

Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

**RUSALKY**

Anna Portyšová

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

**RUSALKY**

Anna Portyšová

**Vedoucí práce:**

**Doc. MgA. Vojtěch Domlátil, DiS.**

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeská univerzita v Plzni

Prohlašuji že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2021

.....

podpis autora

## 1. Téma

Téma své bakalářské práce *Rusalky* jsem zvolila na základě svého dlouhodobého zájmu o moravský a slovanský folklor. Film je volně inspirovaný pověstmi o Rusalkách a lesních žínkách, konkrétněji jsem pak čerpala hlavně z knihy *Báje a pověsti z Konicka, Litovelska a Bouzovska* od Martina Strouhala, zabývající se lidovými pověstmi z regionu odkud pocházím.

Pro toto téma jsem se definitivně rozhodla v momentě, kdy jsem seděla ve vlaku a jela z Prahy do Olomouce. V určitý moment se výrazně změnila krajina a kopečky vystřídá širá rovina Hané. Z okna vlaku jsem viděla dozrávající zlaté obilí na polích a slunce blížící se pomalu k obzoru a silně to ve mě evokovalo pocit z pověstí a pohádek, které mi četly a vyprávěly maminka i babička. Cítila jsem, že bych tento pocit chtěla nějak zpracovat a téma pro bakalářskou práci bylo na světě.

Cílem bájí je obvykle předávat ponaučení. Slovanské báje tudíž z velké části nejsou roztomilé a komediální (tím samozřejmě nechci říct že takové neexistují) ale spíše děsivé a tragické. Rozhodla jsem se tedy jít touto cestou a chtěla jsem vytvořit atmosferický krátký animovaný film s prvky hororu, který přiblíží divákovi můj vlastní pohled na lidové báje z mého dětství.

Příběh je velmi jednoduchý. Hlavní hrdina, ovládnut svou zvědavostí, se rozhodne i přes všechna varování, která ve formě pověstí přečetl a slyšel, vkročit při soumraku do lesa, o kterém se traduje, že v něm žijí tajemné rusalky, které nemají pro lidi velké pochopení. Když tma zhoustne a nastane noc, je nucen pokračovat v cestě jen s rozsvícenou baterkou, což mu na jistotě ani kuráži nepřidává a výrazně to pro něj ztěžuje orientaci v lese. Náhle narazí na palouček a baterka v ten moment vypoví službu. Palouček se rozsvítí záhadným magickým světlem a hrdina zjistí, že tam není sám. Společnost už mu dělají tři rusalky. Hrdina si vzpomene na všechny ty příběhy, kdy neboží pocestní, kteří se připlétli do cesty tančícím rusalkám, nepřežili, ale je už příliš pozdě. Ocitá se v divokém tanci rusalek, které ho proti jeho vůli berou dokola mezi sebe a tančí a tančí a tančí a stále nepřestávají a zvyšují tempo... až hrdina padá vyčerpáním mrtvý k zemi.

Veškeré tyto pověsti mi připadají nesmírně důležité pro vývoj společnosti. Nyní máme zajisté i jiné způsoby jak si předávat zkušenosti a efektivně sdělovat různá ponaučení, ale ještě v relativně nedávné době byl toto jediný způsob a formoval tedy společnost i morální hodnoty jednotlivců. Kromě tohoto kulturně-historického významu se obzvláště v posledních letech opětovně zvedá zájem lidí včetně mladších generací o folklor a původní české a slovanské tradice, což se odráží na trendech v hudbě, filmu, počítačových hrách a dalších kulturních odvětvích. Popularita tohoto tématu stoupá a proto věřím, že můj

krátký animovaný film by mohl oslovit větší množství lidí. Cílovou skupinou jsou tedy jak dospělí diváci mezi 20 až 40 lety, tak i diváci o generaci mladší či starší, se zájmem právě o folklorní témata. Plánuji je oslovit především pomocí festivalů animovaného filmu, na které bych svůj bakalářský projekt v budoucnu ráda poslala.

## 2. Vývoj a obsah filmu

Původně jsem operovala se třemi pověstmi - o Polednici, o Klekánici a o Rusalkách. Zamýšlela jsem takový animovaný triptych nebo minisérii. Tohoto nápadu jsem se stále nevzdala ale rozhodla jsem se, že se mu pro přílišnou časovou náročnost budu věnovat později. Pro účely bakalářské práce jsem si tedy nakonec vybrala báji o Rusalkách.

Začínala jsem s jasnou představou o loutkovém stop motion krátkometrážním animovaném filmu. Bohužel se pak v březnu minulého roku kvůli pandemii viru SARS-CoV-2 uzavřely školy a tím jsem přišla o možnost osobního kontaktu s pedagogy i spolužáky a nemohla jsem plně využít školní ateliér. Podala jsem tedy žádost o prodloužení studia o rok, abych měla na náročnou produkci dostatek času, a mojí žádosti bylo vyhověno. V návaznosti na uzavření škol a celou situaci ohledně nemoci covid-19 se zhoršilo i mé mentální zdraví. Při opětovném uzavření škol v říjnu pro mě nebylo nadále možné v plánu na loutkový stop motion film pokračovat a změnila jsem techniku na kreslenou animaci.

Tato technika se ve výsledku ukázala jako mnohem vhodnější. Zvolila jsem vizuál inspirovaný tušovou kresbou na papíře, který připomíná ilustrace v knihách.

Film je celý z pohledu subjektivní kamery, koukáme se tedy na svět očima hlavního hrdiny. V prvních dvou třetinách není žádný střih, sledujeme hrdinův průchod lesem a animuje se celý obraz. V poslední třetině filmu od setkání s rusalkami je už střih použit pro navození větší dramatičnosti.

Pro scénu průchodu lesem jsem zvolila postup, kdy jsem nejdříve les vytvořila jako scénu v programu pro 3D animaci a modelování Maya a následně naanimovala kameru aby se pohybovala tak, jako by byla držena v ruce a evokovala tak "roztřesený" obraz při chůzi. Tato fáze byla poměrně časově náročná ale velice mi ulehčila práci při následné kreslené animaci, pro kterou nyní mohu využít techniku rotoskopie, kdy budu překreslovat video vytvořené v programu Maya. Pro scénu s rusalkami jsem žádný speciální postup nepoužila.

Film není naanimovaný kompletně celý, protože animace celého obrazu a prostoru je velmi časově náročná. V místech, která ještě nejsou hotová, je pro představu vložený ve 3D vytvořený animatik. Na filmu plánuji intenzivně pracovat nadále i po odevzdání.

### **3. Závěr**

Můj bakalářský animovaný film *Rusalky* má za cíl být vizuálně zajímavým, atmosférickým a z části lyrickým dílem. Chtěla jsem svým vlastním stylem zpracovat tento vcelku známý tradiční námět a zaznamenat tak svůj subjektivní pocit z tohoto tématu. Pokud možno bych chtěla případně vyvolat pocit zájmu a zvědavosti v divákovi, který do té doby nebyl do českého a moravského folkloru výrazněji zainteresovaný.

#### **3.1. Resume**

My bachelor's animated film *Rusalky* is aiming to be visually interesting, atmospheric and partially lyrical piece. I wanted to express my subjective feeling from this quite well known theme in my own style and way. If possible, I would like to arouse an interest and curiosity in a spectator towards the traditional slavic folklore, if he did not have any interest in this topic before.

## 4. Zdroje

### a) Literární zdroje

STROUHAL, Martin. Báje a pověsti z Konicka, Litovelska a Bouzovska. 2., upr. vyd. Ilustroval Hugo ŠILBERSKÝ. Štíty: Veduta, 2008. ISBN 978-80-86438-25-2.

### b) Internetové zdroje

Slavic Paganism. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 7 September 2004n. 1. [cit. 2021-4-28]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Slavic\\_paganism](https://en.wikipedia.org/wiki/Slavic_paganism)

Mythology - World History Encyclopedia. World History Encyclopedia (formerly Ancient History Encyclopedia) [online]. Dostupné z: <https://www.worldhistory.org/mythology/>

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Akademický rok: 2019/2020

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Anna PORTYŠOVÁ**  
Osobní číslo: **D17B0106P**  
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Multimediální design, specializace Animovaná a interaktivní tvorba**  
Téma práce: **Autorský animovaný film**  
Téma práce anglicky: **Author's animated film**  
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

### Zásady pro vypracování

1. Tvůrčí záměr:  
Atmosferické zpracování slovanské pověsti o rusalkách.
2. Způsob:  
Námět a literární scénář, technický scénář, vizuál, animace, střih, postprodukce, zvuk.
3. Cíl práce:  
Zpracování slovanské pověsti, umělecké vyjádření se v dané technice a průzkum možností které nabízí.
4. Předpokládaný charakter výstupu:  
Autorský animovaný stop motion loutkový film v délce 2 – 6 minut, ve formátu MP4, HDTV 1080p25.
5. Rozsah průvodní zprávy:  
Minimálně 3 normostrany.



Rozsah teoretické části: **minimálně 3 normostrany textu**  
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**  
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

### Seznam doporučené literatury:

FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 8087067657.  
STROUHAL, Martin. Báje a pověsti z Konicka, Litovelska a Bouzovska. 2., upr. vyd. Ilustroval Hugo ŠILBERSKÝ.  
Štíty: Veduta, 2008. ISBN 978-80-86438-25-2.

Vedoucí bakalářské práce: **Doc. MgA. Vojtěch Domlátil**  
Katedra výtvarného umění

Oponent bakalářské práce: **Prof. akad. mal. Jiří Barta**  
Katedra výtvarného umění

Datum zadání bakalářské práce: **30. září 2019**

Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2020**

Dle rozhodnutí č. j. 200 009452/2020  
stanoven nový termín odevzdání BP/DP 30. 4. 2021



**Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.**  
děkan

**Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.**  
vedoucí katedry

# RUSALKY















