

Animovaný film Klekánice

**Dokumentace přípravy,
realizace magisterské práce a rešerše**

BcA. Zuzana Skopalová



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. Zuzana Skopalová**
Osobní číslo: **K13370**
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: Klekánice – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

I. teoretická část:

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

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...), osobitě 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:


NORŠTEJN, Jurij Borisovič. Sníh na trávě: ve dvou dílech. 1. vyd. V Praze: APZ Production, 2013, 2 sv. (375, 255 s.). ISBN 978-80-7331-124-7.
Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba 1955-2000. Vyd. 1. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 398 s.
KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, 110 s., [12] s. barev. obr. příl. ISBN 8073310198.
MONACO, James. Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, 735 s. ISBN 80-00-01410-6.
WIEDEMANN, Julius. Animation now!. Köln: Taschen, c2004, 573 s. ISBN 3822825883.
DUTKA, Edgar a Edgar DUTKA. Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012, 137 s., [4] s. obr. příl. ISBN 978-80-7331-252-7.
FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scénáristiky. Vyd. 1. V Praze: Rybka, 2007, 277 s. ISBN 80-87067-65-7.

Vedoucí teoretické části: Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: MgA. Jan Živocký
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

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 19.4.2016

LUXANA SKOPALOVÁ


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, § 7b Zveřejňování závěrečných prací;

²⁾ 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.

³⁾ Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výtisky, opisy nebo rozmnoženiny.

⁴⁾ Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

⁵⁾ 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;

⁶⁾ Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užitje-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).

⁷⁾ 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;

⁸⁾ 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.

⁹⁾ 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.

¹⁰⁾ Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše, přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Teoretická část mé diplomové práce provází všemi přípravnými a realizačními fázemi tvorby krátkého animovaného filmu Klekánice. Dokumentuje vývoj od prvotních impulsů inspirace, přes utváření námětu, literárního a obrázkového scénáře, animatiku, výtvarného pojetí, až po samotnou animaci a následnou postprodukci. Velká část je věnována inspiračním zdrojům, z kterých film vyvěrá.

Klíčová slova: Klekánice, 2D digitální animace, dětský horror, strašidla, strach, folklór

ABSTRACT

The theoretical part of my thesis guides through all the preparatory and realization phases of making a short animated film The twilight witch. Documents the development of the initial impulse of inspiration, through the formation of theme, literary screenplay and storyboard, animatics, visual conception, through to the animation, and postproduction. A large part is devoted to the sources of inspiration, from which the film rises.

Keywords: Twilight witch, 2D digital animation, Children's horror, Spooks, Fright, Folklore

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

OBSAH

ÚVOD.....	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 TÉMA	13
1.1 IMAGINACE.....	13
1.2 POVĚRA.....	14
1.3 NÁMĚT	15
2 INSPIRAČNÍ ZDROJE	16
2.1 ALFRÉD	16
2.1.1 Další inspirátoři.....	18
2.2 FOLKLÓR A SLOVANSKÁ DÉMONOLATRIE	18
2.2.1 Staré mýty a slovanská démonolatrie.....	19
2.2.2 Nadpřirozené bytosti	20
2.3 KLEKÁNICE	21
2.4 LUCKY	23
2.5 SEDMÁ PEČEŤ	24
2.6 BLUDIČKY NEBOLI SVĚTÝLKA	26
2.7 MAŘENA	27
2.8 KOUZELNÝ KVÍTEK A HÚKALKY	28
2.9 ZVÍŘATA A JEJICH SYMBOLIKA	30
2.10 MASOPUSTNÍ PRŮVOD	32
2.10.1 Masky.....	33
3 SCÉNÁŘ.....	35
3.1 VÝVOJ SCÉNÁŘE.....	35
3.2 LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ	37
II PRAKTICKÁ ČÁST	41
4 REALIZACE FILMU	42
4.1 VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ.....	42
4.1.1 Prostředí	42
4.2 STORYBOARD A ANIMATIK	44
4.3 ANIMACE.....	45
4.4 HUDBA A ZVUK	46
ZÁVĚR.....	48
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	49
SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ	50
SEZNAM FILMŮ	51

SEZNAM OBRÁZKŮ	52
SEZNAM PŘÍLOH.....	53

ÚVOD

Tato práce popisuje celkový proces vzniku mého diplomového filmu, krátkého kresleného hororově laděného snímku Klekánice vytvořeného technikou kreslené digitální animace. Nechává nahlédnout do autorského tvůrčího postupu a myšlenkového podhoubí, ze kterého se nakonec celý film zrodil. Především klade důraz a přenechává největší prostor inspiračním zdrojům, které celý zrod akcelerovaly a výrazně ovlivnily. Tímto způsobem odkrývá a dává do kontextů jednotlivé motivy a náznaky, které se ve filmu objevují. Podrobněji představí i hlavní protagonisty a jejich vnitřní popudy. Mimo to se věnuje i neoddelitelné technologické stránce filmu, krůček po krůčku provází úkony nezbytnými pro klasickou přípravu animovaného filmu, ve kterém jsem se snažila zúročit zkušenosti nabyté během let studií na ateliéru animované tvorby.

I. TEORETICKÁ ČÁST

„Cele se poddej svým obsesím. Stejně nic lepšího nemáš.

Obsese jsou relikty dětství. A právě z hlubin dětství pocházejí ty největší poklady.

Tím směrem je třeba mít stále bránu otevřenu.

Nejde o vzpomínky, jde o pocity. Nejde o vědomí, jde o nevědomí.

Nech tuto podzemní řeku volně protékat svým nitrem.

Soustřed' se na ni, ale zároveň se maximálně uvolni.

Když natáčíš film, musíš být celých 24 hodin v tom.

Potom se všechny tvé obsese, celé tvé dětství přestěhuje do filmu,

aniž to vědomě postřehneš. A tvůj film se tak stane triumfem infantilismu.

A o to jde.“

Jan Švankmajer (desatero, Síla imaginace)

1 TÉMA

Už delší dobu jsem v sobě nosila docela jasnou ideu, jakým směrem se bude má práce ubírat. Neustále mne to svádělo a magneticky táhlo k horroru. Horror může mít mnoho podob, ten můj je znepokojivý, cynický, groteskní, bizarní ale i poetický a děsivě krásný. Chtěla jsem, aby film do nějaké míry vycházel ze mne samé, z mých představ, strachů, vášní, snů a obsesí. Z toho co se ve mne formovalo už od dětství.

Za základ všeho považuji fantazii a zde nacházím živnou půdu, snad tu nejurodnější. V dětství fantazie nemá hranic a realita je neskutečně tvárná. Nežádka se hovoří o tom, že děti mají tzv. „třetí oko“, které se neomezuje jen na fyzický svět, postupem času své záračné schopnosti ztrácejí ve prospěch rozumu, logiky a zkušeností. Věřím však, že někteří z nás je nezapomenou zcela ani v dospělosti. Když člověk slyší pojem dětská fantazie, převážně si nejspíš vybaví hodné skřítky a víly, růžové jednorožce, mluvící zvířátka mašinky a podobně. Dětský fantazijní svět tím, že nemá hranic ale, nemusí být vždy vlídné a přátelské místo. Z ničeho nic jednorožci narostou šupiny, víla vycení žraločí zuby, zvířátkům se v očních důlcích zahemží červi a mašinka se řítí rovnou do pekla... Fantazie se totiž mohou doslova urvat z řetězu a vrhnout opovážlivce do metafyzického víru strašidel kreatur démonů a šílenství. Tato odvrácená říše skýtá nekonečný prostor pro imaginaci a tento potenciál může naplno vyznít právě v animovaném filmu. Proto se i já v tom svém vracím do dětství skrze hlavního hrdinu. Nikdy jsem nepřestala mít ráda pohádky a kouzla, nepřestaly mne fascinovat záhady a tajemství. Vydržela mi bezmezná úcta k přírodě a přibyla nová láska k starým mytologiím. Co hlavně zůstalo, je ta magnetická přitažlivost k onomu zásvětí. Má inklinace k těmto věcem je zcela přirozená a samozřejmá a byla tady snad už od počátku. Noční můry a fascinace smrtí, strachem a tajemnem už od malička. Proto jsem chtěla klást důraz spíš na vnitřní hnutí než na realitu, ta je totiž jen křehká iluzorní skořápka. Chtěla jsem se ponořit do denního i nočního snění a pokoušet svět „za zrcadlem“.

1.1 Imaginace

Jako samozřejmost na začátku vytanulo, že hlavním prvkem bude dětská fantazie.

Obecně imaginace je veledůležitou přísadou lidské duševní činnosti, vůbec základním kamenem veškeré tvůrčí síly. Například Jan Švankmajer staví imaginaci téměř na božský piedestal. Ve svém desateru o ní píše jako o největším daru, který kdy lidstvo dostalo. Je přesvědčen, že teprve imaginace udělala člověka člověkem.¹

Ne každý je jí navíc obdařen stejně. Někdo ji má ochočenou, vyčkávajíc na místě, takovou co neničí nábytek, přiběhne na zavolání. Druhý zas zakrnělou houžvičku sotva postřehnutelnou, kterou když omylem zašlápnete, tak si toho dlouho nikdo nevšimne a jiný třeba zdivočelou slintající bestii, která si rozmařile dělá, co zrovna chce a nebohý majitel za ní vlaje jak papírový fáborek.

Věděla jsem, že třetí příklad bude i případem mého hlavního hrdiny, ta jeho bestie mu několikrát násobně přerostla přes hlavu, protože jí vyživuje jeho strach a hrozí, že mu ukouše i prstíčky.

1.2 Pověra

Nejspíš existuje i úměra toho, že lidé s rozbujelou fantazií jsou více náchylní k různým pověrám, tedy iracionální víře v neskutečné bytosti či jevy plynoucí snad z dávných archetypů magického myšlení člověka, které se u dětí, jistě objevuje v mnohem větší míře a teprve s přibývajícím věkem a zkušenostmi postupně slábnou.

Pověry jsou ale houževnaté, nedokázala s nimi zatočit ani dnešní moderní doba vědy, techniky a virtuality. Jejich hlavní síla tkví v tradici a lidské přirozenosti. Proto se v tomto světle s odstupem času jeví tvrzení z Ottova slovníku naučného platné jen do určité míry. „... *protivou pověry jest věda a pověry mizí tam, kde zavládne osvěta.*“²

Výstižně a srozumitelně se pokusil odpovědět na otázku co to ta pověra vlastně je folklorista Bohuslav Beneš: „*Co označujeme za pověru? Snad lidovou víru v nadpřirozené jevy, ale to je málo. Spíše jde o představy o systému nadpřirozených sil, znamení a jevů, úkonů a znaků, které zasahují do lidského života. Údajně je máme znát, abychom se mohli vyvarovat*

¹ ŠVANKMAJER, Jan. *Síla Imaginace*. Praha 2001. s. 115 ISBN 80-7272-045-7, 80-204-0922-X.

² OTTO, Jan *Ottův slovník naučný*. Dvacátý díl. Praha 1903. s. 352. [online dostupné z: <http://archive.org/stream/ottvslovnknauni13ottogoo#page/n385/mode/2up>][cit. 14. 4. 2016].

vat jejich případného neblahého působení, ale také máme vědět, jak se ruší jejich negativní vliv.“³ Co ale takové děti, které netuší jak se z neblahého vlivu vymanit? Tato otázka mne nepřímou přivádí k námětu.

1.3 Námět

Když jsem se nad námětem dále zamýšlela, najednou mi z čista jasna vykrytalizoval v myšlenkách v podobě jediné věty⁴ „*To čemu opravdu věříš, se může stát skutečným...*“ Na první poslech se zdá být naprosto neškodným tuctovým motivačním citátem, avšak má velmi znepokojivou rovinu. Co když věříš na přízraky strašidla a démony? Co pak? Věřím, že síla imaginace a vůle má tu moc přivádět k životu mnohé, byť i nevídané. Tedy ve zkratce, hlavním hrdinou je asi šestiletý chlapec. Příběh se odehrává na Valašsku, někdy ve druhé polovině 19. Století. V době, kdy ještě přežívaly lidové pověry, mýty a všelike zvláštní bytosti. Je to znepokojivý příběh dětského hrdiny, viděn dětskýma očima, nezátížen předsudky o tom, co je možné a co není, příběh ze světa dětské fantazie, který nemusí vždy být bezpečným a laskavým místem, protože to, čemu uvěříš, se opravdu může stát skutečností...

³ BENEŠ, Bohuslav: Pověra a pověřivost v moderní společnosti. In: *Lidová kultura na Hané: Sborník příspěvků z 3. odborné konference 23. – 24. 11. 1993*. Olomouc: 1994.

⁴ Námět podněcuje tvorbu kresleného filmu a může být vyjádřen jedinou větou viz.: DOVNIKOVIČ, Borivoj. *Škola kresleného filmu*. Praha 2007. ISBN 978-80-7331-105-6. s. 160.

2 INSPIRAČNÍ ZDROJE

2.1 Alfréd

Mé vysněné temnější téma jsem již nakousla v semestrální práci s názvem Alfréd. Krátký film, který přímo vychází z osobnosti, života a díla mého velkého inspirátora – Alfréda Kubina. Věděla jsem, že to bude zkouška pro diplomovou práci a s tím také Alfréd vznikl. Neskutečně mě práce na filmu bavila a chemie mezi mnou a mým milovaným opravdu zafungovala. Z tohoto důvodu si nynější hrdina v sobě odnesl velkou část z animovaného Alfréda, se kterým jsem se nechtěla jen tak nadobro rozloučit. Hlavní postava chlapce pro mě tedy nebyl žádný cizinec, ale vlastně můj starý dobrý přítel. V mém filmu přebírá hlavní úlohu jakési křehčí a zranitelnější Alfrédovo já, které podobně jako skutečný Kubin v dětství ale i později, je pohlcován vlastní fantazií a zároveň je magneticky přitahováno tou temnější stránkou věcí, což mají oba včetně mě společné.

Celý film je protkán i autobiografickými prvky, které pramení z mých vlastních dětských představ strachů a fantazií, tedy by se dalo říct, že v Alfrédovi je i kus ze mě samé. V tomto věku jsem stejně toužila být chlapcem, díky tomu, že mi holky připadaly nudné.

Jeho vzhled se změnil jen v detailech, vytratil se výrazný sváteční límeček, který vystřídala jen lněná košilka. Vystříhaný účes je převážně inspirován dětskou fotografií mého dědečka ze svatého přijímání, která mi živě uvízla v paměti. Můj „Alfréd“ je malý světlovlasý šestiletý chlapec, který se opovážil uvěřit a nahlédnout za hranici nemožného. Chlapec v kšandách s pronikavými očima, odstávajícíma ušima a neklidnou fantazií. Jeho matka, se kterou se seznamujeme poprvé je pobledlá mladá žena se strhanými rysy a dlouhým tmavým copem v černých upjatých šatech se zástěrou, šátkem přes ramena a kojencem v náručí. Její vzhled napovídá, že v životě neměla na růžích ustláno, možná je dokonce vdovou.



Obr. č. 1: Výtvarné návrhy chlapce.



Obr. č. 2: Výtvarné návrhy matky.

Skutečná osobnost Alfréda Leopolda Isidora Kubina, jakožto mimořádného umělce stojícího svébytně mimo ismy, ve svém díle ztělesňující zneklidňující eros středoevropského umění⁵ a odrážející duchovní klima své doby, činorodého ilustrátora a nenapravitelného snivce, mne nepřestane fascinovat. Velmi ráda nahlížím skrze „temné kukátko“ do jeho imaginativního světa fantazie a úzkostných snů, kde jsou ony sny noční i bdělé silnější než

⁵ HNOJIL, Adam. *Alfred Kubin & Sascha Schneider: démoni ze Země nevědomí : [Alšova jihočeská galerie v Hluboké nad Vltavou, 24. května - 28. září 2014]*. Ilustrace Alfred Kubin, Sascha Schneider. Hluboká nad Vltavou, 2014. ISBN 978-80-87799-17-8. s. 7 – 8. Dále poté: KUBIN, Alfred. *Z mého života a z mé dílny*. Praha: 1983.

skutečnost a skutečnost se naopak stává snovou. Podobně jako on ve svém filmu čerpám především ze svých prapůvodních dětských prožitků a vzpomínek, které se stávají podhoubím pro nejrůznější fantomy a přízraky.

2.1.1 Další inspirátoři

Mezi pány, kteří mi byli a jsou myšlenkovou i obrazovou inspirací, která tkví třeba jen v náladě či expresi, patří vedle Alfréda Kubina i neuchopitelný solitér, vizionář, snílek a mystik a zanícený okultista satanista a všeučel Josef Váchal se svými nevšedním a zázračným pohledem na svět. Dále z českého dekadentního prostředí malíř Jaroslav Panuška se svými znepokojivými strašidelnými výjevy vodních strašidel a hádkovitých upírů. Spišovatel, dramatik, básník, prozaik a filosof Ladislav Klíma svou pozoruhodnou skepsí a absurditou. Ze zahraničních umělců Norové Edvard Munch se svými běsi a osobitým expresivním stylem a Theodor Kittelsen se svými pohádkovými výjevy a magickým lidovým folklórem a mýty podbarvenými krajinami. Belgičan James Ensor se svým zahořklým humorem, ironií a satirou, pitoreskními maskami a děsuplnými bytostmi. Francouz Odilon Redon se svými fantaskními sny plných symbolů a také neopakovatelná osobnost Howarda Phillipse Lovecrafta se svým zvláštním dětstvím a láskou k prastarým silám mýtům a kultům. Tito pánové zapadají zhruba do podobné časové epochy a skrze ně na mne tato doba dýchá nespécifikovatelným kouzlem. Díky nim je to doba Větronošů, Sylf a Undin, Najád, Meluzín, Lešiho, močálnic, Mátonoh, Skřetů a Jezinek, Bohů, Bůžků a Bohyň, těch dobrých, ale i těch zlomyslných, trestajících a krutých, Vlkodlaků, Gnómů a nejrůznějších Daemonů. Doba mytologických stvůr a astrálních příšer, Lucifera a jeho služebníků, doba romantická a zvrhlá. Svou inspiraci tak jako oni ráda hledám v starých mytologiích, převážně slovanské, germánské a severské, ale také v dálném orientu, starověku a lidovém folklóru.

2.2 Folklor a slovanská démonolatrie

Příběh jsem se rozhodla zasadit před rok 1900 na prostý venkov a do divoké přírody. Kde ještě přežívaly lidové pověry, mýty, bytosti a magie a kouzla dosud neztratila svou sílu a zázračnou moc. Důležité byly tradice a rituály spojené s ročním cyklem, které měly kořeny ještě v dobách pohanských (masopust, koleda, svatojánská noc - slunovrat, prosebná procesí do polí, vynášení Morany atd.). Smrt byla přirozenou a neoddělitelnou součástí života, stejně tak i víra v Boha a Ďábla. Doba kdy v umění vzkvétal okultismus, mysticismus, spi-

ritualismus a dekadence. Doba kdy svět měl svá tajemství a věda a technika teprve sundávala pleny, doba kdy sice docházelo k rozvoji přírodních věd a tedy i hlubšímu poznávání člověka a okolního světa, ale na druhou stranu i k zvýšenému zájmu o jeho tajemnou a nadpřirozenou stránku díky novým nezodpovězeným otázkám.

2.2.1 Staré mýty a slovanská démonolatrie

Naivní představy světa našich dávných předků vypovídají o tehdejších společenských poměrech, o celkové kulturní úrovni doby a stupni lidského vědomí. Tehdejší člověk se niterně vypořádával s okolním složitým světem skrze obrazné ožívování a personifikaci přírodních jevů a sil, díky nim se v něm snáze orientoval. *„Tímto nezbytným stádiem vývoje procházelo všechno lidstvo a Slované tu nebyli žádnou výjimkou. Když se objevili na scéně dějin jako poslední výhonek velkého indoevropského kmene, přinášeli s sebou prostou, avšak svébytnou kulturu zemědělců těsně spjatých s přírodou. Odpovídal tomu i kult přírodních božstev a démonů, jejichž vůli se snažili rozpoznávat i ovlivňovat obřady, oběťmi, orákuly i magickými rituály. Odráželo se v tom jejich společenské vědomí, úroveň poznání, přírodní moudrost.“*⁶

Ohledně pantheonu Bohů starých Slovanů na našem území se nám nedochovala téměř žádná určitá zmínka, oproti tomu známe přibližně některé představy a magické bytosti vycházející z přírodních kultů: *„Daleko nejširší oblast starého slovanského náboženství tvoří démonolatrie – kult přírodních duchů, nesčetných bytostí nižšího řádu, oživující přírodní zákony a síly, jež obklopují člověka.“*⁷

S vymýcením těchto představ nebyla církev tak úspěšná jako u pohanských bohů, protože člověk těsně spjat a propojen s přírodou dokázal nahradit své bohy svatými, tvrdošíjně však lpěl na všelikých bytostech, které atavisticky pociťoval v přírodních jevech a které byly nedílnou součástí jeho magických praktik. Díky této prapůvodní zatvrzelosti se nám překvapivě z této vrstvy staré víry toho tolik přeneslo až do novověku do lidových zvyků,

⁶ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: 1990. ISBN 80-7038-187-6. s. 7.

⁷ Tamtéž, s. 104.

tradic a pověr, byť v různorodých a přenesených podobách.⁸ Tedy relikty a otisky dávných magických rituálů a bytostí se nám povětšinou v různé míře dochovaly v dobách ještě poměrně nedávných, místy ještě stále živoucích folklórních tradicích, lidových pověrách, bájeslovích a etnografických materiálech. Magické rituály se bohatě rozvíjely i v novověké lidové kultuře, některé z těchto zvyků a představ však ovlivňovaly nepochybně i jiné kulturní oblasti a často byl jejich původní význam nadobro zapomenut.

2.2.2 Nadpřirozené bytosti

Můj příběh je zasazen do českého prostředí, lokálně provázán hlavně s mým rodným kouzelným Valašskem, ke kterému mám vřelý vztah, objevuje se v něm několikero zázračných bytostí neodmyslitelně spjatý s folklórem a pohádkou, které mají svůj prapůvod v původní slovanské démonologii. Jsou to ale také bytosti, které provázely i mé dětství a většina těchto zázračných bytostí je na Valašsku doložena v etnografických materiálech. Ne vždy jsou to však postavy s dobrými úmysly, často jsou trestající či škodolibé, dokonce i smrtelně nebezpečné a tak přirozeně dokreslují mýtickou hrůzu některých strašidelných lidových pohádek.

Dnes jsou pohádky a pověsti spíš jen pro děti, i když tomu tak dříve vůbec nebylo, a slouží především jako příjemné rozptýlení. Nejčastěji se s nimi setkávají na obrazovkách, které jim nadpřirozené bytosti předkládají už s určitou podobou naservírovanou režiséry a výtvarníky, dětská fantazie se tak nemusí už příliš namáhat. Něco jiného je to však při poslechu mluveného slova, nebo když jsou dětem pohádky předčítány z knížek či vyprávěny. Všeobecně platí, málo známé a tajemné vždy láká a vzněcuje fantazii.

Dříve byly pohádky a některé pověry často velmi syrové až kruté, nezřídka používány jako výchovný prostředek. Část z nich vznikala především pro zábavu dospělých, za dlouhých zimních večerů při draní a drhnutí peří o besedách.

⁸ Srovnej: Tamtéž, s. 105.

2.3 Klekánice

Je hlavní záporná postava mého příběhu, podle které dostal i svůj název. Jako malá jsem se ráda bála, zní to možná divně, ale je to tak. Ráda jsem pokoušela svůj strach, byla jsem jedno z těch dětí, které miluje děsivé a mystické příběhy, co z toho, že jsem se v noci bála zavřít oči a usnout podobně jako můj hlavní hrdina.

Klekánici jsem si vybrala obzvlášť díky tomu, že pro mě v dětství ztělesňovala něco nepopsatelně hrůzného. Byla jsem s ní strašena, abych se netoulala po venku podobně jako generace dětí přede mnou. Nejstrašnější na ní bylo to, že jsem se nikde nedozvěděla, jak ona klekánice vypadá. Jediné co jsem o ní věděla, bylo to, že toulavé a neposlušné děti, které jsou po stmívání ještě venku, odnese neznámo kam a dítě už se nikdy nevrátí. Další děsivá neznámá! Ještě dnes na mě mrazivě působí odbíjení večerního klekání u nás na vesnici. Jen pomyšlení na tento fatální akt, kdy je někdo unesen na místo, které se vymyká našemu lidskému chápání a z kterého není návratu, mi působí husí kůži. Jako děti jsme si vyprávěli strašidelné příběhy, dodnes mi utkvěl v paměti jeden, kde se chlapec schoval do skříně, která byla po otevření úplně prázdná, a nebohého chlapce už nikdo nikdy nenašel. Tento pro mě děsivý motiv spojený s klekánicí jsem si pro sebe objevila i v dětském hororového příběhu - Čarodějnice od Roalda Dahla, kdy babička vypráví příběh ze svého dětství o dívce Erice, která byla jednoho dne unesena čarodějnící, a od té doby ji už nikdo více nespatriil. Na obraze, který doma visel jejím rodičům, se však po čase objevila holčička nápadně podobná Erice. Čas od času měnila na obraze pozici, jednou krmila kachny, podruhé se dívala z okna, a jak šel čas, Erika stárla, až jednoho dne zmizla docela. Představa toho, že osamoceně stárne a umírá někde uvězněná je pro mě osobně velmi skličující a nejsilnější moment z knížky. Do jisté míry se tento motiv objevuje i v alternativním baladickém konci mého příběhu. Nebohá Erika si svůj konec vůbec nezasloužila, její jediné provinění bylo to, že nevěděla jak čarodějnici poznat, proto je její konec tak těžko stravitelný a znepokojivě děsivý. Totiž „*OPRAVDOVÁ ČARODĚJNICE nenávidí děti šírající záštiplnou nenávisť, která je záštiplnější a šíravější než jakákoli nenávisť, kterou si asi jste schopni představit.*“⁹

⁹ DAHL, Roald. *Čarodějnice*. Praha: 1993. ISBN 80-85387-12-3. s. 7.

Pokoušela jsem se o klekání zjistit něco víc, dozvědět se o jejím původu a podstatě něco bližšího, i ona tedy patří částečně do démonolatrie našich předků: „*Úzký vztah k vegetačním démonům mají bytosti střežící posvátnost určitého mezníku v rytmu času, jakým je především poledne, půlnoc, západ slunce apod. Zejména polední a půlnoční hodina, jsou obecně považovány za hodinu duchů, jež měla být prožívána v klidu...Protipólem polednice je půlnočnice, jejíž zjevení o půlnoci oznamuje smrt v rodině. Její sestra klekánice, známá zejména v českých zemích, sloužila hlavně jako odstrašující prostředek pro děti, které se toulají dlouho do večera.*“ Moje Klekánice je spíš klekánice a půlnočnice v jedné entitě. Na Rožnovsku pod Radhoštěm se dokonce vědělo jak taková Klekánice vypadá:

„*Po večerním klekání se ve vesnicích zjevovala klekánice. Byla to ošklivá stařena bez zubů. Opírala se o berlu a za chůze vždy jednou nohou klekala, zatímco druhou šla kupředu. Svě jméno dostala právě od takovéto klekavé zdlouhavé chůze. Na pozoru se před ní měly mít především děti, které se i po večerním klekání, kdy již měly být dávno doma, potulovaly venku. Klekánice je sbírala do měchu a odnášela je s sebou neznámo kam.*“¹⁰

Ve svém vlastním pojetí jsem upustila od klekánice staré shrbené babice a snažila se ji vyjádřit trochu záhadněji, protože zmiňovaná klekácká chůze mi připadá spíš komická než děsivá. Mnohem bližší je mi představa právě onoho nevyzpytatelného démona střežícího jistý řád věcí a časový mezník v denním rytmu. V dětství pro mě podoba klekánice také nebyla jednoduše uchopitelná, spíš nekonkrétní a o to víc tajemná. Ani tehdy to pro mě nebyla stařena to spíš polednice. Na základě těchto mých pocitů jsem se snažila najít podobu mé filmové klekánice. Už od začátku mi bylo jasné, že nebude mít tvář, ale masku, která podtrhne její tajuplnost. Naprosto mě uhranula jedna určitá podoba hrozivé postavy z již pomalu zaniklých adventních lidových tradic a to postava lucky. Celá oděná v bílém hábitu s kápí a s maskou dlouhatánského ptačího zobanu, ve kterém se nacházely dva černě lemované otvory na oči, v ruce držela buď husí peroutku, vařechu nebo zahnutý křivák. Její vzezření na mě silně zapůsobilo a rozhodla jsem se z ní vizuálně vycházet při skicování klekánice. Tyto dvě bytosti mají velmi podobný náboj, obě dokáží být kruté neúprosné a

¹⁰ DRÁPALOVÁ, Lenka a DRÁPALA, Daniel. *Kouzelné bytosti zpod Radhoště*. Rožnov pod Radhoštěm, 2008. ISBN 978-80-904224-1-4. s. 109.

trestající, obě se zaměřují na děti. Nebezpečí, které představují lucky je navíc mnohem víc pozemské a až děsivě naturalistické.



Obr. č. 3: vlevo se nachází postava smrti z filmu: *Sedmá pečeť* [Det sjunde inseglet] [film]. Režie BERGMAN Ingmar. Švédsko 1957. Uprostřed a vpravo se nachází postava klekánice, jejíž výtvarné pojetí je inspirováno právě tímto filmem.

2.4 Lucky

Zprávy o luckách jsou rozličné, někde až protichůdné, je to dáno nejspíš tím, že od 19. století tento zvyk postupně mizí a do dnešních dob se dodržuje jen velmi vzácně. V předvečer svátku svaté Lucie, který dřív připadal na den před štědrým dnem později se změnou kalendáře na třináctého prosince, obcházely chalupy tyto bílé přízraky a většinou dbaly na to, aby žádná gazděna nesáhla na předeno, sic bude potrestána. Tento zákaz roztáčení kolovratu má kořeny až v pohanské magii oslav zimního slunovratu, kde jakýkoliv točivý pohyb představoval symbolické ohrožení navracejícího se slunečního kotouče.¹¹ Někde zas lucky vymetaly husím křídlem z chalupy zlé duchy a byly chápány jako bytosti dobré. Jin-

¹¹ TICHÁ, Jana. *Zima na Rožnovsku: výroční zvyky a slavnosti*. Rožnov pod Radhoštěm, 2013. ISBN 978-80-904851-9-8. s. 27.

de ovšem převažovaly zlé ba přímo hororové motivy a husí křídlo nahradil zakrvavený nůž, kterým hrozily dětem s plnými žaludky, co nedodrží půst, že jim rozpárou břicha nebo vyloupou oči, ty hodné co se postily pak dostaly nadílku do punčochy.

" Což na Lucii bychom byli zapomněli! Jak ta vyhlíží! Ó, ta jest strašlivá. Ta bere vám neposlušné děti do břicha. Oho, to' by muselo býti břicho!"¹² Také později Václav Krolmus zaznamenal zprávu o chození lucek v Čechách: „Před sv. Lucií chodí bílá veliká žena po domech s velikým nožem, kde jsou děti, kterým chce páratí břicha, jestli se v Adventě nepostily." ¹³

Jejich podoba, mi mnohem lépe koresponduje právě s tímto krutým pojetím, které popisuje Krolmus a také Jakub Jan Ryba ve své knize Radovánky nevinných dítek o vánocích, vydanou v roce 1804, která je zároveň nejstarším tištěným dokladem u nás o obchůzkách lucií, o „luciášství“.

Kromě vzezření mne nadchl právě i samotný hororový aspekt lucek, jakoby byly s Klekánicí blízké příbuzné, avšak podoba klekánice se několikrát vyvíjela a z démonické lucky jsem nakonec použila jen masku se špičatým zobákem, za kterou se klekánice skrývá v masopustním reji. Potřebovala jsem vyjádřit její emoce, škodolibost a záludnost a to by bylo s maskou bez úst obtížné. Zvažovala jsem i ponechání bílé barvy roucha, ale ostré siluetě, se kterou ve filmu u klekánice pracuji, lépe posloužila černá, černá jako sama noc.

2.5 Sedmá Pečeť

Výslednou podobu a život vdechla mé klekánici paradoxně sama Smrt. Přesněji postava Smrti ze snímku *Sedmá Pečeť* (*Det sjunde inseglet*, 1957) geniálního filmového umělce

¹² RYBA, Jakub Jan. *Radovánky nevinných dítek o vánocích, což svým milým žákům a všem milým českým krajánkům obětuje Jan Jakub Ryba*. Bolehošť, 1934.

¹³ *V předvánočním čase u nás chodily i hrozné a tajemné adventní postavy*: [online dostupné z: <http://www.radio.cz/cz/rubrika/special/v-predvanocnim-case-u-nas-chodily-i-hrozive-a-tajemne-adventni-postavy>][cit. 25. 4. 2016].

Ingmara Bergmana¹⁴ Toto filmové dílo si řadím mezi mé vůbec nejoblíbenější. Podobnoství tajuplné a ryzí. Smrt je zde majestátní lživá záludná a neústupná, stejné vlastnosti přisuzuji i mé klekánici. Tělo jako černý monolit a tvář podobna masce bledého měsíce. Sinalá a s krutým úšklebkem. Stejně jako Smrt je i Klekánice ve své šachové partii vždy o několik tahů napřed. Stejně jako ona nepoužívá zbytečná gesta navíc.

Sedmou pečetí jsem se inspirovala i v závěrečné nádherně silné scéně Tance se Smrtí, kdy se siluety držíce se za ruce v osudovém tanci rýsují v siluetách proti rozbouřenému nebi a následují Smrt do končin stínů. Můj Tanec s klekánicí se transformoval do podoby d'ábelského fašankového průvodu lidových maškar a záludných kreatur, mezi kterými se pod maskou skryla i maska její. Slouží jako postupně se stahující pavučina kolem malého chlapce a vlastně i začátek konce.

*„... Mio, já je vidím. Vidím je! Na temném bouřlivém nebi. Jsou tam všichni. Kovář, Liza, rytíř, Raval, Jöns i Skat. Přísný pan Smrták chce, aby se chytli za ruce a tančili v dlouhé řadě. První hopká On s kosou a přesýpacími hodinami. Ale Skat se motá se svou loutnou. Kráčejí s rozbřeskem pryč v slavnostním tanci. Vstříc temné krajině. Déšť jim skrání tváře. Smývá jim z lící slané slzy...“*¹⁵

¹⁴ THOMPSON, Kristin a BORDWELL, David. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: 2011. ISBN 978-80-7331-207-7. s. 432 – 434.

¹⁵ *Sedmá pečet'* [Det sjunde inseglet] [film]. Režie BERGMAN Ingmar. Švédsko 1957.



Obr. č. 4: Postava smrti z filmu: *Sedmá pečeť* [Det sjunde inseglet] [film]. Režie BERGMAN Ingmar. Švédsko 1957.



Obr. č. 5: Tanec smrti z filmu: *Sedmá pečeť* [Det sjunde inseglet] [film]. Režie BERGMAN Ingmar. Švédsko 1957.

2.6 Bludičky neboli světýlka

Důležitou úlohu mají v mém příběhu i nadpřirozené bytůstky v podobě záluďných a nevyzpytatelných lesních mihotavých světélek, které se u nás hojně objevují v lidových pově-

rách. Pohled na až nadpřirozené modravé světélko malých světlušek musel nutně vyvolávat spoustu otázek a jejich vysvětlení bylo samozřejmě také neméně magické. „*Když za mlhavých večerů podzimních mihá se nad bažinami příšerný rej modravých světýlek, spráda si o nich obraznost prostého lidu rozmanité báje.*“¹⁶ Jejich kořeny rovněž sahají pravděpodobně až k přírodním slovanským kultům. „*Bludičky, světla, světýlka světloňů, jež pocházejí vesměs z duší zemřelých, zejména násilnou smrtí, nekřtěňátek apod. Proto se zjevují nejen v bažinách a na tlejících kmenech, ale i na hrobech jako modravé plaménky, v podobě dětí nebo mužíčků s lucerničkami, kahánky, nejčastěji za temných zimních nocí, o Dušičkách, před vánocemi, o půlnoci Štědrého večera. Snaží se se člověka svést z cesty do močálů, rybníků, napadají zvláště toho, kdo si hvízdá, mohou však zbloudilému i pomoci...*“¹⁷

Moje vize bludiček je v souladu s představou, že jsou to zbloudilé dušičky malých dětí, které z tohoto světa odešly nehezkým způsobem. Nepodařilo se jim odejít zcela, nýbrž se připojily k přírodním duchům. Tyto bludičky ve filmu provázejí chlapce krátce po vstupu do čarovného hvozdu, nemají svou dětskou podobu po celou dobu, ale povětšinou se jeví jako poletující světélka a jen občas se ukáží ve své tělesné podobě. Od začátku vzbuzují chlapcovu zvědavost a táhnou jej hlouběji do lesa, v konfrontaci chlapce s klekánicí se však přidají na jeho stranu a popohánějí jej a ukazují správnou cestu. Někoho možná napadne, že i je potkal kdysi nepěkný osud. „*Do zvláštní skupiny představ o záhrobí patří duše předčasně či násilně zemřelých udušených, utopených, vrahů, sebevrahů, nekřtěňátek, čarodějů a čarodějnic. Jsou vesměs silně připoutány k tělu nebo místu, kde zemřely, nebo se připojují k přírodním duchům.*“¹⁸

2.7 Mařena

Mařena neboli Morana zastává v mém příběhu symbolickou funkci, je předzvěstí smrti a špatného konce. Příběh se odehrává patrně v zimním období a přímo ve scéně kde morana

¹⁶ ZÍBRT, Čeněk. *Staročeské výroční obyčeje, pověry, slavnosti a zábavy: prstonárodní pokud o nich vypravují písemné památky až po náš věk*. Praha: 1889. s. 217.

¹⁷ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: 1990. ISBN 80-7038-187-6. s. 7.

¹⁸ Tamtéž: s. 138.

stojí na tyči na mlžné louce, sněží. Démon smrti a zimy se usmívá v děsivém šklebu nad zmrzlou planinou, zatím je v plné síle a svrchovaně vládne krajině. Pro malého chlapce je neblahým znamením.

Moranu na Valašsku známe jako Mařenu a obzvláště se k ní pojí zvláštní lidový rituál, který byl ve valašském prostředí hojně rozšířen. Vyskytoval se v různých obměnách, kdy se povětšinou na smrtnou neděli nastrojená figurína Mařeny ze slaměného došku v průvodu chlapců a děvčat vynášela za dědinu, kde byla kamenována, pálena a topena. „*Ve valašských obměnách vynášení smrti je obsaženo více obřadních momentů. S jarní figurínou podle lidového názoru ze vsi vynášeli zlé nemoci a vše staré, co mělo odejít s končící zimou.*“¹⁹ Nikoho asi nepřekvapí, že i tento zvyk má svůj prapůvod pravděpodobně také již v našem předkřesťanském období, v písemné formě se o něm dozvídáme už z dobových církevních zákazů například z let 1366 a 1384.²⁰ „*Po našem názoru zamlouvá se nejvíce domnění, že vynášení „smrti“ a přinášením „líta“ slaven byl odchod drsné zimy a příchod vítaného jara. Pohanský zvyk provázený všelikými obřady a zpěvy starodávnými, hleděla církev, jako všechny pohanské zvyky vykořeniti. Hrozila tresty, že nebudou těm, kdož „smrt“ vynášejí, hříchy odpuštěny apod., z myslí a ze srdce pokřtěného lidu pevně utkvělé zvyky a zkomolené obřady pohanské, snažila se církev podkládati jich významu smysl křesťanský. Tak se dělo i s vynášením smrti.*“²¹

2.8 Kouzelný kvítek a Húkalky

Mezi další divotvorné tvory, které mají v mém příběhu své místo, patří húkalky. Poprvé jsem se s nimi setkala v dětství, když mi maminka předčítala před usnutím z knížky Kouzelný kvítek. Pro mě to není jen tak ledajaká knížka. Jsou to nádherné vyprávěnky z Valašska, které odposlouchal a sesbíral od lidových vypravěčů prozaik, historik, překladatel a orientalista Miloslav Baláš²², který pocházel přímo z mé rodné vesnice Podlesí,

¹⁹ TOMESŠ, Jaroslav. *Masopustní, jarní a letní obyčeje na Moravském Valašsku*. Strážnice: 1972. s. 68.

²⁰ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: 1990. ISBN 80-7038-187-6. s. 210.

²¹ ZÍBRT, Čeněk. *Staročeské výroční obyčeje, pověry, slavnosti a zábavy: prstonárodní pokud o nich vypravují písemné památky až po náš věk*. Praha: 1889. s. 55.

²² BALÁŠ, Miloslav. *Kouzelný kvítek: vyprávěnky z Valašska*. Brno: 1979.

tehdy ještě Křivé. Většina vyprávěnek se pojí přímo k místům, kde jsem vyrůstala a které důvěrně znám. Nejspíš z tohoto důvodu jsou jeho pohádky mému srdci tak blízké. Navíc jsou vyprávěny s využitím bohatství místního dialektu, což působí živě a hravě. Podařilo se v nich zachytit svérázný pohádkový svět valašských hor, pasek, lesů a chalup a jejich rozličných kouzelných bytostí. *„Pohádková tvorba má na Valašsku starobylou tradici. Málokde se tak živě vypravovalo jako v povodí obou Bečev a po pasekách na beskydských kotárech. Z této tradice vycházejí i pověsti a pohádky sbírky „Kouzelný kvítek“. Jsou vesměs odposlouchány od lidových vypravěčů. Slýchal jsem je v mládí za první světové války a v letech těsně po ní nejčastěji na pastvě nebo na besedách za zimních večerů při „drhačkách“ – dračkách a jiném večerním zaměstnání...“*²³

Húkalky podle jedné z vyprávěnek se nacházely ve vysokém modřínovém lese na Brňově, čili přímo v sousední dědině. Nebyly to příliš přátelsky naladěné bytosti, spíš záluďné, svůdné a zákeřné. Prý ten, kdo je zaslechne, neubrání se jejich volání. Húkalky se jej pak zmocní a vláčí jej ráztoka neráztoka, roklna neroklna, voda nevoda, strnisko nestrnisko. Nakonec jej naprosto unaví a uspí čarovným polibkem na čelo, který nešťastníka uvrhne do přehlubokého věčného spánku, ze kterého jej může zachránit už jen to, když mu někdo potře čelo kapradím. Jediná ochrana proti nim je údajně vlčí ocas! Podivuhodný vzhled húkalek Miloslav Baláš líčí takto:

*„Ty húkalky, to jsou vám divné stvory. Tělo mají jako sova nebo výr, ale hlavu ženskou a na ní dlouhé předlouhé světlé vlasy a v nich mívají vpleteno lesní kvítí. Húkalky poletují kolem dokola, jako by tančily, a vlasy jim povívají kolem křídel jako zlaté plameny.“*²⁴

Mou obraznou představu již od dětství ovlivnila ilustrace Václava Houfa v Kouzelném kvítku, z které vycházím i v mém vlastním výtvarném pojetí.

²³ BALÁŠ, Miloslav. *Kouzelný kvítek: vyprávěnky z Valašska*. Brno: 1979. s. 174.

²⁴ Tamtéž: s. 7.



Obr. č. 6 Vlevo: Výtvarné návrhy hůkalek a má vlastní interpretace naopak vpravo se nachází původní hůkalky od Václava Houfa. HOUF, Václav: *Hůkalky* in BALÁŠ, Miloslav. *Kouzelný kvítek: vyprávěnky z Valašska*. Brno: 1979.

Mohu se jen domnívat, že divoký vzhled hůkalek měl snad předobraz v řeckých harpyjích či sirénách, které měly rovněž ženskou tvář a ptačí tělo. U sirén se objevuje také líbezná tvář a aspekt svůdnosti. Na Valašsku se někde hůkalkám též říkalo „Slibky“, které nešťastné pocestné dokázaly utančit až k smrti.²⁵

2.9 Zvířata a jejich symbolika

V mém filmu vystupuje několikero zvířat a podobně jako ve folklóru a lidových pověrách mají svou symboliku, kterou jim naši předkové intuitivně přisuzovali.

„Ve zvířatech nespatořovali pohanští Slované pouhé němé tvory přírody, nýbrž i projevy tajemného světa duchů i lidských duší, schopných brát na sebe zvířecí podobu.“²⁶

V pohanských dobách Slovanů byla některá zvířata zasvěcena přímo bohům, často také byla některým lidem a bytostem přisuzována schopnost se ve zvířata proměňovat, právě odtud pochází například víra ve vlkodlaky, kteří patří do skupiny bytostí, které stojí někde na pomyslné hranici mezi naším světem a světem přírodních démonů. Tyto představy mají

²⁵ DRÁPALOVÁ, Lenka a DRÁPALA, Daniel. *Kouzelné bytosti zpod Radhoště*. Rožnov pod Radhoštěm, 2008. ISBN 978-80-904224-1-4. s. 65.

²⁶ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: 1990. ISBN 80-7038-187-6. s. 145.

kořeny v dobách, kdy se člověk považoval za rovnocennou a neoddělitelnou součást přírody a byl s ní velmi úzce spjat.²⁷

„Z domácích zvířat se u Slovanů největší úctě těšili kůň, vůl, pes a také kohout. Ten měl svým kokrháním údajně plašit zlé demony personifikované zase kočkou a kozou.“²⁸

Kohout, který svým kokrháním na konci příběhu doprovází ranní klekání, plní podobnou službu. Je to zvíře s kladnými vlastnostmi, které svým kokrháním zahání noční běsi a demony, rovněž vítá znovuzrozené slunce. Tento princip většinou dobře známe z pohádek, kde se hojně uplatňuje.

Černý kůň vynořující se z bažiny naopak ztělesňuje lesního démona v souznění s vírou našich předků, že duše zemřelých i živých lidí se mísí s přírodními duchy, nebo se v ně dokonce proměňuje.²⁹ Démon v podobě koně mi osobně připadal netypický a o to tajemnější, rovněž spojení koně s bažinou mne velmi znepokojuje a tak jsem se ten pocit snažila převést i do filmu. Navíc kůň byl v různých kulturách chápán nejen v kladných souvislostech, objevoval se v legendách i v podobě démona smrti. Pravděpodobně byl v symbolické rovině tvorem, který dopravuje lidi do říše „na druhé straně“. Navíc byl také často používán jako obětní a obřadní zvíře, což svědčí o jeho silném mystériu.³⁰

Havran v souladu s představami našich předků není pozitivním znamením ani v mém filmu, je to jakýsi služebník Klekánice. V lidových pověrách byl tento neskutečně chytrý uhlově černý pták převážně spojován se smrtí, zkázou, nemocí, válkou, úmorným zimním obdobím a šibenicí, pravděpodobně hlavně díky svému mrchožroutství a také tomu, že se v našich krajinách nejhojněji vyskytuje právě v zimních měsících, kdy se do střední Evropy havrani stahují hromadně z východní a severovýchodní Evropy.

Černý kocour je ve filmu poměrně zvláštní postavou a zachovává si svou magickou tajemnou stránku a nevyzpytatelnost. Je chlapcův přítel? Nechce mu ublížit, když se

²⁷ Tamtéž: s. 140 - 150.

²⁸ GALUŠKA, Luděk. *Slované: doteky předků: o životě na Moravě 6.-10. století*. Brno: 2004. ISBN 80-7028-218-5. s. 55.

²⁹ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: 1990. ISBN 80-7038-187-6. s. 140.

³⁰ HERZOG, Edgar. *Psýché a smrt: démoni smrti ve folkloru, mýtech a snech*. Brno 2012. ISBN 978-80-87171-27-1. s. 67 – 74.

s odbíjením půlnoci, která je obecně pokládána v lidové tradici za hodinu duchů, poleká a vběhne „na druhou stranu“? Kdo ví... Ono cestování „mezi světy“ je kočkám nezřídka přisuzováno. Osobně se mi ta myšlenka velmi zamlouvá, ať už jsem se s ní setkala v příběhu Neila Gaimana o Koralíně, který výtečně zpracoval Henry Selick v animovaném filmu *Koralína a svět za tajnými dveřmi*³¹, kde výborně s touto nadpřirozenou kočičí vlastností pracuje, nebo jen zaslechla v lidových pověrách považujíc kočku za magicky citlivé zvíře, které je strážkyní zásvětí a které neustále stojí jednou nohou někde tam na druhé straně.

2.10 Masopustní průvod

Tato krásná prostopášná tradice zakončuje poslední dny, které ještě zbývají v zimním období před dlouhým obdobím půstu. Příležitost popustit uzdu všemožným neřestem, vyhodit si z kopýtka a ukojit žádostivost lačných chuťových buněk a to vše pod rouškou masek, které stírají zábrany.

Masopustní veselí je po staletí nejvíce udržovaným a v různých obměnách stále živoucím zvykem. V našem kulturním prostředí má tato rozverná taškařice doložitelnou tradici už od 11. století, kdy se o nich zmiňují různé církevní zákazy křesťanských mravokárců, kteří jej odsuzovali jako tradici opilců pustošící lidského ducha.³² Do dnešní doby se můžeme přesvědčit, jak asi byly tyto potírací intervence úspěšné. Ještě dnes mají některé z dochovaných masek nejasný původ sahající do pohanských předkřesťanských dob, kdy tyto maškarády neměly pouze zábavní význam, ale také magický a kultický. Ve skutečnosti však původ masopustních maskovaných průvodů je třeba hledat ještě hlouběji do minulosti, dokonce před náš letopočet.

„čtvrtým prvkem zimního slunovratu byly maškarní průvody a hry. Jejich smyslem bylo zastrašení zlých démonů a duchů způsobujících nemoci a další pohromy, zejména neúrodu.

³¹ *Koralína a svět za tajnými dveřmi* [film]. Režie SELICK, Henry, USA, 2009.

³² „...přestrojování a nošení masek patřilo k obecně rozšířeným kultickým prvkům na všech kontinentech, a nechybělo proto ani u Slovanů. Svědčí o tom nejen církevní zákazy z 11.-13.stol., ale i archeologické nálezy kožených masek...“ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: 1990. ISBN 80-7038-187-6. s. 208.

*K tomu se používalo masek znázorňující medvěda, koně, tura a vlka, tedy vesměs silných zvířat spojených s ochrannými magickými praktikami a kladnými silami. Hry většinou vyjadřovaly vítězné soupeření sil dobra se silami zla. Tak jako u předchozích prvků, sahá jejich původ přinejmenším do období starověkého Říma a Řecka a možná ještě dále.*³³ Ne jinak tomu je i na Valašsku, kde se tyto závěrečné masopustní dny nazývají fašank, končiny, vodění medvěda, pochovávání basy, je to rovněž čas zabijaček, svateb, hojnosti a nevázaného veselí, maskovaných obchůzek po vesnici. Stále si zde tato tradice zachovávala v menší míře i dnes mnoho předjarních obřadních prvků zajišťující například plodnost polí a žen, zahánění temných sil.³⁴

V masopustních scénách jsem se také inspirovala živelností, prouděním tanečnicků a rozverným skotačením ze snových výjevů z filmu *Son směšného člověka* (Сон смешного человека, 1992) od Alexandra Petrova, zpětně jsem si uvědomila, že tmavá maskovaná postava se nápadně podobá mé klekánici, v té době ale měla svou podobu již danou.



Obr. č. 7: Divoký rej znázorněný In *Son směšného člověka* [Сон смешного человека] [film]. Režie PETROV, Alexandr. Rusko 1992.

2.10.1 Masky

V každém masopustním průvodu se objevují jak masky kladných postav, tak ale i postavy záporné či přímo zákeřné. Odehrává se mezi nimi symbolický zápas dobra se zlem, života

³³ GALUŠKA, Luděk. *Slované: doteky předků: o životě na Moravě 6.-10. století*. Brno: 2004. ISBN 80-7028-218-5. s. 58.

³⁴ TOMEŠ, Jaroslav. *Masopustní, jarní a letní obyčeje na Moravském Valašsku*. Strážnice: 1972. s. 29.

se smrtí apod. Můj masopustní průvod je laděn spíš do strašidelnějších tónů a odráží tu temnou stránku, která se ve stínu masek vydrala napovrch z našeho psyché. Jsou to v tomto případě spíš bytosti loajální klekánici. Při návrzích masopustních maškar jsem čerpala inspiraci z etnografických materiálů, ale část z nich jsou i mnou zcela smyšlené. Veskrze to jsou zoomorfní či antropomorfní kreatury s divými pohledy, černou duší a pokřivenými škleby. Chtěla jsem ukázat, že spousta v tomto případě lidových masek se může jevit z dětského pohledu jako děsivé přízraky z těch nejhorších nočních můr. Mne například ještě i dnes některé druhy masek znepokojují jako například morové masky s ptačími zobany, které ve skutečnosti neměly jiný než praktický účel, ale i přesto jitrí fantazii. Malé děti navíc masky dost často vystraší, dokonce, i když si je nasadí někdo jim známý. Ony totiž zvláštním způsobem odlidšťují, odcizují, vyvolávají pocity spjaté se zřejmou fyzickou blízkostí díky očividné přítomnosti těla a zároveň skrývají dotyčného někde do znepokojivého neznáma.³⁵ Z toho důvodu i sama Klekánice nemá vlastní tvář, sama je maskou a můžeme se jen domnívat, co se ukrývá pod ní. Její maska se nápadně podobá těm z řeckých antických her, jakoby se komedie s tragédií spojila v jedno.

³⁵ HERZOG, Edgar. *Psýché a smrt: démoni smrti ve folkloru, mýtech a snech*. Brno 2012. ISBN 978-80-87171-27-1. s. 79.

3 SCÉNÁŘ

V této kapitole se pokusím nastínit, jak se příběh o chlapci a klekánici utvářel, co provázelo jeho vznik a kterak došel své finální podoby.

3.1 Vývoj scénáře

Práce na scénáři vlastně započala rozvíjením zvoleného námětu. Protože částečně vychází a čerpá ze mě samé, chtěla jsem, aby některé scény vyplynuly přirozeně, bez složitého roubování. Někdy totiž stačí jen zavřít oči. Začala jsem si skicovat nejrůznější výjevy, dalo by se říct z vědomí i nevědomí a ty doplňovala o heslovité poznámky, některé z nich jsem pak dále rozvíjela, jiné odložila stranou nebo zavrhlá. Jednotlivé kousky do sebe začaly postupně zapadat a mě začala pod rukama vznikat tvárná hmota, která začala bobtnat a nabývat konkrétnějších tvarů.

Alfréd Kubin o tvůrčím uměleckém procesu: „*Hledíme v nebezpečnou propast, kterou bychom se ani neměli pokoušet zkoumat.*“³⁶

Chlapec mi byl už dopředu znám, bylo třeba pojmenovat jeho nepřátele. Původní vize měla nepřátel mnoho sobě navzájem víceméně rovnocenných, nakonec jsem ale zvolila ústřední linku s hlavní zápornou postavou, která je všemu ostatnímu nadřazená a tou se stala klekánice. Její postava dostává do příběhu dávku napětí a tím získal i jasné ukotvení v čase a na druhou stranu nejasné umístění v prostoru, protože je to ona, kdo chlapce vtáhne z postele do jiného světa. Celý příběh se odehraje během jediného dne, tedy od klekání do klekání. Film začíná odbíjením zvonu večerního klekání, kdy chlapec běží, seč mu síly stačí domů před dosud nevyřčeným nebezpečím a končí téměř identicky během o život už před velmi konkrétním nebezpečím při odbíjení ranního klekání, kde ale už zazní symbolické kohoutí zakokrhání. Z hlediska místa se příběh odehrává ve světě reálném, Jak nám námět naznačil v prostředí prostého valašského venkova, převážně doma ve světnici, ale také ve světě fan-

³⁶Alfred Kubin: *Ze země zpola zapomenuté*: [online dostupné z:

http://www.rozhlas.cz/vltava/stream/_zprava/alfred-kubin-ze-zeme-zpola-zapomenute--1519458][cit. 14.4.2016].

tasijním, který představuje jakési zászvětí, iracionální krajinu vlastního nitra se všemi jeho vnitřními běsy. Krajinu, které se můžeme dotknout i během nočního či denního snění. Jakési příšerné příšeří.

Klekánice si s nebohým chlapcem hraje jako kočka s myší, je záludná a podlá. Jen co si chlapec trochu vydechne už je zase několik tahů napřed. Abych podpořila její majestát, a nadpřirozenost, nikdy ji nevidíme se přemisťovat, už tam prostě je. Je všudypřítomná a hraje si svou zvrácenou hru. Je zde, protože chlapec věří, že tady je. Je tak mocná, protože chlapec věří, že taková je. Stačí jednou přijít pozdě...

I ostatní nadpřirozené postavy, pochází všechny z českého folklóru, některé jako húkalky jsou vyloženě lokálního charakteru. Dokreslují barvitost fantazijního světa. Postava matky je neutrální, má sice svého chlapce ráda, ale pro jeho strach nemá nijak zvláštní pochopení a nenachází v ní útěchu. Dřív navíc byly děti mnohem více strašeny a používaly se mnohem tvrdší výchovné prostředky jak docílit poslušnosti a kázně, z kterých by současným dětským psychologům vstávaly zřejmě vlasy hrůzou.

Když už byl příběh jednou na světě, zničehonic se mi zdálo jako by tam byl už dávno předtím. Jeho podoba jakoby vyplynula naprosto přirozeně a stala se zvláštním způsobem daná. Jediný zádrhel tkvěl v tom, že mi vyplynuly dva způsoby zakončení. Ten jeden se nese v pochmurném duchu balad, s oním zvláštním principem nepřiměřeného trestu a fatalismu. Kdy se chlapec už nikdy ze zászvětí nevrátí a stane se bludičkou stejně jako jeho předchůdci, které potkal na své cestě. A pak druhý konec, který je poměrně otevřený, oproti prvnímu nevrhá diváka do beznaděje a úzkosti nebo smíření se s konečností, ale naopak vyvolává otázky, je spíš symbolický. Zakokrhání kohouta je pohádkový princip, kdy strašidla a mátohy noční ztrácí svou moc před denním světlem. Během k domovu se příběh zacyklí. Když za sebou chlapec zabouchne dveře a vydýchává po zběsilém běhu, v jeho znepokojivém pohledu se odráží kus prožitě hrůzy. Závěrečné pohlazení kocoura je záměrně ponecháno k otázkám. Tento konec může být jak útěšný, tak nepříjemně znepokojivý, nebo dokonce až děsivý, záleží na jednotlivém příjemci. Díky tomuto jsem se nakonec rozhodla pro zpracování právě této verze. Jiskřička naděje nakonec zvítězila a záleží na každém, zda si ji zažehne. Tím může být film vhodný i pro menší publikum.

Kdo ví, možná mi to nedá a pro klid duše sobě a podobně poznamenaným jedincům skutečným alternativně i onen baladický konec.

Jedna z původních verzí scénáře počítala s mluveným slovem, nejednalo se sice o nijak složité dialogy, ale v příběhu hrála svou roli modlitbička, kterou chlapec pletl a nemohl si ve svém strachu vzpomenout na správná slova. Nakonec jsem od této cesty upustila a rozhodla se pro minimalistický dabing beze slov, pouze s potichu šeptanou modlitbičkou pod peřinou a snažila se vyprávět převážně v obrazech, tedy vizuálně. Jak ostatně píše Edgar Dutka:

„Dialogů je v animovaném filmu vždycky moc, i když je jich málo. Dialog znamená mimo jiné animovat lipsynch (lips synchronistaion) (animovat mluvící ústa) nebo se s dialogy jinak popasovat.... Dialogy mocně požirají vzácný filmový čas, zvláště když jsou nositeli příběhu, ovlivňují stříhovou stavbu, spád děje, temporytmus. Někdy dokonce negují obraz.“³⁷

3.2 Literární scénář

Zde je k porovnání nerealizovaná verze literárního scénáře s baladickým koncem.

Prolog:

(Mimo obraz během úvodních titulků) Ozývají se zvony večerního klekání.

(Obraz)

Zvonění doznívá. Velký celek. Je šero a v dálce je vidět svítit okénko, kolem matně svítí další už v mlze. Živelný pulsující obraz. Ozývají se zvuky běhu a zrychleného dechu. Bližší záběr kdy je vidět okno jasněji z větší blízký, míhá se a přibližuje – subjektivní pohled běžce, zrychlený dech a tep je slyšet mnohem výrazněji jakoby zevnitř. Trochu zmatek v obraze, švenk, otvírající se dveře v detailu „prásk“ (obraz se uklidní) Malý chlapec se opírá zády o dveře a vydechuje po ostrém běhu, nepokojně se dívá jakoby za sebe. Matka

³⁷ DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. Praha: 2012. ISBN 978-80-7331-252-7. s. 14.

s kojencem u prsu se na něj vyčítavě podívá a povzdechne si. O nohy se mu otře černý kocour. Obraz se zatmí a objeví se titulek s názvem filmu.

(malé zákoutí s oknem, postelí, skříní a hračkami)

Chlapec nechce jít spát, má totiž veliký strach usnout. Po tvářích se mu koulí slzy. Mamin-ka má na ruku děťátko a nemá na staršího synka tolik času jako dřív. Bere jeho strach na lehkou váhu, nevěří mu a nechápe, čeho by se měl bát, vždyť strašidla jsou jen v pohádkách. (Ó jak šeredně se mýlí...) Nejdřív se podívá pod postel a poté do skříně, aby mu ukázala, že tam nic není. Dá mu pusku na čelo a chce odejít. Chlapec ji však nechce pustit. „Maminko, pověz mi tu modlitbičku.“ „Ale však už to znáš“ odvětí matka, přitom unaveně zívne a zabouchne za sebou dveře. Průvan, který to způsobí, sfoukne chlapci světýlko. Pokoj se okamžitě promění na nehostinné a hrůzné místo plné kradmých ostrých stínů a siluet (venku je úplněk a z vedlejší místnosti pronikne dětský pláč). Neškodné hračky dostávají děsivou podobu, vrhají zrůdné stíny, podobající se fantaskním stvůrám a v každém tmavém zákoutí na něj něco číhá. V zrcadle u postele uvidí tmavou postavu s bílou tváří. Blesku rychle se běží vyděšený schovat pod peřinu.

(Z pod peřiny)

Vystrašený a s pevně zavřenýma očima odříkává šeptem dětskou tradiční modlitbičku se sepjatýma ručkama:

*„Andělíčku můj strážníčku, opatruj mi mou dušičku,
opatruj ji ve dne v noci, od strašidel od zlé moci.“*

Nemůže si ale pořádně vzpomenout na slova, která trochu motá a přehazuje. Nedaří se mu říct modlitbičku správně.

V tom se něco ozve a chlapec zděšeně vykoukne. Naproti sobě uvidí svítit dvě ohnivé oči, to však mu ale na peřině sedí jeho černý kocour, který na něj mňoukne a uvelebí se, chlapec si oddechne, uklidní a s úsměvem ho pohladí, zavírá oči... V zrcadle nic není.

(tmavá světnice)

Subjektivní plynutí času, prolínání s ciferníkem hodin, převalování se, pevné zavírání očí pěstí, neklidný spánek, tikání hodinového strojku, nemilosrdná ručička, hypnotické kyvadlo pendlovek. Do ticha odbije půlnoc – hodina duchů. Kocour se lekne a zaběhne pod postel. Chlapec se tam za ním opatrně podívá, avšak něco není v pořádku, ten všem dětem

známý tajemný prostor pod postelí je prázdný - nic tam není! Rozhlédne se po světlici. Vzápětí ho něco drží a táhne za kotník přímo do temnoty pod postel...tma...

(zásvětí)

Najednou se octne v odvráceném světě svých strachů, který se vymyká zdravému rozumu a ve kterém jsou zhmotněny jeho palčivé představy a obavy. (Je tam chladno a tma – chlapci vychází sražená pára od pusy)

(hvozd)

Stojí uprostřed mýtiny zalité měsíčním světlem. Všude kolem jsou mrtvé zpráchnivělé stromy a jejich pahýly, mezi nimi poletují zelenomodrá přízračná světýlka – bludičky. Chlapec se za nimi překvapeně vydá. Mimo chlapcovu pozornost v detailu jedno ze světýlek usedne na kmen, promění se v přízračnou tvář dítěte a zmizí ve stromě. Podobné smutné přízračné světélkující tváře se ještě sem tam ukáží po celou jeho pouť. (Slované věřili, že bludičky jsou duše mrtvých zbloudilých dětí, nekřtěňátek apod.)

(močál)

Hlouběji v lese se objeví hustá přízemní mlha. V dálce začnou přízračně v ozvěnách znít zvony klekání. Chlapec se najednou zarazí. Ve svém strachu si uvědomí, že je pozdě a že je venku! Na protějším vzdáleném břehu močálu se trochu opar rozestoupí a na malý moment odhalí černou siluetu, kterou vzápětí opět zahalí mlha. Dá se na zběsilý útěk. Jednou nohou se zaboří do močálu, na hladině se ukáží mrtvolné hnáty, bahno líně probublá. Natahují se po něm kostnaté pařáty větví kolem. Snášejí se na něj hůkalky a zlomyslně se smějí, až se za břicho popadají. Stále utíká, smích hůkalek se pomalu ztrácí. Ve velké dálce spatří svítící okénko stavení. Ví, že je to jeho domov, okénko jeho světničky. Záchrana, útočiště, bezpečí! Musí se dostat domů, za každou cenu, tam na něj nemůže, tam nemá žádnou moc! Začne si překotně znovu šeptat modlitbičku a pustí se za světlem.

(Venku z lesa)

Stavení s rozsvíceným oknem je blíž a blíž, cestou chlapec míjí osamocený shrbený strom, z kterého se naráz vznese asi stovka havranů za posměšného krákání, tvořili jeho korunu. Strom je najednou holý pokroucený a s hrůzou zjistí, že na něm sedí známá tmavá postava s bílou tváří. Vyjekne. Ve spáncích mu hučí, sotva lapá po dechu a utíká zběsilé dál. Silueta se skokově staticky přibližuje kdykoliv se otočí. Míjí hlouček modrých přízračných dětiček – bludiček z lesa a ty ho pobízejí, aby přidal, a ukazují za něj, že ONA už je mu v patách. Pokračuje za světlem drásavou démonickou krajinou. Tu šibenice s oběšencem,

tam kruh tančících rarachů, mršina koně, bezhlavý jezdec, houkání sovy, paní s klecí havranů místo sukni...

Dům s rozsvíceným světlem je stále blíž a blíž, je skoro na zápraží, pomalu už natahuje ruku na kliku...v tom se, ale snově velkou rychlostí domov oddálí a chlapec jej opět vidí z velké dálky. Stojí najednou na vzdáleném kopci, bezmocně padne na kolena. Nad ním se divě prohánějí a kupí bouřková mračna. Pár tichých blesků nahoře v mracích, z ničeho nic ale souběžně s burácivým hromem probleskne celá temná obloha a na pár sekund ukáže tu děsivou postavu kousíček od něj! Bezmoc! Další běh o život a za světlem, v tom se připle-te do masopustního průvodu hrající podivnou kakofonii, ďábelský fašank hrůzných masek a groteskních šklebů, tančící kolem něj v psychedelickém rytmu. Točí se s ním v kole. Je zmatený a dezorientovaný. V tom se k němu jedna z postav nakloní a poodhalí masku, pod níž je další bílá maska její tváře! S nepatrným úsměškem jej zahalí pod svůj rubáš...

Tma...

Epilog:

Ozývají se zvony ranního klekání. Slyšíme zakokrhát kohouta. Pomalu nahlížíme do již známého okna. Chlapcova postel je prázdná a na ní sedí usedavě plačící maminka hladící černého kocoura. Zkroušená matka vstane a zadívá se do zrcadla nad synovou postelí, kde se odráží ono okno, ze kterého se na ni dívá její chlapec! Nevšimne si jej, odvrátí se a odchází... (chlapec se pomalu vytratí přes zelenomodré světlo bludičky) Na skutečném okně světelnice pomalu mizí pára z horkého chlapcova dechu.

„Opatruj jej ve dne v noci, od strašidel od zlé moci...“

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 REALIZACE FILMU

4.1 Výtvarné zpracování

Úplně na začátku bylo nutné si ujasnit výrobní techniku chystaného animovaného filmu, pamatovat na to už během realizace návrhů a vyhnout se tak trpkých kompromisům, kdy krásně propracované návrhy končí v šuplíku, protože pro zvolenou techniku jsou prostě nepoužitelné. Původně mne velmi lákalo si ve větší míře vyzkoušet ručně kreslenou animaci, celou fázi kreslení svěřit jen tužce a papíru a na nějaký čas odsednout od monitoru. To by se mi snad i podařilo v případě kratšího filmu, ale nakonec se můj scénář podstatně protáhl a svou původní myšlenku jsem přehodnotila. Zvolila jsem tedy mě dobře známou 2D kreslenou digitální animaci, která pro mě v porovnání s ručně kreslenou není tak časově náročná, protože s ní mám mnohem větší zkušenosti. Reliktem předchozího záměru zůstal v určité míře hlavní kresebný nástroj, který evokuje stopu klasické grafitové tužky, byť digitálně.

Alespoň při skicování většiny výtvarných návrhů se mi návrat k tužce a papíru podařil, vznikaly tak uvolněné živé kresby nespávané počítačem, které mi i v průběhu práce připomínaly lehkost, s kterou vznikaly, což je pro mě při počítačové animaci, kde jsou časté tendence linku zbytečně uhlazovat a tím ji ubírat živost, dynamiku a spontánnost, velmi důležité. Zaměřila jsem se hlavně na návrhy postav a také zkoušela skicovat už konkrétní scény, které se mi vynořovaly před očima. Moje původní představa vizuálu byla mnohem jednodušší, spíš grafická a barevně omezená s důrazem na barevný akcent. Ani jsem se nenadála a vše bylo úplně jinak. Detailně propracovaná barevná pozadí, plnobarevné plasticky modelované postavy, grafická linka a šrafura zkombinovaná s malbou. I přes to, že je vše vytvářeno digitálně, díky kombinaci vhodných štětců a kresebných nástrojů se mi podařilo do obrazu vnést organický charakter klasických ručně kreslených technik. Šrafování navíc přispívá v obraze jistou dynamikou společně s „živou linkou“.

4.1.1 Prostředí

V průběhu práce na výtvarné stránce filmu jsem se potýkala s řadou problémů. Jedním z nejzapeklitějších byla otázka, zda-li kreslit a tvořit pozadí ručně na papír, následně ofotit a dotvářet ve Photoshopu, nebo vše přenechat počítači a tabletu. Původní výtvarná vize byla

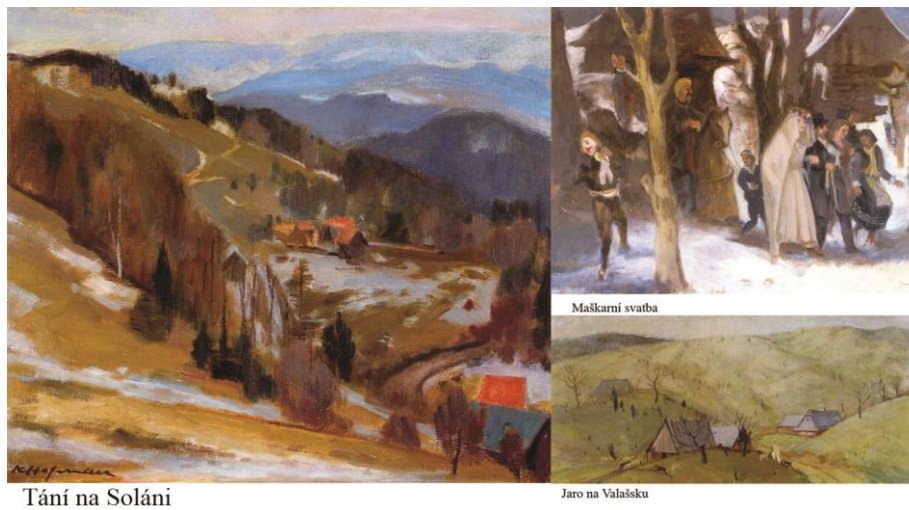
jen graficky stylizované minimalistické pozadí, vycházející z grafických technik něco na způsob monotypů či mezzotint jen v tlumených zemitých barvách. Při jedné ze zkoušek kdy jsem zrovna tvořila lesní krajinu, dokreslovala v počítači ono ručně dělané pozadí, jsem si ale uvědomila, že z původního obrázku nezbylo téměř nic a to byl moment, kdy jsem se rozhodla pro počítač jakožto rychlejší nástroj a zároveň se nechala přitáhnout k barvám, zvláště díky lesním scénám, protože ty si barvy opravdu zaslouží, aby okouzlovaly a působily až pohádkově, zvláště organicky, rozmanitě, tajemně.

Jak už bylo řečeno v předchozí kapitole, ve filmu se objevují dva světy, ten náš společný „skutečný“ a pak fantazijní svět malého chlapce, který se ukáže být velmi nebezpečným místem, jakýmsi zásvětím, kde ožívají niterné strachy a utkvělé představy. Ten náš společný a bezpečnější je paradoxně o dost méně barevný a zajímavý, „ožívá“ jen v momentech, kdy do něj prosakuje maličko z toho odvráceného, například ve scéně kdy chlapci zhasne světýlko a jeho strach vykreslí na stěnách děsivé stíny. Onen skutečný svět se omezuje zejména na interiér dřevěnice a částečně i valašskou dědinu podhorského rázu. Z Valašských kopců a pasek pocházejí mí předkové a nic naplat, je to kraj mého srdce. Velkou inspirací mi byly návštěvy valašského muzea v přírodě v Rožnově pod Radhoštěm, kde jsou zpřístupněny a dochovány původní interiéry vesnických stavení té doby. V pojetí valašské krajiny mě mimo jiné inspiroval jeden z nejvýznamnějších malířů Valašska akademický malíř Karel Hofman (1906 – 1998). V paměti mám ještě stále uložený i obrázek dřevěné chalupy na Prženských pasekách mé stařenky, kam jsme v dětství často chodili a která je dnes už minulostí.

Některá pozadí jsou poměrně abstraktní a nekonkrétní, zvláště při rychlých akcích jako je běh kde se například změní jen na animované šmouhy. Ta konkrétní jsou vytvářena za pomoci různých štětců a textur, v popředí se místy objevují i kontury, linie a šrafury. Často je tvořeno několika plány, které mají různou hloubku ostroty, což vytváří dojem prostoru většinou za pomoci efektu „gaussian blur“. Tento efektní prvek ve 2D animaci, konkrétně ve filmu *Venkovský lékař*³⁸, hojně využívá například můj velmi oblíbený animátor Koji Yamamura, kterého jsem měla tu čest osobně potkat na přednášce, kde nám dovolil na-

³⁸ *Venkovský lékař* [Kafka Inaka Isha] [film]. Režie YAMAMURA, Kóji, Japonsko 2007.

hlédnout do svých filmů a pracovních postupů. Jeho film *Venkovský lékař* mi byl rovněž velkou vizuální inspirací.



Obr. č. 8: *Valašská krajina v obrazech Karla Hofmana* [online dostupné z: <http://www.atelier-hofman.cz/hofman.htm>][cit. 25. 4. 2016].



Obr. č. 9: Výtvarné návrhy prostředí – svět fantazijní nahoře a svět reálný dole.

4.2 Storyboard a animatik

Poté co byl literární scénář v ucelené podobě, započala práce na obrázkovém scénáři neboli storyboardu. Vzhledem k tomu, že původní myšlenku udělat film ručně na prosvětlova-

cím pultu jsem byla nucena opustit, tak alespoň kresby storyboardu, stejně jako výtvarné návrhy vznikaly za pomoci tužky na papíře. Rozhodla jsem se pro poněkud propracovanější formu, která by se co nejvíce blížila zamýšlenému hotovému obrazu, tedy kresbu o kterou by se již dalo při animování opřít, a která mi bude, jak už jsem zmínila užitečně připomínat živost a lehkost ruční kresby. Tedy žádné schématické obrázky, ale již návrhy nesoucí jasný výtvarný záměr. Od momentu kdy byly, jednotlivé scény ve storyboardu rozvržené, celkový příběh už nečekaly žádné velké zásadní úpravy. Vypracovaný storyboard je přílohou č. 1 - Obrázkový scénář

Poté bylo důležité pro lepší orientaci přidat jednu z fyzikálních veličin – čas. To mi skvěle umožnil právě animatik.

Tvorba animatiku se mi již dříve osvědčila, teprve na něm se ukáže, jak bude příběh pravděpodobně dlouhý a zároveň slouží jako platforma, na které vzniká samotný film.

Obrázky ze storyboardu bylo poté nutné naskenovat do počítače a implementovat do 2D animačního programu TVPaint, v něm je následně poskládat v předpokládaném a reálném čase filmu. Primárně jsem v kresbách kladla důraz na postavy, prostorovou orientaci a akci, pozadí jsem nevěnovala až takovou pozornost, bylo jen zhruba naskicované. Z toho ovšem plyne jedno úskalí, se kterým je třeba při tvorbě animatiku počítat. I když animatik dává celkem jasnou představu o trvání akce, o prostorové orientaci a stříhové rytmizaci, je třeba podotknout, že ve výsledku je čas jen přibližný. Až teprve v konečné animaci a v plných barvách s finálním pozadím se ukáže, že čas, který byl dostačující pro orientaci diváka v černobílých zjednodušených liniích animatiku, může být v hotovém a složitějším obraze nedostačující a bude vyžadovat o něco delší trvání. Vystačila jsem si pouze s klíčovými fázemi jednotlivých záběrů, což bylo pro mou orientaci dostačující. Díky tomu jsem vypustila pár zbytečných a děj neposouvajících scén a na druhé straně zase některé pro lepší pochopení příběhu přidala. Díky dvěma už od počátku zamýšleným koncům vznikly vlastně i dvě verze animatiku, které se liší pouze v oněch koncích samotných.

4.3 Animace

Pro výslednou délku, charakter příběhu a zvolené výtvarné zpracování byla nejlepší volbou technika kreslené digitální 2D animace, se kterou mám již četné zkušenosti a která je mému výtvarnému projevu nejbližší. Celá animace vznikala převážně v animačním softwaru TVPaint animation 9 Pro.

Animace byla realizována v lince, která simulovala stopu klasické tužky na papíře, jejíž tloušťku jsem přizpůsobovala šířkám záběrů. Záměrem bylo co nejvíce se přiblížit kresebným výtvarným návrhům. Snažila jsem se proto linku příliš neuhlazovat a nezačišťovat, aby si ponechala svou nedokonalost, která se v tomto případě stává přidanou hodnotou. Kromě toho jsem chtěla podle potřeby oživit linku i v některých statických záběrech, kde jakoby pulsuje vnitřním životem. Toho samého efektu jsem docílila při kolorování kontur, díky užití vhodných štětců, jejichž stopa je v síle a odstínu barvy proměnlivá a tím ve výsledku napodobuje efekt klasických kresebných nástrojů a do obrazu vnáší určitou dynamiku. Dalo by se říct, že jsem animovala i při vybarvování díky náročnějšímu způsobu stínování, užívání různých intenzit, průhledností, texturování a promazávání.

V dynamických scénách běhu a subjektivních sekvencích jsem použila techniku totální animace. Původně jsem pro tyto scény zvažovala využití programu Adobe After Effects pro použití 2D vrstev v 3D prostředí, aby byl běh do prostoru nasimulován ve správné perspektivě vůči reálné rychlosti a místu pohybu. Tyto sekvence by i při nasimulování kamery při běhu nejspíš byly v celkovém pojetí filmu znatelně cizím prvkem, díky právě oné čistotě, které jsem se záměrně vyhýbala. Proto jsem dala přednost živelnější a výtvarně zajímavější souběžné animaci postavy s pozadím. Zvolená technika je tak sice náročnější, ale úměrně tomu přínosná.

4.4 Hudba a zvuk

Co se týče zvukové složky filmu, má představa byla celkem jasná. Pro film by byla ideální komponovaná hudba, kvůli autenticitě a určitém lokáním a časovému zasazení příběhu. Neměla jsem na mysli striktně puristický přístup, jednalo se mi spíš o náladu doby. V mé představě to byly právě smyčcové nástroje, tedy housle nebo violoncello. Chtěla jsem, aby hudba nepřebíjela obraz, ale byla jeho rovnocenný partner. U smyčcových nástrojů je obrovská výhoda, že stačí rozeznít potáhnout pár tónů a už to vykouzlí skvělou atmosféru. Nechtěla jsem nic složitě orchestrálního, jen opravdu komorní smyčce s lidovým nádechem.

Hudebníkem se stal Petr Zavičák, který má bohaté zkušenosti s komponováním hudby, avšak pro animovaný film je to premiéra.

Zvukařem filmu Klekánice se stal Ivo Repčík. Rovněž díky autenticitě, se rozhodl primárně nevyužívat žádné zvukové banky, ale natáčet si vlastní ruchy a atmosféry. Díky tomu proběhl jeden den natáčení ruchů ve Valašském muzeu v přírodě v Rožnově pod Radhoštěm, které nám vyšlo se vším vstříc a celý den jsme tak mohli natáčet v dřevěném městečku v objektu fojtství z Velkých Karlovic a poté i v areálu Valašské dědiny, kvůli krásné dřevěné zvoničce. Uvnitř stavení se především jednalo o různé vrzání, skřípání, kroky na dřevěné podlaze, práskání dveří a tak podobně. Pozoruhodným objevem byl rozladěný cimbál, který velmi zajímavě zafungoval svou kakofonií v hororovém žánru.

Když jsem se rozhodla pro dabing beze slov, bylo nutné obsadit role Chlapečka a maminky. Maminka má ve filmu poměrně malý prostor, za to chlapeček prožívá nejrůznější emoce a tou nejdůležitější je ve strašidelném příběhu strach. Byla to má první zkušenost s nahráváním, hlavně díky tomu, že můj předchozí bakalářský film byl hudební videoklip. Na vlastní kůži jsem si vyzkoušela jak je práce s dětským nehercem nesnadná a velmi si cením si nově nabitých zkušeností.

Nesnadná byla bohužel i spolupráce se zainteresovanými lidmi. Z časových důvodů nevyšlo vše, tak jak mělo a teprve se bude vše tříbit k mé spokojenosti. Tím zůstává kapitola zvuku otevřená. I takováto zkušenost není bezcenná.

ZÁVĚR

Tato diplomová práce provází tvůrčím procesem, během kterého vznikl magisterský animovaný film Klekánice. Mým cílem bylo vytvořit vizuálně i animačně zajímavý kreslený film plný imaginace. Film znepokojivý a ve své strašidelnosti krásný. Stal se mi velkou výzvou, protože do projektu takové náročnosti a rozsahu jsem vkročila vůbec poprvé. Cesta to byla dosti křivolaká, plná nástrah a překážek, ale zároveň nesmírně obohacující. Poprvé jsem si vyzkoušela takto dlouhý narativně složitější film. Kladla jsem velký důraz na výtvarnou stránku, osobitý autorský přístup a snažila se o co nejméně kompromisů. Věřím, že i přes pár nedostatků jsem obstála hlavně sama před sebou a posunula se zase o kus dál.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1]BALÁŠ, Miloslav. *Kouzelný kvítek: vyprávěnky z Valašska*. Brno: 1979
- [2]BENEŠ, Bohuslav: *Pověra a pověřivost v moderní společnosti*. In: *Lidová kultura na Hané: Sborník příspěvků z 3. odborné konference 23. – 24. 11. 1993*. Olomouc: 1994.
- [3]DAHL, Roald. *Čarodějnice*. Praha: 1993. ISBN 80-85387-12-3.
- [4]DOVNIKOVIĆ, Borivoj. *Škola kresleného filmu*. Praha 2007. ISBN 978-80-7331-105-6.
- [5]DRÁPALOVÁ, Lenka a DRÁPALA, Daniel. *Kouzelné bytosti zpod Radhoště*. Rožnov pod Radhoštěm, 2008. ISBN 978-80-904224-1-4.
- [6]DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. Praha: 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.
- [7]GALUŠKA, Luděk. *Slované: doteky předků: o životě na Moravě 6.-10. století*. Brno: 2004. ISBN 80-7028-218-5.
- [8]HERZOG, Edgar. *Psýché a smrt: démoni smrti ve folkloru, mýtech a snech*. Brno 2012. ISBN 978-80-87171-27-1.
- [9]HNOJIL, Adam. *Alfred Kubin & Sascha Schneider: démoni ze Země nevědomí : [Alšova jihočeská galerie v Hluboké nad Vltavou, 24. května - 28. září 2014]*. Ilustrace Alfred Kubin, Sascha Schneider. Hluboká nad Vltavou, 2014. ISBN 978-80-87799-17-8.
- [10]KUBIN, Alfred. *Z mého života a z mé dílny*. Praha: 1983.
- [11]RYBA, Jakub Jan. *Radovánky nevinných dětí o vánocích, což svým milým žáčkům a všem milým českým krajánkům obětuje Jan Jakub Ryba*. Bolehošť, 1934.
- [12]ŠVANKMAJER, Jan. *Síla Imaginace*. Praha 2001. ISBN 80-7272-045-7, 80-204-0922-X.
- [13]THOMPSON, Kristin a BORDWELL, David. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: 2011. ISBN 978-80-7331-207-7.
- [14]TICHÁ, Jana. *Zima na Rožnovsku: výroční zvyky a slavnosti*. Rožnov pod Radhoštěm, 2013. ISBN 978-80-904851-9-8.
- [15]TOMEŠ, Jaroslav. *Masopustní, jarní a letní obyčeje na Moravském Valašsku*. Strážnice: 1972.
- [16]VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: 1990. ISBN 80-7038-187-6.
- [17]ZÍBRT, Čeněk. *Staročeské výroční obyčeje, pověry, slavnosti a zábavy: prstonárodní pokud o nich vypravují písemné památky až po náš věk*. Praha: 1889.

SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

[1] *Alfred Kubin: Ze země zpola zapomenuté*: [online dostupné z: http://www.rozhlas.cz/vltava/stream/_zprava/alfred-kubin-ze-zeme-zpola-zapomenute--1519458][cit. 14.4.2016].

[2] OTTO, Jan *Ottův slovník naučný*. Dvacátý díl. Praha 1903. s. 352. [online dostupné z: <http://archive.org/stream/ottvslovnknauni13ottogoog#page/n385/mode/2up>][cit. 14.4.2016].

[3] *V předvánočním čase u nás chodily i hrozné a tajemné adventní postavy*: [online dostupné z: <http://www.radio.cz/cz/rubrika/special/v-predvanocnim-case-u-nas-chodily-i-hrozive-a-tajemne-adventni-postavy>][cit. 25.4.2016].

SEZNAM FILMŮ

- [1]*Koralína a svět za tajnými dveřmi* [film]. Režie SELICK, Henry, USA, 2009.
- [2]*Sedmá pečeť* [Det sjunde inseglet] [film]. Režie BERGMAN Ingmar. Švédsko 1957.
- [3]*Son směšného člověka* [Сон смешного человека] [film]. Režie PETROV, Alexandr. Rusko 1992.
- [4]*Venkovský lékař* [Kafka Inaka Isha] [film]. Režie YAMAMURA, Kóji, Japonsko 2007.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. č. 1: Výtvarné návrhy chlapce.

Obr. č. 2: Výtvarné návrhy matky.

Obr. č. 3: vlevo se nachází postava smrti z filmu: *Sedmá pečeť* Uprostřed a vpravo se nachází postava klekánice, jejíž výtvarné pojetí je inspirováno právě tímto filmem.

Obr. č. 4: Postava smrti z filmu: *Sedmá pečeť*.

Obr. č. 5: Tanec smrti z filmu: *Sedmá pečeť*.

Obr. č. 6 Vlevo: Výtvarné návrhy húkalek a má vlastní interpretace naopak vpravo se nachází původní húkalky od Václava Houfa.

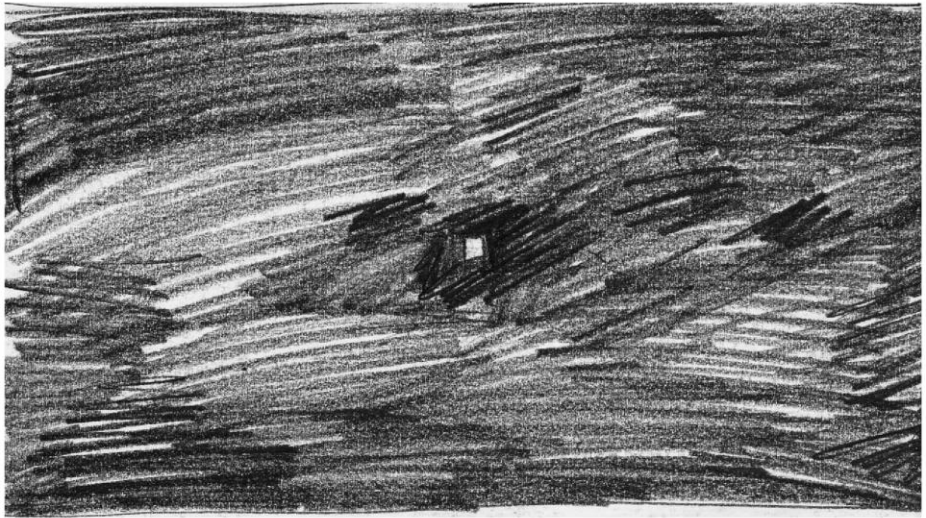
Obr. č. 7: Divoký rej znázorněný In *Son směšného čelověka*

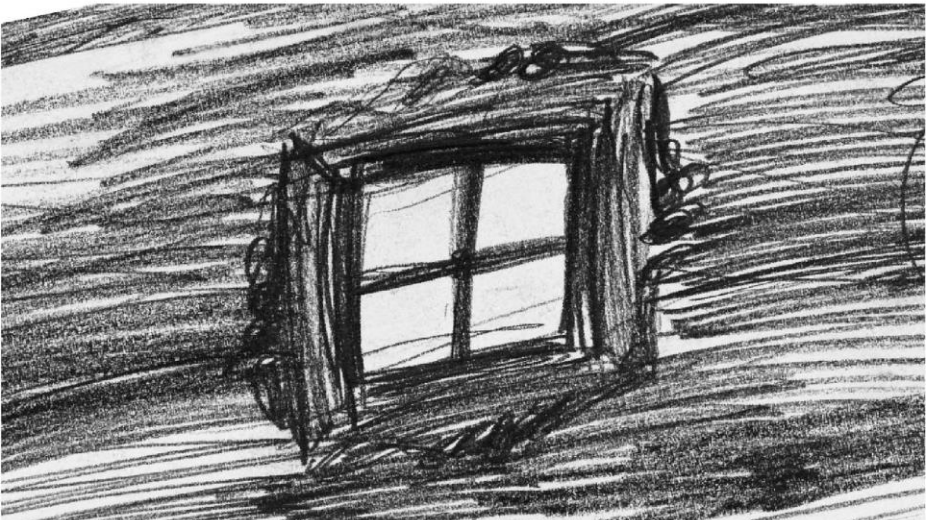
Obr. č. 8: *Valašská krajina v obrazech Karla Hofmana*

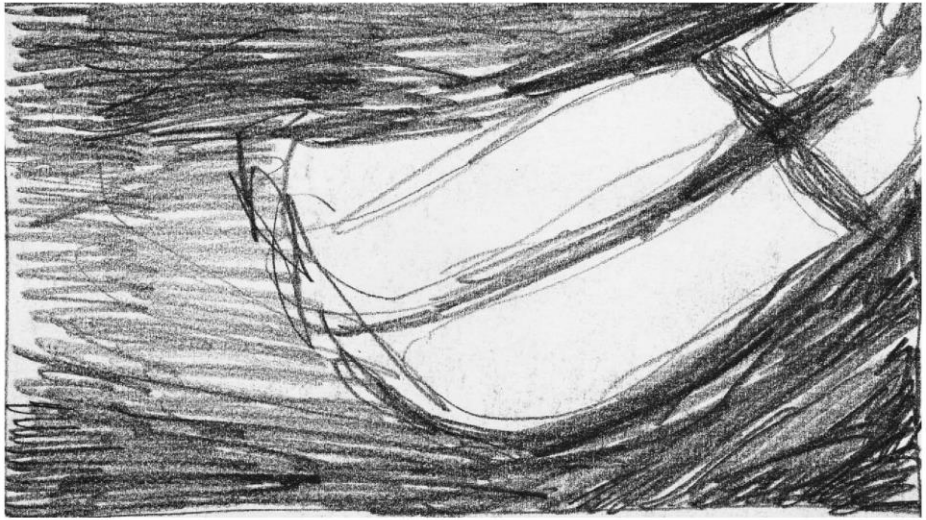
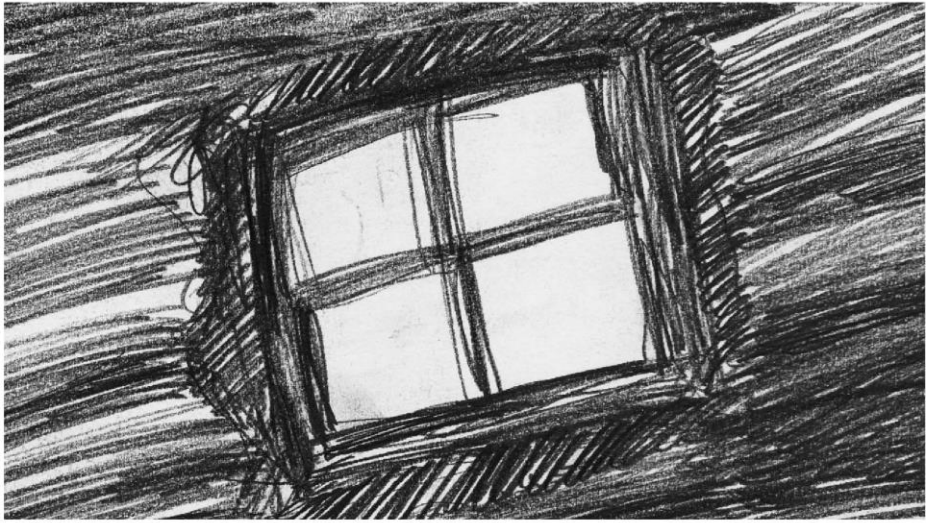
Obr. č. 9: Výtvarné návrhy prostředí – svět fantazijní nahoře a svět reálný dole.

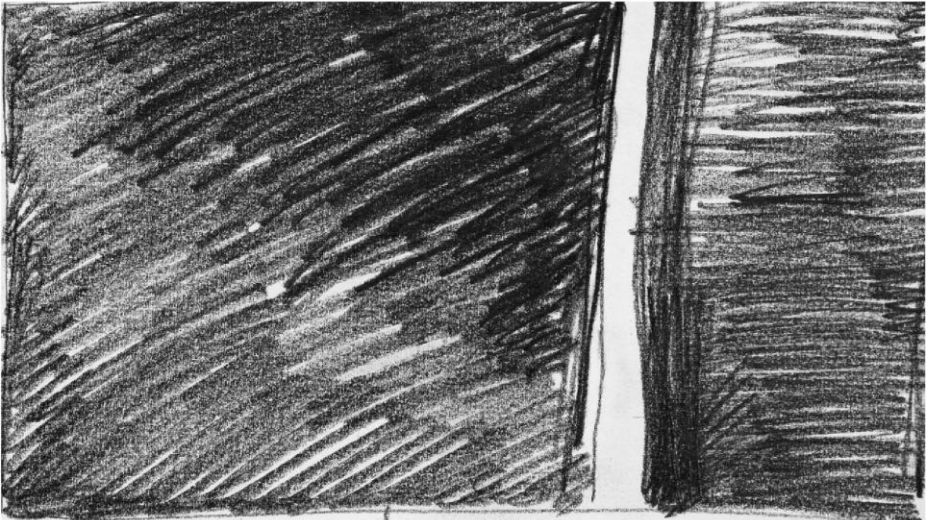
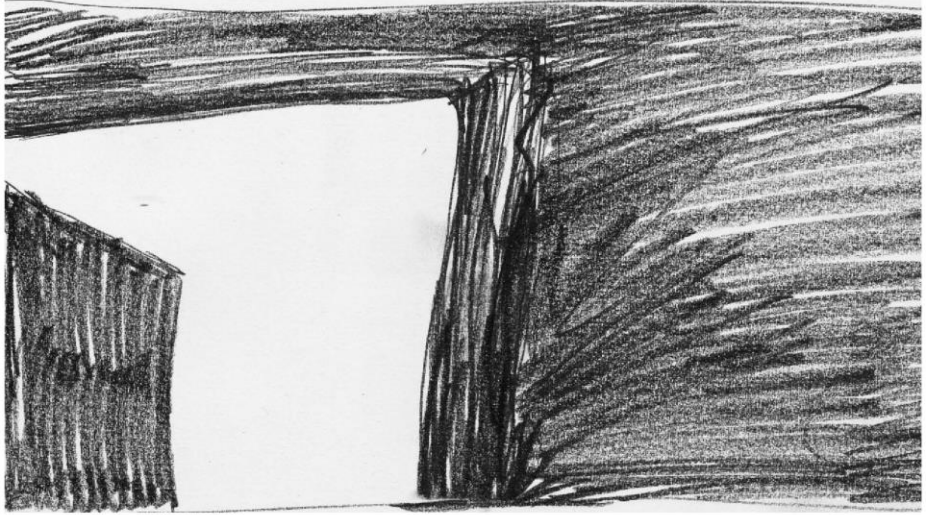
SEZNAM PŘÍLOH

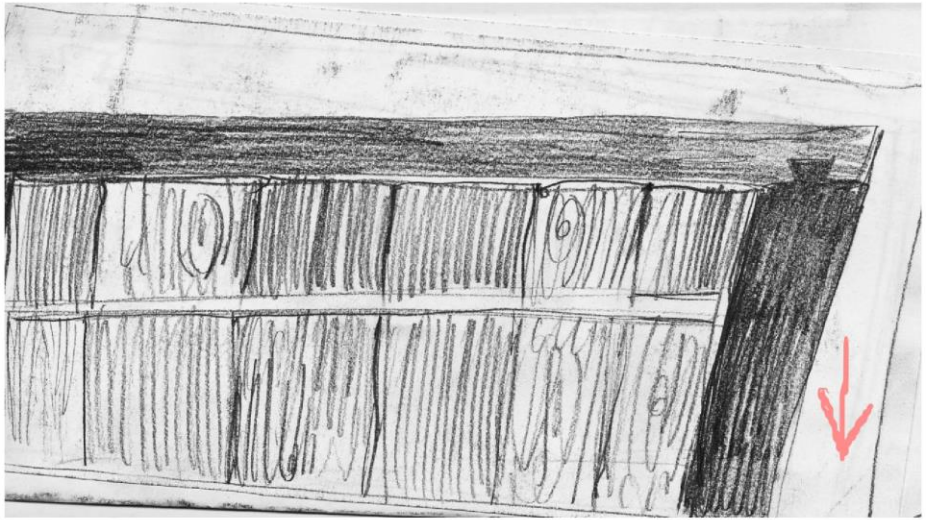
PŘÍLOHA P1 STORYBOARD

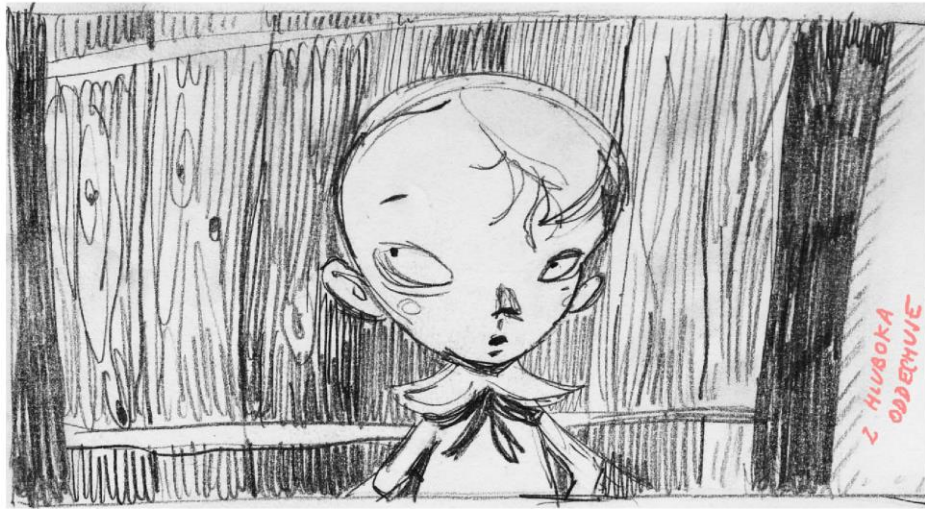


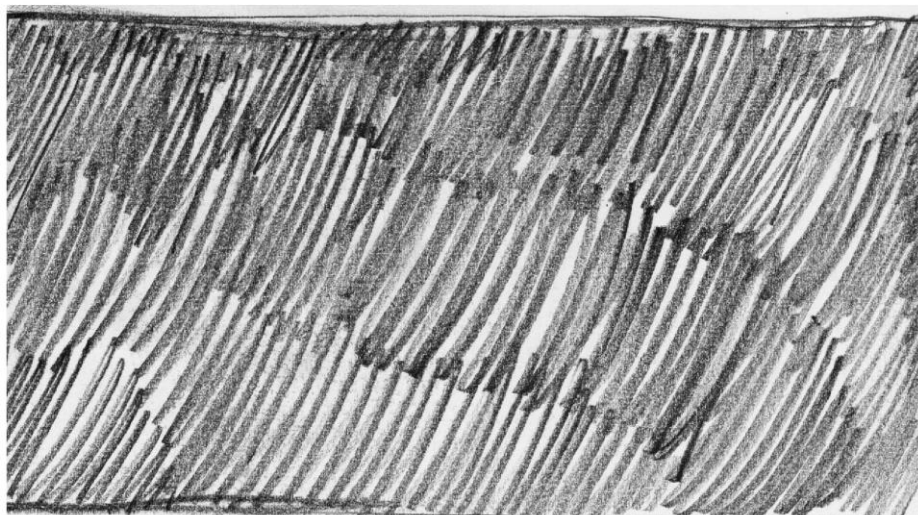












klekárnice











