

Tematika hledání cesty a konfrontace strachu v animovaných filmech

Marie Jarošová

Bakalářská 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 BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Marie Jarošová
Osobní číslo:	K21208
Studijní program:	B0211P310004 Teorie a praxe animované tvorby
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. textová část: Tematika hledání cesty a konfrontace strachu v animovaných filmech 2. praktická část: Šmodrchel – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická písemná práce se váže k praktické tvůrčí části bakalářské 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 15 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 5 článků, 3 knihy, alespoň z poloviny v cizím jazyce.

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 vrací studentovi (výtisk k navrácení). Teoretickou práci ve formátu PDF nahrává student také na NAS FMK.

2. praktická část:

Praktická bakalářská práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa bakalářského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (uvěřitelný pohyb adekvátní k výtvarné stylizaci, technologii a kontextu, přenos informací a emocí z obrazu na diváka). V bakalářském projektu student představuje své nabyté znalosti a dovednosti. Možné je zhotovit bakalářský 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...)

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 90 sekund a doporučená maximální stopáž 5 minut. Do stopáže se nezapočítávají titulky, pakliže neobsahují plnění požadavků praktické práce. Projekt musí být dokončený. Bakalářský 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 bakalářské práce: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

Seznam doporučené literatury:

Williams, Richard E. *Animator's Survival Kit*. Velká Británie: FABER & FABER, 2009. 392 s. ISBN 9780571238347
McCloud, S. *Understanding Comics*. USA: HarperCollins Publishers Inc, 2001. 224 s. ISBN 9780060976255
Snyder, B. *Save the Cat! The Last book on Screenwriting You'll Ever Need*. USA: Michael Wiese Productions, 2005. 216 s. ISBN 9781932907001
Ferber, M. *Dictionary of Literary Symbols*. Velká Británie: Cambridge University Press, 294 s. ISBN 9781316623329
Pikkov, Ů. *Animasofie: Teoretické úvahy o animovaném filmu*. Česká Republika: Akademie múzických umění, 2017. 522 s. ISBN 978-80-7331-446-0

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Kateřina Čupová**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání bakalářské práce: **3. listopadu 2024**
Termín odevzdání bakalářské 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 BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně, dne

.....
podpis autora

ABSTRAKT

Závěrečná práce se věnuje tématice cesty, oprese a konfrontace strachu v animovaných filmech a literatuře. Rozebírá historický kontext daných témat, postupuje chronologicky od starověku až po současnost. Závěrečná práce se také věnuje vývoji autorského animovaného filmu Šmodrchel, který tato témata spojuje.

Klíčová slova: cesta, dystopie, sebepoznání, animovaný film

ABSTRACT

The thesis introduces the themes of journey, oppression and confrontation of fear in animated films and literature. It discusses the historical context of said themes and topics in chronological order, from the ancient times to the modern literature and filmography. The thesis also documents the creative process of creating the short animated student film: Tangled up, which connects the themes and topics of this thesis.

Keywords: journey, dystopian, selfdiscovery, animated film

Moc děkuji své přítelkyni, Carolin Köhler, za neskutečnou pomoc při vývoji a realizaci mého filmu, a za obrovskou podporu obecně. Mám obrovské štěstí, že mám po svém boku někoho, s kým mohu tvořit, experimentovat a umělecky se rozvíjet.

Mé další díky patří mým přátelům, učitelům a rodičům, kteří mi vždy poskytnou dobrou zpětnou vazbu.

V poslední řadě chci také moc poděkovat všem lidem, kteří se na mém filmu podíleli – se všemi se spolupracovalo naprosto krásně.

OBSAH

ÚVOD.....	12
1 TÉMA.....	13
1.1 STAROVĚK.....	13
1.2 KLASICKÁ LITERATURA.....	14
1.3 20. STOLETÍ	15
1.4 V ANIMOVANÉM FILMU OD ROKU 2000	17
1.4.1 Ztracená hvězda	18
1.4.2 Psí ostrov	18
1.4.3 9.....	19
1.4.4 Živitel	20
2 PREPRODUKCE	21
2.1 NÁMĚT	21
2.2 SCÉNÁŘ, STORYBOARD A ANIMATIK	23
2.3 POSTAVA.....	24
2.4 SYMBOLIKA.....	25
2.4.1 Světýlka.....	25
2.4.2 Provázek.....	26
2.4.3 Harampádí.....	26
2.4.4 Rostliny	27
2.4.5 Město.....	27
2.4.6 Venek	27
3 PRODUKCE	28
3.1 TVORBA POZADÍ.....	28
3.2 ANIMACE.....	29
3.3 ZVUK.....	30
4 POSPRODUKCE	32
ZÁVĚR	33
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	34
SEZNAM OBRÁZKŮ	36

ÚVOD

Příběh o cestě, strachu a nesnázích provázel lidské umění, filozofii a literaturu odjakživa. Pro závěrečnou práci jsem si na rozbor vybrala několik filmů i literárních děl, které sdílejí tematiku s mým závěrečným filmem, jehož dokumentace bude hlavní částí této práce.

První kapitola se věnuje právě rozebíraným dílům v jejich historickém kontextu, které se snažím tematicky pospojovat a porovnávat. Slouží k uvedení do témat a motivů, se kterými pak sama pracuji ve své vlastní tvorbě.

1 TÉMA

Téma hledání cesty a konfrontace strachu je hodně, hodně rozsáhlé téma, které vlastně obsahuje většina knih, filmů či seriálů. Pro příběh samotný tato témata fungují jako dobrý pohon: napomáhají postavě k tomu, aby prošla potřebným vývojem.

Většina moderních příběhů, ať už jde o knihy, filmy či seriály, často následuje podobnou strukturu, která pomáhá příběh udržet pohromadě. Blake Snyder tuto strukturu zvládl definovat a rozdělit do jednotlivých bodů v jeho *How to Save the Cat* sérii¹, zaměřující se jak na scenáristiku, tak i na klasické psaní knih. Když se začteme do jednotlivých beatů v rámci této vyprávěcí metody, zjistíme, že právě témata cesty, a především změny jsou potřeba k tomu, aby příběh do zbytku struktury dobře zapadl.

V mém filmu s těmito tématy kombinuji i témata oprese a svázanosti, které v příběhu hrají roli jak samotného světa, tak i spouštěče. Svázanost jako taková je taktéž tématem, které se dobře a často používá; dokáže se s ním totiž ztotožnit většina lidí.

Téma oprese sahá z politického kontextu až do rodinného zázemí či emocionálního stavu a je srozumitelné pro všechny věkové skupiny. Svázanost v jisté podobě chápe dítě, kterému rodiče před spaním berou elektroniku. Chápe ji i student, který byl jeho učitelem potrestán za to, že si v hodinách kreslil do sešitu místo psaní poznámek.² Člověk nepotřebuje pamatovat normalizaci, aby svázanost chápal, a nepotřebuje ji ani k tomu, aby se s jejím tématem byl schopen ztotožnit.

1.1 Starověk

Tématika hledání cesty a změny je s námi odjakživa, můžeme ji najít v tisíce let staré literatuře i mytologii starověkého blízkého východu. S tématy pracuje již Tóra v rámci Tanachu neboli Starého zákona, jejíž knihy do jisté míry dokumentují skutečnou historii. S tématy se můžeme setkat především v Exodu, druhé knize Mojžíšově, která vypráví o odchodu Izraelitů z Egypta a jejich následné putování pouští do Zaslíbené země. Účel těchto příběhů byla pro tehdejší generace útěcha a zachování identity. Na území starověké Mezopotámie docházelo od 3. tisíciletí př.n.l. k migracím, vzestupům a sestupům městských států, říší a kultur. Izraelité přišli z Egyptského exodu na území Kanaánu přibližně ve 12.

¹ SNYDER, Blake. *Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*. Neuvedeno: Michael Wiese Productions, 2005, s. 67-96. ISBN 978-1-61593-171-2.

² Why is dystopia so appealing to young adults? [online]. 2011 [cit. 2025-04-12]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/books/2011/oct/23/dystopian-fiction>

století př.n.l., vedle nich existovala v budoucích staletích především Asyrská a Babylonská říše. Od tohoto počátku až do prvních staletí našeho letopočtu se na blízkém východě střídaly mocnosti, Izrael byla však od období prvních království vždy pod nadvládou někoho jiného a téměř vždy čelila hrozbě zániku společně se ztrátou vlastní identity.³

Pět knih Mojžíšových, pokud tedy jejich původ nechápeme dle klasického pojetí; tedy že byla celá Tóra dána Mojžíšovi Bohem společně s Desaterem, bylo sepsáno především pro účel útěchy v časech trvající nejistoty a udržení národnostní identity pro budoucí generace. Téma cesty, strachu i oprese jde ruku v ruce se zkušenostmi lidí, kteří dané texty sepisovali.

Další starověká literatura, která v sobě tato témata má, je Homérova Ilias a Odyssea. Kromě témat cesty, které je hlavním tématem Odyssey jako takové, se pak v Iliadě nachází témata předurčenosti, osudovosti, věrnosti a pomsty, která jsou spjata s Achilleovým příběhem. V řecké mytologii se všeobecně často pracuje s motivem předurčenosti, osudu a věštby, kterým se postavy marně snaží předejít.⁴

1.2 Klasická literatura

Evropská literatura je od období středověku až do 19. století více méně definována tématem víry. Církev po staletí zastávala politickou funkci a víra dle katolického učení byla každodenní součástí života tehdejších lidí. V této podkapitole se proto budu věnovat dílům, které tematiku víry kombinují s tématy a motivy této práce.

Jako první dílo bych chtěla zmínit *Božskou komedii* od Dante Alighieriho. Čtenář zde následuje autora samotného na jeho cestě skrz peklo, očistec a ráj. Autorova postava se nejprve ocitne v temném lese, ve kterém potká postavu Vergilia, který se stává jeho průvodcem. Společně pak temný les opouštějí a vydávají se na cestu skrze 9 kruhů pekla.

Božská komedie rozebírá témata hříchu, spravedlnosti a podstaty člověka vůči Bohu. Přistupuje k nim právě skrze cestu, která autora nabádá k přemýšlení a objevování jednotlivých témat z různých úhlů pohledu. Autorova cesta především zrcadlí cestu lidské duše k Bohu a k pochopení lidské podstaty a údělu na zemi. Stejně tak popisuje autorovu cestu za nadějí a světlem.

³ "Ancient Palestine," Microsoft® Encarta® Online Encyclopedia 2007 <http://encarta.msn.com> © 1997-2007 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. [cit. 2025-04-12]. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20080405211458/http://encarta.msn.com/encyclopedia_701844154_2/Palestine_Ancient.html

⁴ PETIŠKA, Eduard. *Staré řecké báje a pověsti*. 1400. Praha: Dobrovský, 2024. ISBN 978-80-277-4172-4.

Dalším dílem jsou *Bídníci* od Viktora Huga. Kniha je časově zasazena na začátek 19. století a její součástí jsou krom hlavního děje i rozsáhlé eseje o moralitě, spravedlnosti a tehdejší politické situaci.

Příběh se opět věnuje cestě, tentokrát však spíše té vnitřní než fyzické. Začíná momentem, kdy je Jean Valjean po 20 letech propuštěn z vězení. Namísto svobody se však potýká s nehostinným přístupem okolí, které jím opovrhne. Valjeanova postava je na začátku zlostná. Ke světu, k sobě sama, k lidem, právu i k systému. Jediný člověk, který je toulavému hrdinovi ochotný poskytnout nocleh a jídlo je postava kněze. Když se ho Valjean i přes tuto laskavost pokusí okrást, kněz mu kradené věci daruje.⁵ Tento moment pro postavu Valjeana představuje zlom, kdy se Valjean rozhodne začít od znova, setřást svou minulost a stát se čestným, dobrým člověkem.

Důležitým tématem *Bídníků* je snaha utéct sobě sama. Hlavní postava je neustále pronásledovaná svou minulostí, ať už v podobě inspektora Javerta, nebo dalšími postavami, které na úkor Valjeanových lží trpí.

Víra jako téma i motiv také zůstává – pro hlavní postavu představuje naději a řád, jakým se spravovat. Působí v kontrastu s postavami, které podvádí, vydírají, kradou a zabíjí. Zároveň ale i v kontrastu s právem, které je v knize vykresleno jako chladné a nekompromisní.

1.3 20. století

V 19. a 20. století se literatura začíná odprošťovat o tematiky víry, zůstávají však témata společenská. Začínají vznikat díla, která se věnují opresi a její konfrontaci, často v reakci na politickou situaci daných zemí.

Za zmínku v tomto kontextu jednoznačně stojí díla George Orwella, konkrétně známá *Farma zvířat* a *1984*. *Farma zvířat* působí jako alegorie vzniku totality, zatímco *1984* vypráví o životě postav, které jsou v pevné totalitě uvězněny. Obě díla kritizují totalitu jako takovou, ať už v rámci komunismu či protějšiho kapitalismu: pointou je, že v jakékoli totalitě bude docházet ke zneužívání moci, stejně jako ke zneužívání lidí.⁶

Díla George Orwella ve své době rezonovala Evropou, která se s danými problémy potýkala: dojezd 2. světové války, které předcházela celosvětová ekonomická krize a utrpení

⁵ HUGO, Victor. *Bídníci*. Přeložil Zdeňka PAVLOUSKOVÁ. [Praha]: Tebenas, 2024. ISBN 8594177770627.

⁶ 1984 and George Orwell's Other View of Capitalism [online]. 2024 [cit. 2025-05-02]. Dostupné z: <https://modernagejournal.com/1984-and-george-orwells-other-view-of-capitalism/229190/>

nižších vrstev obyvatelstva ve většině států. Po konci války to pak byl nájezd Sovětského svazu v kontrastu se západním kapitalismem.

V Československu se vůči totalitě a rozpínavosti vymezoval Karel Čapek, především ve svém díle *Válka s mloky*. Jedná se o alegorii v reakci na nacismus a Třetí říši, stejně jako kritiku kolonialismu jako takového.¹¹ Tématem je lidská chamtivost její následky. Lidé s mloky nejprve zacházejí jako s méněcenným druhem: využívají je jako levnou pracovní sílu, provádí na nich pokusy. Právě vědecké experimenty pak mlokům umožní se na lidstvo povznést. Role se záhy obrátí a mloci se postupně začnou rozpínat. Příběh vrcholí v bezvýchodné situaci, kdy mloci po lidech požadují více teritoria ze stále se zmenšující pevniny. To vše pod hrozbou války.⁷

Po konci 2. světové války a sovětské okupaci se v Československu začala rozrůstat filmová produkce, včetně té animované. Ačkoli tehdejší produkce od filmů očekávala především tematiku v souladu s levicovými názory, vnikla řada filmů, která šla naopak proti. Jedná se například o film *Ucho* z roku 1970, režie Karel Kachyňa. Film se odehrává během jedné noci a vypráví o manželském páru, který postupně propadá panice a paranoie z odposlechu. Odkazuje na strach z tehdejší totality a státní tajné bezpečnosti, která mimo jiné často odposlouchávala a sledovala vysoce postavené funkcionáře ve straně.⁸ Karel Kachyňa společně s Janem Procházkou, který se podílel na *Uchu* jako scenárista, natočili více filmů, ve kterých byla kritika komunismu zcela otevřená a přiznaná. Jedná se pak především o film *Noc nevěsty* z roku 1967. Tento film se věnuje tématu kolektivizace na venkově v průběhu 50. let 20. století, zároveň však i kontrastu mezi náboženstvím a fanatickým stalinismem.⁹ Produkce obou filmů probíhala v období *pražského jara* a ihned po dokončení bylo filmy zakázané promítat.

V období již zmíněného pražského jara mimo jiné vznikly dva krátké hrané filmy od Jana Švankmajera, jedná se o *Byt* a *Zahradu* z roku 1968. Oproti *Uchu* či *Noci nevěsty* zde jde o alegorie, které se věnují přímo tématu oprese a restrikce. *Byt* vypráví o uvěznění, bezmoci a nesmyslnosti měnících se pravidel, zatímco *Zahrada* vypráví o zneužívání moci a kontrole nad lidmi.

⁷ ČAPEK, Karel. *Válka s mloky*. 17. vyd. Praha: SNKLU, 1965.

⁸ Pokud chtěla StB kompromitující materiály, dávala odposlechy i do ložnic, popisuje historik [online]. 2024 [cit. 2025-05-02]. Dostupné z: <https://plus.rozhlas.cz/pokud-chtela-stb-kompromitujici-materialy-davala-odposlechy-i-do-loznic-popisuje-9347265>

⁹ *Ucho* [online]. 2022 [cit. 2025-05-02]. Dostupné z: <https://www.filmovyprehled.cz/cs/revue/detail/ucho>

V rámci československé tvorby ve 20. století bych chtěla ještě zmínit poslední 2 filmy Jiřího Trnky, které se probíranou tematikou jednoznačně zabývají. Prvním filmem je *Kybernetická babička* z roku 1962. Film je výrazný svým kontrastem folkloru a přírody se sterilní, futuristickou technikou a striktními pravidly. Příběh začíná ve vesnickém, lesním prostředí, kde sledujeme vztah malé vnučky a babičky, která svoji vnučku vede do města, aby ji zde odevzdala rodičům. Jakmile dvojice do města vstoupí, zmizí jakýkoli život, vidíme pouze obrovské, šedé stěny, náznaky robotických komponentů a pevná pravidla a funkce. Samotná *Kybernetická babička* pak představuje utlačitele, který se však domnívá, že koná dobré věci. Druhým filmem je *Ruka* z roku 1965. Jedná se o poslední Trnkův film, který pracuje s tématem oprese v souvislosti s uměním a kreativitou. Film vypráví o postavě harlekýna, který vytváří květináče pro svou růži. Do pokoje mu však jednoho dne vtrhne ruka a začne požadovat, aby harlekýn namísto květináčů vytvářel její podobizny. Harlekýn však nechce. Situace se postupně stává více úzkostnou a beznadějnou, dokud nevyústí ve špatný konec.

Ruka je pak zajímavá v kontrastu např. s filmem *Lev a písnička* z roku 1959 od Břetislava Pojara, který má jako hlavního hrdinu také postavu harlekýna. Tento harlekýn se prochází pouštní oázou, hraje na tahací harmoniku hraje divadlo pro okolní zvířátka. To se nelíbí postavě lva, která oáze velí. Harlekýna proto zabije a jeho akordeon spolkně. Lev však následně zjistí, že akordeon stále hraje v jeho břiše při každém sebemenším pohybu. Zvířátka díky tomu slyší, když na ně lev někde číhá, a můžou včas utéct. Ačkoli *Lev a písnička* končí smrtí postavy harlekýna i lva, má i přesto konec s nadějným poselstvím – umění a kultura nakonec útlak přežijí a budou existovat dál.

Většina výše na zmíněných československých filmů byla ihned po prvním promítnutí zakázána a zavřena do pomyslného trezoru, ze kterého se dostala až v průběhu 90. let.¹⁰

1.4 V animovaném filmu od roku 2000

V této podkapitole se již dostanu k celovečerním animovaným filmům, které mé téma sdílí. Navíc minulým staletím se tematika cesty, konfrontace strachu či útlaku přesouvá do tvorby pro děti či dospívající, často se i oddaluje od politického kontextu a vydává se osobnějším, niterným směrem.

¹⁰ Filmový přehled [online]. 2025 [cit. 2025-05-02]. Dostupné z: <https://www.filmovyprehled.cz/cs>

K hlubšímu přiblížení probíraných témat jsem si vybrala 4 celovečerní animované filmy na případové studie.

1.4.1 Ztracená hvězda

Ztracená hvězda, v originále *Nocturna*, je španělský kreslený film z roku 2007. Režii měli na starost Víctor Maldonado a Adrià García.

Film v první řadě zaujme svou vizuální stránkou a barvami. Příběh se kompletně odehrává v noci, barvy jsou proto modro-zelené v kontrastu s případnými světýlky. Po celou dobu se nacházíme v prostředí města, vidíme mnoho činžáků, billboardů a domečků. Město působí spíše postaru než jako moderní metropole. Světla, která se tam nacházejí jsou zbarvena do teplé žluté a nejčastěji vycházejí z pouličních lamp.

Hlavním hrdinou je malý chlapec, který se bojí tmy. V noci dokáže usnout pouze, když vidí na hvězdnou oblohu. Jednoho dne si ale všimne, že hvězdy na obloze z ničeho nic mizí, a při snaze zjistit, co se s hvězdami děje, objeví podivné noční společenství skřítků a bubáků, kteří noc dělají takovou, jakou je.

V průběhu filmu hlavní hrdina prochází všemi různými kouty *Nocturny* a potkává noční bytosti: setkává se s cuchačkami vlasů, které spícím dětem tvoří bizarní účesy, s kočkami, které svým mňoukáním uspávají děti, či se světýlky z pouličních lamp. Celé společenství je však pod hrozbou stínu, který konzumuje všechno jeho světlo, stejně jako hvězdy na obloze.

Film v sobě kombinuje tematiku cesty a konfrontace strachu, nejprve svého hlavního hrdinu vyšle na cestu skrz toto noční království, nechá ho vše poznat. Tím, že hlavní hrdina poznává noc a nachází vysvětlení pro všechny věci, které se ve tmě dějí, se tmy postupně přestává bát. Postava stínu v tomto filmu znázorňuje hrdinův strach samotný, proto je hlavní hrdina jediný, kdo stín může zahnat a zachránit vše, co stín konzumuje.

1.4.2 Psí ostrov

Psí ostrov je již více známý film, natočený v roce 2018 Wesem Andersonem. Vypráví o smečce pouličních psů na odpadkovém ostrově, kde psi žijí od chvíle, kdy je jejich páníčci byli donuceni opustit.

Film opět pracuje s motivy oprese s politickým podtextem, který se z filmu dá vyčíst. Ačkoli se děj odehrává na území Japonska, kritika je směřována především na americkou politickou situaci, xenofobii a rasismus.¹¹

Andersonova díla se obecně často věnují tématům a motivům, která jsou mi blízká, a která jsou blízká i tématům a motivům mého filmu. Tematika cesty a sebepoznávání stejně jako tematika jakési svázanosti se vyskytuje v několika jeho filmech, hned jsem si schopná vybavit např. *Až vyjde měsíc* či *Darjeeling s ručením omezeným*, kde se hlavní hrdinové potýkají s rodinnými problémy, stejně jako se svou neschopností zapadnout. Postavy jsou v Andersonových filmech často ztracené, procházející nějakou krizí. *Psí ostrov* není výjimkou, hlavní hrdina se v průběhu filmu stává něčím, čím na začátku opovrhoval – jako pouliční, agresivní pes, který v kontrastu s dalšími psi na ostrově nikdy nezažil život v lidské rodině, si postupně tvoří vztah s chlapcem, který se na ostrově snaží najít svého ztraceného psa.

Psi a studenti v příběhu stojí proti vládě a opresi, zatímco hlavní hrdinové procházejí cestou z jednoho konce ostrova na druhý, ale zároveň i vnitřní cestou, která jim umožní dosáhnout šťastného konce.

1.4.3 9

Snímek 9 režiséra Shanea Ackera je poměrně pestrý film, jeho děj má v sobě mnoho aspektů a motivů. Způsob, kterým je celý film tématicky pospojován, mne nesmírně baví.

Děj se odehrává v postapokalyptickém prostředí a věnuje se kritice války a lidské pýchy, stejně jako otázce lidské duše a lidství jako takového. Sledujeme zde hadrového panáčka, který se jednoho dne probudí na podlaze zdánlivě opuštěné pracovny. Film nás pak společně s ním zavede za ostatními hadrovými panáčky, kteří žijící pod přísnými pravidly jejich vůdce. Svět je nehostinný, venku se potulují strojové bestie, které pro panáčky představují nebezpečí. Navzdory veliteli skupinky, ve které panáčky žijí, se hlavní hrdina vydá na cestu za pravdou o tom, co se venku skutečně děje, co jsou bestie vlastně zač a odkud všech 9 panáčků, kteří ve filmu vystupují, přišlo.

Každá z postav ve filmu zastupuje daný archetyp, se kterým existuje v rámci skupiny. Tyto dané odlišnosti a povahy pak v průběhu filmu mají na svědomí různé nesnáze, které

¹¹ "Isle of Dogs" Is a Stylish Revolt Against (American) Political Madness [online]. 2018 [cit. 2025-05-02]. Dostupné z: <https://www.newyorker.com/culture/richard-brody/isle-of-dogs-is-a-stylish-revolt-against-american-political-madness>

často vedou i ke smrti některých postav. Později divák zjistí, že všech 9 panáčků dohromady tvoří jeden celek, jednu duši, a že je to v jejich zcela opuštěném, zpustlém světě to poslední, co zbývá z lidskosti.

1.4.4 Živitel

Posledním filmem k rozboru je *Živitel* z Irského studia Cartoon Saloon. Oproti dalším filmům z tohoto studia *Živitel* vyčnívá svým vyprávěním a zpracováním. Drží se daleko více v realitě a jejích krutostech. Film byl natočen dle stejnojmenné knižní předlohy od spisovatelky Deborah Ellis. Na rozdíl od grafických novel *Persopolis*, které se věnují postupnému rostoucímu útlaku v Afghánistánu od 70. let 20. století, sice *Živitel* není autobiografické dílo, je však založené na příbězích skutečných lidí, se kterými Ellis vedla konverzace v pakistánských uprchlických táborech.¹²

Příběh vypráví o dívce, která společně se svou rodinou žije v Talibanem ovládaném Kábulu. Poté, co jejího otce zatknou, se její rodina ocitá v nouzi: v domácnosti zůstaly pouze ženy, které bez mužského dozoru nesmí do ulic. Jediný chlapec v rodině je batole. Hlavní hrdinka se proto začne sama vydávat za chlapce, aby získala práci a udržela svou matku, sestru a malého bratra naživu. Zároveň se však rozhodne pátrat po svém otci s jasným cílem: dostat ho z vězení na svobodu.

Film pracuje s 2 rovinami, které jsou ve vzájemném kontrastu. Jako první máme reálný svět, plný krutosti, násilí a války. Pak však vzniká i druhý svět, který si hlavní hrdinka představuje jako pohádku, kterou vypráví ostatním. Pohádka je paralelou na vše, čím hrdinka prochází, zrcadlí její strach a pocit bezmoci, postupně graduje společně s realitou.

Ačkoli hlavní postava tentokrát sama neprochází až tak výraznou vnitřní změnou, prochází jí některé z vedlejších postav, které jsou představeny jako záporné a v průběhu filmu se mění v kladné. Krutost, povýšenost a agresivita jsou ve filmu záštitou pro vnitřní nejistotu a dětinskost, což můžeme vidět zejména v momentu, kdy jedna ze záporných postav pokusí hlavní hrdinku zabít. V momentě, kdy vypálí první rány ze samopalu, však znejistí, jako by to bylo poprvé, co ze zbraně vypálil. Po tomto momentu následuje scéna, kdy je tento mladík povolán do boje a odjíždí společně s dalšími muži. Poslední záběr ho vykresluje jako vyděšené dítě, namísto agresora, kterým byl doposud.

¹² The Breadwinner review – a girl's courage on the streets of Kabul [online]. 2018 [cit. 2025-05-02]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2018/may/27/the-breadwinner-review-nora-twomey-deborah-ellis-kabul>

2 PREPRODUKCE

Dlouho jsem si nebyla jistá, co bych chtěla jako svůj bakalářský projekt vytvořit. V průběhu mého studia na UTB se najednou spousta věcí v mém životě změnila a rozbořila a spolu s nimi jsem se pochopitelně měnila i já společně s mým tvůrčím přístupem. Když jsem pak v roce 2023 odcestovala na Erasmus do belgického Gentu, nastal ve mně jakýsi převrat. Paradoxně to nebylo díky mému oboru, který jsem tam studovala, ale díky mým kamarádům, kteří na stejné fakultě jako já studovali obor *mixed media*. Jejich přístup k tvorbě společně s vedením jejich ateliéru, kde profesori studenty nabádali k hlubšímu přemýšlení a hledání inspirace v okolním světě, četbě knih a psaní, mě velmi nadchl.

Další silnou inspirací k mému postoji a mým tématům byla návštěva italské výstavy Bienále, kde jsem se opět dostala k odlišným přístupům vyprávění a sdělování myšlenky díla, než jaké jsem sama zvyklá tvořit. Jednotlivé výstavy z celého světa spojovalo sloučené téma: *cizinci všude*, originálně *Foreigners Everywhere*. V rámci celé výstavy se s tímto tématem pracovalo velmi různorodě: od odkazů na imigraci, válku a politickou opresi po téma kolonialismu a otázku životního prostředí. V rámci výstavy mě hodně oslovil český výstup: *Srdce žirafy v zajetí je o dvanáct kilogramů lehčí* od Evy Kořátkové. Příběhem jsme mohli fyzicky projít – velkou částí exhibice byly otevřené vnitřnosti plyšové žirafy, které společně tvořily tunel, doprovázený audionahrávkami. Výstava se věnovala příběhu první žirafy v pražské ZOO, stejně jako problematice lidským zásahům v přírodě.

Rok 2024 přinesl mnoho změn, mnoho nových pohledů a příležitostí. Téma změny, a především strachu ze změny se stalo pevnou součástí mého života, proto jsem se rozhodla na toto téma vytvořit i svůj bakalářský film. Ve své osobní tvorbě jsem vždy směřovala k alegoriím a paralelám s věcmi, kterými jsem si procházela, které se okolo mě děly. Pojmout tak svůj závěrečný film mi přišlo jako dobrý způsob, jakým se rozloučit s touto životní etapou.

2.1 Námět

Nad námětem jako takovým jsem začala přemýšlet na přelomu jara a léta v roce 2024. Tenkrát jsem přišla s verzí, která sice momentální podobě filmu zanechala své téma a atmosféru, avšak nic moc dalšího.



Obrázek 1 – Koncepty k původní verzi námětu

Původně jsem chtěla mít film na hranici nenarativního díla, chtěla jsem se spíše zaměřit na pocity a atmosféru osamění a strachu z nových věcí. Příběh měl i v úplně první verzi motiv města – představovalo opuštěnost, nostalgii a život, ze kterého postava vyrostla. Jelikož byla postavička původního ptáčka kulatá, chtěla jsem město i jeho pokojíček udělat stísnující. Tak, aby při každém svém pohybu do něčeho vrazil. U města bylo moře, které jsem v pozdějších verzích změnila na les. Moře jsem tenkrát zvolila, neboť se mi moc líbí přirovnání moře k životu a dospívání – nejdřív je mělčina, ze které se pořád můžeme vrátit na pevninu, ze které se můžeme vrátit do bezpečí, ale čím dále do moře jdeme, tím víc se dostáváme do vody, která je hlubší a hlubší. A když se pod vodu dostaneme úplně, najednou vidíme nekonečný, otevřený prostor, který jsme nikdy předtím neviděli, nikdy jsme v něm nebyli. Prostor, který je fascinující a lákavý, ale zároveň i děsivý a nejistý.

Právě takovou atmosféru jsem chtěla v původním námětu ztvárnit. Do moře jsem vložila druhou postavičku, která z moře pocházela. Příběh pak sledoval křehké, nejisté přátelství, kdy postava ptáčka chtěla s postavou rybičky opravdu moc být. To by však znamenalo, že by ptáček musel opustit pevninu, kterou se opustit bál. Kterou opustit nechtěl, protože byl k místu vázaný.

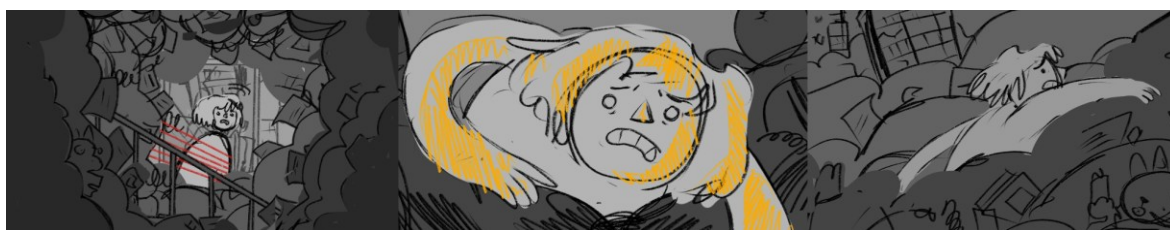
Později jsem se však rozhodla ke změně struktury a funkce filmu¹³, která filmu dala pevnější dějovou linku. Motiv nepříjemné stísněnosti na místě, které hlavní postavě nějakým způsobem zabraňuje v rozvoji a drží ji v minulosti, mi z první verze námětu vydržel až do finální podoby filmu. Ve vývoji jsem se zaměřovala hlavně na způsob, jakým tuto stísněnost vyjádřit tak, aby to pro diváka byla pochopitelná. Pro tento účel jsem upravila město, ve kterém postavička žije, do opuštěného panelákového bloku, a přidala motiv červeného provázku, který postavičku ve městě drží. V této fázi vývoje jsem námět

¹³ PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. Přeložil Anna STEJSKALOVÁ, přeložil Eva NÁRIPEA. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s. 51-52. ISBN 978-80-7331-446-0.

konzultovala s Kateřinou Čupovou, která je zároveň i vedoucí mé práce, a Ivanem Štorblem. Oba v posledních dvou semestrech vedli náš ateliér a moc mi pomohli ve formování příběhu.

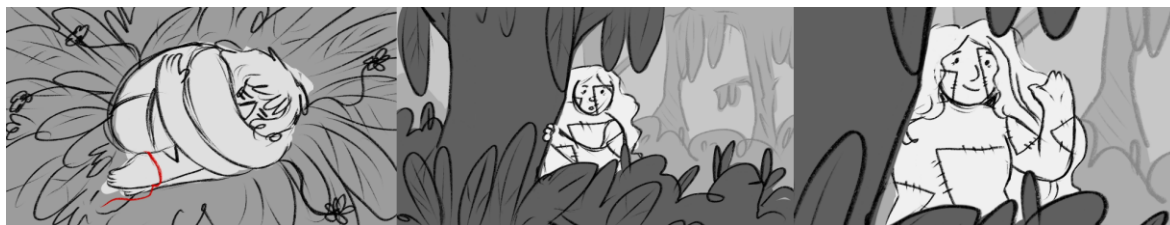
2.2 Scénář, storyboard a animatik

První animatik, který jsem prezentovala na zimmím pitchingu, měl stále ještě původní verzi scénáře. Hory harampádí byly ve filmu aktivní a postavičky znepříjemňovaly život, bylo tomu tak především ve scéně, kde postavičku hory věcí začnou zavalovat a znemožňovat jí opustit město.



Obrázek 2 – Části předchozí verze animatiku

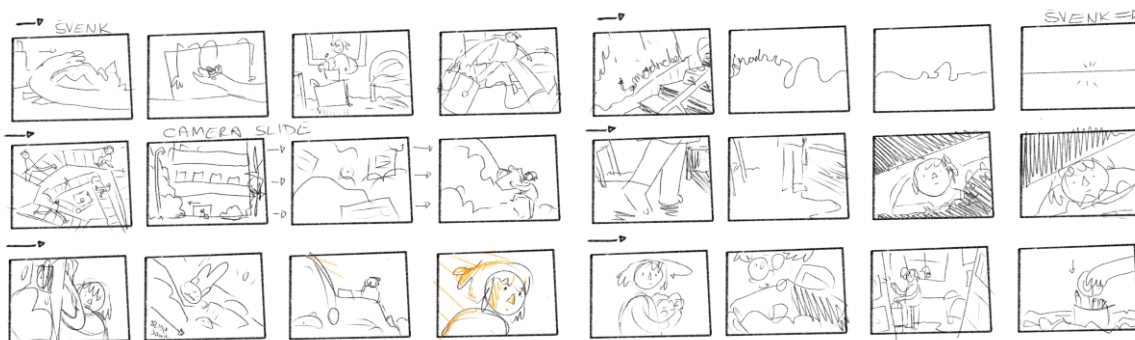
Další věcí, která se z příběhu postupně vytratila, byla druhá postava. V novějších verzích příběhu fungovala jako naděje pro hlavní postavičku – důležitým motivem se v příběhu stala funkce provázku, který postavičku drží ve městě a když se město postavička pokusí opustit, provázek se jí začne zarývat do nohy, ke které je uvázaný. Na konci filmu se postavička dostane z města ven a provázek přetrhne, tento konec si však vybere svou daň právě na noze, ke které byl provázek přivázán, a která po přetrhnutí provázku skončí roztržená. Druhá postava v původní verzi scénáře zastávala roli starší, zkušenější postavy, která má všude po těle záplaty na místech, kde byla sama natržená, a která přichází až na konci k hlavní postavičce, která se bojí. Konec filmu měl původně nést myšlenku, že i když se člověk zraní a nemá sílu na to jít dál, rány se časem zacelí.



Obrázek 3 – Obrázky z původního konce animatiku

Nakonec jsem však hromadu věcí přepsala a změnila. Velmi mi pomohla spolupráce s Danuší Hladíkovou, se kterou jsem konzultovala dramaturgii a střih.

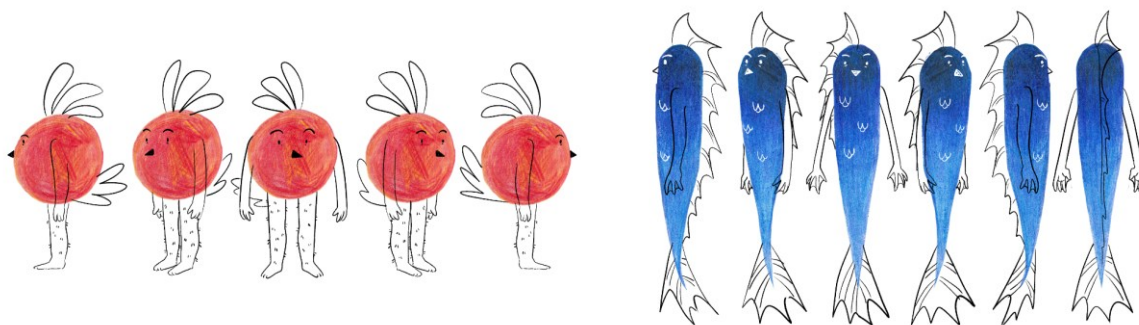
Ubrala jsem motiv pohybujícího se harampádí a přidala motiv světýlek, ke kterým má postavička pouto, přidala jsem také větší aktivitu provázku, který shazuje věci a představuje hrozbu právě pro ta světýlka, a v poslední řadě jsem vytvořila paralelu mezi světýlky a velkým světlem, které vychází ze škvíry a vede ven z města.



Obrázek 4 – Původní verze storyboardu

2.3 Postava

Můj původní záměr byl mít hlavní postavu, kterou by ideálně tvořil jen jeden geometrický obrazec s dokreslenými končetinami a obličejem – v původním námětu to byla postava ptáčka společně i s druhou postavou. K nápadu vytvořit postavu s takto zjednodušeným vizuálem byla částečně kniha *Jak porozumět komiksu*.¹⁴ V jedné z kapitol Scott McCloud mimo jiné rozebral i využití karikatury a zjednodušování, společně s lidským vnímáním obrazců, které jsou referencemi na realitu – například piktogram smajlíku. Tento rozbor mi napomohl k odlišnému přístupu k vizuálu mých postav: namísto snahy je udělat co nejvíce líbivé jsem se rozhodla je udělat co nejprimitivnější, avšak stále poznatelné



Obrázek 5 – Staré návrhy postav

¹⁴ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Přeložil Richard PODANÝ. Praha: BB/art, 2008, s. 24-60. ISBN 978-80-7381-419-9.

Po přepsání námětu mi do příběhu více seděla lidská postava. Chtěla jsem však zachovat jednoduchý design, který se skládá ze základních geometrických tvarů.



Obrázek 6 – První verze designu hlavní postavy

Finální změny jsem podnikala během animačních testů – nejprve jsem chtěla, aby postavička měla hlavu oddělenou od těla a aby měla viditelné ruce jen, když je používá. Od těchto rozhodnutí jsem nakonec opustila. Ve finální verzi filmu jsem také pozměnila barvy postavičky tak, aby více ladily s pozadím.

Chtěla jsem, aby se postavička v prostředí města barevně ztrácela, aby do svého okolí barevně zapadala, byla nevýrazná. Ve venkovním prostředí jsem naopak zamýšlela výrazný barevný kontrast.

2.4 Symbolika

Můj film je postavený na symbolice, většina věcí, která ve filmu hraje důležitou roli, je zastoupením pro strach, úzkost, touhu či pocit bezpečí.

2.4.1 Světýlka

Světýlka představují bezpečí, zatímco velké světlo, které postavičku láká ven z města, představuje neznámo. Světlo je všeobecně znamením života, vědomosti, pravdy a naděje¹⁵, v mém filmu funguje jako kombinace těchto věcí.

Světýlka ve filmu původně nefigurovala, nicméně jsem přesvědčená, že jejich přidání dalo hlavní postavě pevný důvod, proč ve městě zůstat. Postavička se o světýlka bojí, na

¹⁵ FERBER, Michael. *A dictionary of literary symbols*. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, c2007, s. 112. ISBN 978-0-521-87042-9.

začátku se málem rozbijí vinou červeného provázku, který vráží do věcí, a v druhé části filmu, kdy se postava snaží provázek přetrhnout, se světýlka tím samým způsobem rozbijí.

Žlutá barva sama o sobě ve filmu představuje život a pestrost v kontrastu se šedo modrou barvou města. Na konci filmu to velké světlo převezme význam těch malých světýlek, což postavičce umožní město konečně opustit.

2.4.2 Provázek

Provázek postavičku poutá k městu. Na rozdíl od světýlek, které postavičku poutají sentimentálně, ji provázek poutá násilně. Postavička je sice zvyklá na jeho přítomnost, ale i přesto ji provázek obtěžuje tím, jak sráží věci a všude možně se zachytává.

Pro barvu provázku jsem vybrala červenou v odstínu, který je trochu tmavší. V kontrastu s šedomodrou okolního města působí agresivně a výrazně. Červená barva často symbolizuje vztek a opresi, je to barva, kterou často používají totalitní státy ve svých vlajkách, zároveň je to i barva krve, barva ohně. Může také symbolizovat protest či vzpouru.¹⁶

Já červený provázek využívám jako tichý symbol oprese a svázání. Provázek je uvázaný kolem nohy postavy, namísto vězeňského řetězu, a zároveň je omotaný kolem každého domu, každého koutu, který ve městě je.

2.4.3 Harampádí

Vysoké hromady všeho možného. Osobní předměty, staré hračky, staré oblečení, sešity, papíry, starý nábytek, a nic z toho nemá své místo, válí se bezprizorně na zemi či na hromadách jiných, podobně zapomenutých věcí. Tyto hromady symbolizují stísněný prostor, chaos, nerozhodnost a neschopnost organizace.

Film začíná s postavičkou, která uklízí, avšak s harampádím to ani nepohne, neboť je její uklízení narušené právě provázkem, který shoením květináře k těmto horám harampádí jen přispěje.

Motiv harampádí vychází z mé osobní zkušenosti bydlení v malém, stísněném prostoru s nepřeberným množstvím věcí, které se hromadí. Usedá na ně prach, ale když se jimi člověk

¹⁶ The Colors Of Protest [online]. 2021 [cit. 2025-05-02]. Dostupné z: <https://medium.com/demagsign/the-colors-of-protest-46289d141e2b>

probírá, ke každému předmětu si nakonec najde sentimentální důvod, proč si předmět nechat. A věci pak přibývá.

Zároveň harampádí funguje i jako jistá připomínka, že postavička dříve měla hezčí život, že i opuštěné, zanedbané město, kdysi dávno vypadalo hezky. Hlavní pointou bordelu však je, že je pro postavičku čas odejít a otevřít se novým věcem.

2.4.4 Rostliny

Rostliny ve filmu nejsou výrazné, jde spíše o detail v záběrech, ve kterých vidíme postavičku přecházet z města do venkovního světa a zase naopak. Rostliny zde slouží k posílení kontrastu mezi těmito 2 místy: ve městě jsou rostliny zvadlé a šedivé, venku jsou naopak živé, barevné.

2.4.5 Město

Město je domovem postavičky, jeho inspirací byly městské panelákové čtvrti, konkrétně oblast Chodova, Opatova a Háji v Praze. Mělo by působit neosobně a nevesele, díky jeho šedým barvám.

Město je omotáno červeným provázkem, paneláky mají praskliny, stejně tak i pokoj postavičky společně se schodištěm, po kterém jde postavička na začátku filmu dolů, aby vyhodila rozlomený květináč.

Vizuální inspirací mi byl animovaný film *Peripheria* od Davida Coquard-Dassaulta, který pracuje s podobnou architekturou i atmosférou.

2.4.6 Venek

Venkovní svět, podobně jako velké světlo, které z něj vchází do města skrz škvíru za jednou z hor harampádí, symbolizuje život, naději a především svobodu. Představuje však i neznámo, ačkoli svými barvami a kontrastem k šedému městu postavičku spíše uchvátí.

Panují tu teplé barvy od žluté přes oranžovou až ke světle zelené. Barvy jsou směsicí jara a podzimu.

3 PRODUKCE

Do produkce jsem se pustila z pozvolna a s předsevzetím, že tentokrát při tvorbě filmu nevyhořím. Pro tyto účely jsem si vytvořila několik tabulek se seznamem věcí, které jsou potřeba udělat a do kdy.

K dodržování předem stanovených termínů mi velmi pomohla spolupráce s dalšími lidmi, kterým jsem musela včas odevzdávat připravené soubory.

Jelikož jsem se rozhodla dělat pozadí pastelkami na papír a pak jednotlivé kreslené kulisy digitálně skládat dohromady, udělala jsem 2 pracovní tabulky – jednu na animaci a vybarvování a druhou pouze na kresbu pozadí.

C01Z01	C01Z02	C01Z03	C01Z04	C01Z05
00:09 (9 SEC)		00:09-00:13 (5 SEC)	00:13-00:15 (3 SEC)	00:16-00:24 (9 SEC)
A Completed ▾		A Completed ▾	A Completed ▾	A Completed ▾
C Completed ▾		C Completed ▾	C Completed ▾	C Completed ▾

C01Z06	C01Z07	C01Z08	C01Z09	C01Z10
00:25-00:31 (7 SEC)	00:32-00:34 (3 SEC)	00:34-00:39 (6 SEC)	00:40-00:44 (5s)	00:45-00:48 (4s)
A Completed ▾	A Completed ▾	A Completed ▾	A Completed ▾	A Completed ▾
C Completed ▾	C Completed ▾	C Completed ▾	C Completed ▾	C Completed ▾

C01Z01	C01Z02	C01Z03	C01Z04	C01Z05
kulisy baráků	kulisy baráků	koberec, stěna, postel, stůl, bordel, praskliny	jednotná barva	koberec, postel, stůl, bordel, věci na stole, koště, okno, světla, praskliny
Completed ▾	Completed ▾	Completed ▾	Completed ▾	Completed ▾

C01Z06	C01Z07	C01Z08	C01Z09	C01Z10
květináč, jednotná barva	animuje se v záběru C01Z05	jednotná barva	jednotná barva	animuje se v záběru C01Z05
Completed ▾	Completed ▾	Completed ▾	Completed ▾	Completed ▾

Obrázek 7 – Produkční tabulky

3.1 Tvorba pozadí

Jak jsem již zmínila výše, pozadí k filmu jsem se rozhodla dělat pastelkami. K práci jsem využívala pastelky Magic od Koh-i-nooru, jejich několika barevné tuhy mi umožnily do kreseb dostat ten správný pigment a sytost.

Na papír jsem kreslila pouze jednotlivé kulisy tak, aby šly seskládat i v jiných záběrech – tím pádem jsem se byla schopná vyvarovat tvorbě každého pozadí pro každý záběr zvlášť.

Všechny kulisy prošly následným skenem a digitální úpravou. Na většinu obrázků jsem používala pastelky v modrých odstínech, co se města týče, a digitálně jsem pak barvu stahovala do více vybledlé a šedé.

Původně jsem přemýšlela o použití akvarelu namísto pastelek, ale jelikož mám ke kresbě a lince odjakživa blíž, než k jakémukoli druhu malby, byla pastelková kresba nakonec vcelku jasnou volbou, které rozhodně nelituji.



Obrázek 8 – Kulisy domů

Dalším důvodem, proč jsem si vybrala tvorbu na papír, namísto tvorby čistě jen digitální, byla textura, kterou bych digitálně nebyla schopná napodobit.

Složitější záběry, které vyžadovaly přesnost kulis, jsem si nejprve načrtla digitálně a výkres následně vytiskla. Kulisy jsem pak pastelkami obkreslila z náčrtu pomocí prosvětlovací desky.



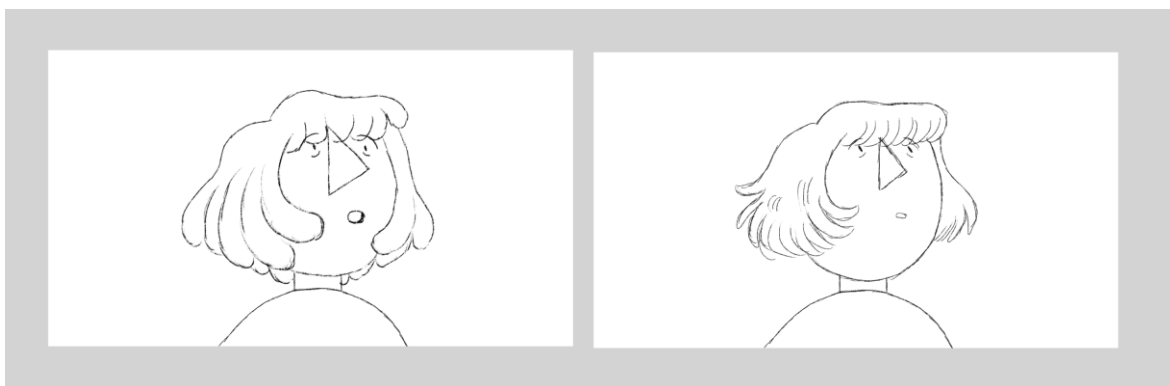
Obrázek 9 - Panorama

3.2 Animace

Animovala jsem v programu Clip Studio Paint. Rozhodla jsem se animovat pouze skeč pomocí digitálního štětce, který imituje pastelku – chtěla jsem animaci co nejvíce sjednotit se zbytkem vizuálu.

Na animaci postavičky jsem si během procesu pomalu zvykala, mé pozdější animace ke konci byly vizuálně i pohybově odlišné od těch počátečních. Několik záběrů jsem následně musela přeanimovávat, abych je stylově sjednotila se zbytkem. Šlo především o

animace, které jsem udělala jako první – jde například o záběr, ve kterém se postavička otočí ve 3D prostoru.



Obrázek 10 – Porovnání záběrů, napravo nová verze, nalevo stará

K animaci chůze jsem si ze začátku dopomáhala kapitolou o chůzi v knize *Animator's Survival Kit*, kde jsem kontrolovala správné pozice jednotlivých klíčových fází. Bylo tomu tak především u záběru, kde jde postavička ze schodů – v knize jsem se nažila vykoumat, jak chůzi po rovině převést právě na ty schody. Nakonec jsem si napomohla natáčením vlastních nohou při chůzi ze schodů v našem paneláku.

Po dokončení animace jsme společně s Carolin Köhler začaly můj film vybarvovat. Spolupráce s Caro mě donutila pečlivě zorganizovat soubory a jejich vrstvy do přehledných složek. Nakonec to ušetřilo hodně práce a nervů i mně samotné, neboť jsem se již nemusela zoufale dívat na soubor s 60 nepojmenovanými vrstvami a paranoiou, že některou z nich omylem smažu.

3.3 Zvuk

O tvorbu zvuku i hudby jsem požádala Filipa Vojtěcha, se kterým jsem již spolupracovala v průběhu 1. semestru 2. ročníku. Tenkrát vytvořil zvuk k zakázce pro *Člověka v tísní*, na kterém jsme tenkrát pracovali společně s Mikolášem Drábem. Spolupráce s Filipem byla tenkrát skvělá, stejně jako jeho zvuk.

Filipa jsem o spolupráci požádala, když byl můj projekt stále ještě ve stádiu storyboardu. Již tenkrát jsme se dohodli na přibližném termínu, kdy bych mu odevzdala film k nazvučení – datum padlo na konec dubna a jeho odevzdávka hotového zvuku do 17. května. V průběhu vývoje filmu jsem posílala nové verze animatiku a informovala o všech změnách. Zároveň jsme v tomto období konzultovali hudbu, sestavila jsem seznam písniček a skladeb, které se mi k filmu hodily.

Když byla verze na nazvučení na světě, přidala jsem do videa titulky s komentáři, jaké zvuky bych si kde představovala, a odeslala jsem film k nazvučení.

Filip i tentokrát odvedl skvělou práci – ruchy i hudba se skvěle hodí k vizuálu. Udělali jsme pár oprav a zvuk byl kompletní.

4 POSPRODUKCE

Po dokončení animací, barev i pozadí nastal čas celý film poskládat. Ve výsledku byla tato část více stresující než samotná animace, neboť mi celý proces trval déle, než jsem očekávala. Bylo tomu tak kvůli pozadím, která jsem musela skládat dohromady a barevně upravovat, provázku, který jsem musela ve všech záběrech dokreslit a světýlkům, která jsem se rozhodla rozpohybovat.

Většinu práce jsem odvedla v programu Clip Studio Paint, dodatečné úpravy pak v Adobe After Effects – například ta světýlka, stejně jako velké světlo, které vychází z harampádí. Dlouho jsem přemýšlela, jak ztvárnit velké světlo, tak, aby to vypadalo důstojně – nakonec jsem se rozhodla barevně upravit každé pozadí, ve kterém se světlo vyskytuje, do žlutého gradientu a světlo jsem pak vytvořila skrz masku s touto žlutou vrstvou.

Finální film jsem složila v Adobe Premiere Pro, stejně jako všechny předchozí verze animatiků.

ZÁVĚR

Svůj absolventský film jsem pojala jako rozloučení sama se sebou, rozloučení se Zlínem. Stejně, jako jsem svůj úplně první film udělala sama o sobě, tvořím i tak svůj poslední, neboť mám ráda paralely. A ráda věci uzavírám v dobrém.

Z celého tvůrčího procesu mi nejvíce dala práce s pastelkami. Naučila jsem se s nimi pracovat jinak, než jsem byla zvyklá, objevila jsem nové způsoby, jak s nimi míchat barvy a jakým způsobem je vyhladit a zintenzivnit.

Tématika mého filmu i mé práce mi byla vždy velmi blízká. Většina knih a filmů, které zmiňuji v první kapitole, jsou mými oblíbenci, ke kterým jsem se díky psaní této práce zase po dlouhé době dostala.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] SNYDER, Blake. *Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*. Neuvedeno: Michael Wiese Productions, 2005, s. 67-96. ISBN 978-1-61593-171-
- [2] YOUNG, Moira. Why is dystopia so appealing to young adults? [online]. 2011 [cit. 2025-04-12]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/books/2011/oct/23/dystopian-fiction>
- [3] "Ancient Palestine," Microsoft® Encarta® Online Encyclopedia 2007 <http://encarta.msn.com> © 1997-2007 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. [cit. 2025-04-12]. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20080405211458/http://encarta.msn.com/encyclopedia_7_01844154_2/Palestine_Ancient.html
- [4] PETIŠKA, Eduard. *Staré řecké báje a pověsti*. 1400. Praha: Dobrovský, 2024. ISBN 978-80-277-4172-4.
- [5] HUGO, Victor. *Bídníci*. Přeložil Zdeňka PAVLOUSKOVÁ. [Praha]: Tebenas, 2024. ISBN 8594177770627.
- [6] ECKSTEIN, Arthur M. 1984 and George Orwell's Other View of Capitalism [online]. 2024 [cit. 2025-05-02]. Dostupné z: <https://modernagejournal.com/1984-and-george-orwells-other-view-of-capitalism/229190/>
- [7] ČAPEK, Karel. *Válka s mloky*. 17. vyd. Praha: SNKLU, 1965.
- [8] VRBOVÁ, Daniela a ŠUSTROVÁ, Petruška. Pokud chtěla StB kompromitující materiály, dávala odposlechy i do ložnic, popisuje historik [online]. 2024 [cit. 2025-05-02]. Dostupné z: <https://plus.rozhlas.cz/pokud-chtela-stb-kompromitujici-materialy-davala-odposlechy-i-do-loznic-popisuje-9347265>
- [9] ŠRAJER, Martin. *Ucho* [online]. 2022 [cit. 2025-05-02]. Dostupné z: <https://www.filmovyprehled.cz/cs/revue/detail/ucho>
- [10] FILMOVÝ PŘEHLED [online]. 2025 [cit. 2025-05-02]. Dostupné z: <https://www.filmovyprehled.cz/cs>
- [11] BRODY, Richard. "Isle of Dogs" Is a Stylish Revolt Against (American) Political Madness [online]. 2018 [cit. 2025-05-02]. Dostupné z:

<https://www.newyorker.com/culture/richard-brody/isle-of-dogs-is-a-stylish-revolt-against-american-political-madness>

- [12] KERMODE, Mark. The Breadwinner review – a girl’s courage on the streets of Kabul [online]. 2018 [cit. 2025-05-02]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2018/may/27/the-breadwinner-review-nora-twomey-deborah-ellis-kabul>
- [13] PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. Přeložil Anna STEJSKALOVÁ, přeložil Eva NÄRIPEA. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s. 51-52. ISBN 978-80-7331-446-0.
- [14] MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Přeložil Richard PODANÝ. Praha: BB/art, 2008, s. 24-60. ISBN 978-80-7381-419-9.
- [15] FERBER, Michael. A dictionary of literary symbols. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, c2007, s. 112. ISBN 978-0-521-87042-9.
- [16] LOMBARDO, Giorgia. The Colors Of Protest [online]. 2021 [cit. 2025-05-02]. Dostupné z: <https://medium.com/demagsign/the-colors-of-protest-46289d141e2b>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 – Koncepty k původní verzi námětu.....	22
Obrázek 2 – Části předchozí verze animatiku	23
Obrázek 3 – Obrázky z původního konce animatiku.....	23
Obrázek 4 – Původní verze storyboardu	24
Obrázek 5 – Staré návrhy postav	24
Obrázek 6 – První verze designu hlavní postavy	25
Obrázek 7 – Produkční tabulky.....	28
Obrázek 8 – Kulisy domů	29
Obrázek 9 – Panorama	29
Obrázek 10 – Obrázek 10 – Porovnání záběrů, napravo nová verze, nalevo stará.....	30
Obrázek 8 – Kulisy domů	31

