej. Cílem mariňáků není vrátit nás do otroctví, z kterýho jsme uprchli.“

„A co teda chtějí?“

„Jak kdo. Peníze, slávu, krev, mír,..."“

„A piráti chtějí co?“

„Třeba jídlo.“

„Jídlo?“

„Jo, z většiny nejsme soběstační ve výrobě. Na marině je všeho nadbytek.“

„A kromě toho?“

„Jak kdo. Peníze, slávu, krev, pomstu..."“

„Aha. A v čem je rozdíl?“

Owen mlčel.

„V čem je teda rozdíl?“

Owen pokrčil rameny, ale ve tmě to nebylo vidět.

„Tak mluv! V čem?“

„Že piráti sou lepší.“ usmál se Owen. *(Ticho po bouři, H. Houzarová; tento i následující citáty)*

K pirátům patří všichni odpůrci systému, lidé smýšlející spíše demokraticky i anarchističtěji, ti co jsou vždycky v opozici i ti, co bojují za lepší svět. A samozřejmě zloději a vrazi. Ale i hrdinové. V podstatě nemají stabilní správní systém, každá loď (či seskupení lodí) je svým způsobem systémem, jak to fungovalo ve zlaté éře pirátství 16. a 17. století. Ale jistá autorita je uplatňována prostřednictvím rodinných klanů – nejmocnější jsou dva Daughyové a Stadlerové, dnes už definitivně propojené řadou sňatků. Jde o potomky původních vůdců vzpoury. Každý z jejich rodin disponuje do určité míry vážností. Nejvýznamnější na straně pirátů je kapitán Golden Hind T. Daughy (v jeho osobě se spojila autorita rodu, bohatství i schopnosti). Samozřejmě řada pirátů, zvláště ti, co nejsou potomky původních vzbouřenců – dezertéři, dělníci, kteří uprchli v současnosti, vrchnost nerespektuje a ani nejednají s mariňáky. Námořnictvo funguje v podstatě podle britského modelu (admirál – komodor – kapitán – commander – poručík). Model státu je vlastně celkem podobný dobám absolutistické monarchie. Platí zásada, že voják se má víc bát nadřízeného než nepřítele. Mariňáci narozdíl od pirátů přísně dodržují systém. Stojí proti nim v opozici. Piráti je považují za „ty špatné“, co mají u nich stále pověst otrokářů. V mnohých případech je ale spíše opak pravdou.

4. 3 CHARAKTERY HLAVNÍCH POSTAV

Nyní se bych se věnovala tomu, jak a proč vznikly jednající postavy a popsala bych něco z jejich minulosti a jejich hlavní povahové rysy.

Ian McKenzie, řečený Ianík: Byl zpočátku postavou spíše vedlejší. V našem příběhu zastupoval typ mariňáka-dezertéra a měl se stát drsným bezzásadovým pirátem. Celý život a vývoj této postavy se však začal ubírat docela jiným směrem. Stal se typem upřímného a možná i trochu naivního bojovníka za svobodu a ideály. Jako každý literární, či filmový hrdina získal časem osobnost a minulost. Narodil se 21. prosince ve znamení Střelce, které mu do vínku vložilo dobrodružnou povahu a úsilí v hledání pravdy a také životní optimismus. Jeho zemí původu je Skotsko, z čehož pramení jeho touha po svobodě, ale také tvrdohlavost. Pochází z celkem chudé, sedlácké rodině, což jeho vrozený smysl pro dobrodružství a poznání ani trochu neuspokojovalo. Utekl tedy z domova a potloukal se jak se dalo. Na Planetu se dostal, jako spousta pozemšťanů, s mariňáckým transportem. Hned po přiletu se zapsal k námořnictvu. Ale po zkušenostech, které mu osud na „maríně“ připravil, mu došlo, že v této pozici není svobodný ani omylem. K námořnictvu ho přivedlo na jednu stranu to to, že v podstatě neměl jinou možnost, a jednak to, že si chtěl dokázat, že má na to vydržet tvrdý výcvik a požadavky. Jeho odpor k autoritám ale vyplul na povrch a Ianík odmítal dál poslouchat „nesmyslné rozkazy“ nadřízených. Nebyl z těch, co skočí z okna jen proto, že mu to velitel rozkáže. Chtěl odpovědi a chtěl pravdu. Ovšem jeho útěk k pirátům nebyl jen projevem neposlušnosti, byl k němu předurčen. Byl přesvědčen, že piráti jsou v právu, že to oni jsou ta „správná strana“. Své názory sdělil jedné blízké kamarádce, která mu naznačila, že by ho mohla docela dobře udat. I když to bylo míněno v podstatě v žertu, Ian zpanikařil, zaútočil na ni, těžce ji zranil a zmizel. *Ten* Ian, který byl proti násilí a hlásal, že „holky se nebijou“. Na druhou stranu ale zůstává faktem, že si tento čin nikdy neodpustí. Po několika útrapách se dostal na pirátskou loď Peruvian, kde záhy zjistil, že časy, kdy piráti bojovali za svobodu jsou nejen dávno a nenávratně pryč, a že bojují spíše o spravedlnost a přežití, ale i o peníze, moc a pomstu. To se mu zamlouvalo již o něco méně. Peruvian tedy opustil s rozhodnutím, že pravda

a spravedlnost nejsou jen fráze a naplánoval si, že co nejdříve si pořídí svou loď, kde bude pirátským kapitánem a bude bojovat tak, jak se sluší na hrdinu typu Robina Hooda. V animovaném videu a v povídce sledujeme události z jeho životní etapy, kdy se Ian oním kapitánem stává a kdy přestává být dezertérem a je zasvěcen do světa pirátů. Z pouhého odpůrce systému začíná být někým, kdo má vlastní cíl i cestu a významně, jako každý správný hrdina, přetvoří osudy známého světa.

Jack: Ten se pirátem přímo narodil. Byl jím už na Zemi, v jeho rodné sladké Francii. Je v mnohém typický Blíženec půvabný, šarmantní a lehkomyšlný. Rád vypráví různé historky a postřehy a nejspíš mu je i jedno jestli ho někdo poslouchá. Zná plno velkolepých námořních dobrodružství, které bez pochyby (jak tvrdí) sám zažil. Miluje všechno nevázané a nebezpečné, hazard, víno i ženy. Ale není až tak lehkovážný, aby si neuvědomoval rizika. Navíc když v jeho minulosti se mu několikrát dostalo naučení, kam lehkovážnost vede. O jeho dřívějším životě toho není příliš známo a některé jeho etapy jsou ve stínu tajemství a dohadů o tom, co z jeho příběhů je pravda. Lidé ho znají z jeho vnější stránky, ale nikdo ho nezná doopravdy. Vědí o něm jen málo. Jak už bylo řečeno, rád mluví, což v praxi znamená, že „pokecá“ s kdekým námořníkem v lecjaké hospodě a z toho vyplývá, že se na naší planetě vyzná, i když se zde nenarodil. Ví, jak to na Planetě funguje a zná kdeký drb. Jsou mu známy soukromé konflikty, legendy, osudy těch, co na Planetě něco znamenají. V místních konfliktech je ale „malá ryba“, nebo spíš, je dost vychytralý na to, aby se nepletl do záležitostí velkého světa, politiky a krevní msty. Pro Iana se první člen jeho posádky záhy stane nepostradatelným spojencem a zdrojem informací, znalostí i dovedností z oblasti námořní plavby. Umí sehnat lidi i zásoby a umí řídit loď. Dalo by se říci, že umí manévrovat na moři i mezi lidmi. Není pro něj problém o svých názorech diskutovat. Disponuje řečnickými dovednostmi a i pevným vlastním přesvědčením. Je také typem pohodáře, kterého nic nezaskočí. Je pirátem, protože miluje svobodu a změnu, kterou mu toto předurčení přináší. Je důležitým hrdinou a dokresluje postavu hrdiny hlavního. Ian je oproti němu spíše vážný a přemýšlivý, i když ne zrovna autoritativní. Jack je veskrze milou a vtipnou postavou, která se stejně snadno dostává do problému jako z nich. Jenomže někde za tím vším je i cosi tragického. Rozhodně nejde čistě o „vtipálka“, který má hlavní funkci pobavit a prosvětlit děj, od toho jsou tam jiní.

Jeho minulost je stále přítomná a čeká jen na to, aby mu v průběhu připomněla jeho „prohřešky z mládí“ V *Zelené kočičce* ho potkáváme coby „hráče v kostky“, nad kterým Ian vyhrává svoji loď. Ač byl Jack na Zemi kapitán, tato loď nebyla původně jeho, vyhrál ji chvíli před Ianem a dokonce ani nevěděl jak vypadá. Po té, co to zjistí, už prohry ani trochu nelituje. Ian má ale od Francise peníze na opravu.

Francis: Nepochází ze Země, ale z nového světa, jehož zákonitosti dobře zná a ctí. Narodil se jako pirát, vyrostl jako pirát a nakonec se stal i kapitánem Golden Hind, což je koneckonců nejvyšší post, kterého lze u pirátů zastávat. Byl přesně takový kapitán, jakého si jen můžete představit pod označením „hrdina doby romantismu“ – krásný, spravedlivý, a v rámci možností i čestný. Na druhou stranu, nebyl žádný „dobročinný spolek“, kradl a bohatl. Byl přísný, ale ne krutý. Všichni si ho vážili nejen pro jeho schopnosti i pro chování, které bylo vznešené a uhlazené. Měl veškerou dostupnou autoritu a moc. Vybudoval například rozsáhlou špionážní síť, aby věděl, kde se co přihodilo a dokázal do dění i významně různými způsoby zasahovat. Ale něco se stalo. Stručně jde o to, že z jistých důvodů proti Francisovi povstal jeho zástupce T. Daugthy (stála za ním nejen většina posádky, ale i autorita rodu, ze kterého pochází). Kapitán Francis byl nedůstojně vysazen „na pustý břeh“, tedy přesněji na člun, který byl naložen potravinami a vybavením. Tento osud potká kapitána v podstatě proto, že se spokojil s kořistí a nepřítele se chystal propustit na svobodu. Daugthyho k tomu ale vedly i osobní důvody. Od této chvíle nikdo přesně neví, co se s kapitánem Francisem stalo a jeho osobu začaly opřádat legendy pověřivých námořníků. Všichni ho pokládají za mrtvého a povídá se o něm, že se zjevuje jako přízrak. Ale on ve zdraví překonal všechny nástrahy a doplul až za tajemnou Černou lagunu, kde našel cosi, o čem přesně nikdo kromě něj nic neví, ale následkem čehož disponuje jistými výsadami, mezi které patří například nesmrtelnost. Tam se Francis stal tím, co je teď. Po pravdě řečeno, od toho, čím byl dřív se to na první pohled příliš neliší. Svět lidí stále bere s velkým nadhledem, zajímá se o osudy lidí i věcí a manipuluje s nimi. Jemně a nenápadně. Jako s Ianem, když mu půjčil peníze a poslal ho zahrát si kostky. Kdo ví, jestli to nebyla jeho práce, že padlo dvanáct. Informace už ovšem nezískává od špehů (jeho síť převzal T. Daugthy), ale z hvězd, které ví vše a od kapitána Flinta (viz dále), který ví snad ještě více, jestli ne úplně vše. Francis zůstal tím čím byl, jen to dostalo, řekněme,

nový nadpřirozený rozměr. Objevuje se v podobě tajemného cizince v širokém klobouku s peřím. Jeho věk může být vlastně kdekoli mezi 20 a 40 (50, 100, ...), už to totiž není věk člověka a on už není člověk jako každý jiný. Je síla nadzemská, záhadná a spravedlivá.

Kapitán Flint, neboli Zelená kočička: Ve své podstatě nejdůležitější a nejzajímavější postava našeho příběhu, i když se neobjevuje nejčastěji. Zelená kočička je symbolem tajemství Černé laguny. Ona je zosobněním toho, co tam Francis získal. Kočka., symbol tajemství, smrti i zrození. Nikdy na ní nepoznáte, co si myslí. Nepoznáte ani její věk, vždyť má taky devět životů. Je mistrem přetvářky a přitom je krutě upřímná ve své sebejistotě. Je „kočka, která chodí vždycky sama a všechna místa jsou jí stejná“. Je elegantní, krásná a tajemná, stejně jako její pán, který jí dal jméno. Pojmenoval ji po zeleném papouškovi z Ostrova pokladů. A říci „samé zlaťáky“ jí také nedělá sebemenší problémy, umí totiž mluvit lidskou řečí. Samozřejmě zvládá i komplikovanější mluvu a myšlenky. Je vlastně velmi moudrá. Nosí Francisovi informace, ale zároveň, jako všechny kočky, hraje tak trochu vlastní hru, ve které „tahá za nitky“ jen ona. Přesto je Francisovi věrnou spolupracovnicí, zejména svými schopnostmi číst z hvězd, či naslouchat hlasu ptáků, ryb a ostatních koček. Oproti všem ostatním má tu výhodu, že v událostech není zainteresovaná, a proto je nestranná. Francis sice v podstatě taky, ale nějaké soukromé zájmy přece jen má. Kapitán Flint nejen, ačkoli většinou ano, plní Francisovi pokyny, ale jedná i z vlastní vůle. Ale nikdy proti zájmům svého pána. Jejich zájmy jsou totiž totožné. Kapitán Flint je vlastně pohádkový zvířecí pomocník, je tím, co byl svému pánovi Kocour v botách, či Kůň Zlatohřívák. Hrdina zůstává člověkem, kterému jeho pomocník slouží a moudře radí a co nejlépe pomáhá svými schopnostmi.

V povídce vystupuje postav ještě mnohem více a to i z početných řad námořnictva, ale pro hudební video jsem vybrala pouze tyto, protože jsou nejpodstatnější pro děj a události, které zachycují.

5. FORMA DÍLA

5. 1 LITERÁRNÍ PŘEDLOHA

Z prostředí smyšleného světa „pirátů a mariňáků“ vznikla už celá řada zatím nikde nepublikovaných povídek od autorky Heleny Houzarové. Byly sepsány s původním záměrem, aby tvořily literární podklad k budoucí komiksové sérii. Když jsem se měla rozhodnout, co budu animovat ve své praktické části bakalářské práce, zrovna jsem hluboce „žila“ tímto světem a při poslechu skladby „Kýbl krve“ mi přišlo na mysl, že se k jeho celkové atmosféře výborně hodí. Z napsaných povídek jsem vybrala tu, kde je stále ještě čtenář uváděn do děje a postavy jsou blíže představovány. A hlavně v ní vystupuje Zelená kočička, která mi přišla pro animaci zajímavá. Tato povídka nese název *Ticho po bouři* a má několik myšlenkových rovin. Vybrala jsem pouze jeden z množství motivů a to konkrétně přerod mariňáka v piráta. Ian je zpočátku cizincem v novém světě. V tomto případě nemám na mysli prostředí Planety, která je příliš vzdálena od Země a svými přírodními podmínkami a způsobem života na ní se jí právě nepodobá, ale svět odlišné pirátské mentality. Zde je označení „pirát“ zcela na místě. Osoby, které obklopují našeho hlavního hrdinu jsou jimi v pravém slova smyslu už od svého narození. Ian se dostává na začátku příběhu na loď kapitána Andrew Robertsona, kde s ním všichni nakládají jako s méněcenným zběhem, kterého je třeba neustále hlídat. Nikdo se zde nerozpakuje říkat Ianovi „dezertére“ a dávat mu okázale najevo, že zde je někdo nepatřičný a navíc. V retrospektivách se Ian vrací do chvíle, kdy se poprvé objevil na Planetě a byl stejně „malá ryba“. Tehdy si ale našel přátele, vždyť hned po přiletu se seznámil s drobnou černovlasou dívkou se jménem Tisi Barracuda„Nikdo by neřekl, že to útlé stvoření je skoro stejně nebezpečné jako stejnojmenná mořská ryba“... a společně se zapsali k námořnictvu. V povídce stejně jako v mé práci je tedy zobrazena i problematika začleňování se do určitého kolektivu, kterou si Ian prošel hned několikrát. Vždy začínal z ničeho. Musel se naučit vycházet ze svými spolubydlicími z pokoje jednadvacet, kam byl společně s Barracudou přiřazen. Ne, že by tam nějak trpěl, to spíše naopak, ale šlo o nové společenství lidí, kteří se znali už dlouhou dobu a se kterými nyní trávil spoustu času v jedné místnosti a v to téměř

rodinném prostředí. V několika rovinách příběhu se zde řeší i otázka důvěry. Na Robertsonově lodi mu nikdo nevěří, že není špeh. Nabízí se myšlenka, že Ian pouze chce získat důvěru pirátů a potom je zradit. Pocit, že ho chce někdo obelstít zažil náš hrdina již několikrát. Nejvíce osudové pro něj bylo, když byl na hlídce s Tisi a ta si ho poněkud lehkovážným způsobem začala dobírat, že by ho pro jeho pro-pirátské smýšlení mohla udat kapitánovi. Ian znejistěl, myslel si, že Tisi byla jeho kamarádka. Strach podlomil jeho důvěru k ní a Ian se odhodlal k útoku. Říkejme tomu zkratové jednání. Jak si jinak vysvětlit to, že celkem normální a v podstatě hodný chlapec vystřelí na blízkou osobu harpunou. Ian samozřejmě od té doby trpí výčitkami svědomí a neví, že Tisi útok přežila. Vzpomíná větu svého nadřízeného, ne právě milovaného, kapitána Lesleyho Silvera.„Zamyslet se, než něco uděláte, není úplná pitomost, ale uvažovat nad něčím, co už jste udělali, je zbytečné a nebezpečné. Když si nedáte pozor, může vás to i zabít.“... Zatímco si Ian na lodi „krátí chvíli“ přemýšlením o sobě, pomocnou prací v kuchyni a na palubě, přemítá o tom, že by chtěl bojovat za ideály jako kapitán vlastní lodi. V těchto časech vyplouvá na širé moře „pozorovatel“ Francis se svou věrnou Zelenou kočičkou, aby směřoval „nového hrdinu“, jehož příchod předpověděly hvězdy, na cestě jeho předurčení. Ianovi se díky plánované pomoci dvou mladíků naskytne možnost k útěku a vylodí se na pevnině. ...“Přístav New Galveston byl na kontinentě Mu. Území tradičně pirátským. Taky to byl tradičně pirátský přístav. Ne sice takový doupě jako Tortuga, ale i tak velmi oblíbený. Nábřeží bylo plné hospod a slečny postávající na nárožích nebudily pochyby o tom, že právě pracují. Ian McKenzie znal tyhle typy ze Země (a znal by je i z mariňáckých přístavů, kdyby se tam někdy objevil po setmění). Znal i tu báječnou atmosféru tajemství a nebezpečí. Znal i ten pocit nepatřičnosti, když v tomhle prostředí máte prázdnou kapsu. Nevšímal si dívek, které na sebe upozorňovaly. Nevšímal si ani stínu, který ho sledoval. Mraky ozářil blesk. Vítr cuchal vlasy. „Snad mi někde nalejou na dluh,“ pomyslel si Ian a vešel do první hospody.“... McKenzie se tedy rozhodne navštívit jednu z místních náleven. U baru si k němu přisedne tmavovlasý cizinec s ostrýma fialovýma očima, smekne široký pirátský klobouk a objedná dvakrát gin. Poté se Ianovi snaží objasnit, jaká úloha se od něj v budoucnu očekává a půjčí mu guldeny, aby zkusil štěstí v kostkách. Shodou náhod (nebo ne?) vyhrává Ian loď, kterou později pojmenuje *Satisfaction* (zadostiučinění), a zároveň se k němu přidruží jeho spoluhrač Jack, který onu loď ještě před chvílí vlastnil. Nyní se stává

prvním členem nově se formující posádky a vydávají se společně s McKenziem na cestu za novým dobrodružstvím v novém světě, kde už kapitán Ian není tak cizí.

„Lod' byla dost dlouhá, s výhodným ponorem, třemi stěžni... vlastně dokonalá, až na několik detailů. Jeden stěžň byl zlomený, plachty potřhané, rezervní navlhle a dost možná plesnivé, kotva vydržela jen jedna, paluba potřebovala opravu, oplátování revizi. Vlastně vypadala, že se každou chvíli rozpadne. Ian a jeho protihráč z kostek Jack seděli na molu v slábnoucím dešti.

„Jsem rád, že není moje,“ poznamenal Jack.

„To se spraví,“ neztrácel optimismus Ian.

„Jo, to určitě.“

„Hm. Mám nápad!“

„Poslouchám.“

Ian zalovil v měšci: „Na, tady máš deset tisíc guldenů.“

„Díky, to nemuselo bejt.“

„Ehm, to není pro tebe.“

„Hm, tak na co?“

„Zajdeš do nějaký hospody a vyhraješ, co nejvíc.“

„A ty?“

„Já se půjdu zbavit tohohle,“ ukázal Ian na mariňácké tetování.

Proces proměny McKenzieho postavy je ve videu ukázán i prostřednictvím toho, že se zbaví tetování, je to něco, co jde vizuálně dobře ztvárnit a není při tom nutné použít dialog. Na začátku je tedy někým jiným, než na konci. Vyvíjí se vnitřně, ale hlavně na pohled, aby byl záměr dobře patrný. Z jeho tetování nemusí být ani jasné, že jde o mariňáka. Ten, kdo nezná celou historii vzniku díla, by se nad tím mohl pozastavit. „Co to má na té ruce?“ můžeme se ptát. Odpověď je natolik relativní, že si každý do smyslu tetování může dosadit co chce. Podstatný je fakt, že Ian je „označen“ a patří tedy k nějakému společenství, jehož členové například nesmějí do pirátské hospody. Už to ho vyčleňuje z přístavního prostředí, a proto se rozhodne riskovat a přesto do ní vejde. Naštěstí pro něj to nebude mít žádné fyzické následky. Cítí se zde ale nesvůj. To je částečně způsobeno i nedostatkem potřebných financí, ale to pro diváka klidně může zůstat tajemstvím. Měl by se soustředit na symbol, který se objevuje na dveřích hospody. To mu napomůže pochopit, o co Ian v průběhu usiluje.

5. 2 VÝTVARNO

Dále bych popsala to, co ovlivnilo použitou vizuální podobu. Nejzákladnější inspirací mi byl výtvarný model japonského komiksu *manga*, jehož duch je blízký mému kresebnému projevu. Do veřejného povědomí se tento zajímavý styl u nás dostal teprve nedávno. Jde o specifický japonský fenomén, který získává stále větší oblibu a docenění ve zbytku světa. Samotný termín *manga* označuje v Japonsku jakýkoli komiks (tedy i západní), ale v našich zeměpisných šířkách ho spíše užíváme výhradně pro práce japonských autorů, anebo případně pro označení díla vytvořeného podle určitých zásad tak, aby se svým celkovým pojetím co nejvíce přiblížilo japonské koncepci obrázkových seriálů. Zároveň tento výraz užíváme i přeneseně a označujeme jím výtvarný styl. Nelze tvrdit, že by všechna japonská díla byla v tomto stylu vytvořena, já ale budu hovořit o klasickém pojetí.

Co si tedy představit, když se řekne *manga*? Základním, na první pohled zřejmým rysem je kontrastní černobílá dynamická kresba, vytvořená tuší a perem. Pouze několik prvních stránek a obálka jsou vyvedeny v barvě a jde převážně o techniku akvarelu, či kvaše. Termín pochází od mistra Hokusaje, který tak pojmenoval cykly svých dřevořezů, jenž významně ovlivnily následující generace umělců od 19. století až po současnost. Hokusaj zkombinoval dva znaky, kdy „man“ je použit ve smyslu „volný, či uvolněný“ a „ga“ znamená „obraz“. Hokusajovy grafiky zobrazují převážně krajiny a jsou nesmírně působivé a nadčasové. Idea vyprávět příběh prostřednictvím obrázků byla uplatňována už od 18. století, ale teprve vliv západních novinových stripů utvořil její moderní pojetí. K tomu došlo po té, co se Japonsko v důsledku reformy Meidži otevřelo západnímu světu¹. Za duchovního otce dnešní podoby *manga* komiksů je považován tvůrce animovaných filmů Osamu Tezuka, který tvořil přibližně od roku 1946. Je označován jako „Manga no Kamisama“ – bůh mangy². Jeho inspirací byla díla amerických režisérů jako byl Disney, nebo bratři Fleischerové, autoři postav Betty Boopové a Pepka námořníka. Do komiksu přinesl techniky z oblasti filmového průmyslu, používal detailní záběry, sledoval scénu z několika úhlů pohledu, či přibližoval, nebo oddaloval obraz. Dal tím obrázkovým seriálům iluzi třetího rozměru, kterou až do této doby postrádaly. V průběhu let také žánrově rozdělil

mangu na dobrodružnou chlapeckou *shounen* a dívčí romantickou *shoujo* ³. Tezuka napsal, že „komiksy bez ohledu na jazyk, v jakém jsou publikovány, jsou důležitou výrazovou formou, která probíhá všemi národními i kulturními hranicemi, že je to velká a vzrušující zábava, která může podpořit věc míru a přátelství mezi národy. jemný a intelektuální humor komiksu má možnost přispět k dorozumění všech lidí“⁴. Na japonských ulicích se *mangou* střetáváme takřka na každém rohu. Je prodávána jednak v novinových stáncích, ale i ve specializovaných knihkupectvích, kde jsou k dostání tisíce výtisků jednotlivých komiksových sérií. Postavy těchto obrázkových seriálů jsou přítomné na všech možných místech. Existují speciální kavárny, kde vás obslouží roztomilé slečny převlečené za hrdinky nejruznějších sérií. Lidé, kteří se pohybují výhradně v tomto světě a jsou nejoddanějšími fanoušky žánru (jak *manga*, tak i *anime* – kreslených seriálů) si říkají *otaku*⁵. V Japonské kultuře se jedná o mainstreamovou záležitost, spojenou s každodenním životem všech generací. Rozhodně neplatí, že by komiks byl určen výhradně dětskému čtenáři, jak jsme stále ještě zvyklí u nás. Spíše opak je pravdou. Mnohé příběhy jsou vytvářeny pro náročné čtenáře a jejich zápletky je dokonale promyšlena. I když jsou ústředními charaktery většinou dětské hrdinové, můžeme mnohdy čekat závažný příběh, který nás donutí přemýšlet. Samozřejmě, jako v každém žánru, zde existují seriály pojaté vtipně. Častým jevem je ale to, že v i v to nejhumornějším sešitu se občas řeší nesmírně závažná témata a naopak. Nic tu není jednoznačné a přímočaré. Čtenář není ušetřen nečekaných dějových zvrátů a překvapení, která ho mohou velmi hluboce a mocně zasáhnout. Většina sérií začíná vtipně a lehkovážně a končí v naprosto opačném duchu a mnohdy otevřeně. Jednoznační nejsou ani hrdinové. Nefunguje tu klasické rozdělení na dobro a zlo. Každá postava má ke svému konání pochopitelné motivy a ten, kdo se na začátku jeví nesympaticky, se může v průběhu ukázat velmi charakterně. Postavy sérií se tedy vyvíjí, a to nejen psychicky. Dokonce i stárnou. Čtenář si toho sice v průběhu nemusí ani všimnout, když se ale po nějaké době vrátí k prvnímu booku, zaznamená změny v jejich vzhledu. Témata *mangy* nejsou nijak tabuizována. A jelikož je řeč o Japonsku, vycházejí zde i speciální seriály zaměřené na zvrácenost, erotiku a násilí. Tento žánr je zván *hentai*. Protože není určen pro nejmladší generaci, je psán složitějším typem abecedy. Nejsem si ale jistá, jestli to příliš pomůže, jelikož výtvarná část je

dostatečně sugestivně vypovídající i bez potřeby četby. Další zajímavost, která by mohla běžného evropského čtenáře překvapit po formální stránce je fakt, že manga, stejně jako všechny knihy tištěné v Japonsku, se čte zprava doleva a knihou tedy listujeme od zadu. V tomto žánru vyniká řada světově známých tvůrců, jejichž díla u nás nejsou právě běžně dostupná. V okolních státech ale ano. Pokud má tedy český čtenář zájem nechat se pohltit světem *manga*, nezbyvá mu, než spoléhat na německá a polská vydavatelství.

Dále jsem se po vizuální stránce zaměřila konkrétně na podobu prostředí a postav. Zatím co na Zemi se nacházíme v konceptu postkatastrofického sci-fi světa, kde velká část lidstva živoří a snaží se znovu obdělávat pustinu, což nejde zrovna nejnadhěji pod útoky nájezdníků, či zmutovaných zvířat (Evropa sice nebyla válkou tolik zasažena, ale ani zde se nedá tvrdit, že by se někdo na prvním místě zabýval kulturním životem, módou a podobně), se oproti tomu na Planetě obyčejní lidé svým myšlením a úrovní života vrátili o mnoho století zpět, přibližně do doby druhé poloviny 18. století. Technické zázemí tomu také odpovídá. Nepočítáme-li vesmírné lodě, zhotovené ještě před válkou technologií, kterou nelze zatím znovu použít, jsou námořníci odkázáni pouze na sílu větru a slunce (zatím bez přesnějšího pojmenování). Nedisponují systémem družic a znovu objevují klasická řemesla, která se mohla plně rozvinout po té, co se některé oblasti zalesnily. Dřevo přesto zůstává vzácným a nejpotřebnějším materiálem. Architektura, která nebyla vybudována plánovaně hned v prvních letech je vytvářena zpravidla technikou hrázděného zdiva a omítnuta.

Móda, a to zejména mužská, se přirozeně, až organicky, přetvořila do dob dřívějších a lehce vychází z klasicistního odívání 80. let 18. století. Zároveň je ale inspirována klasickou představou piráta. Většina pirátských mužů nosí tedy bílou košili a šerpu kolem pasu, která sahá přes nadčasové běžné kalhoty, přibližně takové, jaké známe dnes. Ti, co přišli ze Země, nebo na ní nějaký čas pobývali, přinesli na planetu prvek kožené bundy, která je na různých místech odřena, anebo roztržená a také svetry, které obyvatelé nového světa neměli. Jde tedy o jakýsi postmoderní mix stylů, který je ještě umocněn specifickou módou různých národností, které se tu objevují. Není problém potkat na ulici slečnu v krinolíně, stejně jako Japonku v kimonu. Ač mají mariňáci přísný vojenský systém,

nedisponují žádnou uniformou. Jediný jednotící prvek je u nich plovací vesta s přezkami a tetování na levé paži. Oblíbený u mužů i u žen na obou stranách konfliktu je „admirálský kabátec“ s řadami zlatých gombíků. Bez ohledu na pohlaví je také nošen třírohý klobouk a vysoká holeňová obuv zapínaná pomocí přezek, či šněrovaná. Nejčastější typem obutí jsou v letních měsících sandály japonského typu.

5. 3 PODOBA HLAVNÍCH POSTAV

Při vytváření vizuální podoby hrdinů jsem byla ovlivněna i tím, jak si je představují ti, kteří se podíleli na jejich vymyšlení. Ian McKenzie je světlomasý vysoký mladík, pro nějž je typické, že nosí kolem hlavy uvázaný šátek, jenž téměř nesundává. Měl by působit sympaticky a upřímně. Jackova podoba zase prozrazuje přítomnost tajemství. Jde o vzhled typu francouzského šarmantního hrdiny, lupič-gentlemana á la Arsen Lupin, Fanfán Tulipán, či u žen oblíbený Scaramouche. Tmavé oči, vlasy i pleť. Není tak mladý jako Ian, ale na jeho vzhledu ani povaze to není ani trošku poznat, v mnohém naopak působí mnohem více „dětinsky“. Ian je i přes svou počáteční naivitu postavou poměrně vážnou. Vizuálně nejzajímavější mi připadá Francis. Můžeme ho přirovnat k typu čerta-myslivce, který se náhle objeví. Není zlý, ani ošklivý, je to záhadný muž, kterého potkáte ve stínu, někdy pomáhá, někdy trestá. Někdo se ho bojí, někdo ne, ale všichni k němu pociťují respekt. Je obdobou Kmotříčka z Čarodějova učně od Otfrieda Preußlera, který byl jeho předobrazem. Krásný, tmavomasý, s knírem, bradkou a špičatým nosem. Je sice sympatický a milý, ale na první pohled je patrná i ctižádost a sebevědomí. Jeho barvou je červená a černá, stejné barvy jako barvy pekla. Jeho podobnost s Kmotříčkem je asi nejpřesnější, má v sobě ale i něco ze svého jmenovce, slavného korzára Francise Drakea, či z mladého Albrechta z Valdštejna. Všichni tři jsou na pohled krásní mladí muži mající v sobě něco z Mefistofela. Kapitán Flint se zrodil na základě toho, že Francis si nebyl jistý, jestli chce spíše mluvícího zeleného papouška, nebo kočku. Je tedy vlastně takovou kombinací výše zmíněného. Má pronikavé žluté oči, ve kterých se zračí moudrost. Jediná kočička je pro svou výjimečnost vyvedena v barvě.

6. ZÁVĚR

V této práci jsem se tedy pokusila co nejobsáhleji objasnit okolnosti vzniku animovaného hudebního videa *Zelená kočička* a zároveň tím přispět k jejímu komplexnějšímu pochopení. Popsala jsem svoje technické postupy, které jsem použila při tvorbě, zabývala jsem se jeho podobou myšlenkovou i vnější. Předpokládám, že příčiny, proč vzniklo toto dílo a proč je jeho podoba právě tato, jsem vysvětlila a objasnila dostatečně podrobně a to i prostřednictvím přesného popisu systému, kterým funguje svět, ze kterého byl příběh „vyňat“. Zmínila jsem to, co mě inspirovalo při vytváření výtvarné podoby, základní ideu i charaktery postav. Rozepsala jsem se o literární předloze a o fenoménu manga. Otázkou zůstává, jestli jiný pozorovatel bude chápat a nahlížet na věc stejně. Já jsem pouze podala vysvětlení z pozice autora. Je ale v první řadě na divákovi, z jaké strany jej uchopí. Na každého bude video působit pravděpodobně jinak a bude možné se jím zabývat i z jiných pohledů, než který jsem aplikovala já v důsledku zadání. Vysvětlení tvůrce je tedy známo a nezbývá než se zeptat diváka, jak je chápe on.

SEZNAM LITERATURY

¹ Amano Masanao, Ed. Wiedemann, J.: *Manga*. 1. vyd. Köln, TASCHEN 2004, 569 s. ISBN 3-8228-2591-3.

² Tamtéž, str. 346.

³ Tamtéž, str. 5.

⁴ Slabý, Z. K., Thoma, Z.: *Japonské reflexe*. 1. vyd. Vimperk, MARSYAS 1994, 224 s. ISBN 80-901275-9-2.

⁵ Amano Masanao, Ed. Wiedemann, tamtéž, str. 570.

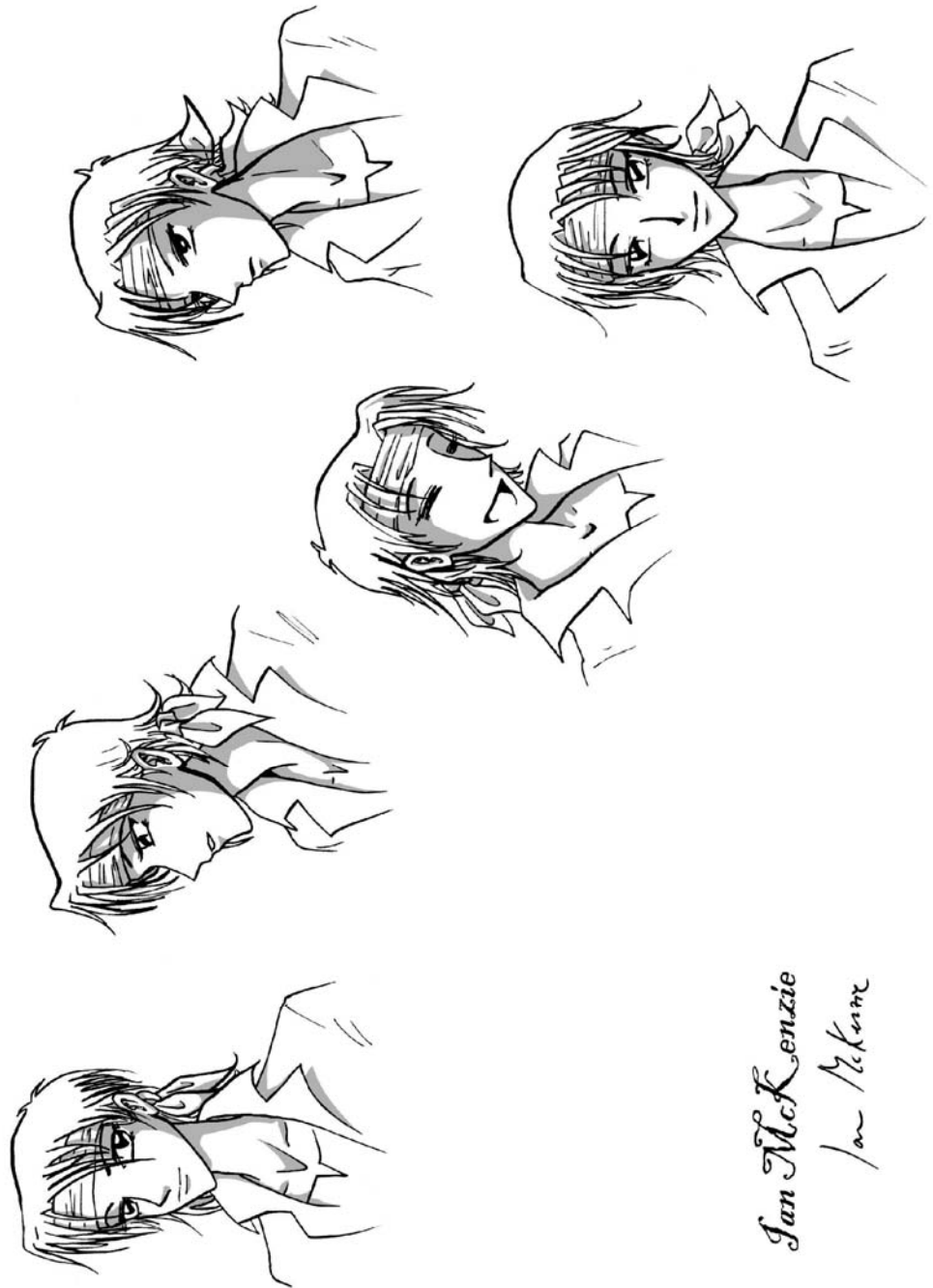
Kybalová, L.: *Barok a rokoko*. 1. vyd. Praha, Nakladatelství lidové noviny 1996, 235 s. ISBN 80-7106-144-1.

PŘÍLOHY

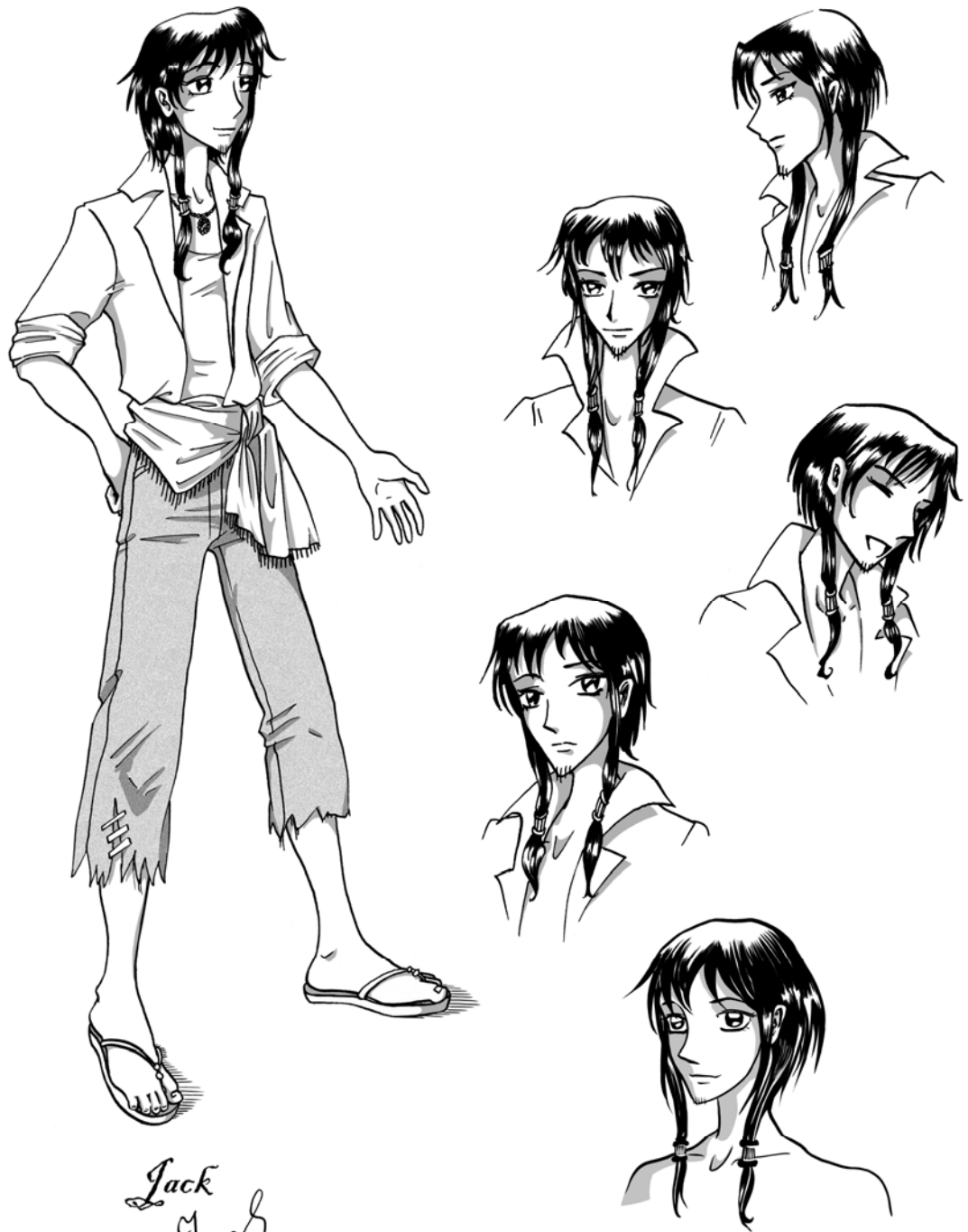
NÁVRHY POSTAV



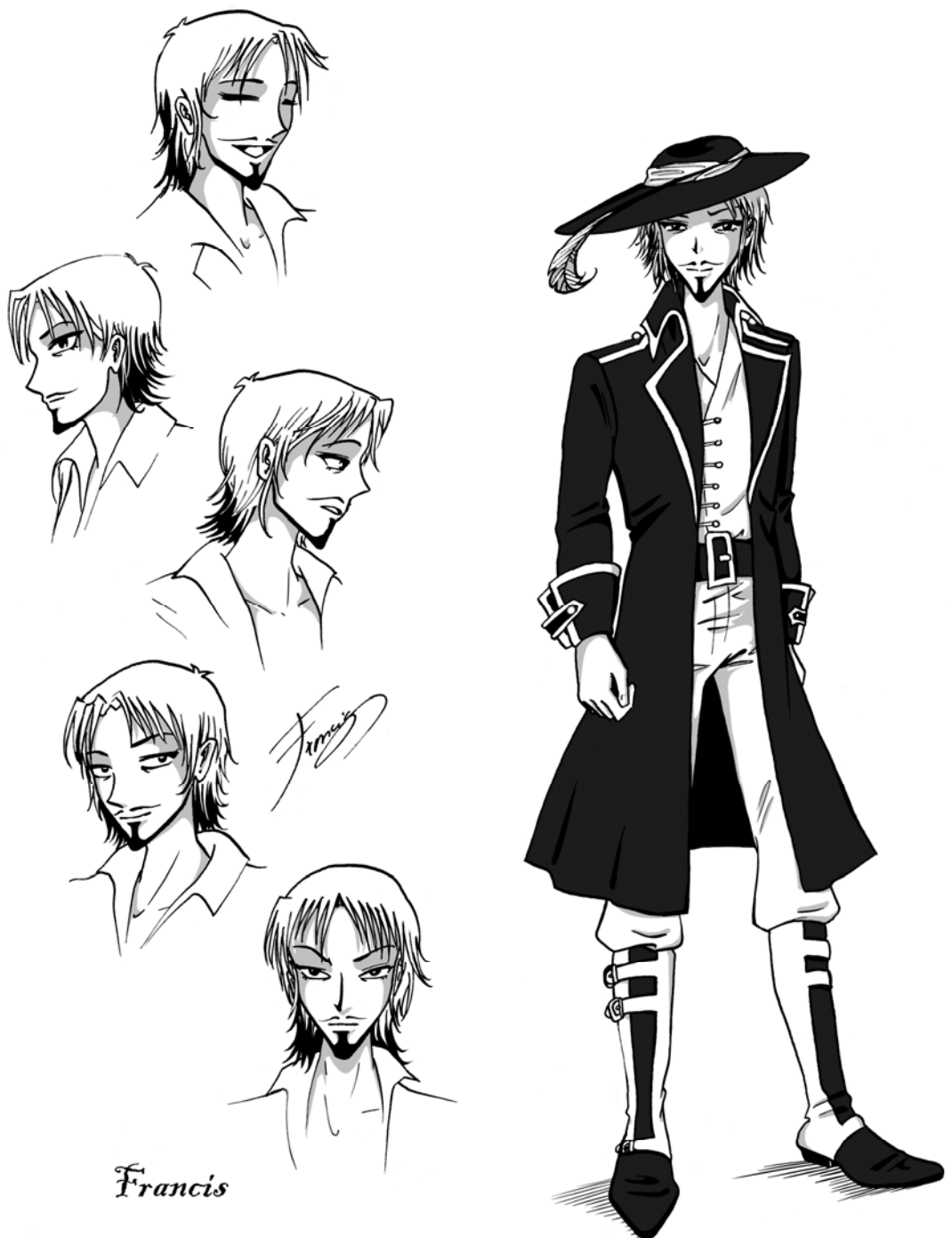
Jan McKenzie
Jan McKenzie

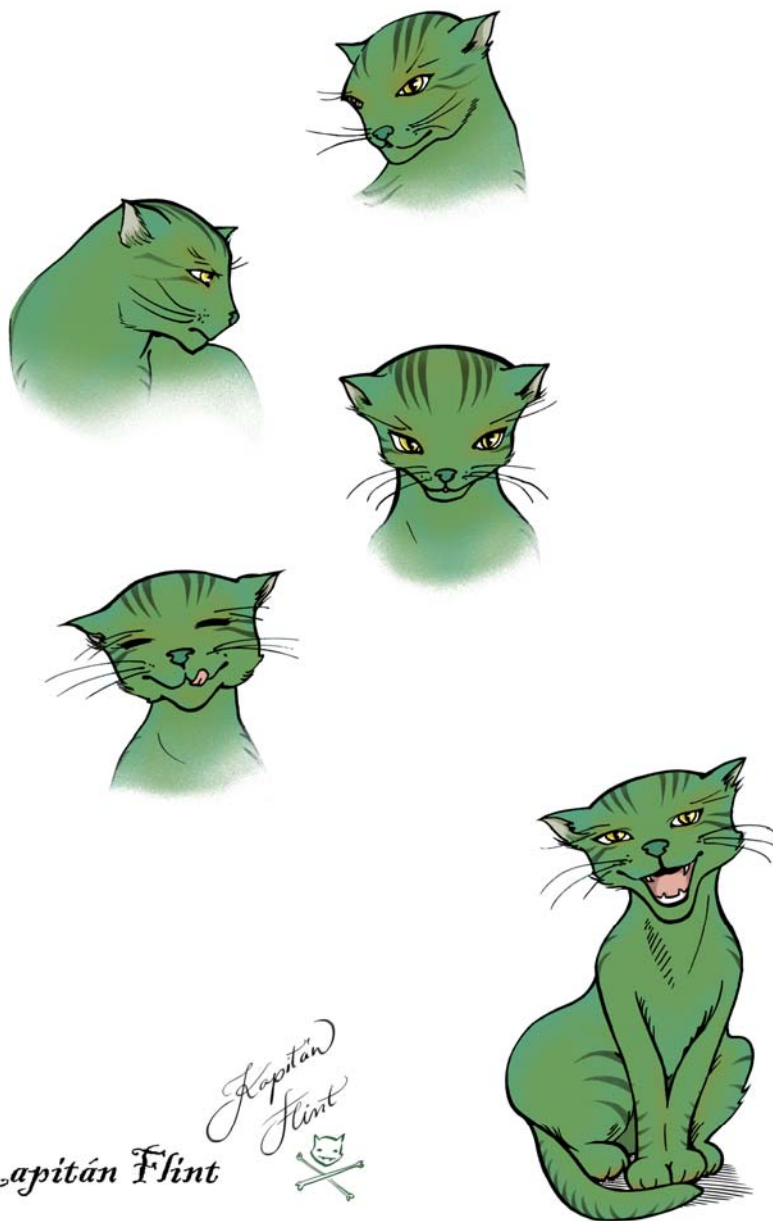


Jan McKenzie
Jan McKenzie



Jack
Jack










Kapitán Flint
Kapitán Flint








STORYBOARD

	<p>...a otevře oči.</p> <p>Noc z ní spadla jako deka, 00:15 – 00:18</p>
	<p>Zelená Kočička opustí okno, ...</p>
	<p>...přeskočí do obrázku ulice....</p> <p>je úžasná i ubohá, 00:18 – 00:20</p>
	<p>...a usadí se na střeše.</p> <p>když lampy zazáří. 00:20 – 00:23</p>
	<p>Ian se rozhlíží po okolních lidech..</p> <p>Je příliš pozdě pro člověka 00:24 – 00:26</p>

	<p>Ostatní se na nej nedívají zvlášť přívětivě.</p> <p>a příliš brzo pro boha 00:26 – 00:28</p>
	<p>V pozadí za ním se z davu vynořuje Francis. Jeho obličej je ve stínu širokého klobouku.</p> <p>v dávném Samaří. 00:28 – 00:30</p>
	<p>Ian vzhledne...</p> <p>Tancuj dál 00:32 – 00:34</p>
	<p>...k vývěsnímu štítu hospody.</p> <p>a zpívej kapitánko, 00:34 – 00:36</p>
	<p>Nepřehlédne ani upozornění „Pouze pro piráty“.</p> <p>hvizdej, hraj mi, 00:36 – 00:37</p>


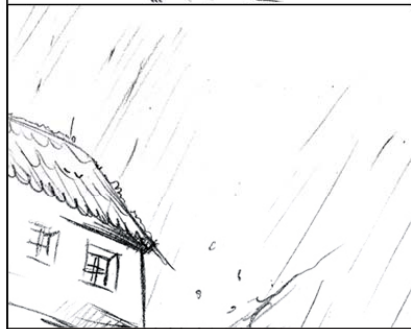
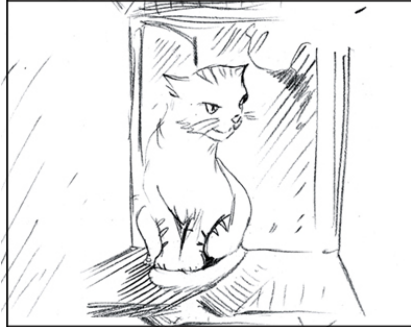
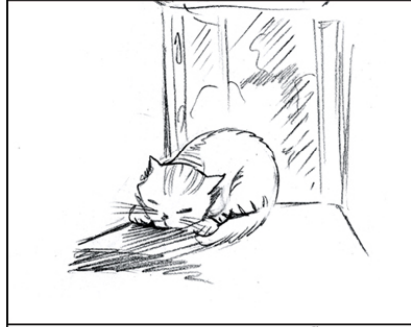

	<p>Na obloze se objeví první blesk.</p> <p>ty viš, jsem tu po prvé: 00:37 – 00:42</p>
	<p>Ian si stiskne rameno.</p> <p>V hospodě jménem Kýbl krve. 00:43 – 00:45</p>
	<p>Zelená Kočička - kapitán Flint se vyhoupne Francisovi na ruku...</p>
	<p>...a vymění si s ním pohled.</p> <p>V hospodě jménem Kýbl krve. 00:47 – 00:49</p>
	<p>Ian vchází do hospody.</p> <p>Je osamělá karavela 00:51 – 00:53</p>

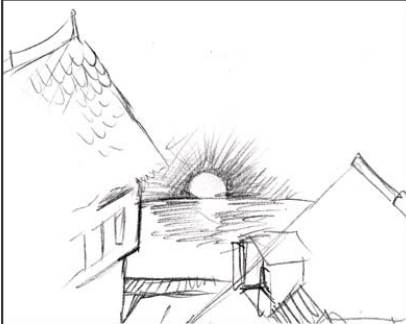



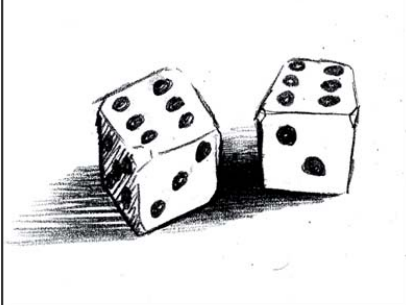
	<p>Vidíme část “osazenstva”...</p> <p>i nenasytná muréna, 00:53 – 00:55 hřbitov pro loď. 00:55 – 00:57</p>
	<p>...a bar.</p> <p>Velitelka svého těla, 00:59 – 01:00</p>
	<p>Šenkýřka se otočí.</p> <p>prokletá i vznešená 01:01 – 01:03</p>
	<p>Ian usedá za bar.</p> <p>ve své svobodě. 01:03 – 01:05</p>
	<p>Šenkýřka se dívá přívětivě, čeká, že si pán něco objedná.</p> <p>Tancuj dál 01:07 – 01:09</p>

	<p>Ian znejistí.</p> <p>a zpívej kapitánko, 01:09 – 01:11</p>
	<p>Šenkýřka ho “probodne” pohledem (“co ležeš do hospody, když na to nemáš!”).</p> <p>hvízdej, hraj mi, 01:11 – 01:12</p>
	<p>Za mladíkem se ale objeví Francis a objedná pití.</p> <p>ty víš, jsem tu po prvé: 01:12 – 01:17</p>
	<p>Šenkýřka je spokojená...</p> <p>V hospodě jménem Kýbl krve. 01:18 – 01:20</p>
	<p>...a splní jejich přání.</p> <p>V hospodě jménem Kýbl krve. 01:22 – 01:24</p>

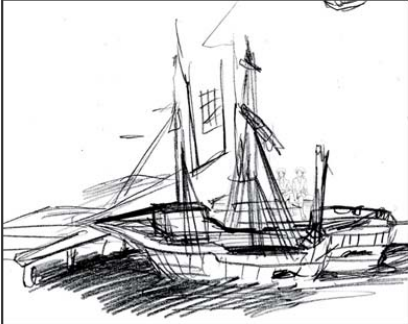

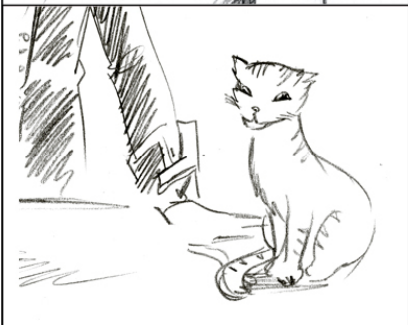

	<p>Podkrovní místnost, kde dřímá a postává několik koček.</p>
	<p>Nájezd na vikýř, ...</p>
	<p>...kde se objeví Zelená Kočička.</p>
	<p>Kočky se podívají na nově příchozí. instrumentální část: 01:24 – 01:33</p>
	<p>Ian s Francisem si povídají a popíjí u baru. Pirát si pohrává s kostkami.</p>

	<p>„A netušíš, jak boj dopadne, stejně jako netušíš, co padne na kostkách.“</p>
	<p>...</p>
	<p>...</p>
	<p>...</p>
	<p>„Dvanáct!“</p>

	<p>Pohled na venkovní přístav, ...</p>
	<p>...dává se do deště.</p>
	<p>Zelená kočička se chrání před deštěm ve vikýři, ...</p>
	<p>...kde následně usíná.</p>
	<p>Ráno v ulicích.</p>

	<p>Východ slunce nad přístavem.</p> <p>instrumentální část: 01:33 – 01:55</p>
	<p>Na stole leží měšec guldenů, ...</p>
	<p>...které půjčí Francis Ianíkovi, ...</p>
	<p>instrumentální část: 01:55 – 02:00</p>
	<p>...aby mohl hrát s Jackem.</p> <p>Nevzpomínám vůbec, 02:00 – 02:01</p>

	<p>...</p> <p>že by stála někdy na vodách, 02:01 – 02:04</p>
	<p>„Dvanáct!“ „Damm you all!“</p> <p>vplula do skály... 02:04 – 02:06</p>
	<p>„Jsem rád, že není moje,“</p> <p>Sedmdesát panen v nebi 02:08 – 02:10</p>
	<p>„To se spraví,“</p> <p>a místo lásky už jen strach, 02:10 – 02:12</p>
	<p>„Jo, to určitě.“</p> <p>krásko z Magdaly. 02:12 – 02:14</p>

	<p>...</p> <p>Tancuj dál a zpívej kapitánko, 02:16 – 02:20</p>
	<p>Ian ukazuje svému novému příteli mariňácké tetování, ...</p> <p>hvíздеj, hraj mi, 02:20 – 02:21</p>
	<p>...které má na paži.</p> <p>ty víš, jsem tu po prvé: 02:21 – 02:26</p>
	<p>...</p> <p>V hospodě jménem Kýbl krve. 02:27 – 02:29</p>
	<p>...</p>

	<p>Francis odplouvá společně s kapitánem Flintem.</p> <p>V hospodě jménem Kýbl krve. 02:31 – 02:33</p>
	<p>Ianík už je také na palubě, má na ruce obvaz.</p> <p>V hospodě jménem Kýbl krve. 02:35 – 02:37</p>
	<p>Loď je opravená a odplouvá k obzoru.</p> <p>V hospodě jménem Kýbl krve. 02:39 – 02:40</p>
	<p>Poslední obraz je stále v pohybu, ale už je jen na stránce komiksu.</p> <p>V hospodě jménem Kýbl krve. 02:43 – 02:44</p>
	<p>Pokračujeme v putování po pracovním stole, na popsaných papírech jsou zaznamenány závěrečné titulky a na poslední stránce jednoho z komiksů je napsáno konec.</p> <p>závěr: 02:44 – 02:54</p>

