

Síla triskelionu

Petra Pláteníková

Diplomová práce



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba
akademický rok: 2015/2016

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Petra Pláteníková**
Osobní číslo: **K13369**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1.teoretická část: Dokumentace přípravy,realizace magisterské práce a rešerše**
2.praktická část: Síla triskelionu – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi magisterského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizace, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi, rešerše podkladů pro přípravu a realizaci filmu. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Diplomová práce musí obsahovat alespoň 8 knižních titulů a 6 odborných článků, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie). Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 30 normostran, doporučené maximum 50 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 210 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 480 sekund. Absolvent prokáže kromě nabytého řemesla animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), osobité výtvarné uchopení, a to vše v korespondenci se zvoleným tématem filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000–20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.

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

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

Seznam odborné literatury:

BOTHEROYD, Sylvia a Paul F BOTHEROYD. Lexikon keltské mytologie. Vyd. 1. Překlad Vladimír Marek. Praha: Ivo Železný, 1998, 427 s. Malá moderní encyklopedie. ISBN 80-237-3552-7.

O'DONOHUE, John. Kniha keltské moudrosti: inspirace starou keltskou moudrostí, poezií a požehnáními. Vyd. 1. Překlad Marie Polasková. Praha: Portál, 2002, 174 s. ISBN 80-717-8629-2.

BOUZEK, Jan. Keltové českých zemí v evropském kontextu. Vyd. 2. Praha: Triton, c2009, 187 s., [24] s. obr. příl. ISBN 978-807-3872-335.

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

Ve Zlíně dne 1. prosince 2015


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 21. 4. 2016

PETRA PLÁTENÍKOVÁ
Platenikova
.....
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

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

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

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

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-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).

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

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla 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 výdělků jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídí k výši výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Moje diplomová práce pojednává o vzniku a výrobě krátkého animovaného snímku Síla triskelionu. Tento proces zahrnuje tvorbu od výtvarných návrhů postav a prostředí, přes bodový scénář, storyboard a animatic. Dále také pojednává o realizaci a postprodukčních úpravách obrazu. V práci je rozveden námět, inspirativní zdroje a řešerše témat, která film zpracovává.

Klíčová slova: Síla triskelionu, Keltové, zászvětí, duchové, bohové, Římané, gladius, světlo a temnota, mystika, mýty

ABSTRACT

My thesis deals with the beginning and making of a short animated film The Power of Triskelion. This proces includes the creation from fine art designs of character and environment, to point script, storyboard and animatic. It further deals with a realisation and postproduction adjustments of the picture. In the thesis is described the topic, imspirational sources and resources of topics, which the film deals with.

Keywords: The Power of Triskelion, The Celts, netherworld, ghosts, gods, The Romans, gladius, light and darkness, mysticism, myths

Za pomoc při psaní teoretické práce děkuji vedoucímu práce Mgr. Lukáši Gregorovi, Ph.D. Dále děkuji paní Mgr. Mileně Vrbové za kontrolu textu a také své rodině za jejich podporu a trpělivost.

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

OBSAH

ÚVOD.....	9
I PŘÍPRAVA FILMU.....	10
1 OD PRVOTNÍ MYŠLENKY K NÁMĚTU.....	11
1.1 VÝZNAM UŽITÝCH PRVKŮ	11
1.2 VLASTNÍ MÝTUS	15
2 INSPIRATIVNÍ ZDROJE.....	16
3 REŠERŠE.....	19
4 BODOVÝ SCÉNÁŘ.....	24
4.1 CHARAKTERISTIKA POSTAV, PROSTŘEDÍ A DOBY	25
5 STORYBOARD.....	34
6 ANIMATIK.....	36
II REALIZACE	37
7 VÝTVARNO	38
7.1 VÝBĚR TECHNOLOGIE	38
8 DRAMATURGIE	41
9 STŘIH.....	44
10 ZVUK	46
11 POSTPRODUKČNÍ ÚPRAVY OBRAZU	49
ZÁVĚR.....	52
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	53
SEZNAM OBRÁZKŮ	55
SEZNAM PŘÍLOH.....	57

ÚVOD

Stejně tak jako je pro spisovatele velkým potěšením napsat příběh a poté vydat knihu, tak je pro animátora či filmaře nepopsatelným blahem zanimovat nebo natočit svůj vlastní film. Je úžasné vdechnout neživým věcem život, nebo se jen odpoutat od všední reality a vytvořit něco nebývalého, něco svého, třebaže je to jen smyšlené. Je nádherný pocit vidět, jak se vlastní vymyšlené a nakreslené postavy dávají do pohybu, majíc každá svůj vlastní charakter. Proto je mi potěšením v této diplomové práci uvést a následně rozebrat můj animovaný film s názvem *Síla triskelionu*.

Ve své práci nejprve představím prvotní myšlenky, které předcházely tvorbě, a následně přejdu k popisu celého vývoje filmu. Co je tématem příběhu? Jedná se o moji první smyšlenou legendu, v níž nalezneme konflikt dobra a zla, objevíme zde mnohá skrytá tajemství a také zde bude představen unikátní meč, který ukoval keltský kovář pro Římana. V jednotlivých kapitolách se budu postupně věnovat stavbě příběhu, charakteristice postav a také výtvarnému a technickému zpracování celého animovaného filmu. Mnoho prvků v příběhu vychází z historických skutečností, a proto bude část textu věnována i této oblasti. V neposlední řadě se podíváme na hudební a zvukovou složku díla.

I. PŘÍPRAVA FILMU

1 OD PRVOTNÍ MYŠLENKY K NÁMĚTU

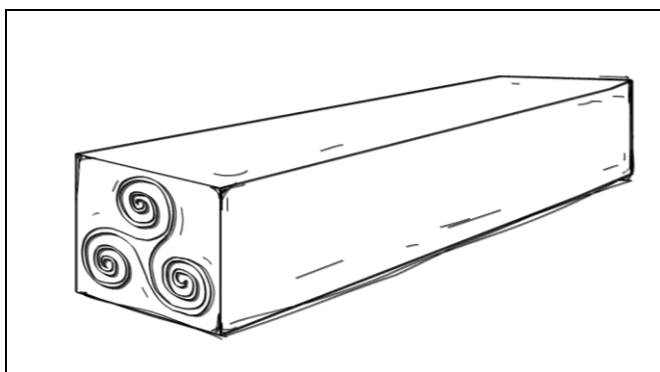
V dnešní době není snadné vytvořit nový námět pro film ať už hraný, či ten animovaný. Ale není to ani nemožné. Námět může vykvést z úplné maličkosti, která se na první pohled zdá všední, nebo zcela bezvýznamná. Dále člověk už jen domýšlí a kombinuje jednotlivé prvky, dokud spolu vše nekoresponduje. Prvotní myšlenka na můj diplomový film s názvem *Legenda o meči* vznikla částečně z mé zvědavosti a částečně z povinnosti. Povinností myslím jednu zakázku pro nejmenovanou firmu. Jednalo se o vytvoření symbolu, který by korespondoval s jejich logem a zároveň by byl zaměřen na služby firmy. Trojitá spirála, tvořící jejich logo, byla jedním z mnoha keltských symbolů. Započala jsem tedy zkoumat jejich druhy a významy. A právě zvědavost mě hnala ke zjišťování dalších informací týkajících se nejen keltské mytologie, ale i historických událostí. A tak se z abstraktního symbolu začal pomalu a jistě stávat příběh.

1.1 Význam užitých prvků

Pro většinu dávných kmenů a národů měly předměty, zvířata a přírodní jevy význam jak materiální, tak duchovní. U keltských kmenů tomu nebylo jinak. Proto mystická stvoření a čarovné předměty hrají v mém příběhu důležitou roli. Keltové jsou rovněž hodně spojováni s přírodou, a to díky uctívání stromů a zvířat, kterým přikládali různý význam. Dále používali jednoduché znaky se symbolickým významem, jimiž často zdobili předměty denní potřeby nebo rituální předměty. Začnu tedy od nejdůležitějších prvků použitých v mém příběhu.

Pro příběh jsem si zvolila symbol triskelion, jinak zvaný také triskel nebo triskeles, trisqueles. Byl jedním z nejužívanějších motivů keltského umění. Měl celou řadu významů a vždy se jednalo o propojení tří částí. Například představoval spojení cyklů života na zemi, v moři a v nebi. Jiné zdroje uvádějí, že symbolizoval i propojení života ve třech fázích: v minulosti, přítomnosti a budoucnosti. Nebo také spojení živlů země, vody a ohně. Dále je spojován s cyklem narození, života a smrti. Původně byl tento znak zobrazován v podobě tří ohnutých nohou spojených k sobě. To znázorňovalo něco, co je stále v pohybu. Encyklopedie keltské mytologie jej popisuje jako třiramenný sluneční symbol indoevropské-

ho původu, který zdobil pochvy mečů, keramiku i mince. Podle ní také převažuje pravotočivý triskelion.¹ V keltském podání nacházíme tři spirály nakreslené stejným směrem. Pro Kelty představoval triskelion posvátnou trojjednost - tělo, duše, Duch. Spirála je sama o sobě účinný ochranný znak, symbol transformace. Proto ji Keltové nosili i v podobě talismanu, jenž měl zachytit, nebo odrážet negativní energie. Její síla vychází z kruhu života, z jednoho centrálního bodu. Symbolizuje sluneční kotouč se třemi paprsky. Dá se tedy přirovnat ke kruhu či kotouči, který byl spojován se sluncem a keltským bohem Taranisem. Stejně tak jako kruh představuje i spirála nekonečno, věčnost a neustále se opakující cyklické děje ve vesmíru, na planetě, v přírodě.²



Obrázek č. 1, razidlo se symbolem triskelionu

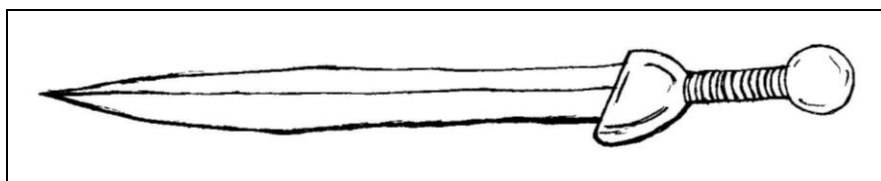
Důležitou postavou mého filmu je kovář. Ten uková meč, který pak označí magickým razidlem se znakem triskele. Vzhledem k práci s kovem a ohněm byl kovář v keltském světě opleten řadou tajemství, která mohli poznat jen zasvěcení. V mýtech bylo postavení kovářů na stejné úrovni jako u slunečních božstev keltského pantheonu. Živel oheň byl spojován se sluncem. Keltský lid věřil, že kováři mohou ovládat jeho moc, a tak ji předávat vyrobe-

¹ VLČKOVÁ, Jitka. Encyklopedie keltské mytologie. 1. vyd. Praha: Libri, 2002. ISBN 80-7277-066-7.

² Keltský symbol – „triskelion“. Psychologie chaosu [online]. Týn nad Vltavou: Nová Forma, 2015 [cit. 2015-03-25]. Dostupné z: <https://www.psychologiechaosu.cz/symboly-znamení/keltsky-symbol-triskelion/>

ným předmětům. Velká a neobyčejná zručnost jim pomáhala při výrobě kopí a mečů, které oplývaly nadpřirozenými schopnostmi.³

Ačkoli je meč v mé legendě stavěn až na druhé místo, stejně jako kovář je i on přece jen nositelem onoho triskelionu a měla bych o něm taktéž něco napsat. Pro římské legionáře (řadové vojáky i velitele) byl typický krátký meč nazývaný gladius. Ten dobře sloužil při boji zblízka. Zbraň měla délku kolem padesáti centimetrů a její čepel se od rukojeti do první třetiny zužovala. V druhé třetině se opět rozšiřovala. Poslední část čepele se zužovala do ostré špice. Vojáci mohli gladius používat i k sekání a to díky oběma nabroušeným hranám. Primárně ale sloužil jako bodná zbraň, která se úsporně vešla za štít zvaný scutum. V semknutých římských vojenských formacích tak byl gladius připraven k rychlému bodnému útoku na blízkého nepřítele. Tuto bodnou zbraň nosili římscí vojáci zavěšenou na řemeni křížem přes rameno. Kvůli taktice to bylo na pravé straně těla.⁴ Z jedné části máme meč jako zbraň, ale v minulosti mnohdy zastupoval i symbol společenského postavení svého majitele a mnohdy byl ukládán spolu s ním do hrobu.



Obrázek č. 2, meč gladius

Nedílnou součástí Keltů bylo i uctívání stromů. Každý z těchto stromů nesl odlišný význam. Uctívali jak opadavé, tak neopadavé druhy. Zapojení stromů v příběhu jsem spojila s magickým okamžikem, kdy se slétávají duchové a bůžkové na malé mýtince obklopené hustým lesem. Na mýtince se potom zjeví i razidlo s triskelem, jímž později keltský kovář vyrazí značku na meč pro Římana a propůjčí mu tím nadpřirozenou sílu. Významnými

³ VLČKOVÁ, Jitka. Encyklopedie keltské mytologie. 1. vyd. Praha: Libri, 2002. ISBN 80-7277-066-7.

⁴ MEČE. Pohanstvi.net [online]. Praha, 2005 [cit. 2015-04-25]. Dostupné z: <http://pohanstvi.net/inde.php?menu=kovarnamece>

stromy v keltském světě byly dub, buk a tis. Dub byl z nich nejdůležitější a symbolizoval podle většiny indoevropských národů nebeské božstvo. Nejenže plodil potravu pro lesní zvěř (někdy i pro člověka), ale dokázal přitahovat i blesky. Zničení posvátného stromu mohlo mít na společenství keltského rodu neblahý psychologický dopad, takže nepřátelé někdy uskutečňovali tzv. stromovraždy a obětovali poražené stromy svým božstvům.

Na začátku mého filmu se divák letmo střetává s krákajícím krkavcem. Tento motiv je a byl vždy součástí bojišť, kde se krkavci přižívovali na mase z těl padlých bojovníků. Už jen jejich čirá přítomnost nevěstila nic dobrého. Z jejich krákání většinou lidem naskakovala husí kůže. Možná právě proto je krkavec v pohádkách a mýtech spjat se smrtí, s čarodějnictvím a zlem. V dnešním reálném světě je často zaměňován s menšími příbuznými - s havranem a vránou. A to nejen vizuálně, ale i v překladech textů. Nemůžeme si být zcela jisti, zdali Havran E. A. Poea neměl být spíše Krkavec. V keltské mytologii je tento majestátný černý opeřenec spojován s bohyní Morriganou, která v jeho podobě poletuje nad bojištěm a vybírá si nejudatnější bojovníky a zvěstuje jim jejich smrt. Krkavec velký – latinsky *Corvus corax* – je největší z řádu pěvců u nás. Jeho tělo pokrývá kovově černé peří, které kolem masivního, též černého zobáku, lehce odstává. Živí se drobnými hlodavci, ptáky a mršinami velkých zvířat. Troufne si napadnout i čerstvě narozená mláďata ve velikosti telete. Na rozdíl od vrány a havrana se umí naučit mluvit a chápat jednodušší význam slov a číslic. Tuto schopnost má po celý svůj život. Mohlo by se tedy říkat místo pořekadla „moudrý jako sova“ pozměněné „moudrý jako krkavec“.



Obrázek č. 3, krkavec

1.2 Vlastní mýtus

Kolem života Keltů vznikalo nemálo mýtů. A to díky mystice, kterou byli částečně obklopeni.

Úvaha o žánru, který bych ve své závěrečné práci zpracovala, mě zavedla k myšlence vymyslet příběh o jednoduchém abstraktním symbolu s mystickým výkladem. Rozhodla jsem se vytvořit příběh, jenž by mohl být buď pohádkou, nebo mou vlastní smyšlenou legendou. I když se v příběhu objevují neznámé bytosti a předměty s kouzelnou mocí, přiklonila jsem se spíše k legendě. Mnoho prvků totiž vychází ze skutečnosti. Mezi Kelty a Římany docházelo k neustálým konfliktům, Keltové byli často Římany utlačováni. Historicky je však dokázáno i to, že byly momenty, kdy si navzájem pomáhali. Následně jsem tedy podle toho řešila obsah, dále prostředí, stavby i ošacení postav. (Tomu bych se ale věnovala až v příští kapitole.) Jen některé drobnosti jsem přizpůsobila příběhu, aby byl srozumitelný a měl správné vyznění.

I když se může zdát, že hlavní roli v příběhu hraje keltský kovář, není tomu tak. Má sice důležité poslání, ale nejdůležitější roli zde má magická značka triskelion - respektive meč, do nějž byla vyražena. Kelt by měl být spíše jako průvodce událostí, které se odvíjí kolem meče. A meč zase jen nositelem onoho symbolu, stejně tak jako razidlo. Konkrétně meč už v jedné legendě figuroval, což ještě upřesním v kapitole s inspiračními zdroji. Zajímavé na keltském životě je to, že se v něm prolíná realita s nadpřirozenem, čehož jsem se snažila využít. Víra v bytosti a sílu symbolů sehrávají v mém příběhu podstatnou roli.



Obrázek č. 4, původní návrh duchů a bůžků

2 INSPIRATIVNÍ ZDROJE

Při hledání inspirace jsem zavítala jak mezi historická fakta, tak mezi pověsti, legendy a mýty. Asi nejznámější z nich je legendární příběh o králi Artušovi a jeho meči Excaliburu. Tento kouzelný meč propůjčoval vlastníkovi moc nad životem a smrtí. Artuš jej přijal od paní jezera. Té byl pak po Artušově smrti navrácen zase do jezera zpět. Ve svém filmu jsem zvolila podobnou variantu navrácení meče a kouzelného razidla zpět lesu, respektive bůžkům z lesa. Excalibur se objevuje také ve filmu *Poslední legie* (2007), kde je přímo ukován jako dar pro Julia Caesara a stává se symbolem královské moci na ostrovech Británie. I v mém filmu je meč gladius ukován pro Římana, ale v tomto případě se jedná jen o shodu náhod. Tady se potvrzuje to, o čem jsem mluvila na začátku. Dnes je těžké vymyslet něco, co zde ještě nebylo, protože nápady různých lidí, a to dokonce i v různých částech světa, bývají velice podobné.

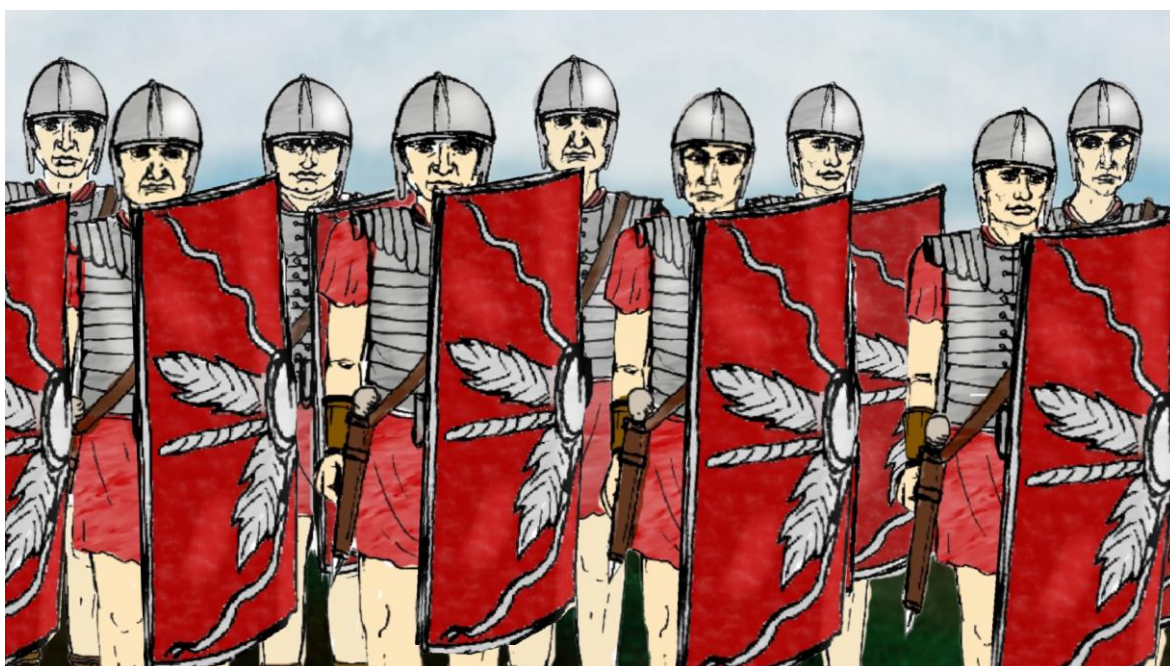
Z historických pramenů jsou doložené bitvy mezi Kelty a Římany. Zajímavým pro mě byl několikadílň britský dokumentární seriál s názvem *Keltové* (Velká Británie, 2000), který se snaží popsat keltskou historii od počátků vzniku, přes jejich náboženství a umění, přes konflikty s Římany a jinými barbarskými kmeny až k jejich zániku. Uvádí archeologicky doložená fakta, ale i domněnky vyplývající z malých střípků, např. ze zápisů Římanů tehdejší doby. Oproti římským vojákům byli keltští bojovníci velmi neorganizovaní. A zatímco Římané budili respekt dokonalou a sehranou bojovou taktikou a velkou kázní, Keltové se spíše uchylovali k taktice zastrašit nepřítele velkým hlukem a svým barbarským až zvířecím chováním.⁵ Proto z těchto bojů většinou vyšli Římané jako vítězové. Časem se ale jejich taktické prvky stávali zastaralými. Velmi známá bitva, kde římská taktika a neuváženost velitele naplno selhaly, se odehrála proti Germánům v Teutoburském lese, kde zanikly tři římské legie.⁶ Původně jsem uvažovala o začlenění podobné události do děje, ale nakonec mi to připadalo pro hlavní smysl příběhu nepodstatné.

⁵ Válečnictví: Zbraně a taktika. *Keltové* [online]. Praha: Český rozhlas, 2010 [cit. 2016-04-25]. Dostupné z: <http://www2.rozhlas.cz/keltove/>

⁶ WOLLNEROVÁ, Dorotea. Bitva v Teutoburském lese. In: *Archeologie na dosah: Edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví* [online]. Praha: Národní muzeum, 2012 [cit. 2016-04-25]. Dostupné z: <http://www.archeologienadosah.cz/clanky/bitva-v-teutoburskem-lese>



Obrázek č. 5, keltští bojovníci



Obrázek č. 6, římsí vojáci

Zato velmi zajímavou kapitolkou jsou bůžkové z lesa. Keltové mívali nespočet různých bohů. Většina z nich se dokázala různě převtělovat a měnit. (Často se stávalo, že se kvůli jejich rozmanitosti člověk po nějaké chvíli pomalu mezi jejich jmény začal ztrácet.) Keltové uctívali nejen stromy, ale také zvířata, např. jelena, divokého kance, koně a mnoho dalších. Cernunnos, bůh v podobě lovce s paroží, také často zastupovaný jelenem, je v keltském náboženství nejvíce spojován s přírodou. Zobrazovali jej v tureckém sedu a často byl obklopen zvířaty. Některé zdroje uvádějí, že působil jako pán zvířat a provázel i duše mrtvých do zászvětí. Jelen je často považován za jedno z hlavních totemových zvířat Keltů.⁷

Svět Keltů i jejich myšlení se hodně pohybují na spirituální a esoterické vlně. Je velice inspirativní svou barevností a v určitých ohledech přesahuje svými myšlenkami až do dnešních dní. Nadpřirozeno je jeho součástí. Pro Kelty existoval svět duchů a bohů vedle světa lidí. A v tom tkví i inspirace pro prvky použité v mém filmu. Konkrétně jde o komunikaci světa lidí s duchy a bůžky a propůjčování magické síly předmětům, které dále konají zázraky.

Musím také zmínit, že když jsem přišla s nápadem střetu Keltů a Římanů, každého hned napadlo filmové zpracování Asterixe a Obelixe. Snažila jsem se od těchto postav své postavy odlišit. Nedělat je komické. Pouze zamýšlený výskyt druida jsem v příběhu nahradila bůžky.



Obrázek č. 7, meč s razidlem a požehnání bůžka

⁷ VLČKOVÁ, Jitka. Encyklopedie keltské mytologie. 1. vyd. Praha: Libri, 2002. ISBN 80-7277-066-7.

3 REŠERŠE

Jak už jsem se zmiňovala, Keltové byli v úzkém kontaktu s přírodou, matkou zemí, která je živila. Nenalezneme keltskou poezii, kterou neprostupuje barevnost, síla a vášnivost přírody. Uctívají v ní vítr, květiny, stromy, zvířata, měsíc a životodárnou sílu slunce. Vytvářeli si tak přenádherný svět plný bůžků, z nichž většina byla spojována se zdroji plodnosti a sounáležitosti. Keltové také věřili ve světlo, v němž mohla jejich duše nalézt útočiště. Člověk je stále na cestě ze tmy do světla i dnes. Od vývoje v přítmi matčina lůna přes svou první cestu na světlo světa. Z noci vychází do dne. Světlo a tma se neustále střídají v jakémsi rytmu.⁸ Stejně tak je tomu i v mém filmu. Ve tmě se rodí myšlenky, hravost, kreativita i sny. Světýlka, pohybující se v noci po lese, vytvoří magické razidlo. Stvoření razidla bych zde dávala do souvislosti stvoření myšlenky. Její zázračnost spočívá v tom, že se objevuje v temné části lidské duše. Každá myšlenka je zábleskem světla v temnotě. Razidlo vzniklo v noci v temném lese, a to navíc za podpory magických bytostí, ve které Keltové věřili.

Svět se podle Keltů dělil na tři oblasti: podsvětí přírody ležící pod povrchem země, na povrchu země se nachází svět lidí a nad ním je nadsmyslová nebeská říše. V podsvětí žil kmen Tuatha Dé Danam – lid bohyně Danu.⁹ Podle většiny zdrojů byla Danu bohyně úrody a měla také rysy zásvětních božstev. Keltové jí přinášeli krvavé oběti. Ve společnosti Danu se objevuje také bůh Dagna, který měl řadu přídomek, jako je stvořitel či tvůrce. Zdroje uvádí mnoho odlišných funkcí, které Dagna vykonával. Shodují se však v jeho polyfunkčnosti - starosti o úrodu a její hojnost. Původně ovládal nebe a zásvětí. Spolu s těmito dvěma bohy souvisí i další, např. bojovník Ogma, či kovář Macha, nebo bůh slunce Lug a mnoho dalších.

Specifikaci všech těchto bohů rozebírá Encyklopedie keltské mytologie. Společně ve své moci měli čtyři kouzelné předměty: kotel, kámen, kouzelný oštěp a meč. S původními

⁸ O'DONOHUE, John. Kniha keltské moudrosti: inspirace starou keltskou moudrostí, poezií a požehnáními. Překlad Marie Polasková. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-629-2.

⁹ KALWEIT, Holger. Keltská kniha mrtvých: mytický odkaz zasvěcenců prastarého národa odhaluje svazek mezi zásvětím a pozemským životem. Překlad Miloslav Korbělík. Praha: Eminent, c2003. ISBN 80-7281-132-0.

obyvateli se tito bohové usmířili.¹⁰ Je třeba zmínit, že Keltové vnímali bohy, laicky řečeno, jako lidi s magickou mocí, možná v podobném smyslu, jako své bohy vnímali Řekové či Římané. Proto je nazývají kmenem a tvrdí o nich, že do keltských zemí, hlavně v Irsku, připluli na lodích, zahaleni mlhou vyčarovanou jejich druidy. Popisují je jako velmi bojovné, takže neminou žádnou příležitost k válečnému střetu. Používali i druidskou magii. Z těchto podkladů o keltských bozích jsem splétala jen některé střípky do své legendy. Meč označený magickým symbolem, kamenné razidlo, nebo fakt, že bůžkové pomáhají Keltovi proti Římanům. Vše vychází z výše uvedených skutečností. Keltové věřili, že jejich bohové byli původně lidé jako oni, jen přežívají dál i po své smrti v podzemí a stále odtamtud dávají pozor na vše živé.

Tuatha Dé Danannové, bohové prvních Keltů, jsou stavěni proti bohům původních obyvatel Irska, Fomóiriům, jež vypudili. Ale tento střet je pro můj příběh nepodstatný.

Později se keltská božstva začala mísit s římskými. Díky dobytelským schopnostem Římanů se museli Keltové mnohdy podrobovat, a tak se i jejich bohové začali srovnávat s těmi římskými. Mnohdy se funkce jednotlivých bohů slévaly a nově utvářely. Doklady o chápání keltských zvyků a jejich pohanských božstev přináší i literární zápisky Julia Caesara, jež za některé keltské bohy dosazuje ty své římské.¹¹ Bůžky, kteří hrají poměrně důležitou roli v mém filmu, nijak nepojmenovávám, protože jsou jen zástupci keltských bohů.

Je zjevné, že téma Keltové je protkané mystikou křížem krážem. Ráda bych zde citovala knihu *Keltské mýty a magie*.

¹⁰ VLČKOVÁ, Jitka. Encyklopedie keltské mytologie. 1. vyd. Praha: Libri, 2002. ISBN 80-7277-066-7.

¹¹ Keltové. In: Archeolog.cz: katalog archeologických památek na území ČR [online]. tým archeolog.cz, 2009 [cit. 2016-04-1]. Dostupné z: <http://www.archeolog.cz/encyklopedie/keltove-kelt-keltske/>

„V božské energii keltského panteonu se pro nás všechny skrývá nevýslovné bohatství. Ať už se můžeme, nebo nemůžeme pyšnit tím, že v našich žilách koluje keltská krev. Archeotypní síla, kterou energie představuje a obsahuje, je univerzální. Je v nás hluboce zakořeněna. Dychtivě čeká, až ji opět objevíme, aby prozářila temnotu a svítila nám na cestu.“¹²

Ve světě filmu není téma Keltů až tak často využívané. Uvedla bych dva animované filmy, o kterých s jistotou mohu říci, že pojednávají o Keltech. Oba filmy jsou od mladého autora Tomma Moora a zaslouží si obdiv nejen díky výtvarnému ztvárnění, ale i díky hravosti animací a náhledu právě na krásu a imaginárnost, kterou nabízí keltská mystika a mýty.

První z nich *Brendan a tajemství Kellsu* (2009) se odehrává v 9. století na opatství Kells v Irsku. Část příběhu se odehrává také v lese, kde výtvarník očividně uplatnil ve větvích stromů motiv spirály. Postavy orámované linkou různých barev se pohybují na barevném pozadí. Díky struktuře, vyplňující veškerý prostor kolem, je každý záběr originálním dílem. Objevuje se zde keltský bůh Crom Cruah. Tomuto bohu Keltové každoročně přinášeli oběti prvotin – první úrodu, prvorozené. Lze se také dočíst, že mu byl pravděpodobně každoročně obětován chlapec.¹³ Nelze opomenout postavu vlčí dívky Aisling, která se transformuje v bílého vlka. V keltském světě byla nestálost a proměnlivost živých bytostí běžná. Vnitřním tématem filmu je myšlenka o stvoření světla, které by zahrlo temnotu. Světlem jsou zde iluminace v knize, dopravené slavným iluminátorem z opatství z Iony do opatství jménem Kells. Temnotu zastupují vikingští nájezdníci prahnoucí po zlatě a bohatství a zároveň i bůh Crom Cruaich, kterého uctívají. Příběh však také říká, že bez temnoty by nemohlo vzniknout světlo, bez Cromova oka by nemohly vzniknout v knize nádherné až dechberoucí iluminace. Podobnou funkci vykonává v mém filmu razi-dlo se symbolem triskelionu.

Druhým filmem Tomma Moora je *Píseň moře* (2014). Zde se objevuje bájná bytost Selkie, neboli tulení víla, která se dokáže měnit z člověka na tuleně. Opět autor uplatňuje prvky

¹² MCCOY, Edain. Keltské mýty a magie: jak si osvojit sílu bohů a bohyň. Vyd. 1. Překlad Jana Novotná. Praha: Volvox Globator, 1999. Alef (Volvox Globator). ISBN 80-7207-255-2.

¹³ VLČKOVÁ, Jitka. Encyklopedie keltské mytologie. 1. vyd. Praha: Libri, 2002. ISBN 80-7277-066-7.

z keltské mytologie. Do role záporné postavy umístil čarodějnici Machu. Tato bohyně se v keltském pantheonu objevuje ve dvou triádách spolu s dalšími bohyněmi. Tyto vztahy blíže specifikuje Encyklopedie keltské mytologie.

Nejčastěji filmově zpracovávanou keltskou legendou je příběh Tristana a Isoldy. Jedná se o hrané filmy *Lovespell* (Richard H. Kline, 1979), *Tristan a Isolda* (Kevin Reynolds, 2006) a animovaný film *Tristan a Isolda* (Thierry Schield, 2002).

Při prohlížení YouTube člověk narazí na mnoho zajímavých dokumentárních snímků o Keltech jak v angličtině, tak i v češtině. Objevila jsem tam také jeden krátkometrážní animovaný film *Tir Nan Og* (Fursy Teyssier, 2007) v originálním výtvarném zpracování, pojednávající o odchodu blízkého člověka na onen svět. Tir Nan Og nebo také Tír na nÓg – země věčného mládí – je v irské mytologii označením onoho světa. O tom, kde bylo místo přesně situováno, se přímo neví, ale existuje několik verzí. Mohlo ležet buď za mořem na západních ostrovech, nebo pod vodou – přes jezero Cruachan vedla cesta k jednomu vstupu, nebo v podzemí – přes jeskyni. Možná se vstup nacházel na místě vilích kopců Síidhe, které v podzemí obývali bájní lidé z kmene Tuatha Dé Danann. Je známo, že Keltové slavili svátek mrtvých Samhain, který připadal na první listopad a prakticky přetrvává dodnes v podobě Dušiček a Halloweenu.¹⁴

Co se týče literatury, tak o světě mrtvých, jak jej vnímali Keltové, zajímavě pojednává mytolog a etnolog Holger Kalweit ve své díle *Keltská kniha mrtvých*. Rozebírá v ní některé keltské báje a snaží se skrz ně proniknout k filozofii Keltů, která má po duchovní stránce přesah do současnosti. Často zmiňuje postavy elfů a víl, takže má někdy čtenář pocit, jakoby se změnil žánr odborné knihy na fantasy. Dostávám se tedy i k tomu, že mnoho knižních i filmových děl, a to nepočítám počítačové hry, se prakticky inspirují u Keltů a podobných pohanských národů. Mezi nejznámější díla určitě patří trilogie Pán Prstenů a další knihy z Tolkienovy tvorby.

Českou spisovatelkou, zpracovávající téma Keltové, je kunsthistorička Anna Bauerová. Napsala jak naučnou literaturu – *Zlatý věk Keltů v Čechách* (2004), tak i historické romány

¹⁴ GREEN, Miranda J. Keltské mýty. Překlad Tomáš Pekárek. Praha: Levné knihy, 2006. ISBN 80-7309-358-8.

– *Královna havranů* (2006), *Strážci zlatých kopí* (2006), *Císař Gladiátorů* (2007). V těchto románech se zabývá obdobím, kdy na území Keltů působili Římané.

Mohla bych psát o dalších autorech, kteří se Kelty zabývali, ale to bychom u tématu literatura zůstali velmi dlouho. Jak je vidět, kvantitativně a možná i kvalitativně je na tom literatura ohledně Keltů lépe než film.

4 BODOVÝ SCÉNÁŘ

Myšlenek a nápadů na příběh bylo několik. Všechny měly společné téma, tudíž se nijak zvlášť neodlišovaly. Až na některé detaily v ději zůstal smysl stejný. Uvádím zde tedy poslední psanou verzi bodového scénáře, který prošel ještě později dalšími úpravami, takže není úplně finální a nemusí se ve všech bodech shodovat. Změny budu popisovat ještě v průběhu práce.

- Na široké pláni leží spousta pobitých Keltů, poblíž stojí oppidum, do kterého se dobývají beranidlem Římané. Brána je vyražena.

- Římský vojevůdce se svými třemi osobními strážci vstupuje do oppida a shání se po kováři.

- Kovář je zatlačen násilím do kovárny, kde mu pod výhružkou smrti Říman přikáže vyrobit nový meč (gladius), stejný jako Říman vlastnil, než se mu v bitvě zničil.

- Kovář je z toho zdrcený. Má zemřít, či zradit svůj keltský lid, když meč ukuje? Odchází do lesa, aby si srovnal myšlenky.

- Mezi kmeny stromů spatří jasné polétávající světýlko. Tak je zvědavě následuje, schovávajíc se mezi stromy.

- Uprostřed malé mýtiny se slétnou spolu se světýlkem další světýlka a všechna se promění ve všelijaké bůžky či přízračné bytůstky. Všichni hledí na jakýsi předmět (zatím se neví, o jakou věc jde) uprostřed jejich kruhu. Pohlédnou na křoví opodál, usmějí se a znovu se promění v malá světýlka a odletí.

- Kovář, schovávajíc se za křoví, pochopí, že o něm věděli a záměrně jej přilákali. Za jakým účelem to bylo, to zatím netušil.

- Podivnou věcí, která po bytostech zůstala ležet na mýtině, je kovové razidlo s keltským znakem spirálovitého triskelionu. Po lehkém zaváhání si razidlo odnese.

- Po příchodu zpět do kovárny začne pracovat na meči pro Římana. Noc se zatím promění v den.

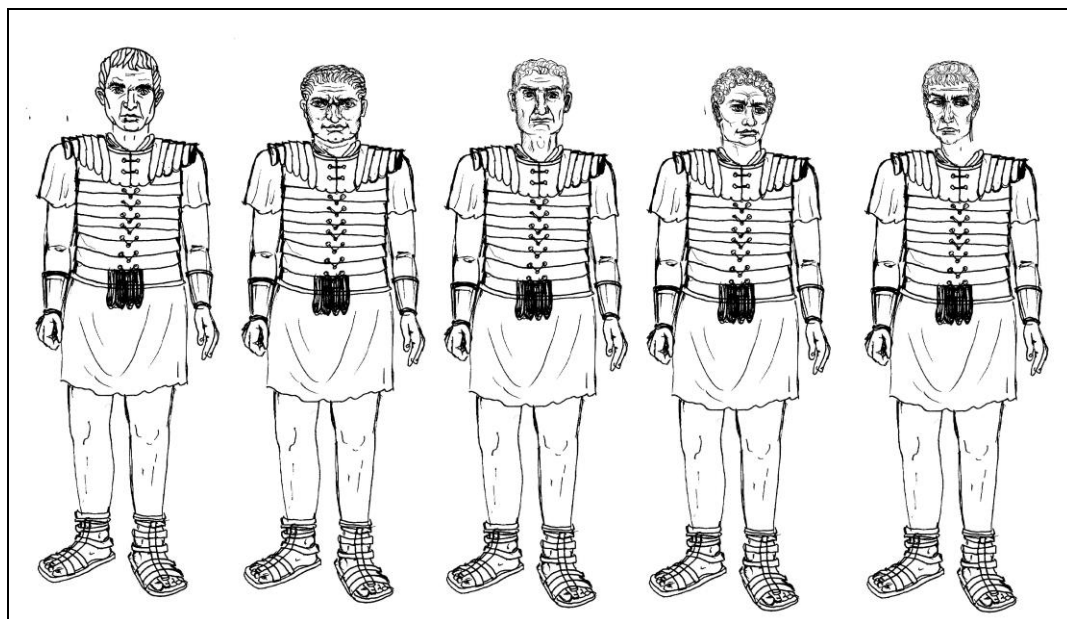
- Přichází Říman se svými „gorilami“. Vytrhne kováři z ruky již hotový meč, prohlídne si ho a je spokojen.

- Kovář ještě dostane příkaz vyrazit do meče římskou značku, kterou mu Říman podá.

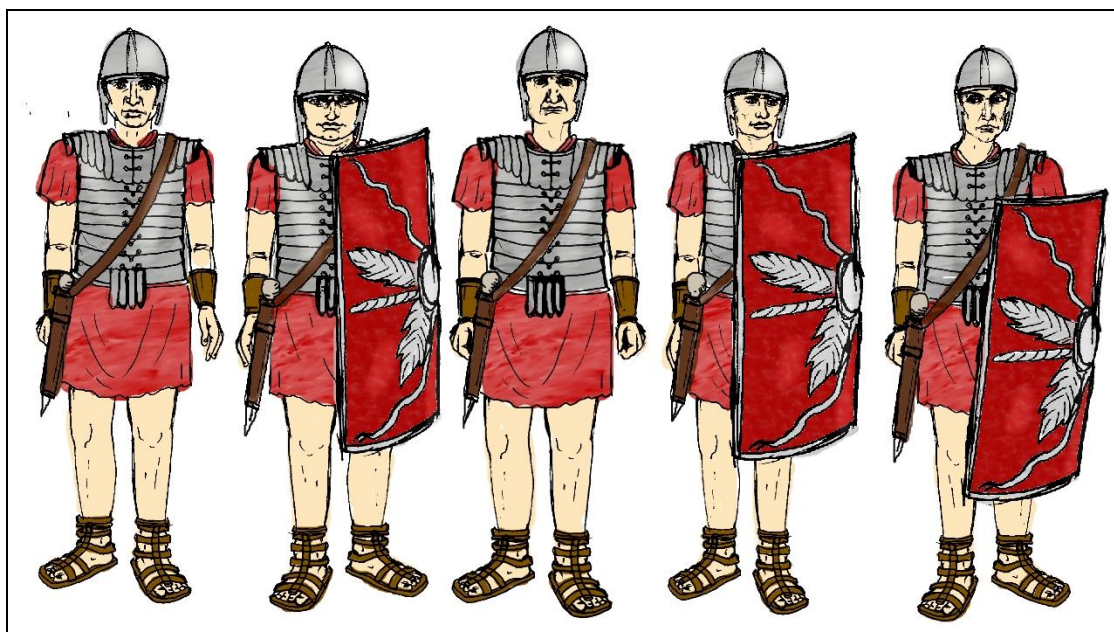
- Když se kovář otočí zády, vzpomene si na razidlo, které našel v lese. Vymění ho s tím římským. Značka zasvítí. Ohlédne se po Římanovi, jestli se nedívá, a místo římského znaku vyrazí do meče ten keltský.
- Říman si toho ani nevšimne, odchází s nabubřelým úsměvem.
- Ke kovárně se začnou sbíhat místní lidé z oppida. Buší na dveře a volají na kováře, co to provedl za zradu. Kovář drží zevnitř dveře, dokud slyší řev davu. Když hlasy utichnou, zůstane kovář sklesle sedět u dveří.
- Říman se chystá do další bitvy s Kelty. Stále může na čepeli nového meče oči nechat a usoudí, že je potřeba meč na něčem, nebo na někom vyzkoušet. A tak bez rozmyslu máchne mečem hned proti jednomu ze svých stráží. Jeho hlava odletí jako nic. Ostatní se uleknou. Říman se začne nad tím, jak je meč ostrý a stále čistý (nikde ani kapka krve), d'ábelsky smát.
- Kovář si balí všechny své věci (včetně razidla) a odplíží se za brzkého rána pryč.
- Svítá a na kopci se objeví silueta jezdce. Sjíždí dolů ke kováři. Je to posel. Pošeptá něco kováři a otočí hlavu tím směrem, odkud přijel. Kovář se ihned vydává na cestu.
- Na bojišti plném mrtvých vojáků najde kovář svůj meč. Je zabodnutý v Římanovi, který si ho nechal zhotovit. Kovář jej odnese spolu s razidlem na mýtinku mezi duby. Obě věci se rozplynou (jsou navráceny). Keltský kovář odchází z lesa. Směřuje pryč, na opačnou stranu od města oppida. Vše opouští.
- Konec

4.1 Charakteristika postav, prostředí a doby

Postavy, prostředí i doba, v níž se příběh odehrává, jsou především utvářeny podle historických poznatků. Dobové oblečení Keltů a Římanů bylo nutné blíže prostudovat, zároveň ale také zestylizovat pro kreslený film. Prostudováním postav Keltů jsem dospěla k závěru, že jejich vzhled bude působit živočišněji, zemitěji a zavalitěji než u Římanů, kteří nosili naleštěnou zbroj a kráčeli velmi vzpřímeně s jakýmsi druhem nabubřelé vznešenosti. Oproti Keltům tedy působí v mém filmu jako vyšší a čistější. Římské vojáky jsem oblékla do stejnokroje, respektive plátové zbroje, která byla pro římské legie zcela běžná. Součástí zbroje bývala zbraň. Buď to bylo kopí, nebo meč. V poslední řadě to byl i štít.



Obrázek č. 8, původní návrhy římských vojáků

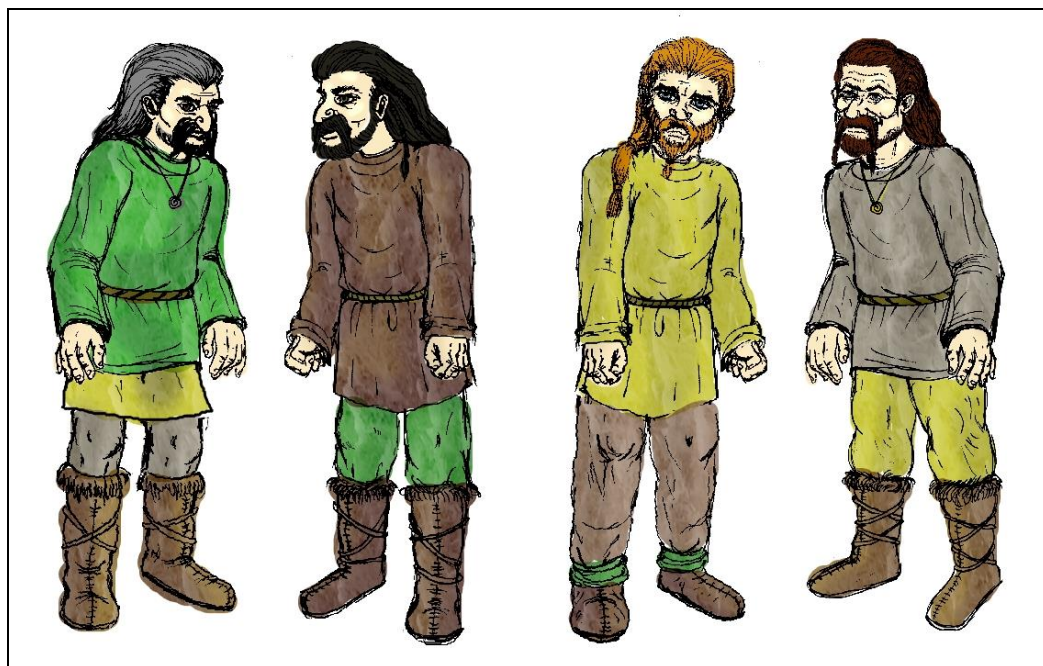


Obrázek č. 9, původní návrhy římských vojáků s vybavením

U Keltů jsem považovala za nutné udržet určitou rozmanitost ošacení. Objevují se zde nejen Keltové bojovníci, ale následně i vesničané z oppida. Každá postava ve filmu by se měla vyznačovat oděvem podle své role, s odlišnou typikou obličejů a samotné postavy. Římané mají stejnokroj, ale co Keltové? Nejsou zde jen bojovníci, ale i vesničané. Jsou tu staří, mladí, ženy i muži. Uvědomme si, jaké kvantum jednotlivých charakterů bych musela vytvořit. Proto u Keltů kombinuji jen specifické prvky oblečení, které se navzájem střídají a opakují - například v barevných variantách. Anebo se jejich styl váže k postavení daného jedince v určité skupině. Keltové mívali oděv ušitý ze vzorované látky, avšak eliminace těchto vzorů byla pro zjednodušení animace nutná. Kostkované vzory by se mi složitě překreslovaly a mohly by narušovat plynulost animace postav, čehož jsem se chtěla vyvarovat.



Obrázek č. 10, původní návrhy keltských bojovníků



Obrázek č. 11, původní návrhy keltských vesničanů



Obrázek č. 12, původní návrhy keltských žen

Většina příběhů obsahuje kladnou a zápornou postavu. Kladnou postavu v mém filmu reprezentuje keltský kovář. I když byli Keltové silní a zdatní bojovníci a nepřátelé se jich obávali, chtěla jsem spíše ukázat jejich druhou stránku, jejich spjatost s přírodou, mystikou.



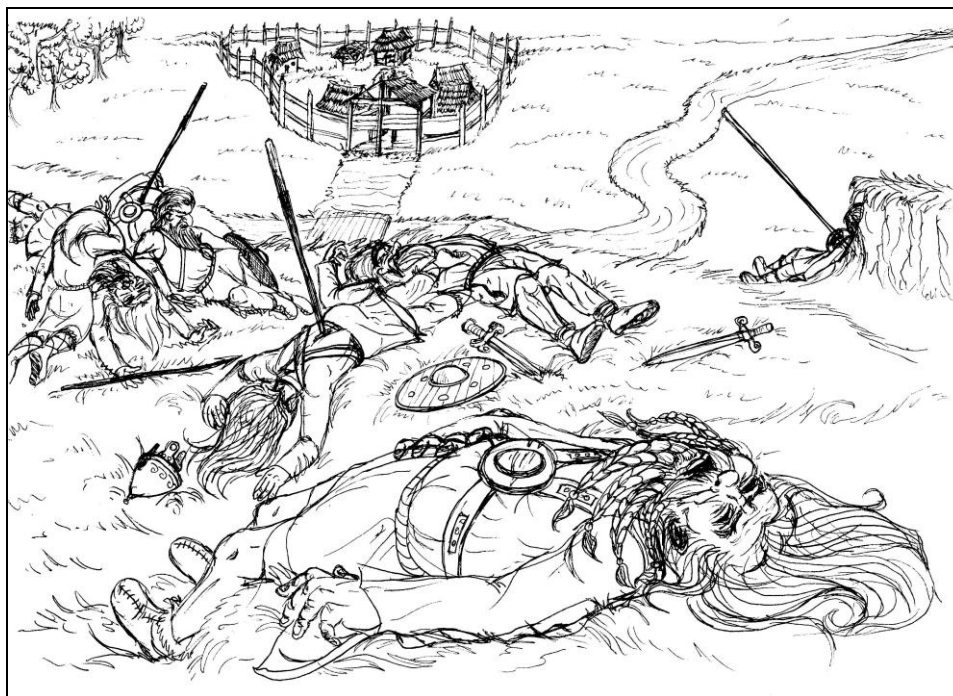
Obrázek č. 13, keltský kovář s bůžkem v lese

Proti Keltovi se staví záporná postava Římana, kterému jde jen o sebe a o moc nad ostatními. Chtěla jsem mít takovou zápornou postavu, aby se znelíbila i divákovi a dát jí tudíž příslušné charakterové vlastnosti.



Obrázek č. 14, původní návrh římského velitele

Vyvstala otázka, jak nejstručněji ukázat, že Římanovi opravdu záleží jen na sobě a nezajímá se o osud svých vojáků. Zatím jsem se vyhýbala ukázat ve svém animovaném filmu násilí. Pro postavu Římana však bylo potřeba použít něco důrazného, šokujícího, aby byl jeho charakter, a dá se říci i charakter tehdejší doby, plně vykreslen. Říman se v jednom záběru rozmáchneme mečem a utne hlavu jednomu ze svých vojáků, trestajíc jej za malichernost. Zároveň jde o jakési vybití zlosti, kterou v sobě ukrývá. Jde pouze jen o tuto jedinou scénu, kde jsem násilí ukázala přímo. Jinak jsem se podobné záležitosti ve zbytku příběhu vyhýbala. Doba byla krutá a hlavy padaly nejen při válečných konfliktech, ale běžně i z pouhých rozmarů. Konkrétně sami Keltové byli uctívači kultu hlav a nebyli to také žádní svatouškové.



Obrázek č. 15, původní návrh padlých Keltů



Obrázek č. 16, finální scéna s padlými Kelty

Co se týče prostředí, je rozděleno na dvě části: keltské oppidum a les. Oppidum, jak opevněné hradisko Římané nazývali, se kdysi skládalo z dřevo-kamenných hradeb chránících Kelty před nepřáteli. Do vesnice či malého městečka, které se uprostřed hradeb nacházely, se vjíždělo velkou bránou. Keltové stavěli nízké domky s příznačnou dřevěnou konstrukcí. Obydlí byla postavena ze stěn spletených z proutí. Stěny byly poté pomazány jílovitou hlínou. Zámožnější členové kmene bydleli v ryze roubených stavbách. Dřevěné domy s vyššími základy byly většinou spížirny. Byly stavěny takto nad zemí proto, aby se uschované suroviny vyhnuly vlhkosti. Půdorys staveb býval různý, od kulatého po klasický obdélníkový. Střechu pak tvořila rovněž trámová konstrukce pokrytá suchým rákosem. Kupodivu skvěle chránila před deštěm a bez problémů propouštěla kouř z ohniště uvnitř domu, takže komínu nebylo třeba.¹⁵

Z těchto všech prvků jsem vycházela při tvorbě vlastní vesnice, nebo její viditelné části. Součástí je kovárna, kde kovář uková meč pro Římana a kolem níž jsou mnohé části děje situovány. Bylo nutné tedy i zapřemýšlet, s čím kovář pracoval, co vyráběl, aby bylo prostředí doplněno o detaily.

¹⁵ Ve stopách Keltů: Encyklopedie Keltů a jejich života [online]. Semčice: KELTOI, 2013 [cit. 2015-01-25]. Dostupné z: <http://www.keltove.cz/>



Obrázek č. 17, původní návrh keltské vesnice



Obrázek č. 18, vesnice před finálními úpravami



Obrázek č. 19, finální podoba vesnice

Druhým důležitým prostředím je les. Prvek lesa je většinou spojován s tajemnem. V pohádkách se v něm dějí prapodivné věci, také se v něm objevují nadpřirozené bytosti, např. bludičky, nebo je zdrojem nebezpečí. V mém filmu je les místem působícím pohádkově i tajemně. Odehraje se v něm slet kouzelných bůžků a potom také i navrácení meče a razidla.



Obrázek č. 20, původní návrh krajiny s lesem



Obrázek č. 21, původní návrh průhledu do lesa

5 STORYBOARD

Tvorba storyboardu mi pomohla obrazově si ujasnit děj příběhu. Co vynechat, nebo více rozvést, aby byl celý příběh divákem správně pochopen. Na rozdíl od bodového scénáře byla obrazová část pro mne lepším vodítkem k úpravě vizuálně vyprávěného příběhu. Tímto ze scénáře vypadly nudné a uhozené scény postav a naopak jsem prodloužila část s postavami duchů a bůžků v lese, která je pro příběh důležitější a magičtější. A to nejen díky atmosféře temného lesa se stromy zahalenými mlhou a světélkujícími duchy, ale i proto, že je zde vyčarováno ono kouzelné razidlo.

Původně měl být konec příběhu dle uvedeného bodového scénáře, avšak úprav jsem se v průběhu tvorby a s příchodem nových myšlenek nevyvarovala. Kovář tedy navrátí jen meč a razidlo si ponechá jako symbol ochrany víry ve svůj keltský národ.

Vidět celý příběh ve formě obrázků mi dopomohlo také určit, kolik jednotlivých pozadí bude potřeba ručně zhotovit a v jakých místech jednotlivých záběrů přibližně umístit postavy. Rovněž jsem si stanovila polohu vesnice a lesa vůči sobě, což bylo stěžejní pro pohyb nejen postavy kováře. Nahrubo jsem si nastavila i úhly pohledů, abych později měla přehled v návaznosti záběrů a vyvarovala se zbytečných chyb. Z toho pro můj budoucí film vyplynula i velikost záběrů, kde jsem musela použít bližší pohled např. na detail razidla nebo meče a kde by bylo vhodnější odehrát akci ve větším celku. Podobné věci, jako jsou nájezdy kamery na obličej, jsem technicky řešila až v další části výrobního procesu. Jen u některých obrázků storyboardu jsem si dala malou poznámku o možném použití nájezdu.

Pochopila jsem také jednu věc. Pokud chci ukázat emoce, nemůžu postavu stavět zády ke kameře, což je samozřejmé. Konkrétně se tento fakt týká záběru, ve kterém keltský kovář přemýšlí, jestli má meč Římanovi ukovat. Ve storyboardu jsem Kelta původně postavila zády a kolem něj se měly zobrazovat jeho obavy v podobě mlžných obrazů. Nakonec jsem usoudila, že bych si mohla vytvořit jen složitosti s dalším animováním a nejen to. Po konzultacích s vedoucím mé práce byl kovář otočen tak, aby mu bylo vidět do obličeje a daná emoce mohla být ztvárněna pomocí mimiky.



Obrázek č. 22, přemýšlející Kelt, návrh ze storyboardu



Obrázek č. 23, přemýšlející Kelt ve finální verzi z filmu

Většinu dalších korekcí jsem řešila až později v animatiku, protože s časem stráveným nad úpravami scén přicházely i nové myšlenky ke zdokonalení příběhu.

6 ANIMATIK

Postupem času bylo pro mě důležité si uvědomit, jakou stopáž bude mít celý snímek. Abych si tuto věc upřesnila, vytvořila jsem jednoduchý, ne příliš prokreslený animatik. Pomocí něj jsem si mohla objasnit přibližné načasování záběrů a vyvarovat se také chyb týkající se kamery a její práce s osou, aby nedocházelo k případným nesrozumitelným skokům přes osu, nebo aby postavy vstupovaly a vystupovaly ze záběru správným směrem, např. pohyb Kelta a světýlka v lese, nebo příchod a odchod Římanů z vesnice. Pro diváka by to mohlo být narušení matoucí a nemusel by částem snímků dle mého očekávání porozumět. Animatik je také dobrou pomůckou pro dosazení ruchů, hudby a úpravy rytmu samostatných záběrů, nebo naopak jejich načasování na již hotovou hudební a zvukovou složku. V mém případě jsem sice řešila předem výběr hudby a dělala si seznam potřebných ruchů, ale stopáž zvuku budu nasazovat až na hotový snímek. Možná se to zdá být nepraktické, avšak za dobu tvorby se tolik maličkostí změnilo, že bych zvukovou stopu musela několikrát upravovat. Stačí, že s obrazovou částí bylo hodně práce. Musela jsem kontrolovat velikost a návaznost záběrů a došlo i na eliminaci nepodstatných maličkostí, podobných jako u storyboardu. Upravovala jsem návaznost záběrů a donutilo mě to více přemýšlet filmovým jazykem. Pomalu uvažovat, kde bude použit střih a které scény bude potřeba vytvořit ve volnějším tempu a které naopak bude potřeba zdramatizovat. Uvědomila jsem si, že pokud chci vyzvednout vnitřní myšlenku a podpořit magičnost příběhu, musím rozvolnit plynutí sekvencí, kde se objevují duchové a vyčarovávají razidlo s keltským symbolem. To je pro můj příběh podstatné.



Obrázek č. 24, Keltův průchod vesnicí vyřazený z animatiku

II. REALIZACE

7 VÝTVARNO

Pojem „Keltové“ je pro mě spojením historie, domněnek, mýtů a legend. Jak vše kolem Keltů doopravdy vypadalo, si prakticky můžeme domýšlet jen pomocí drobných historicky doložených střípků.

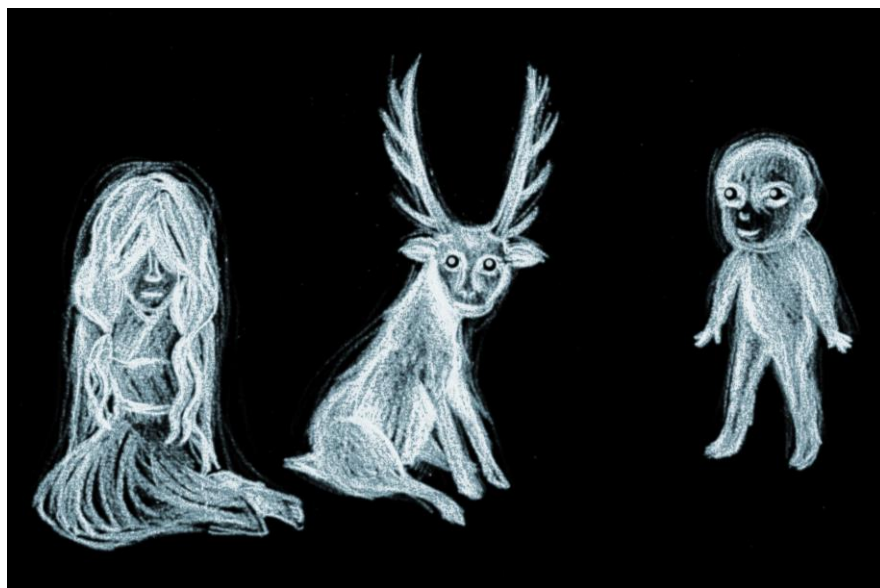
7.1 Výběr technologie

Pro tento svět bylo zapotřebí uvážit také techniku výtvarného zpracování, aby vystihovala magickou atmosféru legendy. Mohla bych použít dnešní styl animování skrze tablet a jiné techniky, ale z díla by se ono kouzlo zásahu lidské ruky vytratilo. Samozřejmě existují velmi kouzelné a křehké snímky, které jsou vytvořené v počítači, ale já sama preferuji ruční práci.

Pozadí scén jsem vytvářela pomocí akvarelu a pastelek. Tento způsob se může zdát na první pohled dětinský, avšak pro žánr, jakým je legenda, je příhodný. Pastelky a akvarel vytvářejí specifický rast. Akvarel je spíše odlehčenější a celistvější, pastelky naopak dodávají obrazu specifickou strukturu. Mně osobně pastelkami vybarvená plocha papíru připomíná strukturu kůry stromů. S tahy pastelkou si mohu různě pohrávat, vybarvovat různými směry a měnit přítlak, čímž vytvořím jedinečnou plochu obrazu. V jedné malé, ale zato magické části filmu, v níž figurují zvláštní postavy duchů a bůžků, jsem zvažovala, zda použít černý papír s bílou kresbou. Myšlenka mě dovedla k technice, při které jsem postavy duchů a záře kolem nich nakreslila na bílý papír černou pastelkou. Použitím inverze v počítači jsem změnila kresbu postav na bílou a pozadí na černé. Tuto techniku jsem zvolila z důvodu nemožnosti prosvětlení černého papíru při fázování pohybu. Konturu postav jsem nakreslila ručně na papír a následně naskenovala do počítače, kde jsem je barevně zinvertovala. Na rozdíl od animátorů v minulosti nám doba počítačů umožňuje usnadnit si práci v mnoha směrech.



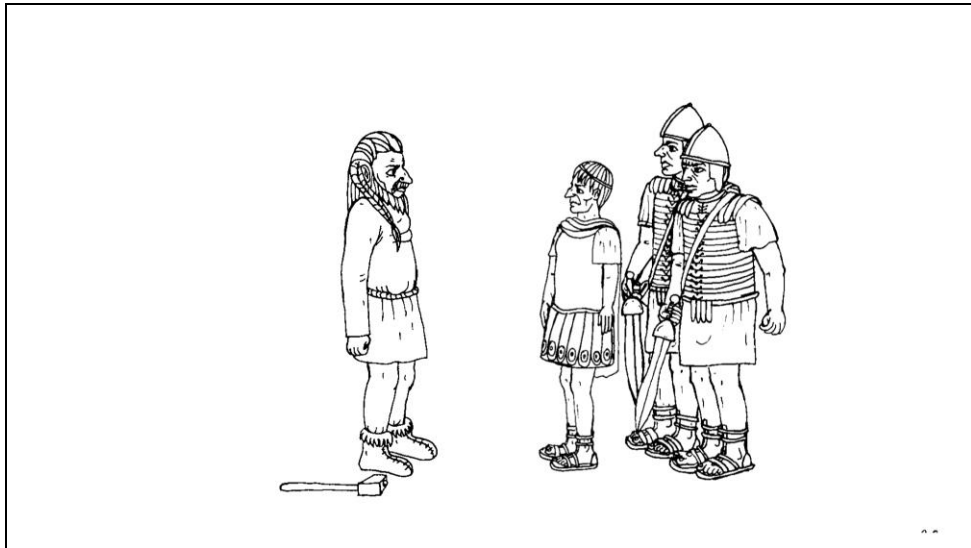
Obrázek č. 25, kresba bůžků černou pastelkou na bílém papíře



Obrázek č. 26, počítačem invertovaná kresba bůžků

Barevnost u Keltů a u prostředí jsem se snažila sjednotit a to z toho důvodu, že Keltové měli k přírodě a svému okolí velmi blízký vztah. Barvy jsem směřovala tedy spíše k zemitějším a méně výrazným odstínům. Římané již měli pro látku danou jasně červenou barvu dále doplněnou o šedou barvu na kovové zbroji, což se opírá již o historická fakta. Jediný legát je ve zlaté zbroji s vymodelovanou muskulaturou. Všechny postavy vznikaly jen v obrysech ručně na papíru. Až po naskenování do počítače a načtení v programu TVPaint

byly kolorovány nejprve plošně a následně vystínovány pomocí virtuálního štětce s funkcemi ztmavení a zesvětlení.



Obrázek č. 27, naskenovaná fáze s postavami Kelta a Římanů



Obrázek č. 28, finální záběr s postavami Kelta a Římanů

Příhodným pro les a lesní stromy mi byl symbol triskele, jehož spirály se objeví místo listí stromů, dodávají lesu hravost i magičnost. Tímto předznamenáním si divák později může uvědomit, že šlo o spojení místa s keltským znakem.

8 DRAMATURGIE

Při tvorbě smysluplného příběhu je dramaturgická stránka neméně důležitá. Po konzultacích jsem si uvědomila, že musím dbát také na smysluplnost chování charakterů a to v závislosti na jejich roli, či rozpoložení v příběhu. Každý příběh má logicky řečeno začátek, střed a konec. Aristoteles by dílo rozložil na expozici, kolizi, krizi, peripetii a katastrofu.¹⁶

V úvodu, tedy v expozici, se v mém filmu divák seznámí s postavami Keltů a Římanů, konkrétně s kovářem a s velitelem neboli legátem vojska. Dále je divákovi od počátku nastíněný fakt, že tyto dva odlišné národy vedou mezi sebou konflikt, který momentálně vyhrávají Římané, což divák pochopí se záběrem na bitevní pole s padlými keltskými bojovníky. Poté nastává střet legáta s kovářem.



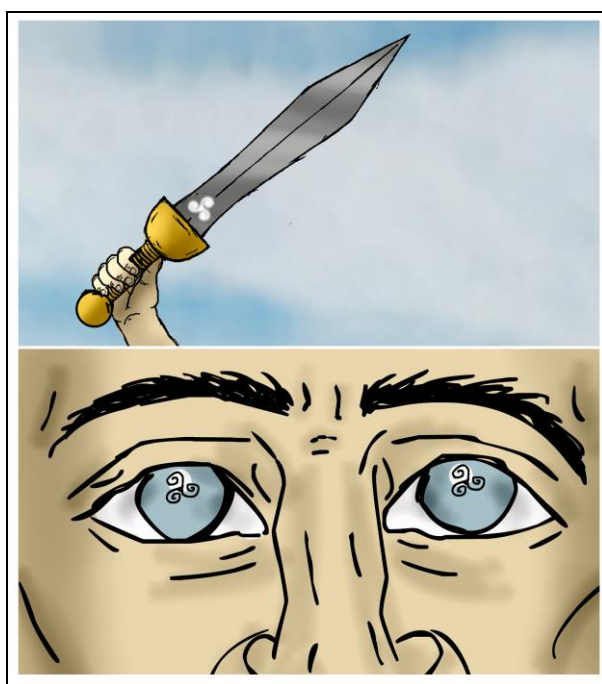
Obrázek č. 29, situace Římané proti Keltovi

¹⁶ *04Scenaristika: Scénaristika a dramaturgie* [online]. Praha, 2009 [cit. 2016-03-26]. Dostupné z: <https://www.famu.cz/docs/04Scenaristika.pdf/view>. Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta.

Každý je tedy postaven do jiné pozice a podle toho se odvíjí jejich další kroky jednání. Legát, který je sice o hlavu menší než keltský kovář, ale má za sebou celou legii, chce uplatnit svou moc proti kováři a celé vesnici. Ve vesnici zbyli kromě kováře jen ženy, staří vesničané, anebo příliš mladí Keltové. Nejsou schopni toho, aby mohli vzdorovat přesile Římanů, i když se o to náš kovář zpočátku pokouší. Nakonec ale ustoupí. Zjišťuje, že nemá příliš na výběr. V jeho mysli nastává konflikt. Má se podrobit legátově příkazu a vykovat meč, jenž bude zřejmě použit k zabíjení dalších Keltů, nebo odmítne a tím odsoudí sebe a zbylé obyvatele k okamžité záhubě. Tímto se dostáváme ke kolizi.

Keltský kovář je odveden tajuplným světýlkem do hlubokého lesa, kde mu magičtí bůžkové vyčarují rozhřešení v podobě razidla se symbolem triskele. Naděje a víra umírá poslední, a tak si kovář razidlo ponechá u sebe a označí jím nově vykováný meč pro legáta. Legát a jeho vojsko má však také svou víru, která je opět v podobě razidla, ale se symbolem orlice a vavřínu, zobrazující moc impéria. V příběhu dochází ke krizi.

Záměna symbolů může mít pro jednoho či druhého katastrofální následek. Meč označen keltským triskelem se ocitá v ruce Římana. Co to může znamenat? Meč by měl tímto sloužit Keltům, ne Římanovi. A tento rozpor naruší legátovu víru ve vítězství a jeho moc a probudí v něm pochybnosti. Dochází k peripetii.



Obrázek č. 30, Říman ztrácí víru

Konec příběhu, a tedy katastrofa, je pro Kelty pozitivní. Říman ztratil svou víru a je poražen, což zobrazuje další pohled na bitevní pole s padlými Římany. V popředí je padlý i legát. Nebezpečí je zažehnáno, meč může být vrácen lesu a bůžkům. Kovář si pro jistotu ponechá razidlo s požehnáním jednoho malého bůžka. Na ochranu svou i svého národa.



Obrázek č. 31, padlí Římané a přeživší Keltové

9 STŘIH

Každé svébytné filmové dílo má vlastní strukturu. Jedná se o celek zorganizovaný z jednotlivých prvků. Složky filmového díla musí být navázány jednoznačným způsobem. Pokud by tomu tak nebylo, divák by je nemohl vnímat plynule jako celek a filmu by zkrátka neporozuměl. Stříhová skladba je velmi podstatnou částí pro zakončení výrobního procesu obrazové části filmového díla. Pomocí stříhu nejen navazujeme záběry tak, aby dávaly smysl, ale rychlostí stříhu můžeme i stupňovat napětí a vytvořit tak v příběhu dramatictější okamžiky.¹⁷

V tomto směru jsem stříh využila hned na začátku filmu, konkrétně rychlé prostříhy mezi beranidlem, Kelty držícími bránu a pohledem na vyděšený výraz jednoho z nich. Scénu to výrazně zdramatizovalo. Při záběrech v lese bylo nutné zachovat plynulost, rychlost a směr pohybu Kelta a světýlka. Světýlko se společně s Keltem pohybuje od vesnice hluboko do lesa, tzn. zleva doprava. A tento směr musí být dodržen, protože divák si lépe uvědomí, kde je v prostoru situovaná vesnice a kde les. Kdybych strany náhle obrátila, světýlko s Keltem by odcházelo nejprve z vesnice zleva doprava a vcházelo by do lesa zprava doleva. Způsobilo by to víceméně chaos a divák by se v této situaci mohl lehce ztratit.



Obrázek č. 32, pozice oppida a lesa vůči sobě

¹⁷ KUČERA, Jan. Stříhová skladba ve filmu a v televizi. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002. ISBN 80-7331-896-2.

Při tvorbě filmu je někdy těžké rozpoznat místo střihu, a proto se u jednotlivých záběrů udělá přesah. U animovaného filmu je výhodou, že se několik fází na začátku a na konci může zkopírovat či udělat výdrž.

Dále si člověk, střiháč, musí dát pozor na dodržování osy kamer, protože nemohou jen tak přeskočit osu. Uvedu příklad. Proti sobě stojí vlevo Kelt vpravo Říman, vedou dialog, střihneme na detail obličeje Římana, potom na reakci v obličeji Kelta a střihneme zase zpět na celek, kde stojí oba proti sobě. Měli by stát opět v pořadí Kelt vlevo, Říman vpravo a ne naopak. To bychom kamerou přeskakovali pomyslnou osu mezi postavami a návaznost záběru by byla nesmyslná a chaotická. Divák by měl v takovémto případě pocít, že si postavy náhle bez předchozí návaznosti vyměnily místa. Totéž platí, když máme dva samostatné záběry detailu hlavy Kelta a Římana z boku. Pokud spolu komunikují, musí hledět proti sobě, aby to bylo pro diváky jasné.

Střih přes osu se musí uskutečnit opatrnějším způsobem. Vytvoří se tzv. vazebná spojka. Kamera je postavena zepředu nebo zezadu a nasnímá se bližší typ záběru. Diváka to plynule převede z jedné strany na druhou.¹⁸ Tohoto typu střihu jsem se obávala, a tak jsem se mu snažila co nejvíce vyhýbat zachováním stran a pomyslných os.

¹⁸ MRÁZ, Vladimír. *Základy scénáristiky*. Ostrava, 2012.

10 ZVUK

Hudební složka bývá ve většině případů problémovou částí filmu. Jde o velmi důležitou část, jelikož hudba dotváří celou atmosféru děje, podkresluje nebo dokresluje emoce. Hudba buď může celkově pozvednout atmosféru děje, nebo naopak může celý děj psychologicky přetvořit v jinak smýšlející dílo. Proto výběr musí být velmi důkladný. Měl by být konzultován s režisérem a s dalšími účastníky podílejícími se na tvorbě filmu. Nemalou část zastupuje také samostatný divák, který bývá nezávislou porotou v této oblasti.

Dobře zkomponovaná hudba může dokonale podkreslit dějovou linii určitých scén - zvýrazňuje emoce, náladu hlavního hrdiny i celkové napětí. Takto zaujatý divák si jenom díky hudbě samotné film snadno vybaví.

Já jsem se rozhodovala mezi hudbou typicky keltskou a hudbou, jenž bude více spojená s atmosférou konkrétních situací. Další možností bylo postavit celou zvukovou složku filmu jen po ruchové stránce. Nakonec zvítězila druhá možnost. Ruchy samozřejmě také nesmí chybět. Mohla bych sice použít jen hudební podklad, ale ruchy dodávají snímku určitou dávku autentičnosti prostředí, ať smyšlené či reálné, působí věrohodněji a do scén tak pronikne život.

Ruchy jsem uplatnila hlavně ve scénách, kde zdroj zvuku není v záběru přítomen, nebo je v obraze velmi nečitelný. Například houkání sovy v lese, nebo další zvuky přírody, v níž se postavy pohybují. Podle mého názoru je velkou chybou, když je část filmu úplně bez jakéhokoliv zvuku. Ani v reálném světě neexistuje úplné ticho. Tím se dostávám k otázce, co je to ticho. Je zjevné, že nebude pro každého člověka ticho stejné. Z fyzikálního hlediska je stavem, kdy zvuk klesne u člověka pod práh slyšitelnosti. Ve filmu bývá ticho použito jen zřídka a jen když má své opodstatnění. Například hlavní hrdina má špunty v uších a neslyší tak okolní ruchy a divák se tak dostává ve filmu do jeho kůže. I u takových scén člověk zpozorní, protože ticho je něco netradičního i pro jeho sluch. V případě mého filmu efekt ticha zřejmě nevyužiji.

Jde-li o ruchy a jejich načasování, je mou povinností brát zřetel na jejich souznění s obrazem. Jinak bude mít divák pocit, že je zvuková stopa nepatřičně posunuta buď vpřed, nebo naopak, že dochází k jejímu opožďování vůči obrazu. Týká se to scény při bušení beranidla do dřevěných vrat a jejich následné rozražení, nebo při dopadání kovářova kladiva na kov při kování meče.

Hudbu jsem vybírala z bohatých zásob školní audio databáze. Výhodou byly vyhledávací volby v databázi. Člověk jen vybral např. náladu nebo žánr, kterých se hudba má týkat, a dostal nespočet možných hudebních stop. Jak jsem již psala, řídila jsem se spíše podle celkové nálady panující v jednotlivých scénách. Hledání písni podle názvu také nepřišlo nazmar a z audio seznamu se vyloupily kousky odpovídající dané situaci ve filmu jak stylem, tak i názvem.

V některých případech jsem však měla pocit, že musím zkombinovat více hudebních skladeb dohromady, respektive použít některé jejich prvky, a sladit je s dějovou linkou filmu. V úvodní sekvenci používám dohromady mix tří skladeb. Nejprve zaznívají slabší „vojenské“ bubny, což je jen malá část ustřižená z melodie *Watching and Waiting* (C. McBride). Do toho se ozve vždy jeden úder do velkého bubnu, což by vlastně mělo evokovat bouchnutí beranidla do vrat. Několikrát se tato kombinace opakuje, až se do ní začne vpíjet vrcholící melodie trumpet a dalších dechových nástrojů ze skladby *Elite Force* (I. Hughes) do chvíle rozražení vrat beranidlem. Pak začíná zpěv s vážnými vokály, jejichž hloubku jsem stáhla ještě níže. Tóny by měly podtrhovat příchod nepřátel a hlavního záporáka. Tato skladba má příhodný název *Work of the Devil* (C. McBride). Touto popsanou ukázkou chci jen vysvětlit jednu z variant mé práce s vybranou hudbou k filmu. Pro vyjádření pocitů z dané situace mi zkrátka jedna skladba nestačila. S ostatními použitými skladbami jsem také jemně manipulovala, ale už jen na základě délky. Když byla skladba dlouhá, musela jsem ji zkrátit, aby měla nějaké zakončení. Nejlépe se to dělá tak, že pro scénu vezmu požadovanou část hudební stopy a ustříhnu ji tam, kde by měl být „falešný“ konec. Potom ustříhnu její „pravý“ konec a napasuji jej na místo „falešného“ konce. Pokud se správně naváže, nemusí být předčasné ukončení skladby uchem rozpoznatelné.

Snažila jsem se vybírat skladby s podobným složením hudebních nástrojů, i když některé z nich mohou vybočovat. A to záměrně. Například hudební téma s názvem *Whelan's Jig* (Mark Vallentine) přímo nabízí skotačivé píšťalky k tomu, abych je přiřadila k neposednosti a hravosti světýlek či bůžků. Scéna najednou působí po chmurném začátku pozitivně a vnáší do příběhu, stejně tak jako přítomnost nadpozemských bytostí, paprsek světla v temných časech. Práce s hudbou byla pro mě nacházení nových možností v posunutí či podtrhnutí významu scén v mém filmu. Nejsem sice hudebníkem ani zvukařem, ale už dříve jsem si zkoušela pohrávat s hudebními hotovými skladbami a jen tak

si i vlastní hudbu vytvářet. Avšak tvorba vlastních melodií je pro mě bohužel záležitostí na delší dobu.

11 POSTPRODUKČNÍ ÚPRAVY OBRAZU

Po dokončení všech dosud zmíněných procesů tvorby animovaného filmu se přece jen občas najdou neduhy, které je třeba upravit, nebo úplně odstranit. Nejlepší je tyto chyby omezit na minimum. U mého filmu jsem si však některé jeho části na postprodukční úpravy záměrně nechala. Nejprve to byly ty části filmu, v nichž se obraz krajiny mění z denního světla na noční a naopak. Poskládala jsem je ze tří obrazů – pohled ve dne, při západu slunce a v noci. Následně jsem je potom v počítačovém programu postupně prolínala do sebe, takže vzniklo vždy mezi dvěma obrazy asi dvacet dalších snímků - dohromady tedy cca čtyřicet nových.



Obrázek č. 33, proměna krajiny

Když už mluvím o pozadí, uvedu i fakt, že každé z nich jsem musela ještě po naskenování upravit v počítači. Scanner má špatnou vlastnost tím, že ne příliš dobře vystihne sytost barev z namalovaného obrázku. Přidávala jsem tedy naskenovaným pozadím na kontrastu a sytosti barev a zároveň jemně měnila jejich odstín. Výborně mi v tom posloužil program Adobe Photoshop. Zaretušovala jsem také okraje tam, kde prosvítal bílý papír. Photoshop má spoustu možností, např. efekty imitující struktury přírodnin, jako jsou dřevo, kámen atd. Některá pozadí vznikla z částí jiných pozadí, respektive z vyříznutých částí zaretušovaných do jednotného obrazu. Některé záběry vyžadovaly potlačit pozadí, aby určitá postava vynikla. A to buď postupným zesvětlením a snížením sytosti, nebo někdy i rozostřením, např. při nájezdech kamery na postavu.



Obrázek č. 34, záběr na velitele po nájezdu kamery

Velikosti záběrů též neušly úpravám. Někde je bylo kvůli kompozici nutné lehce zvětšit a posunout ve filmovém okně dle potřeby. Po konzultacích jsem u již naanimovaných postav upravovala velikostní poměry mezi nimi. Zmenšen byl římský velitel a jeho „bodyguardům“ přibýly na ramenou výraznější pláty zbroje - to aby tyto postavy působily ramena-tějším dojmem.

Postprodukčně jsem vytvářela i otřesy kamery v záběrech s dobýváním keltského oppida. Jedná se pouze o jeden snímek rozpořehovaný ze strany na stranu funkcí position v programu Adobe After Effects. Tento efekt, podpořený ruchy střetu dřevěných vrat s kamennou hlavicí beranidla, vytvořil dojem ničivé síly a podpořil i dramaticčnost scény. Vzniká tak daleko živější obraz, než kdyby byl jen statický záběr na scénu s Kelty držícími bránu a s doprovodem již výše uvedené ruchové stopy.

Celkově jsem se snažila postprodukčními úpravami film obohatit o efekty a zároveň vše sladit v jednotný celek.



Obrázek č. 35, vyražení brány

ZÁVĚR

Je úžasné vytvářet vlastní film a předat jeho prostřednictvím myšlenku divákům. Ani jsem netušila, kolik nových věcí se dozvím o keltském myšlení, filosofii a kultuře. Některé věci přicházely intuitivně. A když jsem k nim později nacházela upřesňující informace v literatuře a dalších zdrojích, nestačila jsem se divit, kolik prvků do sebe krásně zapadalo. Původní obraz triskelionu se najednou začal rozrůstat o další myšlenky a nápady až s dalším studiem o Keltech. Také mi hodně pomohly konzultace, které jsem o své práci vedla s lidmi kolem sebe. Pro úpravu filmu jsem spojila nové poznatky se starými a snažila se prokázat způsobilost k vytvoření něčeho významnějšího, než jen ukázat animátorské řemeslo, což se ne vždy úspěšně podaří. Místy jsem se musela k tvorbě filmu přemlouvat, ale jen proto, že to byl zdlouhavý proces a člověka tak časem unaví zabývat se stále jednou věcí. V takovém případě se potřebuje člověk odreagovat jinou činností. A tak jsem se snažila střídat práci mezi animací, výběrem hudby a hledáním informací. Případně jsem zhlédla inspirativní film, nebo se jen pořádně vyspala - což mnoho animátorů často opomíná. Ať už bylo rozptýlení jakékoliv, pomohlo mi přečkat všechny fáze vývoje mé závěrečné práce. Pokud je člověk animátorem, musí mít velkou trpělivost. Pokud dělá celý film sám, ona trpělivost musí být dvojnásobná.

V minulosti jsem měla u svých kratších filmů problém s výtvarnou stránkou. Od té doby jsem se na ni zaměřila, a tak vznikla syntéza ruční animace a práce s efekty v počítačových programech. Věřím, že se můj výtvarný styl bude dle nabytých zkušeností stále vyvíjet.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

04Scenaristika: Scénáristika a dramaturgie [online]. Praha, 2009 [cit. 2016-03-26]. Dostupné z: <https://www.famu.cz/docs/04Scenaristika.pdf/view>. Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta.

DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace. 2., rozš. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2006. ISBN 80-7331-069-4.

GREEN, Miranda J. Keltské mýty. Překlad Tomáš Pekárek. Praha: Levné knihy, 2006. ISBN 80-7309-358-8.

KALWEIT, Holger. Keltská kniha mrtvých: mytický odkaz zasvěcenců prastarého národa odhaluje svazek mezi zászvětím a pozemským životem. Překlad Miloslav Korbek. Praha: Eminent, c2003. ISBN 80-7281-132-0.

Keltský symbol – „triskelion“. Psychologie chaosu [online]. Týn nad Vltavou: Nová Forma, 2015 [cit. 2015-03-25]. Dostupné z: <https://www.psychologiechaosu.cz/symboly-znameni/keltsky-symbol-triskelion/>

KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

KUČERA, Jan. Střihová skladba ve filmu a v televizi. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002. ISBN 80-7331-896-2.

MCCOY, Edain. Keltské mýty a magie: jak si osvojit sílu bohů a bohyň. Vyd. 1. Překlad Jana Novotná. Praha: Volvox Globator, 1999. Alef (Volvox Globator). ISBN 80-7207-255-2.

MEČE. Pohanstvi.net [online]. Praha, 2005 [cit. 2015-04-25]. Dostupné z: <http://pohanstvi.net/inde.php?menu=kovarnamece>

MRÁZ, Vladimír. Základy scénáristiky. Ostrava, 2012.

O'DONOHUE, John. Kniha keltské moudrosti: inspirace starou keltskou moudrostí, poezií a požehnáními. Překlad Marie Polasková. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-629-2.

Válečnictví: Zbraně a taktika. Keltové [online]. Praha: Český rozhlas, 2010 [cit. 2016-04-25]. Dostupné z: <http://www2.rozhlas.cz/keltove/>

Ve stopách Keltů: Encyklopedie Keltů a jejich života [online]. Semčice: KELTOI, 2013 [cit. 2015-01-25]. Dostupné z: <http://www.keltove.cz/>

VLČKOVÁ, Jitka. Encyklopedie keltské mytologie. 1. vyd. Praha: Libri, 2002. ISBN 80-7277-066-7.

WOLLNEROVÁ, Dorotea. Bitva v Teutoburském lese. In: Archeologie na dosah: Edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví [online]. Praha: Národní muzeum, 2012 [cit. 2016-04-25]. Dostupné z: <http://www.archeologienadosah.cz/clanky/bitva-v-teutoburskem-lese>

SEZNAM OBRÁZKŮ

- Obrázek č. 1, razidlo se symbolem triskelionu, str. 12
- Obrázek č. 2, meč gladius, str. 13
- Obrázek č. 3, krkavec, str. 14
- Obrázek č. 4, původní návrh duchů a bůžků, str. 15
- Obrázek č. 5, keltští bojovníci, str. 17
- Obrázek č. 6, římsští vojáci, str. 17
- Obrázek č. 7, meč s razidlem a požehnání bůžka, str. 18
- Obrázek č. 8, původní návrhy římských vojáků, str. 26
- Obrázek č. 9, původní návrhy římských vojáků s vybavením, str. 26
- Obrázek č. 10, původní návrhy keltských bojovníků, str. 27
- Obrázek č. 11, původní návrhy keltských vesničanů, str. 28
- Obrázek č. 12, původní návrhy keltských žen, str. 28
- Obrázek č. 13, keltský kovář s bůžkem v lese, str. 29
- Obrázek č. 14, původní návrh římského velitele, str. 29
- Obrázek č. 15, původní návrh padlých Keltů, str. 30
- Obrázek č. 16, finální scéna s padlými Keltů, str. 31
- Obrázek č. 17, původní návrh keltské vesnice, str. 32
- Obrázek č. 18, vesnice před finálními úpravami, str. 32
- Obrázek č. 19, finální podoba vesnice, str. 32
- Obrázek č. 20, původní návrh krajiny s lesem, str. 33
- Obrázek č. 21, původní návrh průhledu do lesa, str. 33
- Obrázek č. 22, přemýšlející Kelt, návrh ze storyboardu, str. 35
- Obrázek č. 23, přemýšlející Kelt ve finální verzi z filmu, str. 35
- Obrázek č. 24, Keltův průchod vesnicí vyřazený z animatiku, str. 36
- Obrázek č. 25, kresba bůžků černou pastelkou na bílém papíře, str. 39

Obrázek č. 26, počítačem invertovaná kresba bůžků, str. 39

Obrázek č. 27, naskenovaná fáze s postavami Kelta a Římanů, str. 40

Obrázek č. 28, finální záběr s postavami Kelta a Římanů, str. 40

Obrázek č. 29, situace, Římané proti Keltovi, str. 41

Obrázek č. 30, Říman ztrácí víru, str. 42

Obrázek č. 31, padlí Římané a přeživší Keltové, str. 43

Obrázek č. 32, pozice oppida a lesa vůči sobě, str. 44

Obrázek č. 33, proměna krajiny, str. 49

Obrázek č. 34, záběr na velitele po nájezdu kamery, str. 50

Obrázek č. 35, vyražení brány, str. 51

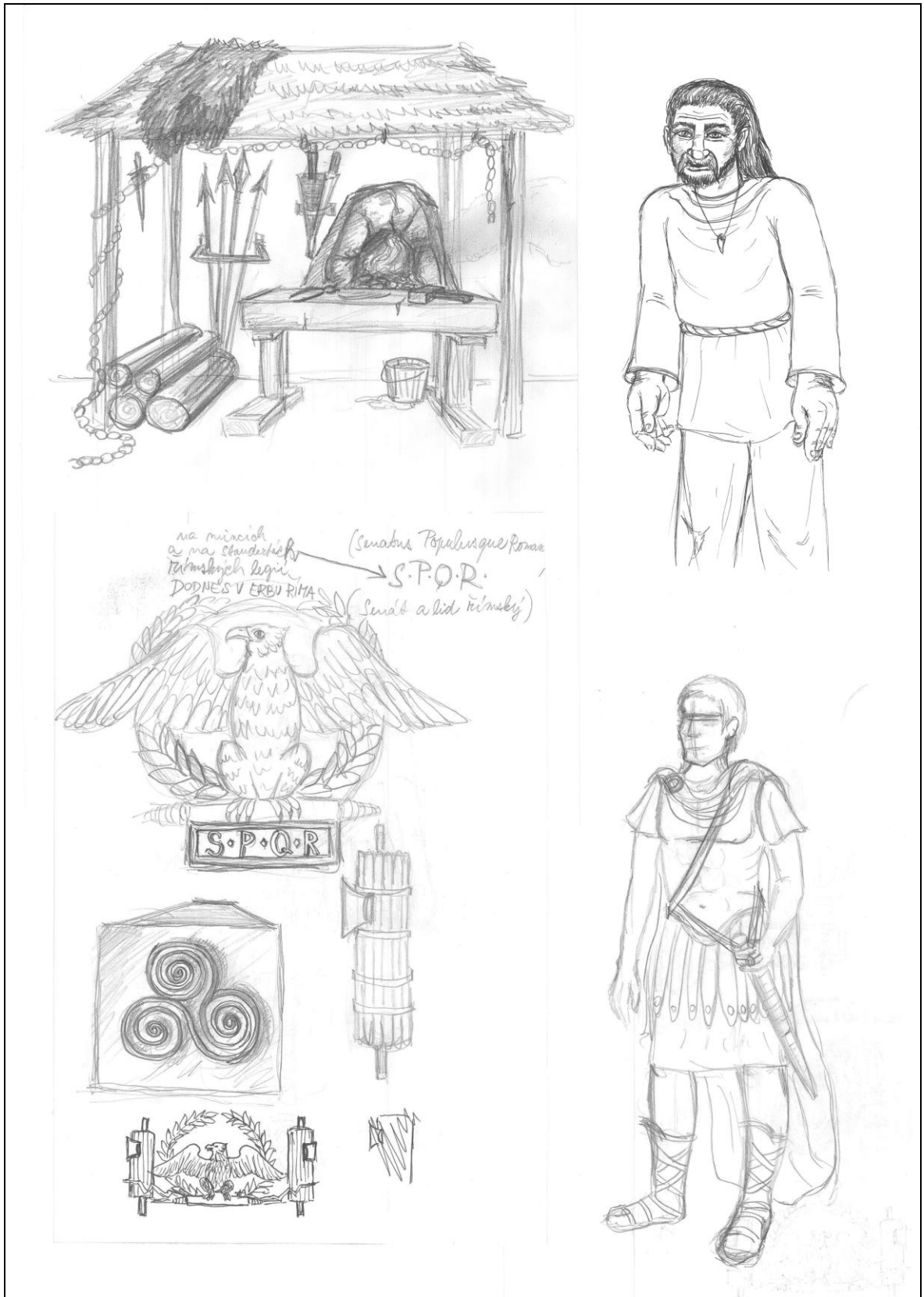
SEZNAM PŘÍLOH

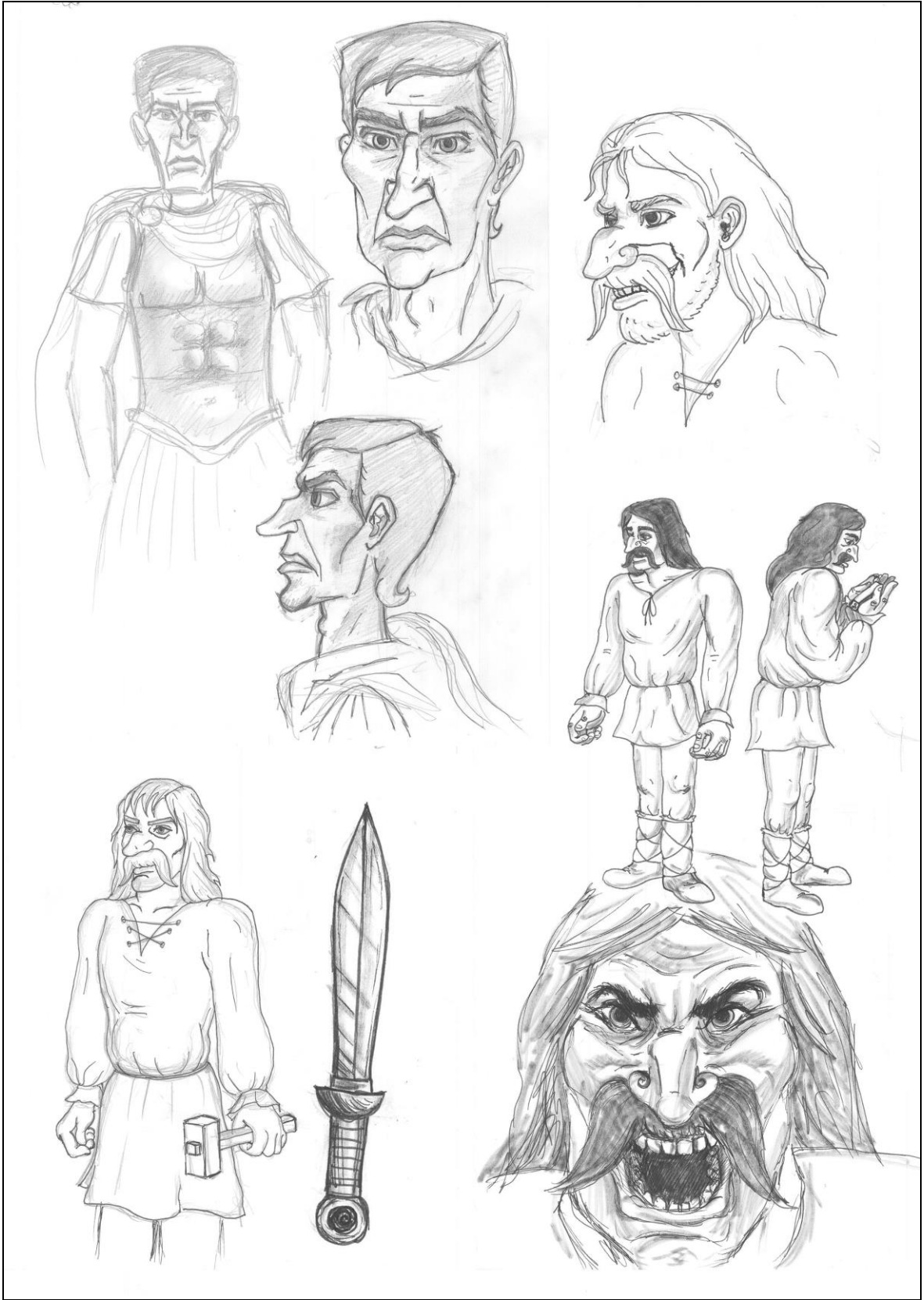
PŘÍLOHA P I: PŘÍPRAVNÉ KRESBY

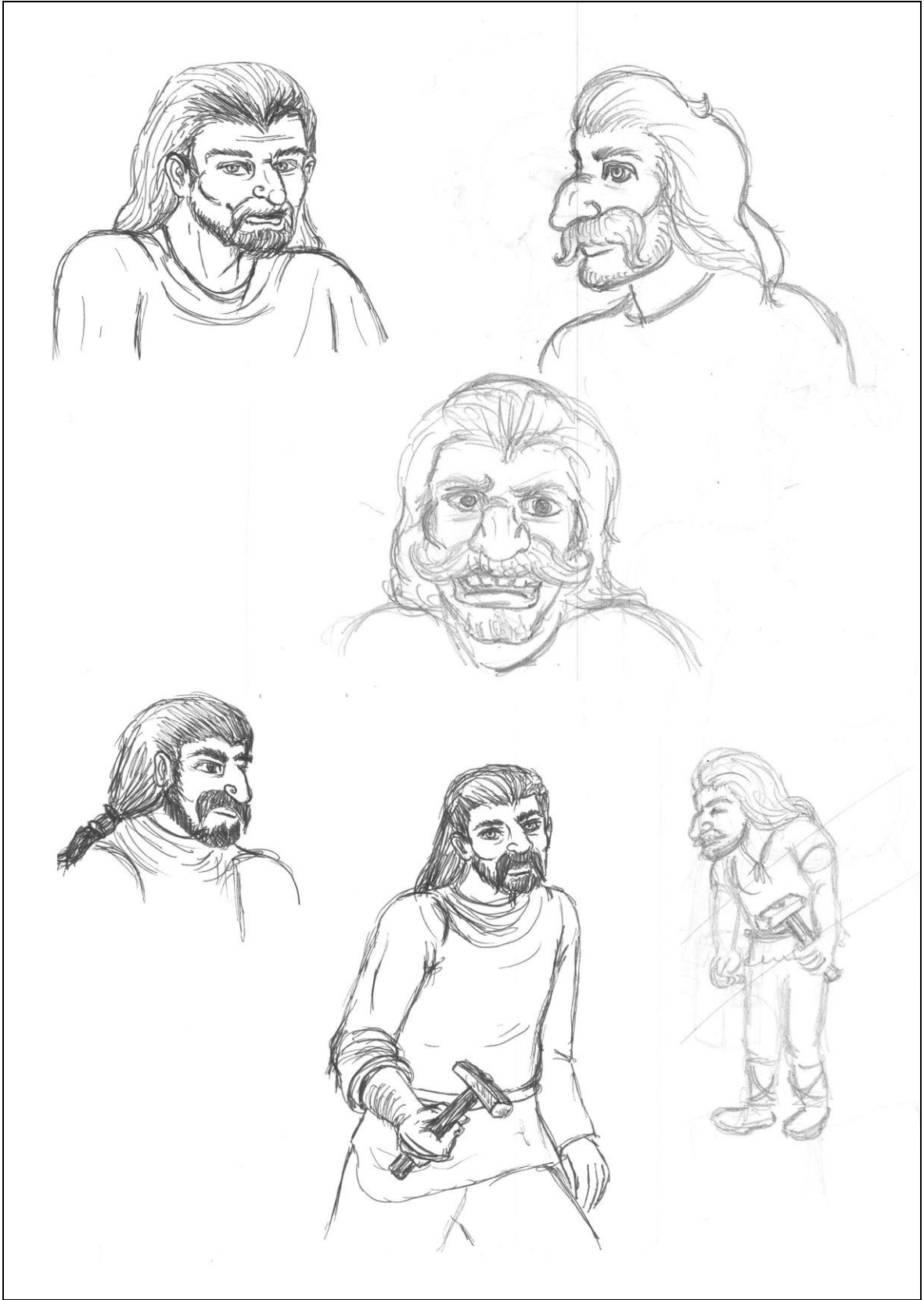
PŘÍLOHA P II: NÁVRHY POZADÍ

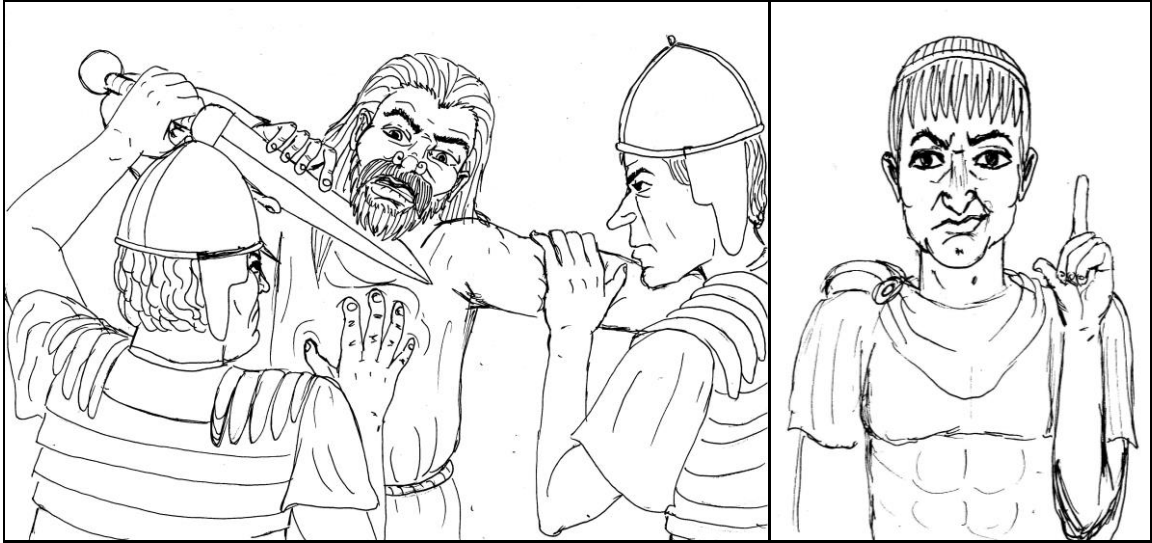
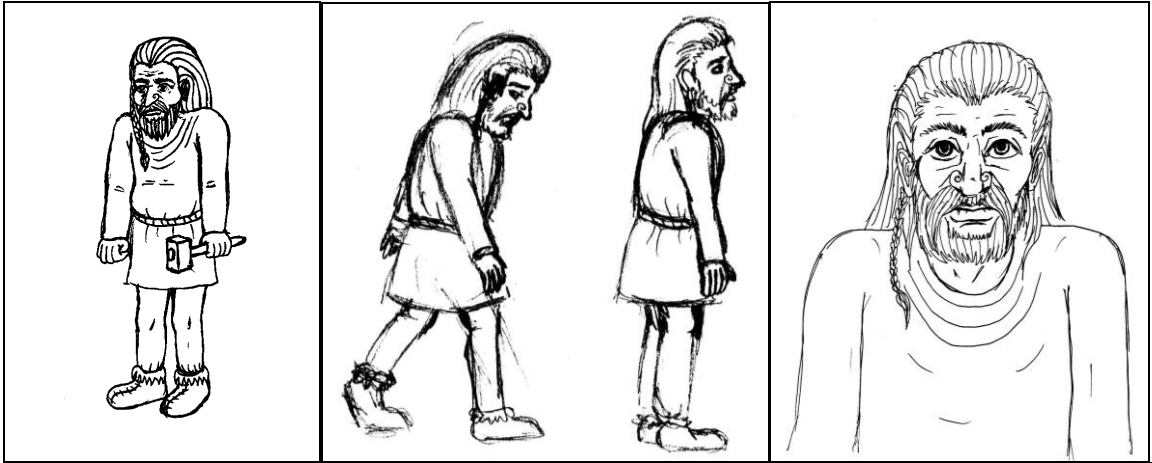
PŘÍLOHA P III: SCÉNÁŘ

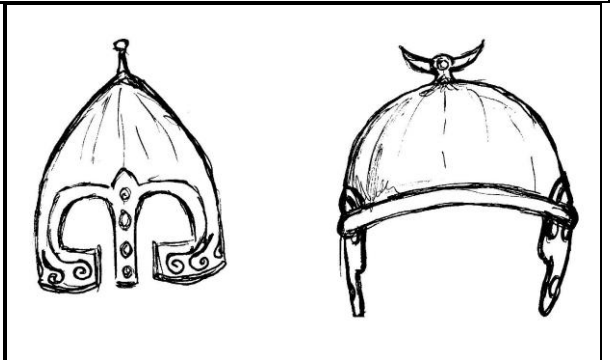
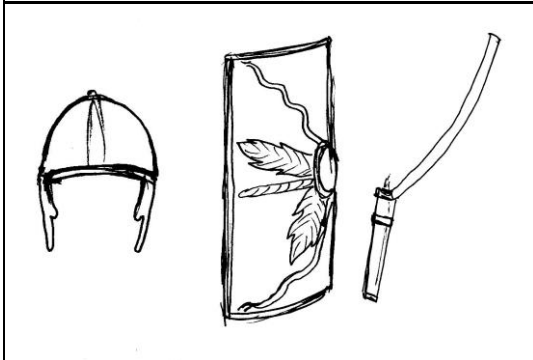
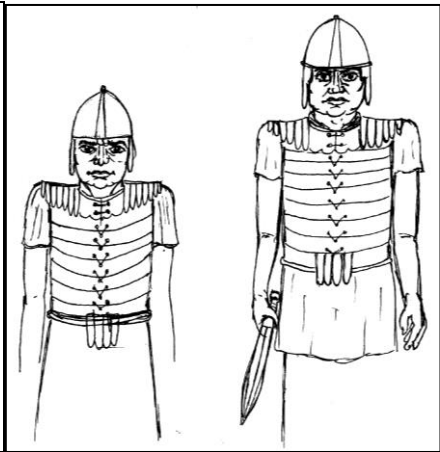
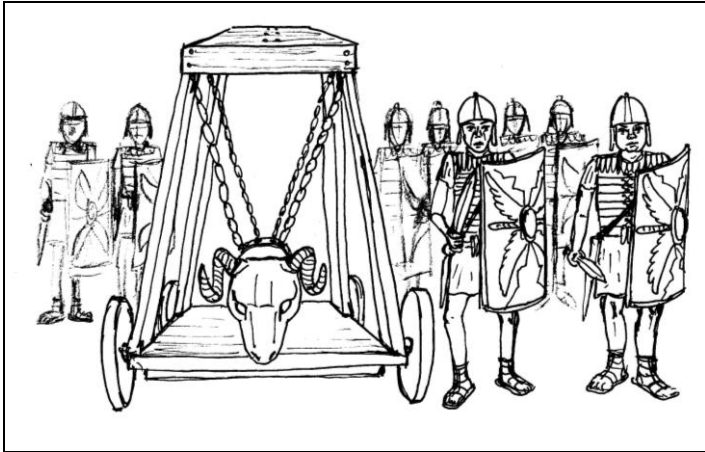
PŘÍLOHA P I: PŘÍPRAVNÉ KRESBY





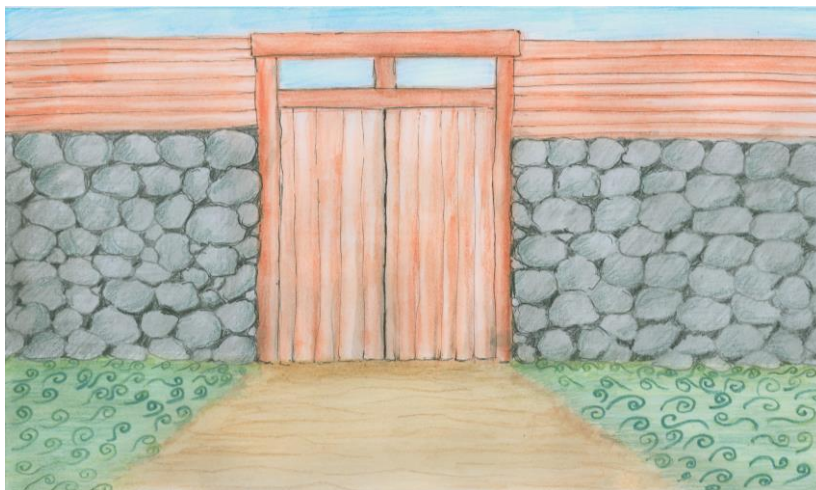









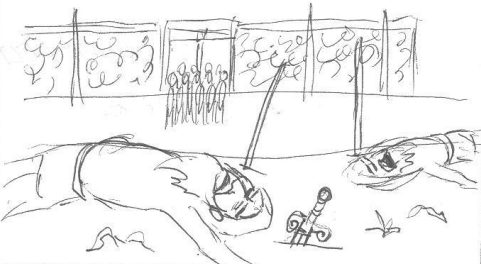
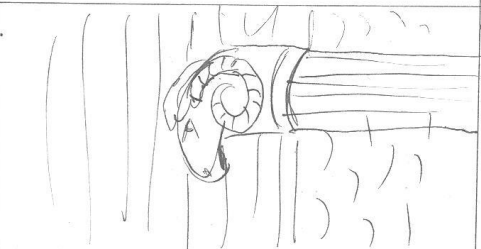
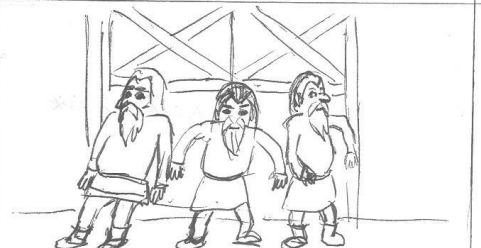

PŘÍLOHA P II: NÁVRHY POZADÍ



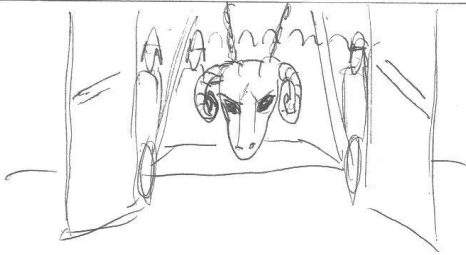




PŘÍLOHA P III: SCÉNÁŘ

<p>1.</p> <p>POČATEČNÍ TITULKY</p> 	<p>Jsou slyšet rány beranidlem a "HEEEJ".</p> <p>Problikne ráběř a hvaranem a beranidlo.</p>
<p>2.</p> 	<p>Kopce v popředí s padlými keltky → pomalý nájezd v pozadí oppidum před níž stojí mramar.</p> <p>• stále jsou slyšet rány beranidla</p>
<p>3.</p> 	<p>Beranidlo boučera' do vrat + HEEJ.</p>
<p>4.</p> 	<p>Tři keltové drží bránu. → otřesy + zvuk beranidla + HEEJ</p>
<p>5.</p> 	<p>RÝCHLÝ NÁJEZD NA VIDEŠENÉHO Kelta (→ OTŘES) + ZVUK</p>

6.



Pokračání brány
+ zvuk + ořes

Baranidlo se houpe sem a tam.

~~Prach~~
Oblaka prachu → postupně klouže

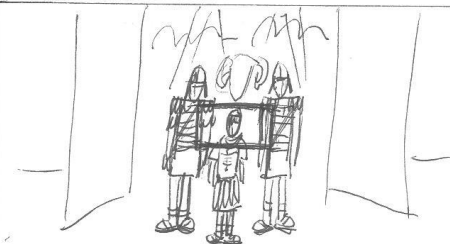
7.



PANIKA VE VESMCI
→ ŽENA, ŠEDOVLASÝ STARÝ KELT, MLADÝ KELT
SKOZOU NA PROVAŽKU SE BĚŽÍ
SCHOVAT.

→ KOVAŘ STOJÍ NEHYBNĚ

8.



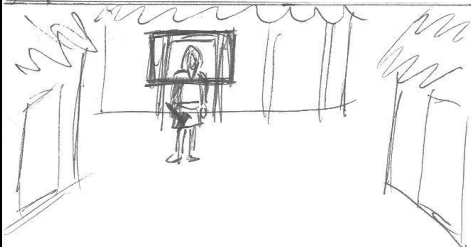
MEZI V BRANĚ SE OBJEVÍ
PRVNÍ ŽRÁDOVÍ VOJÁCI "GORILI"
POTOM MALÝ VELITEL

→ ROZHLÍŽÍ SE

• NÁJEZD NA VELITELOVU HLAVU

→ ZADŮRŽUJE POHLEDEM VPŘED

9.

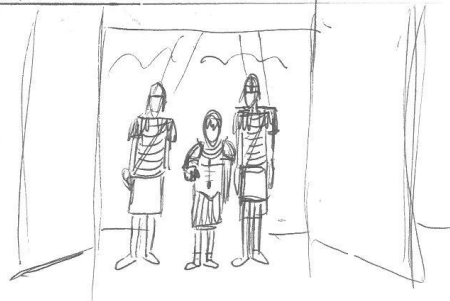


ZABĚR NA KELTSKÉHO KOVAŘE

→ NÁJEZD NA HLAVU

→ NACTVANĚ CENÍ ŽUBY + GRRR ZVUK

10.



ŘÍMAN VELITEL UKAZUJE VPŘED
(NA KELTA)

VOJ. "GORILI" SE PODÍVAJÍ PŘED SEBE.

11



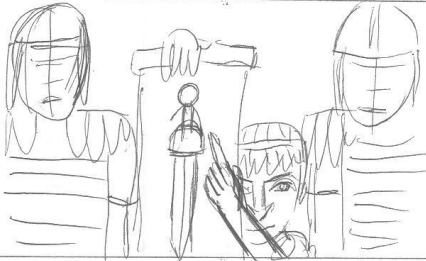
- KOVÁŘ ~~JE~~ ZMĚNÍ EMOCI ZE ZLOSTI NA STRACH
- ~~JE~~ NASUNOU SE ČEPELE ŘÍMSKÝCH MEČŮ (+ ZVUK TŘENÍ)

12



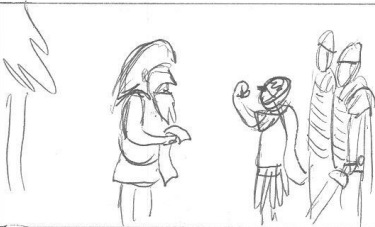
- KELT STOJÍ PROTI ŘÍMANŮM S TASENÝMI MEČI
- UPUSTÍ KLADIVO
- VYNOŘÍ SE VELITEL Z POZA "GORIL"

13



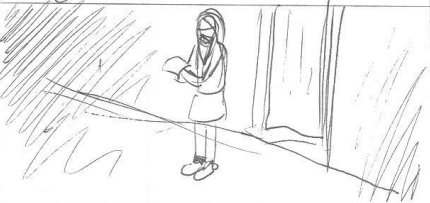
- VELITEL VTAHNE OBRÁZEK MEČE, UKAZUJE NA NEJ.
- ZA NIM GORILY

14



- ŘÍMAN PŘEDÁVA PŘEDLOHU MEČE A HROZÍ KOVÁŘI
- GORILY OPĚT TASÍ MEČE PROTI KELTOVI

15

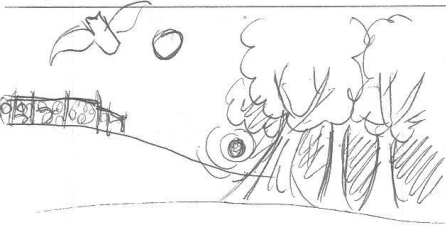

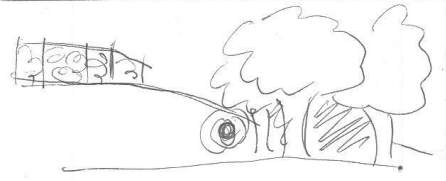
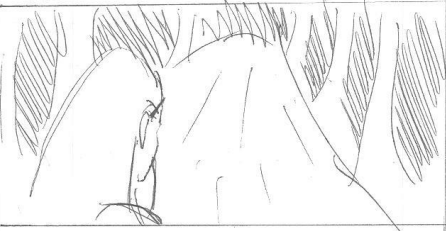
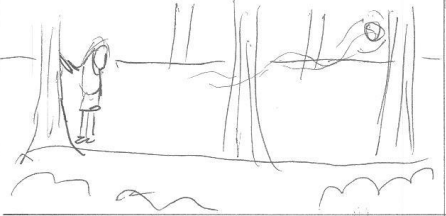
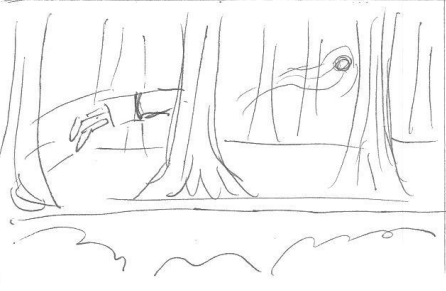


- KELT VEJDE DO KOVARNY
- DÍVA SE NA PLÁNEK S MEČEM.

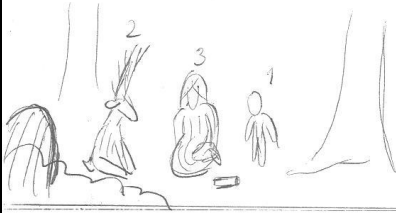
16



- KOVÁŘ JE ZDRČEN
- PŘEMÝŠLÍ

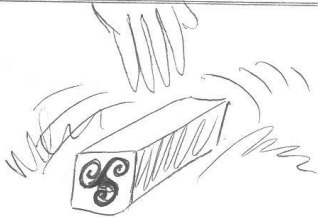
<p>17</p> 	<p>ZABER NA LES → DEN SE MĚNÍ NANOČ → VĚTÍ SOVA → OBJEVÍ SE SVĚTÝLKO (JAKO BLUDIČKA) (PÍČKI) ZVUK ČURČCI, SOVA, SVĚTÝLKO = PÍČALA</p>
<p>18</p> 	<p>KELT STÁLE PŘEMÝSLÍ → OKA Z OČÍ NA ÚSTA → PODÍVÁ SE NA PLANĚK → OBJEVÍ SE PŘEDNÍM SVĚTÝLKO → PREKVAPENÍ (EMOCE) KELTA → SVĚTLO SE PŘESOVÁ ZA KELTOVY ŽADA A MIZÍ</p>
<p>19</p> 	<p>SVĚTÝLKO ZALÉTNE DO LESA</p> <ul style="list-style-type: none"> • ČURČCI ČURKAJÍ
<p>20</p> 	<p>KELT BE DÍVÁ ZA ZMIZELÝM SVĚTLEM DO HLUBOKÉHO LESA</p> <ul style="list-style-type: none"> • ČURČCI
<p>21</p> 	<p>KELT PŘIČHAŽÍ DO LESA → OPŘE SE OSTROM → PROLETÍ SVĚTÝLKO Z LEVA DO PRAVA KOLEM NĚJ. (KROUŽÍ KOLEM STROMŮ)</p>
<p>22</p> 	<p>PROLETÍ SVĚTÝLKO → ZA NÍM VTKOUKNE KELT A PROSKAKUJE Z POZA STROMU ZA STROM 2x</p>

23



PŘILETA SVĚTLKO → PROMĚNA NA MALEHO BŮŽKA
 → DALŠÍ SVĚTLO = JELEN (CERNUNOS)
 → VÍLA JE POSLEDNÍ
 → VČARUJÍ PŘEDMĚT RAZIDLO
 → VYKOUKNE KOVÁŘ
 → BŮŽKOVĚ ZMIZÍ → ZAZÁŘÍ RAZIDLO

24



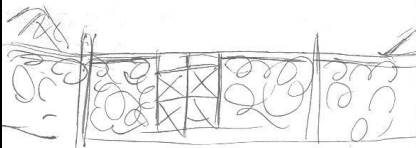
DETAIL NA RAZIDLO → RUKA CHCE
 VZÍT PŘEDMĚT → VCUKNE = RAZIDLO
 ZAZÁŘÍ → RUKA SEJ PO VAHÁNÍ
 BERE

25



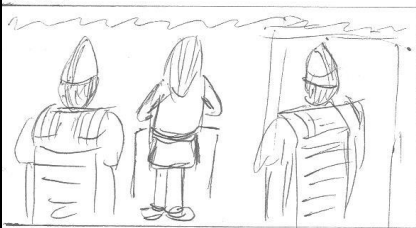
KELLT ~~PO~~ POZVEDNE RAZIDLO V RUKOU
 BLÍŽE K SOBĚ → ŽÁŘE V DLANÍCH
 → KOVÁŘ SE USMĚJE

26



ROZEDNÍVA SE → OPPIDUM
 • ŽUK CINKÁNÍ KLADIVA
 A KOVU

27

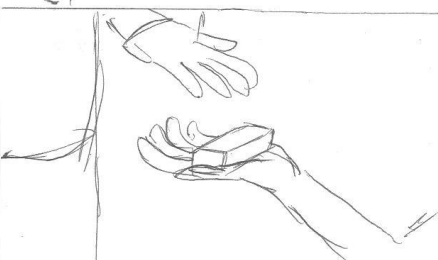

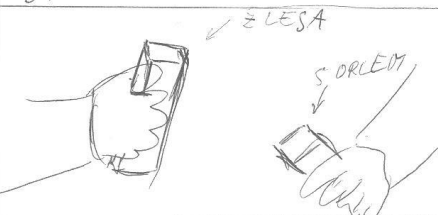
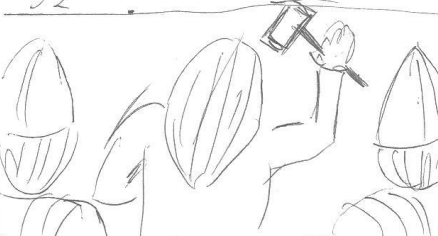
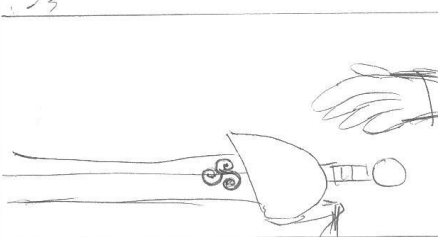



• KOVÁŘ KOVA' → OBJEVÍ SE ŘÍMANI'
 (STOPTRIK JAKO NA ZÁČÁTKU)
 • KOVÁŘ SE OHLEDNE

28



KELLT USTOUPÍ OD MEČE
 VYKOUKNE VELITEL → ÚSMĚV → OTOČÍ
 SE NA KELLTA A PODÁVA MU NA
 DLANI RAZIDLO S ORLEM.

<p>29</p> 	<p>KELT PŘEBÍRÁ RAZIDLO S ORLEM</p>
<p>30</p> 	<p>KOVÁŘ VYTAHÁ SE PŘISUNE ZPĚT K MEČI → VELITEL ŽMIŽÍ (TAK JAK VYKOUKL) → KELT VYTAHUJE RAZIDLO Z LEŠA</p>
<p>31</p> 	<p>KELT ZAMĚNUJE RAZIDLA</p>
<p>32</p> 	<p>KOVÁŘ SE ROZPŘÁHNĚ A KLEPNE (DO RAZIDLA S MEČEM) KLDIVEM</p>
<p>33</p> 	<p>RUKA VEZME MEČ (VELITEL)</p>
<p>34</p> 	<p>OTOČÍ SE ZLEVA DOPRAVA (VELITEL) ZACHĚCHTA SE A ODCHÁZÍ ↑ NÁVAZNOST SMĚRŮ NA PŘEDCHOZÍ</p>

35



ŘÍMAN PROCHÁZÍ KOLEM VESNÍČANŮ
 → TI NA NEJ POHLÍŽÍ POTOM
 OBRÁTÍ POHLE SMĚREM NA KOVÁŘE

36



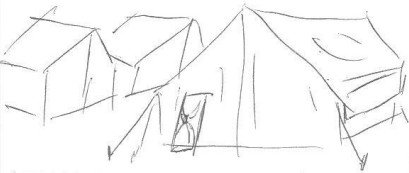
DALŠÍ 2 OSOBY VSTUPUJÍ DO
 (VESNÍČANĚ)
 SCÉNY → POHLED SMĚREM KE KOVÁŘI

37



KOVÁŘ SE DÍVA → POMALU SE STAHOJE
~~DO~~ NA BOK ZÁBERU
 → VYKOURNE KOŽU (VIZ ZÁČATEK)
 ŠAMECÍ ATRKNE PROTI KOVÁŘI

38



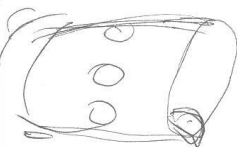
POHLED NA VA VOJENSKÉ TÁBORISTĚ
 PŘIBLIŽENÍ NA STAN V POPŘEDÍ

39


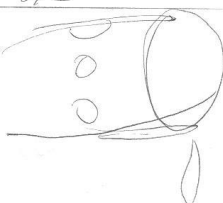

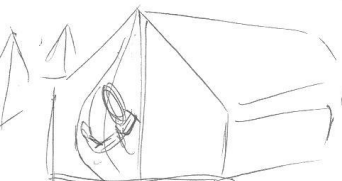
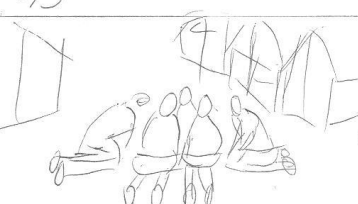
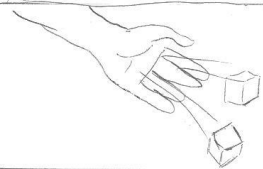






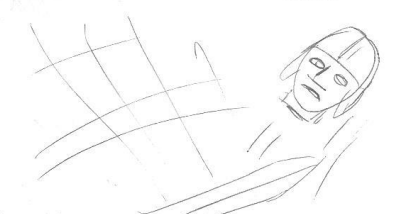
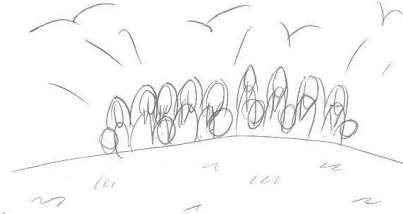
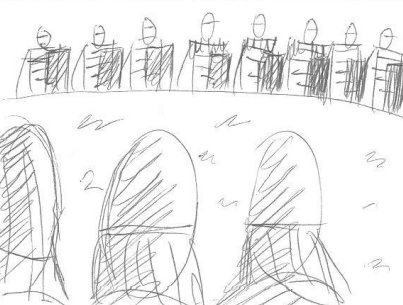
ŘÍMAN SEDI NA STOLÍČCE
 V RUCE POHÁR → POZVEDÁ JEJ
 CHCE SE NAPÍT.

40

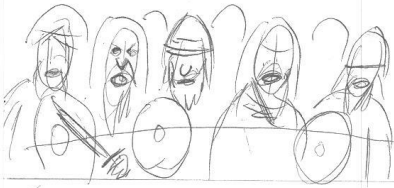


KAPKA POMALU VYTĚRA' →
 NA KRAJI POHÁRU SE ZATŘEPOTÁ

<p>41</p> 	<p>ÚSTA → VELITEL POŘÁDNĚ VĚSTRČÍ JAZYK ABY KAPKA WEMINUCA</p>
<p>42</p> 	<p>KAPKA PO CHVÍLI NAPĚTÍ KONEČNĚ KAPNE</p>
<p>43</p> 	<p>ŘÍMAN BEZDĚLNĚ 2x KŮVĚ VIŇO (NEBO NĚCO PODOBNÉHO = SKŘEK, NESROZUMITEL) DOŘÍKÁ OHLÍŽÍ SE KOLEM</p>
<p>44</p> 	<p>VELITEL VYKOUKNE ZE STANU</p>
<p>45</p> 	<p>HLOUČEK VOJÁKŮ MEZI STANT (SEDI) KLBČÍ NA ZEMI NĚCÍM SE ZAOKRÁJÍ.</p>
<p>46</p> 	<p>RUKA HODÍ KOSTKY</p>
<p>47</p> 	<p>JEDEN VOJÁK ZVEDNE VITĚZNĚ RUCI A ZAPRÁVĚ "JOJ" ZVOLA SUPÍ/JUHŮ RADOSTNĚ → POTOM SE RYCHLE NADPŘÍMÍ DO POZORU (ÚLEK)</p>

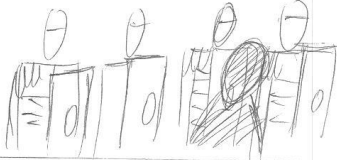
<p>48</p> 	<p>ŘÍMAN STOJÍ VAŽNĚ PŘED STANEM A ZÍRA → POHNE RUKOU SMĚREM</p>
<p>49</p> 	<p>ROZČILENĚ SE VELITEL ROZMAČKNE MEČEM</p>
<p>50</p> 	<p>ŘÍMSKÝ VOJÁK → NAJEZD RYCHLE • VYDEŠENÝ POHLED</p>
<p>51</p> 	<p>→ MEČ SEKNE → ODLETÍ HLAVA VOJÁKA • POZADÍ SE SE ZMĚNÍ NEBE MODRÁ → ČERVENÁ</p>
<p>52</p> 	<p>KOPEC → VYLETÍ HEJNO KRKAVCŮ OBJEVÍ SE KELTSKÍ BOJOVNÍCI ZVUK: KRÁKÁNÍ KRKAVCŮ</p>
<p>53</p> 	<p>PROTI KELTŮM VYSTOUPÍ ŘÍMANI (ORGANIZOVANI)</p>

54



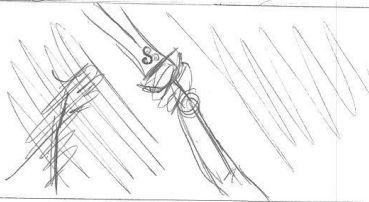
K. BOJOVNÍCI ŽVOU A DELAJÍ RÁMUS O
ŠTÍT (NEORGANIZOVANĚ)

55



ŘÍMANI POZVEDNO ŠTÍT
⇒ V POPŘEDÍ VYSTOUPÍ VELITEL

56



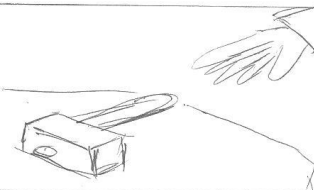
POZVEDÁ MĚČ → TRISKELION
ZASVÍTÍ

57



ŘÍMAN ZAHLEDNE TRISKELION
A VYDĚSÍ SE ...
→ ŽVUK ŽVYSUJE SE ŘEV KELTŮ

58



(V KOVÁRNE) TEMNO-NOC
RUKA KOVÁŘE BERE
KLADIVO

59






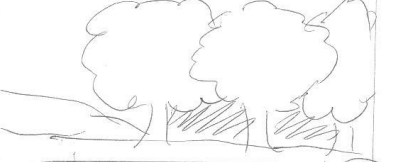
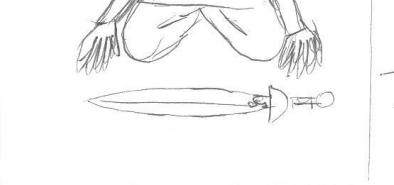


RUKA BERE CHLEBA I S OŠÁTKOU
→ OŠÁTKA PŘILETÍ ZPĚT PRAZDNA

60



KOVÁŘ BALÍ RANEČEK OHLEDNE SE
KE DVERĪM → SVĚTLO ČERVANKŮ

<p>61</p> 	<p>POHLÉD NA OPPIDUM → ČERVÁNKY (RÁNO) KELT VYSTUPOJE NA KOPEC V POPŘEDÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • VÍTR
<p>62</p> 	<p>ZE POZA KOPECE PROTI KELTOVI PŘIPLHAŽÍ KŮŇ S KELTSKÝM JEZDCEM</p> <p>→ MLHA</p> <ul style="list-style-type: none"> • VÍTR
<p>63</p> 	<p>SILUETA KOVAŘE A JEZDCE SE BLÍŽÍ K SOBĚ → ZASTAVÍ SE → KŮŇ JDE NA ZADNÍ, ZARĚCHTA A ODCVÁLA PŘEČ → KOVAŘ POKRAČUJE RYCHLÝM KROKEM</p> <ul style="list-style-type: none"> • VÍTR SILNĚJŠÍ
<p>64</p> 	<p>← VLOŽIT ZÁBER NA KROUŽÍCÍ KRKAVCE NA NEBI</p> <p>KELT VYSTOUPA NA KOPEC A DÍVA SE V DÁL</p>
<p>65</p> 	<p>PADLI ŘÍMANE → VELITEL PROKLÁTÝ MĚČEM STRISKELEM → NA JEZD</p> <p>KOLEM PROCHÁZÍ PŘEŽIVŠÍ KELTOVÉ KRKAVEC ZAKRÁKA</p> <ul style="list-style-type: none"> • STÁLE ČERVÁNKY
<p>66</p> 	<p>LES — DEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • PTÁCI ŽPÍVAJÍ
<p>67</p> 	<p>KELT KLEČÍCÍ VRACÍ MĚČ → MĚČ MIZÍ → KELT POKLADÁ I RAZIDLO → ZASTAVÍ JEJ RUKA BŮŽKA → KELT SI RAZIDLO VEMĚ ZPĚT</p>

68.



KELT A BŮZEK SE JEN TISE NA SEBE
DÍVAJÍ → BŮZEK SE ROZPLÝNE

DENNÍ LES

69.

ZÁVĚREČNÉ
TITULKY