

# Rozbor atmosféry a barev ve filmech Karla Zemana

Nina Hynštová

---

Bakalářská práce  
2023



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2022/2023

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: Nina Hynštová  
Osobní číslo: K19096  
Studijní program: B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby  
Studijní obor: Animovaná tvorba  
Forma studia: Prezenční  
Téma práce: 1. teoretická část:  
Rozbor atmosféry a barev ve filmech Karla Zemana  
  
2. praktická část:  
Stín – krátkometrážní animovaný film. Digitální ručně kreslená animace – kombinovaná technika

## Zásady pro vypracování

### 1. teoretická část:

Teoretická písemná práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 15 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, teoretická část písemné práce, se zabývá vybraným tématem, které se váže k praktické části BP, druhá, praktická část písemné práce, pojednává o praktickém výstupu bakalářského projektu a jde tedy o explikaci k bakalářskému projektu.

Cílem teoretické části je pojmout konkrétní téma a prostřednictvím práce s odbornými zdroji a s dalšími texty či díly jej analyzovat a zasadit do kontextu (a případně i do vztahu ke svému bakalářskému praktickému výstupu).

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby bakalářského praktického výstupu, zasvěcení do procesu a obhajoba jeho východisek a výsledného tvaru.

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.

Odevzdat v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK; 1 ks kroužkové vazby v tisknuté podobě (stačí černobíle).

### 2. praktická část:

Praktická bakalářská práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa bakalářského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V bakalářském projektu student představuje své silné stránky, a tedy si volí techniku, stejně tak akcentuje dílčí profese animovaného filmu (např. charakter design, výtvarník, charakter animátor, scenárista, režisér...). Možné je zhotovit bakalářský projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 1 minutu a povinnou maximální stopáž 5 minut. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se započítávají titulky.)

Bakalářský projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sadou animačních etud/obrazů/scén. V případě akcentace profesí jako je výtvarník animovaného filmu nebo charakter design / concept art se klade velký důraz na doprovodné materiály (studie, skicy, výtvarnou přípravu filmu apod.)

Dokončené dílo se odevzdává v předepsané technické kvalitě a jeho součástí jsou i kompletní materiály mapující vývoj (téma, námět, literární scénář, bodový scénář, storyboard, animatik) a podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu).

Odevzdání videosoubor (export: 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: výtvarný návrh plakátu (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 smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Rozsah bakalářské práce: viz Zásady pro vypracování  
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování  
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

Seznam doporučené literatury:

KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8.  
DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 2., rozš. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2006. ISBN 80-7331-069-4.  
HAYES, D. a WEBSTER, C. (2012). *Acting and Performance for Animation* (1st ed.). Focal Press.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
Ateliér Animovaná tvorba  
Vedoucí praktické části: **MgA. Eliška Chytková**  
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2022**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **19. května 2023**



---

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

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

Ve Zlíně dne 1. prosince 2022

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB 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/diplomovou práci – nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 5. 5. 2023

Jméno a příjmení studenta: Nina Hynštová

.....  
podpis studenta

## ABSTRAKT

Cílem této bakalářské práce je spojení zvolených témat. Práce je rozdělena do dvou částí. Teoretická část se zabývá rozбором barev a atmosféry vybraných animovaných děl Karla Zemana. Zde rozebírám psychologický účinek barev na atmosféru daného díla. Praktická část je autorskou explikací k mému krátkometrážnímu, bakalářskému filmu *Stín*. Je to příběh o sebepoznání, úzce spjat s tématem traumatu.

## KLÍČOVÁ SLOVA

Barva, atmosféra, animovaný film, Karel Zeman, stín, trauma, sebepoznání, proměna

## **ABSTRACT**

The aim of this bachelor thesis is to combine the chosen topics. The thesis is divided into two parts. The theoretical part deals with the analysis of colours and atmosphere of selected animated works by Karel Zeman. Here I analyze the psychological effect of colors on the atmosphere of a given work. The practical part is an author's explication of my short, bachelor film Shadow. It is a story of self-discovery, closely linked to the theme of trauma.

## **KEYWORDS**

Color, atmosphere, animated film, Karel Zeman, shadow, trauma, self-knowledge, transformation

Ráda bych tímto poděkovala vedoucím své bakalářské práce Mgr. Elišce Chytkové a Mgr. Lukáši Gregorovi, Ph.D. za jejich ochotu, cenné rady a podnětné připomínky, které mi při vedení práce poskytli. Také doc. Mgr. Liboru Nemeškalovi Ph.D. za jeho konstruktivní kritiku a zejména potom své rodině a blízkým, jenž mi po celou dobu práce byli velkou oporou, a především svému příteli.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.



## Obsah

<b>ÚVOD.....</b>	<b>10</b>
<b>I. TEORETICKÁ ČÁST.....</b>	<b>12</b>
<b>1. BARVA.....</b>	<b>13</b>
1.1 VNÍMÁNÍ BAREV.....	13
1.2 BAREVNÁ PROSTŘEDÍ A EMOCE.....	15
<b>2. ATMOSFÉRA.....</b>	<b>20</b>
2.1 CHARAKTER A BARVA.....	20
2.2 POROVNÁNÍ TVORBY.....	26
<b>II. PRAKTICKÁ ČÁST.....</b>	<b>33</b>
<b>3. PROCES TVORBY.....</b>	<b>34</b>
3.1 VZNIK NÁMĚTU.....	34
3.2 CHARAKTER.....	35
3.3 PRÁCE SE SYMBOLY.....	37
3.4 TECHNIKA A BARVY.....	38
<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>42</b>
<b>POUŽITÉ ZDROJE.....</b>	<b>43</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ.....</b>	<b>44</b>

## Úvod

V teoretické části své práce se vrátím do svých dětských let, kdy jsem filmy Karla Zemana sledovala neustále dokola. Tentokrát bych se ale na ně ráda zaměřila více do hloubky a také se pokusím prozkoumat určité aspekty, které ona díla dělají dle mého názoru právě takovými, jaká jsou.

Ačkoliv se většině z nás při jméně Karla Zemana vybaví především filmy kupříkladu *Cesta do pravěku* (1955), či *Vynález zkázy* (1958), mezi proslulé a úspěšné práce patří také celovečerní ručně malované ploškové filmy.

Mám na mysli práce jako *Pohádky tisíce a jedné noci* (1974), *Čarodějův učeň* (1977) nebo *Pohádka o Honzíkovi a Mařence* (1980). Právě tyto filmy se mi vybaví, když zaslechnu ono režisérovo jméno a jsou nedílnou součástí toho, proč dnes studuji animovaný film. Byli mi vždy velkou inspirací a jejich síla a atmosféra mě fascinují dodnes.

Ve své teoretické práci se proto zaměřím na tvorbu především skrze barvy. Pokusím se rozebrat, jak se mohou jejich vlastnosti pojít s rysy hlavních postav na scéně, a jak napomáhají barevné kompozice nebo jen barevné celky sami o sobě k vykreslení charakteru. Osvětlím, jak na nás mohou určité barvy emocionálně působit ve spojitosti se scénou, kterou právě vidíme. Zda vyvolává kontrasty či se ony prvky vzájemně doplňují a vytvářejí tak dokonalý celek, který podporuje autorovu myšlenku.

Následující pojednání se úzce týká barevných kompozic, jejich významu a důležitosti pro vybrané filmy. Ráda bych se zaobírala konkrétně díly: *Čarodějův učeň* a *Pohádka o Honzíkovi a Mařence*.

V druhé části své bakalářské práce, teoretické části se budu více věnovat podrobnému rozboru mého krátkého filmu *Stín* a co vedlo k jeho vzniku. Jedná se o příběh poznání sebe sama, kde si hl. hrdina přiznává vlastní chyby a přijímá se takovým jaký je. Snímek poukazuje na to, jak těžký dokáže boj sám se sebou být. Minulost, špatné vzpomínky a podobné faktory. Velkým vzorem se mi v tomto směru stal „archetyp stínu“, jímž se dlouhodobě zabýval Carl Gustav Jung. Tak vznikl název filmu *Stín*. Děj má svou hlavní linku, které se drží, ale zároveň má také lyrické a snové vstupy. Přesto, že se divák v příběhu a jeho ději orientuje, nechci, aby všechny otázky byly zodpovězeny. Ráda bych, aby se k filmu přistupovalo otevřeně a aby si byl každý schopen si z něj odnést něco jiného.

Dalším inspirativním prvkem pro tvorbu se mi staly obrazy a krajiny, které často vídám ve svých snech. Tímto také volně navazuji na tvorbu emocionálních krajin, jež jsme animovali v polovině čtvrtého semestru. Tentokrát jsem si řekla, že scénu nebo obraz nenechám pouze na ploše papíru a stranách bloku, který leží nepovšimnut u pracovního stolu, ale příběh rozpracuji, a to nejen vizuálně.

Na následujících stranách proto rozeberu symboly, barvy a prostředí, které jsem si pro svůj příběh zvolila.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1. BARVA

### 1.1 Vnímání barev

Co je to vlastně barva? Barva ve skutečnosti neexistuje. Barvy jsou podstatnou součástí našeho vnímání světa, a to jak z biologického, tak z kulturního hlediska. Jedná se o fyzikální jev, který můžeme pozorovat díky působení světla. Bez světla barvy jednoduše zanikají. Tento jev však lze vnímat více způsoby. Nejen fyzickým, ale také psychologickým. Existují mnohé studie, jenž oplývají rozsáhlými rozbory jednotlivých barev. Barvy na každého z nás mohou působit odlišně ať už z hlediska estetického či jiné asociace. „*Každý z nás rozumí řeči barev po svém, a přesto se jí mezi sebou domluvíme.*“<sup>1</sup> Svůj rozbor budu směřovat více osobitým směrem. Popíšu, jak si myslím, že může divák vnímat barevný svět, který se mu naskýtá skrze vybranou tvorbu Karla Zemana.

Prvotní barevné dojmy působí spíše tlumeně, avšak vyskytují se barevné kompozice, které podporují kontrast tak silným dojmem, že barevnost nabude na síle: scéna, kde je Honzík veden sudičkami na cestě do světa a hraje přitom na flétnu (viz. Obrázek 4).

Zeman často využívá možností komunikace skrze samotné krajiny. Využívá tak každé situace, aby mohl divákovi nastínit moment, denní dobu, roční období atd. (viz. Obrázek 1)

Barevnost filmů působí lehce zlověstně, a ne vždy může působit pohádkovým dojmem. Toto tvrzení se více týká filmu *Čarodějův učeň*. Už onen počátek filmu napovídá, že se bude ztvárňovat pohádkový svět pomocí realističtějších prvků. Skrze první minuty se dozvídáme o probíhající válce, která poněkud umocňuje strach zasazení. Stejně tak je doplněno obrazem temného prostředí – pochod mas nohou na temném pozadí, které umocňuje tmavá obloha, která se promění v bouřkový mrak a vzápětí nastává úder prvního blesku.

Silným a velmi výrazným prvkem, který ovlivňuje naše vnímání, je autorovo zacházení s červenou paletou. Výrazný prvek, převažující v *Čarodějovi učni*, kde ona symbolika a agrese červeného tónu je opravdu výrazná. Když se Krabat blíží do tábora naskýtají se nám děsuplné obrazy, které ukazují červeně zbarvená pole pokryta mrtvolami válečných koní. Mluvíme tedy o využití červené palety jak na pozadí scény, tak na veškerých plochách. Koně jsou pro vytvoření kontrastu a lehko si všimnutelného prvku vyobrazení bílou. V momentě, kdy se hlavní hrdina ocitá v táboře, ony prvky polevují, nicméně obloha je stále sytě rudá.

---

<sup>1</sup> úryvek z kapitoly „Symbolická řeč barev“ str. 103, kniha *Svět barev*

Prostředí se začíná měnit až ve chvíli, kdy tábor opouštíme. Rudá postupně bledne a začíná se opět přetvářet v modrou, která však díky eskalujícím událostem, také stále tmavne.

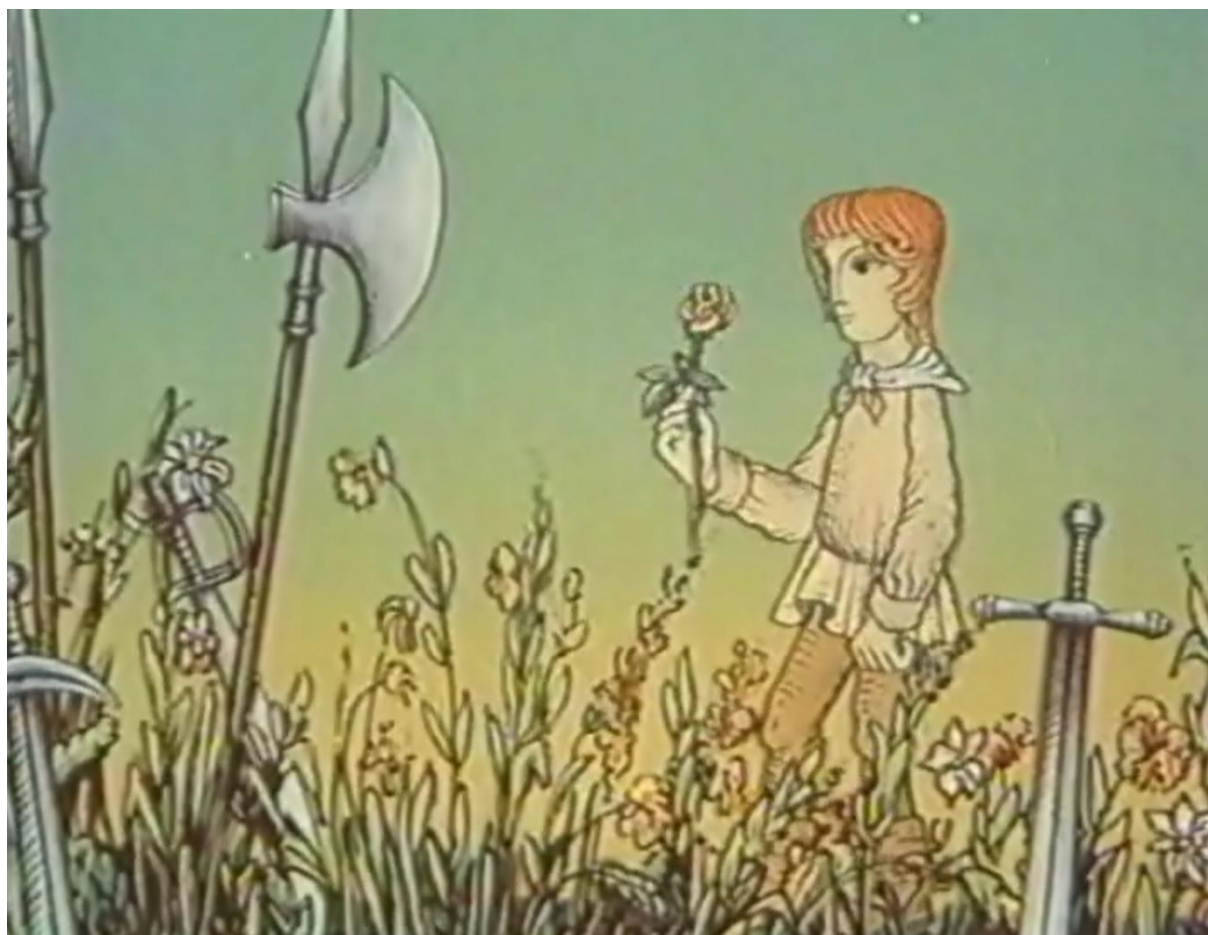


*Obrázek 1*

## 1.2 Barevná prostředí a emoce

Ve spojení emocionálního dopadu barvy na diváka mě jako první napadají Zemanovi velké barevné plochy, které udávají celkový dojem. Plochy jsou většinou jednotvárné a jednobarevné. Barevná paleta je spíše bledějších tónin. Tím myslím pouze onu podkladovou část, která se nenachází v popředí scény, ovšem vytváří její základ. Disponuje dvěma základními prvky, jenž působí realisticky a chladně, zároveň však jemně a pohádkově. Přes skutečnost, že se Zeman drží základních realistických prvků – rostliny jsou zelené a voda je modrá – tak je stále autorova paleta barev velmi specifická. Barvy jsou sice tlumenějšího odstínu, ale reprezentují komplexnější sílu scén (viz. Obrázek 2).

*„Zemanovsky vřelí a jímavý film ukazuje dva světy: svět moci a násilí a svět prostých lidí, toužících po štěstí a spravedlnosti. Láska a spravedlnost nakonec vítězí – morálně, i když se jim nepodaří zlo zničit. To nemizí jako nemizí věčná touha lidí po lásce, štěstí a spravedlnosti.“<sup>2</sup>*



Obrázek 2

<sup>2</sup> úryvek z kapitoly „Pozemšťan Karel Zeman“ str. 10, kniha *Karel Zeman: sborník studií a dokumentů*

V díle *Čarodějův učeň* jsou však barevná prostředí ještě mnohem sytější a vykreslenější. Vyskytují se krásná barevná pozadí (viz. Obrázek 3). Silným momentem je, když si mistr třese rukou s učněm. Mistr sedí u stolu, zatímco za jeho zády se rozprostírá růžovo-fialové prostředí. Dle mého názoru je to velmi odvážný výtvarný počín oproti barevné paletě v *Pohádce o Honzíkovi a Mařence*. Prostředí je více detailní a umocňuje tak občasnou zblíhající se perspektivu, kdežto v předešlém díle je prostředí velmi ploché a stejnorodé.



Obrázek 3

Některé scény, jsou však s onou jemností úzce v kontrastu s násilností scény. Pokud však pomineme tyto protipóly je důležité si uvědomit možné postřehy tvůrce k vytvoření právě takového prostředí. Pravděpodobně se jedná o záměrnou práci, jelikož barvy, které tvoří prostředí, jsou bledé a tlumené. I přes hravost hudebního podkladu pořád působí chladně a vykreslují středověké prostředí ve kterém se náš hrdina nachází.

Pokud se chvíli pozastavíme nad dílem *Pohádka o Honzíkovi a Mařence*, tak si můžeme všimnout, jak barevnost celé scény silně ovlivňuje denní doba, ve které se právě nacházíme. V moment, kdy se Honzík vydává do světa, jako by se scenérie lehce ztlumila. Může se jednat o významovou pasáž scén, kde se hrdina posouvá a vyvíjí, proto se barvy vybarvují, aby se tak docílilo hutnosti momentu a celkové emoce, kdy se Honzík vydává do nebezpečí a neznáma (viz. Obrázek 4).





Obrázek 4

Ráda bych proto vypíchlá krásu práce s barevnými prostředími v díle *Čarodějův učeň* – převážně ta, kde se vyskytují v popředí havrani. Ať už se jedná o noční oblohu, nebo smrákající se prostředí, které je ztvárněno nádhernou oranžovou barvou kontrastující s temnotou havraních křídel (viz. Obrázek 5). Souvisí to také s precizní prací se siluetami na pozadí modře barevné oblohy. Láskyplný moment vyobrazující siluety na okamžik umožní, aby se dvě postavy vykreslili díky paprsku světla do svých přirozených barev. Prostředí velmi výrazně reaguje na významné scény: tmavne, rudne, bledne, či výrazně rychle se mění mezi barevnými prvky => momenty chaosu, nebo plny kouzel. Stejně tak ony scénérie ukazující samotné havrany. Mají silný vliv na atmosféru i diváka. Nyní nemluvím nutně o čirosti a významovosti, pouze nádherně umocňují moment, ve kterém se postava nachází.

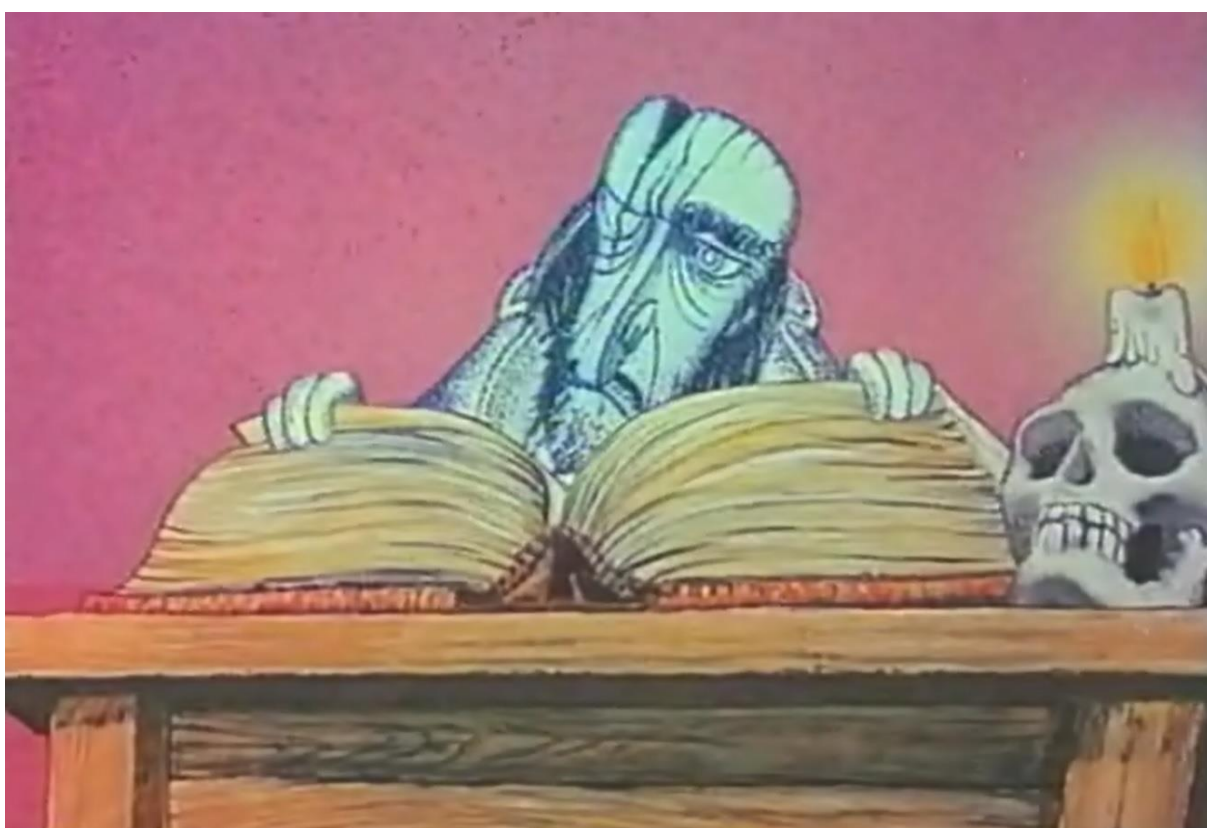
*Obrázek 5*

Konečný moment je ztvárněn krásným vizuálem, kdy láska zvítězí nad zlem a mlýn se tak zahalí kouřem na znamení smrti všeho zlého, co soužilo Krabata i ostatní jinochy. Kouř zbarven rudou barvou stoupá a stoupá. Evokuje únik pekelných sil, které nyní opouští mlýn na dobro. Dřevěná stavba tak mizí v dýmu a postupně zaniká společně s posledním doutnáním (viz. Obrázek 6).

Podobně silný moment se vyskytuje naopak i na počátku Krabatova příběhu. V podobě uzavření paktu mistra s učněm. Střídavé blikání červené a modré barvy může pro učně znamenat uskutečnění jak dobrých, tak špatných věcí. Modrá nám ukazuje na nekonečnost, na světlé výšiny a temné hlubiny. Má symboliku ve věrnosti a stálosti. Ovšem i ve smutku, neštěstí a zlu. Červená nám však podtrhuje zločinný úmysl se za tím ukrývající. Mistr mu sice pomohl, nabídl ubytování, jídlo a tajemství kouzel, výměnou za pracovitost, ale učěň nečekal tak hrozný osud. Krabat neváhaje přikývl a začalo burácení. Z příjemně narůžovělé stěny, kde se dala atmosféra chápat jako klid a férovost, byl najednou upsán nekonečnosti, jejichž prostory představovali světlo nad propastí (viz. Obrázek 7).



Obrázek 6



Obrázek 7

Vážně a důstojně, zároveň také půvabně a přitažlivě. Vystavíme-li však krajinu červenému sklu a získáme pohled tak strašlivý, že v nás vzbudí pocity hrůzy.

Mistr se později učňům zmiňuje o černé škole – neboli barva příslušející temnotě a symbol zla. Odtud vede jasný název už jen z důvodu křesťanství, které nám přineslo čerta, projevující se černým kožichem. V hřích se obracíš a tvoje duše bude černá jako uhel. Kniha kouzel je temnou školou. Chápat lze tedy i jako pověru o černých zvířatech, jenž díky své podobě přinášejí zlo a zármutek.

## 2. ATMOSFÉRA

### 2.1 Charakter a barva

V díle *Pohádka o Honzíkovi a Mařence* není barevnost charakterů výrazným prvkem, jako spíše hra s detaily. Charaktery mají do jednoho tlumený podklad žlutohnědého odstínu. Pokud na sebe však potřebují upozornit, jsou odlišní svými výraznými prvky. Nejvýrazněji na sebe barevností upozorňují sudičky. Odlišují se barevnými odstíny, které jsou pro ně na rozdíl od všech ostatních postav čistě symbolické. **Černou** barvu zastupuje „rarášek“ => je tedy symbolem něčeho temného – ďábla, který svádí na špatnou cestu. **Bílá** je ztělesněním dobroty a čirosti a zástupcem, anděla“. A nakonec **šedá** sudička, která je fyzickým ztvárněním rovnováhy mezi dobrem a zlem a je lehkovážným prvkem jejich společenstva. Snaží se bránit rozepřím a zlehčuje celkovou atmosféru momentu – mnohdy se konfliktům také vyhýbá. Uceluje je barevná jednota v jejich **červeném prvku**. Všichni tři mají červenou pokrývku hlavy, odlišnou pouze svým tvarem. Jejich barevné prvky se s nimi současně mění i v případě, že se promění v jinou bytost – červená změní svou podobu současně. U charakteru, „smíška“ je čepička na svém konci doplněna rolničkou. Ta se třese a chřastí, když se v jedné scéně „směje“ a podporuje tak jeho zdánlivý zvuk smíchu. Přesto, že není na rozdíl od zvukné rolničky doslovně zvukově ztvárněno nic jiného (viz. Obrázek 8).



Obrázek 6

Dalším výrazným prvkem, který krásně usnadňuje divákovo chápání odlišnosti je v tomto ploškovém snímku zachycení pohádkových bytostí. Poukázat na odlišný svět od toho lidského. Rozdíl našeho světa, který je podchycen jemným zlatavým odstínem, je druhý svět situován spíše do modré barvy.

První scéna, kde si toho lze výrazně všimnout je vykreslena nádhernou temně modrou paletou. Jedná se o scénu noci, kde se také prvně objevuje postava Mařenky. Noční atmosféra je tak krásně dokreslena magickými momenty, které scénu umocňují v její tajemnosti. Nabýváme pocitu, že jsme svědky něčeho opravdu nadpřirozeného, avšak stále líbivě pohádkového.

Cítíme pocit bezpečí a vřelosti. Chování charakterů, jak se okolo vznášejí, či infantilního a hravého chování malého amorka, který na malý okamžik hraje na harfu nejen rukami. Mařenčina podoba víly je stejně tajemná, avšak odstín modré je bledší než tmavé noční prostředí, a tak i její postava působí chladně i něžně, však neživě a nereálně. Jeví se Honzíkovi jako pouhý přelud. Noční krajina, nyní pohlcuje hlavního hrdinu a vytváří tak krásný barevný kontrast mezi jeho postavu a postavou Mařenky. Převažuje modrá, barva magie nad živým světem, tedy silou člověka. Kontrast bouřkové modři s nádechem pískové

barvy (viz. Obrázek 9).

Stejně tak jako je žlutá považována za sluncem prosvětlený a doprovázený prvek, je naproti tomu modrá synonymem pro temnotu, smutek a melancholii. Pokud na krajinu či předmět pohlédneme přes modré sklo dostaneme pohled pochmurný a chladný. Tato barva má však velmi zvláštní a přizpůsobivý prvek. Za předpokladu, že se modrá podílí na kladné straně, či není její záměr čistě negativním, účinek barvy nevnímáme nepříjemně.



Obrázek 7

Něčeho podobného si můžeme všimnout v *Čarodějově učni*. Krabat je mezi svými společníky zatím jediným člověkem – nebo alespoň se to tak divákovi může jevit. Jako jediný nepostrádá svou vybarvenost charakteru – přirozená barevná paleta, která ladí živé pleťové barvě a stejně tak oblečení. Naproti tomu ostatní obyvatelé mlýna, kteří už tu jsou dlouhou dobu, vyhlížejí až mrtvolně. I on však po dobu, kterou se ve mlýně nachází, postupně bledne a bledne. Už jen co se prvně stal havranem, se blíží svému nelibému osudu a vstříc nevyhnutelné smrti. Modrá paleta opět podtrhává bytosti, jež nejsou z našeho světa. Avšak onen prvek je v této vyprávěcí rovině posunut k mnohem temnější tématice. Bytosti nejsou kouzelné, avšak jsou to lidé, kteří postupně přicházejí o svou duši, díky mistrovi, kterému se upsali. Jsou bledě modří, ledoví a

chladní na první pohled (viz. obrázek 10). Vyobrazení samotného hlavního hrdiny je barevně zvýrazněno.



Obrázek 8

Tento jev pozorujeme také u Honzíka, když je proměněn v pohádkovou bytost. Avšak na rozdíl od nadpřirozeného světa on není jeho celou součástí. Proto jeho charakter, přesto, že má černá křídla, nepostrádá také prvotní lidské rysy – v podobě ponechaných barevných prvků. Stejně jako zůstalo barevné oblečení, zůstaly také lidské končetiny. Zbytek jeho těla je pokryto temnou modrou, která přechází až do černé (křídla).

Podoba je vyobrazena temněji, jelikož se nestal kouzelnou bytostí náhodou. Po uzavření smlouvy s jednou z vlastních sudiček, tedy raráchem, který mu slíbil možnost se vydat za svou milou. I Honzíkovy oči změnil barvu. Jsou purpurově rudé, což nádherně podporuje jeho temný, pekelný vzhled. Červená barva očí může být pomyslným pojítkem mezi chtivostí, lačností až agresí, se kterou ke svým křídům přišel. Na rozdíl od Mařenky, která podstoupila svou proměnu s větší láskou, pokorou a vědomostí si toho čím se stane a co pro svou lásku obětuje. Svou proměnou se stala doslova člověkem, čímž nemá již žádné barevné prvky, které by ji spojovali se světem kouzel. Kdežto Honzík je nyní uvězněn v napůl nesmrtelném světě a také těle.

Charakter Mařenky si zachovává svou něžnost a vílí eleganci i v lidské podobě. Napomáhá

tomu bledě růžová barva jejich šatů, doplněna sněhově bílými květy. Nyní jako by se atmosféra kouzel obrátila a Mařenčina čirost rozsvítila temnotu noci, kterou nyní zastupuje Honzík (viz. Obrázek 11).



Obrázek 9

Barevnější a vykreslenější postavy jsou ty, které jsou charakteristické svými špatnými vlastnostmi. Čím je postava zápornější, tím více se to odráží na její vnější podobě. Například vyobrazení jednotlivých rytířů během turnaje v *Honzíkovi a Mařence*. Je na místě také zdůraznit s jakou vytříbeností a přesností zdůrazňuje umělec lidské vlastnosti už jen skrze jejich vizualizaci. Postavy nejsou strašidelné, nýbrž realistické a nehezke, čímž se blíží pravé podobě člověka. Člověka nečestného, toužící zbytečné slávy. Diametrálně odlišnými a nepřehlédnutelnými se tu díky tomu stávají hlavní hrdinové. Jsou doslovným ztělesněním čistoty a krásy. Tedy nádherný znamená být hodným, a naopak být nepěkným značí zkaženost ducha.





Obrázek 10

V Čarodějově učni, je-li charakter záporný (např. mistr) je jeho kresba velmi temná. Tmavé vlasy, bledá pleť, temné roucho. Dosti výrazné jsou také prvky, které podtrhují silně kontrastující prvky pozadí charakteru – opět především mistra. Červená jako by zvýrazňovala nebezpečí a zlost, která hrozí a modrá velké neznámo.

Zajímavým počinem je tak proměna mistra na hada v zápasu s Michalem. Využívá se zde modrá s přechodem na zelenou, jakožto kůže hada. V negativním významu je symbolika zelené přisuzována jedu a smrti. I sám o sobě bazilišek v mytologii má zelené oči, které zabíjí. Tady ta zelená byla jedem, celou tou otravou lživosti. Michal v podstatě porazil mistra, který se vzdal, nicméně blafoval. Změnil podobu a na nepřipraveného chlapce zaútočil. Otrávil své činy (viz. Obrázek 13).



Obrázek 11

## 2.2 Porovnání tvorby

*„Jsou umělci, jejichž tvorba je hned od počátku poznamenána osobitými rysy a působí jako uzavřený svět, v němž se každý nový impuls lomí do určitého úhlu, nese stopy jeho osobitosti, indikuje určité klima. Díla, která vytvoří, třeba byla sebeodlišnější, jsou svázána hlubokou organickou jednotou. Vývojový proces objevování vlastních výrazových prostředků, vlastní poetiky je u Zemana složitý a různorodý.“<sup>3</sup>*

Rozvádím srovnání dvou zmíněných děl a případně i s dílem třetím z autorovi tvorby, které však nebylo nyní v rámci mého primárního soustředění, a to konkrétně film *Pohádky tisíce a jedné noci* (1974). Dle mého názoru je vhodným nástrojem a příkladem, jak ukázat a názorně rozvést rozdíly v tvorbě.

Jako první je třeba zmínit, že palety dvou výše rozebraných filmů se liší především svou sytostí. To platí také pro jednotlivé charaktery. Přesto, jak se jejich barevný podklad skládá

<sup>3</sup> úryvek z kapitoly „Zápas o tvar“ str. 11, kniha *Karel Zeman: sborník studií a dokumentů*

z poměrně stejných okrových barev, tak barvy jsou mnohem vytříbeněji rozděleny do vícera odstínů, jejichž paleta tvoří oděv postav viz. *Čarodějův učeň*.

Kdežto *Pohádka o Honzíkovi a Mařence* je založena víceméně na jednodušnosti barev, avšak tento prvek hezky pracuje s tematikou příběhu, stejně tak jako je barevně sytější podoba Krabata příhodnější jeho vyprávění. Ovšem ve snímku *Čarodějův učeň*, pokud jsou středobodem scény zamilovaní, převažuje scénérie teplých barev i za předpokladu, že se vyskytuje záporná postava. Teplé barvy převládají vždy nad chladnými tóny (viz. Obrázek 14).



Obrázek 12

V předešlé pohádce se tento rozdílný prvek nevyskytuje. Prostředí má barevně stejné prvky, tím pádem ani nepodtrhuje onu významnost momentu natolik silně, jako v tomto díle.

Oba snímky však začínají barvitým vyobrazením a oslavou přírody. Stejně jako Honzík v počáteční pohádkové scénérii vyhrává na svou dřevěnou flétnu (viz. Obrázek 15), se také v první scéně *Čarodějova učně* pase na klidné louce kůň. V obou scénériích převažuje zelená. V pozitivním významu je zelená barvou klíčícího života.



Obrázek 13

V případě *Pohádek tisíce a jedné noci* můžeme již polemizovat nad dopadem samotné techniky na finální podobu filmu. Práce stále spadá pod ploškovou animaci, avšak občasně loutkové motivy posouvají divákovo vnímání mnohem dál. Postavy působí živěji. Převážná část charakterů, včetně hlavního hrdiny Sindibáda mají obličej malovaný na 3D objekty. Počáteční scény jsou rámovány malovaným (většinou zlatavým) orientálním motivem. Záběry tak působí dojmem živého obrazu a divákovi je vkusným způsobem připomínáno, že se nachází v příběhu inspirovaném knižní předlohou. Jako bychom neustále viděli velkou malovanou a zdobenou knihu. Barevná paleta úzce souvisí s orientem a teplými exotickými krajinami. Také barvy oblečení ladí s prostředím, jenž autor pro svou tvorbu vybral. Charaktery již nejsou bledým prvkem v popředí, avšak barevně vytříbeným bodem obrazu. Paleta je mnohdy až divoká, avšak stále věrná svému tématu a reálnému vyobrazení krajiny (viz. Obrázek 16).



Obrázek 14

Též se nevyskytují (pro Zemana) charakteristická oddělení charakterů pomocí jejich barevného ztvárnění, jedná-li se o neživá stvoření či ta z jiného světa. Pokud se objeví nadpřirozená bytost, jejím charakteristickým znakem není bledě modrá podoba, nýbrž přirozený paleta barev.

S tímto jevem se lze setkat jen zřídka, avšak již není významově přisuzována nadpřirozenu. Modrá je zde využita v rámci barevnosti prostředí.

Mohli bychom však polemizovat ve scéně, kde se hlavní hrdina potýká s postavou nevrlého starce (viz. Obrázek 17). Stařec je vykreslen sytě modrou barvou, nikoliv bledou a mrtvolnou, jak jsme byli doposud zvyklí. Je dosti pravděpodobné, že se jedná o kulturní vsuvku významu konkrétní barvy pro jistou kulturu. V onom druhém případě postava vypadá velmi realisticky a živě. Její hutná barva jí dodává na přirozenosti a uvěřitelnosti její povahy. Postava starce oplývá surovou uvěřitelností, nejen díky své barvě, ale také díky své urputnosti, s jakou visí hrdinovi na zádech.



Obrázek 15

Naproti tomu charakter zdánlivě modrého koně, který se v objevuje v počátku druhého příběhu je nakonec odhalen jako pouhý kostým, tudíž ani v případě zvěře zde nedochází k žádným výjimkám (viz. Obrázek 18). Veškerá zvířata jsou naopak vyobrazena věrně své reálné podobě. Je možné, že vzhledem k výše zmíněné bohatosti palety by se i tak výrazný – mnohdy oddělitelný – jev dal lehce přehlédnout. Modrá barva zde také tvoří značnou část prostředí. Ať už mluvíme o velkých malovaných modrých oblohách prvcích, jenž utvářejí prostředí takovým, jaké by mělo dle své předlohy v orientu být.

Jak bylo již v kapitole „Charakter a barva“ zmíněno – modrá je velmi přizpůsobivá barva. Jako jediná nese nejvíce významů ze všech barev na světě. Některé kultury ji považují čistě za mužskou barvu, ostatní za symbol ženskosti.

Přesto, že je úzce spjata se symbolikou melancholie až deprese, opačně je také vnímána jako velmi klidný element. Například v mnoha zemích blízkého východu je modrá považována za symbol bezpečí a důvěry. Používá se také jako symbol ochrany, úzce spjat s duchovnem, nebem a nesmrtností. Pro hinduisty je to barva Krišny – nejuctívanějšího boha, který ztělesňuje lásku a radost a ničí bolest a hřích.

Ve mně osobně tento charakter nevyvolal nikterak pozitivní myšlenky. Možná se ale jednalo

o božstvo, se kterým nebylo úctyhodně zacházeno. Stal se proto pro hlavního hrdinu spíše velkým břemenem po dobu cesty, nežli svatým a duchaplným průvodcem.



Obrázek 16

I přesto, že zde modrá nemá svou zmíněnou magickou moc, myslím, že jí tu není ani třeba. Prostředí si vyhrává s každou drobností, jenž by mohlo využít k tomu, aby působilo magicky. Není za potřebí, aby zde poletovali okřídlení koně, nebo aby lidé měnili lusknutím prstu svou podobu. Stačí jen drobné a netradiční uspořádání. Například, když Sindibád sedí na koberci (který není zobrazen v perspektivě nýbrž ploše) a všude kolem slídí vojáci, kteří vykukují z nádob a váz, které by však ani zdaleka nedokázaly pojmout člověka. Skoro se zdá jako by od této tvorby ostatní příběhy postupně ztrácely onen typický pohádkový rys – hravost. Následující snímek *Čarodějův učeň* je diametrálně odlišným, jak po vizuální, tak po dramaturgické stránce. Jedná se o příběh, který je na úzkém pomezí mezi pohádkou a hororem.

Nevybavuje se mi, že by se ve zbylých dvou filmech vyskytovala postava podobná například papouškovi (viz. Obrázek 19). V jednom z příběhů pomáhá Sindibádovi a jeho veselé vystupování mi připomíná, jak je běžné v dnešní době do animovaných filmů přidávat hlavnímu hrdinovi jako společníka humorné mluvící zvíře. Žádný podobný charakter se běžně v Zemanově tvorbě nevyskytuje. Zvířecí charaktery většinou zastupují jedny z hlavních

postav a humor je zde více specifický či nevšední. Například, když si v *Pohádce o Honzíkovi a Mařence* rytíři při turnaji vzájemně škodí, aby se tak nečestně stali vítězi.

Na první pohled se zdá, jako by tento poslední film zastupoval autorovu nejnovější tvorbu. Možná je to právě onou překypující paletou. Možná také díky větším zásahům do prostoru, které například ve filmu *Pohádka o Honzíkovi a Mařence* nebyli ztvárněny ani v nejmenším a v *Čarodějově učni* jen v určitých pasážích, jako například pohyb mlýnského kola – vnější pohled na stavbu mlýna. Zdá se mi to skoro nemožné, že právě *Pohádka tisíce a jedné noci* je nejstarší z těchto tří filmů. Skoro jako by tomu bylo přesně naopak. Noční oblohy zde ztvárněné nejsou jen holými plochami – jako je tomu v novější tvorbě – ale jsou celá posetá hvězdami a většinou též doplněna krásnou podobiznou měsíce, jenž nepostrádá ani svou něžnou a spící tvář. Zdejší mraky jako by připomínali svými “krucánky” ilustrace z knih starého Japonska.



Obrázek 17



## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

### 3. PROCES TVORBY

#### 3.1 Vznik námětu

Na filmu jsme pracovali dohromady tři: já (animace, námět, scénář), Aneta Ratajová (střih) a Tomáš Kocourek (zvuk). Film je určen spíše staršímu divákovi 12+ a jeho hlavním tématem je **vyrovnávání se s minulostí a traumatem**.

„Člověk nemusí být vojákem účastnícím se válečného konfliktu ani navštívit uprchlický tábor v Sýrii či Kongu, aby se setkal s traumatem. Trauma zažívá každý z nás, naši přátelé, naše rodiny nebo naši sousedé.“<sup>4</sup> Takto píše ve své knize *Tělo sčítá rány*, autor Bessel van der Kolk. Je důležité si uvědomit, jak nás trauma drží na místě. Věznění ve své vlastní pasti. Jsme schopni žít pouze v minulosti či budoucnosti, tedy nejsme víceméně schopni vnímat přítomný okamžik. Právě s tímto problémem se potýká hlavní hrdina mého příběhu.

Ono téma traumatu je, podle mého názoru, také úzce spjato s naším vlastním *stínem*. Archetyp Stínu je dle C. G. Junga, ona nežitá část naší osobnosti. Naše já, které vlastním očím zůstává skryto a projevuje se jen v krajních situacích. Myslím tedy, že obojí téma hrají společnou roli v závislosti na sobě.

Ona forma stínu a jeho vnímání mě fascinuje již dlouhodobě. Proto není divu, že jsem si nemohla odpustit ten zájem a nenechat se tak motivy inspirovat ve své tvorbě. Prvotní podoby mého příběhu byly položeny čistě na symbolice a dějové vyprávění mělo spočívat v dialozích. Postupem času z tohoto formátu však sešlo a naskytl se nový úhel pohledu. Ve filmu jsem se chtěla primárně zaměřit na práci s atmosférou skrze barevnost a prostředí. Takové určité vystoupení z vlastní komfortní zóny, protože mé předešlé práce barevností příliš neoplývaly. Stejně tak ona jednoduchost a přímočarost dřívějších prací mi dala důvod k tomu, abych si vyzkoušela odlišný dramaturgický přístup. Tajemno a snovost jsou faktory se kterými bych ráda pracovala i do budoucna.

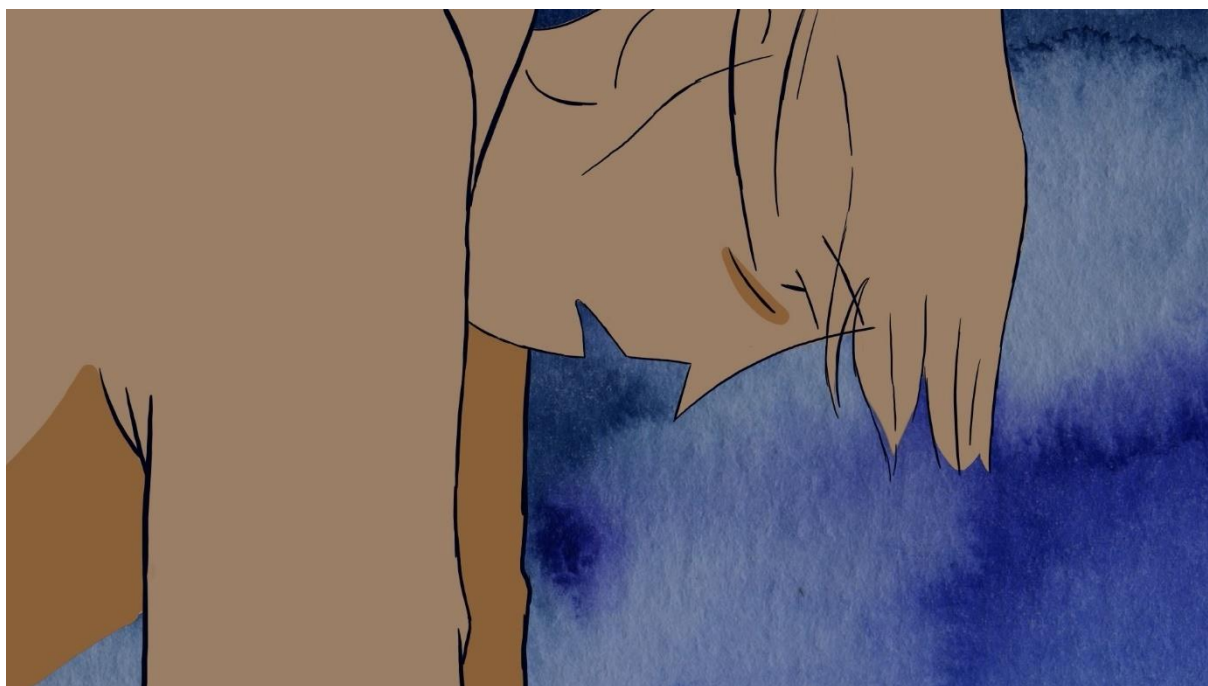
Právě jeden sen, jedna krajina a jeden spatřený obraz mě inspirovali k vytvoření tohoto příběhu. Inspirace k silnému příběhu o nedokonalosti v každém z nás, kterému už nemůžeme utíkat, nýbrž mu čelit a vzepřít se. Ustanovit reálné téma do závoje snového prostředí, kde se dají umocnit představy, jak na nás skutečně trauma působí, i když si to nemusíme ani uvědomovat.

---

<sup>4</sup> úryvek z kapitoly „Setkání s traumatem“ str. 9, kniha *Tělo sčítá rány*

### 3.2 Charakter

„Největším zdrojem utrpení je lhaní sobě samému.“<sup>5</sup> Hlavní hrdina se v příběhu nachází na hranici svých sil. Nejen na začátku příběhu, ale i mnohokrát během něj. Sledujeme jeho vnitřní vývoj a následné sebepřijetí. Bezejmenné problémy, úzkosti a strachy poukazují na dlouhodobě a hluboko v těle zakořeněná traumata, která ho nemíní pustit. Jenže tomu je nadobro konec, nyní už se svému stínu vyhnout nemůže, protože by ho to stálo život. Kdyby to bylo tak jednoduché. Veškeré problémy shrnuty v necelých sedmi minutách, kde jsou následně i vyřešeny? Ne tak docela. Berme příběh jako zkrácenou verzi jednoho dlouhého životního období hlavního hrdiny. Film je založen na vlastní zkušenosti s traumatem, a to konkrétně ze ztráty blízké osoby. Obrazy s prostředím tak vycházejí ze snových symbolů, pocitů a emocí jenž ve mně ona témata a situace vzbuzuje. Zbytek nechávám volně dokreslit výpravou příběhu.



Obrázek 18

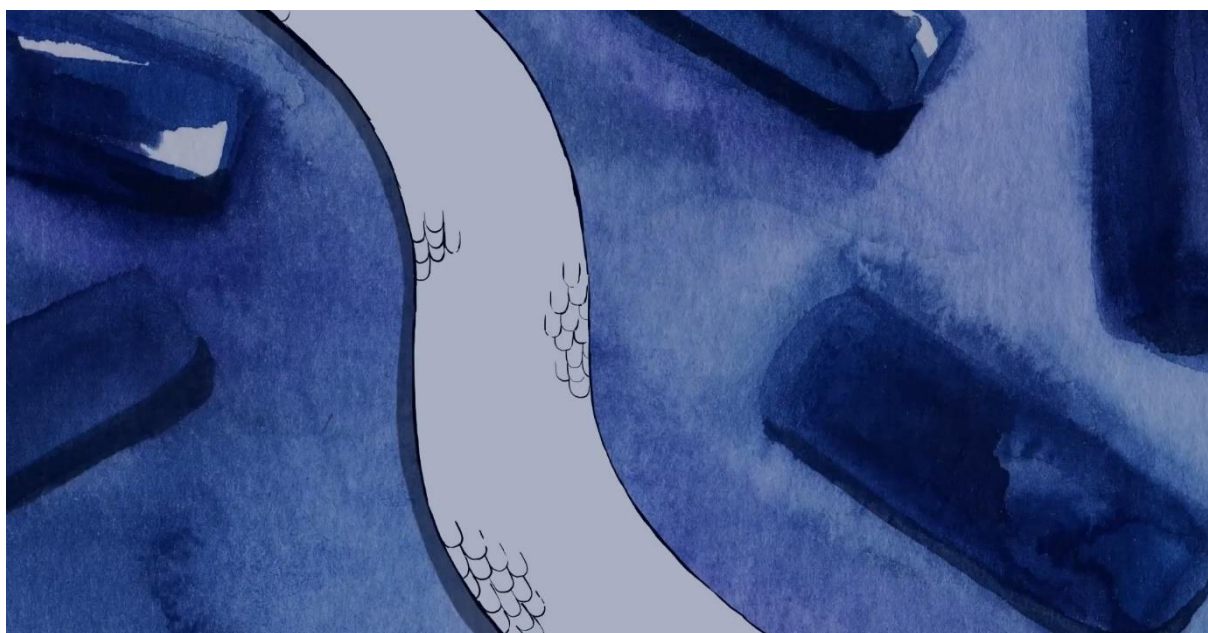
Muž se probouzí v prázdném vagonu. Vše se zdá být standartní, ale něco je stejně jinak. Prochází se chodbou mezi sedadly a všimá si osob, které společně s ním obývají prostor. Jsou odlišné. Na první pohled je vidět, že postrádají charakteristické rysy člověka, jako by zamrzly a zůstaly nadobro připoutané k jednomu místu. Možná i k jedné a té samé životní etapě. Není na nich nic, co by naznačovala známky zranění. Pouze existují a jejich tělesná schránka

---

<sup>5</sup> úryvek z kapitoly „Zkušenosti veteránů z Vietnamu“ str. 21, kniha *Tělo sčítá rány*

zůstala zde. V tento moment nastává chvíle, kdy začíná být hlavní hrdina stejně jako divák zmaten. Neví, jak se zde ocitl. Nachází se v myšlenkovém rozpolcení, zda se nejedná pouze o sen. Figury, které vidí kolem sebe v něm vyvolávají pocity nostalgie. Když ho vyruší neobvyklý hluk, ozývající se z venku, tak za ním směřuje. Vychází z vlaku a postupně prochází zapomenutým místem. Chodí kolem starých, zrezlých vlaků, pohlcen myšlenkou, zdali se jedná o skutečnost. Nedokáže ho opustit ani drobná domněnka, že se na tomto místě nenachází sám. Cítí cizí pohledy a plížení se všude kolem. Je tu něco, co ho nespouští z očí. Začíná ho přepadat stále větší panika a úzkost. Začíná tedy jeho etapa opakovaného úniku. Nečelí svým problémům, pouze se jim snaží utéct.

Tak činí již dlouhodobě, jak můžeme i vidět na „velikosti“ jeho problému. Má podobu velkého bílého hada. Zjevuje se v nadživotní velikosti, aby se ukázalo, jak hrdinovy neřešené problémy postupem času nabydou nepřirozených rozměrů. Muž podléhá svému vlastnímu strachu a spatřuje nevyhnutelně se projevující pravdu. Je pohlcen ve svém nitru. Čím více hrdina přehlížel a odkládal svoje strasti, tím více se stávaly nezvladatelnými až přerostly v monstrózní objekt o vlastní síle a myšlení.



Obrázek 19

Hrdinovi již dochází naděje i síly a sledujeme, jak se pomalu nechává stínem nadobro pohltit. Anebo ne? Bod zlomu. Prostříhy na blízké události, jenž postupně nabývají na síle, což vyústí až v hrdinovo odhodlání se z hadova sevření vymanit. Konečně se odhodlal čelit vlastním problémům. Na znamení toho sledujeme jeho povstání, které nasměřuje přímo naproti hadovi. Nadchází tak důležitý moment sebezpřijetí a proměny. Z prvotního ustrašeného jedince se tedy

stává charakter, který se rozhodnut neutíkat, však čelit svým nejistotám a vnitřním rozepřím, aby se mohl v životě posunout dál.

### 3.3 Práce se symboly

Jak jsem již zmiňovala v *Úvodu*, má práce se zakládá na snových obrazech. Často rozvíjím příběhy právě na základě vizuálu. Vidám obrazy i krajiny, skoro denně, ne vždy má však jev takovou sílu či efekt. Nejvýraznějším symbolem v příběhu je nepochybně samotné nádraží. Vlaky a vagony všude kolem, které navozují pocity jednotvárnosti a stejnorodosti. Navozují určitou nereálnost ve svém rozpitém stavu.

Funkce vlaku je přitom pro příběh klíčová. Jedná se o velký, silný a v mnoha ohledech, tažný objekt. Vlak je na začátku pouze prázdná skořápka, která už dávno není pojízdnou. Na konci příběhu jsme však svědky zcela funkčního stroje. Složení vagonů a lokomotivy – symbolizuje hnací sílu. Soupravy, které vidáme všude kolem z počátku filmu jsou často i vykolejeny. Můžou být považovány za prvek něčeho, co nenávratně vybočilo ze své dráhy. Cesta hlavního hrdiny se stává vyobrazením cestou osoby, která i přesto, že se původně nedokázal hnout z místa, překoná bod zlomu a rozhodne nalezenou cestu následovat. Přelomovým bodem chápeme ty části filmu, kde se hlavní hrdina smířil s vlastními chybami a konečně se přijímá takovým jaký doopravdy je.

Symbolický je také sen, ve kterém se hrdina ocitá. Snové prostředí je velmi osobním aspektem. Příběh založen na snu, ke kterému vede řada událostí. Samotný děj filmu je sepsán a vymyšlen na základě jednoho jediného snového prostoru – tedy vagonu laděného do ledových barev. Zde se nachází zdánlivě ledové sochy, které tento prostor dotvářejí a představují ho tak velmi charakteristickým. Jak jsem již zmiňovala, nápad na prostředí plynul převážně z mého snu, přičemž mě hodně inspiroval ve výpravě. Pamatuji si, jak se prostorem procházím a cítím blízkost těchto osob, jež kdysi bývaly lidmi. U jedné z nich se zastavuji a sedám si vedle ní. Spatřuji v ní blízkou osobu. Chvíli ji pozoruji a následně pokládám hlavu na její rameno. Sen se následně ubírá jiným směrem, který byl v počátcích psaní také možným výstupem, ale nakonec jsem se rozhodla pro jiné vyprávění příběhu. Pro takové, jaké oplývá v mé bakalářské práci nyní. V momentě, kdy vystupuji z vlaku vidím jiný svět, jiné místo, a to pro mě byl onen důvod tyto prostory v příběhu více prozkoumat a rozvinout jeho potenciál.

Had se jeví jako záporná postava, avšak ve skutečnosti má zcela „neutrální“ funkci. Stejně jako jeho barva symbolizuje čirost, tak i sám had nemá zcela zjevný význam. Je pouhým zrcadlem hlavního hrdiny. Jeho onou stinnou stránkou, kterou tak dlouho vědomě přehlížel. V sekcích souboje ztvárňuje sílu, která drží hrdinu na místě. Udržuje nás v úžasu i strachu, co se bude dít v následujících scénách. Jednou ze symbolik hada je psychická síla, která je zastoupena traumatem. Však již jeho nadživotní schránka napovídá převyšující moci nad jedincem. Zvíře je tou známkou špatné síly, které by se měl hrdina zbavit, ovšem ji i přijmout. Přijmout bolest, utrpení a přetvořit jej v krásný obraz beze strachu. Posledním bodem, kdy se můžeme s hadem setkat, nebo alespoň s jeho částí, jsou konečné scény. Zde nám je umožněn pohled na svlečenou kůži, jenž reprezentují hrdinovo trauma, které nechává za sebou. I v tom můžeme najít symbol. Konkrétně rys regenerace a připomínkou opět se uzdravujícího života.

Had se vrací do své přirozené velikosti jako ukázka převahy hlavního hrdiny vůči traumatu. Had se mu vejde bez potíží do obou dlaní, kde můžeme chápat odevzdanost zvířete jedinci, který se má rozhodnout, co se s ním bude dít. Rozhodujícím sevřením rukou k hrudi, přesněji směrem k srdci, se stává přerod z hada na motýla, který je doslovným významem transformace neboli nového zrození. Dodnes existuje mezi různými národy víra, že mrtví, respektive jejich duše, mohou nabýt podoby motýla. Doslovná proměna hada v motýla v nás tedy evokuje vnitřní proměnu hlavního hrdiny. Stejně jako se z kukly stane motýl se i v hlavním hrdinovi něco probudilo. Což v křesťanské symbolice motýla, bylo bráno jako zmrtvýchvstání. To se nám hodí do celkového zasazení hrdiny. Umřelo jeho trauma, aby mohl být znovuzrozen. Něco nového, co ho nutí jít dál. Překonal onu „nehmotnou“ překážku a nyní je odhodlán na své cestě pokračovat. Rozhodne se jít dál. Příběh hrdiny tedy není zcela u konce a nemá ani šťastný konec, nýbrž symbolizuje nový začátek v životě člověka, který byl dlouho ztrápen. Ukazuje nám se stále nacházející touhu v lidskosti mít šťastný život, bez sebevětších problémů.

### 3.4 Technika a barvy

Jak jsem již výše v textu zmiňovala, tak mé dosavadní práce se barvě spíše vyhýbaly. Ne vždy to bylo úmyslné. Většinou to bylo z důvodu nedostatku času či samotného prostoru

na zkoumání barev a jejich možných palet. A proto jsem se vždy uchýlila k starému dobrému příteli – tužce a papíru – a odmítala jakékoliv barevné vstupy do své momentální práce. Nyní jsem však vybrala oblíbenou barevnou paletu, která dle mého nejlépe vystihuje atmosféru filmu. Zvolila jsem modrou a také odstíny fialové. Vzniklo tak lehce melancholické, snové prostředí zahaleno pod rouškou noci a příkrývkou jemně nadýchané mlhy. Barevná kompozice zachycuje klidnou a chladnou atmosféru místa. Fialové tony pouze doplňují onen dominantní odstín modré svými lehkými odlesky v podobě stínů a vpíjí se tak nepozorovaně do celého prostředí. Techniku akvarelu považuji za jeden velký experiment a práce s ním se vždy rovná jednomu velkému překvapení. Naskýtají se krásné obrazce, které mi následně dopomohli k tvarovému dotvoření prostředí a věcí, jež bylo třeba vyobrazit. V poslední době jsem začala ve své tvorbě čím dál častěji využívat modrou barvu. Pravdou je, že se mi tato barva den ode dne zamlouvá čím dál více. Cítím k ní silnou náklonost už jen tím, jaká je. Přesněji temné tóny jsou mi blízké. Evokují ve mě noc a tajemství.



Obrázek 20

Modrá je barvou samoty a touhy, barvou toho, co je vidět odtud. Barva touhy po dálkách, kam nikdy nedorazíte, po modrém světě, světě mnoha modrých barev.

Pokaždé když se podíváme na modrou oblohu nebo na hladinu nádherně modrého oceánu, může nás napadnout, jak je tato barva v přírodě vlastně běžná. Ale když se nad tím zamyslíme, tak je mezi všemi odstíny, které se volně vyskytují, ať už v horninách, květinách nebo srsti, šupinách, peří a kůži zvířat tento barevný odstín považován za velmi vzácný. Právě v důsledku tohoto přírodního jevu, kvete ve volné přírodě pouze nepatrné množství modrých

rostlin. Vyskytují se však živočišné druhy, které jsou na rozdíl od nás lidí, zvyklí tyto barvy vnímat zcela odlišně. Je proto více než pravděpodobné, že jejich vnímání zdánlivě barevné oblohy je zcela jiné. Obloha má pro ně naprosto jiný odstín. Existují zvířata, která vidí v ultrafialových vlnových délkách, které jsou pro člověka neviditelné, jako například někteří ptáci nebo včely.

Zdá se, že právě tato barva nebo spíše celé její barevné spektrum odstínů nás přitahuje. Jedná se o velmi lidskou barvu, která nás něčím spojuje. Ať už je to jejím častým využitím ve společnosti, jako např. loga různých firem či společností, nebo její oblíbenost pro využití v sociálních sítích (Facebook, Twitter atd.) Působí, tak nás mnohem silněji než kterákoliv z jiných barev. A právě proto se mi možná tato barva stala tak zdánlivě blízkou a příjemnou, i když jsem si k ní musela postupně najít cestu. Klame nás, oslňuje, lže o svém původu je něčím, čím ve skutečnosti není.

O technice a výtvarném zpracování jsem přemítala dlouhou dobu. Počínaje prvotním námětem, měl být film loutkovým dílem. Nakonec jsem však zůstala u techniky kreslené 2D animace, ale tvorbu kombinuji, již zmiňovaným, ručně malovaným prostředím. Pozadí jsou tedy malována akvarelovými barvami a následně jsou upravována v počítači. Nezasahovala jsem však do nich příliš silně. Co jsem ale s jistotou věděla, že barevnost hada, bude jednoznačně bílá až stříbrná.

Dle mého názoru, barva hada výrazně podtrhuje chlad prostředí. Jeho rudé oči, jsou proto na bílém podkladě výrazným až nepřehlédnutelným prvkem srovnatelným s krví na sněhové pokrývce.

Na druhou stranu, nápad pro barevný podklad hlavní postavy již nebyl tak jistý a vznikl čistě náhodou. Skica charakteru byla vytvořena na papír okrového odstínu. Vyřešila jsem tak onu problematiku ihned v začátku, aniž bych si to vůbec uvědomila. Hledání barevného provedení hlavní postavy tedy bylo najednou jasnou volbou, a to nejen z důvodu, že se mi tato forma zamlouvala, avšak také okolní ohlasy mě v tom nakonec utvrdili. Dalším bodem, týkající se práce s hlavní postavou, byla její samotná animace. Ne vždy bylo snadné danou scénu zpracovat. Pomocnou rukou se mi stala opět tužka a papír. V momentech, kdy jsem si nebyla jista jednotlivými fázemi pohybu, rozkreslila jsem si je jednoduše na papír. Práce s tužkou je mi i nadále mnohem bližší nežli digitální ztvárnění. Beru jej za skvělého pomocníka, avšak nechci na ní zakládat celou svou tvorbu. Už jen to mě dovedlo k tomu, abych svou tvorbu začala postupně kombinovat a zkoušela nové výtvarné přístupy.



Následně bylo třeba vyřešit odstín jenž by vystihoval ostatní postavy, které se objevují v konečné scéně. Zvolila jsem tentýž odstín, jako u hlavního hrdiny, abych tak docílila pocitu jednoty a spojení hlavního hrdiny s ostatními lidmi.

Výběr barevnosti pro motýla byla pro mě intuitivně vyhrála zelená. Už jen z důvodu, že je to jedna z mých nejmilejších barev. Nejvíce evokuje obrazy přírody, která zelenou jen oplývá a samozřejmě jdou ruku v ruce s pocity harmonie, vnitřního klidu a rovnováhy. U mě osobně evokuje pocity volnosti. Výše zmíněná harmonie pro mě úzce souvisí s velkými zelenými plochami-loukami, které se v něžném poryvu větru ladně vlní.

## ZÁVĚR

Pojmula jsem tuto práci osobnějším směrem, aby posloužila mému průzkumu do neznámého prostředí.

Místa a detaily tvorby jimiž jsem se nechala inspirovat jsou napůl skryta, a přitom zřetelně vyčnívající. Kontrasty temných tónů s těmi okrovými jsem zamýšlela již v průběhu.

Uvědomovala jsem si, jak je jich využito ve filmech. Stejně tak jsou i ony postavy z jiného světa v mém filmu zachyceny ledově chladnou modří. To však nepovažuji za prvek, jaký mě prvotně inspiroval. Jelikož se jednalo o snový motiv, který mne k práci dovedl, a tudíž tento fakt, jenž sdílí onu barevnou podobnost s prací Karla Zemana spojuje, je proto velmi přívětivým.

Když se zpětně ohlédnu za prací na bakalářském filmu, stále vidím ten zprvu zdánlivě nekonečný proces, který k jeho vzniku vedl. Již v kapitole pojednávající o námětu zmiňuji, jak byly prvotní nápady velmi lyrické. Vždy jsem viděla jasně vystupující charaktery na rozvrženém prostředí, avšak příběh jsem tak zřetelně ani zdaleka nespatovala.

Když se mi konečně povedlo chytit se námětu, který mi byl opravdu blízký, jak onou hezkou, tak i nehezkou stránkou, chopila jsem se ho a nepustila. Následovalo vymýšlení scénáře, které mělo nespočet verzí a samozřejmě to následovalo tvoření animatiku.

Zde bych velmi ráda zmínila, jak mi svou prací pomohla střihačka i zvukař. Měla jsem velké štěstí, že jsme si při práci opravdu rozuměli a vždy jsme pochopili, co jeden po druhém ve prospěch filmu potřebuje.

Záměrem mé práce bylo vzdát hold oblíbenému filmaři, který utvářel velkou část mého dětství. Tudíž mi samozřejmě rozebírané filmy nejsou nikterak cizí. Přesto, že jsem měla v počátcích poměrné obavy, zda si budu se zadáním vědět rady, tak se nyní cítím velmi vděčná za to, že jsem se pro ono téma nakonec opravdu rozhodla a měla možnost se jím detailně zaobírat. Otevřelo mi to nové pohledy na příběhy a samozřejmě nastartovalo velký zájem vědět víc. Nejednou jsem se pozastavila nad krásou scén. Již jako dítě jsem si přála, kéž by postavy mohli být skutečné, kéž by mohli mluvit.

## Použité zdroje

LURKER, Manfred, 2005. *Slovník symbolů*. V Praze: Knižní klub. Universum (Knižní klub). ISBN 80-242-1588-8.

VAN DER KOLK, Bessel A., 2021. *Tělo sčítá rány: jak trauma dopadá na naši mysl i zdraví a jak se z něj léčit*. V Brně: Jan Melvil Publishing. Pod povrchem. ISBN 978-80-7555-130-6.

PLESKOTOVÁ, Petra, 1987. *Svět barev*. Praha: Albatros.

VESTERGAARD, Jørgen, HÁBOVÁ, Milada a Zdeněk SMEJKAL, ed., 1986. *Karel Zeman: sborník studií a dokumentů*. Praha: ČSFÚ.

WEISBERGER, Mindy. *Why is the color blue so rare in nature?* [online]. [cit. 2023-05-15].

Dostupné z: <https://www.livescience.com/why-blue-rare-in-nature.html>

SCHIRBER, Michael. *Blue Skies Only In the Eye of the Beholder* [online]. [cit. 2023-05-15].

Dostupné z: <https://www.livescience.com/320-blue-skies-eye-beholder.html>

POPOVA, Maria. *Bluets: Maggie Nelson on the Color Blue as a Lens on Memory, Loneliness, and the Paradoxes of Love* [online]. [cit. 2023-05-15]. Dostupné z:

<https://www.themarginalian.org/2018/08/06/maggie-nelson-bluets/>

POPOVA, Maria. *Goethe on the Psychology of Color and Emotion* [online]. [cit. 2023-05-15].

Dostupné z: <https://www.themarginalian.org/2012/08/17/goethe-theory-of-colours/>

POPOVA, Maria. *The Blue Hour: A Stunning Illustrated Celebration of Nature's Rarest Color* [online]. [cit. 2023-05-15]. Dostupné z:

<https://www.themarginalian.org/2021/01/14/the-blue-hour-isabelle-simler/>

ROBINSON, Jefferson. *Colour semiotics and what they mean in other cultures* [online]. [cit.

2023-05-15]. Dostupné z: <https://buzzwordcreative.co.uk/colour-semiotics-and-what-they-mean-in-other-cultures/>

*Blue: The Most Human Colour*. IN: Youtube [online]. 30.12.2019 [cit. 2023-05-15]. Dostupné z:

[https://www.youtube.com/watch?v=wyVbdyAPkqA&t=478s&ab\\_channel=What%27sSoGreatAboutThat%3F](https://www.youtube.com/watch?v=wyVbdyAPkqA&t=478s&ab_channel=What%27sSoGreatAboutThat%3F). Kanál uživatele What's So Great About That?

## Seznam obrázků

Obrázek 1 .....	14
Obrázek 2 .....	15
Obrázek 3 .....	16
Obrázek 4 .....	17
Obrázek 5 .....	18
Obrázek 6 .....	19
Obrázek 7 .....	19
Obrázek 8 .....	21
Obrázek 9 .....	22
Obrázek 10 .....	23
Obrázek 11 .....	24
Obrázek 12 .....	25
Obrázek 13 .....	26
Obrázek 14 .....	27
Obrázek 15 .....	28
Obrázek 16 .....	29
Obrázek 17 .....	30
Obrázek 18 .....	31
Obrázek 19 .....	32
Obrázek 20 .....	35
Obrázek 21 .....	36
Obrázek 22 .....	39