

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

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

HRNEČKU VAŘ

Vojtěch Žák

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**

HRNEČKU VAŘ

Vojtěch Žák

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 samostatně a použil jen uvedené
prameny a literaturu.

Plzeň, duben 2014

.....

Podpis autora

PODĚKOVÁNÍ

Velký dík patří především mému vedoucímu práce prof. ak. mal. Jiřímu Bartovi za důvěru, kterou ve mě vložil.

Také bych také rád poděkoval hercům Ivance Průchové, Marii Mullerové a její mamince Magdaleně Mullerové, Vlastě Žákové, Janu Bečkovi a v neposlední řadě kuchařkám ze ZŠ Červený vrch. Za hudební doprovod filmu děkuji Kristýně Žákové a Martinu Klimoňovi.

Další poděkování směřuje k realizačnímu týmu. První kamery se perfektně zhostil Matěj Macháček. Bc. Tomáš Urbánek byl nejenom gaffer, ale i osvětlovač a asistent režie. MgA. Vojtěch Domlátil mi výrazně pomohl se stříhovou skladbou.

Jsem velmi vděčný též za konzultace scénáře a následně sestříhané podoby díla Tereze Hruškové, Bc. Tomáši Urbánkovi, Davidovi Lomičovi a dalším.

Neuvěřitelnou trpělivost a velkorysost prokázala Mgr. Ivana Hrušková při zprostředkování natáčení v ZŠ Červený vrch; díky patří též ředitelce školy Mgr. Janě Matoušové a Tomáši Babkovi. Místostarostovi Mgr. Lud'kovi Thomayerovi pak velmi děkuji za zpřístupnění staré školy v Horšovském Týně.

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	1
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	4
3	CÍL PRÁCE	7
4	PROCES PŘÍPRAVY	9
5	PROCES TVORBY	11
6	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	12
7	POPIS DÍLA	15
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	16
9	SILNÉ STRÁNKY	18
10	SLABÉ STRÁNKY	19
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	20
	A) Knižní a periodická literatura	20
	B) Internetové zdroje	20
12	RESUMÉ	22
13	SEZNAM PŘÍLOH	23
14	PŘÍLOHY	24

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Před nástupem na studium v Plzni jsem studoval na Pedagogické fakultě Univerzity Karlovy (2010/11, Specializace v pedagogice, Anglický jazyk se zaměřením na vzdělávání, Výtvarná výchova se zaměřením na vzdělávání). Toto studium jsem po roce ukončil, abych se mohl plně věnovat studiu animace v Plzni.

O pedagogickou činnost a práci s dětmi jsem však vždy měl a stále mám zájem. Dva roky (2010/2011) jsem spolupracoval jako herec a animátor s režisérem Ivanem Látalem na dětském seriálu *Moudronos* (pokračování seriálu *Kostičky*), který vysílá Česká televize. Dále jsem v roce 2012 vytvořil kompletní animace pro 20dílný vzdělávací seriál *Podnikat povoleno* pro střední školy ve Středočeském kraji, který se stal součástí učebních osnov. V roce 2013 jsem vytvořil video o zemské atmosféře pro jeden z exponátů popularizačně vzdělávacího komplexu Techmania Science Center v areálu Škoda v Plzni a instruktážní video o důkladném mytí rukou pro e-learningový kurz Dentálního učení v Kladně. Pro Divadlo v Dlouhé v Praze jsem vytvořil animace a zvláštní efekty pro dětské představení *Líná babička* režiséra Jana Borny, které mělo premiéru 23. 11. 2013. S dětmi jsem pracoval i při workshopech v kině Bio Oko, v rámci workshopů festivalu Animánie nebo jako lektor na dětském táboře.

Zabývám se rovněž reklamní a zakázkovou tvorbou, mezi jinými jsem ztvárnil a spoluvytvářel postavu Billa Trefila z reklamy na bonbóny Skittles pro firmu Wriglies; byl jsem vedoucím režisérem reklamního spotu na novou pobočku firmy KV elektro; stál jsem za realizací spotu pro portál Prázdniny na venkově podpořeného

z fondu Czech Tourism a vytvořil jsem sérii videí pro bar Anonymous v Praze včetně promo videa na oficiální párty Playboye.

Moje vlastní autorská tvorba sestává z krátkých filmů různých žánrů s důrazem na experimentální pojetí filmu. Téměř všechny moje filmy byly uvedeny v rámci mezinárodních festivalů a projekcí. Dále jsou uvedeny z mého pohledu ty nejdůležitější: Going Underground 2013; PAF 2012; 1. cena Aerokraťas 2012; Architektuur Film Festival 2013; Cologne OFF 2013; Brněnská 16 2013; Animateka 2013; 1. cena Kingston Arts London Student Festival 2014.

Souběžně s filmem se již osm let aktivně věnuji žonglování. Profesionálně vystupuji v rámci skupiny Tucetkulí!, momentálně ve dvojici se studentem molekulární biologie na Univerzitě Karlově Šimonem Bornou. Společně jsme vystupovali např. na oficiálním ceremoniálu L'Oréal Color Trophy, na firemních akcích Mbank, bankovní skupiny Omnia a Komerční banky, na festivalech Noc kejklířů v Brně, Mezi ploty v Bohnicích, na městských slavnostech v Protivíně, na festivalu Freeze Fest a v rámci akce Zažít město jinak. Vedl jsem workshopy pro Českou televizi, Český rozhlas, v rámci festivalu Struny podzimu a na dalších akcích.

Obecně bych se chtěl více věnovat propojení žonglování a animace. Pracuji na vývoji interaktivního systému, který kombinuje projekci s pohybem objektů na scéně, kterými přímo manipuluje performer. První aplikace se bude týkat žonglování s míčky, které svým pohybem budou vytvářet generativní animovanou projekci. Pro tuto práci mě inspiroval Adrian Mondot, jeden z nejuznávanějších francouzských žonglérů, se kterým jsem se setkal v Praze. Adrian Mondot je původně programátor a rovněž kombinuje žonglérské

vystoupení s interaktivní projekcí. Sám jsem již zkoušel práci v programu Processing, mám zkušenosti s webovým programováním v php a mySQL a byl jsem na workshopu v organizaci CIANT, který se týkal propojení EEG výstupů s aplikací na počítači.

Zásadní však pro mě vždy byla svoboda výrazových prostředků, kterou mi umožňuje volná tvorba. Myslím, že je důležité pracovat v oboru na komerčních zakázkách, aby člověk neztratil přehled, zároveň ovšem takto získané zkušenosti pro mě nabývají významu až při zpětné reflexi. A tu nacházím právě v oblasti volné tvorby. Volné zpracování pohádky byla přesně ta výzva, která mi umožnila se oprostit od zaběhlých postupů a uvažovat jinak. Speciálně v pohádce *Hrnečku vař* jsem našel i technologickou výzvu v podobě ztvárnění kaše.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Jako téma jsem si zvolil zpracování pohádky *Hrnečku vař*, která je součástí české národní identity. Původně tuto pohádku zaznamenali bratři Grimmové v knize *Kinder-und Hausmärchen*¹. Pohádky bratří Grimmů se objevují v češtině zhruba od 30. let 19. století; do širšího povědomí se pohádka *Hrnečku vař* dostala ve verzi Karla Jaromíra Erbena². V naší době do češtiny tuto původní verzi přeložila a převyprávěla Jitka Janečková³. Pohádka se dočkala též divadelního zpracování se scénářem od Víta Peřiny, v podání režisérky Michaely Homolové v Naivním divadle Liberec⁴, poté byla uvedena v divadle Drak⁵ v Hradci Králové pod vedením režiséra Jakuba Krofity a nakonec i v divadle Alfa⁶ v Plzni s režisérem T. Dvořákem. *Hrnečku vař* existuje i jako animovaný film z roku 1953 od Václava Bedřicha⁷ a zpracování se ujali studenti L. Kadlecová J. Janecký v roce 2006⁸.

-
- 1 GRIMM, Jacob a Wilhelm GRIMM. *Kinder- und Hausmärchen*. Stuttgart: Deutsche Verlags-Anstalt, 190-?. BDY-7562. Dostupné z: <http://www.archive.org/details/kinderundhausm00grimuoft>
 - 2 Karel Jaromír Erben - *Hrnečku, vař!*. ERBEN, Karel Jaromír. *Pohádky* [online]. 30.1.2013 [cit. 2014-04-08]. Dostupné z: <http://www.cist.cz/Pohadky/hrnecku.htm>
 - 3 JANEČKOVÁ, Jitka, Wilhelm GRIMM a Jacob GRIMM. *Hrnečku, vař!*: Der süsse Brei. *Pohádky* [online]. [2014] [cit. 2014-04-08]. Dostupné z: <http://www.pohadky.org/index.php?co=pohadka&pohadka=135>
 - 4 *Hrnečku, vař!*: aneb Dvě pohádky o hrnečku. *Naivní divadlo Liberec* [online]. 2007 [cit. 2014-04-08]. Dostupné z: <http://www.naivnidivadlo.cz/predstaveni.php?idp=24>
 - 5 *Hrnečku vař!*. *Divadlo Drak* [online]. 2012 [cit. 2014-04-08]. Dostupné z: <http://draktheatre.cz/563>
 - 6 HRNEČKU, VAŘ! ANEB DVĚ POHÁDKY O HRNEČKU. *Divadlo Alfa* [online]. 2009 [cit. 2014-04-08]. Dostupné z: <http://www.divadloalfa.cz/index.php/cz/repertoar/item/99-hrnecku-var-aneb-dve-pohadky-o-hrnecku>
 - 7 *Hrnečku vař!*. *Československá filmová databáze* [online]. 1953 [cit. 2014-04-08]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/237460-hrnecku-var/>
 - 8 *Hrnečku vař!*. *Československá filmová databáze* [online]. 2006 [cit. 2014-04-08]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/232857-hrnecku-var/>

Cestu si našel i k filmovým amatérům ve zpracování Bohumíra Nováka v roce 2008⁹.

Díky této všeobecné známosti zvolené pohádky jsem si mohl dovolit ji zpracovat velice volně a experimentovat až na samou hranici únosnosti původního obsahu. V kontextu mé předchozí tvorby se jedná o promyšlenou volbu v rámci dětské tematiky, kterou však posouvám hororovým zpracováním směrem k dospělým divákům. Strach a zlo je přirozenou součástí pohádek jako takových, aby mohlo být poraženo archetypálním dobrem. Co když je ale zlo zakořeněné hluboko v nás a nedokážeme se s ním vyrovnat?

Původní význam pohádky lze interpretovat jako přemíru dobra, respektive nemožnost jeho přijetí. Chudé neúplné rodině je věnován kouzelný hrneček, který může navždy ukončit jejich existenciální problémy. Matka je však neschopná tento dar přijmout a adaptovat se na život bez bídy, protože nic jiného než bídu a utrpení nezažila. Paradoxně by jí tak věnovaná svoboda zahubila nebyť dcery, která dokáže věnované pomoci využít a kouzelný hrneček ovládat. Již z této krátké analýzy je vidět, že pohádka *Hrnečku vař* je bohatá na významy a nabízí několik témat ke zpracování.

Dalším fascinujícím prvkem pohádky *Hrnečku vař* je prvek kaše, která se v ní vyskytuje. Ta je hrůzná nekonečným průběhem své produkce. Na instinktivní úrovni se jí bojíme jako obří kolonie mravenců nebo roje včel, na kterém nás děsí neurčitelné množství jedinců, kteří se chaoticky hemží a konfrontují nás s představou nekonečna. Na vědomé úrovni pak můžeme pozorovat fascinující pohyb vařící kapaliny, která expanduje do prostoru a překonává

9 Hrnečku vař!. *Československá filmová databáze* [online]. 2008 [cit. 2014-04-08]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/296077-hrnecku-var/>

všechny překážky, které jí stojí v cestě. V širším kontextu pak toto chování můžeme vztáhnout na konzumerismus. V supermarketech jsme zavaleni stále novým, ale v jádru tím samým zbožím. Stejně jako neustále bobtnající kaše nám v e-mailové schránce neustále přibývá reklamních sdělení. A stejně tak cítíme, že nestačíme držet krok s technologickými novinkami.

3 CÍL PRÁCE

Nejdůležitějším a hlavním cílem práce bylo vytvoření krátkého filmu na motiv pohádky *Hrnečku vař*.

Cílem práce pro mě samotného je pak především poznání procesu umělecké tvorby jako takové. Tím se nijak nezříkám ambice po diváckém úspěchu a zajímá mě, jak bude film diváky interpretován. Bylo by však zvláštní stanovit si za cíl svého snažení jeden film, do kterého se pokusím vložit vše, oč usiluji. Mnohem spíše jde o subjektivní výpověď mé generace z okruhu mých přátel. Mým cílem je umožnit ostatním prožít mé vidění světa a obohatit je tak o svoji zkušenost.

Ze studijního zájmu jsem si na filmu chtěl vyzkoušet realizaci filmu v rámci stylizace hororového žánru a zároveň sblížit experimentální přístup s vyprávěním vlídným k divákovi. V první polovině filmu jsem se snažil diváka získat klasickým vyprávěním, které sleduje akci hlavní postavy, a postupně přejít do druhé, více experimentální části. Nová pro mě také byla technologie 3D simulace tekutin, kterou jsem využil pro zobrazení kaše (viz kapitola technologická specifika).

Moje práce má i další obecnější cíl spočívající v jejím psychologickém výkladu. Odborně hovoříme o posttraumatické stresové poruše¹⁰. Zjednodušeně lze říci, že se jedná o stav, kdy selže začlenění traumatického zážitku mezi ostatní každodenní zkušenosti. PTSP se zpravidla léčí farmakoterapií a psychoterapií, přičemž druhá jmenovaná metoda je zásadní. Opět velice zjednodušeně můžeme u dospělého hovořit o třech fázích léčby

10BLAHOŇOVSKÁ, Veronika. *Syndrom posttraumatické stresové poruchy (PTSD)*. [s.l.], [200-?]. 9 s. Seminární práce

během psychoterapie. První fáze spočívá v hodnocení současného stavu – se zaměřením na deprese, úzkost, znovuprožívání traumatu, úlekové reakce, apod. Ve druhé fázi hovoříme o období před traumatem – s otázkami na eventuální psychické poruchy v rodině. Třetí fáze probíhá formou diskuse o traumatu.

Pro nás je nejzajímavější poslední fáze, ve které pacient hovoří o traumatické události, konfrontuje se s ní, nechává průběh svým emocím, aby se s ní nakonec mohl smířit¹¹. Ve filmu vidíme nejprve prožité symbolické trauma ze šikany házením kaše. Holčička se utíká schovat na záchody, potlačuje traumatizující událost. Jako velká se pak musí na trauma rozvzpomenout a nakonec se s ním konfrontovat. Symbolickým bodáním nůžek do břicha pak nechává potlačované vzpomínky odejít a s traumatem se vyrovná.

11VYMĚTAL, Jan, et al. *Obecná psychoterapie*. 2. rozš. přepr. vyd. Praha: Grada, 2004. 340 s. [ISBN 80-247-0723-3](#)

4 PROCES PŘÍPRAVY

Práce na filmu byla zahájena již před rokem experimentováním nad způsobem ztvárnění kaše, hlavního motivu filmu. Předem jsem vyloučil vytvořit kaši realisticky z důvodů praktických (čištění lokace po aplikaci) i ekonomických (hypotetická potřeba enormního množství kaše). Zprvu se jako vhodná volba zdála kombinace záběrů na celky 3D virtuální kaše a záběrů v detailech reálné „kaše“ vytvořené ze směsi vody a kukuřičného škrobu, takzvané neneutronovské kapaliny. Několik měsíců jsem strávil experimentováním s chováním neneutronovské kapaliny vystavené nízkým frekvencím okolo 20Hz. Bohužel jsem došel k závěru, že neneutronovská kapalina se sice chová podle mých představ, nicméně je technicky obtížné takto se pohybující kaši nasnímat a vyklíčovat na zeleném pozadí kvůli nelineárnímu vibračnímu pohybu. Takové záběry si žádají rychloběžnou kameru a složitou stabilizaci v postprodukcii, kterou jsem neměl k dispozici. Proto jsem se nakonec přiklonil k realizaci kaše pouze ve 3D programu. Nevylučuji však, že se k této technice v budoucnu vrátím.

Souběžně jsem pracoval nejprve na filmové povídce a následně na scénáři. Ten se v průběhu práce zcela zásadně proměňoval, což se projevilo v osmi pracovních verzích, které jsem postupně konzultoval s vedoucím ateliéru, asistentem a kolegy. Původně postapokalyptické prostředí s oživými hřebíky a plísněmi se proměnilo do neurčitého, ale reálně uvěřitelného prostoru anonymního školského zařízení a sklepa. Hlavní postavy – dvojice matka a dcera – se sloučily do jediné a vytvořily tak novou

významovou linii filmu. Dalším logickým krokem bylo vytvoření storyboardu.

V další fázi jsem řešil preprodukcí, zejména výběr a zajištění vhodných lokací a casting herců. Záběry školní jídelny byly realizovány v ZŠ Červený vrch v Praze; interiéry školní třídy, půdy a schodiště pak v Horšovském Týně u Plzně v dnes již nevyužívané škole; a sklepní prostory byly natočeny v podzemí činžovního domu v Praze v Malířské ulici.

5 PROCES TVORBY

Samotné natáčení probíhalo v několika etapách. Natáčet jsme začali v Praze v ZŠ Červený vrch a v podzemí činžovního domu na Letné v Malířské ulici za účasti obou hlavních hereček. Cílem bylo natočit začátek a závěr filmu, ve kterém se herečky objeví spolu, abychom pak mohli natáčet zbytek filmu pouze se starší herečkou. Bohužel z dosud neobjasněných důvodů jsme přišli o několik klíčových záběrů ze školní jídelny, které se vymazaly z paměťové karty, a logicky tak následovala dotáčka ve školní jídelně, opět s oběma herečkami, ovšem již mimo dobu provozu školní jídelny. Následně proběhlo dvoudenní natáčení v Horšovském Týně u Plzně se starší herečkou. Film jsem průběžně stříhal a konzultoval s asistentem a vedoucím ateliéru. Díky tomuto postupu jsme za běhu mohli částečně měnit scénář, což si vyžádalo několik dotáček se starší herečkou především ve sklepě na Letné. Na druhou stranu jsme díky tomu mohli pružně reagovat na potřeby filmu, které vyvstaly při realizaci.

Výsledný sestříhaný materiál v délce pěti minut jsem poté prezentoval na společných konzultacích a souhlasil s nabídkou asistenta na pomoc s dramaturgií a stříhem filmu. Pod asistentovou supervizí se film zkrátil na dvě a půl minuty. Začal jsem pracovat na hudbě k filmu, kterou zkomponovala a nahrála Kristýna Žáková na violoncello, doplněnou ambient-industrial kompozicí, kterou vytvořil Martin Klimoň aka K-lxm. Nakonec jsem provedl již sám výsledný stříh, ve kterém jsem udělal poslední autorské úpravy a mix hudby.

Souběžně jsem pracoval na 3D animaci kaše a jejím začlenění do předem připravených záběrů.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Obecně jsem se při zpracování filmu držel osvědčené kombinace programů Adobe Premiere pro střih videa, Adobe After Effects pro grading a 2D efekty a programu Maya od firmy Autodesk pro vytvoření záběrů 3D kaše. Zvuk jsem zpracoval v programu Cubase Light od zavedené firmy Steinberg.

Ve scénách s mladším alteregem hlavní hrdinky se natáčení muselo přizpůsobit nízkému věku herečky (osm let), a tedy muselo probíhat především rychle, aby herečka udržela pozornost. Při natáčení v jídelně navíc bylo natáčení omezeno plným provozem běžné školní jídelny. V takto nastavených podmínkách nebylo možné provádět měření ostrosti s pomocí metru a značek na objektivu, ale museli jsme se spoléhat na odhad a automatické ostření. Přesto jsme dosáhli výtečných výsledků, za což patří dík i Matěji Macháčkovi, který se mnou spolupracoval jako kameraman.

Dalším výrazným prvkem bylo barevné svícení filmu, pro které jsme využili modré a zelené fólie pro dosažení sterilní a trochu odtažené atmosféry v jídelně a strašidelné, nezdravé barvy pro záběry v opuštěné škole a ve sklepě. Mimo to jsme v nebývalé míře zapojili zelené klíčovací pozadí pro scény, ve kterých jsme později plánovali dosadit 3D kaši, abychom oddělili herečku od pozadí.

Film byl natáčen dvěma digitálními zrcadlovkami od výrobců Nikon a Canon v HD rozlišení. V postprodukci tak bylo často třeba řešit jiné barevné podání fotoaparátů a světelnost záběrů. Výhodou použití fotoaparátů namísto kamery střední třídy byla možnost výměny objektivů, kterou jsme využili pro dosažení výrazné hloubky ostrosti, pro zvláštní záběry vyžadující malou nejmenší zaostřitelnou

vzdálenost a nakonec pro širokoúhlé záběry s malým ručním steadycamem. Záběry ze steadycamu byly dále stabilizovány v programu After Effects efektem Warp Stabilizer a maskováním rušivé akce herců. Malá hmotnost fotoaparátů nám také umožnila použít pro pojezdy skladnou picodolly. Pro podvodní záběr a záběr pojezdu tácu na pásu jsme zvolili dostupnou kameru pro adrenalinové sporty gopro. Většina záběrů však byla tradičně pořízena ze stativu či z ruky.

Za optimálních podmínek by se pro dosazení 3D kaše do obrazu využila technologie IBL¹² z obrázku scény pořízené světelnou sondou (tuto technologii jsem úspěšně využil ve svém předchozím filmu *Melancholia*¹³) ve spojení s 3D trekováním obrazu. Natáčení se však v praxi muselo zvládnout během dvou dnů a jako autor jsem se musel rozhodnout, čemu dám přednost, zda režii jako takové, kameře nebo zvláštním efektům. Nakonec jsem upřednostnil režii a kameru a v postprodukčním procesu dosazení 3D kaše do obrazu jsem se spolehl na svůj cit pro manuální simulaci osvětlení scény a případně 3D trekingu pohyblivého záběru. Výslednou animaci 3D kaše jsem dosadil do původně natočeného materiálu s použitím manuálního maskování či automatizovaného rotoskopování.

Pro samotnou animaci 3D kaše jsem zvolil technologii Maya fluid container¹⁴, která dynamicky simuluje chování kapalin v limitech zvoleného prostoru na základě porovnání hustoty kapaliny v daném

12 Maya User's Guide: Image-based lighting. Autodesk [online]. 2013 [cit. 2014-04-06].

Dostupné z: <http://goo.gl/oKP1x1>

13 3D trekování, umělé osvětlení IBL, kompositing. Vojtěch Žák [online]. 2013 [cit. 2014-04-06].

Dostupné z: <http://vojtzak.cz/3d-trekovani-umele-osvetleni-ibl-kompositing/>

14 What are the components of a fluid?. Maya User's Guide [online]. 2013 [cit. 2014-04-06].

Dostupné z: <http://goo.gl/Ykeu9G>

místě vůči svému okolí. Simulace kapalin se vyznačuje výpočetní náročností. Z tohoto důvodu je pracovní náhled simulace přibližný a nedá se z něj přesně předvídat výsledný render, proto bylo třeba opakovaně experimentovat. Ve virtuálním prostředí jsem tak rekonstruoval prostor, ve kterém se původně natáčelo, a poté zvolil všechny fyzikální parametry kapaliny (gravitace, hustota, přilnavost, povrchové napětí, tlak atd.), které program umožňuje, abych dosáhl uměleckého záměru – simulace stylizované kaše.

7 POPIS DÍLA

Krátký film *Hrnečku vař* se pohybuje na pomezí hororového a experimentálního žánru. Technicky se jedná o barevný film se stereo zvukem v poměru 2.40:1 v rozlišení 1920 na 800 bodů, vyexportovaný ve formátu mp4 v kodeku H.264 se stopáží tři minuty.

Formálně můžeme hovořit o hraném filmu s 3D animovanými prvky, využívajícím velkou míru stylizace v barevném svícení, které spoluvytváří hororovou atmosféru snímku. Dále je ve filmu hojně využíváno klíčovacího pozadí k vrstvení obrazu v plánech a efektů pro vyprávění spíše symbolického až archetypálního příběhu, což je spojující prvek se žánrem pohádky.

Tu film *Hrnečku vař* interpretuje nezvyklým sloučením matky, dcery i nekonečného dobra/libida/uspokojení do jedné osoby hlavní herečky. Zcela konkrétně pak film můžeme interpretovat následovně: Malá holčička má trauma z jezení kaše ve školní jídelně, což je zástupný obraz traumat obecně. Jako dospělá zjišťuje, že její hrůza a trauma jsou stále přítomné, že ji trápí celý život. Nakonec se pokusí sama sebe osvobodit, zbavit se svého traumatu. Tento úkol se však jeví jako velmi obtížný, je nutné „vyrvat“ trauma ze svých útrob, což je ve filmu doslovně znázorněno bodáním nůžek do břicha a vytékající kaší.

Film záměrně nejprve využívá klasické narace vyprávění dávající důraz na chronologické sledování akce hlavní postavy, a později přechází do abstraktnější a více experimentální polohy, která lépe vyjadřuje nestálou a zastřenou povahu indiferentního příkoří, které si v sobě každý z nás nese ve větší či menší míře.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Můj film především ukazuje, že i s minimem prostředků lze realizovat náročný scénář, a to i s využitím profesionálních kamerových postupů. Film tedy následuje trend liberalizace filmové produkce, kterou umožnilo především zlevnění a masová produkce snímacích zařízení, ale i nesrovnatelně snazší distribuce díla přes internet. Přitom se nejedná pouze o distribuci konečného díla, ale i zapojení a získání zapálených fanoušků, kteří dnes již nejsou pasivními konzumenty, ale i aktivními tvůrci, ať už jako drobní sponzoři v případě crowdfundových portálů nebo i jako samotní filmaři či herci. Film *Hrnečku vař* se tak řadí k nezávislým filmům s vlastní produkcí nepodléhajícím žádným tlakům ze strany kreativního průmyslu na obsah díla a je vzpruhou pro všechny nezávislé tvůrce.

Film také posouvá vnímání animace jako takové. Ta je dnes okruhem mých přátel vnímána spíše jako přístup k dílu, než jen jako technika realizace. Neměli bychom se omezovat na formu při posuzování, zda se jedná o animaci či nikoliv, ale spíše na celkové vyznění. Animace je především o výrazné stylizaci a využívání herců jako animovaných objektů. Tento širší přístup k animaci, který je mi blízký, pomáhá etablovat například i mezinárodní festival PAF pořádaný každoročně v Olomouci, který se zároveň věnuje i publikační činnosti podporující interdisciplinární pojetí animace.¹⁵ Ve svém filmu efektivně kombinuji animovaný prvek 3D kaše a živé akce herců a prostředí hraného filmu obecně, ke kterému však

15(kon)texty. *Pifpaf* [online]. 2014 [cit. 2014-04-06]. Dostupné z: <http://www.pifpaf.cz/cs/kontexty/>

přistupuji z pozice animátora, který divákovi předkládá předem připravené symboly zobrazené spíše akcí než dokumentárním, literárním či hereckým jazykem. Tímto způsobem rozšiřuji divákovi obzory ve vnímání animace za horizont „večerníčkovské“ produkce.

9 SILNÉ STRÁNKY

Mezi silné stránky lze zařadit zvukovou stopu filmu, která nejenže byla vytvořena speciálně pro film, ale navíc se na ní podílelo několik hudebníků, kteří v této sestavě spolupracovali poprvé. Divák si tak může užít nezvyklou a originální kombinaci violoncella v podání konzervatoristky Kristýny Žákové a ambient-industrial kompozice od Martina Klimoně vystupujícího jako K-lxm, který svou hudbou mimo jiné doprovodil takové velikány jako Petr Skala¹⁶.

Dalším výrazným specifikem filmu je natáčení v opuštěné škole v Horšovském Týně, která dlouhodobě chátrá a čeká na demolici. Film tak může posloužit jako dokumentace a připomínka pro všechny, kdo školu dříve navštěvovali. V mé dosavadní tvorbě se chátrajícím a ohroženým budovám (Lázně, Světovar a Jižní nádraží v Plzni) věnuji systematicky, i když v tomto případě se nejednalo o hlavní cíl filmu.

Film se také výrazným způsobem zasadil o rozšíření povědomí o animaci jako přístupu, který nespočívá pouze ve formě zpracování, ale ve specifických výrazových prostředcích, jimiž je možno vyjádřit i složitá a vážná témata bez komiksového zjednodušování.

Konečně film *Hrnečku vař* je také důkazem všestranného vzdělání, kterého jsem dosáhl. Na filmu jsem dělal režii, kameru, střih, kolorování, zvláštní efekty, kompoziting, nahrávání nástrojů a ruchů, mix a v neposlední řadě produkci. Jsem přesvědčený, že s těmito dovednostmi najdu uplatnění ve filmovém průmyslu i jinde.

¹⁶Petr Skala: Utajený experimentátor + K-lxm. *Youtube* [online]. 2013 [cit. 2014-04-07]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=5UcXkkYeagg>

10 SLABÉ STRÁNKY

Ztotožnění diváka s hlavní postavou filmu pomáhá vybudovat hororovou atmosféru tak, že se o ni divák začne bát. A s postavou je samozřejmě snazší se ztotožnit během delšího časového úseku. Proto by krátká stopáž filmu *Hrnečku vař* mohla být vnímána jako nevýhoda. Bohužel z finančních důvodů nebylo možné pustit se do celovečerního snímku, který by možná zafungoval ještě lépe než současná krátká verze. I přesto věřím, že se mi za daných omezení podařilo maximálně rozehrát na třech minutách složitější příběh, který divák může prožít naplno.

Dalším, na první pohled sporným prvkem, by se mohlo jevit velmi volné pojetí klasické pohádky *Hrnečku vař*. Ovšem právě díky obecné znalosti této pohádky, která bezesporu patří do našeho kulturního dědictví, není třeba polopaticky vyprávět děj pohádky, ale místo toho můžeme divákovi nabídnout nový pohled na látku, kterou dobře zná, a umožnit mu tak s překvapením najít v pohádce nový, archetypální, doposud skrytý význam. Tímto způsobem se pohádka *Hrnečku vař* dostává znovu do povědomí jako životaschopná a ceněná součást naší národní identity.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

1. GRIMM, Jacob a Wilhelm GRIMM. *Kinder- und Hausmärchen*. Stuttgart: Deutsche Verlags-Anstalt, 190-?. BDY-7562. Dostupné z: <http://www.archive.org/details/kinderundhausm00grimuoft>
2. BLAHOŇOVSKÁ, Veronika. *Syndrom posttraumatické stresové poruchy (PTSD)*. [s.l.], [200-?]. 9 s. Seminární práce
3. VYMĚTAL, Jan, et al. *Obecná psychoterapie*. 2. rozš. přepr. vyd. Praha: Grada, 2004. 340 s. [ISBN 80-247-0723-3](#)
4. DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, 159 s., xviii s. obr. příl. ISBN 80-733-1012-0.
5. DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 2. rozš. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2006, 137 s., [4] s. obr. příl. ISBN 80-733-1069-4.
6. PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010, 196 s. ISBN 978-80-7238-884-4.
7. BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Bloomington, Ind.: Indiana University Press, c1994, xxiii, 514 p. ISBN 02-532-0937-4.
8. VALUŠIAK, Josef. *Základy stříhové skladby: Přenosové barevné soustavy*. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005, 143 s. ISBN 80-733-1039-2.
9. KULEŠOV, Lev Vladimirovič. *Základy filmové režie: skripta FAMU*. 2. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1978, 143 s. ISBN (brož.).
10. BLÁHA, Ivo a François PORCILE. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2., dopl. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, 145 s. ISBN 80-733-1010-4.

b) Internetové zdroje

1. JANEČKOVÁ, Jitka, Wilhelm GRIMM a Jacob GRIMM. *Hrnečku, vař! Der süsse Brei. Pohádky* [online]. [2014] [cit. 2014-04-08]. Dostupné z: <http://www.pohadky.org/index.php?co=pohadka&pohadka=135>

2. Karel Jaromír Erben - *Hrnečku, vař!*. ERBEN, Karel Jaromír. *Pohádky* [online]. 30.1.2013 [cit. 2014-04-08]. Dostupné z: <http://www.cist.cz/Pohadky/hrnecku.htm>
3. *Hrnečku, vař!: aneb Dvě pohádky o hrnečku*. Naivní divadlo Liberec [online]. 2007 [cit. 2014-04-08]. Dostupné z: <http://www.naivnidivadlo.cz/predstaveni.php?idp=24>
4. *Hrnečku vař!*. Divadlo Drak [online]. 2012 [cit. 2014-04-08]. Dostupné z: <http://draktheatre.cz/563>
5. HRNEČKU, VAŘ! ANEB DVĚ POHÁDKY O HRNEČKU. Divadlo Alfa [online]. 2009 [cit. 2014-04-08]. Dostupné z: <http://www.divadloalfa.cz/index.php/cz/repertoar/item/99-hrnecku-var-aneb-dve-pohadky-o-hrnecku>
6. *Hrnečku vař!*. Československá filmová databáze [online]. 1953 [cit. 2014-04-08]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/237460-hrnecku-var/>
7. *Hrnečku vař!*. Československá filmová databáze [online]. 2006 [cit. 2014-04-08]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/232857-hrnecku-var/>
8. *Hrnečku vař!*. Československá filmová databáze [online]. 2008 [cit. 2014-04-08]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/296077-hrnecku-var/>
9. *Maya User's Guide: Image-based lighting*. Autodesk [online]. 2013 [cit. 2014-04-06]. Dostupné z: <http://goo.gl/oKP1x1>
10. 3D trekování, umělé osvětlení IBL, kompositing. Vojtěch Žák [online]. 2013 [cit. 2014-04-06]. Dostupné z: <http://vojtazak.cz/3D-trekovani-umele-osvetleni-ibl-kompositing/>
11. What are the components of a fluid?. *Maya User's Guide* [online]. 2013 [cit. 2014-04-06]. Dostupné z: <http://goo.gl/Ykeu9G>
12. (kon)texty. Pířpaf [online]. 2014 [cit. 2014-04-06]. Dostupné z: <http://www.pipaf.cz/cs/kontexty/>
13. Petr Skala: *Utajený experimentátor + K-lxm*. Youtube [online]. 2013 [cit. 2014-04-07]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=5UcXkkYeagg>

RESUMÉ

My bachelor's thesis is a short horror film freely based on the traditional Czech fairytale *Hrnečku vař* [*Cook, little pot, cook*] known in English as *The Magic Porridge Pot*. It is a stereo color film in 2.40:1 ratio and 1920*800 resolution lasting for three minutes. The film is a combination of 3D animation and live action.

It is a story of a widow and her daughter who live in poverty. The daughter is then presented a magic pot by an old beggar woman, which when she says, "Cook, little pot, cook," endlessly produces semolina pudding, and when she says, "Stop, little pot," ceases to cook. The daughter and her mother are enjoying plenty of food which they can have whenever they wish. One day the daughter goes to the market. Her mother wants some semolina pudding, so she says, "Cook, little pot, cook!" but suddenly forgets how to stop it. The semolina pudding is flowing over the pot, and the old mother almost drowns. At the last moment the daughter comes and saves her mother by saying, "Stop, little pot!"

The metaphorical pot can be interpreted as the endless good which the mother cannot accept because she has never experienced it. In my interpretation, however, the semolina pudding represents the childhood trauma which we are carrying in ourselves. The film merges the mother, the daughter and the metaphorical pot into one person. At the start of the film we see a young girl in the school cafeteria who is being bullied; she runs to the toilets to hide. There she transforms into an older self who has to face her inner burden which has materialized in the meantime in the 3D animated semolina pudding.

SEZNAM PŘÍLOH:

Příloha 1

Hrnečku, vař! Bratři Grimmové

Příloha 2

Fotografie z natáčení filmu Hrnečku vař!

Příloha 3

Fotografie z filmu Hrnečku vař!

Příloha 4

Fotografie z postprodukce

Hrnečku, vař! Bratři Grimmové

Bylo jednou jedno zbožné děvčátko, které žilo s matičkou v chalupě, kde si podávaly dveře bída s nouzí, a tak mu nebylo ani do skákání ani do výskání. Jednou šlo zase do lesa pro nějakou tu jahodu, a tu potkalo stařenku, která dobře věděla o jeho starosti, slyšela o jeho žalosti, a tak mu darovala hrneček s kouzelným přikázáním. Mělo mu prý povědět: „Hrnečku, vař!“ a bude v mžiku plný sladké prosné kaše, až se člověku seběhnou všechny sliny. Bude-li mít dost, stačí když řekne „Hrnečku, dost!“ a bude po vaření. A taky bylo! Děvčátko poděkovalo, popadlo hrníček a pelášilo domů k mamince, aby tam jedly a jedly; a že té kaše bylo, co si jejich hrdla ráčila!

Kterého si dne, děvčátko muselo zrovna někam odběhnout, přišla matičce slina na kaši, a tak pravila: „Hrnečku vař!“ Kaše byla hotová, než by jeden okem mrknul, a matička se cpala až k břicha prasknutí, a když měla dost, přála si, aby hrneček s vařením přestal, ale zapoměla to správné přikázání. A protože hrneček jinému nerozuměl, vařil dál a dál, kaše přetekla přes okraj a za chvíli jí byla plná kuchyně, pak celý dům, až se vydala na ulici a že by si vyšla do světa; no to už bylo už k úzkosti, neboť se valila dál a dál a žádný z lidí si nevěděl rady.

Na poslední chvíli přišla záchrana, děvčátko se vrátilo domů, a když tu spoušť vidělo, zhurta křiklo: „Hrnečku, dost!“ A hrneček poslechnul a přestal vařit. Inu, právě včas! Stejně se tenkrát musel každý, kdo chtěl do města, tou sladkou kaši prokousat.¹⁷

17 JANEČKOVÁ, Jitka, Wilhelm GRIMM a Jacob GRIMM. Hrnečku, vař!: Der süsse Brei. *Pohádky* [online]. [2014] [cit. 2014-04-08]. Dostupné z: <http://www.pohadky.org/index.php?co=pohadka&pohadka=135>

Příloha 2

Fotografie z natáčení Hrnečku vaří!



Foto Bc. Tomáš Urbánek



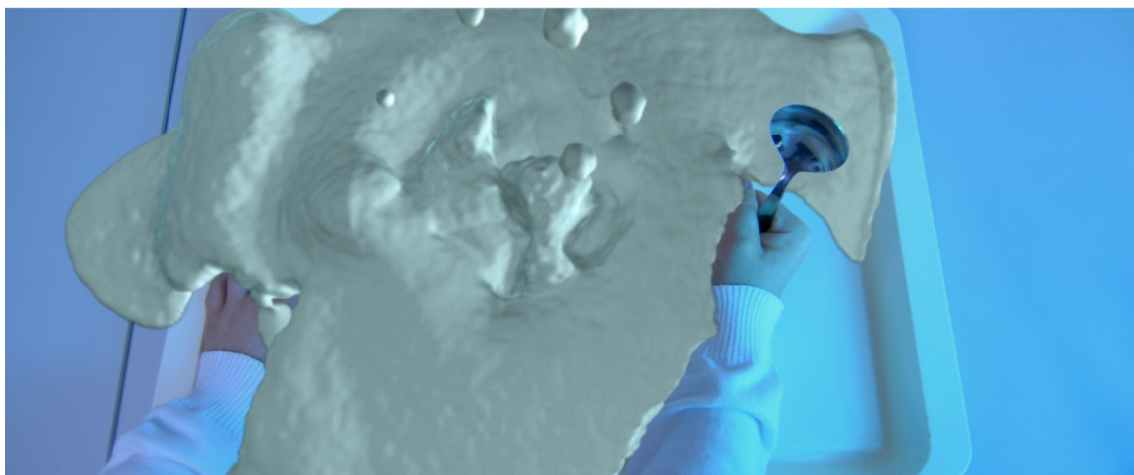
Foto Bc. Tomáš Urbánek

Příloha 3

Fotografie z filmu Hrnečku vaří!



Archiv autora



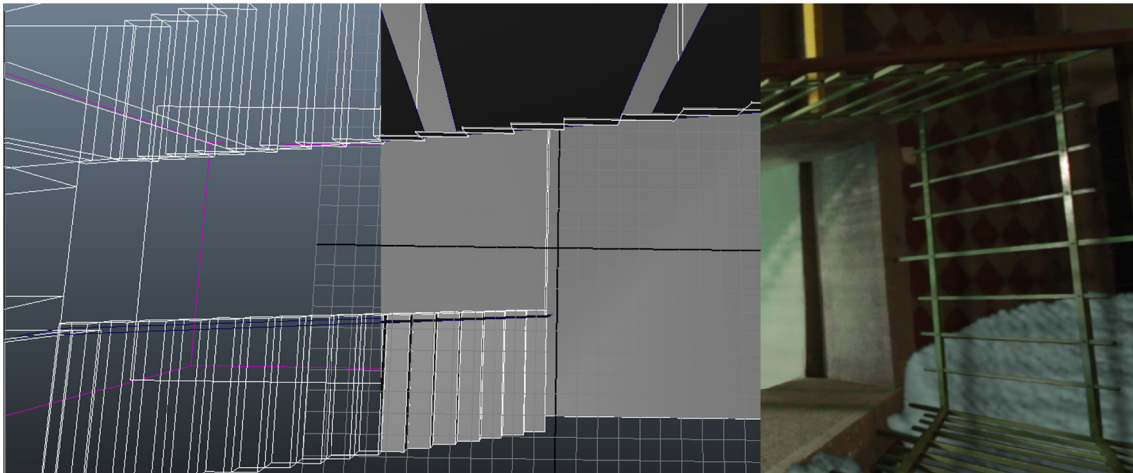
Archiv autora



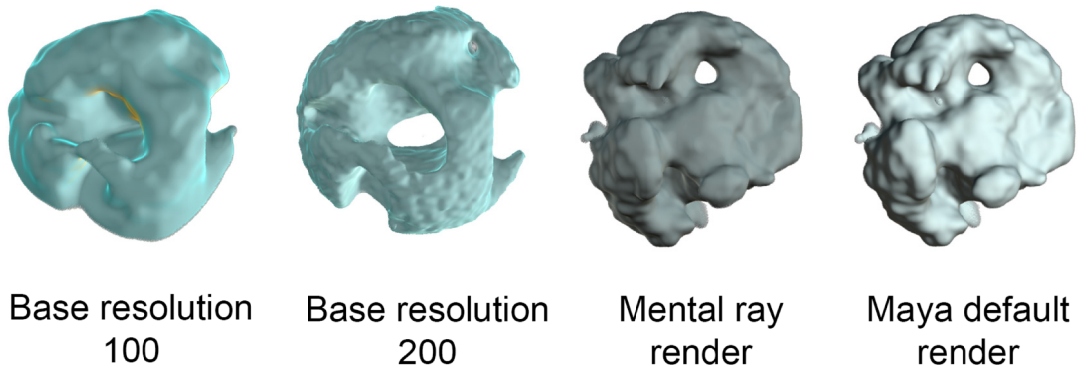
Archiv autora

Příloha 4

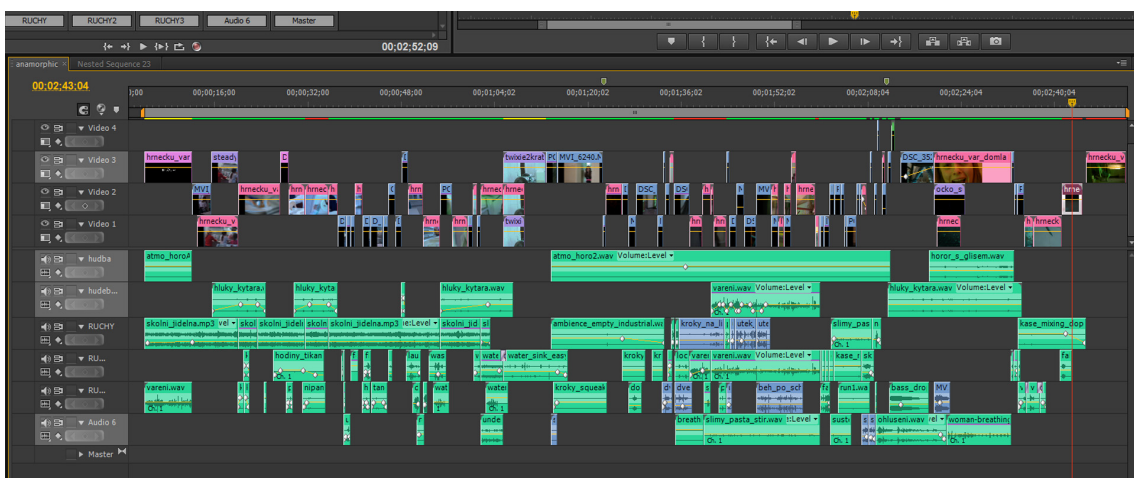
Fotografie z postprodukce



Archiv autora – 3d model scény pro simulaci kolize s kaší.



Archiv autora – Vizualizace materiálu kaše s vybranými parametry.



Archiv autora – časová osa filmu.