

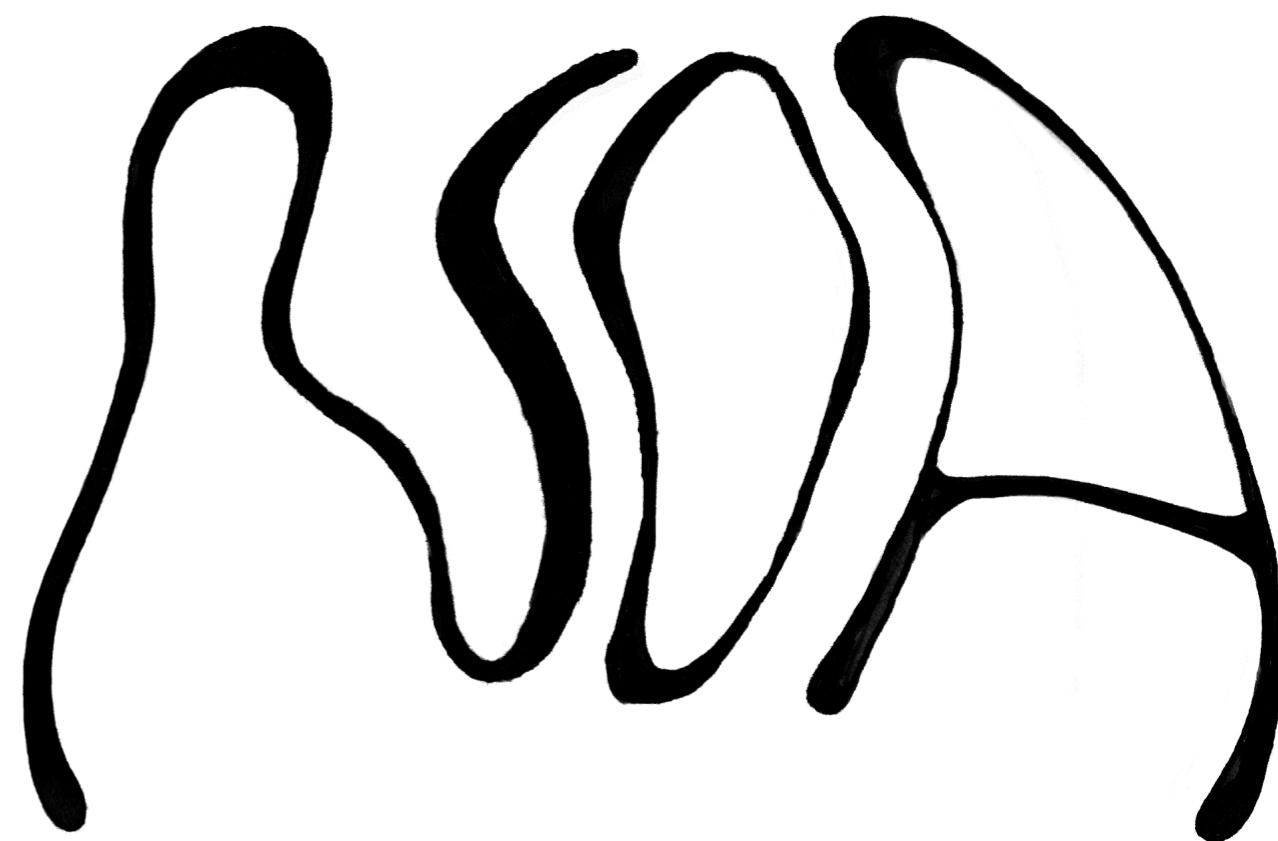
Markéta Němcová



**ABSOLVENTSKÁ PRÁCE 2025**

Autorský animovaný film na motivy osobní autonehody a webová stránka nabízející podporu lidem s podobným prožitkem

**Markéta Němcová**



**ABSOLVENTSKÁ PRÁCE 2025**

Autorský animovaný film na motivy osobní autonehody a webová stránka nabízející podporu lidem s podobným prožitkem

Vyšší odborná škola a střední umělecká škola Václava Hollara

Hollarovo náměstí 2275/2, 130 00, Praha 3

**ABSOLVENTSKÁ PRÁCE 2025**

Autorský animovaný film na motivy osobní autonehody a webová stránka nabízející podporu lidem s podobným prožitkem

Studijní program: Interaktivní grafika 82-41-N/11

Autorka práce: Markéta Němcová

Vedoucí práce: Mgr. Libuše Gemrotová Prudíková

Oponentka práce: BcA. Lucie Kokoliová

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem absolventskou práci vypracovala samostatně a všechny použité prameny jsem uvedla podle platného autorského zákona v seznamu použité literatury a zdrojů informací.

V Praze dne:

Podpis:

Markéta Němcová

Věnováno Marečkovi (\*1998 – †2024)

Promiň, že jsme si nevšimli, v jaké hloubce jsi se topil.

# OBSAH

<b>Úvod</b>	<b>13</b>
<b>Teoretická část</b>	<b>15</b>
<b>Animace</b>	<b>17</b>
<b>Autorská animace</b>	<b>17</b>
<b>Žánry animace</b>	<b>17</b>
<b>Techniky animace</b>	<b>18</b>
<b>Trendy v animaci</b>	<b>20</b>
<b>Česká animace: Historie, výběr ukázek a výzvy</b>	<b>21</b>
<b>Praktická část</b>	<b>29</b>
<b>Téma absolventské práce</b>	<b>31</b>
<b>Tvorba námětu</b>	<b>31</b>
<b>Design postav</b>	<b>32</b>
<b>Zdroje</b>	<b>43</b>
<b>Přílohy</b>	<b>47</b>

# Úvod

Moji absolventskou práci tvoří krátký autorský animovaný film, který umělecky zpracovává můj vlastní zážitek z autonehody. Řadí se tak k proudu filmů, ve kterém autoři vypráví velmi osobní svědectví s využitím animačních technik a zkratek.

Film sleduje hlavní hrdinku, která prožije dopravní nehodu, a její vyrovnávání se se zážitkem. Moje postava Noa se postupně uzavře do sebe a přestane vycházet ze svého domova. Její tíživý zážitek jsem se rozhodla vizuálně ztvárnit jako vodu. Zpočátku jen jako vodní bubliny, které jí stoupají z úst, postupně jako povodeň, co jí zaplaví dům. Z domova ji nakonec vytáhne až její maminka, druhá a poslední postava mého filmu. Film pro mě představuje vlastní způsob, jak se vyrovnat se zážitkem.

Pro příběh jsem zvolila bezdialogovou formu, což považuji za nejvhodnější formát pro vyprávění osobních příběhů. Avšak filmy, které dokáží divákům odvyprávět citlivé téma pomocí animačních zkratek a výtvarna, jsou výzvou i pro zkušené animátory. Můj film je silně barevně stylizován do odstínu modré a komunikuje myšlenku i pomocí pocitů, které tato barva vyvolává. Osloví především citlivé osoby, které mají podobný prožitek.

K filmu je vytvořena webová stránka, sloužící jako informační leták k filmu a nabízející odkazy na společnosti a odborníky, kteří se věnují tématu náhlé mimořádné události v životě. V rámci rešerší pro svůj projekt jsem se zúčastnila semináře společnosti SOFA a kurzu krizové intervence.

Má písemná absolventská práce se dělí na dvě části. V teoretické části své písemné práce se zaměřuji na proměnu technik a témat nezávislých autorských filmů a na výzvy, kterým animace a animátoři mohou v příštích letech čelit. Soustředila jsem se především na českou animaci a její tradici, která mě samotnou ovlivňuje. V praktické části své písemné práce popisuji vznik svého absolventského filmu a použité techniky.

## **Teoretická část**

## Animace

Animace se zrodila na přelomu 19. a 20. století<sup>1</sup>. Za těch více než 100 let prošla dynamickým technologickým vývojem. Byla ovlivněna pokrokem v oblasti fotoaparátů, záznamových médií, digitalizace

a vývoje 3D počítačové grafiky. V této kapitole se zaměřím na některé z podtypů a žánrů, do jakých se podle použitých technik animace dělí.

## Autorská animace

Co definuje autorskou nezávislou animaci, je především osoba autora, který zastává roli režiséra, výtvarníka, animátora a scénaristy. V některých případech se jedná o autorské duo či jinak velmi malou skupinu tvořící s minimálním rozpočtem.

Autorská animace stojí v protikladu ke komerčním snímkům, které jsou prezentovány v kinech a na streamovacích serverech. Norman McLaren prohlásil o animaci, že se jedná o „neviditelné umění“. Krom filmových festivalů neexistuje žádná forma distribuce těchto krátkometrážních autorských snímků. Mnoho filmových škol nemá ani filmotéku prací studentů přístupnou veřejnosti. Výjimkou je nově FAMU (Filmová a televizní fakulta Akademie múzických umění v Praze), která nabízí ke zhlédnutí filmy svých studentů, ovšem za placenou bránu.

Dalším aspektem, proč je autorská animace neviditelným uměním, je publikum, široká veřejnost

si představí animovaný film jako médium vyhrazené dětem, což je stigma, které si animace nese.

Osobně si myslím, že autorský film přináší svobodu a svědectví o malých fenoménech lidského života. Přináší možnost zprostředkovat jinak velmi obtížně komunikovatelné zkušenosti.

Autorská animace je často protikladem ke komerční animaci a velkým animačním studiům. Vzniká v malých týmech či pod rukama jednotlivce a má svůj specifický výtvarný a vyprávěcí jazyk. Česká animovaná tvorba navazuje na bohatou historii především stop-motion loutkové animace.

Krátký film je specifickým formátem i pro svou stopáž, kdy vypravuje příběh či myšlenku v rozsahu zpravidla do 10 minut. Má bohaté výrazové prostředky, velmi populární formou je tzv. bezdialogový film. Okouzluje i jazykovou bezbariérovostí a přístupností.

## Žánry animace

### Experimentální animace

Kromě narativních filmů vznikají i experimentální, čistě výtvarné a nenarativní snímky, vystavené na bohatém výtvarnu a fascinaci obrazem, často doprovázené hudbou. Takový film se spoléhá na citovost, není často pro svou formu přístupný širokému publiku a přináší jistý prvek vizuálního experimentu a oproštění od myšlenek. Tato forma je experimentem a prozkoumáváním hranic nepřiběhového vyprávění.

Často zkoumá a naráží na hranici toho, co je až divák ochotný unést, kdy je její sledování zážitkem a kdy pouhým mihotem náhodného navazujícího pohybu.

Pro své sepjetí s hudbou, která je často podkresem, má velmi blízko k použití ve videoklipech.

### Anidok a videoklip

Dalšími podžánry animace, které nelze nezmínit, jsou tzv. „anidoky“, tedy animované dokumenty, a videoklipy k hudbě. Ty již mohou mít nádech komerce, jsou žádaným žánrem na objednávku. Jejich témata a náměty jsou podřízeny objednateli a typu zakázky, pro kterou vznikly. I tak vznikají velmi pozoruhodné snímky, ve kterých se může projevit osobitost výtvarníka-animátora.

<sup>1</sup> Cavalier, Stephen. The world history of animation. London: Aurum, 2011. ISBN 978-1-84513-714-4



1. Videoklip Oberka King of Bhangra

## Techniky animace

### TRADIČNÍ

#### Loutková animace

Loutková animace je pro mnoho tvůrců velmi lákavá, má své kouzlo a vyžaduje velkou preciznost. V dnešní digitální době je tak stále pojátkem mezi řemeslem a nezbytným digitálním procesem. Dává možnost ukázat zručnost a výtvarno autora a je stále velmi rozmanitou. Loutková animace má v Čechách silnou tradici, vznikla s jejich pomocí spousta večerníčků a ikonické klasiky od autorů, jako byl Jiří Trnka, Hermína Týrlová, Jan Švankmajer, Karel Zeman, Michaela Pavlátová a manželé Dodalovi.

Česká animace je ve světě známá a animátoři z Čech jsou považováni za mistry loutkové animace. Příkladem je britský loutkový film *Salvation Has No Name* (2022), který byl spolu-vytvářen s českými animátory.

Technologický vývoj do animace, i té loutkové, silně promlouvá. Máme k dispozici výkonnější kamery, počítače a filmové triky. Rozšiřuje možnosti pohybu loutek a další postprodukční úpravu.

Po nástupu 3D animace byl loutkové animaci předvídan zánik. To platí pro komerční tvorbu velkých studií. Ale čím to, že se prognóza zcela nenaplnila a loutkové filmy jsou stále oblíbeným médiem, zejména mladých umělců?

Mladou generaci neopouští touha po hledání nových podob a výzev.



2. Loutková animace

Jako příklad uvedu Martina Petrklíčka, který ve svém filmu *Panta Rhei* z roku 2016 vypráví temný příběh s pomocí loutek ze syrového masa.

Velmi populární je také plastelínová stop-motion animace, ve které jsou loutky tvořeny modelínou. Jemná a tvárná plastelína umožňuje použití velmi plynulých efektů a pohybu.

#### Malba na fólii

Ultrafán je název čiré fólie, podobné celofánu. Je používána v tradiční kreslené animaci jako podklad, převážně pro titulky a jako podklad pro jednotlivé fáze animace.<sup>2</sup>

Díky ultrafánu již nebylo třeba překreslovat celou scénu pro jednu malou změnu ve snímku, ultrafán umožnil vrstvit, stejně jako v digitální animaci použití digitálních vrstev. Stačilo tak překreslit pouze měnící se část, nikoliv celou scénu.

#### Malba na sklo

Sklomalba je velmi složitá technika, ve které kamera snímá tabulku, nebo několik tabulek skla přes sebe. Částečná malba na sklo je používána v kombinaci k jiné technice pro docílení efektů mlhy.

#### Písková animace

Jedná se o další velmi složitou tradiční techniku. Výtvarník používá prosvětlovací stůl, na kterém je umístěna skleněná deska. Médiem nesoucím kresbu je písek. Výtvarník pomocí nástrojů nebo holé ruky vytváří obrazce, které snímá snímek po snímku kamerou. Ze své podstaty jde o další kategorii stop-motion animace.<sup>3</sup> Kamera je umístěná nad deskou, aby obraz nebyl zkreslen perspektivou. Písková animace nese mnoho podobností s malbou na sklo. Oboje je takzvanou totální animací, tedy animací, kde je každý snímek kreslen znovu a znovu, včetně pozadí. Nelze tedy mít jedno nakreslené pozadí, které zůstává a mění se pouze vrchní vrstva. Písková technika nese specifický výtvarný rukopis a neumožňuje příliš mnoho detailů nebo paletu barev. Využívá pouze okrové odstíny písků, které může barevně ovlivnit zabarvení použitého světla.

#### Plošková animace

Tato technika operuje v ploše, není tedy prostorová. Využívá vrstvení papírů, látek nebo jiných materiálů přes sebe. Animované postavy a objekty mají

<sup>2</sup> Paděrová Anna, *Animace malbou na skle*. Praha, 2020. 38s. Bakalářská práce. Akademie múzických umění v praze filmová a televizní fakulta. Vedoucí práce Mgr. Eliška Děcká, Ph.D.

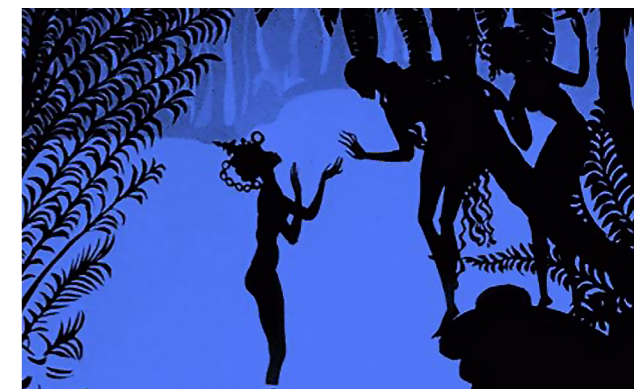
<sup>3</sup> Dutka, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. Praha AMU 2004. 159 s. ISBN 8073310120



3. Jurij Norštejn Ježek v mlze



4. Písková animace



5. Styl animace typický pro Lotte Reiniger

charakter papírové loutky. Postava je rozstříhána na části, obvykle tam, kde jsou klouby. Pohyb je tvořen posunem papírků po ploše. Jiné změny, jako například změny výrazu nebo gesta ruky, je docíleno vyměněním konkrétního papírku, za jiný. Díky tomu, že se části loutky znovu používají, je možné vytvořit mnohem detailnější loutky, než v případě kreslené animace, kdy recyklace výtvarného materiálu není příliš možná.

Plošková animace velmi oblíbená a využívaná. Lze jí uplatnit jak analogově, tak v digitalních programech.<sup>4</sup>

## DIGITÁLNÍ

### Časosběr

Anglicky *timelapse*, je pořizením záznamu měnící se scény z jednoho pevného bodu po určité časové období. Jako *hyperlapsi* označujeme časosběrné snímání, kdy se snímky pohybu dají přes sebe, podobně jako při multiexpozici.<sup>5</sup>

### Rotoskopie

Mezi další techniky patří pixilace a rotoskopie, kdy se pracuje s reálnými natočenými záběry osob a předmětů, které jsou dále překreslovány a slouží jako podklad pro kreslenou animaci. Tato technika byla použita například pro český film Alois Nebel.<sup>6</sup>



6. Příklad Hyperlapse

## Trendy v animaci

### NARATIVNÍ TRENDY

V této části v rámci několika odstavců shrnu tři nejčastěji se vyskytující motivy vyprávění.

#### Osobní svědectví

Autorovy individuální prožitky, postoje a názory patří mezi neustále se objevující témata anima-

<sup>4</sup> Tamtéž

<sup>5</sup> Timelapse vs hyperlapse: What's the difference. Forbes. [online]. 2021-04-11 [cit. 2025-02-22]. Dostupné online. <https://www.forbes.com/sites/geoffreymorrison/2021/04/11/timelapse-vs-hyperlapse-whats-the-difference/>

<sup>6</sup> Tvůrci Nebela o rotoskopii: Jedna otočka hlavy trvala i patnáct hodin. IDNES.cz. [online]. 2011-09-28 [cit. 2025-03-31]. Dostupné online [https://www.idnes.cz/kultura/film-televize/jak-se-delal-nebel-nejdriv-se-natacelo-potom-pitvalo.A110926\\_170234\\_filmvideo\\_tt](https://www.idnes.cz/kultura/film-televize/jak-se-delal-nebel-nejdriv-se-natacelo-potom-pitvalo.A110926_170234_filmvideo_tt)

ných filmů. Tyto mikropříběhy jsou často doplněné o osobitý výtvarný styl, díky kterému je tento žánr takřka nevyčerpatelný. Tato osobní svědectví nejsou pouze výčtem faktů, často je hlavním sdělením emotivnost momentu či sdělení *nesdělitelného* prožitku. Protože jde o osobní svědectví, jedná se pro autory o emocionálně velmi důležité téma. Je to například ztráta bližního, rozvod, mateřství...

#### Globální témata

V našem světě se neustále mění politické, ekonomické a společenské okolnosti. Suverénní autor autorského animovaného filmu přináší svědectví těchto globálních změn. Mezi silící témata poslední dekády patří migrace, uprchlictví, válka, chudoba a klimatická krize. Narozdíl od výše zmíněného tento typ filmů ze své podstaty předává fakta a jistou osvětovost. Snaží se o informovanost publika a často vyzývají k akci.

#### Animovaný gag

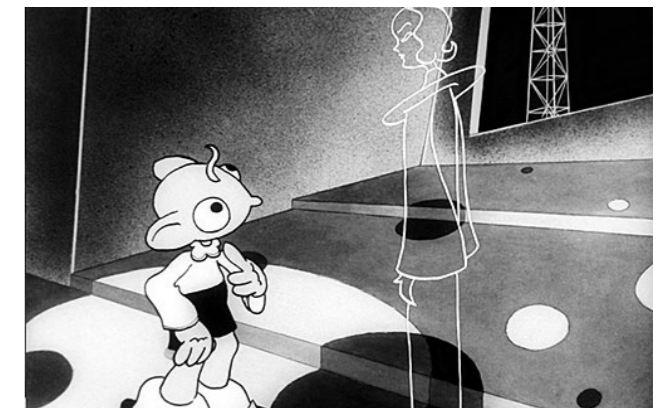
Humor k animaci patří. Animace dovoluje výtvarnou nadsázku a komunikuje audiovizuálně. Není omezena fyzikou reálného světa, animace je světem triků a ošálení oka.

## Česká animace: Historie, výběr ukázek a výzvy

Zakladatelé a průkopníci české animace.

#### 1932

Manželé Karel a Irena Dodalovi založili v Praze první české studio animovaného filmu IRE-film.<sup>7</sup> Hlavní animátorkou se stala Karlova první manželka, Hermína Týrlová. IRE-film se orientoval na filmové reklamy. Jejich první velkou zakázkou se v roce 1935 stalo *Všudybylovo dobrodružství* od Československého rozhlasu.<sup>8</sup> Na tomto snímku spolupracovala jména zásadní pro pozdější vývoj – mladý Jiří Trnka, který stylizoval a upravil Hurvínka, Josef Skuba, autor Hurvínka, a Jaroslav Ježek, který složil hudbu.<sup>9</sup> Tento snímek byl první československé



7. *Všudybylovo dobrodružství*

<sup>7</sup> Strusková, Eva. (2006). Irena & Karel Dodal. Průkopníci českého animovaného filmu. *Illuminace*, 18(3), 99-146

<sup>8</sup> Ukázala Čechům, že animovaný film není jen groteska. Osudové ženy: Irena Dodalová. *Dvojka* [online]. 2019-10-05 [cit. 2025-03-31]. Dostupné online <https://dvojka.rozhlas.cz/ukazala-cechum-ze-animovany-film-neni-jen-groteska-osudove-zeny-irena-dodalova-8086896>

<sup>9</sup> *Všudybylovo dobrodružství*. Filmový přehled [online]. [cit. 2025-03-31]. Dostupné online <https://www.filmovyprehled.cz/cs/film/398585/vsudybylovo->

dílo uvedené na filmovém festivalu v Benátkách, kde získal čestné uznání.<sup>10</sup>

Ire-film končí v roce 1938 a manželé Dodalovi emigrují.<sup>11</sup>

#### 1942

Po konci Ire-filmu se Hermína Týrlová stěhuje do Zlína a pracuje pro Filmové ateliéry Zlín. V roce 1942 realizuje svůj první loutkový film *Ferda mravenec*.<sup>12</sup>

#### 1943

Karel Zeman se stává asistentem Hermíny Týrlové a spolupracují na filmech. V roce 1955 vzniká ve Zlínských ateliérech *Zemanova Cesta do pravěku*. Zeman se stává slavným jako průkopník trikového filmu.<sup>13</sup>

#### 1945

V roce 1945 spoluzakládá Jiří Trnka animační studio *Bratři v triku*.<sup>14</sup> Autorem ikonického loga je výtvarník Jiří Miller.<sup>15</sup> Trnkovi bylo v té době 33 let a měl za sebou studium na UMPRUM, tvorbu kulis pro divadlo Josefa Skuby a vlastní loutkové divadlo v dnešním pražském divadle Rokoko. *Bratři v triku* jsou nejstarším českým animačním studiem a pokládají základní kámen rozkvětu české animace. Připisováno je mu 1600 až 2 000 titulů, od krátkometrážních až po celovečerní.

Trnka se dále věnuje převážně loutkové animaci a zakládá v roce 1947 Studio loutkového filmu.<sup>16</sup>



8. Jeden z počínů studia *Bratři v triku*

dobrodružství

10 Strusková, Eva. (2013). *Dodalovi: průkopníci českého animovaného filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 2013. ISBN 978-80-7004-152-9.

11 Strusková, Eva. (2013). *Dodalovi: průkopníci českého animovaného filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 2013. ISBN 978-80-7004-152-9.

12 Benešová, Marie. *Hermína Týrlová*. Praha: Čs.filmový ústav, 1982. MK ČSR 59-084-80

13 Zemanová, Ludmila. *Karel Zeman a jeho kouzelný svět*. 1. vyd. Brno. ISBN 978-80-264-0941-0

14 Jiří Trnka. *Filmový přehled* [online]. [cit. 2025-02-22]. Dostupné online. <https://www.filmovyprehled.cz/cs/person/28391/jiri-trnka>

15 Co všechno mají *Bratři v triku* na triku? *Večerníčky i Toma a Jerryho*. Česká Televize. [online]. 2015-11-25 [cit. 2025-03-31]. Dostupné online. <https://ct24.ceskatelevize.cz/clanek/kultura/co-vsechno-maji-bratri-v-triku-na-triku-vecernicky-i-toma-a-jerryho-124367>

16 Jiří Trnka. *Filmový přehled* [online]. [cit. 2025-02-22]. Dostupné online. <https://www.filmovyprehled.cz/cs/person/28391/jiri-trnka>

#### 1960

Režisér a výtvarník Václav Bedřich stojí na počátku historie *Večerníčka*. Režiroval první večerníčkovou sérii, *O televizním strašidylku*, a ikonickou večerníčkovou znělku, která je dnes nejstarší stále používanou televizní znělkou v Čechách.<sup>17</sup>

Spolupracoval na titulech *Maxipes Fík*, *Bob a Bobek* a *Maková panenka*. *Večerníčku Říkání o víle Amálce* dal také výtvarnou podobu.<sup>18</sup> Částečné uvolnění cenzury dává možnost vzniku Československé nové vlny, inspirující se v dílech Francouzské nové vlny. Výrazné tvůrčí osobnosti mají možnost se projevit.<sup>19</sup>

#### 1964

Je realizován film *Limonádový Joe aneb Koňská opera* spisovatele, animátora, ilustrátora a režiséra Jiřího Brdečky. Film režiroval Oldřich Lipský.<sup>20</sup>

Jiří Švankmajer natáčí svůj první krátký film *Poslední trik pana Schwarcewaldea a pana Edgara*. Jeho filmařský vývoj je dynamický. Je považován za postavu českého filmového surrealismu. Pracoval s mnoha filmovými technikami, vytvořil jak animovaná, tak hraná díla. V roce 1988 představuje svůj první dlouhometrážní film *Něco z Alenky* na motivy *Alenky v říši divů* Lewise Carolla.<sup>21</sup>

#### 1970

Normalizace, zánik Československé nové vlny.<sup>22</sup>

#### 1989

Po sametové revoluci přichází postupná privatizace filmu, filmaři se vyrovnávají s tržním hospodářstvím a změnou ve financování filmů.<sup>23</sup>

17 Fryš, Josef. *120 osobností Podbrdská*. Plzeň: Starý most, 2018. ISBN 978-80-87338-70-4. Kapitola Václav Bedřich, s. 107-108.

18 Václav Bedřich je spjat s *Večerníčkem*. Česká televize [online]. 2009-07-03 [cit. 2025-03-31]. Dostupné online. <https://ct24.ceskatelevize.cz/clanek/archiv/vaclav-bedrich-je-spjat-s-vecernickem-157632>

19 Hames, Peter, *Československá nová vlna*. Praha: Levné knihy, 2008. ISBN 978-80-7309-580-2

20 NOSTALGIE, Měsíčník. *Limonádový Joe slaví 60 let*. Hlavním hrdinou měl být Gott nebo Kodet. iDNES.cz [online]. 2024-03-10 [cit. 2025-02-03]. Dostupné online. <https://www.idnes.cz/zpravy/revue/spolecnost/limonadovy-joe-fiala-fialova-schoberova-kopeccky>

21 Jan Švankmajer. *Filmový přehled* [online]. [cit. 2025-02-22]. Dostupné online. <https://www.filmovyprehled.cz/cs/person/406/jan-svankmajer>

22 Hames, Peter, *Československá nová vlna*. Praha: Levné knihy, 2008. ISBN 978-80-7309-580-2

23 Michal Čarnický. *Český filmový průmysl po roce 1989: Příčiny a následky orientace studiového komplexu*



9. Plakát filmu *Limonádový Joe*

## VÝBĚR ZE SOUČASNÝCH TVŮRČŮ

### Motýlí čas (1993)

Byl na dlouhou dobu posledním českým snímkem, který soutěžil na festivalu Annecy v sekci celovečerní film. Tvůrcem je režisér Břetislav Pojar.

### Dcera (2019)

Film Darji Kaščejevové byl mezi pěti nominovanými filmy na Oscara v kategorii krátkých filmů.

### Moje slunce Mad (2021)

Michaela Pavlátová je aktivní tvůrkyní filmů a pedagožkou na FAMU. V roce 1987 absolvuje se snímkem Etuda z Alba. Dále představuje snímek Repete (1995), oceněný Zlatým medvědem na Berlienale. V roce 2021 s filmem Moje Slunce Mad vyhrává francouzského Césara za nejlepší animovaný film. Věnuje se převážně lidským vztahům

### Myši patří do nebe (2021)

Koprodukční snímek Jana Bubeníčka a Denisy Grimmové. Knižní předlohou je kniha spisovatelky Ivy Procházkové. O cenu v Annecy soupeřil mimo jiné také s filmem Moje slunce Mad. Bylo to po 30 letech, co se české filmy dostaly do nominace v hlavní sekci.<sup>24</sup>

### Život k sežrání (2024)

Celovečerní stop-motion film Kristiny Dufkové na motivy knihy Mikaëla Olliviera. Nominovaný na řadu cen.

### Hurikán (2024)

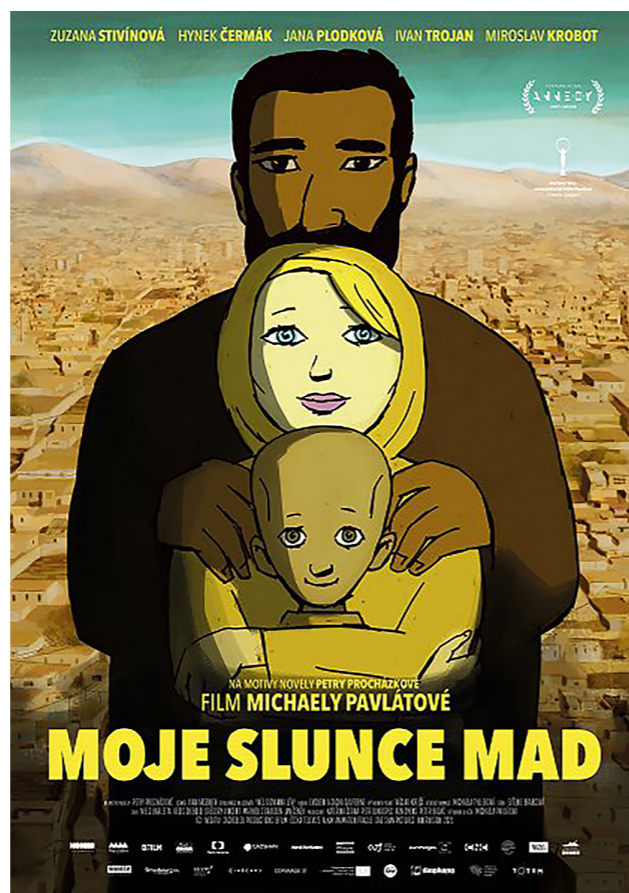
Stylově navazuje na snímek Happy End. Je zpracovanější a důmyslnější. Je tvořen kreslenou digitální animací za pomoci 3D modelů sloužících jako reference. Film získal cenu publika pro krátký snímek na festivalu Annecy.

### Ahoj Léto (2024)

Veronika Zacharová studovala grafický design, což se promítá do její tvorby a minimalistického stylu. Věnuje se knižní ilustraci, designu a animovaným filmům. Stala se autorkou vizuálu filmového festivalu Anifilm v roce 2024. Film Ahoj Léto byl na festivalu Annecy oceněn Cenou mladého diváka.

Barrandov na zahraniční zakázky. Brno, 2007. 56s. Bakalářská diplomová práce Masarykova univerzita Filosofická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Pavel Skopal.

<sup>24</sup> České animované filmy budou po téměř 30 letech soutěžit na festivalu v Annecy. Aktuálně.cz [online]. 2021-05-22 [cit. 2025-03-31]. Dostupné online. <https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/ceske-animovane-filmy-budou-soutezit-annecy/r-23f1adcab4911eba4560cc47ab5f122/>



10. Plakát filmu Moje slunce Mad

## VÝZVY, KTERÝM ČESKÁ ANIMACE ČELÍ

### Financování

Po změně politického systému se změnilo i státní financování animovaného filmu.<sup>25</sup> V České republice dnes existuje možnost zažádat si o podporu Státního fondu ČR pro podporu a rozvoj české kinematografie. Pro část animátorů, kteří nesplňují podmínky pro žádost o grant, existuje možnost získání financí prostřednictvím crowdfundingu. V českém prostředí především online platforma Hithit.

Další výzvou je marketing. Práce na distribuci je v podstatě stejná jako u celovečerního filmu, ale není možné zaplatit stejné peníze za třiminutový film jako za celovečerní snímek. Příklad takové práce, je přihlašování filmu na festivaly a vyplňování potřebných přihlášek a dokumentů pro účast a placení reklam stojí stejně, nehledě na délku snímku. Mnoho tvůrců krátkých animovaných filmů tedy logicky neinvestuje do zviditelnění tolik peněz. Nezájmovaný divák má ale často pocit, že žádná současná nezávislá tvorba nevzniká. V podstatě se taková tvorba vůbec nedostane k divákovi a žánr krátkometrážních filmů je někdy považován za takovou školní průpravu, než se animátor dostane k celovečerním filmům.

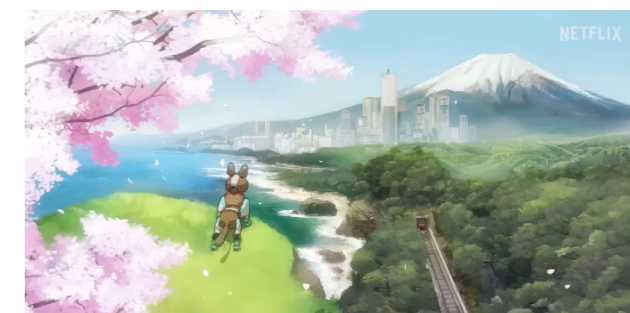
### AI

Dle mého osobního názoru praxe ukazuje, že umělá inteligence, zkráceně AI, nedokáže práci animátorů a animátorek nahradit. Velká studia hledají způsob jak proces urychlit a zlevnit, stále však není možné se obejít bez svých zaměstnanců.

Za zmínku stojí krátký animovaný snímek platformy Netflix z japonské produkce Chlapec a Pes.<sup>26</sup> Tento film používá generativní umělou inteligenci, takzvaně AI, k tvorbě pozadí.

Příběh vypráví o malém chlapci a jeho robotickém psovi, od kterého je v průběhu filmu odloučen.

Nejdříve vznikla skica nakreslená umělcem, která byla dále upravena AI. Finální obrázek byl ještě upraven člověkem, až poté byl schválen. Údajně mělo jít o test, zdali by umělá inteligence byla schop-



11. Chlapec a pes, finální scéna vytvořená AI

<sup>25</sup> Michal Čarnický. Český filmový průmysl po roce 1989: Příčiny a následky orientace studiového komplexu Barrandov na zahraniční zakázky. Brno, 2007. 56s. Bakalářská diplomová práce Masarykova univerzita Filosofická fakulta. Mgr. Pavel Skopal.

<sup>26</sup> Netflix Uses AI to Generate Anime Short Film – Reactions Follow. Cined.com [online]. 2023-02-06 [cit. 2025-03-31]. Dostupné online. <https://www.cined.com/netflix-uses-ai-to-generate-anime-short-film-reactions-follow/>

na pomost produkci anime a kreslených filmů a vyřešit nedostatek pracovních sil. Otázka zůstává, jestli nedostatek pracovních sil neznamená jen to, že korporace nejsou ochotné zaplatit animátorům důstojnou mzdu a generování obrázků pro ně není jen způsob jak ušetřit.

Další kontroverzí byly závěrečné titulky, kdy umělci, kteří tvořili prvotní skici pro generování finálních pozadí, nebyli zmíněni v závěrečných titulcích. Na místě, kde by mělo být jejich jméno, bylo napsáno pouze AI (+člověk).

Pravdou zůstává, že použití AI je levnější a rychlejší. Na druhou stranu AI pouze kopíruje a využívá už existující díla na internetu, a to bez souhlasu jejich originálních tvůrců pro svou fotobanku.

Osobně nevěřím, že by AI dokázalo vytvořit něco nového, originálního a dokázalo vyprávět příběh v rámci prostředí.

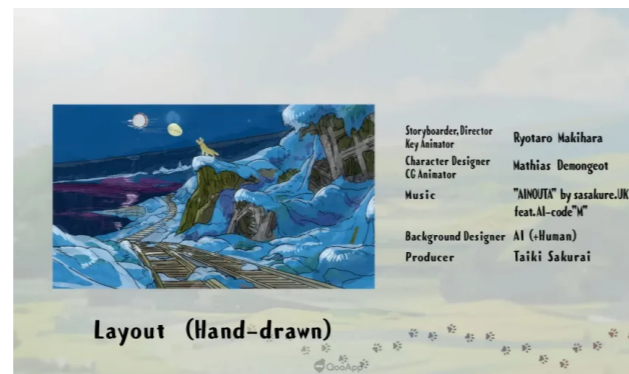
## Závěr

Animace je svébytná disciplína a čeští autoři mají výrazný rukopis, který čerpá z bohaté historie a osobností na výtvarné scéně. Každý rok vzniká mnoho studentských filmů, které se zabývají rozličnými tématy a osobním prožíváním jedince. České animaci bývá vyčítáno uplatnění jen na filmových festivalech a nedostatek komerčních zakázek. Místo výtvarníka v realitě dnešního trhu práce je nejisté, přesto zájemců o tento obor neubývá a vznikají nová pozoruhodná díla.

Animační scéna a financování filmu se v nadcházejících letech budou vypořádávat s příchodem umělé inteligence. Umělci v odpověď na to, budou stále hledat nové způsoby vyjádření a možnosti, kam propsat svůj autorsky rukopis.

Díky tomu se tradiční animace stává atraktivněji, než byla kdy dřív. Posouvání limitu techniky a využívání nových materiálů, jako například již zmíněné syrové maso, je něco, co stále přitahuje pozornost publika. Navíc vzniká kouzlo fyzickému výstupu, které umělá inteligence nezvládne nahradit.

Pro českou animaci jsou typická svébytná osoba autora a jeho osobitý rukopis. Díky tomu se nevyčerpa a dále je schopna čerpat z podnětů a vytvářet nová díla. Animační styl velkých studií, jako například studio Ghibli nebo Disney, jsou dnes již zcela reprodukovatelná pomocí nástrojů umělé inteligence.



12. Závěrečné titulky filmu Chlapec a pes.

## **Praktická část**

## Téma absolventské práce

Po zadání absolventské práce v červnu 2024 jsem během prázdnin přemýšlela nad výběrem tématu. Lákala mě tvorba animovaného filmu a věděla jsem, že mám ráda subjektivní příběhy, silně zabarvené prožíváním jedince. Ve své tvorbě využívám barevnost a působení na člověka a ráda maluji figurativní obrazy. Začal se mi v hlavě skládat obrázek krátkého animovaného filmu, který by popisoval silně subjektivní zkušenost, její dopad a pocity, které vyvolala.



13. Vizuální návrh k filmu Noa

## Tvorba námětu

V letech 2022 a 2023 jsem se vyrovnávala s psychickými následky nepříliš závažné autonehody. V té době jsem si udělala řidičský průkaz, ale řídit jsem nikdy nezačala. Sednutí si do auta, byť jen na sedadlo spolujezdce, ve mně začalo vyvolávat úzkostné pocity.

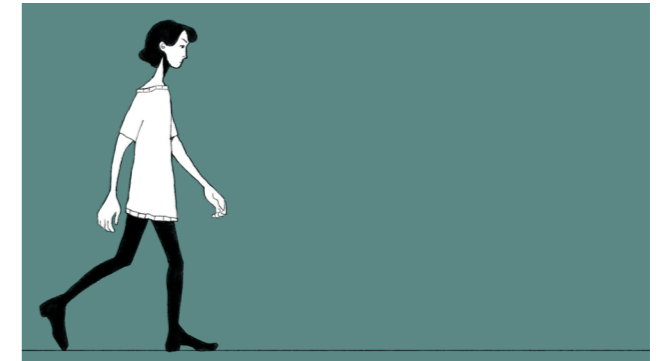
Pro svou absolventskou práci jsem se rozhodla vytvořit fiktivní příběh dívky jménem Noa, kterou si nechávám odžít podobný zážitek. Destiluji intenzitu svých dlouhodobých pocitů do jednoho silného momentu, na kterém je příběh vystaven.

Pro mě je tento zážitek něco, s čím se vyrovnávám dlouhodobě. Svou postavu však nechávám své dlouhodobé pocity prožít v jednom intenzivním momentu jejího života.

Příběh má jisté autobiografické prvky. Je silně ovlivněn mým prožíváním, ale není mým příběhem. Mým hlavním záměrem bylo předat pocity malého traumatu pojícího se s událostí, a ne vyprávět svůj příběh tak, jak se ve skutečnosti stal.

Hlavní postava tedy nejsem já a matka hlavní postavy není mou matkou. I proto jsem se záměrně snažila, aby se nám postavy nepodobaly.

Postava Noy vznikla již v roce 2022, kdy jsem nastoupila do prvního ročníku VOŠ. Vytvořila jsem ji pro svůj film Navázání. Pro tvorbu svého absolventského příběhu jsem po ní opět sáhla jako po svém alter egu. Pro svůj jednoduchý design je ideální hrdinkou.



14. Porovnání filmu Navázání, 2022 a Noa, 2025

## Design postav

### Hlavní postava Noa

NOA je názvem filmu a také jméno hlavní postavy. Vzniklo ze slov „no a?“. Je odkazem na téma filmu. Měla jsem pocit, že je pro hodně lidí nemožné se do mé situace vcítit a často jsem právě slova “no a?” slýchala. Rozhodla jsem se k myšlence předání svého zážitku vrátit a vytvořit film, který by dokázal odvyprávět něco, co jsem pomocí slov nedokázala.

Design postav odráží jejich funkci a protože mají být prostředkem pro vcítění se diváka do situace, neměla by jejich osobnost nebo design být příliš osobitý.

Noa je oblečená do bílého trička bez potisku a černých legín, které přecházejí plynule do černých bot. Divák není schopen rozlišit, zdali jsou součástí kalhot nebo ne. Vychází to, ze staré stylizace postav černobílých krátkých filmů studia Disney v období 20. až 60. let. Oblečení postav je neutrální, neříká nic o jejich preferencích a osobnosti. Postava Noa je bez výrazných rysů v obličeji, křivek na těle a má polodlouhé vlasy, které by mohl nosit chlapec i dívka. Nemá žádné výrazné znaménko, pihy, náušnice ani piercing. Její černé oči jsou inspirované starší animací. Černé oči často bývají interpretované jako nedostatek detailu.

Matka Noa je jejich opakem. Je spíše silnější postava, ale v obličeji a vlasech se jí velmi podobá. K tvorbě designu jsem použila stejný klíč a jednoduchost. V animovaných filmech se často setkáváme s kontrastními dvojicemi, je to osvědčená kombinace hubené a vysoké postavy a postavy silnější. Platí, že jedna z postav bývá nižšího vzrůstu.

### Námět

Je ráno a dívka Noa spěchá. Vaří vodu v konvici, připravuje kávu, ale nestíhá. Spěšně nasedá do auta, připoutává se a vyráží. Na cestě se stupňuje stres, zvuky dopravy sílí, až přichází náraz.

Při nárazu se vědomí dívky stává vodou, v myšlenkách letí za svou matkou. Ta právě vaří v kuchyni a dostává zlé tušení. Když se Noa opět probere, je doma a jde si lehnout. V posteli si oddechne, ale vidíme, že jí z konečků prstů začíná odkapávat voda.

Druhý den ráno se probudí a vidíme na podlaze kaluže vody. Noa vychází ven, ale stres z troubících aut ji zahání zpět domů. Zabouchne za sebou dveře a její panika se stupňuje. Voda jí najednou sahá až po kotníky.

Noa přestává vycházet, a čím hůře jí je, tím víc se hladina vody zvedá. Vzniká kruh, který není lehké



15. Design postavy Noa



16. Disney: Steamboat Willie (1928)

prolomit. Ve chvíli, kdy voda sahá až po strop a Noe dochází síly, dostává pomocnou ruku. Z vody ji proti její vůli vytáhne její mamka.

Film končí s oběma hrdinkami nad hladinou, ale divák tuší, že dostat všechnu vodu z domu ještě nebude tak jednoduché...

### Hlavní myšlenka

Každý v životě někdy trochu plaveme. Kdy je ale ta chvíle, kdy se začneme ve věcech topit?

Vítejte ve světě, kde když v něčem plavete, bude to doslova.

### O čem je film

Rutina hlavní postavy skončí momentem, když prožije neváznou autonehodu. Prožívá krizi, uzavírá se a začíná se doslova topit ve svých pocitech. Ve filmu se objevuje ještě postava její matky, která je nakonec tím, kdo ji vyloví.

### Symbolika a stavební prvky filmu, teoretická východiska

Vybrala jsem si vodu jako hlavního nositele symboliky. Zamýšlela jsem se, jaké významy se mohou pojít s vodou.

Voda je životodárná a nepostradatelná, uklidňující, ale zároveň je ničivá, člověk se v ní může topit, “plavat v tom”. Pojí se s ní slova hloubka, bublina, vlny, bouře, nevyzpytatelnost. V mém filmu symbolizuje pocity, ve kterých se člověk může utápět.

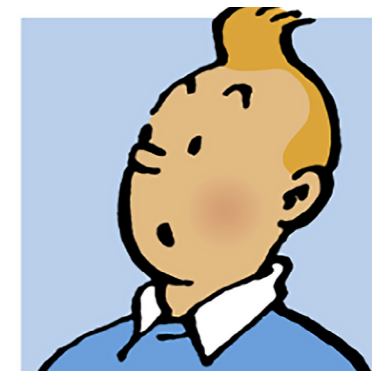
Když je toho na člověka moc, je zaplaven a má pocit, že se topí... Někdy dokonce doslova! Pro sdělení tohoto pocitu divákovi jsem se rozhodla pracovat s touto metaforou a nadsázkou a vodu doopravdy přivést na scénu. Voda symbolizuje kupící se pocity, tíhu a krizi.

### Barvy

Vyžívám znalosti psychologie barev a jejich působení na člověka. Barevná paleta scén obsahuje odstíny modré, které se noří do stále temnějších tónů. Začátek filmu je neutrální, spíše laděn do pozitivna. Používám nejen modrou, ale i teplé odstíny. Postupem událostí barev ubývá, až nakonec zůstane jen modrá, která dále tmavne. Konec filmu pro znázornění katarze, je najednou ve velmi minimalistických, ale kontrastních barvách ke zbytku. Znázorňuji tím předěl.

Modrá barva bývá spojována se stabilitou, klidem, ale také chladem, smutkem a opuštěním.

Vizuální stránka filmu je inspirována modrým obdobím Pabla Picassa a obrazy Edwarda Hoppera.



17. Příklad postavy se stylizovaným obličejem



18. Příklad kontrastní dvojice



19. Noa a její matka

Líbilo se mi, jak osaměle jejich obrazy působí a jak barva vytváří další vrstvu vyprávění.

### Prostředí

Prostředí pro film jsou stylizovaná do modrých barev. Interiéry nemají žádné obrazy na stěnách nebo pohozené věci, které by naznačovaly obydlenost a preference majitelů. Prozrazují jen to, co je nezbytně nutné. Jediným obrazem je fotografie Noy a její maminky, odkrývající jejich vztah.

Venkovní prostředí nemají žádné obyvatele nebo náhodné procházející. Město zeje prázdnotou. Auta, která se pohybují po ulicích, neukazují své majitele. Zvolila jsem tento přístup pro naznačení tíživosti a osamělosti. V tomto směru mě inspirovala díla malíře Edwarda Hoppera, která jsou pro mnoho lidí zosobněním právě těchto zmíněných pocitů.



20. Infografika ilustrující vliv modré barvy na člověka

21. Jedno z prostředí filmu Noa



22. Obraz Edwarda Hoppera Noční ptáci, 1942



Ve svém filmu znázorňují venek za oknem nebo zavírajícími se dveřmi, žlutou barvou. Využívám kontrast barev modré a žluté. Žlutá je spojována s nadějí, světlem a radostí. Podobně kontrastně ji využívá i Edward Hopper ve svých obrazech, kdy osamocené postavy vyhlížejí slunce.

### Ruce

Ve své kresbě kladu velký důraz na ruce. Komunikují spoustu věcí stejně jako obličej postavy.

Je pro mě důležité, čeho se Noa dotýká a jak. Jedinou postavou, které se Noa opravdu dotkne, je na konci její maminka. Dotykem přeruší její bublinu, do které se Noa uzavře.

### Noina Krize

„Termín krize pochází z řeckého „krisis“ a znamená rozdělení, svár, rozhodování, rozsudek“.<sup>27</sup>

„Krise – na rozdíl od traumatu, který je definován podnětem (tedy tím, co se stalo) – je vymezována jedincem (tedy tím, komu se to stalo)“.<sup>28</sup>

Krise je tedy subjektivní, a pojí se k jedinci, jeho prožívání, vyrovnávacím mechanismům a jeho psychice. Ve chvíli, kdy prožíváme krizi, naše tělo přejde do stavu ohrožení. V největším oblouku vzruchu mozek vyplavuje hormony, které tělo připravují na umírání, zpomaluje srdeční tep a ovlivňuje kognitivní schopnosti. Jedinec může cítit bezmoc, stísněnost, odpojení, vypnutí, beznaděj, uvěznění a bezvýchodnost. Nereagujeme tak, jak bychom běžně reagovali, zdravý člověk je schopen ze situace odejít, pro člověka prožívající krizi to však může být nad jeho síly. Krize může být vyvolána životními událostmi, úmrtím blízkého, válkou, živelnou pohromou, ale do krize se můžeme dostat, i pokud si musíme zvolit mezi dvěma podobnými možnostmi. Například rozhodnutím, zda se člověk rozvede či nerozvede, nechá uspat nemocného domácího mazlíčka apod.

Osoba prožívající krizi může přestat vycházet z domu, venkovní prostředí ji způsobuje úzkost.

### Krize

Osoba může:

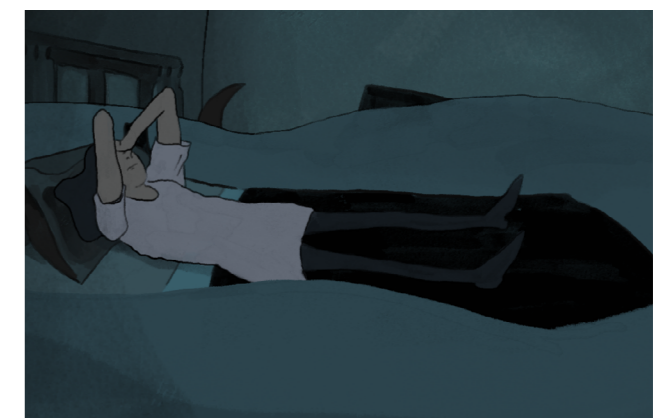
- se cítit izolován od všech kolem
- se cítit vyděšeně a zahanbeně kvůli sebevražedným myšlenkám

<sup>27</sup> Špatenková, Naděžda. Krize a krizová intervence. Psyché. Praha: Grada, 2017. ISBN 978-80-247-5327-0.

<sup>28</sup> Tamtéž



23. Prostředí filmu Noa



24. Snímek z filmu Noa

– toužit po pomoci, ale bát se si o ni říct

– se cítit odtržený od ostatních, okolního světa a dokonce i svých vlastních emocí – jako by byl/a v bublině.<sup>29</sup>

Ve chvíli kdy Noa vychází ven po autonehodě, zvuk dopravy ji vyděsí a zažene zpět domů. V tu chvíli, kdy slyší troubení, její vnitřní pocity jsou vyjádřeny vizuálně vodou, která z ní začíná odkápávat.

Noa přestává postupně odcházet z domu, uzavírá se a upadá do beznaděje, což je naznačené právě vodou, která postupně naplňuje její domov. Čím je Noe hůře, tím více vody je doma, až se začne pomalu utápět.

### Proces tvorby

V červnu 2024 proběhlo zadání práce. V září a říjnu 2025 jsem začala pokládat základy pro vznik filmu. Začal vznikat příběh, zjednodušený animatik a formovat se moje myšlenka, jak příběh odvyprávět. Byla to hlavně teoretická práce, nevznikalo příliš mnoho hmatatelných výstupů a já se neustále utápěla v tom, jaký výtvarný styl zvolit, do jaké míry stylizovat a jak by vlastně měl můj film skončit. Postupně se tvořila kostra příběhu, která se upínala na momenty, o nichž jsem byla přesvědčená, že ve filmu musí být, a postupně se stavěly scény okolo.

### Příběh a čas

Ve filmu velmi zjednodušuji čas. To, co se v příběhu děje takřka krok za krokem a následuje, by ve skutečném životě mohlo trvat mnoho měsíců. Není mým záměrem tímto zjednodušením bagatelizovat situaci, ale pouze odvyprávět příběh na formátu krátkého animovaného filmu.

### Animatik, scénář a lokace

Při tvorbě díla jsem vycházela z námětu, který jsem pro film vytvořila, klíčových scén a skic použitých v rámci vizuálního scénáře a animatiku filmu.

Ve filmu je celkově pet lokací. Byt Noy, interiér auta, byt Noyiny matky, ulice a vakuový prostor v závěru filmu. Nejvíce scén se odehrává v bytě Noy, který odráží její psychický stav. Ústředním motivem pro mě byla právě autonehoda a popsání její důležitosti. Jak vyjádřit beze slov, že tahle událost někomu změnila v té chvíli život?

I v rámci zjednodušení času, příběh vyprávím jako jeden celý den. Příběh začíná ránem, kdy se ozývá

<sup>29</sup> Pomoc. Mám myšlenky na sebevraždu. Sebevraždy. cz [online]. [cit. 2025-03-31]. Dostupné online. <https://sebevrazdy.cz/pomoc/#mam-o-nekoho-strach>



25. Infografika popisující průběh krize



26. Noa

budík. Barvy jsou laděné do teplých ranních odstínů a paleta je stylizovaná, ale stále pestrá. Hlavní hrdinku Nou dlouho nezahlédneme, vidíme detail vařící se vody, zapnutou konvici na kávu a ruce hlavní postavy. V hrnku se zalévá káva avšak chybí záběr, ve kterém by postava seděla a v klidu kávu pila. Naopak přichází střih, ve kterém je hrnek s kávou na stole. Noa přebíhá zleva doprava scény, popadne klíče a běží dál mimo náš záběr. Scénu dokresluje zvuk zabouchnutí dveří a běhu.

Je to trochu netradiční pojetí, kdy se divák s hlavní postavou filmu setkává tváří tvář až mnohem později. Rozhodla jsem se tak, abych podpořila dojem úspěchanosti, kdy není čas se ani na chvíli zastavit a stanout tváří v tvář divákovi.

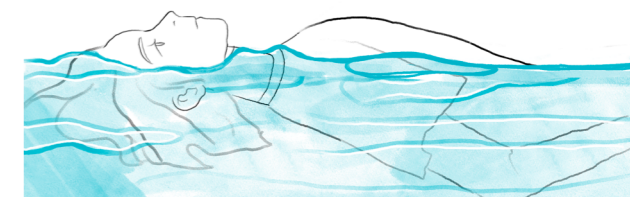
Příběh nás střihem zavede do kabiny auta a barvy oproti předchozí scéně ztratily svou sytost. Divák pomyslně sedí na zadním sedadle spolujezdce. Noa zapíná pás a rozjíždí se.

V následující scéně poprvé hledíme Noe do očí. Nevidíme situaci na silnici, pouze měnící se výrazy obličejů Noy. Zvuky na silnici sílí, slyšíme nervózní troubení a houstnoucí dopravu. Stres se podepisuje na tváři postavy a vidíme čím dál křečovitější držení volantu a držení těla až nakonec v největší gradaci přichází náraz, kdy setrvačnost Nou vymrští dopředu. Čas se na chvíli zastaví, až je nárazem zase vrácena zpět do své sedačky. V tu chvíli se stane něco zvláštního a pevné linie kresby se rozvolní a z Noy se oddělí část vědomí, znázorněná vodní bublinou. Na rozdíl od fyzického těla se bublina rozletí pryč, mimo auto a letí až do cizího bytu.

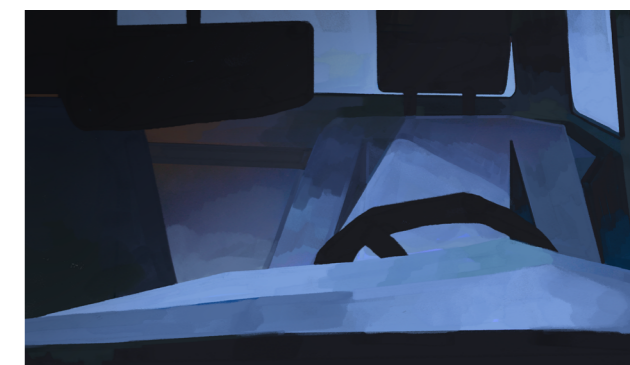
Na stěně visí obrázek zarámované fotky, kolem kterého bubliny proletí. Na fotce si může divák povšimnout Noy, objímající postavu, se kterou se právě potká.

Je to postava Noyiny matky. Je v kuchyni, něco vaří. Bubliny kolem ní prolétávají a ona, jakoby snad měla tušení nebo je dokonce viděla, se otočí směrem k oknu a my slyšíme zvuk houkačky. Ve chvíli, kdy se mysl Noy toulá, myslí na svou matku. A matka zase myslí na svou dceru.

V rámci traumatu se stává, že člověk zůstává částí myslí stále v situaci, kdy se mu něco přihodilo. Naše hlava stále zpracovává, co se stalo a běžné fungování je přepnuto na takového autopilota. Vybrala jsem velký střih pro následující scénu. Noa se objevuje ve svém bytě, otevírá dveře. Ona sama ani neví, jak se dostala domů, a proto ani divák její cestu nevidí.



27. Scéna z animatiku



28. Scéna z auta

Mění se i její byt. Ranní pestrost se vytratila. Vše má chladný modrý tón, včetně Noy samotné. Jediné světlo přicházející zvenku, když Noa otevře dveře vytváří teplý žlutý kontrast. Jenže dveře se zabouchávají a poslední teplá barva mizí.

Sledujeme kroky postavy setmělou místností, její ulehnutí do postele a ruku, která jí sklouzne z matrace směrem k zemi. Z konečků prstů se začínají tvořit kapky, které padají na zem a scéna potemní.

Následuje scéna, ve které jde Noa ke dveřím bytu. Jde schouleně, neradostně a stoupá si do kaluže vody. Je překvapená, ale nijak vodu neřeší a naopak urychleně se dostává ke dveřím.

Jedná se o nadsázku. Pokud by kdokoliv z nás měl doma kaluže vody, nejspíš by okamžitě hledal příčinu, nebo zdroj. Jelikož se ale jedná o metaforu, Noa pokračuje dál ve svém příběhu.

Venku na ulici jsou barvy opět o něco pestřejší. Situace se změní, když na ulici za Noou se skoro srazí dvě auta. Jeden z řidičů nedal přednost a druhé auto ho hlasitě vytroubí. Je to celkem běžná událost ve městě, ale v tu chvíli Noa, která auta ani nevidí, protože se nachází za ní, se začne rozpouštět. Zvuk troubení v ní vyvolal reakci a ona utíká zpět domů.

Doma ji překvapí hladina vody, která se ztatelně zvedla. Noa zvedá ze země několik plovoucích předmětů a odkládá je na vyvýšené místo. Kromě toho ale situaci nijak více neřeší. Čas se začíná smývat a její pokoj tmavne a plní se vodou čím dál rychleji. Při tomhle procesu se začínají roztékat i její hodiny na stěně.

Hladina dosahuje stropu a Noa se začíná topit. Zkouší ještě vyplavat nahoru v posledním záchrvěvu sebezáchovy, ale místo aby vodu rozrazila a zůstala na hladině, klesá dolů ke dnu. Je to jedna z dalších zkratkám, ke kterým jsem se uchýlila. Pokud jsme nějakému ohrožení nebo nekomfortu vystaveni dlouhodobě, zvykáme si. Čím déle něco trvá, tím spíš se situaci podvolíme. Představte si kamínek v botě, když jste už skoro doma. Zastavíte se a vyndáte ho? Nebo to přetrpíte až do své předsíně?

Nou vytahuje ruka z vody. Ta ruka zvládla prorazit vodu jen tak, a Nou vytáhnout. Pro pozorovatele zvenčí není totiž problém zdravě situaci vyhodnotit a bude mít mnohem větší urgenci vystoupit, nebo dát situaci stop. Na rozdíl od pasivního jedince, který už se smířil s tím, co se děje nebo má pokřivené vnímání různými vlivy.



29. Stoupající hladina



30. Snímek z filmu Noa

Nou vytáhla z vody její matka. Ale to, že je to právě postava maminky není důležité. Šlo mi o vyjádření toho, že pomoci může někdo blízký. Může to být náhoda a nebo se to stane díky tomu, že se osoba v krizi svěří dané osobě.

#### Závěr filmu ovlivněný mou zkušeností

Nechávám konec otevřený. V příběhu se náhodou stalo, že je Noa vytažena její maminkou. Možná, že maminka šla náhodou kolem. Možná to byla její intuice. Ale taky se mohlo stát, že by tam vůbec nebyla.

V listopadu 2024 se stala druhá událost, která silně ovlivnila směr mého filmu. Můj velmi blízký přítel se rozhodl ukončit svůj život skokem z mostu, aniž by kdokoliv z nás tušil, že se k něčemu takovému schyluje. Zpráva pro nás přišla jako šok. Noa je věnovaná i jemu a jeho příběhu, ačkoliv už nikdo nebudeme nikdy vědět, co se mu odehrávalo v hlavě ten večer. I přese všechno jsem se rozhodla, že Noa musí mít šťastný konec. Na konci filmu se shledá se svou matkou a její krizi stabilizuje vzájemná blízkost a sdílení. Těžko říct, jak to s ní dopadne dál, ale chci, aby si film nesl mou víru, že všechno nakonec bude dobré, i přes těžké chvíle, které nevyhnutelně přijdou. Je to moje vlastní cesta pro vyrovnání se s životními událostmi.

Je možné, že příběh Noy nebude všem srozumitelný. Je silně ovlivněn mým životem a událostmi. Rozhodla jsem se, že tak to je. Noa se z filmu pro ostatní stala filmem pro mě samotnou.

#### Použitý software

Film je kreslený animační technikou frame-by-frame animace. Tedy animování snímek po snímku. Jednotlivé fáze animace jsem kreslila v programu Procreate na svém Apple Ipadu.

Veškerá postprodukce byla dělána v programu Adobe Premiere Pro. Pro ozvučení byla použita zvuková banka Artlist.io.

Zpracování tiskovin proběhlo v programu Adobe InDesign.

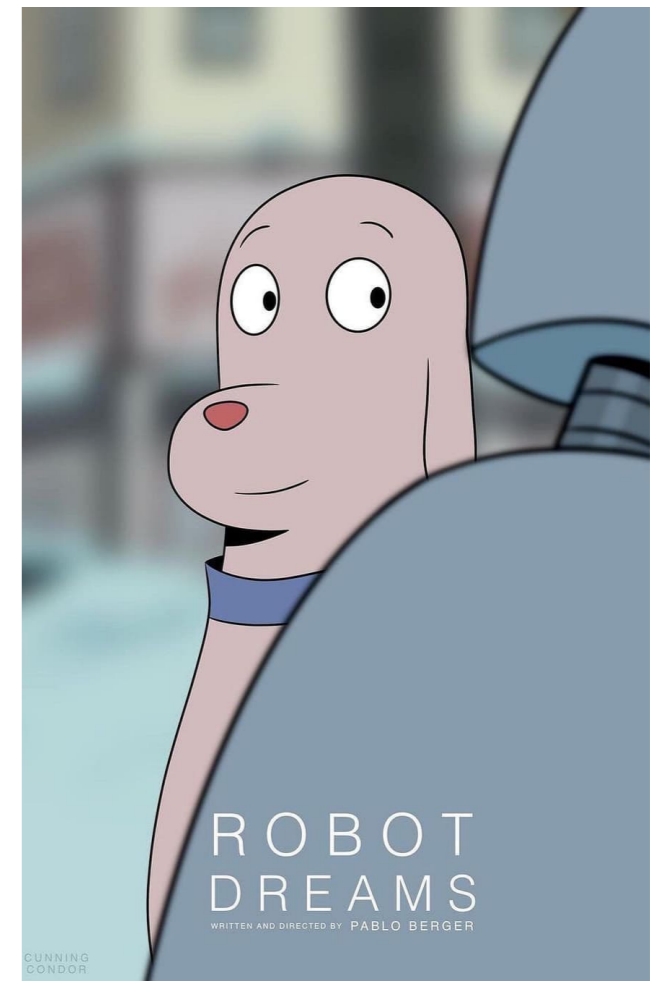
#### Osobní zájem

V rámci dalšího vzdělávání v tématu jsem se zúčastnila kurzu krizové intervence od společnosti Ceteras a kurzu o mimořádných situacích od společnosti SOFA, kde jsem se blíže seznámila s chováním jedince v krizi a psychopatologií osob.

Pro svůj film jsem sbírala, jak vypadají situace, které pro nás představují nadlimitní psychickou zátěž (např. nevěra partnera, úmrtí v rodině,



31. Pěna dní (2013), snímek z filmu



32. Film Robot Dreams

sebevražedné myšlenky, nehody a katastrofy) a jsou zahlcující svou intenzitou, délkou trvání, naléhavostí nebo nepředvídatelností. Jak vypadají akutní potíže a jak je pacienti popisují.<sup>30</sup>

### Inspirace pro film

Vizuálně mě inspiroval film Pěna dní režiséra Michela Gondryho z roku 2013 podle stejnojmenné knihy Borise Viana. Film obsahuje mnoho prvků absurdity a existencialismu ztvárněných vizuálně a pomocí prostředí.

Při tvorbě jsem byla také ovlivněná filmem Robot Dreams z roku 2023, ve kterém je pes odloučen od svého kamaráda robota. Oba hrdinové na sebe intenzivně myslí a přejí si, se opět setkat. Film nepoužívá dialogy.

Líbilo se mi, jak je film postaven a odvyprávěn. Příběh se vypořádává s tématy, jako jsou pocity osamění, vina, přátelství a jeho konec. A to jak může odloučení a odcizení vypadat v dobrém.

Dále mě inspirovala díla, ve kterých prostředí odráží náladu či mentální stav hlavní postavy. Takové scény se často objevují v počítačových her, zejména ve fenoménu RPG nezávislých hororových her.

### Propagační předměty

Pro film jsem vytvořila vykrajovátko na těsto s podobou hlavní postavy. Vzniklo v 3D programu Cinema 4D, kde jsem vytvořila model, který jsem následně nechala vytisknout na 3D tiskárně.

Film doplňuje webová stránka s dalšími materiály, zdroji a textem. Byla vytvořena v jazyku html a programu Visual Studio Code od společnosti Microsoft.

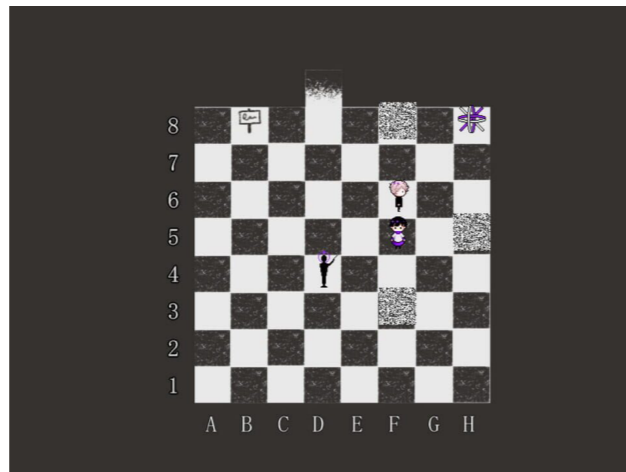
### Webová stránka

I na webovou stránku se propsal výtvarný jazyk filmu. Stránka je laděna do modrých barev obsahuje barevný přechod, divákovi dává pocit, že čím více scrolluje dolů, tím hlouběji se dostává. Tomu odpovídá i obsah stránky. V dolní části najdeme krizové kontakty pro vyhledání pomoci.

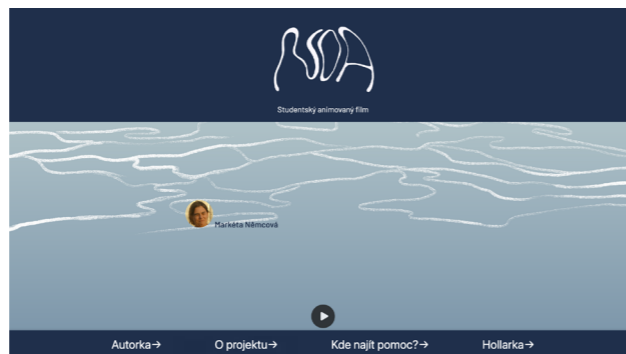
Stránka dále obsahuje video přehrávač s filmem, postavy filmu, mou písemnou práci ke stažení a základní údaje o autorce.



33. Hra Maso, krev a beton (Flesh, Blood and Concrete, 2020)



34. Hra Zítřek nepřijde pro ty bez ■■■■■■ (Tomorrow won't come for those without■■■■■■, 2020)



35. Webová stránka k filmu

### Závěr

Svůj film řadím k autorským filmům zabývajícími se osobním prožitkem autora a poznamenaný jeho vnímáním a rukopisem. Po roce tvorby, od prvního námětu až k finálním titulům, u mě vznikl velmi těsný vztah s mým dílem. Otiskla jsem do něj celý svůj rok života, všechny těžkosti a radosti spojené s jeho vznikem. Díky tomuto projektu mám možnost porovnat, jak se mi podařilo vyrůst a dokázala jsem vytvořit zatím nejkompexnější dílo ve svém životě.

Jsem ráda za možnost se věnovat svému projektu, který se pro mě stal velmi osobním. Velmi mě zajímalo vymýšlet, jak určité pocity vyjádřit vizuálně a přenést náladu na diváka. Zároveň mě bavilo dát průchod svým myšlenkám a moci je vykreslit a pustit dále do světa. Jsem ráda, že tímto můžu uzavřít kapitolu těchto tří let a svých zážitků, a hlavně těch těžkých, které jsem v tomto období ve svém osobním životě poznala. Věřím, že se podařilo rozvinout mou osobní tvorbu a posunout se dál.

Ráda bych se animací zabývala dál a vytvořila další díla, ve kterém využiju zkušenosti, které se mi na Hollarce povedlo získat.

30 Krizová intervence. Ceteras.cz [online]. 2023-02-06 [cit. 2025-03-31]. Dostupné online. <https://ceteras.cz/produkt/krizova-intervence-i-31-3-2025-online/>

# Zdroje

## Seznam literatury

1. Cavalier, Stephen. *The world history of animation*. London: Aurum, 2011. ISBN 978-1-84513-714-4.
2. Paděrová Anna, *Animace malbou na skle*. Praha, 2020. 38s. Bakalářská práce. Akademie múzických umění v praze filmová a televizní fakulta . Vedoucí práce Mgr. Eliška Děcká, Ph.D.
3. a 4. Dutka, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. Praha AMU 2004. 159 s. ISBN 8073310120
7. Strusková, Eva. (2006). *Irena & Karel Dodal. Průkopníci českého animovaného filmu*. *Illuminace*, 18(3), 99-146
- 10., 11. Strusková, Eva. (2013). *Dodalovi: průkopníci českého animovaného filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 2013. ISBN 978-80-7004-152-9.
12. Benešová, Marie. *Hermína Týrlová*. Praha: Čs.filmový ústav, 1982. MK ČSR 59-084-80
13. Zemanová, Ludmila. *Karel Zeman a jeho kouzelný svět*. 1. vyd. Brno. ISBN 978-80-264-0941-0
17. Fryš, Josef. *120 osobností Podbrdská*. Plzeň: Starý most, 2018. ISBN 978-80-87338-70-4. Kapitola Václav Bedřich, s. 107–108.
19. a 22. Hames, Peter, *Československá nová vlna*. Praha: Levné knihy, 2008. ISBN 978-80-7309-580-2
23. a 25. Michal Čarnický. *Český filmový průmysl po roce 1989: Příčiny a následky orientace studiového komplexu Barrandov na zahraniční zakázky*. Brno, 2007. 56s. Bakalářská diplomová práce Masarykova univerzita Filosofická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Pavel Skopal.
27. a 28. Špatenková, Naděžda. *Krize a krizová intervence*. Psyché. Praha: Grada, 2017. ISBN 978-80-247-5327-0.

## Online zdroje

5. Timelapse vs hyperlapse: What's the difference. *Forbes*. [online].2021-04-11 [cit. 2025-02-22]. Dostupné online. <https://www.forbes.com/sites/geoffreymorrison/2021/04/11/timelapse-vs-hyperlapse-what-s-the-difference/>
6. Tvůrci Nebela o rotoskopii: Jedna otočka hlavy trvala i patnáct hodin. *IDNES.cz*. [online]. 2011-09-28 [cit. 2025-03-31]. Dostupné online [https://www.idnes.cz/kultura/film-televize/jak-se-delal-nebel-nej-driv-se-natacelo-potom-pitvalo.A110926\\_170234\\_filmvideo\\_tt](https://www.idnes.cz/kultura/film-televize/jak-se-delal-nebel-nej-driv-se-natacelo-potom-pitvalo.A110926_170234_filmvideo_tt)
8. Ukázala Čechům, že animovaný film není jen groteska. *Osudové ženy: Irena Dodalová*. *Dvojka* [online]. 2019-10-05 [cit. 2025-03-31]. Dostupné online <https://dvojka.rozhlas.cz/ukazala-cechum-ze-animovany-film-neni-jen-groteska-osudove-zeny-irena-dodalova-8086896>
9. Všudybylovo dobrodružství. *Filmový přehled* [online]. [cit. 2025-03-31] Dostupné online <https://www.filmovyprehled.cz/cs/film/398585/vsudybylovo-dobrodruzstvi>
14. a 16. Jiří Trnka. *Filmový přehled* [online]. [cit. 2025-02-22]. Dostupné online. <https://www.filmovyprehled.cz/cs/person/28391/jiri-trnka>

15. Co všechno mají Bratři v triku na triku? Večerníčky i Toma a Jerryho. Česká Televize. [online]. 2015-11-25 [cit. 2025-03-31]. Dostupné online. <https://ct24.ceskatelevize.cz/clanek/kultura/co-vsechno-maji-bratri-v-triku-na-triku-vecernicky-i-toma-a-jerryho-124367>

18. Václav Bedřich je spjat s Večerníčkem. Česká televize [online]. 2009-07-03 [cit. 2025-03-31]. Dostupné online. <https://ct24.ceskatelevize.cz/clanek/archiv/vaclav-bedrich-je-spjat-s-vecernickem-157632>

20. NOSTALGIE, Měsíčník. Limonádový Joe slaví 60 let. Hlavním hrdinou měl být Gott nebo Kodet. iDNES.cz [online]. 2024-03-10 [cit. 2025-02-03]. Dostupné online. <https://www.idnes.cz/zpravy/revue/spolecnost/limonadovy-joe-fiala-fialova-schoberova-kopecky>

21. Jan Švankmajer. Filmový přehled [online]. [cit. 2025-02-22]. Dostupné online. <https://www.filmovyprehled.cz/cs/person/406/jan-svankmajer>

24. České animované filmy budou po téměř 30 letech soutěžit na festivalu v Annecy. Aktuálně.cz [online]. 2021-05-22 [cit. 2025-03-31]. Dostupné online. <https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/ceske-animovane-filmy-budou-soutezit-annecy/r~23f1adcbad911eba4560cc47ab5f122/>

26. Netflix Uses AI to Generate Anime Short Film – Reactions Follow. Cined.com [online]. 2023-02-06 [cit. 2025-03-31]. Dostupné online. <https://www.cined.com/netflix-uses-ai-to-generate-anime-short-film-reactions-follow/>

29. Pomoc. Mám myšlenky na sebevraždu. Sebevraždy.cz [online]. [cit. 2025-03-31]. Dostupné online. <https://sebevrazdy.cz/pomoc/#mam-o-nekoho-strach>

30. Krizová intervence. Ceteras.cz [online]. 2023-02-06 [cit. 2025-03-31]. Dostupné online. <https://ceteras.cz/produkt/krizova-intervence-i-31-3-2025-online/>

## Obrázkové zdroje

1. OZ, Lee; OZ, Eliška. Oberka: King of Bharna. Youtube.cz [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.youtube.com/watch%3Fv%3Dud9RdjTRFIk>

2. AUTOR NEUVEDEN. aertek.cz [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW: [https://aertek.cz/animacni?pk\\_vid=ocdae598adecded4174841729926aa71](https://aertek.cz/animacni?pk_vid=ocdae598adecded4174841729926aa71)

3. NORŠTEJN, Jurij; Soyuzmultfilm. CSFD.cz [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW: <https://www.csfd.cz/film/132671-jezek-v-mlze/galerie/>

4. KARDAPOLCEV, Anton. depositphotos.com [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW: <https://depositphotos.com/video/drawing-with-sand-drawing-sand-on-a-white-screen-sand-artist-hands-draws-195393014.html>

5. REINIGER, Lotte. The Adventures of Prince Achmed, 1926. Photograph: YouTube.cz [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW:

6. AUTOR NEUVEDEN. premiumbeat.com [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW: <https://www.premiumbeat.com/blog/timelapse-tips-tricks-and-tools/>

7. AUTOR NEZNÁMÝ, Všudybylova Dobrodružství (1936), archiv Českého Rozhlasu. csfd.cz [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW: <https://www.csfd.cz/film/269800-vsudybylovo-dobrodruzstvi/galerie/>

8. MILLER, Zdeněk. ct24.ceskatelevize.cz [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW: <https://ct24.ceskatelevize.cz/clanek/kultura/co-vsechno-maji-bratri-v-triku-na-triku-vecernicky-i-toma-a-jerryho-124367>

9. TOMÁNEK, Jan. cs.wikipedia.org [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Limonádový\\_Joe\\_aneb\\_Koňská\\_oper](https://cs.wikipedia.org/wiki/Limonádový_Joe_aneb_Koňská_oper)

10. PAVLÁTOVÁ, Michaela. www.csfd.cz [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW: <https://www.csfd.cz/film/1031791-moje-slunce-mad/prehled/>

11. NETFLIX JAPAN. news.qoo-app.com [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW: <https://news.qoo-app.com/en/post/147366/the-dog-and-the-boy-ai>

12. NETFLIX JAPAN. news.qoo-app.com [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW: <https://news.qoo-app.com/en/post/147366/the-dog-and-the-boy-ai>

16. STUDIO DISNEY, Steamboat Willie, 1928. Youtube.cz [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW: <https://www.youtube.com/watch?v=bVKS8IAvsio>

17. HERGÉ. Tintin.com [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW: <https://www.tintin.com/en/characters>

18. STUDIO DISNEY, Robin Hood, 1973. hellogiggles.com [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW: <https://hellogiggles.com/5-questions-for-robin-hood/>

20. CHUNG, Cindy. www.verywellmind.com [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW: <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-blue-2795815>

22. HOPPER, Edward; Nighthawks, 1942. Artsandculture.google.com [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW: [https://artsandculture.google.com/asset/nighthawks-edward-hopper-american-1882-1967/6AEKkO\\_F-9wicw?hl=cs](https://artsandculture.google.com/asset/nighthawks-edward-hopper-american-1882-1967/6AEKkO_F-9wicw?hl=cs)

25. Asociace Somatic Experiencing ČR, z.s. upravila podle: Cheryl Sanders, Steve Hoskinson, Steven Porges a Peter Levine. Is.muni.cz [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW: [https://is.muni.cz/el/ped/podzim2021/SPc546/um/reakce\\_autononiho\\_nervoveho\\_systemu\\_na\\_ohrozeni.pdf?lang=en;stahnout=1;dk=aa0q4HCO](https://is.muni.cz/el/ped/podzim2021/SPc546/um/reakce_autononiho_nervoveho_systemu_na_ohrozeni.pdf?lang=en;stahnout=1;dk=aa0q4HCO)

31. Scéna z filmu Pěna dní Michaela Godryho. magazin.aktualne.cz [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW: <https://magazin.aktualne.cz/soutez-vyhrajte-roman-pena-dni-a-zajdete-na-film/r~i:article:784558/>

32. Filmový plakát k filmu Robot Dreams. rowhousecinemas.com [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW: <https://rowhousecinemas.com/lawrenceville/movies/robot-dreams/>

33. Hra Flesh, Blood and Concrete. waxwingo.itch.io [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW: <https://waxwingo.itch.io/fbc>

34. ETHERANE; Tomorrow won't come for those without■■■■■■. igdb.com [online]. [cit. 30.4.2025]. Dostupný na WWW: <https://www.igdb.com/games/tomorrow-wont-come-for-those-without>

## **Přílohy:**

- B1 plakát k absolventské práci
- 2x CD v obalu s potiskem
- 1x Vykrajovátko

NOA – Markéta Němcová

Autorský animovaný film na motivy osobní autonehody a webová stránka nabízející podporu lidem s podobným prožitkem

**Absolventská práce 2025**

Tiskárna: Fast Digital Print Studio s.r.o

Počet výtisků: 2

Počet stran: 47

Vyšší odborná škola a Střední umělecká škola Václava Hollara, Hollarovo nám. 2, Praha 3, 130 00

Praha 2025

Hollarka 2025