

**Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

Diplomová práce

VIDEO – AUTORSKÉ VIDEO

PMS: Jednou v jednom domě

BcA. Tomáš Červený

Plzeň 2020

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program: výtvarná umění
Studijní obor: Intermediální tvorba
Specializace: Intermédia

Diplomová práce

VIDEO – AUTORSKÉ VIDEO

PMS: Jednou v jednom domě

BcA. Tomáš Červený

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2020

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, červenec 2020

.....

Podpis autora

„A používat démony k dosažení vlastních cílů bylo totéž jako pokoušet se chřestýšem utlouci k smrti myš.“ — Sir Terry Pratchett

U tohoto filmu jsem měl skvělý časový plán. Pěkně propracovaný, nemohl nefungovat. To proto, aby se nestalo to, co se mi vždy stává a co se stalo i tentokrát. Staly se okolnosti. Ty nejhorší, neočekávané. A naopak očekávané okolnosti se mnohokrát nestaly. A za většinu jsem nejspíš do velké míry mohl já, holt, chybami se člověk učí, pokud má tedy alespoň základní pud sebezáchovy.

A tak hned v úvodu poradím svému budoucímu já, které si tento text jednou bude nostalgicky číst, když mu při pozdním jarním úklidu tenhle fascikl spadne na plešatější hlavu: Počítej vždy s nejhorším a přihod' k tomu 20 procent navíc! Dobře, člověk se jednou musí smířit s tím, že je jaký je. Jak pravil jeden moudrý učitel, prof. Albus Brumbál¹: „Naše rozhodnutí ukážou, kým skutečně jsme, Harry, daleko více než naše schopnosti.“

Film jsem se už v začátku rozhodl pojmut coby kombinaci hororových sub-žánrů Slasher², Giallo³ a Found footage⁴. Všechny je spojuje schopnost za málo peněz udělat hodně muziky. Italské Giallo mi učarovalo určitým patosem a působivou kamerou, především pak sugestivními přestřihy na detaily, implementované do scény spíše pro emoční kontext divákovi než kvůli nutnou souvislostí s daným místem. Příkladem je, sice ne z tohoto žánru, záběr na oko a břitvu ve filmu Andaluský pes, kde se v okamžiku říznutí přestřihne na měsíc, kterým prochází úzký mrak. Baví mě tato hra s divákem, kdy se díky juxtapozici záběrů nechává trápit vlastní představivostí. U Gialla se mi také líbí i práce s barevným kontrastem, v které jsem uviděl potenciál psychologie barev ve svém příběhu.

Už od začátku jsem se snažil, aby se při tomhle filmu divák hlavně zasmál a vystrašil. Cukr a bič! To mi lidé vždy říkali, že je to jediné, co na lidi platí. Ve filmovém jazyce můžeme vyvolat strach a smích, dvě silné emoce, které by chtěl nejspíš každý příčetný režisér uloupit z mysli diváka.

Rozepisovat dopodrobna úlohu strachu není myslím třeba, většina lidí alespoň tuší, čeho se bojí. Stačí to pak ve filmu jen vhodně naznačit. Nikdy však neukazujte monstrum v pravé poledne! Lépe, když se vystraší divák sám – tím, co nevidí. Smích je pak cesta vypořádání se s realitou, ať je jakákoliv.

Má oblíbená filmová rada zní: „Když chceš točit film, musíš se na něj nejdříve umět koukat.“ A tak jsem se ponořil do hlubin internetu a začal zjišťovat, že existují a geometrickou řadou přibývají lidé, kteří se filmem nejen zaobírají, ale i vytvářejí video-eseje o tom, jak se na něj dívat.

¹ Prof. Albus Percival Wulfric Brian Brumbál, Nositel Merlinova řádu první třídy, Veliký čaroděj, Nejvyšší divotvorce, Nejhlavnější hlavou, Mezinárodní sdružení kouzelníků

² Slasher je podžánr hororu, kde hlavní antagonickou roli představuje psychopatický masový vrah, jehož oběťmi jsou většinou teenageři, kteří jsou postupně povraždováni.

³ Giallo filmy jsou typické častým výskytem krvavých scén, vysoce stylizovanou kamerou, důrazem na atmosféru a neobvyklou hudbou, dějově jde většinou o mysteriózní či psychologické detektivky. Významnou úlohu v nich hraje také erotická tematika.

⁴ Napodobuje nalezený záznam natáčený z první osoby roztřesenou kamerou, zpravidla horor.

Žijeme v krásné době, kde nám informace padají zdarma z internetových oblaků jako mana. A já bych chtěl takhle poděkovat mým několikaletým mentorům, z kterých namátkou vybírám youtube kanály Now You See It, Every frame a picture a také gratuluji Ponysmasherovi, že je teď „velké zvíře“ v Hollywoodě a pořád má čas na vytváření nových videí pro mladé filmaře, nevědomky se stávajícími oběťmi svých vlastních očekávání.

Původní téma se ve mně zrodilo právě po tom, co jsem zhlédl video youtubového kritika komiksů, kritizujícího školní práce studentů komiksu. Fascinovala mě představa absolutně narcistické povahy některých lidí a co se jim může stát, pokud na to mají doplatit analogickým trestem. Původní námět byl poněkud pomstychtivý, ale nakonec se celý koncept přesunul víc k sebereflexi a úvahou nad tím, co bych já nebo člověk mě blízky zažíval ve střetu s vlastními stíny a monstry.

Další rovina mého filmu spočívá v komentářích diváků živého přenosu na smyšlené streamovací platformě jménem „Platforma“. Kvůli tomuto streamu ostatně hrdina v příběhu vešel, kam vešel. Sledovanost přináší peníze, a tak lidé před živou kamerou udělají pro sledovanost cokoliv.

Premítání o námětu nakonec dospělo v uvědomění, že ústředním tématem příběhu je mateřská láska a strach. Co musí matka vytrpět, když se její dítě (nehledě na věk), potlouká kdesi nocí a co když se pak její nejhorší noční můry stanou skutečností. A také čeho je pak schopna při jeho záchraně.

V jednu chvíli jsem se rozhodl, že budu téma směřovat na dialog matky a syna. Ten vhodit do vroucího kotle neřesti a špíny a celé to okořenit nalomením třetí zdi pomocí online chatu v scénách s živým přenosem. A tak vznikla postava Karla, s jeho alter egem pro streamování – Tripadvisor235, která měla procházet nástrahami nočního města. Vyvstala otázka: jak by vypadaly různé strachy, kterými matky i synové trpí? Pochopitelně je to velmi subjektivní záležitost, doufal jsem však, že existují určité společné ideje.

Ty jsem začal jako kousky skládaček vytahovat ze svých starých, nikdy nedokončených projektů. Příběh o upířím prachu je jedním z nejstarších, v mých představách 17letého kluka popisoval, jak vypadá, když člověk vyhoří kvůli drogám.

Maková Panenka je zas z dalšího komiksu, který jsem kdysi psal pro výtvarnici tohoto filmu, kde Rusalka, coby vražedná lolita, využívá mužskou potřebu zachraňovat princezny.

Perníková Bába je postava, která se mi v různých variantách objevuje v příbězích už pravidelně, protože téma Panny, Matky a Stařeny mě už několik let pronásleduje. A to téma mě stále mě baví, protože je cyklické a zároveň proměnlivé jako spirála.

Vodník je naopak pro mě docela nový typ charakteru, o který jsem nikdy předtím nejevil zájem, nyní mě však, coby archetyp starého mládence, zkrátka baví. A pak je tu má vůbec nejoblíbenější postava bludičky Františka, která se snaží překonat své vrozené vlastnosti a žít v dobrém s lidmi, ač má ve své biologické povaze dané svádět lidi do bažin.

Měl jsem sen film natočit jako hraný. Byl jsem si jistý, že to je skvělý nápad. A chvála Bohu, že i když jsem byl sám sobě bludičkou, jako v každém dobrém příběhu mi osud poslal do cesty dobré kamarády, kteří mi tuhle ideu vymluvili a navrhli, ať to udělám v marionetách - za měsíc mělo začít natáčení a já jsem si plánoval udělat silikonovou masku vodníka s animatronickými prvky.

Další nespornou výhodou je, že marionety na provázcích létají mnohem lépe než mí nebozí herci, kteří se mi, nevědic do čeho jdou, upsali. V té době jsem již měl herce i lokace a byl jsem posedlý tím, dovést celou akci do zdárného konce.

Rázem bylo víc času na všechno. Když se zmenší měřítko, zmenší se i problémy! Marionety udělám raz dva, pak kulisy a jdeme natáčet! Tak jsem si to alespoň plánoval. Přišel však klasický studentský problém, tedy nedostatek zdrojů. Tu mi pomohlo štěstí v neštěstí a také ti příhodní přátelé, které snad zmíním ještě několikrát, protože jsem pořád v němém úžasu, kolik energie a nadšení mi poskytovali. Během výroby kulis jsme se totiž vystěhovali bytu, plného rozličného nábytku a harampádí, které tam nanosily a zapomněly generace studentů bydlících před námi. Z těchto nálezů i svého vybavení pokoje jsem pak vyrobil loutky i kulisy. Zbavit se tímto způsobem vzpomínek na studium a části své vlastní identity jsem si docela užil.

Celý čas se mi hlavou honila věta: „Nestyď se přijmout každou, byť malou pomoc kohokoliv, kdo se nabídne. Dělá to rád.“ Když si na moment představíme, že film je jako dítě autora, kterého smysl je ho přerůst, padne i úvaha – a proč by vaše dítě mělo mít jenom jednoho rodiče, když může mít i mámu, strýčky, tety, babičky? Tímto rozpačitým způsobem chci poděkovat lidem, který na mém projektu odpracovali velký kus práce jen proto, že v něj věřili. Možná také trochu věřili v grant, který jim měl zaplatit čas a know-how.

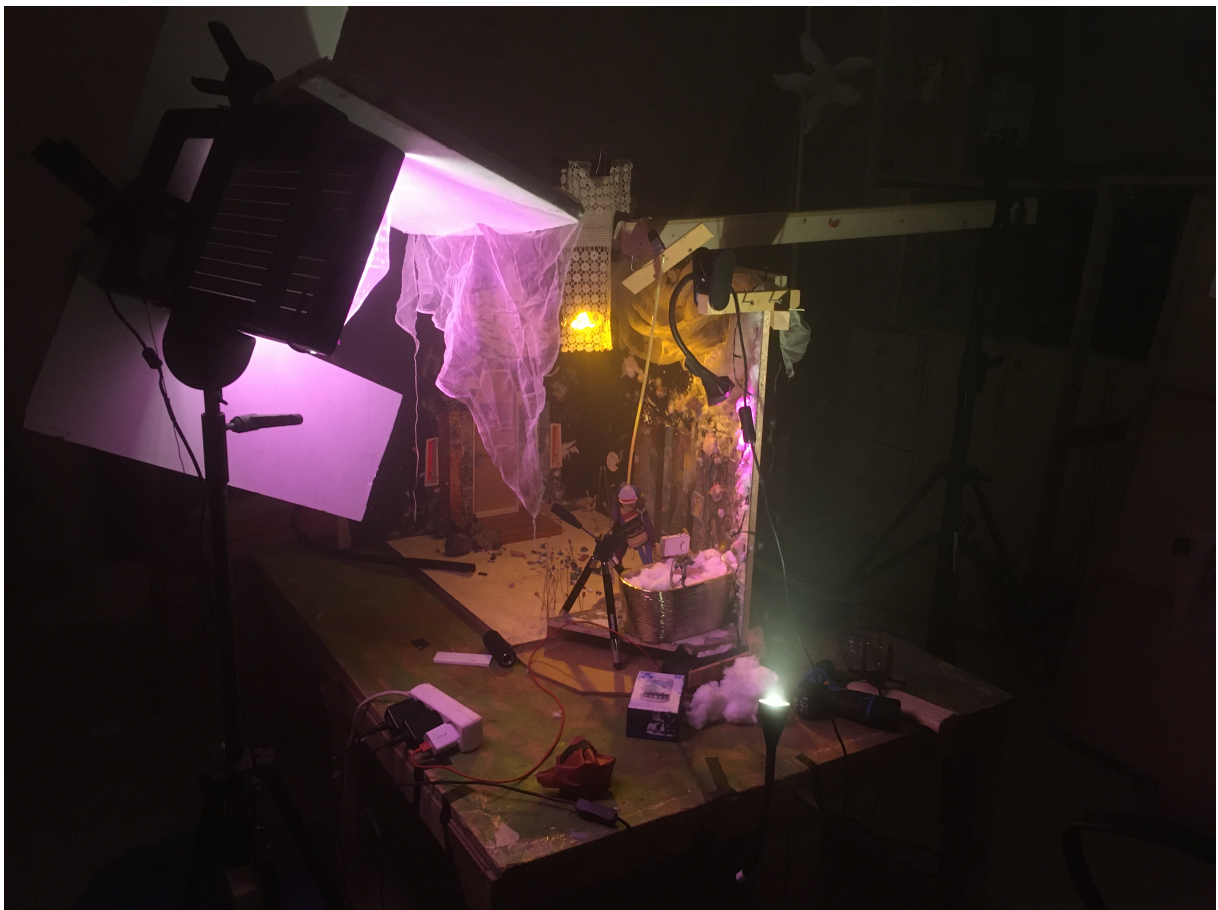
Byli to právě oni, kdo mě podrželi, když přišly chvíle absolutního fyzického i psychického vyčerpání, které se mi cyklicky dostavují v každém projektu ve chvíli konfrontace s realitou toho, co stihnout lze a co ne.

A tak, aby bylo jasné, že jsem se z toho zas a znova nepoučil, připišu sem další citát na závěr. „Mírím na dvě stě procent, abych dosáhnul sta.“ (Ponysmasher)

Obrazová příloha:









Seznam použitých zdrojů:

a) knižní literatura

ARONSON, Linda. Scénář pro 21. století. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2.

CAMPBELL, Joseph. Tisíc tváří hrdiny. Přeložila Hana ANTONÍNOVÁ. Praha: Argo, 2017. Capricorn (Argo). ISBN 978-80-257-2184-1

FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9.

b) Internetové zdroje

youtube.com/c/NowYouSeeIt/videos

youtube.com/user/everyframeapainting

youtube.com/user/ponysmasher

Resumé

This is a puppet movie about a mother's love for her disobedient son.

There are, by all means, numerous highly intellectual references and the most exquisite ideas.

It is a turning point of my whole existence. Without this masterpiece the world would stop.

I've also spent a year of my life on it, which is a one year more time than if I hadn't done it,

so I believe I didn't waste so much time on something that someone

would describe with a question: Wow, so much work, and yet such a nonsense,

don't you think?

Wow, so much work, and yet such a nonsense, don't you think?