

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

**Diplomová práce  
autorský animovaný film  
Noctuelle  
Martin Pertlíček**

**Plzeň 2019**

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

**Katedra výtvarného umění**  
Studijní program Výtvarná umění  
Studijní obor intermediální tvorba

**Diplomová práce**  
**autorský animovaný film**  
Noctuelle  
**Martin Pertlíček**

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

**Plzeň 2019**





**Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval samostatně a ne-  
jedná se o plagiát.**

**Plzeň, duben 2019**

.....  
**podpis autora**

## **Poděkování**

Rád bych poděkoval prof. akad. mal. Jiřímu Bartovi za cenné zkušenosti, které mi zprostředkoval během mého studia, a za to, že podporoval mou lásku k animovanému filmu. Díky patří také panu Mgr. Milanu Svatošovi, který rozvíjel mé technické znalosti.

## OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	1
2	TÉMA A DŮVODY JEHO VOLBY	3
3	CÍL PRÁCE	7
4	PROCES PŘÍPRAVY	9
5	PROCES TVORBY	21
6	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	25
7	POPIS DÍLA	27
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	29
9	SILNÉ STRÁNKY DÍLA	31
10	SLABÉ STRÁNKY DÍLA	33
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	
	A) Knižní a periodická literatura	35
	B) Internetové zdroje	37
12	RESUMÉ	39
13	SEZNAM PŘÍLOH	

## 1 MĚ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Má dosavadní tvorba není neobsáhlejší, ovšem byla pro mne tvůrčím procesem, vedoucím právě k práci diplomové. Po celou dobu svého studia jsem cíleně směřoval k autorskému filmu. Každá klauzurní postupová zkouška pro mne tedy byla prostorem, jak si ověřovat, ale i opouštět některé tvůrčí procesy. Těchto poznatků a zkušeností jsem se pak snažil využívat jak v práci bakalářské, tak i nyní v práci diplomové.

Mé první krůčky vedly k filmu spíše trikovému s využitím animáční techniky pixilace. Touto technikou jsem zpracovával první tři své klauzurní zkoušky a sice snímek Plzeňská dvanáctka (v mém názvu Napitý/vypitý), interaktivní obraz založený na ruchové stopě, a Mediální monology, které jsem já sám též stavěl na výrazné zvukové stopě. Avšak po celou dobu jsem se na semestrálních úkolech zabýval loutkou. Když jsem pak začal řešit bakalářskou práci, vedla má cesta právě k filmu loutkovému.

Zpětně musím říci, že mě nejvíce formovaly právě filmy loutkové. Za určitá “zjevení” pokládám film Krysař Jiřího Barty, Ulice krokodýlů od Quay Brothers, Světloňoš Václava Švankmajera a Jedné noci v jednom městě Jana Baleje.

Má bakalářská práce Pantha rei se zabývala chováním jedince v kolektivu. Pro silný společensko sociální dopad jsem zvolil i silné expresivní výtvarno. Loutky jsem vyřezal z masa, které jsem následně zaformoval. z těchto forem jsem pak odléval pomocí kaučuku figury, které maso imitovaly. Prostředím tohoto filmu Byla ohromná železná šroubovice, jež končila velkým mlýnkem na maso.

Po dokončení bakalářské práce jsem prakticky okamžitě začal v přípavě pracovat na filmu diplomovém. Mimo to jsem vytvářel videa pro Depo 2015, přesněji pro jejich sdílené dílny.

## 2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

*Když v mládi době opilý  
jsem štěstím byl a illusemi,  
z mé duše zlatí motýli  
se nesli světa ručejemi.*

*Smích mládí měli na křídlech  
a pláli jako slunce v máji  
vždyť pili lásky na křídlech  
a nořili se v moři bájí.*

*A léta přešla, mlhaví  
se snuli podjeseně dnové,  
tu z večera mně u hlavy  
si hráli černí motýlové.*

*Na křídlech měli beznaděj  
jak perly – slzí stopy kalné  
a jejich zádumčivý rej  
se tratil v hvězdné říši dálné.*

*A léta přešla – pouze čas  
šel přes ten úhor mojí duše  
a šerem bleskl náhlý jas  
a zachvěla se v blaha tuše;*

*A usmála se po chvíli,  
jak země usmívá se v máji,  
a pouze modří motýli  
teď z mojí duše odlétají.<sup>1</sup>*

Tématem mé diplomové práce, stejně jako tomu bylo u práce bakalářské, je autorský animovaný film. Autorský film je pro mě důvod, proč jsem si ke studiu zvolil Fakultu designu a umění Ladislava Sutnara, a proto mě ani jiné téma diplomové práce nelákalo. Spatřuji v něm neskutečnou svobodu tvorby. Oceňuji hlavně skutečnost,

---

<sup>1</sup> VRCHLICKÝ, Jaroslav. *Motýli všech barev* Brno: Vetus Via, 2001 ISBN 80-86118-59-2

že propojuje, moduluje a transformuje různé druhy umění metodou, dá se říci, až metamorfologickou. Záměrně využívám tohoto poněkud entomologického výrazu, protože podobně, jako u motýlů, o kterých můj film také je, se jednotlivé složky umění u animovaného filmu mohou vzájemně až popřít, aby vzápětí vzniklo svébytné dílo, které se stává uměním nejen výtvarným, ale i dramatickým či hudebním.

Umožňuje mi využívat těchto prostředků v různých mírách. Animovaný film tak pro mě není druhem filmu, ale samostatným prostorem tvorby, který není ničím omezen. Zastávám názor, že animovaný film může být prakticky čímkoliv. Grafikou, sochou, malbou, ilustrací i grafickým designem. Může být ale i baletem, operou jakož i dramatem. Je možné zde využívat nepřeberné množství materiálů. Od těch nejklassičtějších až po ty moderní, neotřelé až avantgardní.

### 3 CÍL PRÁCE

Má diplomová práce si neklade za cíl nějakým způsobem bourat hranice české animace. Na to si jí až příliš vážím a obdivuji ji. Mým cílem tedy je pokračovat v této tradici a spíše jí oslavovat. Být její součástí. Pouhou kapkou v moři, protože v takové poloze se mi osobně pracuje nejlépe. Jsem rád za možnost být součástí projektu Trojhlas, pod kterým můj film vznikal (viz níže). Jsem vděčný za lidi, kteří mě pedagogicky vedli a pomáhali mi udržet film v čitelných mezích.



## 4 PROCES PŘÍPRAVY

Hledání tématu je pro mě osobně zajímavý proces, který není úplně jednoduché popsat. Jedná se o souhrn jednotlivých dílků skládačky do celkové mozaiky. Tyto střípky mohou být i naprosto odlišných tvarů, nicméně neustálým obrušováním a uzpůsobováním se postupně celý obraz skládá dohromady. Takovýmto skládáním jsem strávil přibližně půl roku, abych získal finální podobu literární povídky, u které má dosavadní práce v oblasti animovaného filmu vždy začínala. V prvním kroku se totiž jedná jen o jakési vnuknutí nebo atmosféru. V případě filmu *Noctuelle* se jednalo o záležitost nočních šerosvitů v dílně hlavní postavy. I když jsem dopředu nevěděl, jak bude dílna vypadat, byla atmosféra jedna z klíčových věcí, na které jsem stavěl. Dále to byla nejspíš fascinace rozením a jednotlivými stádii života motýla, přesněji řečeno nočního motýla, která zahrnuje cosi běžně pojmenovávaného metamorfóza. Protože osobně nesouhlasím s výkladem metamorfózy jako „pouhé“ přeměny kukly do dospělého stádia, tedy motýla. Dle mého názoru je metamorfóza zánik jednoho a zrod druhého jedince. Tato skutečnost je v celém filmu přítomna nejrůznějšími odkazy.

V této fázi se tedy zrodila základní kostra celého příběhu. Bylo samozřejmě nutné celé toto torzo nějakým způsobem modelovat, okrajovat, slepovat a přetvářet. Ve zkratce se jednalo o devět verzí scénáře, při čemž paralelně vznikly výtvarné návrhy jak prostředí, tak i postav<sup>2</sup>. Je nutné si uvědomit, že v tuto chvíli se jednou změnou odehrává celý řetězec změn, které jsou spolu samozřejmě vnitřně propojeny. Scénář pak není něco pevně stanoveného, neměného. *“Je mylná domněnka, že sestaví-li se definitivní, jak se říká – “železný” scénář, je tím uzavřen tvůrčí proces a práce na stanovení nějakých nezvratných kompozičních formulí, které a priori určují konstrukci díla do všech podrobností”<sup>3</sup>*. Spoustu dramaturgických změn se totiž řešilo, nebo případně měnilo po celou dobu natáčení i v procesu střihu.

Vytváření charakteru musí nutně vycházet z vnitřní představy o vznikajícím filmu, jedná-li se o čistě autorovu práci, myslím tím bu-

---

2 viz Příloha 1

3 EJZENŠTEJN, Sergej. *O stavbě uměleckého díla*. Praha: Československý spisovatel. 1963. ISBN 22-006-63

doucí animátorskou práci, stává se i sám autor součástí mechanismu filmu. Musím totiž s úsměvem na tváři přiznat, že v době samotného natáčení, jsem se hlavní postavě začal lehce podobat. Osobně na to pohlížím jako na přínosnou věc, protože samotné „oživování“ loutek je pro mě velice intenzivní záležitostí. Nejedná se totiž jen o jakési posouvání, nebo by tomu tak být nemělo, ale o pronikání do podstaty loutky, se kterou se musí animátor doslova až sžít.

S vytvořením hlavní postavy, tedy Noctuella, byly nemalé problémy. Zde jsem se dlouho potýkal s problémem zahleděnosti, kdy je obtížné celou věc neustále vnímat objektivně. Po celou dobu práce, od prvních okamžiků, si člověk postupně buduje představu o tom, jak by postava nebo postavy měly vypadat. U záporné postavy, netopýra to problém nebyl. Zde bylo jediným dilematem, zda netopýr bude, nebo nebude mít oči. Postava Noctuellea byla složitá v tom, že ani on pro mě není nutně jen kladnou postavou. Určitě ne kladným hrdinou ve stylu Mirka Dušína. Chtěl jsem vytvořit postavu složitějšího rázu, ve stylu Dostojevského, což se může zdát poněkud nešťastné, přihlédneme-li k tomu, že Dostojevského romány jsou z velké části postavené na dialozích, kdežto já jsem chtěl film sice němý, ale bez dialogů postav. Byly tedy varianty, kdy postava měla pravou i levou část tváře s jinou emocí. Toto řešení se mi zdálo vyhovující, protože postavě dodávalo cosi rozpolceného, nejasného. Problém by ovšem nastával ve chvíli, kdy by se postava ve scéně více otáčela, čímž jsem nechtěl být limitován. Pak by v záběru, kde má být Noctuelle, řekněme okouzlen motýly, jeho otočením nastala scéna, kdy chce všechny motýly do jednoho zabít. To jsem tedy opustil a vytvořil tři samostatné emoční výrazy. Radostnou, naštvanou a zoufalou tvář.<sup>4</sup> Pro větší umocnění hloubky očí postavy jsem se rozhodl pro natírání očí po každém snímku olivovým olejem. Oči se tak lesknou. Další myšlenkou, se kterou jsem si pohrával, bylo, aby postava mohla natáčet oči. Nicméně to jsem musel z technických důvodů opustit. Jednalo by se o dost složitý mechanismus, který by zároveň musel být i dost malý. Nicméně poměrně dostatečnou náhradou bylo elegantní mrkání, což postavu také poličtuje.

Po navržení dvou hlavních charakterů přišla na řadu nejprve výroba kostry loutky. V současné době vidím já osobně asi tři

---

4 viz Příloha 2

varianty, jakými se vydat. 1) Můžete si nechat kostru vyrobit na zakázku. 2) Seskládat ji z jednotlivých komponentů, které je možné si v zahraničí objednat. 3) Vyrobit ji celou sám. Protože jsem v tuto chvíli nevěděl, že se mi na film povede sehnat finanční prostředky, tak u mě první varianta padla. Ke třetí variantě mohu pouze říct, že jsem podobnými testy strávil část svého studia a v dostupných podmínkách toho v rovině dílenského zázemí nejsem schopen. Jedná se totiž o hodinářsky přesnou práci, ke které je mimo zmíněných strojů nutná i velká zkušenost. Výhodiskem pro mě proto byla druhá varianta. Bohužel ani tahle varianta se neobejde bez úprav. Loutka je složena z kuličkových kloubků<sup>5</sup>, které od výrobce byly vyrobeny na závitovou tyč 3M, což ale v některých místech (kolena, kyčel a pas) znamenalo to, že dříve, než se ohne kloub, ohne se právě ona závitová tyč. Musel jsem tedy tyto kloubky převrtávat a přezávitovat. Nicméně i tuto skutečnost vnímám jako jakési sblížení s loutkou.

Ve chvíli, kdy byla kostra hotová, přišlo na řadu šití kostýmu<sup>6</sup> a loutko-malířská práce<sup>7</sup>. S těmito pracemi jsem se obracel na své známé a přátele (rád bych zde uvedl Stanislavu Malcovou a Kateřinu Hamplovou).

V tuto chvíli se mi podařilo sehnat na film producenta v osobě Martina Vandase, který společně s Maur filmem celý film zaštitil a přišel zároveň s nápadem spojit film s dvěma dalšími loutkovými filmy, vznikajícími ve stejné době na Filmové a televizní fakultě Akademie múzických umění a Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze. S čímž jsem souhlasil a vznikl tak Trojhlas. V tomto cítím určitý přínos pro současný český animovaný film, tedy spíše pro jeho studentskou sekci, pro kterou by podobné spolupráce mohly znamenat překlenutí určitého prahu, kterým je v současnosti prakticky nemožnost dostat se se svou závěrečnou prací do distribuce, nejvíce asi té kinové.

Koncem června 2017 jsem byl tedy ve fázi, kdy scénář procházel už jen kosmetickými změnami. Loutky byly hotové, a nebo jim k finální podobě chybělo jen pramálo, a bylo tedy nutné dát se do výroby kulis. Je nutné zde zmínit, že standartní velikost animované loutky je od 20 do 30 cm. Já jsem z důvodu, že jsem na loutku chtěl použít modely

---

5 viz Příloha 3

6 viz Příloha 4

7 viz Příloha 5

reálných očí, vytvořil loutku 40 cm vysokou. Což znamenalo celkově větší měřítko, než je u loutkového filmu běžné (, i když jsou samozřejmě filmy, které jsou v tomto extrémnější např. Klub odložených (Jiří Barta), Jedné noci v jednom městě (Jan Balej), ale vlastně i film Dcera mé kolegyně z Trojlasu, která pro několik scén vytvořila loutku v reálné lidské velikosti). Dílna tedy měla v nejvyšším místě dva metry s půdorysem 135 x 170 cm. U prostředí jsem si kladl za cíl, aby celý domek byl tak trochu špinavý a zašlý. Vycházel jsem zde z představy Kunstkamery nebo nějakého přírodopisného kabinetu.

*“Představa Rudolfovy kunstkamery mě vždycky fascinovala. Ani né tak skutečnými uměleckými poklady, které císařova sbírka obsahovala, ale onou mimouměleckou, někdy i pokleslou složkou předmětů, objektů a kuriozit, které tvořili její nedílnou součást. Rudolf II. totiž nebyl kunsthistorik, ale člověk zjitřené imaginace, navíc to byl císař, a tak si to mohl dovolit”<sup>8</sup>.*

Klíčové pro mě kromě předmětů a objektů v dílně byly omítky, které jsem nechtěl hladké, ale spíše štukové. To zahrnovalo v první řadě vše natřít akrylovým tmelem, pro vytvoření samotné struktury. Poté jsem vše natřel několika vrstvami lavírek. To vše jsem doplňoval na některých místech, zejména kolem oken, plochami, kde je omítka stržená a koukají cihly. Stěny jsem doplnil imitací plísně. Dosti výrazně jsem si oblíbil doplňování prostoru reálnými přírodninami a sice na stěnách lišejníky a houbami, které díky měřítku byly uvěřitelné. Dále pak kytkami v květináčích, viz níže. Podstatnou pro mě byla dřevěná podlaha, rozvrzaná a zaprášená. Důležitým aspektem, se kterým jsem počítal již ve stádiu scénáře, byl okamžik, kdy ve filmu noha postavy došlápne na podlahu. Šlo mi o to, aby se podlaha v tomto okamžiku prohnula. Čehož jsem docílil dvojitou podlahou. Pro úplné vystvětlení to rozvedu. Loutka se u filmu fixuje k podlaze pomocí tzv. aretačních šroubů<sup>9</sup>. Ty se zašroubují do nožičky loutky zespod skrze podlahu a následně se proti podlaze přitáhnou. Tím, že se podlaha skládala ze dvou desek (spodní 1,5 cm, vrchní 3 mm), došlo k tomu, že ve chvíli, kdy noha dopadne na podlahu a je šroubem přitažena k podlaze, dojde ke stažení obou desek k sobě. Tím, že je horní deska znatelně slabší, a tedy i pružnější, se právě tato vrchní, modelovaná a malovaná deska imitující dřevěnou podlahu prohne

8 ŠVANKMAJER, Jan. *Stransmutace smyslu*. 2. roz. vyd. Praha Edice detail. 2004- ISBN 80-902258-3-7

9 viz Příloha 6

víc. Toto došlápnutí lze díky maticím na aretačních šroubech fázovat, což celému kroku dodává pocit váhy postavy.

Dalším důležitým prvkem dílny jsou velké skleněné plochy. V návrzích dílny jsem vycházel z architektonického řešení Fakulty umění v Glasgow<sup>10</sup> architekta Charlese Rennie Mackintoshe (1986). Tuto představu jsem začal kombinovat s prostředím mě osobně známějším a více opozorovaném a sice industriálem budovy Depa 2015 v Plzni, kde jsem coby brigádník nějakou dobu pracoval. I zde jsem čerpal právě onu omšelost, která se mi, jak myslím, povedla do filmu vložit. Ona okna totiž ve finále vedla až k noirovému vyznění filmu, což jsem uvítal s nadšením, protože to ještě více umocnilo ony šerosvity, o kterým jsem již mluvil. Do interiéru jsem umístil, jak okna tabulková tak i modely luxfer, které prosvícením začaly vytvářet mihotavá světélka na stěnách.

Po vytvoření stěn a podlahy, přišel na řadu nábytek a vybavení dílny, i v tomto musím poděkovat několika lidem za neskutečnou pomoc a sice již zmíněné Kateřině Hamplové, která se podílela na malování všeho nábytku, Jiřímu Krupičkovi, který byl technickým konzultantem, a Ondřeji Lazarovi, který se podílel na výrobě nábytku. Prostor bylo třeba zaplnit tak, aby působil zabydleně. Některý nábytek tak vznikl až ve chvíli, kdy byl všechn původně zamýšlený rozestavěný v prostoru dílny. Vynikla zde najednou hluchá místa, která bylo třeba zaplnit.

Nejtěžším se ukázal detail šicího stroje. Protože všechny detaily, kterými film začíná a je uváděn, jsou natáčeny s umělými rukama v životní velikosti. Šicí stroj je taktéž reálný šicí stroj podle kterého byla vytvořena jeho miniatura, aby se detaily a celky výtvarně spojily. Právě ona miniatura byla poměrně náročná. Velkým výrazovým prostředkem pro mě byly návrhy motýlů na spodním okně dílny a uschlé květiny ve květináčích. Ty filmu dodávají opravdovost. Postava Noctuella, tak zahleděná do své práce, by se asi těžko starala o usychající květiny ve své dílně. Můžeme se samozřejmě zeptat, proč by je tam tedy měl? Toto jsou pro mě ovšem vodítka k odhalování charakteru postavy. Kdyby tam ony květiny nebyly, tak by se nic nestalo. Ale to, že tam jsou a ukazují nám, že by tam vlastně nemusely být, nám dotváří obraz postavy, která by pro svou práci a vášeň byla schopna vše zničit. A toto je pro mě rovina kdy postava Noctuellea

---

10 viz Příloha 7

není úplně kladná. Nýbrž tak trochu sobecká. Podobnou roli ve filmu hraje i šváb, který obrazem třikrát proběhne. Ten zde ale plní i úlohu určité konstrukční pevnosti celého filmu. Film jím totiž začíná i končí. Je to tedy prvek, na který se nic z událostí celého filmu nevstahuje. Podobně jako kapající umyvadlo dotváří atmosféru filmu svou vlhkostí a nepořádkem. Druhým důvodem těchto prvků ve filmu je opakování.

*“Docela tak se i v poezii opakuje, ať už se změnami nebo beze změn, jakýsi jeden obraz, určitá rytmická figura, nějaký prvek syžetu či melodie. Podobné návraty napomáhají hlavně tomu, že se vytváří pocit jednoty věci”<sup>11</sup>.*

---

11 EJZENŠTEJN, Sergej. *O stavbě uměleckého díla*. Praha: Československý spisovatel. 1963. ISBN 22-006-63



## 5 PROCES TVORBY

Začátek natáčení spočíval ve vytvoření jasné atmosféry, kterou bylo nutné celý film udržet. Mluvím hlavně o nasvětlení. Zde musím poděkovat Ivanu Vítovi, bez kterého by taková atmosféra nevznikla. Myslím, že jsem se za dobu natáčení naučil v tomto oboru mnohé. Jako první přišly na řadu celky, a tím myslím jak v denní části, tak v té noční. Úskalí se v této první fázi natáčení objevilo v nedostatečné zručnosti v práci animační. U animace je vždy nutné brát v úvahu určité množství času na sžití s loutkou. Protože zpočátku je animace, nebo alespoň u mě to tak bylo, jaksi toporná. Tato topornost postupně ustupuje a pak se začnou objevovat okamžiky v práci, k mé radosti se dostavily i u mě, kdy loutka začne žít sama, a sice že začne dělat přesně to, co vy sami chcete. Pro mě to byl nejkrásnější okamžik celé práce. Tyto okamžiky se začaly objevovat asi po třech měsících natáčení. Do té doby jsem spoustu záběrů opravoval nebo i přetáčel. Postupně se však práce stávala snadnější a zároveň hravější ve smyslu větší volnosti v tom, jakým způsobem se loutka pohybuje. A rozhodně také procítěnější.

Od fáze tvorby scénáře jsem počítal s tím, že se v prostoru, a tím myslím po celou dobu filmu, budou animovat i věci neživé. Kapání kohoutku byla libůstka, která ale film neskutečně nadzdvihla. Využil jsem glycerynu, který je méně tekutý než voda, a bylo tedy možné zachytit kapku i v takové expozici jako je 1/2 vteřiny, což byl u mě poněkud expoziční standart. Dalším zajímavým aspektem byla kombinace loutkového světa s 3D efekty, jedná se o o praskliny na vitříně, rozbití skla ve chvíli, kdy Noctuelle vylézá na střechu, taktéž okamžik, když hrdina oknem propadává a na závěr i transformace hlavy z netopýří na Noctuelleovu. Všechny tyto záběry vytvářel můj kolega z Ateliéru animované a interaktivní tvorby Petr Kutek. Osobně vnímám tuto spolupráci jako velice přínosnou. Podobné kombinace nebo dodělávky, nemyšleno však v nějaké podřadném smyslu, jsou u profesionálního animovaného filmu běžnou praxí, nicméně u filmu studentského, konkrétně na naší fakultě, je to, myslím, první vlaštovka.

Další a mou oblíbenou částí je boj na střeše. Ten se ve scénáři objevil až někdy v 6., nebo 7. verzi. Bylo to hlavně z důvodů časových, protože jinak by se 10 minutový film odehrával de facto v jednom prostředí, přesněji v jedné místnosti. Tím, že Noctuelle vyleze bojovat

na střechu, získal samotný boj daleko větší dramaticčnost a odpustit si v tuto chvíli bouřku, jako dramatické pozadí, bylo prakticky nemožné. Základem všeho bylo střechu pečlivě nalakovat sprejovým lakem. Ten vytvořil základní lesk. Nejvíce viditelné kapky jsou na skle. Těch jsem docílil pomocí gelu na vlasy, kterým se celé skleněné tabule potřely, následně se fázovaly pomocí tzv. hrabiček<sup>12</sup>. To celé jsem podpořil ještě pookénkovým přášením vodou. To začal být poněkud problém, protože celky ze souboje na střeše zabraly mnohdy i celý den. Což znamenalo, že jsem na střechu naprášil i dva a více litrů vody. Střecha sice byla uzpůsobena tomu, aby vodu nepřijímala, ale ve chvíli, kdy na střeše zůstávaly kaluže vody, lak povolil.

Dalším úsekem práce byla snová část, ve které se Noctuelle propadává do vlastní noční můry. Skrze kterou dochází k poznání, že nic nemůže být bez svého protikladu. Tento úsek jsem chtěl vizuálně oddělit. Všechny záběry jsem tedy natáčel přes čočku, která byla pookýnkově otáčena, či převracena. Na tomto úseku byl právě tento optický efekt pro mne hravou věcí, protože jsem nikdy nevěděl, co právě tato kombinace náklonu a natočení čočky s obrazem udělá.

Na závěr filmu se vracíme zpět do dílny, kde začíná svítat. Zde nechávám volné pole působnosti divákově imaginaci. Pro někoho může být sen celý film do tohoto momentu. Osobně mám rád, když je ve filmu nějaký takový moment, který diváka dráždí tím, že mu není po lopatě řečeno, o co jde. Takové okamžiky ve mně jako v divákovi zůstávají nejdéle.

Následovala fáze stříhu, podobně jako jsem byl moc rád za spolupráci producenta, tak zde musím vyzdvihnout střihače Alexandra Kashcheeva, protože být přítomný celému stříhu bylo nezapomenutelné. Několikrát jsme film přestříhali a vzniklo znovu několik verzí, různého vyznění. Celý stříh si vyžádal necelý týden práce, kdy jsme ve střižně trávili i deset hodin.

Podobné pocity mám jak ze skladatelské části, kterou komponoval Petr Vrba, tak z práce mistra zvuku a ručaře Miroslava Chaloupky. Již od prvního ročníku nám byla vštěpována myšlenka o důležitosti a významu hudby v animovaném filmu. Musím ale říct, že až ve chvíli, kdy jsem tuto práci v jednotlivých studiích slyšel, jsem to dokázal plně ocenit. Osobně si myslím, že pro svou závěrečnou práci jsem nemohl přát lepší spolupracovníky.

---

12 viz Příloha 8



## 6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Film Noctuelle je natáčen technikou Stop motion. Obrazový framerate je 24 snímků za vteřinu. Film jsem natáčel do formátu camera raw. Tím jsem docílil nejvyšší možné kvality obrazu. Pro snímání jsem používal Nikon D7100 připojený k software Dragonframe. Obrazový cleaning jsem zpracovával v programu Adobe After effect.

Loutky mají železnou kostru sestavenou z animačních komponentů, doplněných o závitové tyče 3M a 4M. Pro větší lehkost pohybu a možnost létání záporné postavy a motýlů jsem po celou dobu natáčení využíval pomocného ramene. Postava Noctuella má odlévanou hlavičku. Pro tento odlitek jsem použil materiálu Smooth-Cast 65D. Záporná postava je odlévána z materiálu Ecoflex 010. Pro docílení svrážěnosti jeho těla jsem použil potravinářskou fólii. Motýli mají drátěný okraj křídel. Křídla sama jsou z hedvábného papíru. Pro tělíčka motýlů jsem zvolil náplně pošťáře.

Dílna má dřevěnou konstrukci, na kterou jsem přidal polystyrenovou desku. Na desku byla nanesena vrstva akrylového tmelu, pro vytvoření struktury. Vzniklé stěny byly kolorovány akrylovými barvami.

## 7 POPIS DÍLA

***“Příběh začíná v místech, kde sen dostává svůj stín.”***

Film *Noctuelle* je filmem o souboji dobra se zlem. Hlavní postava filmu, *Noctuelle*, vyrábí ve své dílně noční motýly. Tito motýli poté opouštějí jeho dílnu a letí tmou do oken spících lidí, aby jim na svých křídlech přinesli sny. Sny kladné, protože *Noctuelle* uznává jen čisté dobro. Celý jeho život spočívá v soustavné práci na motýlech. Vytváří bez odpočinku jednoho po druhém. Sám navrhuje tvar jejich křídel. Sám jejich křídla maluje. Sám přišívá křídla k tělíčkům. V jeho dílně je ale krom jiných podivností i jeho protivník, jeho protějšek, který v tichosti vyčkává ve skleněné vitríně. Náhle se ale jeden z motýlů chytne omylem do pavučiny, *Noctuelle* neváhá a spěchá motýla vysvobodit. To se mu sice podaří, ale nešťastnou náhodou tak znestabilní i netopýrovi vitvínu, jeho vězení. *Noctuelle* má v tu chvíli ještě radost. Zachránil jednoho svého motýla, ovšem uvedl tak v nebezpečí nejen sebe, ale i všechny zbývající motýly. Netopýr totiž motýly svým kousnutím mění na noční můry. *Noctuelleovi* nezbývá, než se s netopýrem pustit do souboje. Nejprve to zkusí koštětem, ale docílí jen toho, že netopýr vyletí z dílny ven. Vydává se tedy za ním a na střeše své dílny za bouřky svádí rozhodující souboj na život a na smrt. Souboj *Noctuelle* sice vyhrává, ale z posledního zbytku sil jej netopýr kouše. Tím se *Noctuelle* dostává do své vlastní noční můry, kde zjišťuje, že on sám může být netopýrem, a že tedy nebojuje proti netopýru, ale proti sobě samému. Zjišťuje, že nejen v jeho dílně, ale v celém vesmíru musí vedle dobra existovat také zlo. Bez něj by totiž dobro nebylo ničím. Když se sám na posteli ze své noční můry probouzí, zdá se, že se nic nezměnilo. Netopýr je stále na svém místě. *Noctuelle* se tedy za ranního rozbřesku dává znovu do práce. Byl to celé jen jeho sen, nebo se to skutečně všechno stalo?

## 8 PŘÍNOS PRO DANÝ OBOR

Osobně se zdráhám vyzdvihovat nějaké kulturní hodnoty díla, protože si v tomto nepřípadám kompetentní. Nicméně hodnotou, kterou na filmu já sám vidím, je znovuoživení tradice klasického českého loutkového filmu. Já se mohu soustředit pouze na to, abych vypověděl příběh poctivě s ohledem na pověst řemeslné zručnosti českých animátorů.

Dále, jak už jsem popsal výše, je to právě účast v projektu Trojhlas, který tím, že se jedná o tři filmy, vytváří 30 minutové pásmo, které má větší předpoklady k tomu, aby je promítla kina.

## 9 SILNÉ STRÁNKY

Myslím, že se mi podařilo vytvořit film, který má napínavý děj a ucelený příběh. Domnívám se, že se jedná o mou doposud nejlepší práci, jak po stránce výtvarné, režijní, tak i dramaturgické. Práci povyšuje i skutečnost, že měla dohled jak vedoucího práce, tak i producenta. Výsledku přispěla též práce profesionálního střihače, skladatele a mistra zvuku. Osobně vidím film jako komplexní práci, která i tím, že jsem na ní mohl pracovat o rok déle, převyšuje klasický rámec diplomové práce na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara.

## 10 SLABÉ STRÁNKY

Určovat na své práci slabé stránky je pro mne poněkud obtížné. Práci jsem strávil dva roky, s přípravou tři. Po celou tuto dobu jsem se snažil, aby práce slabé stránky neměla. Nicméně pokud bych měl být objektivní, tak musím říct, že mám co zlepšovat v práci animační. To je ovšem věc, o které i zkušení animátoři tvrdí, že se jí vlastně učí celý život. Rád bych se dál zdokonaloval v procítěnosti animace, a směřoval tak k její větší charakterovosti.

## 11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### A) Knižní a periodická literatura

1. VRCHLICKÝ, J., *Motýli všech barev*. vyd. Brno: Vetus Via. 2001- ISBN 80-86118-59-2
2. EJZEŠTEJN, S., *O stavbě uměleckého díla*. vyd. Praha: Československý spisovatel. 1963- ISBN 22-006-63
3. ŠVANKMAJER, J., *Transmutace smyslů*.2. roz. vyd. Praha Edice detail.2004- ISBN 80-902258-3-7

### B) Internetové zdroje

1. <https://www.animationtoolkit.co.uk/12mm-double-ball-joint/>
2. <http://gsapress.blogspot.com/2015/03/details-announced-of-building-on.html>

## 12 RESUMÉ

*“The story begins, where each dream has it’s shade.”*

Film Noctuelle is about battle between the good and evil. The main character - Noctuelle, crafts “ night butterflies” alone in his craftshop. These butterflies than fly into the dark and on their wings, they bring dreams to all sleepers outside. Dreams are always sweet as Noctuelle reveres only the good. He sacrificed his whole life to never ending work with butterflies and constantly crafts one after another without any rest. He designs shapes, draw colours and sew it all together on his own. But he’s not all alone. Besides all strange things in the craftshop, there’s his adversary, his opposition in form of a bat, silently waiting inside a cupboard, imprisoned behind the glass. All of a sudden, one butterfly get trapped in a spider web and Noctuelle does not hesitate a minute to rescue the poor thing. He succeeds but within the action he accidentally destabilise the cupboard and set the bat free out of it’s prison. Saving the butterfly was good but loosing the bat free represents huge danger to his crafts and even to himself, as the bat bite turns butterflies into nightmares. The only option is to fight. Noctuelle attacks the bat with a broomstick but that only drove it out of the window. Storm’s raging outside and he run after the bat at craftshop’s rooftop where final fight to the death will occur. Noctuelle is winning but just before the bat is defeated dead, it bites him and send Noctuelle into his own nightmare, where Noctuelle figures that he migh become the bat himself and realise that he was not fighting evil but only his inner self. He’s beginning to understand the relationship between good and evil, that none of it would exist without each other. His craftshop, just as whole universe, needs both.

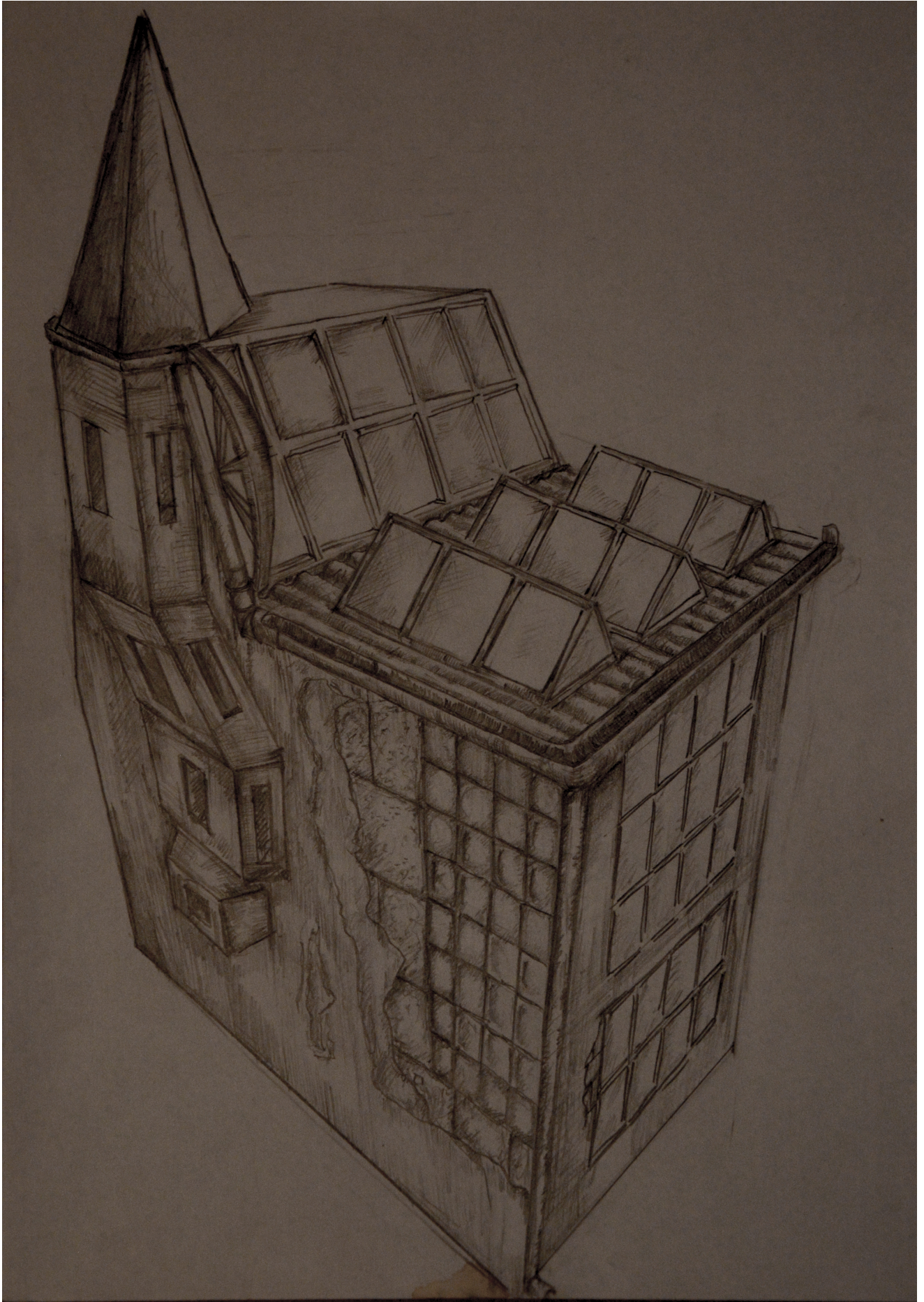
When he wakes up from his nightmare, nothing has changed. He lies in bed and the bat is still on it’s place inside the cupboard. Noctuelle goes to work while the sunrise illuminate the shop. Was it all just a dream, or does it really happened?

## 13 SEZNAM PŘÍLOH

### Příloha 1

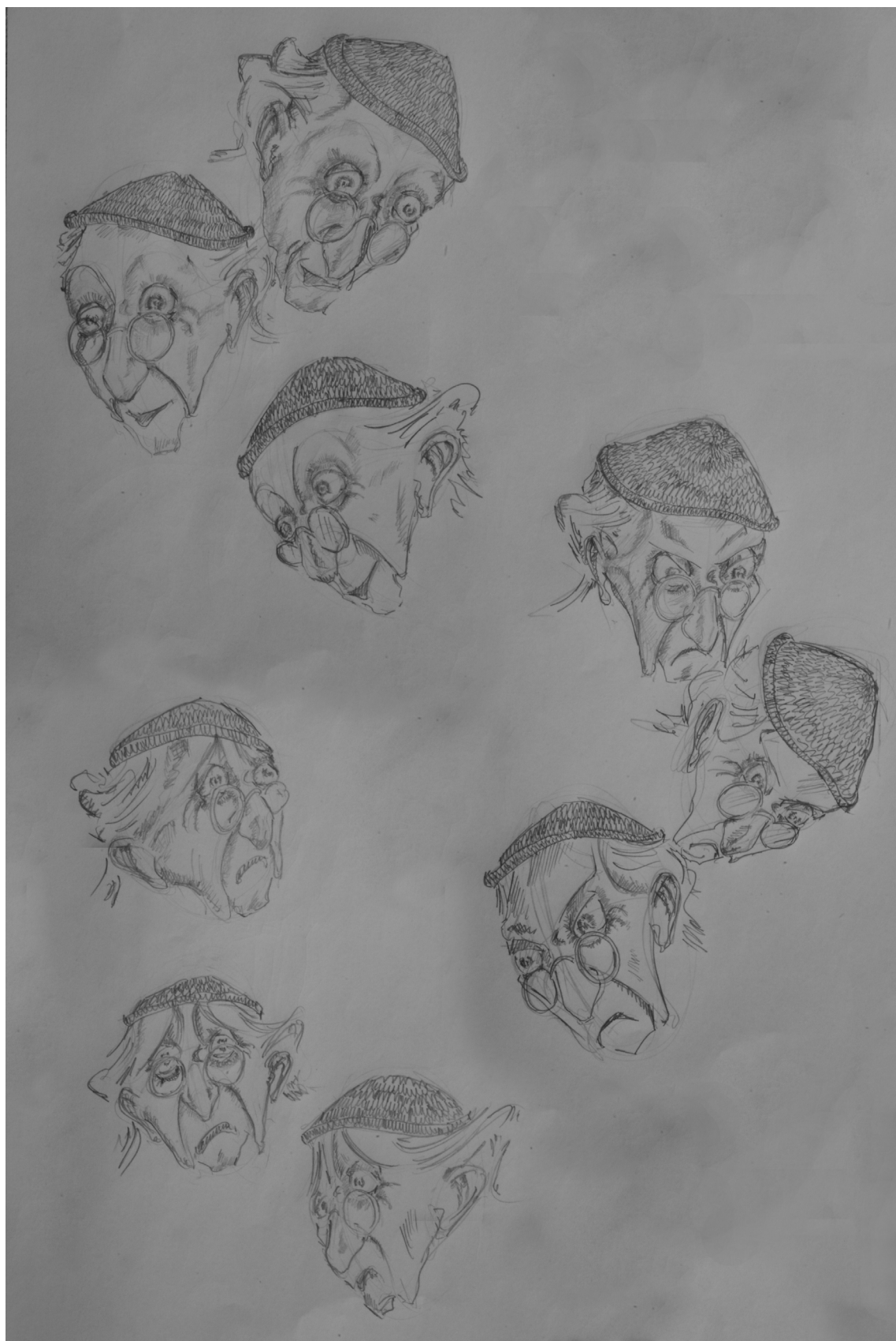








Příloha 2



Příloha 3



Příloha 4

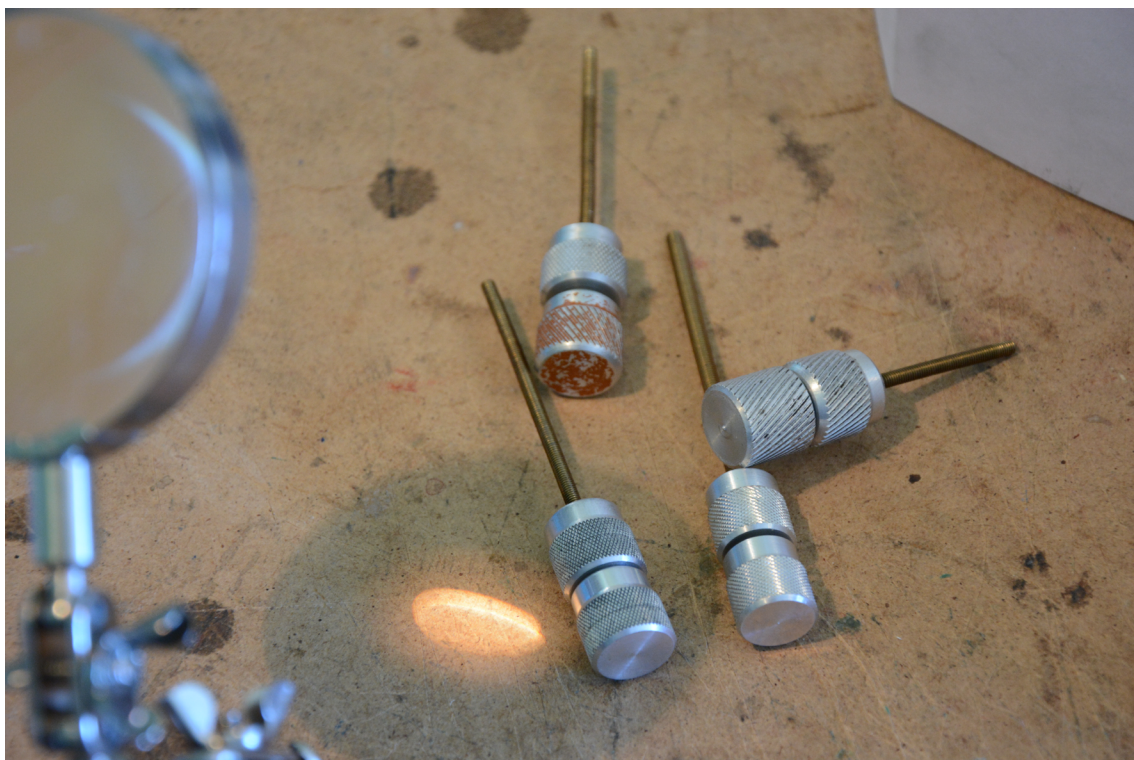




Příloha 5



Příloha 6





Příloha 7



Příloha 8

