

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Bakalářská práce**

**2015**

**Alžběta Suchanová**

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Bakalářská práce**

**Autorský animovaný film**

Ostrov

**Alžběta Suchanová**

**Plzeň 2015**

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra výtvarného umění**

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Multimediální design

Specializace Animovaná a interaktivní tvorba

**Bakalářská práce**

**Autorský animovaný film**

Ostrov

**Alžběta Suchanová**

Vedoucí práce: MgA. Vojtěch Domlátil DiS.  
Katedra výtvarného umění  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2015**

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2015

.....

podpis autora

## **PODĚKOVÁNÍ**

Na úvod velmi děkuji prof. ak. mal. Jiřímu Bartovi a MgA. Vojtěchu Domlátilovi, DiS. za cenné a povzbudivé rady. A dále také mým blízkým, kteří mi byli a jsou oporou.

## **OBSAH**

### **1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU**

<b>SPECIALIZACE.....</b>	<b>1</b>
<b>2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....</b>	<b>4</b>
<b>3 CÍL PRÁCE.....</b>	<b>6</b>
<b>4 PROCES PŘÍPRAVY.....</b>	<b>8</b>
<b>5 PROCES TVORBY.....</b>	<b>9</b>
<b>6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....</b>	<b>11</b>
<b>7 POPIS DÍLA.....</b>	<b>13</b>
<b>8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....</b>	<b>17</b>
<b>9 SILNÉ STRÁNKY.....</b>	<b>18</b>
<b>10 SLABÉ STRÁNKY.....</b>	<b>20</b>
<b>11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....</b>	<b>21</b>
<b>A) Knižní a periodická literatura.....</b>	<b>21</b>
<b>12 RESUMÉ .....</b>	<b>22</b>
<b>13 SEZNAM PŘÍLOH .....</b>	<b>24</b>

# 1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Před příchodem na Fakultu designu a umění Ladislava Sutnara (dále jen FDU) jsem se věnovala jiným odvětvím výtvarného umění než animaci. Pro mé zasvěcení do této oblasti bylo velmi přínosné rozvíjení mých výtvarných schopností již od raného dětství. Ovlivnily mě různé kurzy kreslení a malování, například u Ivy Vodrážkové nebo Ivana Sládka v Šáreckém údolí<sup>1</sup>, pak také navštěvování figurální kresby v ZUŠ Štítného<sup>2</sup> a jiné. Nepopiratelný vliv, co se týče výtvarného umění a směřování k němu, na mne samozřejmě měla i má matka, teta a další příbuzní, kteří se ve sféře výtvarného umění pohybují a je jejich obživou.

Všechny mé animované práce vznikly teprve po příchodu na FDU. Myslím, že je na nich za ty uplynulé tři roky vidět velký posun vpřed. Osvojila jsem si různé počítačové programy pro animaci nezbytné, začala jsem se dívat na všechny filmy z trochu jiných perspektiv, zlepšilo se i mé kreslení, získala jsem mnoho znalostí z oboru. A stále je kam se vyvíjet. To mne na tomto oboru moc baví. Je velmi rozvětvený, co se týče technik provedení a nebo také dovedností, jež tvůrce animovaného filmu může zastávat. Z mých prací je patrné, že je mi blízká výtvarná složka filmu. Baví mne hledat různé techniky a zkoumat,

---

1 ZUŠ Šárecké údolí, V Šáreckém údolí 38, Praha 6

2 ZUŠ Štítného, Štítného 5, Praha 3

k jakému typu filmů se která z nich hodí. Zatím jsem si vyzkoušela vytvořit hudební klipy (viz. příloha č. 1 a 2), interaktivní internetovou stránku, motion design, klasický příběh, a také animovanou znělku pro rádio (viz. příloha č. 3) a upoutávku na knižní festival (viz. příloha č.4).

Velmi mne zajímá propojovat své animace s hudebním doprovodem. Poprvé se to výrazněji objevilo v mé animované znělce KEXP<sup>3</sup> (viz. příloha č. 3) určené eponymnímu americkému rádiu. Dívka poslouchá gramofon při krájení cibule. Deska se najednou začne zasekávat, dívka se otočí a ve vytržení si usekne čtyři prsty. Ty se poté transformují do loga rádia. Z toho plyne poučení, že je lepší poslouchat rádio, které se nezasekává, než starý gramofon. Znělka měla velký úspěch. Rádio KEXP ji dokonce chtělo použít a snad by se to i uskutečnilo, kdyby to byla stanice televizní, a ne rádiová.

Další zkušenost s hudbou ve filmu jsem získala při své následující práci v hudebním klipu Afterlife<sup>4</sup> (viz. příloha č. 1). V něm skáče kočka na trampolíně do svižného rytmu skladby, a potom rozradostněná vyskočí až do vesmíru. Tam potkává hvězdná souhvězdí zformovaná do předmětů, o kterých se v písni zpívá.

Po všech různých typech animací, které jsem si vyzkoušela, si myslím, že nyní jsem připravena zvládnout

---

3 KEXP – animovaná znělka pro rádio KEXP ze Seattlu

4 Afterlife – hudební klip na píseň After the afterlife od kapely CocoRosie



vytvořit náročnější film. Jak technicky, tak i intelektuálně.

Důležitým aspektem mé tvorby je samozřejmě také technika. Bez použití té počítačové bych se asi nyní obešla jen velmi těžko. Přesto mám ale ráda, když je film z větší části vytvořený ručně. Líbí se mi mihotavá kresba v kreslených filmech, například u Pavla Koutského<sup>5</sup>. Při použití ploškové animace<sup>6</sup> zase oceňuji, že proces tvorby filmu je rychlejší, než u kresleného filmu, a také postavy mohou být složitěji prokreslené, tudíž se dá lépe navodit požadovaná atmosféra. To se podle mne velmi povedlo ve filmu Poklad v pyramidě<sup>7</sup> (viz. příloha č. 5).

Právě tyto dva typy animace (kreslený a ploškový) používám nejraději. Baví mne vytvářet si zcela vlastní kreslený svět, který má vlastní pravidla.

---

5 Pavel Koutský (\*1957), český tvůrce animovaných filmů

6 Plošková nebo papírková animace – animovalo se s plochými loutkami pod kamerou, nyní se dělá v počítači

7 Václav Bedřich - Poklad v pyramidě (1968), ploškový film

## **2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY**

Pro svoji bakalářskou práci jsem si vybrala téma autorský animovaný film. Původně mne lákala práce s cizím námětem. Chtěla jsem se totiž zaměřit jen na provedení filmu, ale poté jsem si vzpomněla na svůj první film, kdy jsem adaptovala jeden indiánský mýtus. Tehdy jsem se trápila s výběrem námětu až příliš dlouho a nakonec si myslím, že finální výběr stejně nebyl příliš šťastný. Zvolila jsem proto tentokrát vlastní námět i scénář.

Věděla jsem také, že vybrat si z nabídky zadání například animovanou znělku nebo hudební klip by bylo příliš jednoduché. Je trochu troufalé to tvrdit, ale tato zadání jsem si již v průběhu studia vyzkoušela a již dříve mne lákalo pokusit se o autorský film. Byla to pro mne výzva.

Uvědomuji si totiž, že je to velmi těžký úkol. Dodržet všechna pravidla dramatického vyprávění, správnou gradaci, body zvratu, rozuzlení atd. Chtěla jsem si vyzkoušet, jaké to je, vymyslet ucelený příběh a hlavně to, jak ho správně filmově uchopit. Také jsem si děj mohla přizpůsobit technice kreslené animace, kterou jsem zamýšlela použít již od začátku, protože, jak jsem již výše zmínila, je mi velmi blízká.

Hledání příběhu bylo velmi dlouhé a proměnlivé. Původní děj byl příliš komplikovaný a musela jsem ho kvůli

proveditelnosti velmi zjednodušit, až jsem dospěla ke konečné podobě filmu *Ostrov*, který je o dvou malých dětech na ostrově a jejich cestě do civilizace.

S volbou tématu jsem nakonec spokojená. Bylo pro mne totiž také důležité vytvořit čistě autorský film, který nebude zatížen cizími autorskými právy. A to se povedlo. Chtěla jsem totiž, aby bylo možné ho šířit zcela volně dál na festivaly či filmové soutěže.

### 3 CÍL PRÁCE

Ve filmu jsem se pokusila o velmi obecnou alegorii ztraceného dětství a dospívání, která připomíná základní biblický příběh o vyhnání z ráje<sup>8</sup>. Právě v onom střetu s reálným světem, s dospíváním. Toto téma mne zajímá, protože oddalování dospělosti a vlastní zodpovědnosti je poměrně aktuálním tématem v celé české společnosti a sleduji ho také u některých lidí v mém okolí.

To bylo hlavním podnětem pro můj film. Ten však tento jev nijak konkrétně neřeší. Spíše se ho v jakési abstraktní rovině dotýká a je na divákovi, zda v tom spatří nějakou podobnost se světem, ve kterém žije, či sám se sebou.

Cílem tedy bylo pokusit se o to, obrazivě rozvinout téma střetu s reálným světem, které je analogické přechodu z dětství do dospělosti. Vnímám to jako svou přípravu na delší a filosoficky náročnější filmy. V tom totiž vidím hlavní kouzlo animace. Hezky to popsal Edgar Dutka: „Magická, obrázková řeč animovaného filmu je schopna v nebyvalé zkratce povyprávět i mnohovrstevnatý příběh. Neumí se vyjadřovat v reálném čase a proto nedokáže vytvářet prvoplánovou iluzi skutečného života, ale zato umí na malé ploše pregnantně vyjádřit i hlubokou filosofickou myšlenku.“<sup>9</sup>

---

8 Bible, str. 20

9 Edgar Dutka: Scénáristika animovaného filmu; Minimum z historie české animace, str. 20

Takovýto hlubší přesah nacházím například v animovaném filmu *Nosorožec*<sup>10</sup> od Jana Lenici<sup>11</sup> (viz. příloha č.6). Ten zachycuje v jednoduchém příběhu ztrátu individuality a stádnost lidí, kteří následují populární proudy a jsou ovládáni reklamou. Dalším příkladem podobně skvělého filmu je animovaný dokumentární snímek *Je muž, který je vysoký, šťastný?*<sup>12</sup> (viz. příloha č.7), který je vlastně animovaným rozhovorem s Noamem Chomskym<sup>13</sup>. Režisér filmu Michel Gondry<sup>14</sup> jeho proud myšlenek nebo vzpomínek na dětství ilustruje fantaskními kreslenými animacemi, které jsou velmi výstižné a zábavné.

Svou bakalářskou práci tedy vnímám jako počátek dlouhé cesty ke tvorbě podobných filmů s jistým přesahem.

---

10 Jan Lenica: *Nosorožec* (1962) – animovaný film podle divadelní hry Eugena Ionesca – *Nosorožec* (1959)

11 Jan Lenica (1928 – 2001) – polský tvůrce filmových plakátů a animovaných filmů

12 Michel Gondry: *Je muž, který je vysoký, šťastný?* (2013) – animovaný dokumentární film

13 Noam Chomsky (\*1928) – americký filosof, lingvista a vědec

14 Michel Gondry (\*1963) – francouzský filmový režisér

## 4 PROCES PŘÍPRAVY

Jak jsem již zmiňovala v předešlém textu, výběr námětu mi zabral velký díl procesu přípravy. Doufala jsem, že mi pomůže četba odborných knih, jako je ta od Syda Fielda<sup>15</sup>, Borise Jachnina<sup>16</sup>, Edgara Dutky nebo Scotta McClouda<sup>17</sup> a něco mne napadne. Samozřejmě pro mne byly v mnohém velmi přínosné, ale hlavní téma pro svůj film jsem si musela vymyslet sama.

Když jsem ho našla, připadalo mi nosné a dobré pro animovaný film. Také se mi líbilo, že se děj postupně přesouvá z ostrova do města. Věděla jsem, že si v takovém příběhu budu moci dobře pohrát se změnou výtvarné techniky a s používáním barev jako symbolického prvku. O tom se ještě zmíním v následující kapitole Proces tvorby.

V mém rozhodování, jakou výtvarnou či filmovou techniku zvolit, mi moc pomohl bakalářský film Kateřiny Karhánkové *Nový druh*<sup>18</sup> (viz. příloha č. 8). Malba akvarelem, která byla v tomto filmu velmi kouzelná, mi přišla jako ta správná volba pro můj film o dětech, které jsou ze snového ostrova. Podobně mi také pomohl film *Chlapec a svět*<sup>19</sup> hýřící brazilskou atmosférou.

---

15 Syd Field: Jak napsat dobrý scénář

16 Boris Jachnin: Walt Disney

17 Scott McCloud: Jak rozumět komiksu

18 Kateřina Karhánková: *Nový druh* (2013), FAMU

19 Alê Abreu: *Chlapec a svět* (2013)

## 5 PROCES TVORBY

Po četných konzultacích, které pro mne byly velmi podnětné, a často i povzbudivé, se děj stále trochu přetvářel. Nakonec jsem se dostala k finální verzi a mohla jsem udělat storyboard (viz. příloha č. 9) a následně animatik. Po něm jsem začala malovat všechna pozadí, která se ve filmu Ostrov objeví. Dlouho jsem také vybírala, jak mají vypadat mí dva hrdinové celého filmu (viz. příloha č. 10).

Rozhodnutí, jakými barvami budu film malovat, bylo jednoduché. Velmi mne totiž inspiroval komiksový tvůrce Brecht Evens<sup>20</sup> (viz. příloha č. 11), který používá akvarelové barvy Ecoline<sup>21</sup> a vytváří s nimi magické výjevy, které mne stále ohromují neuvěřitelnou detailní propracovaností a krásou. Těmito barvami jsem chtěla ztvárnit celý film, ale později jsem zjistila, že pro ještě lepší odlišení ostrova od civilizace, budu tyto akvarelové barvy používat pouze pro malování ostrova a dětí a zbytek podkladů (město, lidé, sirotčinec, atd.) budu malovat hutnějšími akrylovými barvami (viz. příloha č. 12). Všechna pozadí jsem naskenovala a podle potřeby upravila v počítači.

Poté jsem na papíře animovala děti v různých situacích, například když tančí na palubě (viz. příloha

---

<sup>20</sup> Brecht Evens (\*1986) – vlámský autor komiksů

<sup>21</sup> Ecoline – tekuté akvarelové barvy v lahvičkách

č. 13). Každou fázi jsem kreslila tužkou na prosvětlovacím stole, poté jsem ji obtáhla akvarelem a vygumovala.

Následovalo sesazování všech těchto podkladů, a také animování plošek (například chůze postav) v počítačových programech. Myslím, že tato část procesu mi zabrala nejvíce času. Když jsem totiž všechny kresby a animace spojila dohromady a pustila si je, většinou jsem našla různé chyby. A když ne já, tak někdo jiný, pan profesor nebo kamarádi. Musela jsem tedy některé pasáže předělávat třeba i desetkrát.

Nakonec jsem v počítači vytvořila titulky a nahrála zvuky a hudbu, kterou mi složili a nahráli David Svoboda a Lukáš Polák.



## 6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Rozlišení mého filmu je 1920 x 1080 označované jako 1080p. S počtem 25 snímků za sekundu.

Jak jsem již zmínila, pracovala jsem s počítačovými programy. Animatik jsem vytvořila v programu Adobe Flash<sup>22</sup>, který jsem pak při práci na filmu již nevyužila. Složila jsem v něm několik již hotových pozadí s hrubě animovanými postavami ve Flashi. Pak jsem začala kreslit podklady pro finální podobu filmu.

V první fázi jsem kresby naskenovala, a poté upravovala v programu Adobe Photoshop<sup>23</sup>. Často jsem je také například pomocí tabletu retušovala a dokreslovala jim textury. Nejpracnější bylo upravovat naskenované animované fáze. Každé z nich jsem musela samostatně měnit kontrast nebo barvu, poté ji vybrat a vložit do jiného souboru, kde se všechny fáze naskládaly na sebe. Pomocí časové lišty jsem pak vyexportovala hotovou animaci jako TIFF sekvenci. Tu jsem vložila do programu Adobe After Effects<sup>24</sup> a dodala k ní například pozadí a další postavy. V tomto programu jsem také animovala ploškové sekvence a dosazovala zvuky. Film jsem si rozdělila do několika částí, které jsem zde postupně vytvořila a vyexportovala jako

---

22 Adobe Flash CS2

23 Adobe Photoshop CS2

24 Adobe After Effects CS2

JPEG sekvenci. Všechny jsem nakonec složila dohromady v programu Adobe Premiere Pro<sup>25</sup> a film byl hotov.

Nahrané zvuky a hudbu jsem nahrávala na Sony PCM-M10<sup>26</sup> nebo stáhla z internetu. Poté jsem je upravovala v programu Audacity<sup>27</sup> a zbytek jsem přenechala zvukaři Matouši Vernerovi.

---

25 Adobe Premiere Pro CS2

26 Sony PCM-M10 - rekordér

27 Audacity – volně dostupný zvukový editor a rekordér

## 7 POPIS DÍLA

Děj se začíná odehrávat na ostrově, na který je nájezd z mraků. Vidíme zde dívku a chlapce v různých situacích. Na pláži, u tůně, kde jedí ovoce, v jeskyni, kde spí nebo na liánách, jak se houpají s opicemi. Poté sbírá dívka na stromě jablka (zde může divák sledovat další propojení s příběhem Adama a Evy), a při tom uvidí na obzoru loď. Ta se oběma velmi líbí. Vábí je svými barvami a zvuky. Vydají se za ní do moře.

Na lodi vše udiveně pozorují. Po palubě chodí různí lidé, je tu plno barev a zvuků, které ještě neznají. Když tancují na hudbu, přijde k nim a zastaví je námořník. Mračí se na ně a podává jim oblečení. Děti si ho vezmou a obléknou. Záhy všichni na palubě u zábradlí pozorují, jak se loď blíží k pevnině. Děti spatří šedé rušné město. Vysoké domy, a proudící hlučná auta.

Vystoupí z lodi, svléknou si šaty, protože jsou jim cizí a nepohodlné, a vydají se prozkoumat město. Chodí zde plno podobných lidí a všichni pospíchají. Jeden člověk děti zastaví. Vezme je za ruce a vleče je městem k jedné z budov. Ukáže se, že je to sirotčinec. Dveře jim otevře ošetřovatelka a vtáhne děti dovnitř. Pak je odvede do strohého pokoje a odejde. Děti se rozpláčou. Najednou k nim do pokoje přijdou tři cizí děti, dva chlapci a dívka. Sednou si na zem a ona otevře knihu, kterou si přinesla

a pokyne našim dětem, aby se na ní šli podívat. Děti užasnou – v té obrázkové knížce v sirotčinci je právě jejich ostrov a místa, která tak dobře znají. Kamera najíždí do knihy a film končí stejně tak, jako začínal.

Ve filmu se vůbec nemluví, jsou slyšet jen zvuky a hudba. Pro děj mého příběhu není mluvené slovo vůbec podstatné, komunikace beze slov posiluje metaforické obecné vyznění. Kromě toho by také bylo zvláštní, že děti z opuštěného ostrova, mluví lidskou řečí. Vzbuzovalo by to otázky jako kde se na ostrově vzaly, zda tam ztroskotaly nebo lidi nikdy nepotkaly, příliš by to příběh konkretizovalo, a o to mi nešlo. Také je pro mne důležité, že takto se dá film jednodušeji prezentovat na festivalech – nepotřebuje titulky a je srozumitelný všem divákům.

Věc, se kterou jsem již od začátku chtěla více pracovat, byla barva a její symbolický a příběhový význam. Inspiraci jsem našla u Davida Mazzucchelliho<sup>28</sup>, který v komiksu Asterios Polyp<sup>29</sup> vyjadřuje barvami a kresbou specifické charakterové rysy postav. Má tam například krásnou scénu, kdy se dvě povahově odlišné postavy sejdou a začnou si povídat, jejich barvy a tvary se navzájem prostoupí, až zaplní celé okolí (viz. příloha č. 14).

To, jakými barvami budu celý film malovat, mi bylo

---

28 David Mazzucchelli (\*1960) - americký autor komiksů

29 Asterios Polyp – komiksová kniha od D. Mazzucchelliho o profesorovi architektury

jasné, když jsem vytvořila nezávisle na filmu komiks Albert<sup>30</sup> (viz. příloha č. 15). Ten je shodou náhod také o dvou dětech, které jsem v komiksu odlišila modrou a růžovou. Celý komiks se skládá ze stejných barev, které se pak objeví ve filmu na ostrově.

Ten je složený jen z šedé, růžové a modré, děti zde mají fialovou barvu, protože jsou zcela nedotčeni čímkoli "lidským". Fialová je tu harmonickým propojením obou barevných prvků tamější přírody, tedy růžovou a modrou. Avšak poté se děti ocitnou na lodi, kde je přísný námořník, který jim dá šaty, které si mají obléknout. Vzápětí je chlapec modrý a dívka růžová. Jsou zde tedy jasně genderově odděleni nejen druhem oblečením, ale také barvou svého těla. Tomuto odlišení se ještě vzeprou po výstupu z lodi, kdy ze sebe svléknou oblečení, a tím se opět stanou stejnými, tedy fialovými. Avšak poté se vydají do města, kde si je brzy najde další cizí muž, který již tím, že je chytne za ruce a odvádí městem do sirotčince, způsobí, že děti opět získají modrou a růžovou barvu.

Změna barvy se oděhrává také v různých prostředích. Již popsaný ostrov složený ze tří barev, má působit nedotknutě lidskou rukou, snově a nereálně (číslovka tři zde může být vnímána opět křesťanskou symbolikou – otec, syn a duch svatý – tři elementy, ze kterých se skládá

---

30 Albert – komiks, který jsem vytvořila podle námětu Tove Janssonové pro školní předmět ilustrace

příroda a vše, co je v ní). Jako cizí říše vzdálena veškeré civilizaci. Druhé prostředí na lodi je barevné, jsou zde i jinak barevní a dospělí lidé. Loď zde slouží jako jakési lákadlo pro děti, jako příslib něčeho lepšího a zábavnějšího. Pro mne tato barevná a barvy měnící loď vlastně představuje pubertální věk. Dobu, kdy se mladý člověk žene za tím, být co nejdříve dospělý, a vyhledává nebezpečné a dobrodružné situace, kterou opuštění svého ostrova za cenu něčeho naprosto neznámého, zajisté je. A posledním prostředím ve filmu je město a sirotčinec. Obě místa jsou šedá, ponurá a i lidé zde jen chvátají po ulicích pěšky nebo v autech. To je tedy tamější realita onoho dospělého života. Shon, sebezahleděnost a až depresivní atmosféra.

## **8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR**

Nemyslím si, že je na místě přikládat mému bakalářskému filmu přehnaný význam a zvažovat jeho přínosy pro obor animace. Byla bych ráda, kdyby byl alespoň v něčem přínosný pro mladší a méně zkušené autory, než jsem já. Například pro uchazeče o studium na této škole nebo pouze pro jakéhokoliv, třeba i jednoho diváka. Či snad inspiruje někoho podobně, jako mne inspiroval již zmiňovaný bakalářský film *Nové druhy*.

Vytvořit něčím nový a zásadní film v dnešní době je, myslím si, velmi obtížné. Neustále vznikají nové krásné filmy všech žánrů. Já jsem se alespoň pokusila o to, aby se film líbil především mně a mému okolí, od kterého jsem dostávala četné zpětné vazby, často užitečné. Celý proces tvorby tohoto filmu byl pro mne velkou zkušeností. Například práce se zvuky byla nejobsáhlejší, jakou jsem doposud dělala. Také jsem si vyzkoušela jaké to je, sladit dohromady všechna pozadí a barvy, aby se navzájem podporovaly. Přínosem pro mne bylo také samotné vymýšlení příběhu tak, aby fungovala jeho dramatická struktura.

## 9 SILNÉ STRÁNKY

„Lidé jsou tak skvělí – to prostě nejde, natočit špatný film.“

Andy Warhol<sup>31</sup>

Jako velmi silnou stránku filmu vnímám jeho vizuální podobu, na které film z velké části stojí. Především v té části na ostrově. Jsem spokojena, že se mi povedlo vytvořit takovou snovou, klidnou až rajskou atmosféru. To bylo pro příběh poměrně významné. Ostrov má být pro děti totiž symbolem ztraceného, něčeho, na co později rády vzpomínají, kde jim bylo dobře a byly tam bezstarostné. Myslím, že také dobře funguje vizuální kontrast dvou odlišných světů, ostrova a města. Jsou zcela jasně odděleny jak barevností, použitým typem barev, tak i zvuky a tempem vyprávění.

Velmi si také cením toho, že jsem dokázala vymyslet takto ucelený děj s pointou. Film je zacyklený, děti i v naprosto odlišném a cizím prostředí našly to, co je jim velmi blízké a známé. Z původního ostrova kdesi v oceánu se dostaly do sirotčince, přesněji k dívce s knihou. Jejich ostrovem je nyní tato kniha. Tím, že v nich vyvolává vzpomínku na ostrov jejich dětství, a jedině díky této vzpomínce, mohou v civilizaci přežít.

---

31 Ultra Violet: Má léta s Andy Warholem, str. 166



Jsem ráda, že jsem takto komplexní film stihla a zvládla vytvořit a že si za ním můžu stát, i když vím, že by na něm stále bylo co vylepšovat.

## 10 SLABÉ STRÁNKY

Tím, že jsem film shlédla nesčetněkrát je mnoho věcí, které bych ráda opravila, pozměnila nebo přidala. Například některá pozadí a postavy jsem chtěla ještě vylepšit. Také mne mrzí, že jsem již nestihla dodat do filmu více drobných animací. Například rozanimovat lidi na lodi nebo děti v sirotčinci. Vím také, že bych některé zvuky dokázala nahrát lépe a přesněji.

Další věcí je, že celý děj filmu by se, podle mne, mohl více rozvětvit a stát se filmem celovečerním nebo alespoň desetiminutovým. Častokrát mne při tvorbě napadaly další situace a záběry, které by mohly příběh obohatit a rozvinout. Bohužel jsem se ale musela z časových důvodů držet hlavní linky příběhu, a proto se může děj zdát místy až příliš rychlý. Na druhou stranu alespoň diváka snad nenudí. Stále se něco děje.

## **11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ**

### **A) Knižní a periodická literatura**

1. Bible. 2. vyd. Praha: Ekumenická rada církví v ČSR, 1984.
2. FIELD, S. Jak napsat dobrý scénář. 1. vyd. Praha: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9.
3. MCCLOUD, S. 1. vyd. Praha: BB art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
4. DUTKA, E. Scénáristika animovaného filmu; Minimum z historie české animace. 3. vyd. Praha: Akademie muzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.
5. DUTKA, E. Minimum z dějin světové animace. 2. vyd. Praha: Akademie muzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4.
6. EVENS, B. Les amateurs. 1. vyd. Francie: Actes Sud, 2011. ISBN 978-2-330-00259-6
7. MAZZUCHELLI, D. Asterios Polyp. 1. vyd. USA: Pantheon Books, 2009. ISBN 978-0-307-37732-6
8. JACHNIN, B. Walt Disney, 1. vyd. Praha: Československý filmový ústav, 1990. ISBN 80-7004-037-8
9. VIOLET, U. Má léta s Andy Warholem, 1. vyd. Praha: Jan Kanzelsberger, 1991. ISBN 80-85387-01-8

## **12 RESUMÉ**

Topic of my bachelor film is an author animation film. I have chosen this topic because I wanted to try how difficult it is to do the whole film by myself. And I have found out that it's not so bad. I think that the worst part of the whole process was to find the main theme. But after a deep brainstorming I thought it up.

My film is called Island. It's about two little children, a girl and a boy. They are living on a deserted island, which looks like a dream or a paradise. One day they get into a big city where they are locked into an orphanage. Situation looks desperately for them but finally they meet a girl with a picture book. There is an image of their island in the book and both children are happy because they found something related to them even in this big unknown city.

Island means here not only an island in a literally meaning but also a piece of their memories presented by the book in this impersonal foreign city. The story is also about loss of individuality and childhood and about growing up.

I have chosen a technique of painting backgrounds with watercolours (for the island) and an acrylic paint (for the civilization). Some animations are done with watercolours as well or in a computer.

My goal was to create comprehensive film which is quite complicated to create (to make a good working plot and stick together all visual aspects, etc.) and I think that I don't have to be ashamed of it.

## **13 SEZNAM PŘÍLOH**

Příloha č. 1

Animovaný hudební klip Afterlife – klauzurní práce  
2013/2014 ZS

Příloha č. 2

Animovaný hudební klip pro kapelu Poletíme, vytvořený v  
rámci mimoškolní soutěže

Příloha č. 3

Animovaná hudební znělka pro radio KEXP – semestrální  
práce 2013/2014 ZS

Příloha č. 4

Animovaná upoutávka na knižní festival Děti, čtete? -  
mimoškolní práce

Příloha č. 5

Ploškový film Poklad v pyramidě (1973) od Václava  
Bedřicha

Příloha č. 6

Animovaný film Nosorožec (1962) od Jana Lenici

Příloha č. 7

Animovaný dokument Je muž, který je vysoký, šťastný?  
(2013) od Michela Gondryho

Příloha č. 8.

Animovaný film Nový druh (2013) od Kateřiny Karhánkové  
s výtvarnem Filipa Pošívače

Příloha č. 9

Storyboard

Příloha č. 10

Skicy k výtvarné podobě dívky a chlapce

Příloha č. 11

Komiksová kniha Les Amateurs od Brechta Evense

Příloha č. 12

Původní pozadí k film malované avarelem a pozdější,  
použité, malované akrylem

Příloha č. 13

Rozfázovaný tanec dětí na palubě

Příloha č.14

Komiksová kniha Asterios Polyp od Davida Mazzucchelliho

Příloha č. 15

Komiks Albert, podle námětu Tove Janssonové

Příloha č. 16

Finální podoba filmu Ostrov

Příloha č. 17

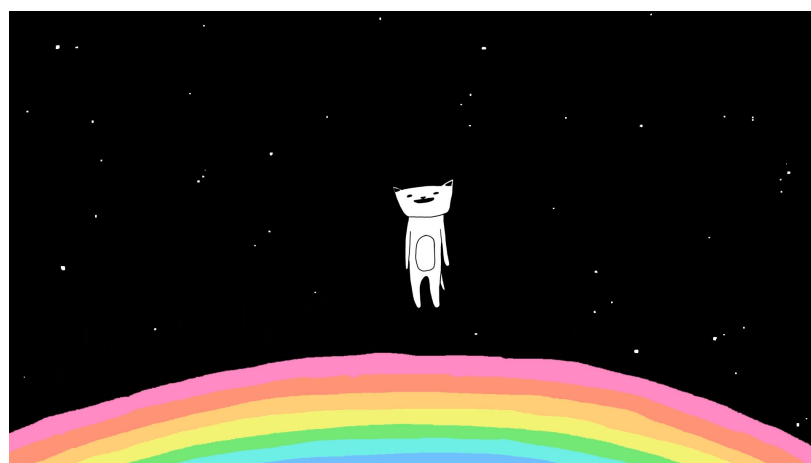
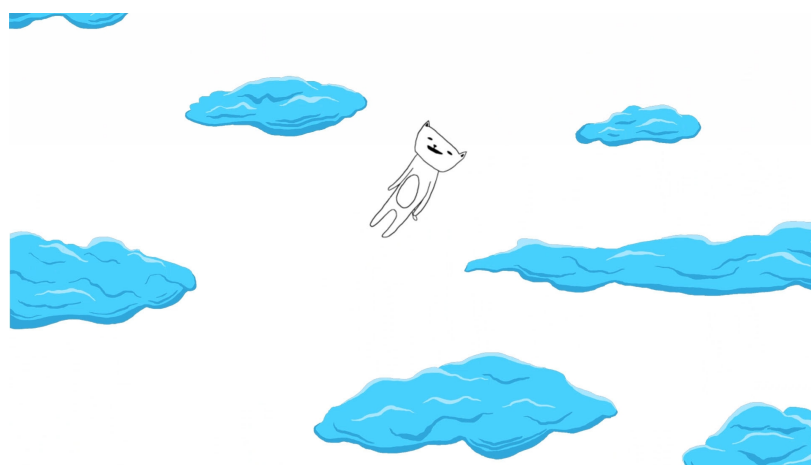
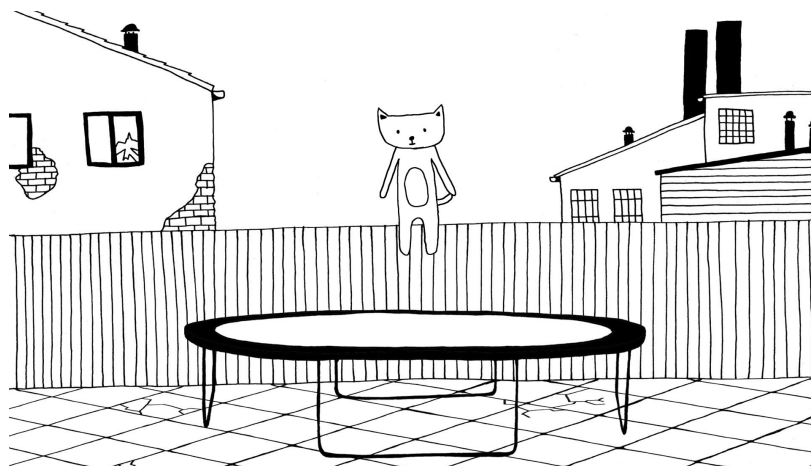
DVD obsahující film Ostrov



Příloha č. 1

Animovaný hudební klip Afterlife – klauzurní práce

2013/2014 ZS<sup>1</sup>

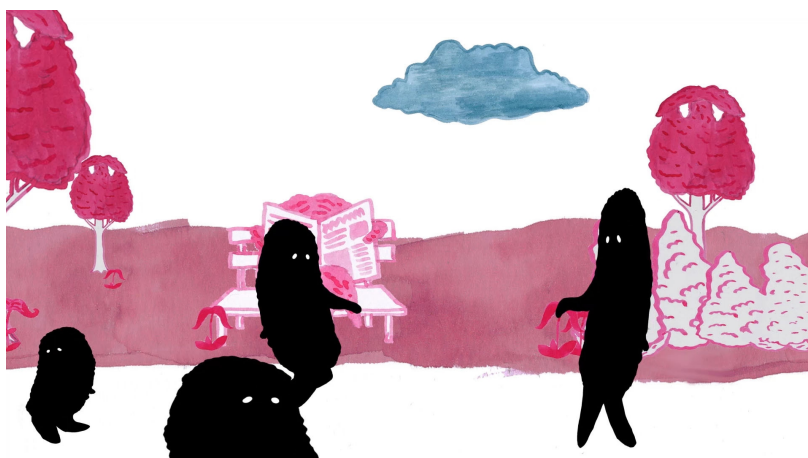
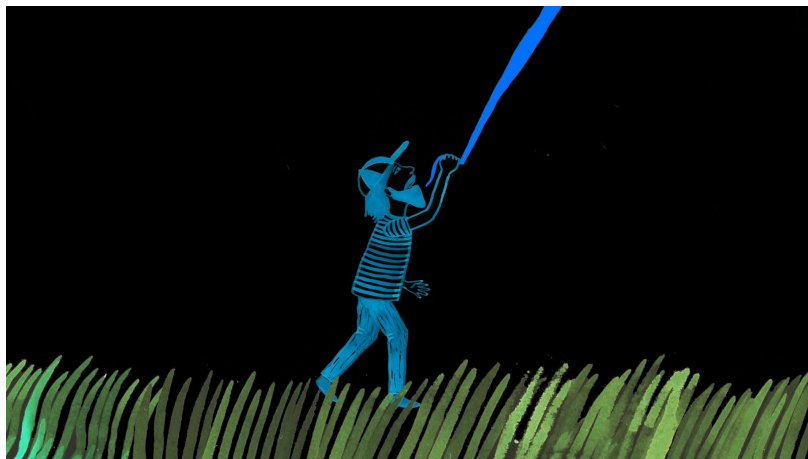


---

1 vlastní

## Příloha č. 2

Animovaný hudební klip pro kapelu Poletíme, vytvořený v rámci mimoškolní soutěže<sup>2</sup>

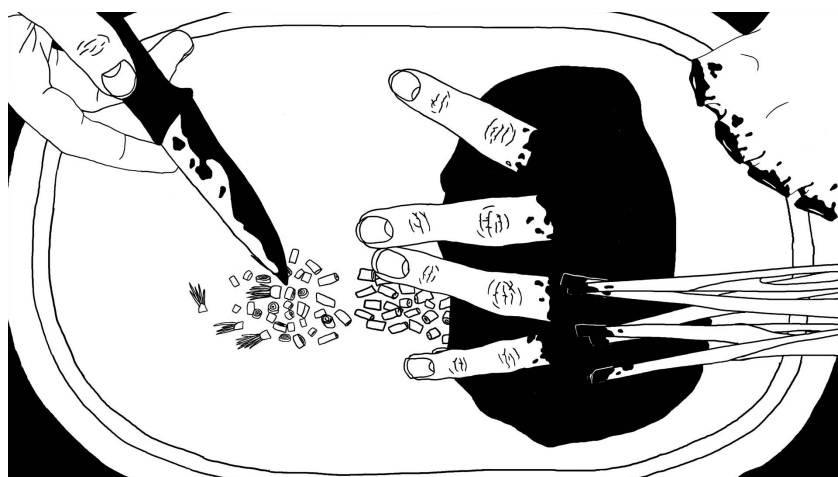


---

<sup>2</sup> vlastní

Příloha č. 3

Animovaná hudební znělka pro radio KEXP – semestrální práce 2013/2014 ZS<sup>3</sup>



---

3 vlastní

Příloha č. 4

Animovaná upoutávka na knižní festival Děti, čtete? -  
mimoškolní práce<sup>4</sup>



---

4 vlastní

Příloha č. 5

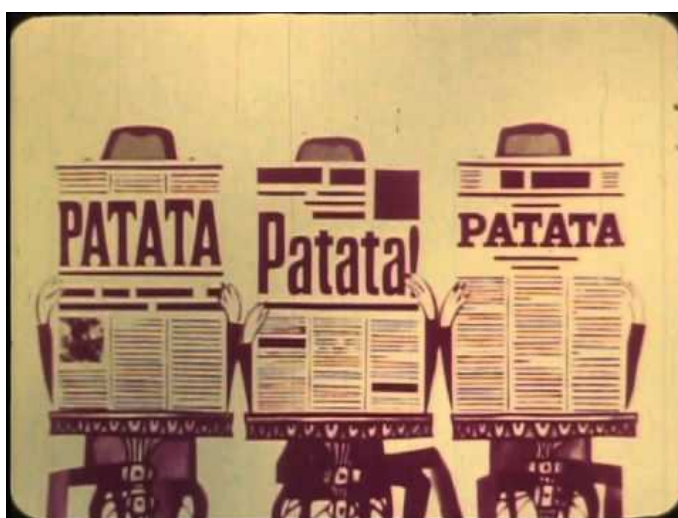
Ploškový film Poklad v pyramidě (1973) od Václava Bedřicha<sup>5</sup>



5 <http://img.ceskatelevize.cz/program/porady/19182/foto09/06.jpg>  
<http://img.ceskatelevize.cz/program/porady/19182/foto09/07.jpg>  
<http://img.ceskatelevize.cz/program/porady/19182/foto09/04.jpg>

Příloha č. 6

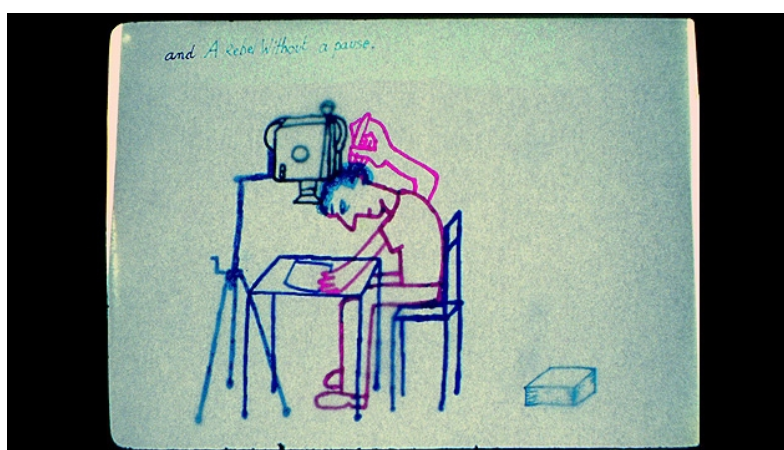
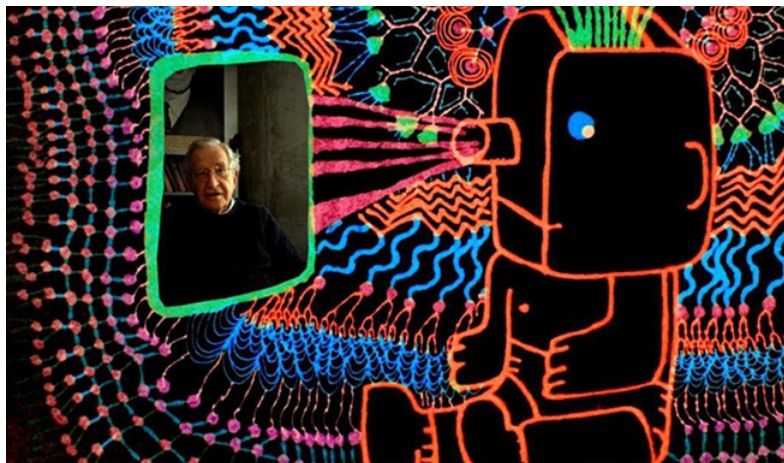
Animovaný film Nosorožec (1962) od Jana Lenici<sup>6</sup>



6 [http://image1.frequency.com/uri/w234\\_h132\\_ctrim/\\_/item/9/0/3/2/Rhinoceros\\_Jan\\_Lenica\\_1965\\_90320471\\_thumbnail.jpg](http://image1.frequency.com/uri/w234_h132_ctrim/_/item/9/0/3/2/Rhinoceros_Jan_Lenica_1965_90320471_thumbnail.jpg)  
<http://www.johncoulthart.com/feuilleton/wp-content/uploads/2013/01/lenica1.jpg>  
<http://i.ytimg.com/vi/yNiUEnNfGYg/hqdefault.jpg>

Příloha č. 7

Animovaný dokument Je muž, který je vysoký, šťastný?  
(2013) od Michela Gondryho<sup>7</sup>



<sup>7</sup> <https://www.kinoscala.cz/files/movies/film-6427-medium.jpg?1404840348>  
[http://www.mat.cz/matclub/pict/program\\_movie\\_cz/main/je\\_vysoky\\_muz\\_stastny\\_web02.jpg](http://www.mat.cz/matclub/pict/program_movie_cz/main/je_vysoky_muz_stastny_web02.jpg)  
[http://cinepur.cz/images/issues/96/large\\_141028151805.jpg](http://cinepur.cz/images/issues/96/large_141028151805.jpg)

Příloha č. 8.

Animovaný film Nový druh (2013) od Kateřiny Karhánkové s výtvarnem Filipa Pošívače<sup>8</sup>

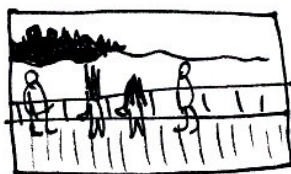


8 [http://mkefilm.org/wp-content/uploads/2014/09/NewSpecies\\_01\\_tix.jpg](http://mkefilm.org/wp-content/uploads/2014/09/NewSpecies_01_tix.jpg)  
[https://static.festivalscope.com/uploads/cache/1398769770editor\\_r\\_screen2\\_orig\\_276-resize-375x210.jpg](https://static.festivalscope.com/uploads/cache/1398769770editor_r_screen2_orig_276-resize-375x210.jpg)  
[http://www.jeugdfilmfestival.be/assets/img/originals/6272\\_thenewspecies2.jpg](http://www.jeugdfilmfestival.be/assets/img/originals/6272_thenewspecies2.jpg)

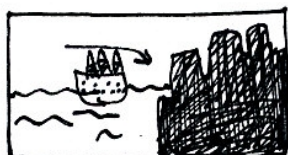


Příloha č. 9

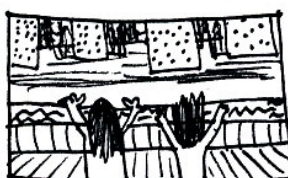
Storyboard<sup>9</sup>



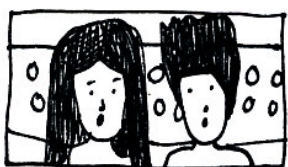
- jdou k zálvadu, a přijdou další lidé
- postupně se blíží k městu



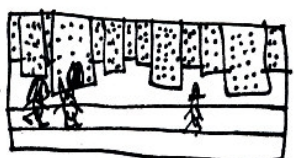
- loď připluje do města



- radují se a přijíždějí do přístavu



- prohlížejí si město, dívají se
- svěleknou se



- jdou městem
- zastaví je muža



- muža jim zas ukazuje, že ne



- muža je vede městem k sirotčinci

Příloha č. 10

Skicy k výtvarné podobě dívky a chlapce<sup>10</sup>



---

10 vlastní

## Příloha č. 11

### Komiksová kniha Les Amateurs od Brechta Evense<sup>11</sup>



11 <http://3752ph102dgl405f3e3yvdrpili.wpengine.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2011/11/Les-Amateurs-2010-2011-4-by-Brecht-Evens.jpg>  
<http://laccoudoir.com/wp-content/uploads/2012/01/brecht-evens-amateurs-4e.jpg>  
<http://3752ph102dgl405f3e3yvdrpili.wpengine.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2011/11/Les-Amateurs-2010-2011-by-Brecht-Evens.jpg>

Příloha č. 12

Původní pozadí k film malované avarelem a pozdější,  
použité, malované akrylem<sup>12</sup>

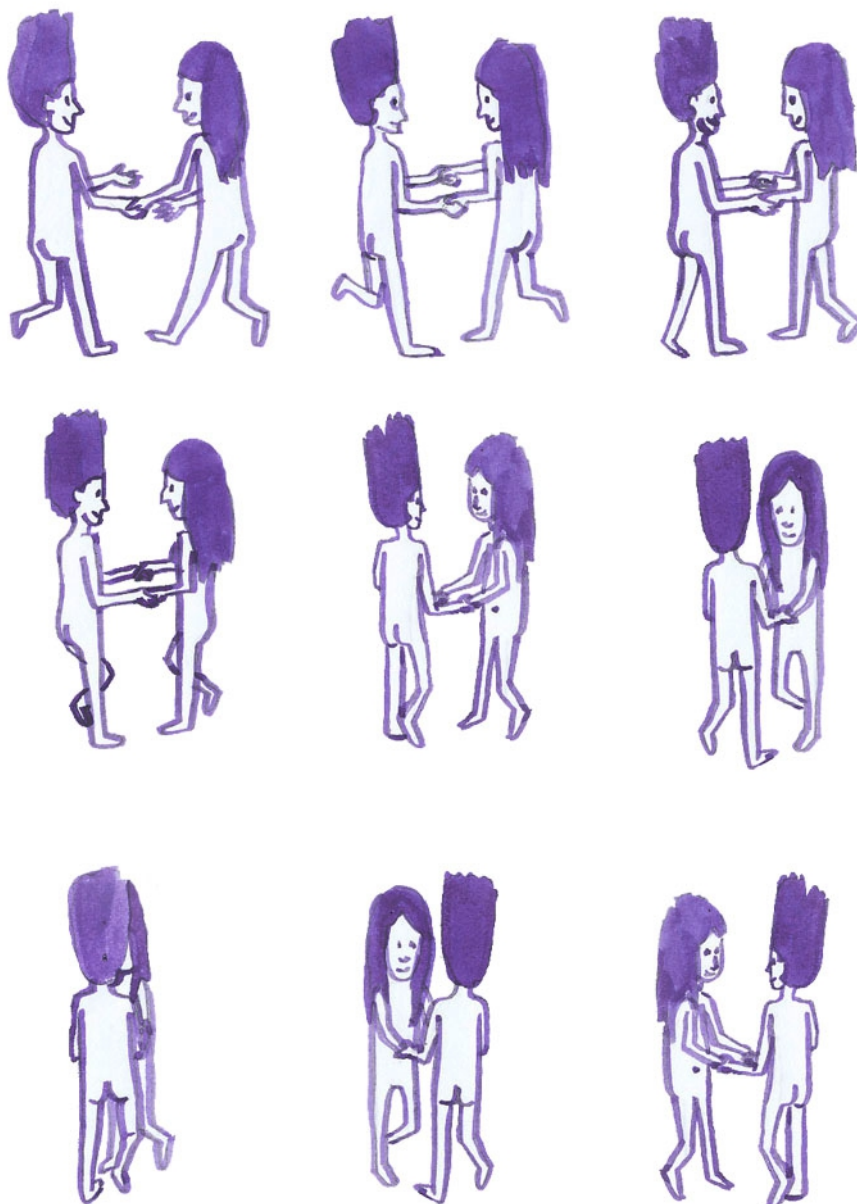


---

12 vlastní

Příloha č. 13

Rozfázovaný tanec dětí na palubě<sup>13</sup>



---

13 vlastní

Příloha č.14

Komiksová kniha Asterios Polyp od Davida Mazzucchelliho<sup>14</sup>



14 <https://popculturenerd.files.wordpress.com/2009/07/ap-hana.jpg>

Příloha č. 15

Komiks Albert, podle námětu Tove Janssonové<sup>15</sup>



---

15 vlastní

Příloha č. 16

Finální podoba filmu Ostrov<sup>16</sup>



---

16 vlastní