

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

# **Bakalářská práce**

**2014**

**Michaela Režová**

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

**Bakalářská práce**

**Filmové zpracování povídky, pohádky, bajky, básně  
nebo hudební skladby**

KOBEREC

**Michaela Režová**

Plzeň 2014

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

**Oddělení výtvarného umění**  
Studijní program Výtvarná umění  
Studijní obor Multimediální design  
Specializace Animovaná a interaktivní tvorba

**Bakalářská práce**

**Filmové zpracování povídky, pohádky, bajky, básně  
nebo hudební skladby**

KOBEREC

**Michaela Režová**

Vedoucí práce: prof. ak. mal. Jiří Barta  
Oddělení výtvarného umění  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2014

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval(a) samostatně a použil(a) jen  
uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, červenec 2014

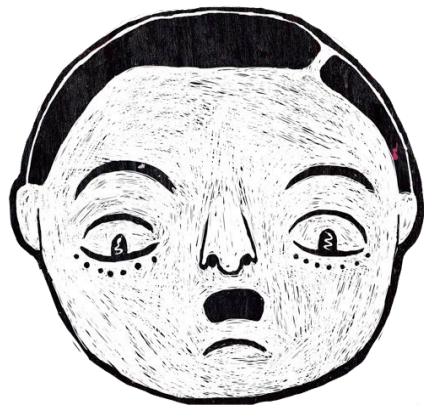
.....  
podpis autora

## PODĚKOVÁNÍ

V první řadě bych ráda poděkovala panu profesorovi Jiřímu Bartovi za jeho trpělivost, profesionální vedení a cenné rady, které jsem se snažila zúročit nejen v této práci, ale po celou dobu mého studia a jistě je využiji i v budoucnosti. Velký dík směřuje i k mým rodičům.

## OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	1
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	4
3	CÍL PRÁCE	6
4	PROCES PŘÍPRAVY	7
5	PROCES TVORBY	8
6	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	11
7	POPIS DÍLA	13
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	15
9	SILNÉ STRÁNKY	16
10	SLABÉ STRÁNKY	17
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	18
	A) Knižní a periodická literatura	
12	RESUMÉ	19
13	SEZNAM PŘÍLOH	20
14	OBRAZOVÉ PŘÍLOHY	22



## 1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Dílo. Na samotné slovo v nadpisu kapitoly musíme nahlížet s vědomím faktu, že i práce, kterou zde obhajuji, je stále film studentský, přestože závěrečný, a tak v kontextu mé specializace budu mluvit o mém dílu jako o tvorbě člověka, který se má stále čemu učit a stojí teprve na počátku své pomyslné dospělé kariéry.

Se samotným médiem animovaného filmu jsem se jako divák setkávala již od útlého věku. Jako jeho tvůrce jsem do světa pohyblivých obrázků vstoupila až v závěru svého studia na střední škole. V té době jsem však do animovaného filmu pouze smočila palec. Plně jsem se animaci začala věnovat až od počátku mého studia na FDU v Plzni.

K výtvarné oblasti tíhnu již od dětství, vždy jsem se však věnovala převážně kresbě a ilustraci. Obzory jsem si pak zásadně rozšířila při studiích na SUPŠ<sup>1</sup>, kde byla mým oborem Scénografie. Studium tohoto oboru jsem ukončila maturitní prací – scénickým návrhem divadelní točny ke hře Limonádový Joe<sup>2</sup>. Součástí práce byla kromě výtvarných návrhů i maketa scény v měřítku 1:20 (viz příloha č.1). Práce s prostorem ve zmenšeném měřítku a můj zájem o ilustraci se zformovaly v ideu studia oboru Animovaného filmu na vysoké škole. Začala jsem se proto o obor zajímat nejprve spíše teoreticky, poté jsem se i pokusila o tvorbu vlastního krátkého kresleného filmu s názvem Odlesk (viz příloha č.2). Animace byla však poněkud kostrbatá a stavba samotného příběhu také pokulhávala. To vše se změnilo až s mým příchodem do Ateliéru

---

<sup>1</sup> Střední umělecko-průmyslová škola, Žižkovo náměstí, Praha

<sup>2</sup> Limonádový Joe – Zabijácká suita, Jiří Brdečka



animované a interaktivní tvorby na FDU pod vedení pana profesora Jiřího Barty.

V prvních pracích, které vznikly na počátku studia, jsem si především osvojila podstatu animovaného filmu, správné fázování a jednoduchost, s kterou se dá uhrát krátký gag i děj. V tomto duchu vzniklo animované logo mého jména (viz příloha č.3) i otočka hlavy s proměnou ve zvíře (viz příloha č.4).

Důležité bylo také osvojit si práci s různými počítačovými programy, bez kterých si nyní práci nedokážu vůbec představit. Vývoj v této oblasti je vidět především ve filmu Pád<sup>3</sup> (viz příloha č.5), který je jakýmsi výtvarným animatikem. Zde jsem se naučila lépe pracovat i s příběhem a s jeho zpracováním ve storyboard a následný film.

Další vývoj v mé tvorbě nastal při výrobě filmu Jekyll&Hyde<sup>4</sup> (viz příloha č.6), kde jsem si osvojila práci s reálným videem v kombinaci s animací. Také jsem se učila jak pracovat s mým vlastním námětem a jak myšlenku dobře interpretovat skrze film divákovi.

Další práce, které v rámci mého tříletého studia vznikly, byly filmy, které jsem dokončila v době mé stáže ve Francii. Jedná se o animovanou obálku knihy Mistr a Markétka<sup>5</sup> (viz příloha č.7), která disponuje velmi silným a výrazným výtvarným stylem a dále film, který interpretuje životní dílo manželů Becherových<sup>6</sup> (viz příloha č.8).

---

<sup>3</sup> Pád – adaptace povídky ruského spisovatele Danilla Charmse (1905-1942)

<sup>4</sup> Film z cyklu Plzeňská 12tka zachycující známý plzeňský bar Jekyll&Hyde

<sup>5</sup> Mistr a Markétka (1967), Michail Bulgakov (1891-1940)

<sup>6</sup> Bernd Becher (1931-2007) a Hilla Becher (\*1934) – manželé pracující jako umělecký pár, jsou průkopníky konceptuální fotografie. Známí jsou především černobílými fotografiemi průmyslových staveb.

Má stáž se rovněž týkala animovaného filmu. Uskutečnila se na škole La Poudrière<sup>7</sup> ve francouzské Valence. Zde jsem se zabývala v týmu adaptací knihy pro TV seriál a TV speciál. Vznikl tak návrh seriálu pro mládež Me and my dead buddy – Já a můj mrtvý kamarád (viz příloha č.9). Na stáži jsem pod profesionálním vedením rozvíjela své dovednosti především na poli budování filmového scénáře, charakteru postav, světa, apod.

To vše mou tvorbu posunulo dál, ovlivnilo a dovedlo až k mému závěrečnému filmu Koberec. Kromě animace jsem samozřejmě zůstala nadále věrná i kresbě a ilustraci. To vše dohromady tvoří mé malé velké dílo. Skromně si dovolím podotknout, že jsem dokonce měla již možnost jej v různých podobách představit a to jak na veřejných promítáních, tak i výstavách nejen v Plzni, ale i na dalších místech a podařilo se mi tak překročit rámeček „pouhých“ školních prací.

---

<sup>7</sup> La Poudrière – škola animovaného filmu, Valence, Francie

## 2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Jako téma své bakalářské práce jsem si zvolila adaptaci povídky. Důvod k této volbě byl mimo jiné i ten, že jsem chtěla vytvořit film, se kterým poté mohu vyjít i mimo zdi školy a prezentovat jej i dál. Chtěla jsem vytvořit film, který by mohl najít i další využití a ne aby zůstal ležet v pomyslném virtuálním šuplíku (zavrhl jsem tedy například téma vytvoření znělky festivalu apod.). Výběr příběhu pro mě byl příjemný i tím, že jsem si mohla najít takový, který by vypíchl i můj výtvarný projev a složka příběhu by s ním ruku v ruce fungovala. Od počátku výběru jsem totiž chtěla své tříleté studium završit filmem kresleným.

Neuběhlo ani tolik času a na doporučení jsem si přečetla povídku Roalda Dahla<sup>8</sup> - Přání<sup>9</sup> (viz příloha č.10). Hned jsem v ní cítila silný potenciál pro výtvarnou složku filmu. Nejprve jsem uvažovala i nad vytvořením krátkého filmu dle svého vlastního námětu, ale v psaní scénáře si ještě nejsem tolik jistá a proto u mě nakonec Dahl se svým přáním zvítězil.

Samo o sobě není téma adaptace literárního příběhu ničím novým, skýtá ale tolik možností a potenciálu, že dle mého názoru nemůže být jen tak vyčerpáno. Vždyť i u zvukných jmen české animace najdeme filmy, které pracují právě s literární předlohou rozličného žánru. Například Trnkův Román s Basou, Pojarova Jabloňová Panna nebo Zemanovy adaptace Julese Verna<sup>10</sup>. A Roald Dahl a jeho povídky si pozornost filmových tvůrců zasluhují také právem.

---

<sup>8</sup> Roald Dahl (1916-1990) – britský spisovatel a scénárista

<sup>9</sup> DAHL, Roald. *A do Z II. - Souhrnné vydání nejlepších povídek II.* Vyd. 1. Praha: Volvox Globator, 2010. 978-80-7207-794-6

<sup>10</sup> E. Dutka: *Minimum z dějin české animace*, str. 76, 79, 90.

Vždyť jeho romány jsme na filmovém plátně mohli vidět již tolikrát!  
A některé dokonce opakovaně<sup>11</sup>.

Adaptace literárního díla je však poměrně velké sousto - jak jsem v průběhu času sama zjistila, a jeho vytvoření není lehkým úkolem.

---

<sup>11</sup> Kniha Karlík a továrna na čokoládu (1964) se dočkala filmového zpracování hned dvakrát - Pan Wonka a jeho čokoládovna (1971, režie - Mel Stuart) a Karlík a továrna na čokoládu (2005 , režie - Tim Burton).

### 3 CÍL PRÁCE

Cílem mé práce bylo vytvořit krátký kreslený film, s výrazným výtvarným rukopisem, který by mohl být i základem k filmu hodného prezentace na různých filmových festivalech jako studentský animovaný film.

Film jsem od počátku chtěla dělat kreslený. A to z toho důvodu, že je mi taková forma animovaného filmu svou technikou nejbližší.

Chtěla jsem atmosférou a příběhem vtáhnout diváka, upoutat jeho myšlenky. Když se sám divák s příběhem ztotožní, pak to bude jediné dobře. Pokud film potěší oko či pohladí na duši, pak se domnívám, že splnil svůj úkol.

Filmem, který završuje mé studium, jsem chtěla vytvořit s ohledem ke znalostem nabytým na cvičeních a filmech z předchozích let. Film pro mě není pouhou velkolepou školní prací, kterou je nutné dokončit a odevzdat s velkým razítkem školy. Tento film je pro mě sice mým posledním filmem na škole, ale zároveň je vlastně mým prvním krátkým kresleným filmem vůbec. A to je třeba brát v potaz a nezapomínat na to. Překračuji jím hranici cvičení, skeče, animatiku, scénky, jinglu a dostávám se tak do opravdového plnohodnotného žánru krátkého filmu. A takový film chce čas a prostor pro růst. Když tedy opustím FDU s tím, že mi pro něj dala kyprou půdu a ukázala mi způsob jak o něj pečovat a nechat jej vykvést, budu spokojená. Nechci končit prací, která by byla dokončená ukvapeně, rychle a něco by jí vnitřně scházelo. Raději prezentuji práci, v které je silný potenciál a ukazuje svou krásu, byť i v nedosochné podobě.

## 4 PROCES PŘÍPRAVY

Ač jsem měla povídku, se kterou jsem chtěla pracovat, vybranou poměrně brzy, proces samotné přípravy filmu byl velice dlouhý a těžký. Někdy možná až moc těžký.

Z výtvarného hlediska ve mně námět povídky samotné vyvolával pocit temnoty a prázdnoty prostoru již od počátku, takže jsem nejprve zkoušela různé techniky, abych našla to pravé pro mou potřebu. Od kresby fixem přes akvarel až po tuš (viz příloha č. 11). Na to pravé ořechové jsem narazila při práci s voskovkami. Voskový podklad, potřeny černou tuší s vyškrábaným ornamentem, dává příběhu nádech temnoty, kterou bezpečná, žlutá pole koberce dokonale prozařují. Mou velkou inspirací pro výtvarné provedení filmu byl i Josef Bolf<sup>12</sup> a jeho obrazy (viz příloha č.12).

Zároveň s hledáním výtvarné podoby bylo náročné najít i podobu výsledného děje filmu. Dějová stavba, která funguje v literárním díle, je pro film dobrou inspirací, ale zkrátka děj ve filmu nefunguje jako ten na papíře. Nastal tedy velice dlouhý proces uspořádávání a přebudovávání výsledného filmového scénáře. Dělo se tak do posledního okamžiku a myslím, že právě v tomto bodě jsem se při přípravě začala hodně topit. Byla jsem velice nejistá a toto hluboké rozpitvání dějové linky mě zabrzdilo a na nějakou dobu skoro až paralyzovalo do stavu neproduktivního. To mě na jednu stranu mrzí, na druhou toho však nelituji. Zpětně bych sice postupovala jinak, ale hledání k rané tvorbě zkrátka patří. V příštích filmech, které snad v budoucnu vzniknou, budu důvěřovat více mé intuici a pokusím se pracovat více konstruktivně a pokusím se nerozpítvat své dílo až k ztrátě podstaty.

---

<sup>12</sup> Josef Bolf (\*1971) – český malíř

## 5 PROCES TVORBY

*„Ohlédl se rychle přes rameno, aby viděl, jak je daleko. Byl skoro v pŕlce. Ted' už nemělo smysl se vracet.“*

Roald Dahl, úryvek z povídky *Přání*<sup>13</sup>

Krátkým citátem z povídky se dá vystihnout i bod tvůrčího procesu, ve kterém jsem byla i já sama. Za jeho počátek považuji bod, ve kterém jsem našla výtvarnou techniku, s kterou chci pracovat. Bylo mi však jasné, že je nemožné pracovat s ní tak, že bych každou fázi vyškrabávala ručně. Rozhodla jsem se tedy přijmout podanou ruku moderní technologie a film vytvářet za pomoci digitální kresby, která simuluje vzhled reálného vyrýpávání jednotlivých fází suchou jehlou. Připravila jsem si podklady, které jsem seškrábala a vznikly mi tak jednotlivé vrstvy pro pozadí (viz příloha č. 13).

Dále jsem se zabývala podobou chlapce, který nás provází celým příběhem. Mé první návrhy byly velice stylizované a tvrdé (viz příloha č. 14). V průběhu jsem je chtěla odlehčit, což se sice podařilo, ale podoba chlapce byla na druhou stranu neudržitelná pro práci s kreslenou animací (viz příloha č. 15). Nakonec jsem tedy zvolila kompromis a finální podoba chlapce je sice jednoduchá, nicméně má výraz, se kterým se dá rozehrát mimika a můžu tak pracovat i s výrazem obličeje. Kromě chlapcova vzhledu jsem hledala i vizuální vzhled koberce v hale, který se stane překážkou.

---

<sup>13</sup> Roald Dahl: *A do Z II. - Souhrnné vydání nejlepších povídek II.* str. 173

Jako inspirace mi zde posloužily různé zdroje jako například i geometrická práce M. C. Eschera<sup>14</sup> (viz. příloha č. 16).

Následně jsem pracovala na storyboardu (viz. příloha č. 17), ve kterém jsem si připravila všechny body příběhu do grafické podoby a díky vizuální představě jsem mohla dále upravovat dějovou linku. Storyboard jsem převedla do podoby jednoduchého animatiku. V té době vznikl také filmový plakát (viz příloha č. 18).

K dalším úpravám děje mi pomohl i rozpis jednotlivých kroků animace - jakýsi layout. V průběhu práce na filmu se děj oproti povídce odlišil. Nedá se však říci, že nabyl nového významu.

Věc, kterou jsem nakonec vypustila a velice mě to mrzí po vizuální stránce, je prvek hadů, ve které se měly části koberce proměnit. Se stavbou děje se totiž jejich přítomnost ve filmu ukázala zbytečná, ale vizuálně mi jejich ztráta přišla na škodu.

Následuje další bod procesu tvorby mé animace, kterým je animování samotné. Animace je tedy kreslená a v některých fázích filmu si dopomáhám ploškou, kopírováním a jen částečným překreslováním. To je samozřejmě proces nejdelší a nejúpornější. Snažila jsem se v něm neutopit a proto jsem postupovala krok za krokem a vždy co nejprecizněji. Nechtěla jsem, aby výtvarný vzhled byl na úkor fázování animace a naopak (viz příloha č. 19).

V průběhu animování jsem také pracovala na zvuku. Každý zkušený tvůrce ví, že tajemství úspěchu mnoha animovaných filmů tkví právě v jejich zvuku. V tom, jak je koncepčně pojata hudba, ruchy a případně i hlasový doprovod filmu<sup>15</sup>. Mám to štěstí, že pracovat se zvukem mě velice baví. Ráda hledám pro film to pravé a následně zvuk stříhám a časuji na video. Zvuk si dělám vždy celý

---

<sup>14</sup> Maurits Cornelis Escher (1898 – 1972) – nizozemský umělec, především kreslíř

<sup>15</sup> Jiří Kubíček: *Úvod do estetiky animace*, str. 68



sama a snažím se být co nepřeciznější. I po zvukové stránce se každým filmem posunuji kupředu.

U filmu Koberec jsem na zvuku spolupracovala hudebníkem Markem Mrkvičkou<sup>16</sup>, který složil hudbu přímo pro tento film.

---

<sup>16</sup> Marek Mrkvička je neprofesionálním hudební experimentátor, skládající hudbu pod pseudonymem Keephex

## 6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Walt Disney kdysi řekl: „Naším materiálem je všechno, co se dá vymyslet a co je ruka schopná nakreslit.“ Walt měl pravdu a vezmeme-li v úvahu že každý kreslíř, malíř či grafik má svůj vlastní neopakovatelný rukopis, dojdeme k závěru že výrazové možnosti animace jsou v podstatě neomezené. Této myšlenky, kterou ve své knize interpretuje Jiří Kubíček<sup>17</sup>, jsem se chopila a pro můj film se stala stěžejní animace kreslená. Snažila jsem se svému filmu ponechat nádech ručně dělaného filmu a rukopis autorské výrazné kresby. Ale kreslit film v ruce bylo nemyslitelné. Po zvolení média proškrabovaných a překrývajících se vrstev jsem si jednotlivé barvy pozadí připravila a naskenovala. To mi umožnilo umístit si je do vrstev nad sebou ve Photoshopu<sup>18</sup> a jednotlivě je propojovat pod vrchní černou tušovou vrstvou. Vytvořila jsem tak jednotlivé plány, které byly navzájem průhledné přesně tak, jak jsem potřebovala. V takovém případě moderní technologie úspěšně nahrazuje dříve využívaný celuloid. Ten byl omezen prosvícením na maximálně takových šest až sedm vrstev. S možnostmi grafického programu, můžete být ale takových vrstev mnohonásobně více<sup>19</sup>. Photoshop mi také umožnil vytvoření vlastního štětce, který svou roztřepenou stopou simuluje neostré hrany vrypu jehlou do vosku.

V samotném úvodu a závěru filmu, jsem využila ještě obdobu techniky siluetového filmu, který se sice v historii českého animovaného filmu neobjevil<sup>20</sup> a tradiční je spíše v Německu<sup>21</sup>,

---

<sup>17</sup> Jiří Kubíček: *Úvod do estetiky animace*, str. 76

<sup>18</sup> Adobe Photoshop Creative Cloud - grafický program, Adobe Systems

<sup>19</sup> Borivoj Dovniković: *Škola kresleného filmu*, str. 71

<sup>20</sup> Jiří Kubíček: *Úvod do estetiky animace*, str. 92

<sup>21</sup> Lotte Reiniger – Dobrodružství prince Achmeda (1926), Kurt Weiler, Bruno J. Bötge

ale najdeme ho i v práci francouzského režiséra M. Ocelota<sup>22</sup>. Nicméně mi tato technika pro úvod přišla vhodná. Vzbuzuje tajemnost a děj staví do určité větší vzdálenosti od diváka, což jsem přesně chtěla vyvolat.

Nejprve jsem si myslela, že k samotnému animování využiji program TVPaint<sup>23</sup>, který je pro danou techniku nejlepší. Nakonec jsem se ale uchýlila k nejnovější verzi programů Adobe CreativeCloud<sup>24</sup>. Nová verze Photoshopu CC totiž již disponuje funkcí časové osy stejně tak jako TVPaint a stala se mu tak měřitelným konkurentem. Photoshop je také program, který již velmi dobře znám a jsem s ním téměř denně ve styku, takže se mi s ním i velice dobře pracovalo a mohla jsem naplno využívat všech jeho funkcí.

Jednotlivé scény filmu jsem skládala v programu Adobe Premiere<sup>25</sup>, který je již také mým dobrým známým. V něm jsem sestřihala jednotlivé části vyexportované z Photoshopu. Ať už to byla videa, či jednotlivé obrázky. Vše jsem taktéž ve stejném programu opatřila jak hudbou, tak ruchy. Při tvorbě hudby a zvuků jsem myslela již předem na autorská práva a proto jsem hudbu vybírala jen z online databáze volné hudby na internetu<sup>26</sup>. Zvuky jsem rovněž hledala na webu<sup>27</sup> nebo jsem si je i sama nahrála přes audio rekordér.

Výsledně jsem ještě celé video opatřila filtrem a sjednotila. Povrchový stín film příjemně sjednocuje a podtrhuje jeho atmosféru. Titulky filmu jsou psané ručně a rovněž načasované v Adobe Premiere.

---

<sup>22</sup> Michaela Ocelot (\*1943) - Princové a princezny (2000), Pohádky noci (2011)

<sup>23</sup> TVPaint Animation 10 Pro - program pro 2D animaci

<sup>24</sup> Adobe Creative Cloud (2013) následuje po verzi Adobe Creative Suite

<sup>25</sup> Adobe Premiere Pro CC – stříhový a editační program, Adobe Systems

<sup>26</sup> [www.freemusicarchive.org](http://www.freemusicarchive.org)

<sup>27</sup> [www.freesound.org](http://www.freesound.org)

## 7 POPIS DÍLA

Film *Koberec* je adaptací krátké povídky Roalda Dahla – *Přání*. Pojednává o dětské představivosti a dobrodružné cestě malého chlapce, v jehož očích koberec v hale není jen obyčejným kusem barevné látky, ale místem protkaným hlubinami černé prázdnoty, které se Vás stůj co stůj snaží polapit.

Jedná se o krátký kreslený proškrabovaný film, který si klade za cíl upoutat diváka svým vizuálním stylem, příběhem a tajemnou atmosférou prostupující celý film.

Samotný příběh začínáme sledovat pohledem na siluetu ženy stojící mezi stromy. Je den, mezi stromy se prohání vítr. Žena stojí s košem na prádlo u šňůry a někoho vyhlíží. Kontroluje čas. Je za pět minut tři.

Záběr nás s větrem žene pohledem k nedalekému velkému domu. Vítr slábně, tikot hodin se zvýrazňuje a my se dostáváme do domu, kde směrem ze stropu sledujeme obrovskou místnost s pestrobarevným kobercem, velikými okny a schodištěm na jehož úpatí můžeme vidět malou postavu. Z bližšího pohledu je nám jasné, že se jedná o malého chlapce. Sedí, ruku složenou na kolenou a hlavu na ní. Nudí se. Zaujme ho velikost místnosti. S očima putuje po stěnách až ke kukačkovým hodinám. Jejich neodbytné tikání je všudypřítomné. V tom hodiny odbijí celou. Jsou tři hodiny.

Chlapec s povzdychem vstává a hopkavým krokem míří ze schodů. Poskakuje a ve stejném rytmu pokračuje i po žlutých polích na koberci. Když v tom špička nohy zakopává o hranu žlutého pole a bum. Klučina padá překvapeně na podlahu. Tváří v tvář koberci

vidíme jeho vyděšený výraz. Rychle vysmekává nohu z otvoru a choulí se do sebe na malém ostrůvku žlutého povrchu. Vidíme že je zhruba ve třetině koberce, uvězněn na jeho velké ploše. Zvědavě pozvedá hlavu a prostor jako by se kolem něj celý protočil. Dveře před ním ujíždějí do dálky. Chlapec si raději zacloní oči a ve schoulení se chvěje. Přece jen ale nalézá odvahu, odkrývá oči a měří prostor před ním, žlutá místa jakoby zářila, zkouší nohou černý otvor a ve tváři se mu rozloží odhodlaný výraz. Vydává se opět na cestu prvním opatrným krokem. Postupuje kupředu, pohledem vzad kontroluje průběh cesty. Když v tom ho začne obklopotvat temnota. Žlutá místa mizí a on již musí postupovat nejen opatrně, ale i rychle. Už je skoro u cíle, dveře má na dosah. Dělí je od něj jen jedna černá propast. Jeden skok. Napřahuje se k němu, odráží se a letí vzduchem. Špičky bot dopadají na žlutou hranu, tělo se kymácí, hledá rovnováhu, nakonec se však převrací vzad a padá zády k povrchu koberce. Dlaň už, už se dotknout koberce a v tom vše mizí v chlapcově výkřiku.

Matka venku volá svého syna.

Ve filmu nefiguruje mluvené slovo. Děj je budován pouze pohyblivými obrazy, zvuky a hudbou.

Dějová linka je jednoduchá, využívající základní myšlenku Dahlovy povídky.

## 8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Má práce je dalším z mnoha filmů adaptujících literární předlohu. A přestože je těžké přijít dnes s něčím novým a neotřelým, doufám, že můj krátký film rozhodně není tuctový. Je sice možné, že v záplavě filmů, které neustále vznikají, zapadne a nebude sedět na výsluní, ale to jsem od něj ani neočekávala.

Pro mě je osvěžením tvorby vynikajícího spisovatele, který pozornost zasluhuje právem a tímto se tak jeho milá povídka posunuje z podoby písmen na papíře do zhmotnělé představitosti.

Ukazuje dětskou představitost v trochu temných barvách, avšak stále hravě a s nadhledem. Doufám proto, že najde u dospělého diváka pochopení a dokáže jej potěšit.

Práci ale nejde upřít jeden veliký přínos. Přínos pro mě samotnou. Tato práce mě posunula opět dál. Práce s animovaným filmem mě jistě ještě v budoucích letech čeká a proto je pro mě tento krátký film opravdu zásadním krokem.

## 9 SILNÉ STRÁNKY

Silnou stránkou mé práce je jistě jeho výtvarná podoba. Tím nemyslím jen můj vlastní výtvarný styl, ale dobrý dojem dělá i s citem zvolená technika proškrabávání, která s dějem i náladou filmu výborně koresponduje.

Druhou věcí, kterou bych ráda na své práci vyzdvihla, je zvuk. Je na film kvalitně načasovaný, film je zvukově pestrý a hudba dokonale dokresluje atmosféru filmu.

## 10 SLABÉ STRÁNKY

O slabých stránkách vlastního filmu se dá vždy povídat lépe než o těch silných. Hlavně i proto, že autor viděl film v řádově několika stovkách a nemá již čerstvé oči nového diváka ani patřičný odstup.

Na svém filmu vidím i přes dlouhé trápení se stavbou děje mezery právě ve výstavbě příběhu. Kdybych měla začít s čistým štítem, nebrala bych to tentokrát tolik vážně a důmyslně a povídku bych ve filmu převyprávěla odlehčeněji a se stavbou samotnou bych se netrápila tak dlouho.

Slabší stránkou je i animace samotná. Ale o dokončení animované složky jsem se zmiňovala již v kapitole třetí a za tímto názorem si stojím. Film funguje jako celek, drží pohromadě a tak jej také kriticky hodnotím. Navíc i když mé dílo je s nimi nesrovnatelné, nedokazují i některé filmy historie, že fáze po fázi není nutností toho aby byl film považován za animovaný? Co třeba Trnkova Zlatá rybka či Jsouc na řece mlynář jeden Evy Švankmajerové.



## 11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### A) Knižní a periodická literatura

DAHL, Roald. *A do Z II. - Souhrnné vydání nejlepších povídek II.*

Vyd.1. Praha: Volvox Globator, 2010. 978-80-7207-794-6

DOVNIKOVIČ, Borivoj. *Škola kresleného filmu.*

Vyd.1. Praha: AMU v Praze, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2.

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace.*

Vyd.1. Praha: AMU v Praze, 2004. ISBN 80-7331-012-0.

KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace.*

Vyd.1. Praha: AMU v Praze, 2004. ISBN 80-7331-019-9.

## RESUMÉ

As topic for my bachelor thesis, I chose interpretation of a short story, fairy-tale, poem or song. I chose it because I wanted to make something, what can be presented out of the University's walls. Something, what can be shown to people and make some emotions in their minds or hearts. And I found a perfect one story for my intention - Roald Dahl's short story Wish.

Wish tells us a story about child's imagination and adventurous journey of one little boy. Through his eyes a carpet in a hall is not just a piece of colourful cloth, but it's changing dangerous place, full of dark depths, that try to catch you to their deepness.

In this story I saw big potential for my artistic ideas. It has perfect, little bit dark atmosphere. And from the beginning I wanted to make 2D cartoon movie with very strong visual aspect. So my movie Koberec (The carpet) is built on dark visual style. I made it by combination of one ink layer superimposed other layers of differently colored crayons. I combine them and by simulated sharp clearing brush I made several digital drawings and animations. I was inspired by work of Josef Bolf. Other important thing in my movie is music.

Film production process was quite hard and long. Adaptation of one good story is not such a big funny and easy thing how I thought it will be. The longest time I spent on re-writing story to good movie storyline. I stuck on it little bit and I think that is still not perfect.

My intention with this film was attract audience attention just for few minutes and if someone find himself in this little brave boy I will be happier than I expected.

## SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č.1

Maturitní práce, Model scénického návrhu ke hře Limonádový Joe

Příloha č.2

První amatérský animovaný film Odlesk

Příloha č.3

Klauzurní práce ZS/2011-12, Logo mého jména

Příloha č.4

Semestrální práce ZS/2011-12, Otočka hlavy s přeměnou ve zvíře

Příloha č.5

Klauzurní práce LS/2011-12, Výtvarný animatik – film Pád

Příloha č.6

Klauzurní práce ZS/2012-13, Plzeňská 12°, Jekyll&Hyde

Příloha č.7

Klauzurní práce LS/2012-13, Obálka knihy – Mistr a Markétka

Příloha č.8

Semestrální práce LS/2012-13, Interpretace díla – Bernd a Hilla Becherovi

Příloha č.9

Výtvarné návrhy k TV seriálu Me and my dead buddy, La Poudriere

Příloha č.10

Text a rozsah povídky Roalda Dahla – Přání

Příloha č.11

Návrhy postavy chlapce

Příloha č.12

Malby J. Bolfa

Příloha č.13

Voskové podklady pro animaci

Příloha č.14  
První stylizované návrhy postavy chlapce

Příloha č.15  
Zjemněný návrh, rozdíl mezi ruční a digitální kresbou

Příloha č.16  
Práce M. C. Eschera

Příloha č.17  
Ukázka storyboardu

Příloha č.18  
Plakát k filmu Koberec

Příloha č.19  
Ukázka výsledné podoby filmu

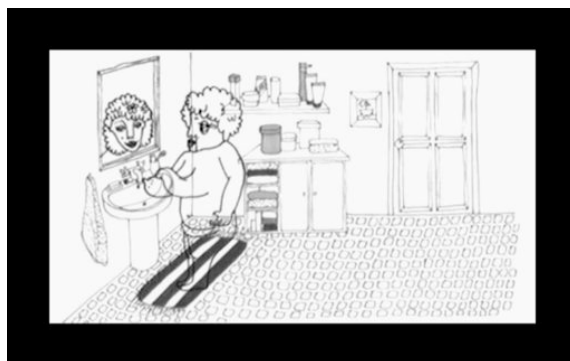
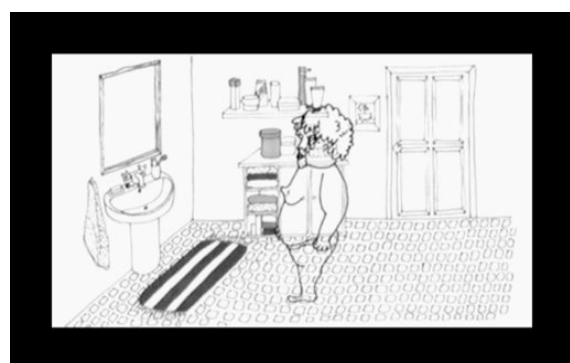
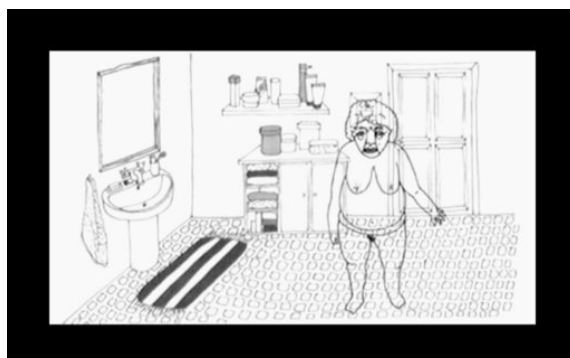
Příloha č.20  
CD-ROM obsahující film Koberec

Příloha č.1  
Maturitní práce, Model scénického návrhu ke hře Limonádový Joe<sup>28</sup>



<sup>28</sup> vlastní

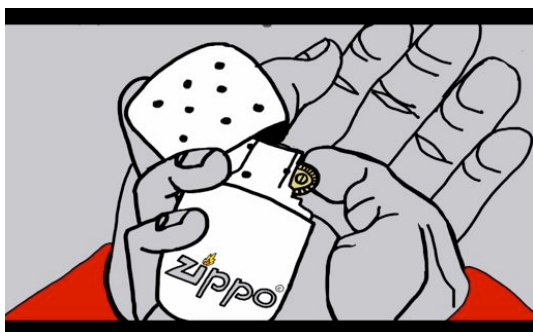
Příloha č.2  
První amatérský animovaný film Odlesk<sup>29</sup>



---

<sup>29</sup> vlastní

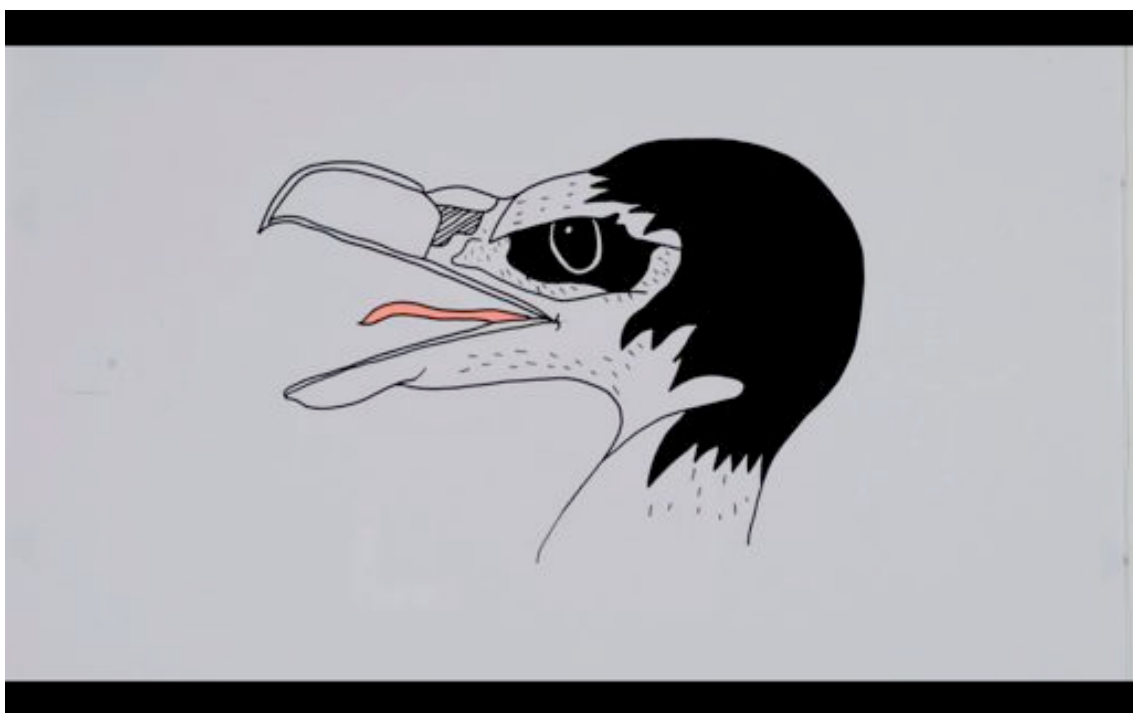
Příloha č.3  
Klauzurní práce ZS/2011-12, Logo mého jména<sup>30</sup>



<sup>30</sup> vlastní

Příloha č.4

Semestrální práce ZS/2011-12, Otočka hlavy s přeměnou ve zvíře<sup>31</sup>

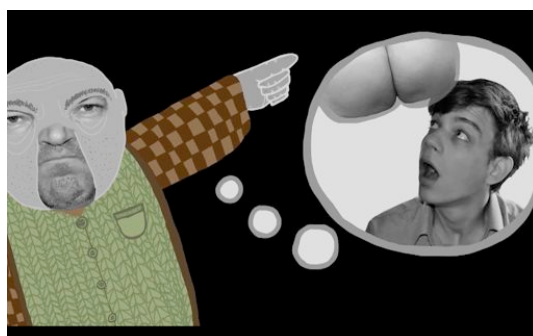
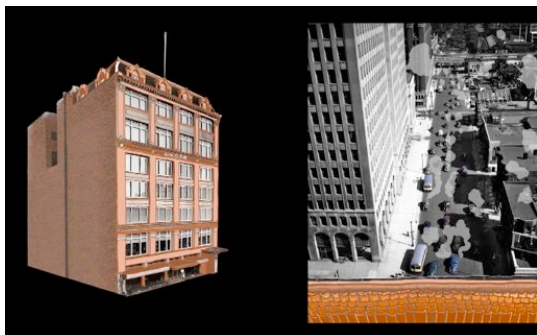


---

<sup>31</sup> vlastní



Příloha č.5  
Klauzurní práce LS/2011-12, Výtvarný animatik – film Pád<sup>32</sup>

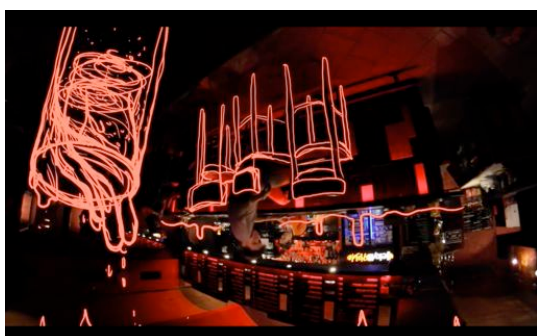
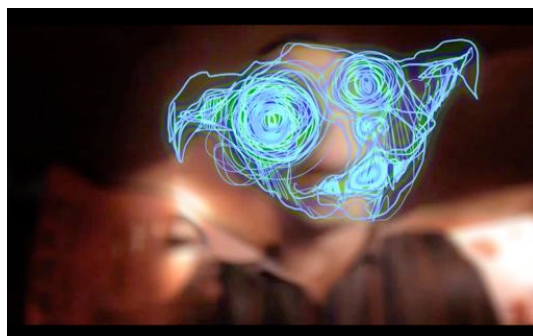
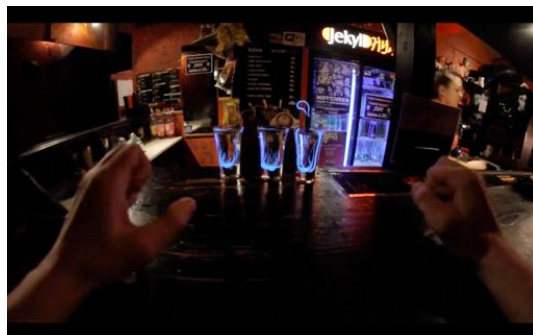


---

<sup>32</sup> vlastní

Příloha č.6

Klauzurní práce ZS/2012-13, Plzeňská 12°, Jekyll&Hyde<sup>33</sup>



---

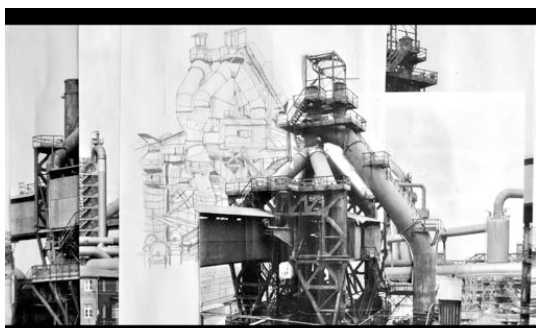
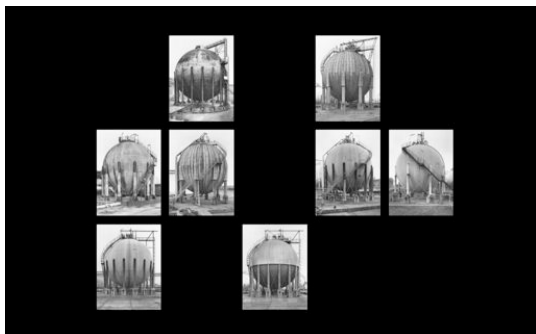
<sup>33</sup> vlastní

Příloha č.7  
Kluzurní práce LS/2012-13, Obálka knihy – Mistr a Markétka<sup>34</sup>



<sup>34</sup> vlastní

Příloha č.8  
Semestrální práce LS/2012-13, Interpretace díla – Bernd a Hilla  
Becherovi<sup>35</sup>



<sup>35</sup> vlastní

Příloha č.9

Výtvarné návrhy k TV seriálu Me and my dead buddy<sup>36</sup>

# ME AND MY DEAD BUDDY



<sup>36</sup> vlastní, členové kreativního týmu: Charlotte Cambon, Ildikó Laura Kovács, Réza Riàhi (výtvarné návrhy)

padají do vařící vody. Jedno z prasat jako by mělo na předních nobách navlečené bílé rukavice.

Pak na našeho hrđimu padla silná ospalost, ale vydržel, dokud jeho silné a zdravé srdce nevyhnalo z těla poslední kapku krve. Teprve poté opustil tento nejlepší ze všech možných světů a vstoupil do světa přístřho.

#### PŘÁNÍ

Pod dlaní jedné ruky dítě ucítilo strup z ođemřiny na kolenn. Chlapec se předklonil, aby si jej zblízka prohlédl. Strup byl vždycky vzrušující; přitahoval ho zvláštní silou, již nebyl s to odolat.

Ano, pomyslel si, stržnu ho - i kdyby nebyl ještě hotový, i kdyby nešel vprostřed odlept, i kdyby to bolelo jako čert.

Jedním prstem začal opatrně prozkoumávat jeho okraje. Zarypl se pod něj nehtem, a když jej nadzdvhl, jen o kousíček, najednou se strup odlopl, celá tvrdá hnědá šupka se krásně oddělila a zanechala po sobě zajímavě drobné kolečko hladké zčervenale kůže.

Bájo. Náđbera. Promnul to místo, ale nebolelo. Zvedl spadlou šupinku, položil si ji na stěhno a cvrnkl do ní, až odletla a přistála na okraji koberce, ohromného tepichu v barvách žluté, červené a černé, který se táhl po celé délce chodby od schodů, na nichž seděl, až ke vchodovým dveřím v dále. Senzační koberec. Větší než travnatý kurt na tenis. Mnohem větší. Vážně si ho mřel očima, klidným, potěšeným pohledem. Nikdy předtím si ho nijak zvlášť nevšiml, ale teď jako by se náhle jeho barvy tajuplně rozrářily a očarovaly ho svým oslnivým třpytem.

Aha, blesko mu hlavou, už vím, jak to je. Červená místa jsou rozřazené kusy uhlíků. A já musím uđelat tohle: musím projít celou cestu až k venkovním dveřím, aniž se jich dotknu. Když se dotknu červeného místa, spálím se. Ne spálím - shořím jako papír. A černé pruhy na koberci...

171

ano, černé pruhy jsou hadi, jedovatí hadi, většinou zmije a taky kobry thasté jako kmeny stromů vprostřed výšky, a když se dotknu těch, uštknou mě a já do večera umřu. Když se mi ale podaří bezpečně přejít na druhou stranu a nespálím se a řádný had mě neuštkne, tak dostanu zitra k narozeninám štěđátko.

Zvedl se a povytřel po schodišti kousek výš, aby mohl onem ohromný goblén barov a smrti obhlédnout. Bylo to vůbec možné? Bylo žluté dost? Žlutá byla jediná barva, na níž směl vkročít. Dalo se to přejít celé? Tuhle cestu si nemohl dovolit podniknout lehkovážně; riziko bylo příliš vysoké. Dětská tvář - bělozlatá ořina, pár velkých modrých očí, drobná špičatá bradávka - úzkostlivě vyukovala přes zábradlí schodiště. Žluté bylo misty pomáha a všiml si i několika širších mezer, ale přesto se žlutý vzor táhl po celé délce koberce až na druhou stranu. Pro někoho, kdo před pouhým dnem slavně prošel cihlovou cestičku celou od stájí až k altánku, aniž se dotkl spary, by tenhle koberec měl být hračka. Až na ty hady. Při posuém pomýšlení na ně mu přeběhl ochromující mřaz od stehen až k chodidlům jako tisíc elektrických jehliček.

Zvolna sešel po schodišti a přistoupil k okraji koberce. Nakročil drobnou nohou v sandálu a opatrně ji položil na žluté políčko. Pak zvedl druhou, a když došlápl, bylo na něm místa právě tolik, aby mohl stát s oběma chodidly vedle sebe. Tak! Teď byl na cestě! Jeho živá oválná tvář byla napjatě soustředěná a také o poznání bledší než před chvílí, široce rozpažené ruce mu pomáhaly držet rovnováhu. Znovu vykročil zvedaje nohu vysoko nad černé pole a špičku obeřetně smřoval na úzký žlutý pruh za ním. Když dokončil druhý krok, zřítal chvíli odpočívát na místě, velmi strnulý a nehybný. Úzký žlutý pruh teď vedl nejméně pět metrů bez jediného přerušení; bázlivě se po něm samul, centimetr po centimetru, jako provozolezec po visutém laně. Když nakonec prouček uhnul stranou, musel uđelat další dlouhatánský krok, tentokrát aby překonal zřoubně

172

vyhlářející smřes červené a černé. V půli kroku náhle zakolísal. Dřivoce zatočil rukama jako vrtulí, aby udržel rovnováhu, a zděrně dostoupil na druhou stranu, kde zřítal stát. Byl celý uđychaný a tak napjatý, že stál celou dobu vyřponovaný na špičkách, s rozpaženými rukama a zatřásnými pěstmi. Ocitl se na velkém, bezpečném, žlutém ostrově. Kolem bylo spousta místa a pód zde nehrozil; stál tam a oddechoval, váhal, vyčkával - a přišel si, aby na tom velkém žlutém ostřvku bezpečí mohl zřítat navždycky. Ale obava, že vysuěně štěbn nedostane, ho pohnala zas krapředu.

Křůček po krůčku se šínal dál a mezi jednotlivými posuny zastavoval, aby se rozhodl, kam přesně nohu položí. V jednom místě se cesta větřvila do dvou smřerů; zvolil cestu vřivo, jakkoli se zdála obtížnější, protože tím smřerem nebylo tolik černavo. Právě z černé se cítil nejvíc nespůj. Ohlédl se rychle přes rameno, aby viděl, jak je daleko. Byl skoro v půlce. Teď už nemělo smřysl se vracet. Byl uprostřed, vrátit se nemohl a taky nebylo možné seskočit stranou, protože okraje byly příliš vzdáleny, a když vpředu uviděl záplavu červené a černé, přepadlo ho náhle to silné, tiszivé svírání strachu v prsou - tak jako o mimulých Velikonocích, to odpoledne, kdy se ocitl ópně sám v nejtemnější části Piskačova lesa.

Uđláal další krok pokládaje nohu opatrně na jediný kousek žluté, který byl v dosahu, a tentokrát jen o kousíček mímul černé pole špičkou nohy. Nedotýkal se ho, to bylo zřejmé - viděl úzký žlutý prouček odděluřící špičku svého sandálu od pásu černé -, ale had se zavřnil, jako by vyřtil chlapcovu blízkost, zvedl hlavu a upřel na jeho nohu lesklé korálkovité oči, aby hlídál, zda se ho dotkne.

Já se tě nedotýkám! Nesmíš mě uštknout! Přece už, že se tě nedotýkám!

K prvnímu hadu se neohlučně přismokl druhý, vzřičil hlavu, pár hadích hlav, dva páry očí teď sledovaly pohyb nohy, zřřaly na kousek bolé kůže vyukující hned pod řemínkem sandálu. Dítě se vypjalo vysoko na špičky a zřítalo

173

tak, zmráženě děsem, jako přřikované na místo. Uběhlo několik minut, než se znovu odhodlalo vyřat se na cestu.

Na chlapce teď čekal jeden dlouhý, velmi dlouhý krok. Přes celou řřku koberce se tu vřřila ponurá, hluboká černočerná řřka a v místě, kde se ocitl, mu nezbyvalo než překročit ji v její nejřřší části. Nejřřve ho napadlo, že ji zkouř přřskočit, ale usoudil, že přesný doskok na úzký žlutý pás je nejřřtý. Zhluboka se nadechl, zvedl jednu nohu a kousíček po kousíčku ji vysunoval před sebe, tak daleko, kam až dosáhl, a pak ji spouřtěl níž a níž, až konečně dostoupil špičkou sandálu na druhou stranu a opřal ji bezpečně o okraj žluté. Předklonil se, aby přřnesl váhu na nakročenou nohu. Pak se pokusil zvednout i tu druhou. Napjal ji a trhl sebou, šknul celým tělem, ale nohy byly příliš rozřkročené, takže jimi nešlo býbat. Zkusil se první nohou zase vrátit. Nešlo ani to. Stál v rozřtěpu a nemohl tam ani zpátky. Vřřnul pohled dolů; pod sebou viděl hlubokou, stářející se řřku černá. Na několika místech se teď svřřivě rozřčtila, zasvřřajíc strařným olejnatým leskem. Hoch se zakřmácel a zouřřale zamáchal rukama, aby našel třeřšitě, ale tím se vychýlil celý ještě víc. Začínal přřpadat na stranu. Přřklápl se dopřřva, pomalíčku, postupně, pak rychleji a rychleji, a v poslední chvíli před sebe instinktivně strčil ruku, aby zbrzdil pád; poslední, co viděl, bylo, jak jeho holá ruka dopadá přímo do ohniska černé lesknouřící se masy, a při dotyku s ní vřřrazil jediný ostrý výřřřk.

Venku, kde svřřilo slunce, daleko za domem, hledala matka svého syna.

#### RUMMINS

Slunce se už vyhouplo nad kopce a mířný opar se rozřřřřil. Je báječné vyřřačovat si brzy po ránu se psem podě cesty, zvlášť takhle na podzim, kdy listi zřřtne a řřoutne, kdy se

174

<sup>37</sup> Roald Dahl: *A do Z II. - Souhrné vydání nejlepřřích povídek II.* Vyd.1. Praha: Volvox Globator, 2010. 978-80-7207-794-6

Příloha č.11  
Návrhy postavy chlapce<sup>38</sup>



<sup>38</sup> vlastní

Příloha č.12  
Malby J. Bolfa<sup>39</sup>



<sup>39</sup> [http://www.viceland.com/blogs/cs/files/2009/12/bolf-img\\_8240-1.jpg](http://www.viceland.com/blogs/cs/files/2009/12/bolf-img_8240-1.jpg)  
<http://www.divus.cc/upload/products/katalogy-41-22.full.png>



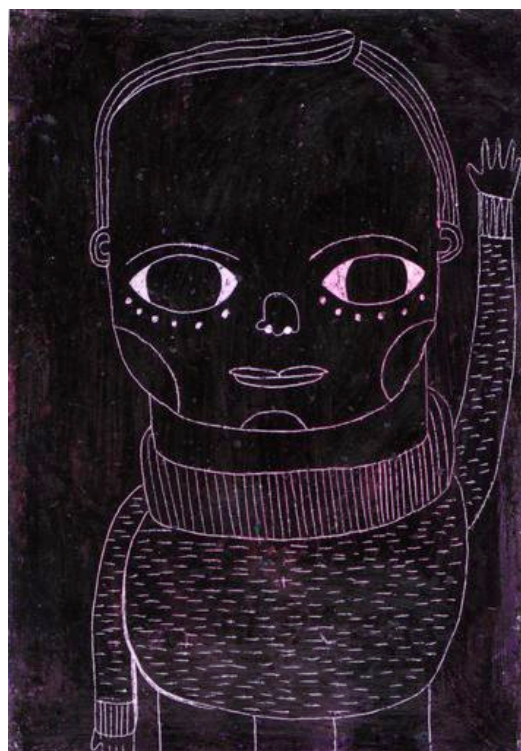
Příloha č.13  
Voskové podklady pro animaci<sup>40</sup>



---

<sup>40</sup> vlastní

Příloha č.14  
První stylizované návrhy postavy chlapce<sup>41</sup>



---

<sup>41</sup> vlastní

Příloha č.15  
Zjemněný návrh, rozdíl mezi ruční a digitální kresbou<sup>42</sup>



---

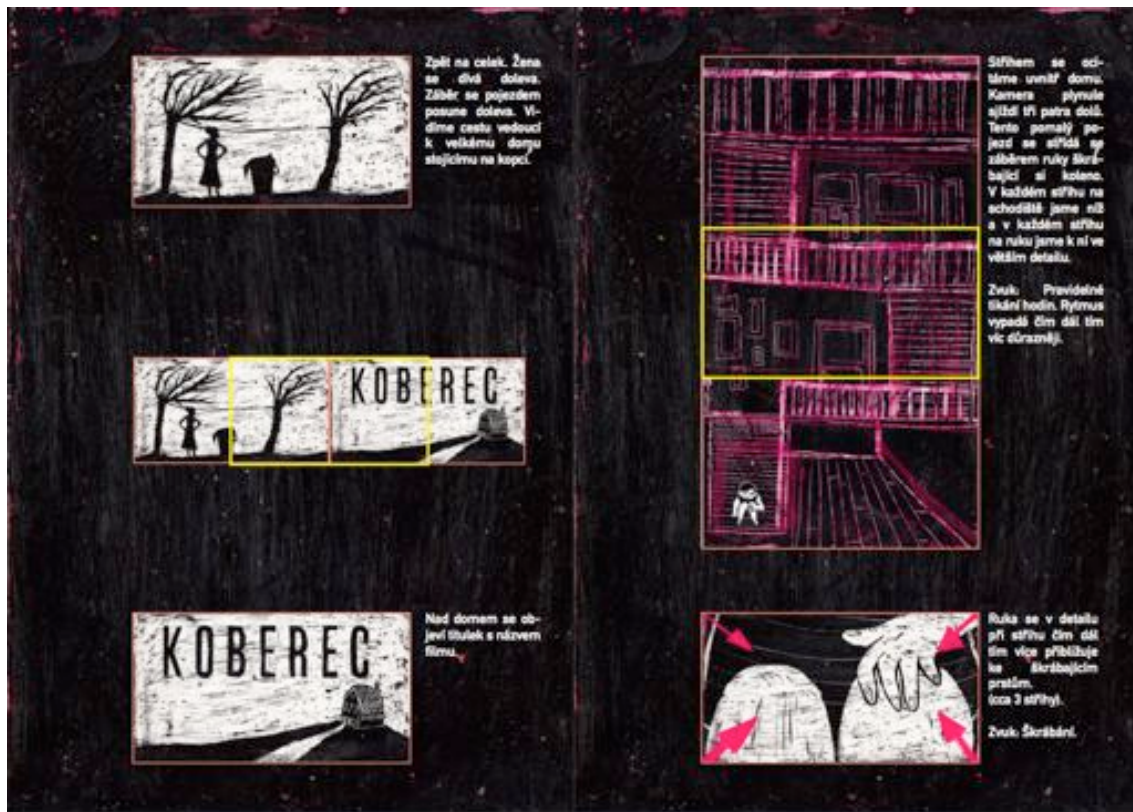
<sup>42</sup> vlastní, vrchní - vyrýpávané do podkladu, spodní - digitální kresba

Příloha č.16  
Práce M. C. Eschera<sup>43</sup>



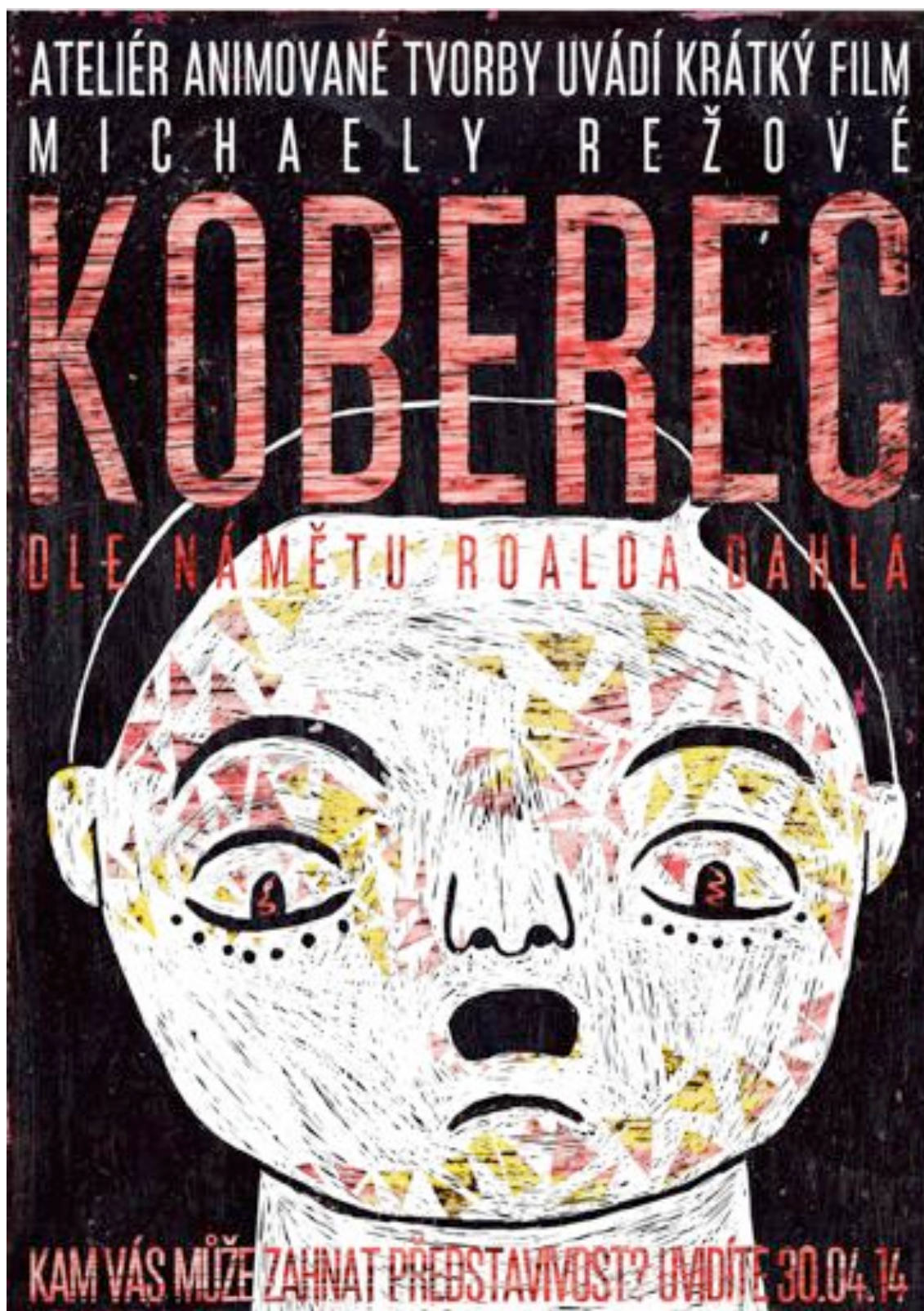
<sup>43</sup> <http://uploads7.wikipaintings.org/images/m-c-escher/mosaic-i.jpg>  
<http://uploads4.wikipaintings.org/images/m-c-escher/circle-limit-i.jpg>

Příloha č.17  
Ukázka storyboardu<sup>44</sup>



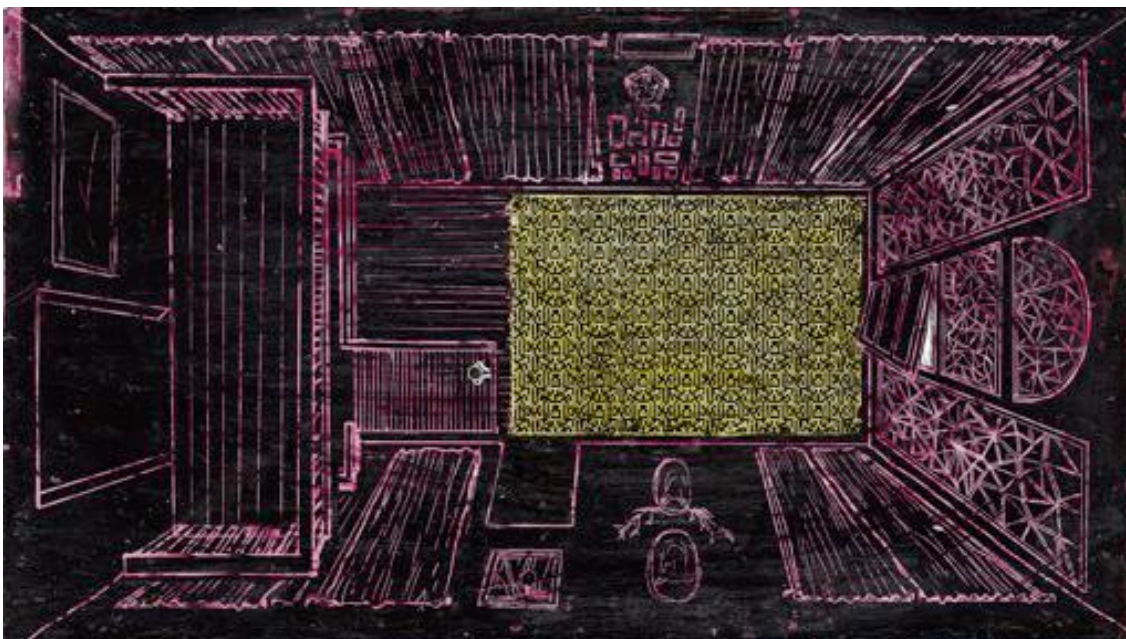
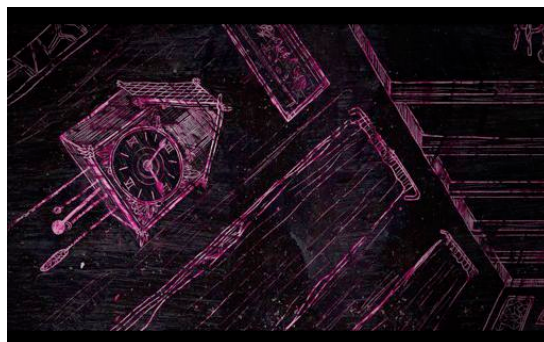
<sup>44</sup> vlastní

Příloha č.18  
Plakát k filmu Koberec<sup>45</sup>



<sup>45</sup> vlastní

Příloha č.19  
Ukázka výsledné podoby filmu<sup>46</sup>



---

<sup>46</sup> vlastní