



Hrůza v tónu gramofónu
**Dokumentace přípravy, realizace magisterské
práce a rešerše**

BcA. Zuzana Čupová

Diplomová práce
2020



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: BcA. Zuzana Čupová
Osobní číslo: K17343
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:
Hrůza v tónu gramofónu – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi magisterského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti („historkám z natáčení“). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi, rešerše podkladů pro přípravu a realizaci filmu. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Diplomová práce musí obsahovat alespoň 8 knižních titulů a 6 odborných článků, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 30 normostran, doporučené maximum 50 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 90 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 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.

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 doporučené literatury:

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. Překlad Petra Dominková, Jan Hanzlík, Václav Kofroň. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, 639 s. Albatros Plus. ISBN 978-807-3312-176.
WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. London: Faber, 2001. ISBN 978-0571202287.
KOTEK, Josef. Dějiny české populární hudby a zpěvu. Praha: Academia, 1998. ISBN 80-200-0634-6.
ŠVÁCHA, Rostislav. Lomené, hranaté a obloukové tvary: Česká kubistická architektura 1911-1923. Gallery, 2000. ISBN 80-86010-35-X.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba

Vedoucí praktické části: **Ivo Hejzman**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání diplomové práce: **2. prosince 2019**

Termín odevzdání diplomové práce: **10. srpna 2020**

L.S.

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

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;
- podle § 60 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 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;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 30. 6. 2020

Jméno a příjmení studenta: Zuzana Čupová

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

V mé teoretické práci popisuji proces tvorby krátkého animovaného filmu Hrůza v tónu gramofónu na kterém jsem pracovala společně s Martinou Tomkovou a Kryštofem Ulbertem. Od počáteční myšlenky, přes výběr hudby, formování děje a hledání inspirací až po designování postav či prostředí a následné animování. Přičemž největší část je vyhrazena inspiračním zdrojům z kultury první poloviny 20. století.

Klíčová slova: hrůza v tónu gramofónu, jazz, swing, animovaný film, animace, hudební film, Osvobozené divadlo, Jaroslav Ježek, Jan Werich, Jiří Voskovec, strašidelný dům, groteska, zloději, V domě straší duch

ABSTRACT

My theoretical work describes the making-of of short animated film Old Gramophone's Ghostly Tones on which I have worked together with Martina Tomková and Kryštof Ulbert. It begins with the very first ideas, goes through the choosing of the right song, forming of the plot and looking for inspiration till we get to designing of the characters or environments and finally to the process of animating the film itself. The biggest part concerns our inspirations from culture of the first half of the 20th century.

Keywords: old gramophones ghostly tones, jazz, swing, animated film, animation, music clip, Osvobozené divadlo, Jaroslav Ježek, Jan Werich, Jiří Voskovec, V domě straší duch, grotesque, comedy, burglars, haunted house

“Co to bylo?”

“To byli vlci.”

“Vlci v gramofonu, to je blbina.”

“Nebo drákula. A nebo...”

“Co?”

“Nebo to... mám to říct?”

“Schválně.”

“Já to řeknu, ale budeme se bááát!”

“Nešť.”

“Nebo jestli to nebyl duch!”

(WERICH, Jan, VOSKOVEC, Jiří. *V domě straší duch* [zvukový záznam na LP]. Nahrávka z roku 1932. Supraphon, 1986.)

V první řadě musím poděkovat Martince s Kryštofem, kteří se mnou (a často taky kvůli mě) protrpěli ty dva roky, ve kterých film vznikal. Následně děkuji pánům Ivu Hejcmanovi, Lukáši Gregorovi, Michalu Zemanovi, ostatním profesorům a spolužákům, protože tady vždy byli když jsem potřebovala radu nebo pomoc. A v poslední řadě samozřejmě i členům mé rodiny a psovi Ritušce za nezanedbatelné množství psychické podpory.

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

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 PREPRODUKCE	12
1.1 TŘI TVOŘÍ TÝM.....	12
1.2 VELKÉ VYMÝŠLENÍ.....	13
1.2.1 Víc hlav víc ví.....	13
1.2.2 Psina nebo hlína.....	14
1.2.3 “It Don't Mean a Thing (If It Ain't Got That Swing)”.....	17
1.2.4 “Ain't it Grand to be Blooming Well Dead!”.....	19
1.3 PLNO PODNĚTŮ.....	21
1.3.1 Atmosféra, celkový styl.....	21
1.3.2 Postavy.....	24
1.3.3 Skutečný svět.....	27
1.3.4 Vysněná část, začátek a závěr.....	27
1.3.5 Hudební část, inspirace vizuální i pohybové.....	29
II PRAKTICKÁ ČÁST	33
2 PRODUKCE	34
2.1 ANIMATIK A SKICA.....	34
2.2 POLYSTYREN, RUČNÍKY, VLNA, JEHLA, ŠPENDLÍKY.....	34
2.3 V KARANTÉNĚ.....	37
3 POSTPRODUKCE	39
3.1 RÝMOVÁNÍ.....	39
3.2 CHUDÁK SAXOFON O PIANU RADŠI ANI NEMLUVIT.....	39
ZÁVĚR	41
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	43
SEZNAM OBRÁZKŮ	46
SEZNAM PŘÍLOH	47

ÚVOD

animate (v.)

1530s, "to fill with boldness or courage," from Latin animatus past participle of animare "give breath to," also "to endow with a particular spirit, to give courage to, enliven," from anima "life, breath".¹

Snad můžeme říci, že lidstvo bylo vždy fascinováno snahou zachytit pohyb. A snad z důvodu smrtelnosti všeho živého se lidé už od pravěku takto pokoušeli oživit neživé. Oživit mrtvé stále neumíme a myslím, že to ani není schopnost, kterou by lidstvo ovládat mělo, nicméně vdechnout život neživému se s vynálezem animovaného filmu na přelomu 19. s 20. stoletím přece jen, sice v dosti omezeném slova smyslu, povedlo. Film samozřejmě nemůže nahradit život který dává příroda. A proč by se vůbec měl snažit přírodě vyrovnat, jako kdyby snad taková věc bylo možná! Lidé se však neustále snaží o co nejvěrnější zachycení reality, realita však existuje všude kolem nás tak proč se jí ještě pokoušet napodobovat. Když nám animovaný film dal do rukou schopnost vytvářet pohyb proč jej dávat tam kde už je? Skutečnost nenapodobujeme radši ji změňme a vytvořme jinou, dejme život tam kde jej příroda dát opoměla. Nemyslím si, že jsme tuto možnost v našem diplomovém filmu využili dostatečně, ale nezískává člověk motivaci k další tvorbě právě tak? Snad jsme aspoň občas šlápli správným směrem a v příštím filmu, věrme že takový bude, třeba tím správným směrem ujdeme i pár kroků.

Přestože výsledný diplomový film vypadá hodně klasicky, nebo alespoň ne jako film k jehož popisu byste použili zrovna slovo "experimentální", pro mě byl experiment jeho hlavním rysem. Nejsou to experimenty příliš zjevné, ve stylu nových, převratných technik, spíš pokusy malé a osobní. Avšak pro mě byly natolik neobvyklé a poučné, že ať je výsledek jakýkoli, jakkoli nudně klasický pro diváka, už jen kvůli nim jsem ráda, že vznikl. První z nich se týká práce ve skupině, druhý právě poměrně klasického vizuálního stylu a struktury vyprávění, třetí množství postav a čtvrtý, jež jediný si toto označení snad vskutku zaslouhuje, tvorba loutkové scény a následná, dokreslovaná animace. O těch ale až později.

¹ Online Etymology Dictionary [online]. [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.etymonline.com/word/animate>

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PREPRODUKCE

O vymyšlení filmu s více hlavama než jen tou vlastní. O sbírání inspirací a hledání vizuálního stylu.

1.1 Tři tvoří tým

Před prací na tomto filmu nikdo z nás neměl valné zkušenosti s týmovou prací, ale všichni jsme byli odhodláni je nabýt a výroba diplomového filmu ve skupině zněla jako ideální příležitost k tomuto nabývání. To proto, že je jen velmi málo individuálů natolik soběstačných, aby i po skončení studia zvládli tvořit filmy kompletně bez pomoci osoby druhé nebo i třetí (nebo často i třísté padesáté osmé). Většina si po dostudování musí začít zvykat na práci v kolektivu, tak proč s tím zvykáním nezačít už na škole? Navíc vyhlídka, že na všechno nejste sami, že třeba, snad, možná, někoho jiného velmi baví a naplňuje práce v Adobe After Effects, které se vy v prospěch oné osoby vzdáte bez přílišného prolévání slz, no, řekněme, že to není vyhlídka ošklivá.

Čas popoběhl a na mou vyhlídku připluly první mraky pochybností. A nebyly to ty naše obvyklé české mraky, ale mraky norské. A takový norský mrak když přijde to pak nevidíte ani vlastní nohy. Při půlročním studiu na univerzitě ve Voldě jsem spolu se skupinou ostatních zahraničních studentů animace pracovala na krátkém animovaném spotu. Bohužel, nebyla to zkušenost právě příjemná a rozhodně ve mě nezanechala mnoho chuti si ji zopakovat. Naštěstí jí zanedlouho vyvážila zkušenost pozitivní a to práce s Filipem Diviakem na filmu Pod mrakem (dají-li se dva počítat za skupinu), kde se spolupráce naopak ukázala být jak snesitelná tak užitečná.

Další poznatky k práci v kolektivu jsem získala přímo už prací na práci diplomové. Ku příkladu zjištění, že když člověk pracuje na vlastní pěst může se zlobit jen sám na sebe zatímco v kolektivu má tendenci svádět vinu na druhé. Nebo fakt, že náhle nemáte absolutní kontrolu a nemůžete si s filmem dělat co se vám zachce. Což však může být faktor velmi pozitivní, protože vás nutí pořád postupovat s prací kupředu a nenechá vás jen tak zabřednout do bažiny pochybností, která vám po roce a půl práce našeptává (tedy spíš nabublává, když je to ta bažina), že by vlastně bylo mnohem lepší udělat film o něčem naprosto jiném. Ale já byla vždy zvyklá scény navržené v animatiku různě přetvářet v průběhu tvorby, když se třeba některá zdála příliš komplikovaná. Při spolupráci však není

radno býti takto vrtkavý a záběr nemůžete libovolně měnit, protože s ním zbytek týmu počítá a věnoval mu práci.

Nedokážu říct bylo-li rozhodnutí tvořit film v trojčlenném týmu ve výsledku dobré či špatné, zkušenost to ale byla cenná, což je hlavní.

1.2 Velké vymýšlení

1.2.1 Víc hlav víc ví

Víc hlav víc ví. To je fakt, s tím je těžko se přít. Že je ten fakt obvykle vnímán jako věc pozitivní nad tím by se však spekulovat dalo. Málo kdo si uvědomí, že víc hlav znamená víc názorů, všechno víc komplikuje a rozhodně cestu k finálnímu nápadu, což je ten se kterým jsou všichni členové týmu spokojeni, neurychlí. Dovolte mi to upřesnit na názorném příkladu cyklisty. Dejme tomu, že cyklista cestu zdolává standardní rychlostí 15km/h. Co se stane nasednou-li k němu dva další? Nu, rychlost se sníží, řekněme dvakrát, takže jízda pokračuje tempem 5km/h. Chytráci však namítnou "*Ne, ne! To je nějaká zdravá spolupráce? Aby jeden dřel a dva se vezli? Tak to fungovat nemá!*". Dobře, dobře. Tak co kdyby s cestujícími přibyly bicyklu i pedály, tudíž stalo se z něj trojkolo, takže každý jezdec vydává stejné množství energie? "*Ted' to přece pojede dvakrát rychleji!*" zvoláte s triumfem. Na což já odpovím "*Ha! Kdeže!*" Odečteme-li čas promarněný snahou udržet rovnováhu, sjednotit tempo, sehrát techniku a zvednout se zase z další příkopy plné kopřiv od zřídka kdy se vyskytujících záblesků oslnivé rychlosti díky náhlé souhře, skončíme zase někde u 5km/h. (Nebo nad tím zlomíte hůl a vezmete to pěšky, kolo tlačíc mezi sebou. Rychlost se sice nezvedne, ale ušetříte aspoň pár rozbitých kolen.)

Při takovém vymýšlení ve skupině člověk nemůže vzít první myšlenku, která se mu náhodou zatoulá do mysli a pustit se do ní. Nejdřív se vše musí pečlivě prodiskutovat se zbytkem týmu. Nevěřili byste kolik nápadů znějících absolutně parádně předešlý večer ve sprše, kdy vám je múza vnukla do hlavy, náhle ztratí na lesku při snaze vyblekotat je nahlas a srozumitelně. A pak když konečně, celí zpocení, přece jen nápad vyblekotáte s pocitem, že je jednoduchý a smysluplný, stejně zjistíte, že je smysluplný jen pro vás. Mé popisy plné neartikulovaných pazvuků střídajících se s dlouhými mlčenlivými mezerami při kterých si člověk uvědomuje, že ten nápad vlastně tak úplně parádní není a možná vlastně ani nestojí za řeč, byly jeden z faktorů silně zpomalujících celý vymýšlečící proces. Na rychlosti taky

nepřidá když má takových neurčitých nápadů každý člen týmu několik a žádný není dost dominantní aby určil, který z nich má potenciál.

Avšak někdy naše blábolivé popisy sice ostatní pochopí jinak nebo špatně, ale občas je tento špatný výklad nakonec lepší než nápad původní a může se i rozvinout v nápady další. A když občas u toho vymýšlení zabloudíme a nevíme kudy kam není zlé mít v záloze dvě hlavy navíc s lepším smyslem pro orientaci.

Tak nezbyvá než doufat, že v našem případě přece jen víc hlav víc vědělo a mnoho psů nezpůsobilo zajícovu smrt. Že více názorů stvořilo námět víc smysluplný a ne jen větší mišmaš.

1.2.2 Psina nebo hlína

*“Napsali ji dva kamarádi, bývalí studenti gymnázia v Křemencové ulici, kteří si usmyslili potěšit své přátele študáckým představením, které by bylo cosi jako ničím nespoutaná legrace, psina neboli hlína, s hudbou a se zpěvy.”*²

Tak se píše v předmluvě k Vest Pocket Revue o důvodech pánů Voskovce a Wericha k jejímu napsání. Nu, a to samé vedlo i nás k tvorbě filmu veselého, humorného, s tou hudbou i těmi zpěvy. Však už bible nás učí, že *“Radostné srdce hojí rány, kdežto ubitý duch vysušuje kosti.”* (Př 17:22).³

Na čem se tedy všechny naše hlavy shodly rázem byl žánr a tím se stala groteska. Já osobně bych se zdráhala dělat komediální film na vlastní pěst, protože snažit se pobavit diváka může být dost záluďné, ale s podporou Martiny a Kryštofa jsem byla ráda za příležitost si jej vyzkoušet. Groteska může být jen domluvená hra, která pouze “vygagovává” prostinký děj a jejíž zdánlivě jedinou metou je rozesmát diváka.⁴ Ale právě prostinký děj dává tvůrci největší prostor pro rozvinutí vlastní představivosti.

Už je to pár let co jsme se ve škole učili o groteskách bratří Fleischerů, avšak ještě pěkných pár uplyne než mě přestane fascinovat jejich nápaditost. Vezměte si třeba filmy s Betty

² VOSKOVEC, Jiří a Jan WERICH. Hry Osvozeného divadla: Vest Pocket Revue, Robin zbojník, Caesar, Svět za mřížemi, Rub a líc. Československý spisovatel, 1982, s. 12-13.

³ Bible: Písmo svaté Starého a Nového zákona : (včetně deuterokanonických knih) : český ekumenický překlad. 13. vyd., (4. opr. vyd.). Přeložil Miloš BÍČ, přeložil Josef Bohumil SOUČEK, přeložil Jindřich MÁNEK. Praha: Česká biblické společnost, 2007, s. 655. ISBN 978-80-85810-56-1.

⁴ DUTKA, Edgar. Animovaný film: úvod do scenáristiky animovaného filmu : minimum z historie české animace. Praha: Akademie múzických umění, 2002, s. 25. ISBN 80-85883-94-5.

Boop, kde se vlastně děj stává druhotným a ustupuje nespoutaným možnostem, které přináší lidská fantazie. Tyto filmy jsou pro mě jedním z nejlepších příkladů využití animace ne k napodobení skutečnosti, ale k vytvoření světa nového nespoutaného žádnými přírodními pravidly a zákony. Můžou se králíci změnit na brusle? Kníry začít gestikulovat? Medvěd sundat kůži jako kabát? Z vousů vylézt broučci a občerstvit jejich majitele pivem? Ovšem! To je jedna z nejkrásnější věcí, kterou animace může přinést. Přijde mi jakoby většina animovaných filmů vlastně používala jen maličkou část z ničím neomezených možností animace. A místo toho aby se jich s jejím vývojem využívalo více, při pohledu na tvorbu největších amerických studií se zdá, že je tomu spíš naopak. Tím hůř když se je pak snaží napodobovat studia evropská, která na to ani nemají dostatek prostředků. Proč si před padesáti lety čeští animátoři, když tvořili například večerníčky, uvědomovali že snažit se napodobit Disneyho velkofilm v našich podmínkách je prakticky nemožné, a tudíž musí jít jinou cestou, však o to originálnější, a proč se na to nyní často zapomíná? *“Zatím mají a budou mít největší úspěch ty nejrealističtější věci: většině dospělých chybí totiž fantazie a potřebují, kdybych to řekl hodně ošklivě, všechno polopatě.”*⁵



Obr.č.1: Broučci občerstvují dědka pivem, *The Old Man of the Mountain* (1933).

⁵ POJAR, Břetislav. Názory Břetislava Pojara. Film a doba. 1959, s. 20-24. ISSN 0015-1068.

Přímo napodobovat staré grotesky jsme však nikdy neměli v úmyslu. Proč taky? Naše napodobenina by se originálu rozhodně rovnat nemohla. Myšlenka byla převést do vlastního stylu některé jejich prvky, které pomalu upadají v zapomnění a přitom by zapomenuty být neměly, protože zatím nebyly překonány.

Inspirace Fleischerovskými filmy nás dovedla jak k vizuálním experimentům nespoutaných realitou (ačkoli se nám to rozhodně nepovedlo dostatečně) tak i k zkoušce dnes jen výjimečně využívaného rotografu. Protože nás vizuálně okouzlil a protože jsme studenti a na škole by měl člověk experimentovat, kdo ví bude-li k tomu mít ještě kdy možnost. Rotograf je technika zrozená ze snahy zasadit kreslené postavy do skutečného pozadí. Kdy natočíme existující pozadí a do něj následně dokreslujeme postavy, což v kamerových jízdách tvoří zvláštní, ale vizuálně velmi zajímavé trojdimenzionální prostředí.⁶ A pak, to nesmíme opomenout, i k rozhodnutí dělat film hudební, pro mě osobně to však nebyl důvod jediný.



Obr.č.2: Příklad použití rotografu, *Poor Cinderella* (1934).

⁶ EVANS, Noell Wolfgram. Follow the Bouncing Ball: The Technical Innovation of Max Fleischer. Digital Media FX [online]. [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.digitalmediafx.com/Features/maxfleischer.html>

1.2.3 “*It Don't Mean a Thing (If It Ain't Got That Swing)*”⁷

Dělat hudební film? Když se tak dívám zpět uvědomuji si, že to nikdy nebylo otázkou. Po zvolení žánru to byla druhá věc na které jsme se všichni shodli a víc se o ní nepochybovalo. Pro mě osobně měl film na hudbu přitažlivost hned z několika důvodů. Za prvé, když jsem dělala bakalářský film *Veselka*, který byl celý na hudbu Dvořákových *Slovanských tanců*, práce na něm mě natolik bavila a fascinovala, že jsem chtěla tímto směrem pokračovat a také třeba využít některé z při něm nabytých zkušeností. Dále mě lákalo vyzkoušet si práci se zpívanou hudbu a ne jen melodií, zjišťovat jaké možnosti a úskalí s sebou přináší. A nakonec velkou motivací byla i má přetrvávající náklonnost k hudebním filmům a tanečním choreografiím.

Ať už ve formě zmiňovaných animovaných grotesek, *Betty Boop* nebo *Silly Symphonies* či animace abstraktnější, tvorba Oskara Fischingera, Georsege Schwizgebela a dalších nebo muzikálů, baletu a tance vůbec. Ta svůdná snaha vizuálně zachytit zvuk.

Zbývalo jen najít vhodný hudební motiv. Že budeme pracovat s hudbou již existující se bralo jako samozřejmost, protože ani jeden z nás nejspíš nemá valné ambice v hudebním skladatelství, tedy nechci Martině s Kryštofem křivdit, já je ale nemám rozhodně.

Nikdy jsem se neorientovala v současné hudbě, částečně to svádím na fakt, že u nás doma je už dlouho jediným funkčním hudebním přehrávačem gramofon, a protože levné vinyly jsou jen ty z druhé ruky, byli jsme nuceni pouštět si hudbu poněkud věkovitou. Ne, že bych si stěžovala, navíc kdybych chtěla mohla jsem se, samozřejmě, vzdělávat v moderní hudební sféře díky internetu a třeba se k tomu jednoho dne i dostanu. Tak tedy většinu života jsem poslouchala muziku starší a místo toho abych od ní spěla k hudbě novější a novější až současné zatím jdu jaksi pozpátku. V jistém období se tou muzikou stal jazz a jeho podžánry. Ráda bych uvedla, že tím podžánrem byl hlavně swing avšak swing není z hudebního hlediska nijak jednoznačně definován a někdy bývají dokonce slova “jazz” a “swing” považována za synonyma.⁸ Budu tedy nadále pracovat hlavně s pojmem jazz, pod

⁷ ELLINGTON, Duke. *It Don't Mean a Thing (If it Ain't Got That Swing)*. Genius [online]. [cit. 2020-08-09]. Dostupné z: <https://genius.com/Duke-ellington-it-dont-mean-a-thing-if-it-aint-got-that-swing-lyrics>

⁸ KOURA, Petr. *Swingáři a potápky v protektorátní noci: česká swingová mládež a její hořejší svět*. Praha: Academia, 2016. Šťastné zítřky (Academia), s. 63. ISBN 978-80-200-2634-7.

kterým si prosím nepředstavujte jen “výťahové” melodie, které si s ním lidé v současnosti, bohužel, často spojují.

Začalo to dost klasicky oblibou písní Franka Sinatry, Deana Martina, Raye Charlese nebo Louise Armstronga pak postupovalo přes Freda Astaira k Cabu Callowayovi až v poslední době zabředlo někde k počátkům dvacátého století s Lesliem Saronym a orchestrem Jacka Hyltona. Takže do výběru hudby v rytmu jazzu mě nikdo tlačit nemusel. A samosebou cesta od Caba Callowaye k již zmiňované oblíbě *Betty Boop* je rovná a široká. Rotoskop založený na jeho nenapodobitelných tanečních pohybech můžeme spatřit hned v několika filmech Fleischerovských studií, například *Minnie the Moocher* (1931) nebo *The Old Man of the Mountain* (1933).⁹ Když pak Kryštof navrhl hudbu z repertoáru Osvobozeného divadla, vybírat z ní dávalo smysl perfektně logický. Vždyť přece i jejich inspirací byl jazz a filmové grotesky. Navíc, kde hledat lepší zdroj jazzové hudby než v divadle se kterým jsou spojeni hned dva nejvýraznější průkopníci tohoto stylu u nás, Ervín Schulhoff a Jaroslav Ježek.¹⁰

V domě straší duch (hudba Jaroslav Ježek, text Jan Werich a Jiří Voskovec) byla shodou okolností jistou dobu má oblíbená píseň. Dodnes si vzpomínám jak jsem ji v sedmi, osmi letech našla ve zpěvníku *Já, písnička* (jsem si vcelku jistá, že v té modré), jak senzační se mi zdála a jak pečlivě jsem se jí jala učit na flétnu. Nostalgické vzpomínky na mé muzikantské pokusy však nebyly důvodem jejího zvolení. Do našeho užšího výběru se dostala hlavně atmosférou od které se dal dobře odvíjet děj, protože jsme chtěli film s příběhem, ne jen čistou hříčku na hudbu. A také ne příliš jasnou politickou angažovaností, jíž jsme se chtěli vyhnout. I po přečtení *Caesara*, divadelní hry z které píseň pochází, a která je ve skutečnosti považována za první politicky angažovanou hru tohoto dua, protože je obrazem fašistického diktátora, s předlohou v Benitu Mussolinim.¹¹ Nedokážu s jistotou říct měla-li přímo píseň *V domě straší duch* poukazovat na vynořující se nacistickou hrozbu a nebo v ní ten význam hledáme, protože čekáme, že jej má. Upřímně se více přikláním k druhé možnosti a nepovedlo se mi dohledat názor, který by tvrdil opak. V užším výběru spolu s ní byl také

⁹ DORN, Lori. How the Rotoscope and Cab Calloway Changed the Way Animated Characters Move. Laughing Squid [online]. December 4, 2019 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://laughingsquid.com/how-rotoscope-cab-calloway-changed-animation/>

¹⁰ DORUŽKA, Lubomír a Ivan POLEDŇÁK. Československý jazz: minulost a přítomnost. Praha: Supraphon, 1967, s. 23-30.

¹¹ HOLZKNECHT, Václav. Jaroslav Ježek & Osvobozené divadlo. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury, 1957, s. 118-119.

song *Chodidla*, který se ke grotesknímu zpracování přímo nabízí, ale jehož melodie byla převzatá z písně *Happy Feet* z filmu *King of Jazz* (1930), kde je na ní tak oslnivá choreografie, že nejspíš žádné další ztvárnění ani nepotřebuje, a my si nebyli jisti zda by se zahraniční melodií nenastaly potíže ohledně autorských práv. A tak jako se Werich s Voskovcem při tvorbě svých her inspirovali hranou groteskou, ať už Chaplinem nebo Keatonem, tak jsme se my zase inspirovali jimi při tvorbě grotesky animované.

1.2.4 “*Ain't it Grand to be Blooming Well Dead!*”¹²

Dva lupiči by chtěli jen proplouvat životem v rytmu hudby a tance, bohužel je má pod palcem zlý šéf a ten si zrovna usmyslel, že potřebuje větší klobouk. Klobouk jeho snů se však nachází v strašidelném domě. Lupiči se ae šéfa bojí víc než strašidel a tak vejdou dovnitř. Duši v domě sice vskutku žijí, ale naštěstí mají stejné muzikální zájmy jako naši hrdinové! Avšak to se zlému šéfovi vůbec nelíbí a v záchvatu zuřivosti, omylem, připraví oba lupiče o život. Líto vám jich, ale být nemusí, protože tak už můžou zůstat navždy s ostatními duchy a sice v rytmu hudby a tance neproplouvají životem, nicméně proplouvat v něm smrtí taky není zlé!



Obr.č.3: *Proplouvání smrtí.*

¹² SARONY, Leslie. Ain't It Grand to Be Bloomin' Well Dead! Lyrics. SongLyrics [online]. [cit. 2020-08-09]. Dostupné z: <http://www.songlyrics.com/leslie-sarony/ain-t-it-grand-to-be-bloomin-well-dead!-lyrics/>

“If cartoonists, as people, differ from their fellow men in any respect at all, it is this: they are able to see the funny side in the midst of misfortune and even tragedy.”¹³

Celý děj filmu se odvíjel od zmiňované písně *V domě straší duch* a jeho tvorba probíhala jistým myšlenkovým patchworkem. Žádný z členů týmu nepřišel s uceleným námětem, ale s roztodivnými kousky, ze kterých se pak vybíraly ty nejlepší, jež byly následně skládány a nakonec sešívány do finálního vzoru. Toto skládání a sešívání proběhlo převážně na kurzu Anomálie kam jsme přišli s vybranou hudbou, žánrem a několika střípky příběhu.

Přínos Anomálie vnímám trochu dvojsečně. Na jednu stranu bylo velmi dobré být spolu s Martinou a Kryštofem dva týdny v kuse a mít těch čtrnáct dní výlučně vyhrazeno jen na vymýšlení námětu pro absolventský film. Na druhou nevím jestli kurz v našem případě nezpůsobil jistou dvojakost. Původně měl být náš filmeček nespoutaná, absurdní groteska spíše zaměřená na hru a fantazii než na děj, což nejde zas tak dokupy s hlavní myšlenkou Anomálie, kterou je převážně tvorba klasických filmů po vzoru Hollywoodu. Zdá se mi, že nás trochu nutila pokládat si a řešit otázky, které jsou v krátkém absurdním filmu zbytečné a hledat logiku, která mu vlastně spíš škodí (protože může být na úkor gagu a originalitě). Vždyť absurdita je právě tvořena nelogikou a filmy dokážou být okouzující právě svou primitivností a pošetilostí nebo podivnou surreálností. Pro příklad vezměme seriál *Over The Garden Wall*, který svůj děj na zmiňovaných prvcích téměř zakládá a je tím krásný, nezaměnitelný. Tím nechci říct, že by nebylo prospěšné naučit se způsob jakým tvoří filmy nejúspěšnější studia světa, ale člověk nesmí zapomínat, že to není jediná cesta, že možná pro maličké české produkce není nejprospěšnější, a že se z ní občas musí uhnout má-li se dál rozvíjet.

Ale snad právě tato zkušenost může za klasickou strukturu vyprávění a snad i klasický, poměrně realistický, vizuální styl *Hrůzy v tónu gramofónu*. Které v úvodu uvádím jako jeden z experimentů, kterým jsem si nakonec ráda prošla. Není to nic originálního, ale popravdě, když se snažím vzpomenout na svůj vlastní výtvar s komplikovanějšími postavami, pozadím a plynulou animací nic moc na mysl nepřichází. Šourá se tam sice můj film bakalářský, ale i ten má za většinu pozadí jen barevné plochy a emoce s hudbou hrály důležitější role než děj. Má tvorba celkově nikdy nebyla zrovna orientovaná na příběhy,

¹³ HAMM, Jack. *Cartooning The Head & Figure*. Penguin Group, 1987, s.120. ISBN 978-0-399-50803-5.

krom občasného gagu, a tak pro mne sestavování delšího, ucelenějšího děje bylo neprozkoumané teritorium. A ačkoliv jeho zkoumání bylo zajímavé a poučné, že bych se v něm zabydlela nemůžu říct. Nakonec je pravda, že i v přípravě animatiku našeho diplomového filmu byla mou sférou hlavně část hudební, zatímco ostatek měl pevně v rukou Kryštof s Martinou.

1.3 Plno podnětů

Jednodušší než pokusy slovy popsat jak si kdo z nás co ve filmu představuje bylo sesbírat inspirace pro nejrůznější části a prvky. Tak vzniklo velké množství složek překypujících obrázky a videi. Některé se týkaly celkového stylu, jiné postav, pohybu nebo jednotlivých částí, protože film se skládá ze tří, přičemž každá má jiné vizuální řešení a další detailů jako hlavního titulku, aut či vybavení domu. Což nám myslím, velmi pomohlo naladit se na stejnou vlnu.

1.3.1 Atmosféra, celkový styl

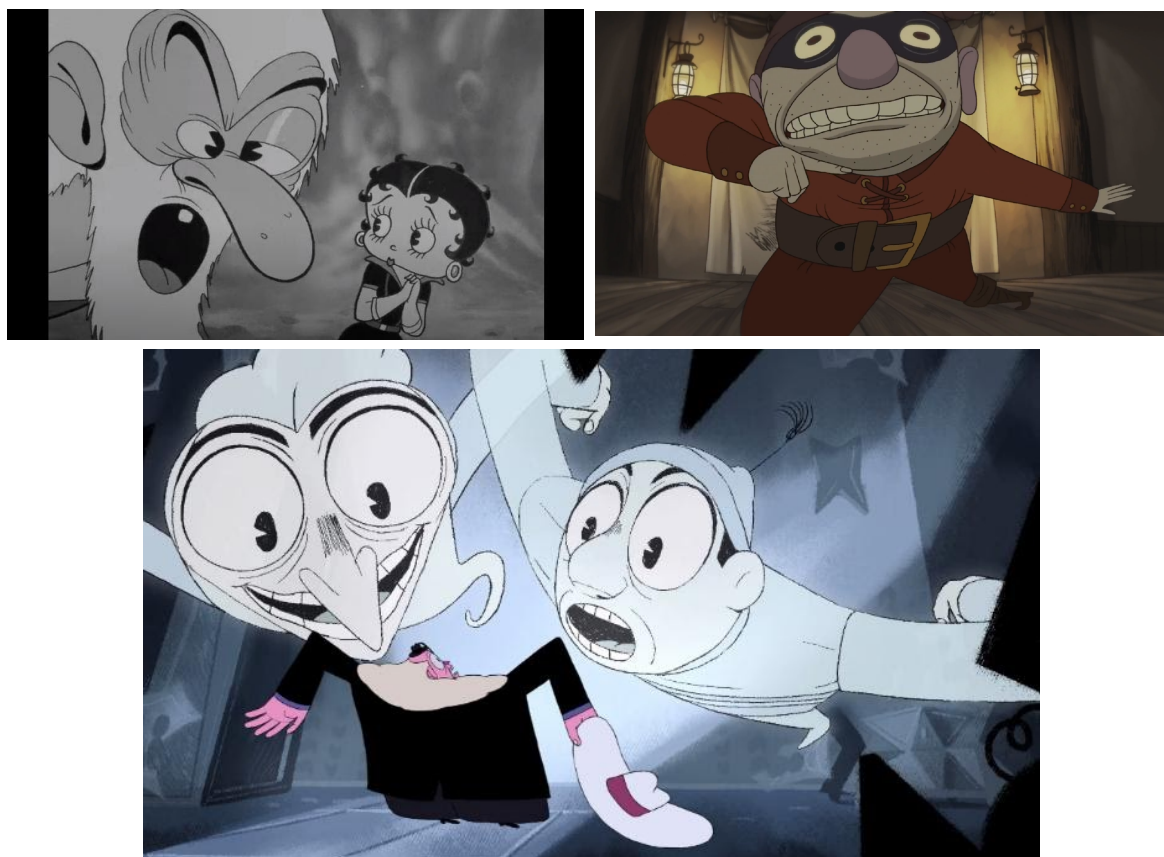
“Psali bychom nejraději pro své divadlo divoké fantazie, bláznivé frašky a absurdní pohádky, neboť jsme přesvědčeni, že scéna byla vymyšlena proto, aby se na ní odehrávaly výjevy co nejméně běžné a co nejvzdálenější toho, čemu jsme uvykli říkat šedá skutečnost.”¹⁴

Hlavní inspirace tedy byly grotesky. Ačkoli jsme je nechtěli vizuálně přímo napodobovat, přesto měly různé prvky, které nás lákalo si vyzkoušet. Abych uvedla čtyři filmy které nás ovlivnily nejvýrazněji tak *The Old Man of the Mountain* (1933), *Poor Cinderella* (1934) nebo *Swing You Sinners!* (1930) bratří Fleischerů a pak samozřejmě slavný *The Skeleton Dance* (1929) Walta Disneyho a Uba Iwerkse. Prvky se týkaly jak nadsázky, v přehnané, nesmyslné perspektivě a přehrávané gestikulaci. Tak i neustálého, jakoby tekutého pohybu kdy se postavám nepřetržitě transformují všechny proporce avšak nikdy ne natolik aby se divák cítil příliš zmateně. Což je nedokonalost způsobena animováním “frame by frame” místo využívání hlavních fází a mezifází, kterážto technika v té době teprve vznikala.¹⁵

¹⁴ WERICH, Jan a Jíří VOSKOVEC. Hry Osvobozeného divadla: Osel a stín, Kat a blázen, Balada z hadrů, Těžká Barbora, Pěst na oko aneb Caesarovo finále. Praha: Československý spisovatel, 1980.

¹⁵ WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit. Farrar, Straus and Giroux, 2009, s. 48. ISBN 978-0-86547-897-8.

Nedostatek, který však tvoří nádherně podivnou atmosféru s jemně psychedelickým nádechem. Když v *The Old Man of the Mountain* dědek z hory zpívá, náhle se jeho hlava zvětší tak, že zaplní polovinu záběru a spolu s lip-syncem se pak mění a zvětšují jednotlivé části jeho tváře, zatímco oči si vyměňují místa. Kouzla této nedokonalosti si všimli i tvůrci zmiňovaného seriálu *Over The Garden Wall*, který byl naší další inspirací pro svou kombinaci jednoduchých, plošně barvených, postav s malovaným pozadím, hezky vyřešenou animací, která není příliš náročná zároveň však vypadá neustále plynule a nepřetržitě, podivně tajemné atmosféře. Zde využili podobné zvětšení obličeje jako v *The Old Man of the Mountain* při písni Highwaymana a odkázali na postavy prvních animovaných grotesek v Gregově snové části a písních *Everything is Nice and Fine* a *The Old Northwind*. Musím ale říci, že při finálním animování *Hrůzy v tónu gramofónu* jsme se, já i Kryštof, této techniky trochu zalekli a tak z ní bohužel moc nezbylo. Člověk by neřekl kolik je k animování třeba odvahy.



Obr.č.4: Využití popisovaného ve filmech. *The Old Man of the Mountain* (1933), *Over the Garden Wall* (2014) a ten náš.

Po rozhodnutí pro píseň *V domě straší duch* kdy se náš žánr proměnil v hororově muzikálovou grotesku, jsme začali hledat inspirace víc tajemné, s duchy a strašidelnými domy. Z animovaných filmů to byla tedy ještě Burtonova *Mrtvá nevěsta*, hlavně část *Remains of the Day* ve které si můžeme také všimnou odkazu na Disneyho *Tanec kostlivců*.

Inspiraci jsme však nacházeli i v hraných hororech z padesátých, šedesátých let, kde se téma strašidelného domu vyskytuje častěji, spolu se spoustou správných, hrůzostrašných klišé, balancujících na hranici mezi směšností a strašidelností, na které jsme v diplomovém filmu chtěli odkázat a povedlo se nám to snad minimálně v přehnaně dramatickém osvětlení a velkolepé přibližovačce na tajemný dům, která v žádném filmu s domem tohoto typu nesmí chybět! Mezi ně patřil *House on Haunted Hill* (1959) jehož směšná děsivost je nezapomenutelná nebo *The Haunting* (1963).



Obr.č.5: Děsivá scéna z filmu *House on Haunted Hill* (1959).

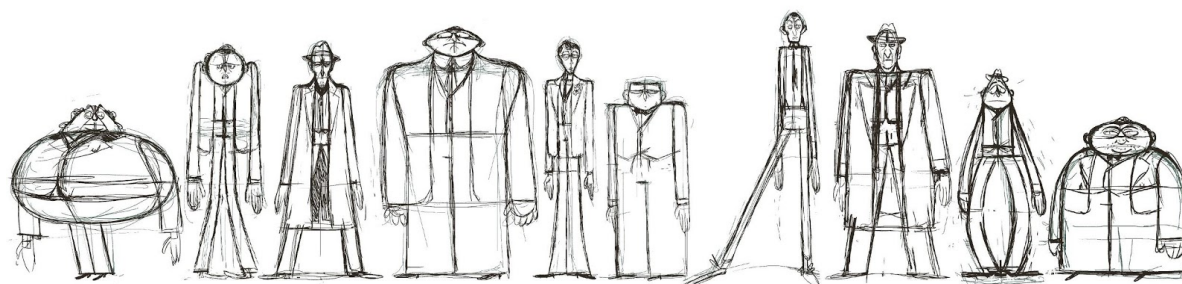
1.3.2 Postavy

Pokud v něčem měli členové našeho týmu rozdělené role byl to design postav a pozadí. Mou doménou byly postavy zatímco Martina s Kryštofem pilně pracovali na malbě pozadí. Už jsem řekla, že skoro ke všem částem filmu jsme měli zásobu inspirací, postavy jsou však právě ta část, ke které moc velká zásoba nebyla a jejich vzhled byl nechán výlučně na mě. Vědělo se jen jaké postavy potřebujeme. Dva klasické, přihlouplé, ale milé zloděje s pracovními jmény Dluhoš (ten dlouhý) a Donát (ten kratší), které teď budu používat pro větší přehlednost. Jejich předobrazy byly částečně slavné, filmové, zlodějské dvojice - *Sám doma*, *101 dalmatinů* a částečně komická dua včetně právě i pánů Voskovce a Wericha. Dluhoš s nervózní, lekavou povahou a flegmatický, ale bojácný Donát. Následně zlého šéfa po vzoru bosse z *Života kočky* režisérů Alain Gagnol, Jean-Loup Felicioli. A spoustu vedlejších postav, policajty, duchy a původní obyvatelé strašidelného domu.

Žádný přímý vizuální zdroj jsem k postavám neměla, tedy krom duchů kteří měli odkazovat na animované grotesky z počátků animace, a tak většina designů byla ovlivněna vlivy, které ovlivňují můj kresebný styl celkově. V tom se míchají práce starých, českých animátorů a ilustrátorů, Jirí Trnka, Cyril Bouda, Josef Lada, Adolf Born, Jaroslav Malák a další, s současným výtvarnem studentů zahraniční škol animace, Gobelins nebo The Animation Workshop, designy postav animovaných filmů celkově, Max Narciso, Nico Marlet, Nick Park i soudobými ilustrátory Carson Ellis, Jon Klassen. Hlavním cílem vzhledu postav byla účelnost, smysluplnost, prostě aby se s nimi dobře animovalo. A přestože jsem při animování svým designům nesčetněkrát zlořečila za komplikovanost a mnohokrát si přísahala, že příště už animuji jedine se stick many, myslím, že úplně špatně vymyšlené nejsou. Donát, široký obdélník s půl-oválem jako hlavou která šířkou odpovídá ramenům, Dluhoš s trojúhelníkovou hlavou, úzkým obdélníkem místo trupu a čtyřma stejně širokýma hadicovými končetinami (avšak, bohužel, dlouhatánským nosem na který byla vyčerpána větší znalost perspektivy, než na jakýkoliv jiný prvek filmu) a šéf, širokánský obdélník s trojúhelníkem nahoře, ovšem nacpat celou šířku jeho těla do záběru někdy dalo zabrat.

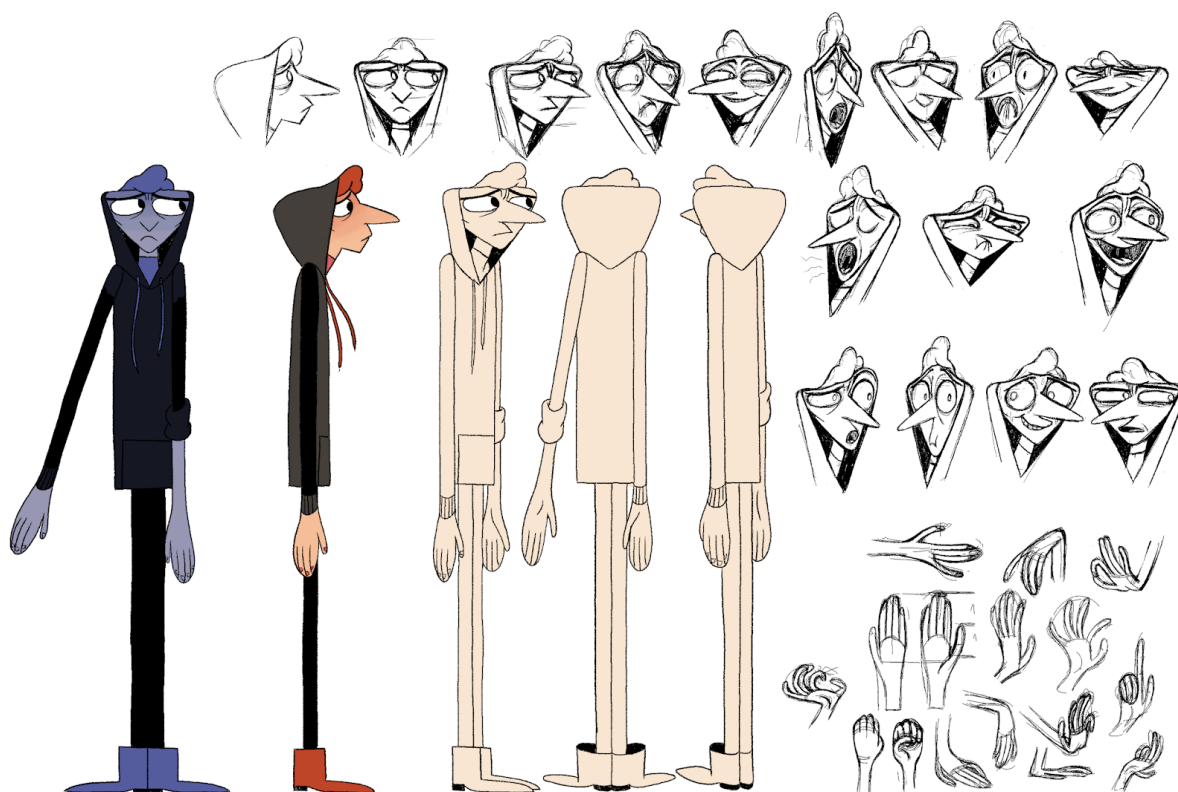
Jsou postavy jimž stačí jedna skica a vzhled je hotov, ale i takové kterými pokreslíte deset stran a stále ne a ne najít ten pravý. Mé oblíbené designy mají policajti, kteří jsou zároveň i řečeným prvním případem. Tajemný, mafiónský majitel strašidelného domu a jeho poskoci

jsou na tom podobně mají za sebou však mnohem větší rešerši (jediná rešerše co proběhla u policajtů bylo hledání vzhledu uniformy), hledání fotek dobových gangsterů jsem si však užila, stejně jako vložení odkazu na Vincenta Price (který je tak známý právě díky rolím v hororových filmech, jako již zmiňovaném *House on Haunted Hill*), do vzhledu majitele. Zlý šéf, Dluhoš a Donát jsou ale případ druhý. Snad za to mohla právě i snaha udělat je co nejfunkčněji pro nejrůznější typy pohybu. Žádná skica se nezdála být uspokojující, jednou vypadal Dluhoš zákeřně jindy zase šéf moc mile, a když už se zdálo, že je finální design na světě, stejně se neustále proměňoval někde za mými zády. A tak konečný vzhled vznikl až při tvorbě “character sheets” jednotlivých postav.



Obr.č.6: Skica designu poskoků a jejich inspirace v dobových gangsterech.

Character sheet neboli rozkreslení postavy pro animaci, z různých úhlů a v různých emočních stavech, jsem zde vlastně dělala pořádně poprvé. Ve všech předešlých filmech mi stačilo nějaké to nahození vzhledu a emoce či další úhly jsem vymýšlela za pochodu. Ve skupině to takto nejde, postavu je nutné vymyslet to detailů, ohýbání končetin, postoj těla, reakce na podněty, tak aby každý člen týmu později věděl co a jak. Byla to poučná a zábavná zkušenost, kterou snad budu mít příležitost využít i v budoucnost. Lituji však, že jsem s emocemi postav nešla do větší nadsázky a expresivity, která by byla tak příhodná k zvoleným žánrům.



Obr.č.7: Character sheet Dluhoše.

1.3.3 Skutečný svět

Náš film sice začíná ve světě snovém, přesto myslím, že je dobré v této práci začít až prostředím druhým a to “skutečným světem”, protože zahrnuje největší část filmu a postavy i prostředí jsou ve svém originálním, neutrálním stavu.

Nad tvorbou pozadí jsem neměla kontrolu, ale tak nějak jsme se shodli, že si vyzkoušíme práci s poměrně realistickým, malovaným prostředím. Což považuji za další dobrou zkušenost, ačkoli příště bych dala přednost něčemu uvolněnějšímu.

Aby se v detailním pozadí postavy neztrácely rozhodlo se pro jejich ohraničení linkou. Linka, no to se řekne, ale jaká? Tlustá nebo tenká? Černá? Barevná? Čistá? Rozklepaná? Tolik možností a já se rozhodování bojím jak čert kříže, tím hůř že mé předešlé filmy byly buď ve skice nebo bez linek. Za začátku jsme přemýšleli o lince tlustší, po vzoru kreslených grotesek. Postavy v groteskách ale mívají velké hlavy s výraznými rysy, které širší obrys podtrhne, kdežto v mých designech působil těžkopádně a v detailních částech postav - ruce, obličej - se spíjel a stával nepřehledný, tak se přešlo na linku tenkou. Černou, protože se děj odehrává převážně za noci v temných barvách, na kterých by jiný odstín zanikal. A spíš skicovitou než čistou.

1.3.4 Vysněná část, začátek a závěr

Zde není moc co dodat k postavám, protože změna jejich vzhledu vznikla jen změněním oděvu a jemným zesvětlením linky. Je to, ale jediná část kde mám zásluhu na pozadí i já.

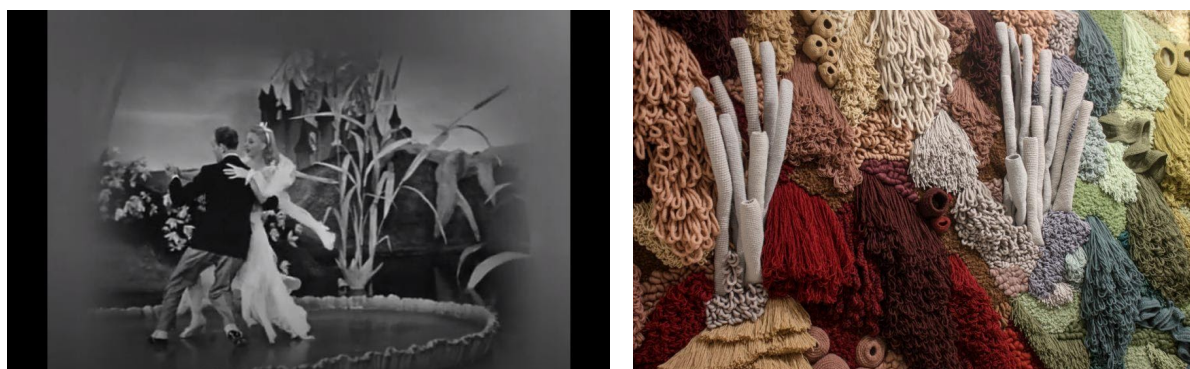
Při prvních týmových konzultacích jsme se společně nadchli do možnosti vyzkoušet techniku rotografu. A nezapomněli jsme na něj ani později, když už byl děj hotov, přestože byly chvíle kdy se zdálo, že si nakonec netroufneme. Nicméně sebrali jsme odvalu, jemně upravili děj a šli do toho.

V plánu bylo využít tuto techniku k vytvoření snového, ideálního světa našich dvou hrdinů a to jak toho ve kterém film začne tak i toho v němž skončí (ten je noční verzi světa z počátku). A na rotograf je první potřeba mít stvořenou loutkovou scénu. Požadavky pro její vzhled byly rozkošnost, krása, měkkost, dokonalost a hudebnost, protože ve vysněném světě Dluhoše s Donátem se tančí a hraje muzika. Za tu jsme zvolili skladbu *Poustevník* Bedřicha

Nikodéma, která posluchače jakoby přenášela přímo do hudebního nebička kde celé dny může jen poskakovat po načechraných bílých obláčkách. A tak je snad pochopitelné, že jsme museli vybírat i vizuální inspirace tak půvabné až pomalu přetékají v nevkus. Ideální vzor nám poskytla, taktéž snová, část filmu *Carefree* (1938) s Fredem Astairem a Ginger Rogers na píseň *I Used to Be Color Blind*, která výtečně spojuje všechny naše nároky - ladnost, hudbu, tanec i právě komický nádech díky přehnané “dokonalosti” - duha, lekníny, rozpité okraje obrazu, dokonce slow motion, kterou bychom samozřejmě také použili kdyby její stvoření animací nebylo tak náročné.

Další nápady pro vysněnou krajinku nám poskytla i roztomiloučká ilustrace Jiřího Trnky *Děťátka ve fialkovém háji*, z docela neznámé knihy *Zuzanka objevuje svět* nebo návrhy Mary Blairové k Disneyho filmům, *Alenka v říši diků*, *Petr Pan*. S těmito inspiracemi jsme dokázali vytvořit skicu loutkové scény, jak jí však stvořit fyzicky? Zde nás oslovily práce portugalské umělkyně Vanessy Barragão, která využívá zbytkové materiály z textilního průmyslu k tvorbě podmořských krajin, pomocí háčkování, šití a vyšívání.¹⁶

Tak se zrodil i nápad využít pro povrch loutkové scény materiál froté, který svým krátkým chlupem připomíná travičku a nakombinovat jej s dalšími textiliemi jako je vlna, rouno nebo plst.



Obr.č.8: Snová část filmu *Carefree* (1938) a detail díla Vanessy Barragão.

¹⁶ SCHWARTZ, Omri. Textile Artist Vanessa Barragao's Coral Garden. Nazmiyal Collection [online]. November 4, 2019 [cit. 2020-08-04]. Dostupné z: <https://nazmiyalantiquerugs.com/blog/vanessa-barragao-coral-garden-textile-art/>

1.3.5 Hudební část, inspirace vizuální i pohybové

Ačkoli jsem se na finálních verzích pozadí pro hudební část nepodílela, zapojila jsem se alespoň do jejich vymýšlení, které se ukázalo jako nečekaně zapeklité. A v konečném vizuálním stylu bychom jen těžko hledali stopy, které k němu vedly. Velmi dlouho jsme například počítali s zeleno-fialovou barevností, protože se zdála správně klišé mrtvolná. Když se však naše inspirace více naklonily k počátkům 20. století začala náhle tato kombinace působit příliš moderním, agresivním dojmem. Zkoušeli jsme barvy utlumit, ale stejně to pořád nebylo ono. Se vzhledem pozadí to bylo podobné, první bylo moc detailní, druhé příliš uměle geometrické, ve třetím jsme vzali za vzor filmy studia UPA a zkoušeli práci s prázdným obrysem, nevyplněným barvou, avšak ani tento přístup se osvědčil. Až nakonec přišel Kryštof s inspirací avantgardou první poloviny 20. století. Upřímně je ku podivu, že jsme v ní nehledali inspiraci od začátku vždyť od jazzu k avantgardě není dlouhá cesta.

Tak se pozadí hudební části přesunulo do sfér abstrakce, předešlé pokusy totiž stále odkazovaly na interiér strašidelného domu. Dělat pozadí co nejvíce neurčité, volné a založené hlavně na barevných plochách je, podle mého názoru, pro animaci na hudbu vhodné, protože jí dává prostor vyniknout a nerozptyluje diváka přílišnými detaily, které by byly při rychlém střihu a svižných pohybech, které hudba vyžaduje, matoucí. Ovšem staré grotesky, *Betty Boop* nebo *Silly Symphonies*, jsou hudební a mají ten nejklašičtější vizuál, s malovaným pozadí a komplikovanými figurami. Ale ty skrz hudbu vyprávějí příběh, nesnaží se jí přímo zachytit obrazem, a když, tak je nechán prostor čistě tanci, téměř bez využití střihu - v případě filmů Fleischer studios dokonce za využití rotoskopu. Tančit, ale můžeme i ve skutečnosti takže na tento způsob zachycení hudby může být animace trošku škoda. Tím chci říct, že nekonečné možnosti animace dokážou sluchový vjem přímo přeměnit do vizuálního a ne ho jen interpretovat (tím nechci povyšovat animovaný film nad umění tance, jen podtrhnout množství možností jež nabízí). Čehož přesně se snažil docílit, už okolo roku 1930, Oskar Fischinger ve svých abstraktních studiích, jejichž kouzlo neušlo ani Walt Disneymu pro kterého Fischinger následně stvořil úvod k filmu *Fantasia*.¹⁷ V některých Disneyho filmech si můžeme všimnout, že hudební části jsou využity jako jakási

¹⁷ CAMPBELL, Tori. Is Oskar Fischinger the First Video Artist? Artland [online]. [cit. 2020-08-09]. Dostupné z: <https://magazine.artland.com/oskar-fischinger-the-first-video-artist/>

expresivnější vsuvka odlehčující jinak realistickým pojetím ztěžklé okolí. Za takovou část můžeme považovat sekvenci *Pink Elephants on Parade* v *Dumbovi* nebo *Almost There* z *Princezny a žabáka*. V těchto případech náhle propracované pozadí mizí a je nahrazeno plochou čistou barvou, která umocňuje efekt pohybu.

Obsah hudební sekvence našeho filmu jsem měla v rukou hlavně já a výše zmíněné bylo mou inspirací. Avšak tu hlavní jsem stejně nacházela v tanci, ne že by se mi do *Hrůzy v tónu gramofónu* povedlo zakomponovat nějaké pořádné taneční kroky, protože i skrz hudební část se odehrával příběh a na přílišné taneční kreace nebyl prostor. Kroky foxtrotu, pro které je píseň *V domě straší duch* napsána, a který v té době byl vůbec nejpopulárnějším z tanců, tedy nejspíš nenajdete. [Inspirace tancem byla spíše ve vnímání rytmu, improvizaci a uvolněnosti, která je pro jazzovou muziku i její tance typická. Názorně nám to doloží sloka ze slavné *Minnie the Moocher* Caba Callowaye, kterou myslím dvakrát nezazpíval stejně.

“Hi-de-hi-de-hi-de-hi-de-hi-de-hi-de-hi

Ho-de-ho-de-ho-de-ho-de-ho-de-ho-de-oh

Skeedle-a-booka-diki biki skeedly beeka gookity woop!

A-booriki-booriki-booriki hoy!”¹⁸

Důležitost improvizace v tancích začátku minulého století se mi potvrdila, když jsem se shodou okolností, v době tvoření absolventského filmu začala učit swingový Lindy Hop. Který se někdy dokonce považuje přímo za vizualizaci swingu. Má sice své typické prvky, ale vlastně dokud držíte rytmus můžete vymýšlet co vás napadne, čím legračnější tím lepší. Tak vznikají prvky jako *Námořník* (připomínající tanec opilých námořníků) nebo *Zábradlí* (kdy partnerka vypadá jakoby zvracela přes zábradlí). Lindy Hop můžete tančit na stejné melodii jako foxtrot takže jsem dokonce měla možnost při filmu využít své (nevelké) znalosti z parketu. Že bych je příliš využila se říci nedá, ale myslím, že snad pomalu začínám chápat jak vlastně ten hudební rytmus funguje.

Inspiraci pro hudební část filmu mi tedy poskytly dobové tance využívající jazzových rytmů. Kromě uvedených to byly i originální pohyby Caba Callowaye, jejichž komičnost využívali, jak už víme, ve svých filmech sourozenci Fleischerovi, neskutečné gumové kroky Ala

¹⁸ CALLOWAY, Cab. Minnie the Moocher. Genius [online]. [cit. 2020-08-09]. Dostupné z: <https://genius.com/Cab-calloway-minnie-the-moocher-lyrics>

"RubberLegs" Normana či stepové kreace dvojice Nicholas Brothers, jejichž pohyby bychom snad spíše čekali od kreslených postavíček než reálných osob. Tehdy oblíbené vystoupení ženských tanečních souborů tzv. "girls", které najdeme v množství her Osvobozeného divadla i v dobových filmech (např. zmíněný *King of Jazz*) se zase podepsaly na našich hromadných scénách duchů. A konečně když už je řeč o stepu, swingu a foxtrotu musí znova zaznít i jména Freda Astairea a Ginger Rogers, kteří jsou s nimi nerozlučně spojeni.¹⁹ Jejich čísla plná vtipu i hladké elegance mě ovlivnily už při vzniku *Veselky*, mého bakalářského filmu.



Obr.č.9: Tančící Cab Calloway, vystoupení Nicholas Brothers a scéna *The Rich Man's Frug* z filmu *Sweet Charity* (1969).

Dobové tance však nebyly jedinými podněty. Dalšími se staly alternativnější verze baletu. Do nejmenších detailů propracované díla Jiřího Kyliána vnímající i ty nejjemnější záchvěvy melodie vám nedovolí se ani nadechnout. Stejně tak i choreografie Maurice Bějarta na Ravelovo *Boléro*, jehož repetitivní prvky budují téměř hmatatelné napětí nebo jeho radostí a energií překypující *'O surdato 'nnammurato* s Jorge Donnem. Či mé oblíbené zpracování

¹⁹ BEDINGHAUS, Treva. The Foxtrot Dance. In: Liveaboutdotcom [online]. [cit. 2020-08-09]. Dostupné z: <https://www.liveabout.com/slow-foxtrot-dance-1007195>

Labutího jezera anglického choreografa Matthew Bourneho, kde si labutě (nebo spíše labuťáci) zachovaly prvky reálných ptáků (škubání hlavy, čištění peří). Nakonec musím ještě zmínit vliv tanečních vystoupení v muzikálech Boba Fosse, jako *Kabaret* (1972) nebo *Sweet Charity* (1969). Ten mě oslovil jak originálními pózami tanečníků často s perfektně kamenným obličejem, které skvěle podtrhují charakter postav, působí komicky a zároveň pečlivě korespondují s hudbou, tak i svou filmovou řečí plnou nadsázky díky prudkému rytmickému střihu a rychlých nájezdů. Obzvláště názorné ve scénách "The Rich Man's Frug" nebo "Mein Herr".

Stejně jako u pozadí ani změna vizuálního stylu postav, pro tuto část, nešla zrovna po másle a jejich finální verze vznikly vlastně až těsně před startem animování. S linkami a omezenou barevností to nebylo ono, s linkami a barevným přechodem také ne, ve světlých linkách se ztrácely rysy obličejů bez linek se postava ztrácela v pozadí. Nakonec ale přece skončili bez linek, avšak v barevnosti natolik kontrastní aby z okolí razili. Ta i jejich zjednodušený, zaoblený vzhled je založen na plakátech Františka Zelenky, který své služby propůjčil pánům Voskovci, Werichovi a Ježkovi i v návrzích scén, byl totiž povoláním architekt, a obálek písní.²⁰



Obr.č.10: Plakát Františka Zelenky a vizuální styl hudební části.

²⁰ HOLZKNECHT, Václav. Jaroslav Ježek & Osvobozené divadlo. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury, 1957, s. 232-236..

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 PRODUKCE

2.1 Animatik a skica

Zatímco Martina s Kryštofem rozkreslovali na papír animatik scén nehudebních, já v počítači rozkreslovala scény hudební. Protože je dobré při této činnosti danou hudbu slyšet a papír jí nepřehraje. Avšak před zasednutím k počítači uběhlo ještě mnoho času stráveného sepisováním hlavních částí děje, které musí v hudební sekvenci proběhnout a následným mnohonásobným posloucháním písničky kdy se snažíte pro ně najít vhodné úseky melodie. Poslouchat jednu a tutéž skladbu pořád dokola může působit poněkud ubíjícím dojmem, ale já to mám vlastně ráda. Ponořit se do rytmu, zkoumat všechny jeho odstíny zatímco se vám před zavřenými očima tvoří barvy, pohyb, děj, film. Přenést to pak z hlavy skrz ruku a tužku (pero cintiqu) na papír (do počítače) je úplně jiným šálkem čaje. Takovým z kterého se pije pomalu a bolí po něm hlava.

Po přenesení celého animatiku do počítače a načasování, kdy si jen, plačíc, říkáte jak se to stalo, že stopáž filmu plánovaná na 6 minut je náhle blíž deseti, proběhly konzultace se střihačem. A pak už následovalo skicování animace jednotlivých scén.

2.2 Polystyren, ručníky, vlna, jehla, špendlíky.

Scéna s rotografem byla vymyšlena a tak nezbývalo než vytvořit loutkový model pozadí. Kryštof v té době přestal bydlet ve Zlíně, a protože jediné vhodné prostředí pro výrobu takového modelu byla škola, měly jsme ji na starost já s Martinou. A Kryštof nevypadal, že ho vyhnutí se ručním pracem příliš mrzí.

Začátek byl nejhorší. Jak naplánovat velikost jednotlivých plánů tak aby prostorově fungovaly a byly dostatečně velké? Byly jsme si jisté, že na to musí existovat nějaký chytrý výpočet, ale jaký se nám zjistit nepovedlo. Nuže jali jsme se improvizovat, jedinou pomoc nacházejíc v *Poor Cinderella*, kde je rotograf využit a v making-of videích stopmotion reklam želé žížalek *Trolli*, která se ukázala jako velmi užitečné.

Když má loutková scéna připomínat krajinu ubíhající do prostoru, musí být rozčleněna do plánů. Těchto plánů jsme měli šest. Problém s plány je, že začnete od předního, ten půjde ve finále nejvíce vidět musí být tudíž nejpracovanější, a určíte si velikost tak aby se s ním

dobře pracovalo. Je tedy vhodné nedělat jej moc maličký, jenže plán za ním, protože je perspektivně dále musí být větší, plán za druhým plánem musí být ještě větší a tak pořád dál a dál až nakonec ať děláte co děláte z modelu který měl být *“Takový nějaký malinký. Je to tam jen chvíli tak ať s tím není moc práce, ne?”* vznikne 3x5 metrový obr.

Pro hrubý model plánů byl použit polystyren a styrodur. Ty jsme různě řezaly, modelovaly a lepily, obalené od hlavy k patě v jejich statickou elektřinou nabitých kousičkách, které ze sebe sebevětším oklepáváním a oprašováním nedostanete, ale díky jejichž skvěle izolačním vlastnostem je vám neustále pěkně teplo, do tvaru kopečků i hudebních nástrojů. Zde jsem získala množství nových vědomostí. Například jak ovládat pásovou pilu nebo jak uklidňovat člověka, který má panický záchvat, že mu prýští krev z palce, který se příliš sblížil s řezákem. A můj slovník se obohatil o krásné slovo kartuš (ve smyslu týkajícího se lepidel, ne ozdobných architektonických prvků) a pravý význam výrazu rašple (ten jsem do té doby slyšela používán je ve frázi *“Taká stará rašpla”*).

Když byl základní model hotov nastalo shánění materiálů pro vytvoření jeho povrchu. V plánu bylo dělat povrch z ručníků s detaily z bavlnek, vlny, rouna a podobně. Pro začáteční snovou část to byly ručníky v žužu odstínech růžové, světle žlutoučké a namodralé. Pro závěrečný svět uvnitř gramofonu v tónech noci - černé, tmavomodré a ostře žluté, podobné barvám pozadí hudební části.

Zlín není zrovna největší město a je tedy kupodivu proč v jeho centru najdeme minimálně šest galantérií a podobné množství obchodů s ručníky. To lidé tak moc nakupují ručníky? Podvědomě jsem počítala s tím, že stejně jako my i všichni ostatní mají někde doma nevypotřebovatelnou zásobu nikdy nepoužitých osušek, které někdy někdo dostal svatebním darem. Při práci na loutkových modelech jsme se důvěrně obeznámili s každým z těchto obchodů. Vybrat ručník v té správné růžové a najít k němu správně žlutý ještě nebylo tak zlé, za to najít správně černou a černotyrkysovou nebo černomodrou byla zkušenost, kterou když si nezopakují nikdy bude to stejně příliš brzy.

Zásoby textilií byly nakoupeny, položeny na pracovní stůl a tam ležely týden za týdnem, zatímco jsme se s Martinou odhodlávaly nastříhnou ty krásné, nové, měkoučké, heboučké ručníčky. Co mi vůbec nejvíce vadilo na celé výrobě krajiny byla neekologičnost a plýtvání.

Začalo to už tím polystyrenem a s ručníky pokračovalo. V jednu chvíli jsem se dokonce odhodlala napsat několika českým výrobcům bytového textilu a poptat se nemají-li přebytky froté z výroby, což by pro nás bylo přímo ideální. A ačkoliv byla odpověď většinou záporná potěšilo mě, že jsem vůbec nějakou dostala, v jednom případě nám dokonce nabídli přebytky froté bílé barvy. Bohužel se nám nepovedlo vymyslet jakým způsobem bychom je přebarvily do jiných odstínů takže z plánu nakonec muselo sejít.

Práce pokračovala velkým sešíváním kdy se froté měnilo v kopečky či políčka a plst' obalovala hudební nástroje a ještě větším vyšíváním. Vyšival se mech, trsy trávy, kytičky i keříčky. Froté není vhodný materiál k vyšívání, hrubá pletací příze také ne a obojí sice pomalu proměňovalo jinak relaxačně působící ruční práci v frustrující, bolestivé utrpení, ale přece jen má tvorba fyzické objektu oproti práci digitální nepopíratelný šarm.



Obr.č.11: Rozpracovaný model x scéna připravená k natáčení.

Dlouho jsme si marně lámaly hlavy kde se, u všech čertů, zrodil nápad pořídít, pro barvení styrodurových plánů (zadní plány totiž nebyly pokryty froté, jen nabarveny) spreje. Spreje jsou drahé, komplikovaně sehnatelné, páchnou, naleptávají polystyren, dělat jimi jednolitou plochu je téměř nemožné, hned se vypotřebují a z toho mačkání ukrutně bolí palce. Zato akryl, akryl! Koupíte ho v papírnictví naproti univerzitě, jedna malá tubička vystačí i na metr plochy, hezky kryje, nepáchne, je to kamarád. Nu což, špatná zkušenost taky zkušenost.

2.3 V karanténě

Konečně nastala chvíle pro čistou animaci, kterou zanedlouho následovalo vyhlášení karantény. Upřímně, trošinku škodolibě mě těšilo, že to pro změnu nejsem jen já a ostatní animátoři, kdo musí být zavřený doma. Pro mě se totiž nic nezměnilo, seděla bych zavřená doma i bez pandemie, protože čas se nacyloval a musel být plně využit k práci, takto mě navíc nikdo nerozptyloval zvaním do kavárny nebo na film, do divadla či na hory. Víím, že to zlehčuji a chápu jak nepříjemné to muselo být pro lidi žijící v malých bytech nebo starší a osamělé, na které se nonstop valily vlny paniky ze všech médií. Já jsem z těch šťastných žijících v tak malé vesnici, že pandemie nepandemie stejně můžete chodit na procházky kdekoli vás napadne a živáčka potkáte jen výjimečně. Tak můj život brzy zapadl do rutiny. Budíček - snídaně - animování - oběd - animování - procházka se psem - animování - večere - animování - spánek. A obávám se, že z ní ještě hezkou chvíli nevypadne. Ovšem, bylo by mi to i celkem příjemné, nebýt neustálého stresu z množství práce, která stále zbývá a neubývá. Dokonce bych řekla, že horší bylo si zpátky zvyknout na setkávání s jinými živými bytostmi než maminkou, sestrou a psem. Jistý problém představovala i nemožnost schůzek se zbylými členy týmu, které však byly nahrazeny neustálými konzultacemi přes sociální síť. Zdlouhavá byla jen výměna rozpracovaných souborů/scén, které se musely neustále někam nahrávat a posílat.

Rozdělení práce v tříčlenném týmu fungovalo následovně. Zatímco Kryštof maloval pozadí mě byl přidělen “clean-up” (čisté linky podle skic), ten jsem následně posílala Martině na dočištění a vybarvení, v případech kdy jsem byla příliš pomalá, vypomáhala Martina Kryštofovi. Bylo to vůbec poprvé co jsem takto linky dělala a zabralo to mnohem více času než bych čekala. Hlavně přesně dané designy postav, kdy bylo nutné neustále zachovávat všechny proporce jejich těl i poměry mezi nimi, zdržují a je až příliš snadné z nich uhnout. Stačí moment nepozornosti a ruka, která má proporčně odpovídat hlavě, v desáté fázi odpovídá velikosti oka a v dvacáté třeba i celému trupu.

Nevím, čím byl nápad dělat dvojici (téměř trojici) hlavních postav, ale obávám se, že v této fázi produkce byl mou osobou mnohokrát proklet. Dvě postavy které jsou neustále spolu to je minimálně dvakrát tolik práce co s jednou, možná i víc protože na sebe musí reagovat. Na druhou stranu, když se teď s odstupem ohlédnu, přimělo mě to zkoumat charakter

jednotlivých postav mnohem hlouběji než kdykoli dřív. Pracuje-li člověk jen s jednou postavou vymýšlí jen jeden typ reakcí na podněty, často takový na jaký je zvyklý z vlastní zkušenosti. Může se pak stát, že se v něm jakoby zasekne. Když máte najednou dva nebo tři charaktery pociťují stejnou emoci, nemohou jejich reakce vypadat totožně (ovšem, pokud je v tom záměr, například komický, tak samozřejmě, ano), jste nuceni vcítit se do jiných osob a hledat další, nová řešení. Řekla bych, že to je skvělý způsob jak vylepšit své schopnosti charakterové animace. A je to i zábava, ačkoli náročná.

Naštěstí clean-up přece jen nevyžaduje tolik přemýšlení jako když vymýšlíte a skicujete přímo pohyb, takže se dá zpríjemnit poslechem knih či rozhlasových her, které jsou navíc velmi dobrou motivací k práci. Když je kniha dost napínavá stane se, že dokonce hledáte jakou další práci byste ještě mohli začít jen abyste mohli doposlouchat kapitolu.



Obr.č.12: Clean-up v období karantény.

Po tom co Kryštof pozadí dokončil, začal s animací duchů, kteří neměli tak přesné designy jako hlavní postavy, tudíž jiný kresebný styl Kryštofa od mého v nich není znatelný. Ve chvíli kdy byli duši hotovi, proběhla v postupu práce změna. Mým úkolem byly nadále jen hlavní fáze, mezifáze tvořil Kryštof jen Martina stále dočišťovala a barvila. Toto uspořádání pro mě bylo nejpříjemnější i nejrychlejší.

3 POSTPRODUKCE

Na postprodukcí jsem se podílela, k mé osobní radosti, minimálně. Konečné skládání a úpravy má na svědomí Kryštof. Takže jediné co v této kapitole můžu více rozepsat se týká zvuku a názvu filmu.

3.1 Rýmování

Tak už vážně, opravdu, konečně musíme vymyslet ten název! Psal nám Kryštof každý měsíc. Načež dostal odpověď “*No jo, ten název! Hej, to bysme teda měli!*”, která byla v zápětí zamluvena něčím dalším a na název se zase zapomělo a zapomínalo a zapomínalo. Ale nakonec, po dvou letech, přece vznikl. Tedy, dlouho se zvažovalo jestli přece jen nepoužít jméno písně - V domě straší duch, ale plně spokojeni jsme s tím nebyli.

Jednoho dne jsem přišla s nápadem Hněte kostrou! který se setkal s pozitivní reakcí dokud Kryštof, protože je hnidopich, nepoznamenal, že mu to připadá jako by tou kostrou někdo hnětl. Jednotná verze Hni kostrou! už nebyla tak vhodná a slangové “hejbni” mi drásá uši, tím hůř že jej již nese píseň dua Štístko a Poupěnka.

Pak se vynořil nápad aliterace, která slovům vždy dodá komický podtón a kterou najdeme jak v názvu, tak i ve většině dílů *Silly Symphonies - Arctic Antics, Frolicking Fish, Monkey Melodies*. Mrtvolné mecheche, Morbidní melodie, Zabitá zábava, Přízračná párty jsou sice komické až až, možná ale až příliš.

Následovalo rýmování také po vzoru starých grotesek *The Bear and the Hare, Casper's Spree under the Sea* a dalo za vznik verzím - Zločin v tónu gramofónu, Toč se v tónu gramofónu, Luzné tóny gramofónu až konečně přišla Martina se správně, směšně, strašlivou *Hrůzou v tónu gramofónu*.

3.2 Chudák saxofon o pianu radši ani nemluvit

Pokud se má paměť nemýlí byl to film *Lady a Tramp* (1955) který se mi zapsal do hlavy, krom jiného i minimálním využitím ruchů. Snímek má téměř neustálý podkres orchestrální melodií, která ruchy nahrazuje nebo tvoří. Z této vzpomínky vzešel nápad tvořit ruchy v naší diplomové práci převážně hudebními nástroji. Nejlépe takovými co jsou jaksi spojené s jazzovou hudbou a zároveň dokáží loudit strachuplné tóny.

Má sestra kdysi začala hrát na saxofon, saxofon to je drahá věc a tak ten svůj odkoupila z pozůstalosti jejího učitele, který jej předtím nejspíš odkoupil ještě od někoho dalšího. Je to

tedy takový hudební veterán, zjizven a zmrazečen a sestrou využíván jedině k obzvlášť nepříjemným budičkům celé rodiny. Protože klapky už mu různě odpadávají jeho repertoár tónu je jako stvořen k strašení. Martina k němu do tandemu vlastní, podobně vysloužilé, koncertní křídlo, které hraje jen když je deštivo, avšak otevřete jej! Kolik hrůzných tónů dokážou vyloudit jeho rezonující struny, od skřípání, přes drnění, po napínavé cinkání, hluboké dunění nebo tupé klepání.

Jednoho červnového dne tedy proběhl u Martiny alternativní koncert saxofonu s pianem, plný falešných tónů a dlouhých chvil ticha (občas přerušovaných nadšeným ohlasem Tomkovic papouška), za přítomnosti naší zvukařky Zuzky Švancarové a jejího nahrávacího zařízení. A z jeho záznamů byla stvořena ruchová složka našeho filmu.

ZÁVĚR

Je to k nevíře, ale přece jen jsme k tomu závěru dospěli! Musím říct, že bylo dost chvílí kdy vyhlídka na “potom” byla mým jediným, toužebně očekávaným, hnacím motorem. Ale že by se ten motor s tím hnaním moc nadřel to zase ne. Nechme ale toho lání. Vždyť jak říkají bratři Gershwinové (jejichž jméno v této práci musí zaznít, když se pořád točíme kolem toho jazzu).

“It really doesn't pay

To be a gloomy pill

It's absolutely most ridic

Positively sil

The rain may pitter-patter

It really doesn't matter

For life can be delish

With a sunny disposish”²¹

Vraťme se k první větě kde nám kotníky ošplouchla pozitivní vlna a vkročme do ní celou nohou, ráda bych řekla oběma nohama, ale nevím jestli ze sebe až tak velké množství pozitivna dokážu vyždímat, tak radši pomalu. Dobré zprávy jsou, za prvé, zatím mi nevádí se na náš film dívat a vidět jej až do konce. Co víc, existují i části které vidím ráda! Pokud jste nikdy nevložiteli dva roky života do osmi minut filmečku neurčité kvality tak snad kroutíte hlavou a říkáte “*To má být ta tvá radostná vlna?*”, ale ti z vás kdo takto roky života ztratili myslím dobře ví jaký je to úspěch. A za druhé, samu mě to překvapuje, pořád mám chuť animovat. V momentech dokončování diplomového filmu jsem si začala pořádně uvědomovat co všechno mohlo být jinak, lépe, zajímavěji. Neuvrhlo mě to naštěstí v propast deprese, ale spíše motivovalo snažit se dál a otevřelo nové směry kterými může tato snaha vykročit.

Nikdy jsem nedělala projekt déle ani intenzivněji, a cesta k jeho dokončení byla vyčerpávající jak fyzicky tak psychicky. Přitom většinu jí odedřeli mí dva kolegové. Tímto bych jim ještě jednou chtěla projevit vděčnost za to, že se mnou na tohle trojkolo nasedli a došlapali až do cíle. A teď, konečně, konečně! Jít spát.

²¹ GERSHWIN, George a Ira GERSHWIN. Sunny Disposish. Genius [online]. [cit. 2020-08-09]. Dostupné z: <https://genius.com/George-gershwin-sunny-disposish-lyrics>

*"To se přeci vždycky vyplácí,
ze všeho si dělat legraci,
ze všeho si dělat,
ze všeho si dělat,
jenom pustou legraci."*

Opona

Konec²²

²² VOSKOVEC, Jirí a Jan WERICH. Hry Osvobozeného divadla: Vest Pocket Revue, Robin zbojník, Caesar, Svět za mřížemi, Rub a líc. Československý spisovatel, 1982.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] WERICH, Jan, VOSKOVEC, Jiří. *V domě straší duch* [zvukový záznam na LP]. Nahrávka z roku 1932. Supraphon, 1986.
- [2] *Online Etymology Dictionary* [online]. [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.etymonline.com/word/animate>
- [3] VOSKOVEC, Jiří a Jan WERICH. *Hry Osvobozeného divadla: Vest Pocket Revue, Robin zbojník, Caesar, Svět za mřížemi, Rub a líc*. Československý spisovatel, 1982.
- [4] *Bible: Písmo svaté Starého a Nového zákona : (včetně deuterokanonických knih) : český ekumenický překlad*. 13. vyd., (4. opr. vyd.). Přeložil Miloš BÍČ, přeložil Josef Bohumil SOUČEK, přeložil Jindřich MÁNEK. Praha: Česká biblické společnost, 2007, s. 655. ISBN 978-80-85810-56-1.
- [5] DUTKA, Edgar. *Animovaný film: úvod do scenáristiky animovaného filmu : minimum z historie české animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2002, s. 25. ISBN 80-85883-94-5.
- [6] POJAR, Břetislav. *Názory Břetislava Pojara. Film a doba*. 1959, s. 20-24. ISSN 0015-1068.
- [7] EVANS, Noell Wolfgram. *Follow the Bouncing Ball: The Technical Innovation of Max Fleischer. Digital Media FX* [online]. [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.digitalmediafx.com/Features/maxfleischer.html>
- [8] ELLINGTON, Duke. *It Don't Mean a Thing (If it Ain't Got That Swing)*. *Genius* [online]. [cit. 2020-08-09]. Dostupné z: <https://genius.com/Duke-ellington-it-dont-mean-a-thing-if-it-aint-got-that-swing-lyrics>
- [9] KOURA, Petr. *Swingari a potápky v protektorátní noci: česká swingová mládež a její hořkej svět*. Praha: Academia, 2016. Šťastné zítřky (Academia), s. 63. ISBN 978-80-200-2634-7.
- [10] DORN, Lori. *How the Rotoscope and Cab Calloway Changed the Way Animated Characters Move. Laughing Squid* [online]. December 4, 2019 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://laughingsquid.com/how-rotoscope-cab-calloway-changed-animation/>

- [11] DORUŽKA, Lubomír a Ivan POLEDŇÁK. *Československý jazz: minulost a přítomnost*. Praha: Supraphon, 1967, s. 23-30.
- [12] HOLZKNECHT, Václav. *Jaroslav Ježek & Osvobozené divadlo*. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury, 1957.
- [13] SARONY, Leslie. Ain't It Grand to Be Bloomin' Well Dead! Lyrics. *SongLyrics* [online]. [cit. 2020-08-09]. Dostupné z: <http://www.songlyrics.com/leslie-sarony/ain-t-it-grand-to-be-bloomin-well-dead!-lyrics/>
- [14] HAMM, Jack. *Cartooning The Head & Figure*. Penguin Group, 1987, s.120. ISBN 978-0-399-50803-5.
- [15] WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. Farrar, Straus and Giroux, 2009, s. 48. ISBN 978-0-86547-897-8.
- [16] SCHWARTZ, Omri. Textile Artist Vanessa Barragao's Coral Garden. *Nazmiyal Collection* [online]. November 4, 2019 [cit. 2020-08-04]. Dostupné z: <https://nazmiyalantiquerugs.com/blog/vanessa-barragao-coral-garden-textile-art/>
- [17] CAMPBELL, Tori. Is Oskar Fischinger the First Video Artist? *Artland* [online]. [cit. 2020-08-09]. Dostupné z: <https://magazine.artland.com/oskar-fischinger-the-first-video-artist/>
- [18] CALLOWAY, Cab. Minnie the Moocher. *Genius* [online]. [cit. 2020-08-09]. Dostupné z: <https://genius.com/Cab-calloway-minnie-the-moocher-lyrics>
- [19] GERSHWIN, George a Ira GERSHWIN. Sunny Disposish. *Genius* [online]. [cit. 2020-08-09]. Dostupné z: <https://genius.com/George-gershwin-sunny-disposish-lyrics>
- [20] Intermediate. *Lindy Hop Moves: a haven for swing dancers* [online]. [cit. 2020-08-09]. Dostupné z: <https://lindyhopmoves.com/intermediate/>
- [21] Avantgarda. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-08-09]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Avantgarda>
- [22] BEDINGHAUS, Treva. The Foxtrot Dance. In: *Liveaboutdotcom* [online]. [cit. 2020-08-09]. Dostupné z: <https://www.liveabout.com/slow-foxtrot-dance-1007195>

[23] WERICH, Jan a Jiří VOSKOVEC. *Hry Osvobozeného divadla: Osel a stín, Kat a blázen, Balada z hadrů, Těžká Barbora, Pěst na oko aneb Caesarovo finále*. Praha: Československý spisovatel, 1980.

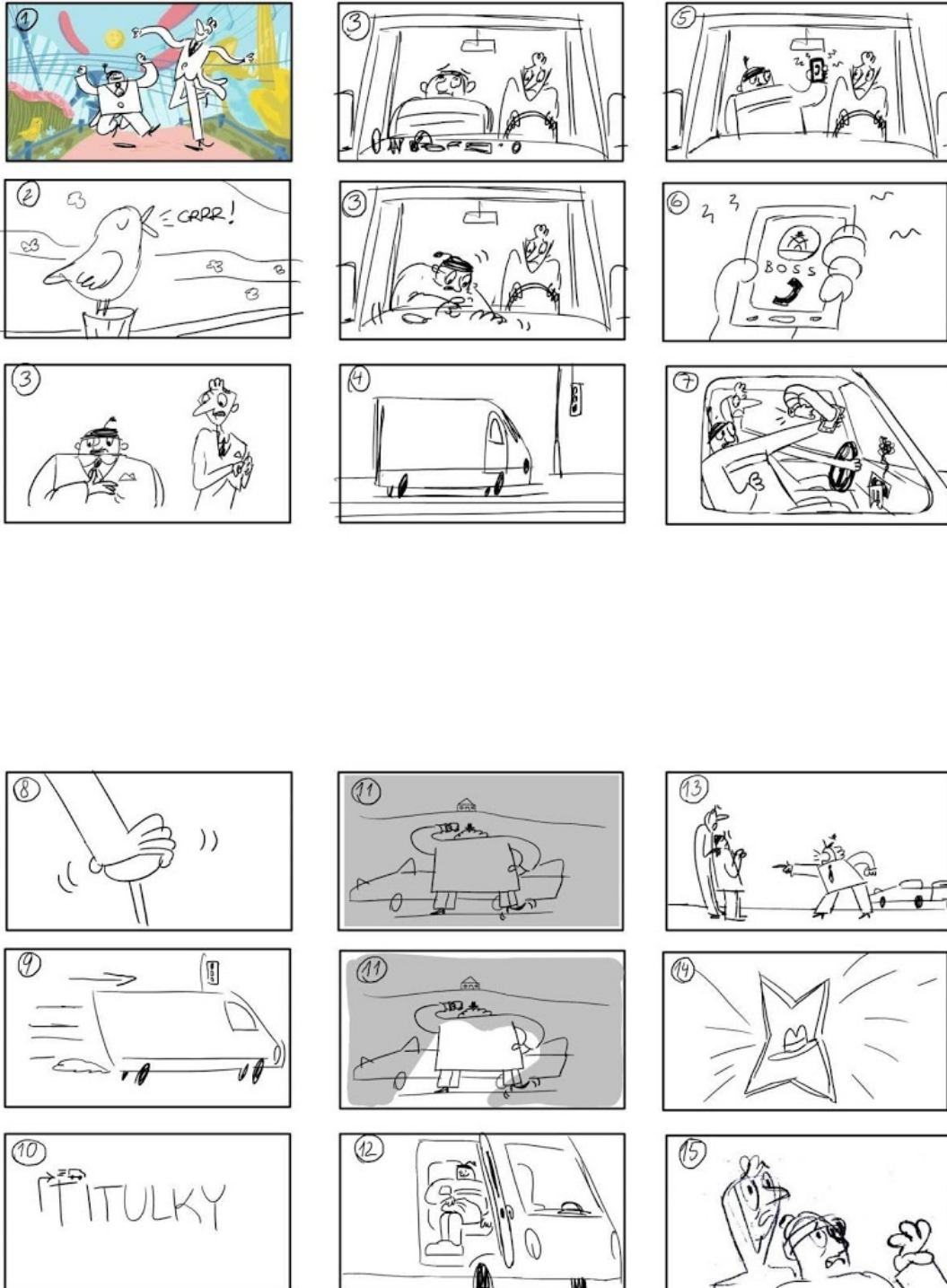
SEZNAM OBRÁZKŮ

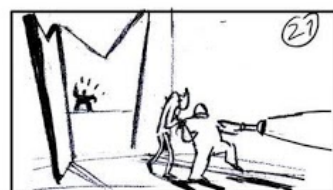
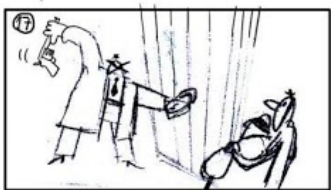
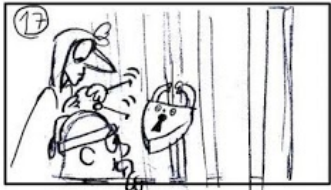
Obr.č.1: Broučci občerstvují dědka pivem. <i>The Old Man of the Mountain</i> [film]. Režie Dave FLEISCHER. USA, 1933.....	15
Obr.č.2: Příklad použití rotografu. <i>Poor Cinderella</i> [film] Režie Dave FLEISCHER. USA, 1934.....	16
Obr.č.3: Proplouvání smrtí.....	19
Obr.č.4: Využití popisovaného ve filmech. <i>The Old Man of the Mountain</i> [film]. Režie Dave FLEISCHER. USA, 1933. <i>Over the Garden Wall</i> [film]. Režie Nate CASH. USA, 2014.....	22
Obr.č.5: Děsivá scéna z filmu <i>House on Haunted Hill</i> [film]. Režie William CASTLE. USA, 1959.....	23
Obr.č.6: Skica designu poskoků a jejich inspirace v dobových gangsterech. GORDON, James. Mugshots of mobsters in the 1930s New York [online]. <i>Mail Online</i> , [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: https://www.dailymail.co.uk/news/article-2345395/Mugshots-mobsters-1930s-New-York-private-diaries-detective-auction.html	25
Obr.č.7: Character sheet Dluhoše.....	26
Obr.č.8: Snová část filmu <i>Carefree</i> [film]. Režie Mark SANDRICH. USA, 1938. Detail díla Vanessy Barragão. FLEERACKERS, Alice. Creators – Vanessa Barragão [online]. <i>Art the Science Blog</i> , [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: https://artthescience.com/blog/2019/03/01/creators-vanessa-barragao/	28
Obr.č.9: Tančící Cab Calloway. <i>Minnie the Moocher</i> [film]. Režie Dave FLEISCHER. USA, 1932. Vystoupení Nicholas Brothers. <i>Stormy Weather</i> [film]. Režie Andrew L. STONE. USA, 1943. Scéna The Rich Man's Frug. <i>Sweet Charity</i> [film]. Režie Bob FOSSE. USA, 1969.....	31
Obr.č.10: Plakát Františka Zelenky. Pochod stoprocentních mužů : z revue "Golem" [online]. <i>Spálená 53</i> , [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: https://www.spalena53.cz/pochod-stoprocenich-muzu-z-revue-golem/ . Vizuální styl hudební části.....	32
Obr.č.11: Rozpracovaný model x scéna připravená k natáčení.....	36
Obr.č.12: Clean-up v období karantény.....	38

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P 1: Storyboard

PŘÍLOHA P 1: STORYBOARD





TEJŠE PŘED ÚDELEM SE OBRÁZ ZATMI

