

# Vývoj filmu Limerence

BcA. Marie Vrabcová

---

Diplomová práce  
2025



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2024/2025

# ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

|                   |                                                                        |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------|
| Jméno a příjmení: | BcA. Marie Vrabcová                                                    |
| Osobní číslo:     | K23403                                                                 |
| Studijní program: | N0211P310004 Teorie a praxe animované tvorby                           |
| Forma studia:     | Prezenční                                                              |
| Téma práce:       | 1. textová část:<br>Vývoj filmu Limerence                              |
|                   | 2. praktická část:<br>Limerence – krátký experimentální animovaný film |

## Zásady pro vypracování

### 1. teoretická část:

Teoretická písemná práce se váže k praktické tvůrčí části diplomové práce. V podobě autorské explikace ozřejmuje základní kroky při vývoji a realizaci praktické tvůrčí práce. Soustředí se tak nejen na sběr a vyhodnocování materiálů/informací, ale také na jejich následné využití při vývoji a realizaci tvůrčího počínu. Minimální rozsah je stanoven na 25 normostran, včetně úvodu a závěru. Nezapočítávají se přílohy, ani obrazová dokumentace.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 8 článků, 4 knihy, alespoň z poloviny se jedná o cizojazyčnou literaturu.

Student odevzdává práci ve dvou exemplářích v listinné formě a současně i v elektronické formě pro potřeby Knihovny UTB. Po skončení obhajoby zůstává jeden exemplář listinné formy práce (výtisk k uložení) na FMK a bude uložen v externím uložišti a druhý exemplář listinné formy se vrátí studentovi (výtisk k navrácení). Teoretickou práci ve formátu PDF nahrává student také na NAS FMK.

### 2. praktická část:

Praktická diplomová práce má za cíl demonstrovat řemeslné a tvůrčí dovednosti absolventa navazujícího magisterského studia. Očekává se osobitost zpracování. Předpokladem je, že absolvent obsáhne jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (uvěřitelný pohyb adekvátní k výtvarné stylizaci, technologii a kontextu, přenos informací a emocí z obrazu na diváka). V diplomovém projektu student představuje své nabyté znalosti a dovednosti. Možné je zhotovit diplomový projekt výhradně jako autorské dílo nebo v tvůrčím týmu. Doporučuje se na projektu spolupracovat s dalšími tvůrčími odvětvími (např. střih, zvuk, scénář, hudba, kolorování, pomocné animace, produkce, grafika, character design, concept art...)

Diplomový projekt má povinnou minimální stopáž 120 sekund a doporučenou maximální stopáž 5 minut. Do stopáže se nezapočítávají titulky, pakliže neobsahují plnění požadavků praktické práce. Projekt musí být dokončený. Diplomový projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sérií animačních etud/obrazů/scén.

Dokončené dílo se pro obhajobu odevzdává v předepsané technické kvalitě a s podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu) na NAS FMK. Po obhajobě se dílo exportuje do ProRes formátu, a to po obdržení přesné technické specifikace.

Parametry pro videosoubor k obhajobě:

export o min. technické kvalitě: 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 jsou: plakát k bakalářskému projektu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 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 smlouvu k audiovizuálnímu dílu.

Rozsah diplomové práce: **viz Zásady pro vypracování**  
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

**Seznam doporučené literatury:**

PRIEBE, Ken A. The advanced art of stop-motion animation. Boston: Course Technology, a part of Cengage Learning, [2011]. ISBN 978-1-4354-5613-6. Dostupné také z: <http://www.loc.gov/catdir/enhancements/fy1301/2010922093-d.html>.  
RUSSET, Robert a STARR, Cecile. Experimental Animation: Origins of a New Art. Ilustrované vydání. Van Nostrand Reinhold Company, 1976. ISBN 0442271956, 9780442271954.  
KIRKBY, Mandy a DIFFENBAUGH, Vanessa. The Language of Flowers A Miscellany. Macmillan, 2011. ISBN 9780230759633, 0230759637.  
ROUX, Jessica. Floriography: An Illustrated Guide to the Victorian Language of Flowers. Andrews McMeel Publishing, 2020. ISBN 9781524858148.  
TENNOV, Dorothy. Love and limerence: the experience of being in love. Chelsea, MI: Scarborough House, c1979. ISBN 0812861345. Dostupné také z: <http://www.openlibrary.org/books/OL22812731M>.

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Ivan Štrobl**  
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání diplomové práce: **3. listopadu 2024**  
Termín odevzdání diplomové práce: **23. května 2025**

L.S.

---

**Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.**  
děkan

---

**Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 3. března 2025



# PROHLÁŠENÍ AUTORA DIPLOMOVÉ PRÁCE

## Beru na vědomí, že

- odevzdáním diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění bez ohledu na výsledek obhajoby;
- diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- jedno vyhotovení diplomové práce v listinné podobě bude ponecháno Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně k uložení;
- na moji 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 Univerzita Tomáše Bati 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 – 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 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 diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují 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 diplomové práci pracoval(a) samostatně a použitou literaturu jsem řádně citoval(a); v případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor;
- odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne .....

.....  
podpis autora



## **ABSTRAKT**

Tato teoretická práce se věnuje procesu vzniku diplomového filmu Limerence – od vývoje námětu přes výtvarné a technické řešení až po experimentální přístupy k animaci. Reflektuje klíčová rozhodnutí během produkce, analyzuje použité postupy a sdílí poznatky a zkušenosti získané v průběhu tvůrčího procesu.

Klíčová slova: limerence, experimentální animace, loutková animace, stop motion, videoklip

## **ABSTRACT**

This theoretical thesis explores the production process of the graduation film Limerence—from concept development and artistic and technical design to experimental approaches to animation. It reflects on key creative decisions made during production, analyzes the techniques used, and shares insights and experiences gained throughout the creative process.

Keywords: limerence, experimental animation, puppet animation, stop motion, music video



*Flowers do speak a language, clear and intelligible. Observe them, reader, love them, linger over them, and ask your own heart if they do not speak affection, benevolence, and piety*

— *The Language of Flowers*, anonymous, 1809



# OBSAH

|                                                 |           |
|-------------------------------------------------|-----------|
| <b>ÚVOD.....</b>                                | <b>15</b> |
| <b>1 VÝVOJ FILMU .....</b>                      | <b>16</b> |
| 1.1 MAGISTERSKÉ STUDIUM.....                    | 16        |
| 1.2 STOP MOTION .....                           | 16        |
| 1.3 NÁMĚT .....                                 | 17        |
| 1.4 PŘÍBĚH .....                                | 17        |
| 1.4.1 Děj .....                                 | 17        |
| 1.4.2 Vývoj děje .....                          | 18        |
| 1.4.3 Vliv děje na podobu filmu.....            | 18        |
| 1.5 ŽÁNŘ.....                                   | 19        |
| 1.6 POSTAVY .....                               | 19        |
| 1.6.1 Květiny .....                             | 20        |
| 1.6.2 Květinová slečna .....                    | 20        |
| 1.6.3 Zahradník .....                           | 20        |
| 1.7 PROSTŘEDÍ .....                             | 21        |
| 1.8 REŠERŠE.....                                | 21        |
| 1.8.1 Hřbitovy a příroda .....                  | 21        |
| 1.8.2 Květiny, jejich symbolika a významy ..... | 22        |
| 1.8.3 Sasanka.....                              | 23        |
| 1.8.4 Astra .....                               | 23        |
| 1.8.5 Chryzantéma .....                         | 23        |
| 1.8.6 Růže.....                                 | 23        |
| 1.8.7 Karafiát.....                             | 23        |
| 1.8.8 Maceška.....                              | 23        |
| 1.9 LIMERENCE .....                             | 23        |
| 1.10 EXPERIMENTÁLNÍ ANIMACE .....               | 24        |
| 1.11 OČEKÁVÁNÍ .....                            | 25        |
| <b>2 PREPRODUKCE .....</b>                      | <b>26</b> |
| 2.1 VÝVOJ SCÉNÁŘE.....                          | 26        |
| 2.2 VIDEO MOODBOARD .....                       | 28        |
| 2.3 FINANCE.....                                | 29        |
| <b>3 PRODUKCE .....</b>                         | <b>30</b> |
| 3.1 HUDBA .....                                 | 30        |
| 3.2 BAREVNOST FILMU.....                        | 31        |
| 3.2.1 Barevnost kulis a rekvizit.....           | 32        |
| 3.3 VÝROBA .....                                | 33        |
| 3.3.1 Rekvizity .....                           | 33        |

|          |                                        |           |
|----------|----------------------------------------|-----------|
| 3.3.2    | Prostředí.....                         | 35        |
| 3.3.3    | Loutky .....                           | 36        |
| 3.4      | ANIMACE.....                           | 40        |
| 3.4.1    | Kamera .....                           | 42        |
| <b>4</b> | <b>POSTPRODUKCE.....</b>               | <b>45</b> |
|          | <b>ZÁVĚR.....</b>                      | <b>46</b> |
|          | <b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....</b> | <b>47</b> |
|          | <b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>            | <b>49</b> |

## ÚVOD

Tato teoretická práce je dokumentací procesu tvorby autorského diplomového filmu Limerence. Slouží jako záznam tvůrčích a technických rozhodnutí a řešení problémů které se během tvorby vyskytly, které vedly k finální podobě díla. Cílem této práce je zaznamenat celý proces výroby filmu od počátečního námětu, přes výrobu až po postprodukci. Práce vychází především z mých osobních zkušeností, které jsem získala během studia Animované tvorby na Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně. Text zároveň obsahuje inspirační zdroje a záznam rešerše provedené během vývoje díla. Text je rozdělen do čtyř základních fází: první se věnuje vývoji filmu, jak vznikal námět a příběh, druhá popisuje preprodukcí filmu a jak jsem se připravovala na třetí část, což je produkce filmu, zde detailně popisuji výrobu loutek a kulis a proces animace, poslední částí je postprodukce. Na závěru práce se pak nachází shrnutí mých poznatků získaných v průběhu tvorby a sebereflexe.

## 1 VÝVOJ FILMU

V této kapitole chci popsat jak se má tvorba vyvíjela během Magisterského studia a jakým způsobem začal vznikat film Limerence.

### 1.1 Magisterské studium

Mým cílem během magisterského studia bylo rozvíjet vše co jsem se o animaci a tvorbě audio-vizuálních děl naučila během bakalářského studia, kde byla výuka orientovaná převážně směrem ke zvládnutí základních animačních principů a osvojení řemesla. V následujících dvou letech jsem chtěla s médiem animace více experimentovat a objevovat ho po více umělecké stránce. Tato část mi během Bc. studia chyběla a jsem ráda, že jsem se k ní pod dobrým vedením Martina Kukala dostala a mohla se jí věnovat.

Můj největší zápal odstartoval workshop experimentální animace s Eliškou Oz. Tento workshop proběhl během našeho studia dvakrát, vždy na celý pracovní týden, během něhož, jsme každý den dostaly nové zadání. Poprvé jsme každý den animovaly stále stejnou činnost, avšak jinou experimentální metodou, podruhé jsme si vybraly náhodný předmět a s ním každý den pracovali jiným způsobem. I když jsme občas pracovali i s tradičními technikami jako je například kreslená animace, většinu času jsme měli jeden den na vytvoření něčeho, za pomoci spontánnějších, neplánovaných metod a experimentů. Čím více jsme měli omezení, tím více prostoru vznikalo pro kreativní řešení. Byl to ideální čas pro vyzkoušení technik, o které jsme měly zájem, ale doposud na ně nebyl prostor, zároveň nebylo cílem vytvořit perfektní animační cvičení, tudíž nám možnost chybovat uvolnila kreativní uvažování a přístup k práci.

### 1.2 Stop motion

Už od malička jsem měla v lásce fotografování a malbu, ale málokdy jsem jí zvládala zaimplementovat do svého studia animace kvůli strachu z odlišnosti, jelikož jsem se tou dobou s tímto přístupem na univerzitě moc nesetkávala. Avšak po pěti letech studia animace, jsem nasbírala dostatečné technické znalosti a množství inspirace od svých kolegů a návštěvou festivalů abych začala animaci propojovat s ostatními médii.

Propojování médií je zároveň jeden z hlavních důvodů mé lásky ke stop motion animaci. Například během loutkové animace člověk nejdříve využívá kresby během navrhování, následně jakoukoliv tvůrčí činnost při výrobě loutek a prostředí, ať už jde o

modelování, řezbářství či šití, poté přichází fáze svícení a fotografování snímků a nakonec postprodukce.

Loutkovou animaci jsem se rozhodla naučit sama jako můj Bakalářský projekt. Zde jsem získala nejvíce zkušeností se stop motion animací, které jsem následovně na workshopu experimentální animace rozvinula a našla tak svou silnou stránku. Spolužáci i pedagogové mě po těchto workshopech v tvorbě podporovali a vyzívali k pokračování v experimentální animaci i během tvorby Diplomového projektu. Rozhodla jsem s tedy pokračovat dál v těchto technikách.

### 1.3 Námět

Od doby, kdy se aktivně věnuji loutkové animaci, přemýšlím často nad výrobou loutek všemožných charakterů a jak různě by se dalo ozvláštnit jejich provedení. Už nějakou dobu jsem si pohrávala s myšlenkou animování rostlin a kořenů, které se proplétají tělem a ovládají ho skoro jako loutku. Nápad se mi líbil a začala jsem ho ve volném čase rozvíjet, prvotně spíše jako osobní projekt ve volném čase. Když přišel čas na volbu námětu diplomového projektu, chtěla jsem se zprvu věnovat primárně právě výrobě loutek. Navrhovala jsem, že bych se věnovala character designu a výrobě několika propracovaných animačních loutek, ke kterým by vznikaly animační testy. Jak jsem ale zmiňovala v předchozí kapitole, z okolí se mi dostávalo veliké podpory v experimentální animaci, která mě následně motivovala ke zvolení tvorby filmu touto metodou. Každopádně námět na bytost ovládanou kořeny jsem si ponechala a začala kolem něj tvořit příběh.

### 1.4 Příběh

Příběh vznikal velmi přirozeně a rychle. Překvapivě se finální verze od prvotních návrhů nijak zásadně nelišila a během vývoje nevznikalo příliš zásadních změn.

#### 1.4.1 Děj

Celý příběh se odehrává na starém hřbitově, zarostlém lučními a divokými květinami, které zde hřbitovní zahradník nechává volně růst. Dokonce je během své práce obdivuje. Květiny se do zahradníka díky tomu zamilují a snaží se k němu co nejvíce přiblížit. Stále se za ním natahují a otáčejí ale marně. Ve snaze přivolat zahradníka blíže začnou ho květiny vábit svým zpěvem, podobně jako sirény vábí námořníky. Květiny čím dál více zpívají a rostou, až se prorostou půdou dostatečně hluboko a narazí na lidskou kostru. Tu začnou postupně

prorůstat a obalovat novou hmotou dokud kolem ní nevytvoří novou bytost. Tato bytost, v podobě jakési květinové víly, se následně vydrásá až napovrch, kde se konečně setká se zahradníkem. Ten, nejdříve sice váhavě, ke slečně přistoupí a nachází v ní též zalíbení. Následující den se zahradník do práce vrací s nadšením, očekává totiž opět setkání s květinovou slečnou a všude ji vyhlíží. Během čekání a rozhlížení se kolem si opět všimne krásných květin, které vždy tak obdivoval a dostane nápad udělat na slečnu dojem gentlemanským gestem a začne květiny trhat. Při skládání kytice však netuší, že nevědomky zabíjí život co pohání onu květinovou bytost, na kterou tak bedlivě čeká. Jenže ona se už nikdy nevrátila. Zemřela mu totiž v náručí.

#### 1.4.2 Vývoj děje

Hlavní koncept příběhu, že se květiny zamilují, obrostou kostru a jsou následně vytrhány do kytice, zůstal od už od začátku stejný. Zásadní změna nastala v prostředí. Původně jsem zvažovala mnohem obyčejnější místo, například okolí autobusové zastávky, či nějaký zarostlý městský kout. Po konzultacích se však začal rýsovat žánr spíše více k hororu a gotické romanci. Hřbitov mě sice hned na začátku napadl též, ale přišel mi příliš jako klišé, až po širším zkoumání tématu začal dávat čím dál větší smysl.

Druhá větší proměna bylo zakončení děje. K příběhu mě napadly dva různé konce. Druhá alternativa spočívala v tom, že láska která květiny pohání je tak silná obsesivní, že se při doteku bytosti a zahradníka začnou kořeny a stonky prorůstat do zahradníkovy těla, čímž naopak květiny zabíjí nechtěně zahradníka. Tato verze mi ale nakonec přišla pro film méně vhodná, jelikož příliš měnila jeho tón a atmosféru. Děj by byl stále funkční, ale mým cílem bylo vyvolat v divákovi pocity, které více odpovídají té finální verzi konce.

#### 1.4.3 Vliv děje na podobu filmu

Stejně jako se od nápadu na loutku odvinul celý příběh, tak se od příběhu začaly odvíjet další vlastnosti filmu. Květiny se zprvu na zahradníka měly pouze otáčet a natahovat. Až postupem času se jejich touha rozvinula na volání a následně zpěv. Díky tomu diskuse posunula k rozsahu zpěvu. Dílo mělo být převážně lyrické a emotivní, kde si každý divák tvoří vlastní dojem a pocity, tudíž mi bylo jasné že zpěv nebude obsahovat text. Čím jsem si byla jistá, byla postupná gradace zpěvu v písni. V tento moment jsem se po konzultaci s Martinem Kukalem rozhodla že film přesunu spíše do sféry videoklipu. Tvořit videoklip nebylo původně vůbec v plánu a hudba také vznikala částečně spíše jako soundtrack k ději, tím pádem dílo vnímám stále jako film, ačkoli funguje současně i jako videoklip.

## 1.5 Žánr

Stejně tak, jako děj posunul dílo do kategorie videoklipu, i žánr filmu se začal postupně ukotvovat.

Prostředí hřbitova, oživlá kostra a nechtěná vražda dávají snímku hororové aspekty, které v kombinaci s romantickou linkou tragicky zamilovaných květin, utváří z díla gotickou romanci. V rámci rešerše tohoto žánru, jsem přečetla tři knihy na doporučení Moniky Hasan. První knihou bylo *The Haunting of Hill House* od Shirley Jacksonové, která sleduje příběh viktoriánského domu s obsáhlou historií. Je vyprávěn skrze mladou Eleanor, která byla do domu pozvaná doktorem Johnem Montague k pozorování paranormálních jevů. Vše nadpřirozené bylo v knize v podstatě spíše vágně popsáno až na pár výjimek. Hodně zásadní zde byla spíše atmosféra místa a emocionální reakce citlivé Eleanor na nevšední události.<sup>1</sup>

Další knihou by *The Great God Pan* od Arthura Machena, která pojednávala o tragédii ženy, na které byly prováděny pokusy, jejichž následky byly později demonizovány těmi samými muži, kteří je způsobili.<sup>2</sup>

Následně pak *Falling Angels* od Tracy Chevalier, což je příběh z viktoriánské doby o mezilidských vztazích, lásce a velká část příběhu se odehrává i právě na hřbitově.<sup>3</sup>

Tyto knihy mi pomohly přiblížit se k žánru gotické romance a poskytly inspiraci pro bližší prozkoumání viktoriánské éry, během které byl tento žánr nejrozšířenější.<sup>4</sup>

Vyprávění jsem zvolila převážně lyrického typu, než klasické narativní vyprávění. Chtěla jsem spíše zobrazovat emoce přes vizuál, barevnost a jemný pohyb, aby na každého diváka promluvila hudba a estetika filmu svým vlastním způsobem, bez přesné popisnosti a vykreslení každého detailu děje. Dílo svým vyprávěcím stylem tedy připodobňuji k poezii, která se silně pojí právě s viktoriánskou gotikou.

## 1.6 Postavy

V příběhu vystupují pouze dvě postavy, avšak jedna z nich není úplně tradiční a má dvě různé formy.

---

<sup>1</sup> JACKSON, Shirley. *The Haunting of Hill House*. Penguin Classics, 1959. ISBN 0141191449.

<sup>2</sup> MACHEN, Arthur. *The Great God Pan*. Penguin Books Ltd (UK), 1894. ISBN 0241341124.

<sup>3</sup> CHEVALIER, Tracy. *Falling Angels*. HarperCollins, 2001. ISBN 978-0-00-721723-6.

<sup>4</sup> SMITH, Andrew a HUGHES, William. *The Victorian Gothic: An Edinburgh Companion*. Edinburgh University Press, 2012. ISBN 978-0-7486-5497-0.

### 1.6.1 Květiny

Hlavní postavou v tomto příběhu jsou právě rostliny. Rozhodla jsem se příběh vyprávět z jejich pohledu, jelikož hlavním motivem jsou jejich pocity a zamilovanost. Jedná se o různé druhy lučních a divoce rostoucích květin, například pampelišky, fialky, kopretiny a tak dále. Zamilování do zahradníka jsem chtěla odůvodnit i skrze fakt, že nechává volně růst květiny, které bývají považované za plevel, či jinak nežádoucí. Zároveň s nimi jakožto zaměstnanec hřbitova tráví velké množství času, oproti ostatním návštěvníkům hřbitova, co pouze procházejí kolem.

Květiny jsou do zahradníka zamilované až obsesivní láskou a zažívají pocit nazývaný limerence (viz. kapitola 1.9), protože on jakožto člověk jejich volání neslyší, snaží se tedy jeho pozornost přilákat čím dál více a více a stejně tak roste jejich objem, množství i posedlost.

### 1.6.2 Květinová slečna

Bytost, kterou utváří kostra obrostlá stonky a kořeny nazývám květinová slečna. Není to postava fungující sama o sobě. Ona je rostlinami a rostliny jsou jí. Společně tvoří jedno. Slečna je při pohybu nad zemí stále propojená stonky a kořeny do země, odkud jí rostliny ovládají a čerpají svou sílu.

Dalo by se říci že poté co zahradník natrhá kytici, nezemřou rostliny úplně a všechny, mají stále své listy, stonky a kořeny. Přišly pouze o květy. Rostliny byly ale už v takové fázi zamilování, že to byl jejich jediný důvod k životu. Jejich hlavní příčina bytí a cíl. Být se zahradníkem a získat jeho pozornost, dostat opěťovanou lásku. Proto rostliny nepřežily. Ten akt toho, že by jim nějakým způsobem ublížil, poté co je celou dobu nechával volně růst, díky čemu se do něj zamilovaly, květinám naprosto zlomilo srdce. Nezemřely na zpretrhané stonky, ale žalem.

### 1.6.3 Zahradník

Pro zahradníka jsem vybrala charakteristiku muže ve věku 35 – 45 let, který je osamělý, pracovitý, ale jemný. Jak jsem zmiňovala, s květinami na hřbitově tráví hodně času, odpočívá u nich a obdivuje je.

Při setkání s květinovou slečnou není nijak zvláště rozrušený, či polekaný. Naopak po všem čase stráveném na hřbitově s květinami se mu zdá nevysvětlitelně povědomá a blízká,

protože s květinami se dobře zná, pouze netuší, odkud slečna pochází a kým ve skutečnosti je.

## 1.7 Prostředí

Veškerý děj se odehrává na jednom místě a to je starší hřbitov. Chtěla jsem aby byl hřbitov spíše hodně zarostlý a neupravený, vzhledem k tomu že hlavní postavou jsou samy rostliny a nachází se zde i podtéma o propojení s přírodou.

Ve filmu se neobjevují ani žádné stavby nebo ploty a cesty, v podstatě skoro žádná známka zásahu lidské ruky až na náhrobky a studnu s pumpou. Děj se tedy odehrává spíše v takových těch zapadlejších rozích hřbitovů se staršími hroby. Jak už jsem zmiňovala, žánr a styl filmu si nevyžaduje realističnost a přílišnou popisnost, zásadní je atmosféra a emoce místa.

## 1.8 Rešerše

Před výrobou filmu jsem se pustila do rozsáhlého sbírání inspirace a materiálů, které mi postupně pomohli vybudovat film do finální podoby. Ať už se jednalo o odborné knihy, prózu nebo i navštěvování hřbitovů.

### 1.8.1 Hřbitovy a příroda

Ve volném čase během vývoje díla jsem začala navštěvovat hřbitovy v okolí a nasbírala jsem velké množství fotografií. Pozornost jsem věnovala rostlinám co volně rostly na hřbitovech a některé z nich jsem sbírala a následně doma vysušila a lisovala do herbáře. Pozorovala jsem i rozdíly v množství stromů na různých místech i hřbitovech, jejich atmosféra mne zaujala a ve filmu jsem nakonec ztvárnila právě místa s větším množstvím stromů.

Další místa která mě přitahovala byly studny a prostory pro odkládání konví, či jiných, převážně zahradnických, nástrojů. Velké množství konvic na zalévání na jednom místě působí velmi zajímavým a pozitivním dojmem. Ukazovalo na fakt, že zde mají lidé potřebu starat se o své okolí. Zároveň jsem se na hřbitově nikdy nesetkala s nepořádkem.

Postupně jsem se začala soustředit též na nápisy na náhrobcích. Zprvu jsem si zaznamenávala verše básní, které se mnou a filmem rezonovaly. Později jsem si všimla krásných rytých textů v gotických zdobených fontech, které jsem začala sbírat, pro grafické části díla, jako jsou například titulky. Největší množství těchto písem jsem posbírala na

hřbitovech v rodném Liberci, kde se nachází velké množství starých německých hrobek z předválečného období.

### 1.8.2 Květiny, jejich symbolika a významy

Blízké propojení s přírodou a rostlinami provází lidskou rasu již od prvopočátků. Museli jsme se naučit které rostliny jsou jedlé a které jedovaté, které mohou léčit a které ublížit. Záznamy o různých druzích rostlin nacházíme už ze starověkého Egypta nebo Číny. Jejich symbolické významy se silně pojí s náboženstvím, skoro jako kdyby ho utvářeli avšak v každé kultuře se mohou silně lišit. Buddhisté mají svůj lotus na kterém bývá vyobrazený Buddha, Pana Marie je spojovaná s čistotou lilie, v Japonsku slaví období kvetoucích třešní. Prakticky v každé kultuře či náboženství najdeme spojitost se specifickými stromy a rostlinami.<sup>5</sup>

Ve viktoriánském období se symbolismus rostlin stal velmi populární ze dvou důvodů. Prvním byl velký a rychlý rozvoj technologie současně s úpadkem náboženské víry. Lidé poté nalézaly jakousi novou víru v zájmu a studování přírody kolem sebe. Rozsáhlé bohaté zahrady byly populární, možnost dovozu exotických druhů rozšiřoval sbírky a botanické výzkumy byly také více oblíbené.<sup>6</sup>

Druhým byla Turecká tradice sélam, o které se ve viktoriánském období rozšířilo slovo ve společnosti. Šlo o způsob jak vyjádřit emoce pomocí předmětů, převážně květin, případně koření a ovoce. Ženy tyto praktiky využívaly v zemích, kde nebyla komunikace mezi pohlavími vždy povolena. Tento způsob diskrétní komunikace se velice zalíbil mladým ženám viktoriánské doby a začali díky tomu vznikat spousty nových knih o symbolice květin. Ze zahrad se začala nosit květinová aranžmá do vnitřních prostorů domů jako dekorace a zároveň se začaly květy používat jako módní doplňky do vlasů a šatů.

Ke konci viktoriánské éry začalo toto využívání řeči květin postupně ztrácet využití a popularitu, avšak ne úplně. Do dnešního dne máme ve zvyku užívat určitou etiketu květin

---

<sup>5</sup> Loy, S. (2020). Spread of Flower Symbolism: From the Victorian Language of Flowers to Modern Flower Emojis. In: Brunn, S., Kehrein, R. (eds) Handbook of the Changing World Language Map. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-02438-3\\_59](https://doi.org/10.1007/978-3-030-02438-3_59)

<sup>6</sup> Penhale, Christine, "No Delicate Flower: Victorian Floral Symbolism's Mediation of Social Issues in Selected Works of Elizabeth Barrett Browning, Alfred Tennyson, John Ruskin, and Isabella Bird Bishop" (2017). Electronic Thesis and Dissertation Repository. 4990. <https://ir.lib.uwo.ca/etd/4990>

ve svých rituálech, jako jsou svatby a pohřby, stejně tak jako volíme jiné květiny jako dar ke dni matek, na narozeniny či na svatého Valentýna.<sup>7</sup>

Zde uvedu příklady ke květinám, které se vyskytují ve filmu.

### 1.8.3 Sasanka

Ztracená, nebo opuštěná láska. Ztráta naděje.

### 1.8.4 Astra

Jemnost, něžnost, půvab, nebo také láskyplná vzpomínka.

### 1.8.5 Chryzantéma

Může podle barvy a kultury vyjadřovat lásku, ale jindy se spojuje i s pohřby a soustrastí.

### 1.8.6 Růže

Červená – vášnivá láska, romantika. Bílá – čistota, nevinnost.

### 1.8.7 Karafiát

Červený – okouzlení, hluboký obdiv. Bílý – čistota lásky. Žlutý – zklamání, odmítnutí.

### 1.8.8 Maceška

Vzpomínky, myšlenky na tebe.

Významy květin se mohly v každé zemi lišit, například v Anglii a Francii bývaly významy odlišné. Stejně tak se květiny různě kombinovaly mezi sebou, popřípadě k nim byly kombinovány různé barevné stuhy a vázy.<sup>89</sup>

## 1.9 Limerence

Limerence je pojem který poprvé pojmenovala Dorothy Tennov v 70 letech 20 století. Jedná se o psychický stav člověka, který zažívá pocity, které jsou běžně popisovány jako zamilovanost, limerentní osoba je však zaseklá v neustálém snění a myšlení na osobu do

---

<sup>7</sup> KIRKBY, Mandy. A Victorian flower dictionary : The language of flowers companion. Version 3.1. United Kingdom: New York : Ballantine Books, 2011. ISBN 9780345532862.

<sup>8</sup> GREENAWAY, Kate. Language of Flowers [online]. London: George Routledge & Sons, 1884 [cit. 2025-05-12]. Dostupné z: <https://www.gutenberg.org/ebooks/26472>

<sup>9</sup> ROUX, Jessica. Floriography: An Illustrated Guide to the Victorian Language of Flowers. Kansas City: Andrews McMeel Publishing, 2020. ISBN 978-1-5248-5814-8.

které se zamilovaly do takové míry, že jim to zasahuje do správného fungování v pracovním, společenském i osobním životě. Je to zpravidla mentální aktivita, kde jsou interpretace událostí důležitější než události samy. Dorothy tento fenomén zkoumala pomocí sérií rozhovorů, kde se jí lidé přiznali, že se častěji cítili dokonce šťastnější během snění o nadcházejících a možných událostech, než během toho co se události skutečně děly. Dá se říci že je to kognitivní obsese.

Cílem osob v limerentním stavu není ani tolik citové propojení a porozumění, jejich touhou je emocionální věrnost, či odevzdání, to že si vás protějšek zvolí a bude vám city opětovat. Limerence je totiž uvěznění mezi stavem naděje a nevyřčeného odmítnutí. Je to neustálé pozorování protějšku a hledání sebemenšího náznaku náklonnosti, nebo právě odmítnutí, což je následováno přílišným analyzováním a domněnkami.

Důvod proč jsem zvolila tento název pro film, bylo že termín přesně popisuje stav ve kterém se květiny ve filmu nacházejí. Jsou zahradníkem tak posedlé, že to ovlivňuje jejich růst. Neustále se snaží být k němu co nejbližší a jsou úzkostlivé v momentě kdy se vzdálí. Osoby zažívající limerenci mají tendence idealizovat partnera a přehlížet jeho nedostatky, stejně jako květiny které ignorují fakt že zahradník je člověk a neslyší je, naopak vnímají jeho jemnost a péči k přírodě jako náznak náklonnosti.<sup>10</sup>

## 1.10 Experimentální animace

Na začátku této práce jsem popisovala svůj vývoj a cestu k experimentální animaci. (viz. kapitola 1.1) Díky volbě této metody již na začátku, bylo pak kolem ní formováno i celé dílo. S postupem jsem počítala dopředu a přizpůsobovala mu tvorbu po celou dobu vývoje. Pro experimentální animaci je typické, že dílo vzniká bez přesného scénáře a storyboardu, necílí tedy na narativní vyprávění. Spolehá se tedy spíše na silnou vizuální stránku obrazu a interpretaci diváka, který si za pomoci asociací a vjemů z díla, které má lyričtější působení, než klasické animované filmy, utváří svůj vlastní dojem a chápání díla. Film pak vzniká více organicky, je silně ovlivněn osobitým způsobem tvorby autora a posouvá hranice techniky.<sup>11</sup>

Mým cílem je využít převážně hlavního principu experimentální animace a to tvořit film bez scénáře a storyboardu. Sledování přesného plánu mě při tvorbě většinou naopak omezuje a mám pocit nedostatečného kreativního vyjádření, z důvodu nadměrného

---

<sup>10</sup> TENNOV, Dorothy. *Love and limerence: The experience of being in love*. 2. vyd. Chelsea, MI: Scarborough House, 1998. ISBN 978-0-8128-6286-7.

<sup>11</sup> NOVÁČKOVÁ, Jana Krystýna. *Emoce v experimentální animaci*. Diplomová práce. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2016.

soustředění na dodržení vyprávěcích a filmařských pravidel. Experimentální animace se pravidla naopak pokouší bořit, autor však pravidla musí znát, aby je cíleně mohl testovat a posouvat hranice. Dílo se ne vždy může vydařit, jelikož až do konce není známa jeho finální podoba, každopádně jsem chtěla vytvářet dílo, které se vyvíjí přirozeně samo během procesu tvorby a postupně se na něj adaptuje a upravuje. Je to pro mě ideální způsob jak výtvarně vyjádřit komplexnější emoce, bez nuceného analyzování a přetváření pocitů do strukturovaného funkčního scénáře.

## 1.11 Očekávání

Předpokládaný cíl tohoto projektu je vytvořit videoklip formou animované básně, bez přípravy storyboardu a animatiku, za pomoci experimentálních metod animování. Chtěla bych využít různé metody efektového nasvícení scény, snímání skrze různé netradiční objekty, experimenty s pixilací a promítáním obrazů na lidské tělo. Pořizování animovaných i neanimovaných záběrů v přírodě.

Pořízené záběry budu následně stříhat na hudbu, kterou vytvoří umělkyně Aimee Zia Hasan, čímž vznikne naše společná kolaborace na tomto díle. Plánuji si zde vyzkoušet práci se stříhem videoklipů a naučit se pracovat s rychlejším a dynamickým stříhem, částmi až kinetickým<sup>12</sup>, na rozdíl od běžného skládání záběrů podle animatiku. Dále bych chtěla také více pracovat s finální korekcí barev a další obrazovou postprodukcí.

Na projektu jsem se rozhodla nepracovat v prostorách ateliéru naší univerzity, ale zařídit si vlastní ateliér doma. Tímto budu mít přístup k práci dvacet čtyři hodin denně, každý den v roce bez omezení otevírací doby univerzity. Zároveň tak získám zajištění potřebného vybavení pro následnou profesní tvorbu po dokončení studia.

Dílo je tím pádem pro mne zároveň i výzvou co se týče obstarání veškerého potřebného vybavení což si vyžaduje obsáhlou rešerši a fungování v domácím prostředí, které nemá tak velkou prostorovou kapacitu, jako právě ateliér na fakultě.

---

<sup>12</sup> SØRUP, Jan. What Is Kinetic Editing? Meaning And Examples From Movies [online]. 6. února 2024 [cit. 21. května 2025]. Dostupné z: <https://filmdaft.com/what-is-kinetic-editing-meaning-and-examples-from-movies/>

## 2 PREPRODUKCE

Když jsem byla spokojená s fungováním děje, rozhodla jsem se co bych chtěla aby dílo obsahovalo, jaké jsou jeho hlavní motivy a měla jsem vizi estetiky filmu, přešla jsem do fáze aktivnější strukturované preprodukce. Převážně chystání a tvorba materiálů pro následnou produkci a jednodušší spolupráci s dalšími členy týmu.

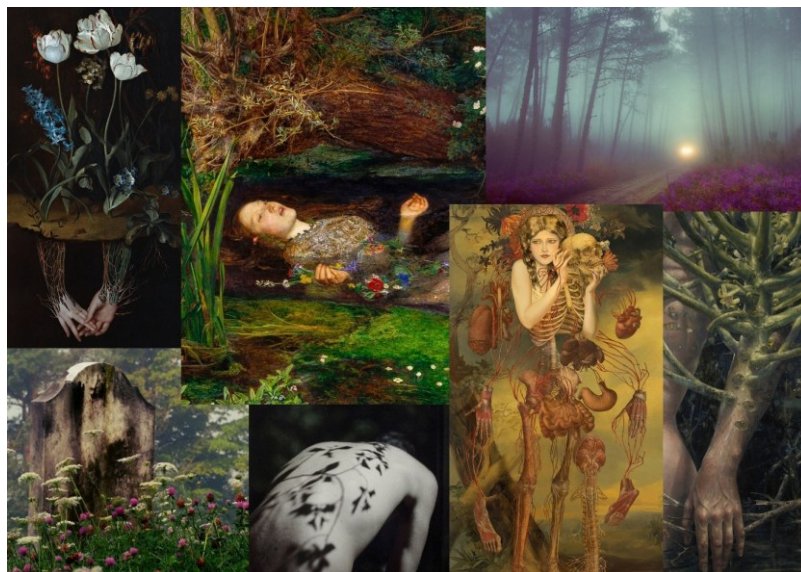
### 2.1 Vývoj scénáře

Během tvorby animovaného filmu je zvykem po sepsání scénáře nakreslit storyboard, který je následně rozvinut do animatiku, se kterým pracuje střihač a dá dílu své tempo a rytmus již na úplném začátku. Je tedy jasné, už před vznikem animace, kdy jaké záběry půjdou po sobě, jak budou dlouhé a na co navazují. Ten hlavní aspekt co jsem si převzala z experimentální animace je, že se fáze výroby storyboardu a animatiku vynechá. Není tedy jasné, kdy se jaké záběry na časové ose objeví, jejich délka, v podstatě ani jejich přesný obsah.

V důsledku tohoto postupu, jsem psala pouze krátký literární scénář a bodový scénář, ve kterém byly vypsány pouze základní události příběhu, takzvané *beats*. Do tohoto scénáře jsem si následně dopisovala různé asociace a nápady na záběry, případně situace co by se mohly ve filmu objevit. Postupem času jsem takto vytvořila sbírku možných návrhů na záběry, které jsem rozdělila na hlavní, které v díle nesmí chybět pro jeho pochopení a porozumění příběhu a pak ty vedlejší, které se mi líbí převážně z estetických, nebo jiných důvodů, ale dílo je funkční i bez nich.

Některé scény a situace jsem si začala skicovat více do podrobnosti. Například u části kde se kořeny prorůstají skrz kostru, jsem o posloupnosti záběrů přemýšlela předem a nakreslila jsem si malý storyboard. Toto se však dělo velmi zřídka.

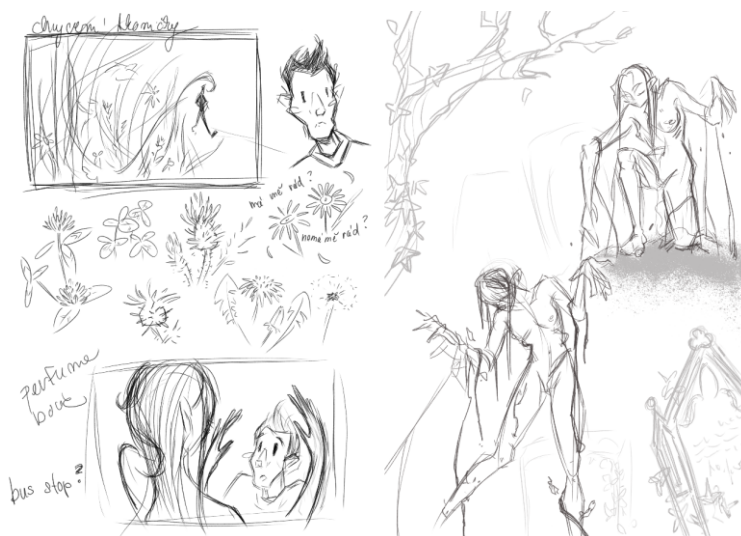
Během skicování jsem sbírala různé vizuální inspirace nejen fotografováním, ale opatřila jsem si též různé knihy o lučních rostlinách a bylinách v našem okolí. Literaturu o hřbitovech nebylo snadné najít, volila jsem tedy spíše internetové zdroje. Na webových stránkách *Pinterest.com* jsem vytvořila složku s inspirativními materiály jak prostředí, tak i díla jiných umělců s podobnou estetikou, až po nápadité materiály a návody na výrobu loutek a rekvizit. Složka fungovala jako sdílený moodboard, který se stále aktualizoval a mohli ho používat i ostatní členové týmu.



Obrázek 1 - Moodboard

Pro orientaci v ději pro mě bylo klíčové rozdělení příběhu do několika hlavních částí. První, expoziční část, uvádí diváka do prostředí hřbitova, kde se seznamujeme se zahradníkem a květinami, které se k němu natahují. Ve druhé části rostliny prorůstají hluboko do země a postupně obrůstají kostru. Třetí část přináší setkání zahradníka s tajemnou slečnou. Ve finální čtvrté části zahradník následující den trhá květiny a čeká na návštěvu, která už nikdy nepřijde. Díky tomuto rozdělení jsem si mohla lépe rozdělovat práci, rozřazovat si různé typy záběrů a lépe komunikovat se spolupracovníky. K jednotlivým částem jsem si dopisovala poznámky a potřebné scény a záběry, které jsem doplňovala o skici.

Namísto scénáře tedy vznikla jakási myšlenková mapa, která se neustále rozvíjela a měnila.



Obrázek 2 - Skici

## 2.2 Video moodboard

Animatik v plánu tvořit nebylo, ale rozhodli jsme se s Martinem Kukalem pro alternativní variantu, která mi pomůže zorientovat se ve vztahu děje k časové ose a blíže uchopit atmosféru filmu.

Po dobu dvou týdnů, jsem sbírala video materiály, které měly podobný obsah, jakého jsem chtěla docílit, ať už doslovně, například záběry květin nebo hřbitovů, nebo také záběry které mě zaujaly stylem svícení, barevností, svým pohybem nebo třeba stylem animace. Zároveň jsem sbírala úryvky videoklipů, které mě přitahovaly střihem, či svou juxtapozicí abych se více vzdělala o střihu videoklipů a jak se liší od běžných narativních děl.

Po nasbírání dostatečného množství materiálu, jsem začala úryvky videí procházet a vybírat části, které mi přišli nejvhodnější. K dispozici jsem měla více než hodinu materiálů, ze které jsem potřebovala sestříhat video o délce maximálně čtyři minuty. Jako hudební podklad jsem použila dvě starší skladby mé hudebnice Aimee, abych zároveň video moodboardem co nejvíce nastínila finální podobu filmu.

Během procesu jsem získala hodně inspirace od jiných tvůrců. Nejvíce však od animátorky a malířky Allison Schulnik, která je známá svými pastózními malbami a animovanými filmy se stejnou estetikou. Ve videoklipech, které vytvořila, např. *Eager* (2014), nebo *Forest* (2010), kombinuje plastelínové postavičky a reálné přírodní materiály. Její styl animace mi byl hodně blízký a její způsob řešení scény mi nejednou pomohl.

Výsledný videomoodboard obsahoval všechny čtyři hlavní části děje, ačkoli byly některé delší či kratší než bylo ve výsledku potřeba, každopádně mi to pomohlo

uspořádat si, v jakém pořadí chci, aby události eskalovaly. Video moodboard byl zároveň užitečný v tom, že jsem měla nějakou více uchopitelnou představu o tom, jak bude film vypadat a působit, kterou jsem následovně mohla ukázat spolupracovníkům, pro přiblížení a vysvětlení myšlenky filmu.

## 2.3 Finance

Na výrobu filmu se mi podařilo získat finanční podporu ve finální výši osmdesát tisíc korun. Čtyřicet tisíc poskytla Fakulta multimediálních komunikací Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně a dalších čtyřicet tisíc korun byla podpora Nadačního fondu FILMTALENT ZLÍN.

Zhruba třicet pět tisíc z rozpočtu jsem využila na nákup materiálů pro výrobu loutek, rekvizit či scény a základní techniky pro stop motion, jako fotoaparát a studiová světla. Druhá část rozpočtu, tedy dvacet pět tisíc přišla na zaplacení výroby hudby, včetně nahrávání s muzikanty, případně na pomoc s výrobou rekvizit.

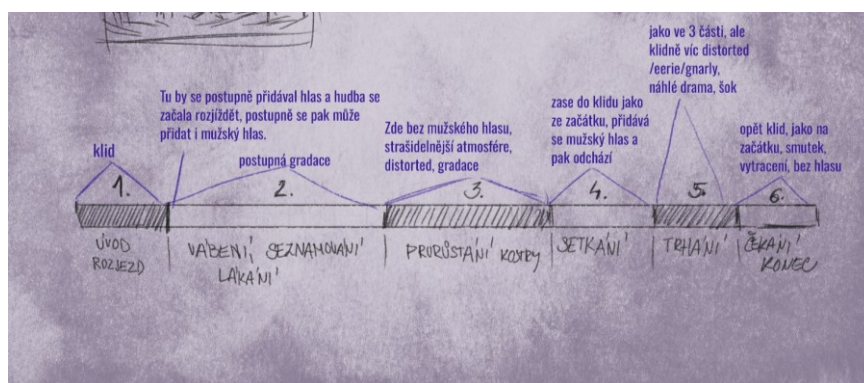
### 3 PRODUKCE

V této části výroby, se práce přesunula od chystání a plánování k tvorbě fyzických výsledků které se finálně použijí ve filmu.

#### 3.1 Hudba

Pro tvorbu hudby jsem si vybrala umělkyni Aimee Zia Hasan, která se narodila v Anglii a momentálně studuje na Fakultě výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně. Mimo malbu a skládání hudby se věnuje i audiovizuální tvorbě a animaci<sup>13</sup>, její tvorba je silně emotivní a melancholická, zároveň též využívá experimentální metody.

Aimee mi během první fázi vývoje filmu poskytla ukázky své hudby, se kterými jsem silně rezonovala a rozhodla se tak navázat spolupráci, jelikož její skladby odpovídaly mé představě. Z prvopočátku jsem jí představila hlavní motivy filmu, příběh a zaslala jí všechny dosavadní materiály, včetně obrazové inspirace a video moodbaordu. Později jsem pro Aimee nachystala podrobné poznámky a schéma mé bližší představy o hudbě. Chtěla jsem, aby určité části měly své lehce rozdílné hudební motivy, které budou doprovázet konkrétní děj a pomáhat divákovi k pochopení příběhu. Zároveň byla potřeba správně vykomunikovat jak mají různé motivy jít za sebou a jak by měly být dlouhé. Řešila jsem to tak, že jsem pro Aimee nachystala soubor, kde byly rozkreslené základní fáze filmu, jak jdou po sobě, společně s popisky. Na konci jsem pak nakreslila časovou osu, do které jsem zaznamenala, jak půjdou hudební motivy po sobě a jak mají být navzájem přibližně dlouhé. Zároveň jsem do osy mohla přidat poznámky, o konkrétních aspektech, které bych v písni chtěla a kde by měly přibližně být.



Obrázek 3 - Osa hudby

<sup>13</sup> Hasan, Aimee Zia. "About me." Aimee Zia Hasan. Accessed May 19, 2025. <https://www.aimeezia.com/about-me/>.

Tento soubor doprovázel textový dokument, kde byly do scénáře detailněji dopsané poznámky k hudbě, společně také se seznamem hudební inspirace. Vytvořila jsem si playlist hudby, která má podobnou atmosféru, které jsem se snažila docílit. Ten jsem s Aimee sdílela, každopádně do textového dokumentu jsem udělala výběr, nejzásadnějších inspirací. Vypsala jsem i nějaké požadavky, co bych si v hudbě přála a ty jsem opět odstupňovala podle důležitosti. Mezi ty důležité patřila například postupná gradace hudby a nahrání živých nástrojů.

V další fázi jsem si domluvila s Aimee schůzku, kde jsme si postupně detailně prošli video moodboard, společně s první ukázkou skladby co Aimee pro film složila. Byla to prvotní hudební skica a jsem ráda že jsme se hned po jejím vzniku mohly sejít a na úplném začátku podchytit další vývoj a změny. Od tohoto momentu se skladba vyvíjela správným směrem.

Když jsme byli přibližně u třetí aktualizace písně, přišel čas nahrát hudební nástroje, těmi byla basová příčná flétna a housle. Pro příčnou flétnu byla připravena melodie, která je hlavní hudební motiv filmu již předem. Flétnistka dostala noty s předstihem, aby mohla melodii nacvičit pro nahrávání dopředu. U houslí jsem naopak přistupovala čistě experimentálně. Skladbu jsme si párkrát pustily přímo ve studiu, a na místě debatovaly, kde by byl na housle prostor. Místo souvislé melodie jsme nahrávaly spíše různé zvuky a tóny, které doplňují atmosféru hudby a konkrétní situace, které ve filmu nastanou. Nejvíce se využily v částech s hororovým nádechem.

Zpěv do písně nazpívala sama Aimee, s doplněním mužského hlasu, který zpívá její partner. Zpěv jsem si přála bez textu, jelikož je dílo převážně lyrické, chtěla jsem aby zpěv působil spíše jako vábení, nebo volání sirény.

### 3.2 Barevnost filmu

Během stavění osnovy celého díla, rešerše a sbírání inspirace vznikaly souběžně přípravy vizuálního stylu díla. Filmu jsem chtěla předem určit barevnou škálu, vystihující jeho atmosféru, která bude sloužit též jako vyprávěcí prvek. Film nemá čistě narativní vyprávění, cílem je spíše pocitové vnímání díla, proto je barva využita jako pomůcka pro diváka k lepšímu chápání emocí a jejich odvyprávění.

Hlavní emoce, které pohánějí děj jsou láska, touha a obsese až mánie. Od růžovo fialové až do rudé či purpurové. Touto barevností nevycházím pouze z psychologie barev,

ale také z viktoriánské květomluvy, která se v 19. století využívala ke komunikaci a vyjadřování emocí ve společnosti. Růžová je více jemná, vyjadřuje obdiv a první lásky, zatímco červená symbolizuje lásku nehynoucí a vášnivou. Fialová dodává mystičnost.<sup>14</sup>

Stejně tak se barevnost odvíjí i od postav, žánru a prostředí, kde se děj odehrává. Hlavním aktérem jsou květiny, zelená je tedy samozřejmostí. Hřbitov a tajemná gotika, mlhavé počasí. Temnější atmosféra je tu zase zastoupena modrou barvou, která společně se zelenou uzemní a kontrastuje s růžovými emocemi. Ve správně zvolených tónech tvoří přechody růžové, fialové, do modro zelených odstínů snovou atmosféru.

Láska posedlých květin po celou dobu graduje a zvyšuje intenzitu. Od tohoto principu se odvíjí mnoho fází tvorby filmu. Při tvorbě hudby to bylo důležité vodítko, současně se vznikem několika motivů. Souběžně s dějem i hudbou graduje tedy i barevnost filmu a odpovídá psychickému rozložení květin. Čím obsesivnější láska a vášně, tím více tmavne jemná milá růžová do agresivní purpurové či červené.

### 3.2.1 Barevnost kulis a rekvizit

Během výroby stop motion filmu je potřeba dbát pozor na barevnost konkrétních kulis, rekvizit a loutek. Je ideální stanovit si předem jakou barevnost bude mít pozadí a od toho odvíjet barvy ostatních objektů. Pokud bude mít totiž nějaká část loutky stejnou barvu jako její pozadí, bude s ním pak splývat. Je tedy vhodné volit dostatečně kontrastní barvy a ideálně jednoduše čitelné materiály pro hlavní subjekty záběru. Například příliš pestré a vzorované oblečení by také mohlo způsobovat problémy v čitelnosti.

Při výrobě jsem sama na toto pravidlo zapomněla a stalo se tak, že zahradník měl boty, ve stejné hnědé barvě jako hlína po které chodí. Naštěstí to není tak signifikantní část loutky, která by měla být vidět neustále. Problém jsem tedy vyřešila tím, že jsem na boty nanesla patinu akrylovou barvou ve světlejším odstínu hnědé a následně si dávala větší pozor, aby byly boty dobře nasvícené, pokud měly být zrovna dobře vidět.

Podobný problém jsem řešila i u zahradnického náčiní. Většina z něj byla natřená na zeleno, jako zahradnické vybavení bývá, avšak zelená též občas příliš splývala s okolním prostředím. Zde ale bylo mnohem jednodušší, nanést několik vrstev patiny suchou barvou ve světlejších odstínech.

---

<sup>14</sup> GRAY, Samantha. *The Secret Language of Flowers*. Cico Books, 2011. ISBN 9781907563874.

Barvy nebyly vždy potřeba volit přílišně syté, jelikož jsem věděla že budu využívat barevná světla, která scénu a objekty v ní, naladí do barev které si zvolím pro danou situaci. Bylo tedy pro mne výhodnější mít určité předměty ve světlejších barvách, protože jsem je mohla využít na větší množství záběrů a pomocí světla upravit jejich atmosféru podle potřeby.

### 3.3 Výroba

K výrobě jsem měla zezáátku na pomoc praktikantku Kateřinu Havlíčkovou. Rozdělila jsem si tedy úkoly mezi sebe a Kateřinu.

#### 3.3.1 Rekvizity

Kateřina měla za úkol tvorbu květin. S květinami jsme začaly jako první, jelikož jich byla potřeba velké množství a zároveň jsou hlavní postavou. Já jsem měla v představě využití spíše látek a textilních stuh, ale Kateřině se mnohem lépe pracovalo s krepovým papírem. Práce s ním byla mnohem rychlejší a s výsledky jsem byla spokojená, tudíž je většina květin z krepového papíru. Já jsem následně tvořila pár velkých květů z textilních stuh na detailnější záběry. Líbil se mi jejich perleťový vzhled, syntetická vlákna totiž odráží světlo třpytivým dojmem. Vnitřní kostra květin byla tvořena drátem, který se uštípl dvakrát delší než požadovaný rozměr, v polovině se přeložil aby vznikly dvě odnože, které se do sebe pevně zamotaly. Tímto se vytvoří silnější pevnost a stabilita drátu, jelikož během ohýbání více pruží a rozkládá tlak, v důsledku toho je menší pravděpodobnost, že by se drát při opakovaném ohýbání, během animace zlomil. Když jsem po Kateřině přebírala dokončené květiny, byla jsem s nimi nadmíru spokojená, avšak až během animace jsem zjistila, že Kateřina použila při tvorbě květin pevnější typ drátu a následkem toho, se květiny špatně animovaly ve stonku. Drát se hodně vracel a bylo náročné s ním dělat hodně jemné pohyby. U velkých květin to takový problém nebyl, ale u těch nejmenších už ano. Beru to ale spíše jako svou chybu v komunikaci, které můžu příště věnovat větší pozornost.

S keři, kořeny, listím a jinou zelení si ale Kateřina vedla výborně. Ačkoli jsme si společně procházely různé knihy o květinách, stejně tak inspirace a návody na výrobu rostlin z papíru, měla Kateřina úplně jiný přístup, než bych měla k tvorbě já. Jako člověk co se zaměřuje převážně na stop motion, mám skony zobrazovat věci sice s různým pokrivením tvarů a perspektivy, avšak převážně realisticky. Kateřina naopak stylizuje i textury a barvy více, vznikaly tak do filmu kulisy, které bych já sama od sebe nikdy takto nevytvořila.

Dále mi Kateřina pomáhala s výrobou náhrobků a zahradnického nářadí, protože jich také byla potřeba větší množství. Náhrobky se modelovaly z hlíny schnoucí na vzduchu, se kterou mám dlouholeté zkušenosti, avšak Kateřina se s modelováním tolik nesetkala. Její modely nebyly podle mých představ dostatečně dokončené, zkusila jsem je tedy po zaschnutí upravit brusným papírem. Zaoblené konce jsem zbrousila tak aby měly náhrobky ostřejší lépe definované hrany a všeobecně jsem dorovnála nerovné povrchy. Tato metoda s brusným papírem fungovala překvapivě dobře a zjistila jsem díky tomu, že je mnohem efektivnější, zahladit takto náhrobky až během schnutí, či po doschnutí, než se je snažit perfektně vyhladit během modelování. Cíleně jsem tedy tento postup využívala i později. Broušení a škrábání nožem zároveň na náhrobku tvořilo texturu, která ve mně více evokovala obrábění kamene.



Obrázek 4 - Nepracované náhrobky od Kateřiny



Obrázek 5 - Náhrobky po mé úpravě

Stejné problémy měla Kateřina i při modelování rekvizit z polymerové hmoty, převzala jsem tedy tvorbu některých objektů na sebe, protože i s tímto materiálem mám již zkušenosti. Modelovaly jsme z ní konve na zalévání, hrábě, lopatu a kýble, z větších objektů to bylo kolečko a pumpa na studni. Všechny tyto pevné, neanimovatelné objekty jsem později natřela akrylovou barvou, s několika vrstvami tmavých a světlých patin. Nářadí jsem dokončovala přidáním zrezivělých částí, pro opotřebovaný vzhled.

### 3.3.2 Prostředí

Jako podklad pro celou scénu jsem využívala polystyrenové desky, do kterých jsem mohla kamkoliv zapichovat květiny, stromy a keře, případně cokoli jiného. Původní myšlenkou bylo, že polystyrén bude jednoduché vždy vyměnit poté co bude moc poškozený opakovaným upevňováním předmětů. Ukázalo se však, že desku nebyla potřeba měnit, vzhledem k tomu že postavení jedné scény mělo využití na spoustu záběrů.

Měla jsem trochu obavy z toho jak budu řešit zemi, protože jsem chtěla použít skutečnou hlínu určenou k sázení rostlin, která se ale během animování může hodně hýbat a ve finálních záběrech by vznikalo nežádoucí chvění. Než jsem ale začala animovat, došlo mi, že pod hlínou místy prosvítá bílý polystyrén, tak jsem se jej rozhodla nabarvit hnědou barvou ve spreji. Barva ale začala s polystyrenem reagovat tak že se polystyren začal jaksi tavit, či rozpíjet, což jsem nečekala a v momentu paniky, jsem na místo, které se tavilo rozhrnula hlínu. Hlína se následně na čerstvou barvu pevně přilepila a byla hezky zachycená v miniaturních důlcích, způsobených chemickou reakcí barvy a polystyrénu. Tato nehoda perfektně vyřešila mé obavy z pohybující se hlíny během animování.

Jako stromy jsem použila venku posbírané větve. Přímo ve scéně jsem používala menší úzké rovné klacky zasazené do polystyrenové desky a za scénou pro dotvoření prostoru jsem skládala komplexněji rozvětvené větve ze staré jabloně. Při prvních pokusech stavění scény bylo totiž pozadí velmi prázdné díky tomu ploché. Musela jsem tedy skoro zdvojnásobit množství větví, abych byla s prostředím spokojená. Na pár bytelnějších tlustších větví Kateřina nalepila kolážovitě malé útržky a výstřižky ze štípenky, což je zbytkový materiál při práci s hovězí kůží. Těmto stromům to dodalo novou texturu a zbarvení, tím pádem byla k dispozici větší variace stromů.



Obrázek 6 - Keř a strom od Kateřiny

V prostoru mezi větvemi a vyrobenými umělými keři jsem umisťovala květináče s živými vřesy, pro další vrstvu zeleně a pocit plnosti prostoru. Hřbitov mi však stále připadal málo zelený, hodně v něm převažovaly hnědé tóny větví a hlíny. Moje prvotní idea bylo nabarvit koberec imitující kožešinu na zeleno a použít ho jako travnaté plochy, tento postup ale nebyl efektivní, jelikož materiál nepřijímal žádný typ barvy vhodným způsobem. Kdybych toto chtěla někdy v budoucnu zkoušet znovu, volila bych objednávku sice dražšího, ale už barveného koberce. V tomto případě jsem se rozhodla namísto toho koupit sušený mech, který ve výsledku zapadal do estetiky filmu mnohem lépe. Doplnoval se společně s přírodními stromy a hlínou. Zároveň jsem využila i nakoupený lišejník v bílé i zelené barvě, pro doplnění více struktur a barev.

### 3.3.3 Loutky

Při výrobě loutek jsem ke každé přistupovala jiným způsobem. A to z důvodu že jedna postava je člověk a druhá je fantaskní bytost, vytvořená z rostlin, chtěla jsem tedy aby se od sebe něčím lišili.

První jsem začala s loutkou zahradníka, jelikož jsem využila již existující loutku z mého bakalářského projektu. Loutka má animační kostru s kulovými klouby, kterou jsem objednala z internetu. Tělo původní loutky a zahradníka se nijak zvláště nelišilo, takže jsem ho nechala stejné, pouze jsem zpevnila pěnové výplně po opotřebenosti. Co bylo potřeba vyrobit nové, byla hlava, ruce, boty a oblečení. Původní loutka byla totiž stylově více naivní a roztomilá.

Novou hlavu jsem modelovala z polymerové hmoty, mým cílem bylo aby zahradník vypadal starší, osamělý a znavený životem. Proto jsem zvolila větší nos, výrazné lícní kosti a propadlejší tváře. Oči jsem vymodelovala lehce větší, jelikož jsem po dokončení hlavy přidala oční víčka z barevné plastelíny, aby se dala animovat. Poté co se hlava vypálila v troubě, zjemnila jsem její povrch smirkovým papírem a nanasla akrylové barvy. Jako vlasy jsem nejdříve lepila černou vyšivací přízi, tu jsem ale nalepila moc hustě a ve špatném směru, takže byly zahradníkovy vlasy příliš netvárné a nebyla jsem s nimi spokojená, zároveň byly moc tmavé a ztráceli se ve scéně. Vlasy jsem tedy strhla a pokusila jsem se nalepit nové, z tmavě šedé vlny určené na plstění. Ta se po nalepení a ostrihání požadovaného účesu, dala tvarovat žehličkou a lakem na vlasy. Šedo modrý odstín byl též lépe viditelný.



Obrázek 7 - Loutka zahradníka

Ruce jsem dělala nové, protože původní loutka měla jen čtyři krátké prsty, u této loutky jsem potřebovala ruce trochu větší s pěti prsty. Tentokrát jsem chtěla najít efektivnější způsob výroby rukou pro loutky, než když jsem je dělala poprvé, avšak žádný z nich se neosvědčil jako lepší. Při výrobě kostry rukou z drátu, jsem si dala pozor, abych nevybrala drát co se rychle láme a zároveň aby nebyl moc tuhý a daly se s ním animovat jemné pohyby. Drátěnou kostru jsem následně vlepila mezi dva kousky látky lepidlem na textil, které je po zaschnutí hodně pružné a podobné silikonu. Zaslou látku jsem pak obstrihla tak, aby pokrývala jen drátěnou kostru a kopírovala její siluetu. Vznikla mi tak placatá látková ruka. Tu jsem následně natřela vrstvou tekutého latexu. Tekutý latex zasychá průhledný s lehce

žlutým nádechem a nedá se obarvit až po zaschnutí, jelikož by barva při pohybu popraskala. Latex se z toho důvodu musí obarvit již v tekutém stádiu a ideálně nejprve otestovat, do jakého odstínu zaschne, než se použije na loutku. Po několika vrstvách latexu dostaly ruce svou finální podobu. Zahradníkovy ruce vyšly v poměru k tělu trochu větší než jsem si představovala, avšak v animaci to nakonec nebylo nijak rušivé a naopak se mi s nimi dobře pracovalo během animace. Ruce fungovaly v podstatě samostatně při držení jiných objektů, které jsem nemusela k rukám loutky ničím přilepovat, což často latex ničí.

Zahradníkovu oblečení jsem šila ze starých zbytků látky, které jsem našla. Košili jsem mu dokonce nechala původní z bakalářského projektu, protože se mi líbila její barva a textura látky. Džínový overal jsem šila podle předlohy několika střihů z internetu a na menší části jsem použila místo švu lepidlo na textil, které fungovalo velmi spolehlivě pro takovýto malý výrobek.

Boty měly základnu z pěny, kterou jsem nůžkami dotvarovala do podoby boty. Tu jsem pak potáhla stejnou štípenkou, ze které se polepovaly stromy. Měla v sobě totiž koženou strukturu, která se na boty hodila.

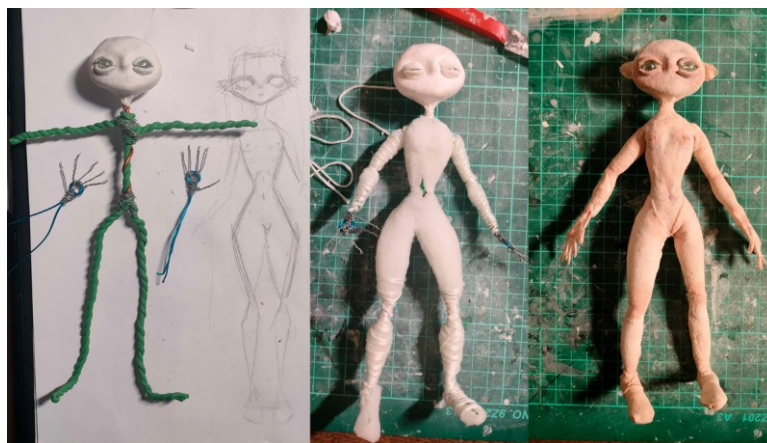
S loutkou zahradníka jsem v mnoha aspektech nebyla vůbec spokojená, ale věc kterou jsem se naučila při tvorbě tohoto filmu bylo dělat kompromisy, za cenu dokončení díla. Mívám velmi často sklony k perfekcionismu, zejména při tomto typu výroby trávím hodně velké množství času nad detaily, které jsou pro diváka kolikrát nepovšimnutelné. Zde jsem se ale pokusila své chyby a nedostatky akceptovat a pokračovat v práci dál.

Loutka květinové slečny v sobě nemá animační kostru, ale vlastnoručně vyrobenou kostru z drátů. Ty jsem stejně jako u květina zamotala pevně do sebe, abych se vyhnula případného zlomení končetin loutky. Na kostru jsem přilepila bloky molitanu, které jsem pak nůžkami tvarovala. Proporce končetin jsem pak ještě zafixovala přízí, chtěla jsem tak některé části ještě zúžit, například kotníky, lokty a zápěstí. Takto nachystané tělo slečny jsem začala obalovat bílou látkou z bavlněného trika, která byla dostatečně pružná. Spoje jsem se snažila schovat v méně viditelných místech, jako jsou vnitřní stehna, nebo strany hrudníku. Pro uchycení látky jsem použila lepidlo na textil, které má jak jsem zmiňovala podobné vlastnosti jako tekutý latex.

Hlavu slečny jsem též vymodelovala z polymerové hmoty, tu jsem však po zapečení nenatírala barvou, ale potáhla jsem jí stejnou látkou, jako tou co má na těle. Jako oči, jsem pro ní použila průhledné zelené korálky s perleťovým odleskem. Využila jsem dutiny

korálku tak, že jsem skrze ní protáhla hodně měkký drátek, na který jsem přichytila kousek stejné látky jako oční víčka, která mohla zakrýt celé oko a být tak animovatelná. V hlavě jsme pro oko musela nechat dostatečně velký otvor pro vsazení.

Když byla celá loutka potažena látkou, začala jsem její pleť tónovat do růžových odstínů akvarelovými barvami. Chtěla jsem, aby se barvy do látky spíše vpíjely a obarvovaly její přirozenou strukturu, než aby na ní ležely, proto jsem zvolila barvy akvarelové a ne akrylové. Jako vlasy jsem pro slečnu použila variaci zeleného chemlonu, příze a lýka. Vlasy mají působit jako změt' různých kořenů a stonků, které sahají až na zem do hlíny, kde se slečna opět propojuje se zeminou odkud pochází.



Obrázek 8 - Vývoj loutky slečny

Po celém těle jsem jí nalepila stonky a šlahouny ze zelené nitě, které jsem ozdobila malými listy z textilní stuhy. Do vlasů jsem doplnila růžové krajkované květy. Uvažovala jsem, že bych zeleně nabarvila i tělo slečny, ale pak jsme usoudila, že světle růžová bude dobře kontrastovat se zelenými doplňky. Navíc neměla slečna působit až příliš mystičně svým vzhledem.



Obrázek 9 - Finální podoba slečny

Rigování loutek bylo také řešeno u obou jinak. Jelikož má zahradník animační kostru, má ve svém hrudníku a pánvi součástky, do kterých jde zašroubovat závit, kterým je připevněn k rigu. Závit je drobný, tudíž jde dobře vymaskovat v postprodukci a stačí pro něj jen malá díra ve švu kalhot. U slečny jsem rigování vyřešila tak, že jsem jí na záda mezi lopatky připevnila hodně silný magnet malého rozměru, který se vešel mezi pěnovou výplň a látku. V případě kdy měla její loutka pouze stát na místě, stačilo do polystyrenové podložky upevnit úzký dřevěný hranol se stejným magnetem. Ten jsem nabarvila na stejný odstín zelené, aby splýval s vlasy. Pokud se však slečna pohybovala, použila jsem pro ni stejný rig jako pro zahradníka, na jehož konci byl opět stejný magnet namísto závitu. Vlasy slečny byly tak dlouhé a husté, že se do nich podařilo celý rig ukrýt a nebyla ho tedy potřeba v postprodukci maskovat. Jako rig jsem použila upravený držák určený k pájení.

### 3.4 Animace

K animaci jsem neměla nachystaný animatik, který bych sledovala, spíše schéma potřebných situací, které by se měly ve filmu objevit. I přesto jsem se snažila animovat převážně chronologicky, z důvodu barevné gradace filmu. Kdybych animovala v náhodném pořadí, bylo by náročné nasvítit vždy scénu tak, aby mezi sebe záběry zapadaly.

Vždy jsem se rozhodla pro úsek filmu který budu animovat, k němu jsem si postavila scénu a s tou jsem mohla pracovat po celou dobu úseku bez větší změny. Organické prostředí jako hřbitov má tu výhodu, že pro pocit, že se pohybujeme po větší ploše, stačilo přemístit několik náhrobků a květin a záběr už vypadal jako jiné místo.

Animaci jsem volila spíše méně expresivní a nestylizovanou, protože jsem chtěla emoce vyprávět spíše skrze hudbu, barvy a obraz. U malých květin jsem využívala okvětních plátků z lehkého krepového papíru, který se dal lehkým dotekem animovat tak, že se květiny chvěly. V určitých fázích bylo náročné animovat jemné pomalé pohyby, z důvodu rozměru objektů. Jak jsem zmiňovala, malé květiny měly zároveň moc tuhý drát k jemným animacím.

Zkoušela jsem animovat i venku v prostorách naší zahrady. Snažila jsem se využít období jara, kdy vykvetlo velké množství květin, avšak tou dobou velmi brzy zapadalo slunce. Díky tomu nejsou záběry moc dlouhé a není jich mnoho.

Dále jsem si chtěla vyzkoušet promítat animace a záběry přírody na lidské tělo. Pro testování jsem jako modela vybrala svého partnera a s výsledky jsem byla spokojená natolik,

že jsem je použila jako finální. K promítání jsem použila malý mobilní projektor, se kterým se dobře manipulovalo v těsném prostoru.

Těsný prostor mi však dělal problémy během animování větších celků, kvůli rozměru místnosti, jsem si nemohla dovolit udělat dostatečné množství prostoru mezi animačním stolem, čili scénou a zadní stěnou, čili pozadím. Prostor tak často působil ploše a byl v něm díky tomu přiznaný fakt, že se jedná o loutkový film. Tento problém může divákovi lehce kazit dojem z filmu nebo možnost se do děje více vcítit. Každopádně pro mne to byla spíše výzva, co vše zvládnou vytvořit v tak omezeném prostoru. S prostorovou délkou v záběru se dalo ještě hrát pomocí pozice a nastavení objektivu. Pokud dám fotoaparát ke scéně blízko a objektiv bude zcela oddálený, má záběr jinou perspektivu, než když je fotoaparát od scény daleko, ale je objektivem přiblížený. V této druhé variantě kdy je fotoaparát od scény dál, působí pozadí sice větší, ale obraz zplošťuje, z toho důvodu jsem volila spíše první variantu. Ta mi zároveň umožňovala větší hloubku ostrosti, všimla jsem si, že hloubka ostrosti mnohem lépe tvoří iluzi prostoru, než když je v záběru reálně více prostoru. Rozmazání předních a zadních plánů, nám dává mnohem větší dojem, reálného velkého prostoru, protože tak jsme zvyklí ho vnímat v ostatních médiích.<sup>15</sup>

Hodně problematická část během animace loutek byla jejich ústa. U obou loutek jsem původně naplánovala animovat ústa plastelínou, stejně jako zahradníková víčka a obočí, avšak po rozsáhlém zkoušení a testování různých variant barev a velikostí, jsem byla stále silně nespokojená. Loutky s nimi vypadaly směšně a parodicky. Vzhledem k tomu, že jsem ani neměla moc silnou představu o animování úst, rozhodla jsem se spíše kontroverzně, že postavy ve filmu ústa mít nebudou vůbec. I když jsem počítala s možností, že se rozhodnutí setká s kritikou, pro mě toto řešení dávalo největší smysl a jsem s ním spokojená.

Když jsem měla naanimované více obecné každodenní záběry z hřbitova a přišel čas animovat části důležité pro děj, silně spojené s hudbou. Rozvrhla jsem si práci tím způsobem, že jsem si nejdříve pustila skladbu a vyměřila jsem si, jak dlouhý je hudební motiv pro tuto příběhovou část, věděla jsem pak například, že scéna, kde se kořeny prorůstají kostrou má trvat zhruba čtyřicet vteřin. Poté co jsem záběry naanimovala, udělala jsem rychlý export mp4 souborů přímo z Dragonframe, a ty jsem si předběžně poskládala v After

---

<sup>15</sup> NEFS, Harold T. Depth of Field Affects Perceived Depth-width Ratios in Photographs of Natural Scenes. Online. *Seeing and Perceiving*. 2012, roč. 25, č. 6, s. 577-595. ISSN 1878-4755. Dostupné z: <https://doi.org/10.1163/18784763-00002400>. [cit. 2025-05-21].

Effects tak, jak půjdou přibližně za sebou. Mohla jsem tak kontrolovat kolik mi ještě zbývá animace tak, aby vše sedělo do hudby i když jsem neměla animatik.

Zároveň jsem si tak plánovala další etapy animování. Po seskládání animace do hudebního motivu, jsem si pak poslechla co ve skladbě následuje. To mě navedlo vždy správným směrem. Například po prorůstání kostry, jsem chtěla animovat, jak se slečna postupně krkolomně vylézá ven z hrobu, scéna měla mít dramatický hororový nádech, jenže jsem zjistila, že v této části se hudba opět uklidnila do hlavního jemného motivu, takže by tam animace vůbec nezapadala. Po konzultaci s vedoucím Ivanem Štroblem jsem si však uvědomila, že pro tuto scénu nemám ve filmu žádnou konkrétní motivaci, která by děj podporovala. Naopak skok ze záběru jak se z hlíny vynoří strašidelná ruka, na snové prostředí hřbitova kterým prochází zahradník vytváří zajímavou silnou juxtapozici.

### 3.4.1 Kamera

Během animování jsem využívala tři typy stativu. Malý tripod o výšce cca 20 cm, rameno které se dalo upevnit přímo ke stolu a klasický velký stativ. Nejlépe se mi pracovalo s ramenem připevněném přímo k animačnímu stolu, jelikož jsem měla nejdostupnější přístup k výměně baterie ve fotoaparátu a zároveň byla celá nosná konstrukce vcelku malá, nezavazela v prostoru a směřovala do části místnosti, kde jsem se nepohybovala. U klasického stativu co stojí na zemi je velmi jednoduché o něj zavadit nohou a pokazit tím tak záběr. U tohoto ramene se nic takového stát nemůže, pokud se všechny nastavitelné spoje řádně a pevně utáhnou. Jediná nevýhoda byly ozubené klouby, díky kterým jsou možnosti nastavení polohy celkem omezené, na některé záběry jsem tedy musela využít běžný stativ. U něj zase vznikál problém, že dřevěná podlaha v mém ateliéru se různě prohýbala a s ní i celý stativ s fotoaparátem. V důsledku toho se záběry občas chvěly či cukaly. Problém se mi nepodařilo vyřešit ani zatížením stativu, snažila jsme se tedy co nejvíce využívat ostatní stativy, a pokud tak nebylo možné, musela jsem si během animování dát pozor, abych během pořizování snímku pokaždé stála na stejném místě, aby se kamera moc nehoupala.

Velký stativ měl však technickou funkci, která se hodně osvědčila během animace kostry. Prostřední díl se dá ze stativu zcela vyjmout a zasadit do něj vzhůru nohama. Vzniká tak možnost pohledu z ptačí perspektivy.



Obrázek 10 - Funkce stativu

Jako doplňky ke kameře jsem pořídila tři fotografické filtry, jeden pro zjemnění obrazu a další dva spíše efektové. Jeden z nich měl způsobovat křížové rozostření světla. Tento efekt bohužel fungoval jen zřídka, pokud se do fotoaparátu odrazilo hodně ostré a syté světlo. Což se ve scéně moc nevyskytuje. Druhý efekťový filtr má na sobě prismatické sklo, které vytváří efekt zrcadlení ve tvaru hexagonu. Tento filtr jsem využívala právě pro experimentálnější záběry.

Méně profesionální a netradiční metody pro ozvláštnění obrazu byly různé krajky a organzy. V nejvíce snové části, kdy se zahradník setkává se slečnou jsem používala fialovou organzu, která dodala záběru růžový zamlžený nádech. Na úvodní titulky jsem použila neutrálnější zelenou organzu a později jsem využívala i krajky, které spíše rozostřily okraje a též zamlžily prostor. Chtěla jsem využívat i snímání skrze zvětšovací sklo, ale během animování tohoto filmu k tomu nebyl dostatečný prostor. Tuto techniku jsem si každopádně během tvorby otestovala a mohu jí využívat v následující tvorbě.



Obrázek 11 - Snímání přes krajky a organzu

Pro pohyb kamery jsem neměla vhodné vybavení, které by mi umožnilo plynulý pomalý pohyb. Dotvářela jsem ho tedy až digitálně během postprodukce.

Většinu času jsem převážně čerpala ze svých zkušeností a poznatků během bakalářského a magisterského studia, avšak rozhodla jsem se během tvorby filmu přečíst též dvě knihy o tvorbě stop motion animace, abych mohla svou práci zefektivnit a rozšířit si obzory o nové možnosti a tipy, ke kterým jsem se během studia nedostala. Knihami byly *Stop Motion: Craft Skills for Model Animation*<sup>16</sup> od Susannah Shaw a *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*<sup>17</sup> od Ken A. Priebe.

---

<sup>16</sup> SHAW, Susannah. *Stop Motion: Craft Skills for Model Animation*. Third Edition. CRC Press, 2017. ISBN 13: 978-1-138-77931-0.

<sup>17</sup> PRIEBE, Ken A. *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. 10. Course Technology, 2011. ISBN 978-1-4354-5613-6.

## 4 POSTPRODUKCE

Prvním krokem postprodukce bylo maskování rigů, které jsem prováděla v After Effects. To bylo u některých záběrů problematické, právě z důvodu nestability velkého stativu. Záběry byly rozklepané a maska neseseděla. V případech, kde se rig nedal vyklíčovat, jsem se pokusila na část obrazu aplikovat různé estetické filtry a rozmazání, aby vzniklé fragmenty nebyly pro diváka příliš rušivé. V tomto programu jsem následně vymaskované záběry vyexportovala do souboru mp4 pro další práci.

Do Premiere Pro jsem se následně přesunula z důvodu, že je pro střih mnohem více optimální a pracuje se mi v ní lépe. Během animování jsem měla obavy, že ve finální fázi výroby zjistím, že nemám dostatečné množství materiálů. Naštěstí jsem musela řešit opačný problém, že jsem animovaného materiálu měla více, než byla potřeba. Některé části jsem si postupně skládala již během animace, tudíž byl jejich střih pak rychlejší. V Premiere Pro jsem zároveň provedla i finální grading. K tomu bych se každopádně chtěla ještě v budoucnosti vrátit a věnovat mu více prostoru.

Úvodní titulky jsem zvolila ztvárnit diegetickou formou, jako nápisy přímo na náhrobcích. Pro závěrečné titulky jsem už ale zvolila postprodukčně přidaný text. Písmo jsem se však snažila najít v podobném vizuálním stylu, jako mají úvodní titulky.

## ZÁVĚR

Během tvorby tohoto filmu jsem měla možnost vyzkoušet si tvořit větší komplexnější dílo metodami experimentální animace. Tato zkušenost se mi velice osvědčila a potvrdila jsem si tak, že tento způsob tvorby je mi nejbližší a budu ho nadále ve své tvorbě využívat. Co se loutkové animace týče, tak jsem zde obohatila a doplnila své znalosti získané během bakalářského projektu a plně si tak tuto techniku osvojila. Dále jsem si také mohla vyzkoušet jaké je to spolupracovat s hudebníci a muzikanty na tvorbě originální hudby.

Největší zkušenost kterou jsem si z tvorby odnesla bylo naučit se dělat kompromisy a přijímat fakt, že ne vždy se vše vyvíjí tak, jak má. Hodně krát jsem se během tvorby setkala s pocity, že dokončovat dílo pro mne nemá smysl, jelikož s ním nejsem na sto procent spokojena, avšak postupem času jsem se naučila akceptovat finální vývoj událostí a pokračovat dál. Myslím že tato zkušenost mě ve tvorbě posunula zase mnohem dál a budu teď moci schopněji fungovat během nadcházejících projektů.

Za určitý nedostatek ve filmu považuji menší množství záběrů, které jsou více abstraktní a experimentální. Celé dílo je experimentální ve svém základu a v postupu jak bylo vyráběno jako celek. Zároveň také necílí na narativní vyprávění, ale spíše lyrično. Avšak do výsledného díla se nedostalo takové množství záběrů, které jsou experimentální ve způsobu animace. Většinu naplánovaných experimentů jsem měla možnost si vyzkoušet, avšak do filmu se jich moc nedostalo. I přes tento nedostatek, byla příležitost metody otestovat a získat tak hodnotné zkušenost, které v budoucnosti využiji.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] JACKSON, Shirley. The Haunting of Hill House. Penguin Classics, 1959. ISBN 0141191449.
- [2] MACHEN, Arthur. The Great God Pan. Penguin Books Ltd (UK), 1894. ISBN 0241341124.
- [3] CHEVALIER, Tracy. Falling Angels. HarperCollins, 2001. ISBN 978-0-00-721723-6.
- [4] SMITH, Andrew a HUGHES, William. The Victorian Gothic: An Edinburgh Companion. Edinburgh University Press, 2012. ISBN 978-0-7486-5497-0.
- [5] Loy, S. (2020). Spread of Flower Symbolism: From the Victorian Language of Flowers to Modern Flower Emoji. In: Brunn, S., Kehrein, R. (eds) Handbook of the Changing World Language Map. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-02438-3\\_59](https://doi.org/10.1007/978-3-030-02438-3_59)
- [6] Penhale, Christine, "No Delicate Flower: Victorian Floral Symbolism's Mediation of Social Issues in Selected Works of Elizabeth Barrett Browning, Alfred Tennyson, John Ruskin, and Isabella Bird Bishop" (2017). Electronic Thesis and Dissertation Repository. 4990.  
<https://ir.lib.uwo.ca/etd/4990>
- [7] KIRKBY, Mandy. A Victorian flower dictionary : The language of flowers companion. Version 3.1. United Kingdom: New York : Ballantine Books, 2011. ISBN 9780345532862.
- [8] GREENAWAY, Kate. Language of Flowers [online]. London: George Routledge & Sons, 1884 [cit. 2025-05-12]. Dostupné z: <https://www.gutenberg.org/ebooks/26472>
- [9] ROUX, Jessica. Floriography: An Illustrated Guide to the Victorian Language of Flowers. Kansas City: Andrews McMeel Publishing, 2020. ISBN 978-1-5248-5814-8.
- [10] TENNOV, Dorothy. *Love and limerence: The experience of being in love*. 2. vyd. Chelsea, MI: Scarborough House, 1998. ISBN 978-0-8128-6286-7.
- [11] NOVÁČKOVÁ, Jana Krystýna. *Emoce v experimentální animaci*. Diplomová práce. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2016.
- [12] SØRUP, Jan. What Is Kinetic Editing? Meaning And Examples From Movies [online]. 6. února 2024 [cit. 21. května 2025]. Dostupné z: <https://filmdaft.com/what-is-kinetic-editing-meaning-and-examples-from-movies/>

[13] Hasan, Aimee Zia. "About me." Aimee Zia Hasan. Accessed May 19, 2025. <https://www.aimeezia.com/about-me/>.

[14] GRAY, Samantha. *The Secret Language of Flowers*. Cico Books, 2011. ISBN 9781907563874.

[15] NEFS, Harold T. Depth of Field Affects Perceived Depth-width Ratios in Photographs of Natural Scenes. Online. *Seeing and Perceiving*. 2012, roč. 25, č. 6, s. 577-595. ISSN 1878-4755. Dostupné z: <https://doi.org/10.1163/18784763-00002400>. [cit. 2025-05-21].

[16] SHAW, Susannah. *Stop Motion: Craft Skills for Model Animation*. Third Edition. CRC Press, 2017. ISBN 13: 978-1-138-77931-0.

[17] PRIEBE, Ken A. *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. 10. Course Technology, 2011. ISBN 978-1-4354-5613-6.

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| Obrázek 1 Moodboard .....                           | 27 |
| Obrázek 2 Skici.....                                | 28 |
| Obrázek 3 Osa hudby.....                            | 30 |
| Obrázek 4 - Neopracované náhrobky od Kateřiny ..... | 34 |
| Obrázek 5 - Náhrobky po mé úpravě.....              | 34 |
| Obrázek 6 - Keř a strom od Kateřiny.....            | 36 |
| Obrázek 7 - Loutka zahradníka.....                  | 37 |
| Obrázek 8 - Vývoj loutky slečny .....               | 39 |
| Obrázek 9 - Finální podoba slečny .....             | 39 |
| Obrázek 10 - Funkce stativu .....                   | 43 |
| Obrázek 11 - Snímání přes krajky a organzu.....     | 44 |