

Vývoj a symbolika filmu Little Big Home

Štěpánka Mikulíková

Bakalářská práce
2025



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2024/2025

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Štěpánka Mikulíková
Osobní číslo:	K21212
Studijní program:	B0211P310004 Teorie a praxe animované tvorby
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. textová část: Vývoj a symbolika filmu Little Big Home 2. praktická část: Little Big Home – krátký kombinovaný animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická písemná práce se váže k praktické tvůrčí části bakalářské práce. V podobě autorské explikace ozřejmuje základní kroky při vývoji a realizaci praktické tvůrčí práce. Soustředí se tak nejen na sběr a vyhodnocování materiálů/informací, ale také na jejich následné využití při vývoji a realizaci tvůrčího počínu. Minimální rozsah je stanoven na 15 normostran, včetně úvodu a závěru. Nezapočítávají se přílohy, ani obrazová dokumentace.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 5 článků, 3 knihy, alespoň z poloviny v cizím jazyce.

Student odevzdává práci ve dvou exemplářích v listinné formě a současně i v elektronické formě pro potřeby Knihovny UTB. Po skončení obhajoby zůstává jeden exemplář listinné formy práce (výtisk k uložení) na FMK a bude uložen v externím uložišti a druhý exemplář listinné formy se vrací studentovi (výtisk k navrácení). Teoretickou práci ve formátu PDF nahrává student také na NAS FMK.

2. praktická část:

Praktická bakalářská práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa bakalářského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (uvěřitelný pohyb adekvátní k výtvarné stylizaci, technologii a kontextu, přenos informací a emocí z obrazu na diváka). V bakalářském projektu student představuje své nabyté znalosti a dovednosti. Možné je zhotovit bakalářský projekt výhradně jako autorské dílo nebo v tvůrčím týmu. Doporučuje se na projektu spolupracovat s dalšími tvůrčími odvětvími (např. střih, zvuk, scénář, hudba, kolorování, pomocné animace, produkce, grafika, character design, concept art...)

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 90 sekund a doporučená maximální stopáž 5 minut. Do stopáže se nezapočítávají titulky, pakliže neobsahují plnění požadavků praktické práce. Projekt musí být dokončený. Bakalářský projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sérií animačních etud/obrazů/scén.

Dokončené dílo se pro obhajobu odevzdává v předepsané technické kvalitě a s podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu) na NAS FMK. Po obhajobě se dílo exportuje do ProRes formátu, a to po obdržení přesné technické specifikace.

Parametry pro videosoubor k obhajobě:

export o min. technické kvalitě: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264

Součástí jsou: plakát k bakalářskému projektu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina. Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouvu k audiovizuálnímu dílu.

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

Seznam doporučené literatury:

RONNBERG, Ami a MARTIN, Kathleen (ed.). The book of symbols: reflections on archetypal images. Köln: Taschen, [2010]. ISBN 978-3-8365-1448-4.
FERBER, Michael. A dictionary of literary symbols. Third edition. Cambridge: Cambridge University Press, 2017. ISBN 978-1-107-17211-1.
BACHELARD, Gaston. The poetics of space. Boston: Beacon Press, 1994. ISBN 0-8070-6473-4.
HODROVÁ, Daniela. Místa s tajemstvím: (Kapitoly z literární topologie). Praha: KLP-Koniasch Latin Press, 1994. ISBN 80-85917-03-3. Dostupné také z: <http://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:359e6bb0-bb50-11e4-9541-005056827e51>.
HODROVÁ, Daniela. Citlivé město: (eseje z mytopoetiky). Praha: Akropolis, 2006. ISBN 80-86903-31-1.
HODROVÁ, Daniela. Poetika míst: kapitoly z literární tematologie. Jinočany: H&H, 1997. ISBN 80-86022-04-8.
JUNG, Carl Gustav. Man and His Symbols. 11. Print. New York: Laurel, 1973.
WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. London: Faber and Faber, 2001. ISBN 0-571-20228-4. Dostupné také z: <http://www.loc.gov/catdir/description/hol032/2003446095.html>.
SNYDER, Blake. Save the cat!: the last book on screenwriting that you'll ever need. Studio City: Michael Wiese Productions, c2005. ISBN 1-932907-00-9.

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání bakalářské práce: **3. listopadu 2024**
Termín odevzdání bakalářské práce: **23. května 2025**

L.S.

Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 3. března 2025

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění bez ohledu na výsledek obhajoby;
- bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- jedno vyhotovení bakalářské práce v listinné podobě bude ponecháno Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně k uložení;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou práci – nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá; neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že

- jsem na bakalářské práci pracoval(a) samostatně a použitou literaturu jsem řádně citoval(a); v případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor;
- odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne

.....
podpis autora

ABSTRAKT

Závěrečná práce pojednává o krátkém kombinovaném bakalářském filmu *Little Big Home* a jeho procesu vývoje, především preprodukci. Blíže se zaměřuje na rozbor tématu filmu a explikaci autorské vize. Rozebírá symbolický význam několika vybraných motivů, jejich zapojení do celku a přispění k předání myšlenky díla divákovi.

Klíčová slova: animace, animovaný film, symbolika, domov, životní změny

ABSTRACT

The thesis describes the mixed media bachelor short film *Little Big Home* and the process of its development, especially preproduction. The focus is on analysis of the film's topic and explication of the author's vision. It breaks down the symbolic meaning of several chosen motifs, their integration in the overall theme, and their contribution to conveying the idea of the film to the viewer.

Keywords: animation, animated film, symbolism, home, life changes

Obrovské díky náleží celé mé rodině za domov, který u nich vždycky budu mít, ať se vydám do sebevzdálenějšího města.

Děkuji také spolužákům a přátelům za podporu během celé téhle cesty.

Ambovi, bez jehož ostríží kontroly chyb a neúnavného zodpovídání dotazů ohledně zdrojů a citací bych byla ztracená jako Minnie uprostřed velkoměstské dopravy.

Učitelům, kteří nám poskytovali své názory a rady, za to, že příběh pomohli dotáhnout k jeho nejlepší možné verzi.

Všem, kdo se jakkoli podíleli na vzniku filmu – díky, bez vás by to nešlo!

Ale největší slova díky patří Filipovi za to, že to se mnou vydržel.

OBSAH

ÚVOD.....	13
1 TVORBA PRAKTICKÉ ČÁSTI	14
1.1 VÝVOJ NÁMĚTU.....	14
1.1.1 Původní náměty.....	14
1.1.2 Finální námět.....	15
1.2 VÝROBA FILMU	16
1.2.1 Výtvarné řešení	16
1.2.2 Storyboard	19
1.2.3 Produkce.....	20
2 SYMBOLIKA VE FILMU	22
2.1 DŮM / DOMOV	22
2.2 OKNO	25
2.3 DVEŘE.....	26
2.4 MĚSTO	27
2.5 VELIKOST A ZMĚNA VELIKOSTI	28
ZÁVĚR	33
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	35
SEZNAM OBRÁZKŮ	37

ÚVOD

Během života se každému stane, že se ocitne v situaci, na kterou se necítí vůbec připraven. Každý se alespoň jednou ohlédne nazpět a posteskne si, jak by bylo krásné vrátit se v čase do nějaké jiné doby, která se zpětně zdá o tolik přívětivější. Začátky jsou těžké, změny jsou těžké. Často by však návrat do něčeho, z čeho už jsme vyrostli, přinesl víc škody než užitku.

O tom je krátký film *Little Big Home*, kterým ukončuji své bakalářské studium. Začal jako můj osobní projekt vycházející z mých zkušeností a prožitků, a během vývoje příběhu se k němu jako spolurežisér přidružil Filip Dobeš, který mu dodal novou rovinu své vlastní vize. Výsledný film je kombinací 2D kreslené animace charakterů, reálných papírových pozadí, stop motion animace předmětů a digitální koláže. Stejnou měrou je dílem nás obou: můj námět, příběh a animace, Filipovy inovace ve storyboardu, výtvarné provedení a kompoziting.

V této závěrečné práci stručně popíšu proces vývoje a výroby filmu a blíže se zaměřím na rozbor tématu ze symbolického hlediska. V první části práce se věnuji průběhu tvorby od námětu po výsledné dílo a nastiňuji záměr, který byl prvotním impulsem pro veškerou další tvůrčí činnost. Druhá část je explikací autorského záměru skrz objasnění dílčích motivů, nastínění jejich obecně platného symbolického významu a jeho využití ve filmu. *Little Big Home* je metaforou životních změn; tento text slouží k důkladnému objasnění všech rovin této metafory.

1 TVORBA PRAKTICKÉ ČÁSTI

V této kapitole se zaměřím na popis vývoje a tvorby filmu s důrazem na námět a preprodukcii.

1.1 Vývoj námětu

Bakalářský film mívá tendenci plnit roli prvního opravdu niterného uměleckého vyjádření studenta, jelikož je prvním projektem, kterému je skutečně věnován veškerý čas a prostor potřebný k realizaci něčeho většího než jen semestrálního cvičení. Když jsem přemýšlela, co bych pomocí takového filmu chtěla pustit do světa, dospěla jsem k závěru, že bych ráda vytvořila opravdu hezký film. Nemyslím tím nutně vizuálně hezký, ačkoli to s tím souvisí, ale hlavně myslím takový, po kterém v člověku zůstane dobrý pocit. Mou největší inspirací byl krátký studentský film *Lístek*¹, který na mě působí velmi hlubokým dojmem. Negativních emocí máme v médiích i v životě dostatek, ale mně vždy nejvíc učaruje takové umění, které citelně vychází z nitra autora a naplňuje mě radostí. To byla tedy první myšlenka, od které se odvíjel veškerý další vývoj námětu. Zda se mi povedlo záměru dosáhnout, zhodnotím v závěru práce.

1.1.1 Původní náměty

Pocit, který by měl film v divákovi vyvolat, samozřejmě není dostačující k vytvoření solidní premisy. Přijít s konkrétním námětem bylo o poznání složitější. Jak jsem již zmínila, měla jsem pocit, že by mou bakalářskou prací mělo být něco osobního, co bych si mohla zároveň zpracovat sama v sobě a zároveň předat světu. V této podkapitole bych chtěla zmínit výběr neuskutečněných nápadů, protože svým způsobem přispěly ke konečnému výsledku. Ve většině z nich totiž více či méně přímo figurovaly motivy domu, velikosti a prolínání dětství s dospělostí.

Celá řada nápadů se odvíjela od specifického prostředí chalupy, na které jsem s rodiči strávila mnoho času v dětství. Chtěla jsem vytvořit film, který by v člověku zanechal hlubokou nostalgii, a inspirovala jsem se dětskými knížkami, ve kterých skupina přátel prozkoumává své okolí a zažívá dobrodružství, jako jsou např. *Děti z Bullerbynu*² či Trnkova *Zahrada*³. Pouhé hrátky dětí objevujících přírodu kolem chalupy však nevydaly

¹ *Lístek* [studentský film]. Režie Aliona BARANOVA. Česko: Univerzita Tomáše Bati, 2020.

² LINDGREN, Astrid. *Děti z Bullerbynu*. 17. vydání. Praha: Albatros, 2024.

³ TRNKA, Jiří. *Zahrada*. 3. vyd. Praha: Albatros, 1978.

na dostatečně zajímavý koncept, a tak jsem chvíli pracovala s myšlenkou skřítky, který by byl hlavní postavou a byl jejich hrou nějakým způsobem ovlivněn – ať už proto, že ho ruší z jeho poklidného života, nebo proto, že je jeho úkolem nenápadně zachraňovat děti před pohromami. Tématem mělo být znovunalezení dětské radosti a skřítkovo uvědomění, proč je důležitá.

Stále to však pro mě bylo příliš neuchopitelné, a tak jsem přesunula pozornost na samotnou chalupu. Měla jsem vizi lyrického příběhu plného prolínání obrazů a emocí o tom, že dům, který je hlavní postavě blízký, se rozpadá nebo rozprodává a minulost jí tak nezadržitelně protéká mezi prsty. Měl to být film o lpění na něčem, co se nedá udržet, a o nutnosti přebrání života do svých rukou a učinění kroku do neznáma. Tento koncept už byl poměrně blízko tomu, co z něj nakonec vzniklo, ale stále mu chyběla konkrétnost.

Opustila jsem tedy chalupu a začala jsem se zabývat postavou obra, kterého se ostatní obyvatelé městečka, v němž bydlí, snaží vměstnat do škatulek, do kterých se nevejde. Nedaří se mu v činnostech, které ostatním jdou snadno, protože je příliš velký a neohrabaný. Nakonec z městečka odchází, aby ostatním nechtěně neubližoval, ale jeho sousedé zjišťují, že byl jediný, kdo uzvedl kamení na stavbu, a bez něj se nikdy nic nepostaví. Ponaučení je, že každý má své místo ve společnosti a svůj jedinečný talent, který nevynikne, pokud se snaží zavděčit, ale zároveň je třeba naučit se s ním zacházet zodpovědně, aby nikoho dalšího neomezoval. Nápad to byl příliš komplikovaný, a proto také nebyl uskutečněn.

1.1.2 Finální námět

Finální námět vykrytalizoval z mnoha dílčích částí těch, které mu předcházely – dalo by se říct, že byl nakonec vystavěn na základních kamenech, které zbyly po ruinách jiných námětů.

Hlavní postavou filmu je Minnie, dívka, která neustále roste – začíná jako maličká ve velkém domě, ale jak se postupně zvětšuje, dům jí začíná být těsný. Za okny na ni čeká ohromné vzrušující město, přímo žadonící po prozkoumání. Když se tam však Minnie vypraví, zjišťuje, že ačkoli doma už na všechno bez problému stačí, ve městě je pro ni stále všechno příliš velké a nebezpečné. Nikam nedosáhne, nic se jí nedaří. Touží se vrátit zpátky do starého známého prostředí domku, jenomže tam se už nevejde. Když se i přesto zkusí vzepřít osudu a vměstnat se dovnitř, domek nechtěně rozbije a tím celou situaci ještě zhorší. Nakonec musí přijmout fakt, že už se v životě posunula dál, vrátit zpátky se nelze a je třeba se smířit se svým novým životem. Bere si svůj – teď již maličký – domek jako talisman a připomínku své minulosti, a stane hrdě čelem své budoucnosti. *Little Big Home* je film

o tom, jak strašidelné je růst, ale jak důležité je v růstu nepřestat. Vychází z mého strachu z velkých životních změn, nostalgické touhy po tom, co bylo a nemůže se vrátit, a z toho, že v době tvorby filmu se má životní dráha nachází v bodě, kdy přesně tyto pocity řeším velmi často.

1.2 Výroba filmu

O celém procesu preprodukce a produkce detailněji píše ve své bakalářské práci můj spolurežisér, a proto v této kapitole pouze stručně shrnu průběh tvorby filmu z mého pohledu a vyzdvihnu některé detaily, které jej nejvíce posunuly k jeho současné podobě.

1.2.1 Výtvarné řešení

Dokud jsem na filmu pracovala sama, měla jsem představu jednoduchého výtvarného řešení s omezenou barevností, laděnou spíše do studena, a s využitím koláže digitálních linek, akvarelových skvrn a papírové textury. S příchodem spolurežiséra padlo řešení vizuálu na něj a mnohé se změnilo – pozadí bylo řešeno prostorově, paleta přešla k teplým barvám a začali jsme pracovat s přiznaným materiálem papíru. Některé aspekty však zůstaly. Pořád jde o koláž, nebe zůstalo nažloutlým texturovaným papírem, paleta je stále omezená na tři barvy. Klíčem je jednoduchost mizanscény, která je narušena rozmanitostí města.



Obrázek 1. Původní návrh vizuálu

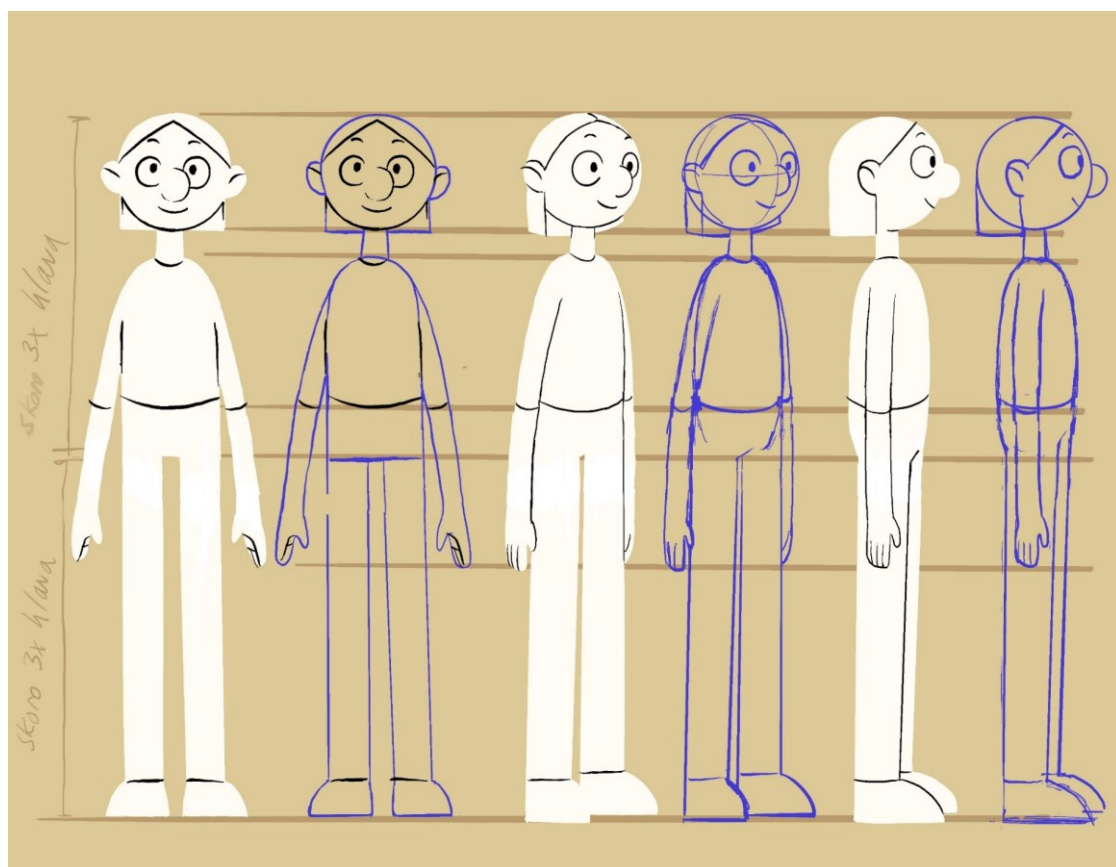


Obrázek 2. Finální vizuál

S vizuálem souvisí také charakter hlavní postavy. Oproti prvnímu návrhu jsme spolu se způsobem finálního kompozitingu upravili její barevnost, trochu zaoblili tvar a z fyzických rysů výrazněji změnili pouze délku vlasů a tvar nosu. Od začátku jsme pracovali s myšlenkou, že by neměla mít mnoho přebytečných detailů, aby se do ní divák snadněji vcítil a dosadil na její místo sám sebe bez ohledu na to, zda je jí sám vzhledově podobný. Ve své úplně první podobě neměla dokonce ani jasně dané pohlaví – to přišlo až v momentě, kdy jsme si ji pro sebe potřebovali nějak ukotvit a pojmenovat, aby se nám o ní lépe mluvilo. V současnosti Minnie prezentujeme jako dívku/ženu, ale nedávali jsme jí žádné specificky ženské rysy – mohla by být kýmkoliv, koho v ní divák uvidí.



Obrázek 3. Původní návrh charakteru



Obrázek 4. Výsledný character sheet

1.2.2 Storyboard

Od ustanovení námětu se už myšlenka filmu nezměnila, a stejně tak se v průběhu příliš neměnila kostra fabule. Film má jasný začátek, zápletku i rozuzlení: Minnie prochází domem, vydává se do města, utíká zpátky, rozbíjí dům, smíruje se se svým osudem a vrací se do města. Samotný storyboard však prošel mnoha rozsáhlými změnami, než jsme došli k syžetu, který myšlenku filmu nejlépe podporuje. Žádná scéna nezůstala bez změny. Snad nejkonzistentnější byla scéna, v níž už jako velká truchlí nad domem – vidinu objetí domu jsem měla v hlavě od počátku, ale v prvních pár verzích storyboardu jsem ji nevyužila a vrátila jsem se k ní až později. Měnili jsme především záběrování a detaily konkrétních činností prováděných hlavní postavou v domě a ve městě. Velmi výrazným prvkem, kterému jsme museli vše ostatní přizpůsobit, byl dělený obraz prostřednictvím trhání papíru. Pomohlo nám to zkrátit časovou dotaci filmu a zefektivnit vyprávění. Především pro scénu v domě to bylo takřka spásným řešením, neboť jsme ji od začátku chtěli pojmout jako jeden dlouhý pojezd kamery a bez střihu se nám velmi těžko poukazovalo na momenty důležité pro vývoj příběhu.



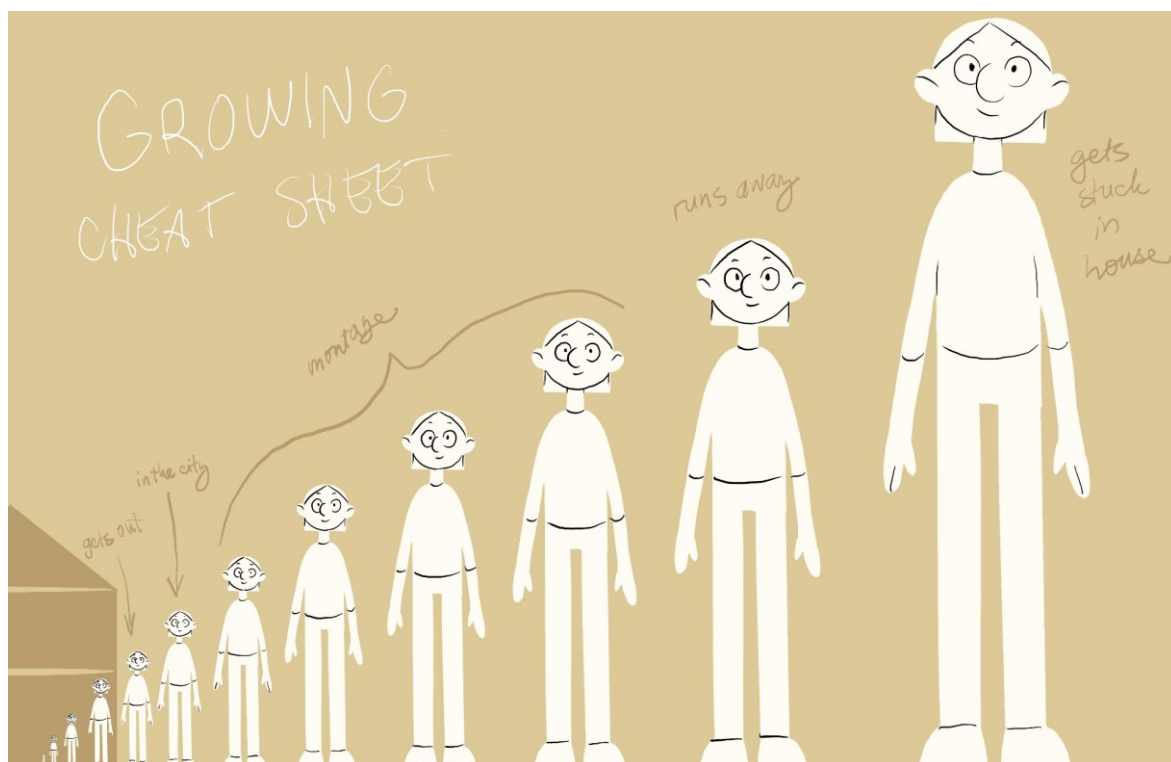
Obrázek 5. Nejstarší návrh objímání domu

Průchod domem byl přepracováván snad nejvíce, protože je klíčovou scénou pro pochopení celého filmu – seznamujeme se v ní s hlavní postavou a jejím vztahem k domu, který jsme si museli nejprve ujasnit a pak přijít na to, jak jej co nejlépe ztvárnit. Minnie si musela na velmi malém prostoru vybudovat pouto ke svému prostředí, ale zároveň se z něj co nejrychleji dostat ven, aby se příběh mohl posunout. V dřívějších verzích si Minnie hrála s malým domečkem pro panenky, který měl předznamenat její problémy s velikostí ve městě, ale byl příliš matoucí, a proto byl nahrazen autíčkem, které nám zároveň i pomohlo zrychlit nezajímavou část sestupu po schodech. Při odchodu ze dveří Minnie váhala a otáčela se, jako by se zdráhala domov opustit, a to zase nesedělo k jejímu charakterovému vývoji a činilo to její zoufalý návrat méně logickým. Proto dům opouští téměř frustrovaně, proto se udeří hlavou o rám dveří – víme tak, že by stejně dřív nebo později musela odejít, i kdyby ji město tolik nelákalo, ale zároveň tušíme, že si v tuto chvíli neuvědomuje, že se už nebude moci vrátit.

1.2.3 Produkce

Jakmile jsme dokončili finální animatik, který byl víceméně rovnou měrou dílem obou režisérů za pomoci střihačky, rozdělila se produkce filmu mnohem zřetelněji a každý z nás si vzal na starost jiné její aspekty. Moje práce spočívala především v charakterové animaci. Hrubě jsem naanimovala téměř všechny záběry, v nichž se vyskytují postavy, kromě dvou, které obstaral Filip. Čištění spočívalo ve vybarvení siluety jednolitou bílou barvou a následném dokreslení vnitřních linek – na tuto činnost jsem měla výpomoc dvou koloristů, kteří mi velmi pomohli vše stihnout včas. Filip mezitím vyráběl, fotil a digitálně upravoval pozadí a technikou stop motion animoval rekvizity, se kterými Minnie interaguje. Nakonec v programu After Effects upravil 2D animaci tak, aby vypadala, že jsou jednotlivé fáze vystřižené z papíru, zasadil ji do prostředí a dal filmu jeho finální podobu.

Jedním z problémů, které jsem při práci musela řešit, byla konzistentnost velikosti hlavní postavy, či spíše konzistentnost v její nekonzistentnosti. Jelikož Minnie neustále roste a mění se v porovnání se svým okolím, bylo třeba si v každém záběru ujasnit, jak přesně velká má být a jakou tloušťku linky mám já nebo kolorista využít, aby nedocházelo k nechtěným výrazným skokům mezi záběry a jediné skoky se odehrávaly tam, kde jsou žádané. Chtěli jsme její růst podtrhnout tím, že by její vnitřní linky zdánlivě zůstávaly v původní velikosti, tj. že by její silueta rostla oproti své vlastní lince. K tomu, abychom všechny velikosti udrželi, sloužil následující nákres, podle kterého jsem v každém záběru zvlášť upravovala poměry a který sloužil i jako pomůcka ke kontrole pro koloristy.



Obrázek 6. Kontrolní nákres růstu hlavní postavy

2 SYMBOLIKA VE FILMU

„Symbol [...] je v psychologii výrazem smyslovosti duševního života a význačným prostředkem a pomůckou nenázorného myšlení. V užším smyslu je s. předmět, který není jenom jevem v souvislosti se skutečností, nýbrž znamená nebo představuje ještě něco jiného se skrytým hlubším významem; [...].“⁴ Děj filmu *Little Big Home* je do velké míry na symbolech založen. Symbol je prostředek usnadnění komunikace abstraktní myšlenky pomocí konkrétního zobrazení, které si lidská mysl na základě předchozích znalostí, zkušeností a s ním spojených emocí asociuje s danou tematikou. Hrozí zde samozřejmě nesrovnalosti pramenící z individuality každého jedince a jeho zkušeností, stejně jako z kultury, z níž jedinec pochází. V této kapitole chci na výběru několika prvků použitých ve filmu popsat, jak jsme nad nimi přemýšleli, jakým způsobem jsme je využili k přenosu myšlenky a jak jsme se zamýšleli i nad zmíněnou individualitou výkladu, která je částečně součástí našeho autorského záměru.

2.1 Dům / domov

Domov je centrálním motivem filmu, jak již z názvu vyplývá. Jedním z témat filmu je objevování, co vlastně domov znamená – bezpečné místo, do kterého se člověk chce vrátit, pokud je na něj venkovní svět příliš. V našem filmu jsme jej zobrazili jako dům, ačkoli koncept domova fyzický prostor domu přerůstá.

Pro účely rozboru je třeba definovat pojem „dům“ a pojem „domov“. Dům je místo, ve kterém člověk existuje – nejčastěji bývá asociován s bydlením, jakožto prostor, v němž člověk prožívá svůj soukromý život a každý den v něm ulehá ke spánku, neboť je od okolí chráněn stěnami, skrz které nikdo nevidí a nic nepronikne. Bachelard spojuje dům se vzpomínkami, které utváří naše vnímání světa, především se vzpomínkami z dětství. Připodobňuje poetický obraz domu k jakési schráně, v níž člověk své vzpomínky uchovává, a k úkrytu umožňujícímu člověku v klidu snít.⁵ Lidské nitro se ve snech a psychologických zobrazeních často objevuje jako dům, a tak jako v realitě, i v této metaforické rovině jeho vzhled i to, co se v něm dá objevit, říká mnohé o člověku, jemuž náleží.⁶ Ačkoli však dům – především specificky dům patřící tomu, o kom je řeč, např. „můj dům“ – bývá nejčastějším

⁴ KRATOCHVIL, Josef, Otakar CHARVÁT a Karel ČERNOCKÝ. *Filosofický slovník*. Brno: Občanská tiskárna, 1937. (s. 540)

⁵ BACHELARD, Gaston. *The poetics of space*. Boston: Beacon Press, 1994. (s. 3-8)

⁶ RONNBERG, Ami a MARTIN, Kathleen (ed.). *The Book of Symbols: reflections on archetypal images*. Köln: Taschen, 2010. (s. 556)

zpodobněním domova, to slovo samo o sobě může označovat jakoukoli obyvatelnou budovu, i když status „domova“ nemá – tj. i tu, kterou by člověk nenazval „svým domem“. I v případě, že člověk skutečně mezi jeho stěnami žije, nemusí to nutně znamenat, že je tam doma.

„Domov“ má mnoho významů a žádnou pevně danou definici. Není to však v žádném případě pojem zaměnitelný s „domem“, či dokonce s místem jako takovým. „Býti neubytovaný nemusí nutně znamenat býti bez domova. Do lesa, pouště, měsíce, lodě na moři, drahého přítele, konkrétního města či souboru okolností je promítán ‚domov‘.“⁷ Z této citace vyvodíme pro účely práce význam domova ne jakožto místa, ale jakožto pocitu bezpečí, vědomí, že člověk v daném prostoru či situaci může být spokojen a zcela sám sebou – že někam patří; to se může týkat domu, ale také nemusí. Nejčastějším a nejrychleji pochopitelným fyzickým zhmotněním domova je však právě onen bezpečný obyvatelný prostor, a proto jsme se rozhodli využít „domu“ jako zobrazení pocitu „domova“.

Ústředním tématem filmu *Little Big Home* je životní změna a nepřipravenost na ni. Hlavní hrdinka Minnie se cítí „doma“ v životní situaci, která je jí dobře známá, ve které se již naučila existovat, ve které jí nic nehrozí. Tato situace je metaforicky zobrazena jako prostředí domu, kterým prochází a ve kterém se učí a roste bez přílišných negativních následků. Nic však nemůže trvat věčně, jednoduchost časem přestane bavit a „za plotem je tráva zelenější“ – Minnie tak své bezpečné místo opouští a odchází nabírat nové zkušenosti do velkého světa. Naráží však na to, že existovat ve velkém světě není tak jednoduché, jak byla zvyklá, a tak se vrací do svého bezpečného prostoru, který už pro ni ovšem není dostatečně velký.

Nejočividnější interpretací takovéto životní etapy je etapa dětství, ze kterého člověk také jednoho dne vyrostе a často si pak v dospělosti přeje vrátit se zpátky k jeho nedotknutelnosti a bezstarostnosti. Tato interpretace je podpořena samotným začátkem filmu, kdy se Minnie probouzí v pohodlné posteli a objevuje prostor, ve kterém se ocitla – procitnutí zde může symbolizovat narození, příchod na svět bez vlastního přičinění. Chtěli jsme však, aby se ve filmu mohl zhlédnout každý, nejen mladí dospělí, ač ti jsou primární cílovou skupinou. Situaci zobrazenou motivem domu může být například práce nebo vztah, který člověka přestane naplňovat, a tak jej opustí pro jiný, ačkoli to znamená, že musí zahodit

⁷ Vlastní překlad z RONNBERG a MARTIN, *The Book of Symbols: reflections on archetypal images*, 2010. „To be unhoused is not necessarily to be homeless. On woods, desert, the moon, a ship at sea, a beloved friend, a particular city, a set of circumstances, is projected "home".“ (s. 556)

své staré pořádky a zase od začátku si zvykat na nové prostředí a budovat nová pouta. I v „nenáročném“ prostředí domu se přece Minnie musí nejprve naučit existovat, také do něj musí nejprve dorůst – žádná situace se neobejde bez náročnějšího začátku, ačkoli na to lidská mysl zpětně ráda zapomíná. Často si nejprve ani neuvědomujeme, že se naše životní dráha změnila. Spánek lze interpretovat jako dobu tohoto neuvědomění, předtím, než člověk plně vezme na vědomí novou realitu, v níž se nachází. Procitnutí může být chápáno jako „oficiální“ počátek vědomého prožívání.

Minnie opouští svůj domov se záměrem hledat jej jinde, ale přichází na to, že domov se nedá jen tak „najít“ a že trvá si ho vybudovat. Protože se však po hlavě vrhla do neznáma, náraz je velmi tvrdý. Přehlčená a vyčerpaná opouští myšlenku nového domova a vyhledává ten starý, v němž by si mohla odpočinout. Ani do toho už však nepatří – změnila se, má nové potřeby, které starý dům nedokáže naplnit. Odmítá však přijmout tuto skutečnost a do domu se nasouká. Navzdory svému přání, aby bylo všechno jako dřív, nemůže ignorovat svou potřebu prostoru, a tak nakonec nechtěně svůj dům rozbije. Tato situace symbolizuje lpění na minulosti a zoufalou snahu udržet v nezměněném stavu něco, co je předurčeno ke změně. Nic nezůstane navždy stejné, protože člověk se mění, a snažit se tomu zabránit často ústí v horší výsledek, než kdybychom zkrátka přijali změnu za svou. Nejlépe se to dá ilustrovat na příkladu životní situace jakožto vztahu, jehož aktéři si skvěle rozuměli, ale postupem času se nevyhnutelně posunuli a nabyli potřeb, které ten druhý již nemůže naplnit – držet se v tom případě starých pořádků znamená nenaplnovat své potřeby, což může vést k frustraci a konečnému úplnému rozpadnutí vztahu, zatímco přijetí této změny a poklidný rozchod může zajistit alespoň nějakou formu přetrvávající náklonnosti.

Scénu, kdy Minnie klečí nad svým rozbitým domem a zpracovává tuto událost, považují za klíčovou. Musí finálně přijmout neměnnou skutečnost a posunout se v životě dál. Nakonec však dojde uvědomění a než se znovu vydá na cestu do města, pověsí si domek, teď již pro ni malinký, na krk jako talisman. Nemůže být nadále uvnitř tohoto bezpečného prostoru, ale může si ho vzít s sebou. Nemůže nadále setrvávat v této životní fázi, ale může se z ní poučit a mít ji vždy při sobě jako zkušenost, vzpomínku, ukazatel směru, který jí pomáhá navigovat nové situace, jakési myšlenkové útočiště, ke kterému se vždy může vrátit – nedílnou součást svého nového domova, který není fyzickým místem, ale vnitřním prožitkem.

2.2 Okno

Je-li dům definován zdmi, jež oddělují vnitřek od venku a naopak, je okno místem, které obě prostředí spojuje. Oknem dovnitř prochází denní světlo a je jím možno pozorovat okolní svět, aniž by člověk opustil svůj bezpečný prostor. Stejně tak je možno jím nahlédnout dovnitř míst, která by jinak byla před cizími zraky blokována. Víceméně všechna tato tvrzení se dají aplikovat jak na fyzický dům, tak přeneseně i na lidskou mysl a mnoho jiných věcí či situací – slovo „okno“ se používá jako označení pro mezeru, např. v čase, během níž je umožněno něco, co jinak umožněno není. Řčení „oko, do duše okno“ naznačuje možnost skrze výraz v očích nahlédnout do myšlenek, které se za nimi skrývají, a stejně tak opačně se říká, že okno je okem domu, kterým je možno vidět ven. V literatuře bývá okno často prostředkem k vyjádření tužby po něčem, co je nedosažitelné, protože je to „tam venku“, zatímco my jsme „tady uvnitř“, a víme, že to venku existuje, protože to můžeme pozorovat, ale stále jsme od toho oddělení.⁸

Ve filmu *Little Big Home* je úloha okna krátká, ale zato důležitá. Okno je prvním propojením vnitřního světa domu s tím venkovním. Vnější svět o sobě skrz něj dá vědět prostřednictvím zvědavého holuba, který je Minniiným prvním kontaktem s fascinujícím neznámem za stěnami, a zároveň prvním znamením pro ni i pro diváka, že venku existuje ještě něco jiného, většího. Z okna Minnie poprvé zahlédne město, které ji natolik zaujme, že po něm zatouží. Zbytkem domu už prochází s myšlenkou, že se k němu chce vydat, že chce něčeho dosáhnout, a s jasnou vidinou cíle. Náhled, který jí okno poskytlo, slouží jak k účelu předání informace v rámci filmové řeči, tak i jako spouštěč její motivace v rámci příběhu.

V prvních verzích storyboardu hrálo okno ještě mnohem větší roli. Plnilo úlohu, kterou nyní zastupuje celý dům – Minnie si jej měla na konci filmu pověsit na krk jakožto střípek své minulosti, který jí bude připomínat, co v domě prožila, a samotný dům nechat za sebou. V této variantě bylo okno jak začátkem, tak koncem jejího dobrodružství. Vyhodnotili jsme to však jako nedostatečně silný konec, protože okno v jejím životě v domě nehrálo až tak velkou roli a nevedlo k němu dostatek vodítek v příběhu na to, aby si jej divák spojil s celkem Minniiny minulosti. Současná verze, v níž je talismanem celý dům, funguje mnohem lépe.

⁸ RONNBERG a MARTIN, *The Book of Symbols: reflections on archetypal images*, 2010. (s. 564)

2.3 Dveře

Dveře jsou dalším prostředkem propojení světa venku a světa uvnitř, ale na rozdíl od okna se jedná o propojení přímé – dá se jimi nejen dívat, ale i projít. Překročit práh znamená překročit hranici mezi dvěma prostředími, přejít ze známého do neznámého, nechat něco za sebou a něco jiného započít. Otevřené dveře zvou dál, zatímco zavřené představují překážku, kterou je třeba vědomě překonat, či dokonce zákaz vstupu – ne fyzickou nemožnost průchodu, ale upozornění, že to, co je na druhé straně, je nebezpečné nebo tajné a otevření dveří bude mít následky, které je třeba morálně zvážit. Dveře či brána bývají nejstřeženější částí budovy, města, pevnosti – jsou potřeba, aby propouštěly to, co chceme, ale zároveň musí být uzavřeny tomu, co je nežádoucí. Mnohé rituály a pověry se točí okolo dveří, lidé kolem nich věsí ochranné předměty a znamení, jako například podkovy, a v mnoha kulturách a mýtech jsou dveře a brány hlídané duchovními strážci. Dveře symbolizují změnu, nové začátky, a často i takové přechody, které již nelze vzít zpět – nejvýznamněji například smrt a vstup do zásvětí, často také hlídaný strážcem (svatým Petrem, psem Kerberem...), který se po průchodu zavře a zatarasí tak cestu zpátky.⁹ Dle mého názoru jedním z nejkomplexnějších mytologických zosobnění významu dveří je římský bůh Janus se dvěma tvářemi, který vidí dozadu i dopředu, do minulosti i budoucnosti, dovnitř i ven, a stojí jakožto strážce u brány každého města, ale i u každého metaforického přechodu mezi stavy. Po něm je v mnoha indoevropských jazycích pojmenován měsíc leden (January), neboť je poslem konce roku a počátku nového. Janus je bohem dveří a toho, co představují: změn a nových začátků.¹⁰

V našem filmu jsme symbolický význam dveří nezměnili. Plní přesně tu úlohu, kterou jsem popsala: překročení hranice, výstup do neznáma, změna. Týká se to především vchodových dveří domu, které jsou doslovným přemostěním světa venku a světa uvnitř.

Minniin první kontakt s dveřmi je už v nejvyšším patře domu, kde představují první překážku dalšímu objevování. Využíváme zde hlavně motiv kliky, prostředku překonání této překážky, který se v průběhu filmu několikrát vrací a zdůrazňuje změnu, kterou Minnie mezi jednotlivými případy jejího využití prošla. Dveřmi projde celkem třikrát a pokaždé je to pro ni jiné. V onom prvním případě je ještě příliš malá a otevřít jí nejde snadno, musí se

⁹ RONNBERG a MARTIN, *The Book of Symbols: reflections on archetypal images*, 2010. (s. 556)

¹⁰ STUTTARD, David. *Roman mythology: a traveler's guide from Troy to Tivoli*. New York: Thames & Hudson, 2019. (s. 189)

mnohem více snažit, než když stejnou činnost opakuje později. Poprvé tak něčeho doopravdy dosáhne; vstoupí do spodního patra a zároveň do stavu, kdy je dostatečně velká na to, aby mohla dům skutečně obývat. Dosáhne spokojenosti se svou aktuální životní situací.

Ke druhým dveřím běží s dychtivostí jimi projít a objevit svět za nimi. Dveře ji nejprve zarazí v jejím rozletu, jako by ji chtěly nabádat, aby se zamyslela, je-li si doopravdy jistá. Ona však učiní vědomé rozhodnutí dveře otevřít, a v tuto chvíli je již dost velká na to, aby jí to nedělalo žádné fyzické obtíže. Moment otevření tohoto portálu k budoucnosti je zlomem, důležitým krokem, díky kterému opět vyroste a rám dveří jí opět zatarasí cestu. Práh proto překročí rozhodně, definitivně utvrzená v tom, že chce nechat dům za sebou, a tuto změnu zpečetí zabouchnutím dveří – symbolickým zavřením cesty zpět.

I v posledním z jejích setkání s dveřmi pro ni představují bod rozdělení prostoru, ve kterém se nachází, a toho, ve kterém chce být. Tentokrát je však velká až příliš – nejenže jí otevření dveří nečiní potíže, ale naopak ona činí potíže dveřím. Rozrazí je až přílišnou silou, naprosto ignoruje jejich funkci oddělování minulosti od budoucnosti, a zničí je i s kusem zdi. Je to první část domu, která trpí tímto jejím zoufalým pokusem o návrat do něčeho, co už pro ni není.

2.4 Město

Co jiného je město, než místo, na kterém se větší skupina lidí rozhodla postavit více domů blízko u sebe? Přesto, nebo možná proto máme tendenci přisuzovat městům jakousi lidskost. Města usínají a vstávají spolu se svými obyvateli a jejich rutinním koloběhem denního shonu a nočního odpočinku, a některá dokonce nikdy nespí, protože mají obyvatel tolik, že se nedohodnou ani na denním režimu – ale i neshoda mezi jednotlivými obyvateli je nedílnou součástí celistvé podstaty daného města.¹¹ V určitém slova smyslu města doopravdy žijí, protože je nikdo nevymyslel – vznikla organicky, mnohaletým vývojem a přispěním tisíců nepatrných náhod a tisíců odlišných povah. Každý v něm žijící člověk město ovlivňuje a ono ovlivňuje každého v něm žijícího člověka, a proto symbolizuje celistvost mysli.¹²

Nahromadění mnoha různých povah a mnoha různých domovů nevyhnutelně vede k jejich stlačení do jednoho celku, aby mohly být hodnoceny vnějším pozorovatelem. Nově

¹¹ RONNBERG a MARTIN, *The Book of Symbols: reflections on archetypal images*, 2010. (s. 614)

¹² JUNG, Carl Gustav; VON FRANZ, Marie-Louise; HENDERSON, Joseph L.; JACOBI, Jolande a JAFFÉ, Aniela. *Man and his Symbols*. New York: Doubleday, 1964. (s. 239)

příchozí se může s městem seznámit a zamilovat se do něj, nebo být odrazen.¹³ V literatuře to často souvisí s myšlenkou díla. Pro českou literaturu druhé poloviny 19. století je například typické stylizovat Prahu jako „královnu“, národní klenot, středobod češství a symbol vlasteneckého cítění, a od 90. let, spolu se zklamanými vlasteneckými ideály, přichází zobrazování Prahy jako cíle pouti hrdiny, jehož iluze a sny o její nepřekonatelnosti jsou po příchodu vyvráceny.¹⁴ Město v příbězích může fungovat jako prostředí a kulisy, ale i jako samostatná bytost a katalyzátor děje.¹⁵ Často sledujeme charakter venkovana, který přichází do velkého města a je jím uchvácen, udiven, rozčarován – učí se znát jeho řád, orientovat se v novém prostředí, a zároveň netknutým okem posuzuje, jak na něj město působí, zatímco si v jeho kulisách řeší své vlastní vnitřní problémy¹⁶ (např. ve filmu *Zootopia*¹⁷).

Město je komunita, celek, a velmi často cíl pouti, ať už doslovně cíl cesty, nebo cíl metaforické pouti za dosažením nějaké životní mety. Do měst se lidé stěhují za vzděláním, za prací, za zábavou. Schází se v nich mnoho lidí na jednom místě, a proto se v nich děje i to, co by jinde nebylo možné, což v důsledku láká zase další lidi. Kříží se v nich mnohé životní dráhy. Téměř každý se za svůj život alespoň jednou ocitne ve fázi, která se odehrává ve městě, a odchod do města či z města, či přechod mezi městy, velmi jasně indikuje velkou změnu. I proto mi přišlo logické udělat město cílem Minniiny výpravy, jakožto nové místo a tudíž novou životní situaci. Ve své podstatě je to jen veliký a vylepšený dům sestávající z mnoha a mnoha domů – podobný, ale o tolik jiný. Člověk jej již neobývá sám, ale musí se přizpůsobovat kolektivnímu řádu, který je nezvyklý a ze začátku působí ohromně a nepřekonatelně. Je však možné si na něj zvyknout, sžít se s ním a nazývat jej domovem. Člověk se v něm může usadit, nebo z něj opět „vyrůst“ a pokračovat zase dál, za novými výzvami.

2.5 Velikost a změna velikosti

Velikost není vnímána ve vakuu – všechny věci jsou k sobě navzájem ve vztahu, všechno vnímáme v porovnání s okolím či se svými zkušenostmi. Tarantule je například obrovská na to, k jakému živočišnému řádu patří, ale člověk by ji stále dokázal zašlápnout. Ze své

¹³ RONNBERG a MARTIN, *The Book of Symbols: reflections on archetypal images*, 2010. (s. 614)

¹⁴ HODROVÁ, Daniela. *Místa s tajemstvím: (Kapitoly z literární topologie)*. Praha: KLP-Koniasch Latin Press, 1994. (s. 96)

¹⁵ Tamtéž. (s. 94)

¹⁶ Tamtéž. (s. 104)

¹⁷ *Zootopia* [film]. Režie Byron HOWARD, Rich MOORE. USA: Walt Disney Pictures, 2016.

egocentrické podstaty máme tendenci popisovat věci tak, jak se jeví nám – brouk je malý, protože je menší než my, a slon je velký, protože je větší. Podle měřítka sebe sama, popřípadě průměrného člověka, také hodnotíme výšku jiných lidí.

Součástí téměř každé kultury jsou mýty o obrech. Povětšinou bývají zobrazeni jako monstra nelidské výšky, která je často spojovaná s nemotorností a nevalným intelektem.¹⁸ V mytologii antického Řecka a Říma figurují mimo jiné Titáni a Giganti, ohromné entity stojící v konfliktu proti bohům, a i bohové samotní jsou mnohem větší než lidé – jejich velikost zde budí strach, respekt, a naznačuje svrchovanost a moc, kterou nad ostatními bytostmi mají.¹⁹ Mezi biblickými obry vyniká Goliáš, silák poražený chytrým a mrštným Davidem.²⁰ Ve většině příběhů, v nichž figurují bytosti o poznání větší než protagonista, jsou zobrazovány buď jako nepříliš inteligentní vedlejší postavy, nebo jako mocní nepřátelé, které je třeba důvtipem a šikovností porazit. V modernějších vypravováních je však tento motiv obrácen: postavy mají vůči obru předsudky podle šablony popsané výše, ale obr je ve skutečnosti laskavý a je třeba mu pomoci vypořádat se s nenávisť okolí (např. *Iron Giant*²¹).

Ironicky, ačkoli je v Bibli popisováno mnoho postav pozoruhodně nadměrné výšky, o postavách malých se zmiňuje snad jen dvakrát.²² Ani v řecké mytologii nemají malé bytosti takovou roli jako ty velké; vyskytuje se v ní např. trpasličí národ, tzv. Pygmaioi, obývající oblasti Indie a Etiopie, bydlící ve skořápkách od vajec a válčící s volavkami.²³ Evropské pohádky a pověry se naopak hemží skřítky a vílami, které mohou být zlomyslné i nápomocné, často v závislosti na tom, jak se k nim člověk chová. V příbězích často vystupuje malý pomocník (např. cvrček v příběhu o Pinocchiov²⁴), který hrdinovi napovídá a vede ho, či jej využívá ve svůj prospěch, protože sám toho moc nezmůže. Zatímco obr bývá pomalý a nepříliš inteligentní, malý vzrůst je naopak spojován s mrštností a vychytralostí.

Je-li hlavní hrdina sám neobvyklé výšky, většinou se potýká s vyloučením ze společnosti a s neschopností normálně fungovat v prostředí přizpůsobeném výšce průměrné. Obě varianty této dynamiky ilustruje například Gulliver, který je v Liliputu obrem

¹⁸ WOOD, Edward J. *Giants and Dwarfs*. London: R. Bentley, 1868. (s. 2, 110)

¹⁹ Tamtéž. (s. 12-17)

²⁰ Tamtéž. (s. 9, 10)

²¹ *Iron Giant* [film]. Režie Brad BIRD. USA: Warner Bros., 1999.

²² WOOD, *Giants and Dwarfs*, 1868. (s. 236)

²³ Tamtéž. (s. 236-238)

²⁴ *Pinocchio* [film]. Režie Hamilton LUSKE, Ben SHARPSTEEN. USA: Walt Disney Pictures, 1940.

a v Brobdingnagu trpaslíkem. Do žádné z těchto komunit nezapadá, do každé jiným způsobem. V Liliputu je nejprve hrozbou, pak tamním obyvatelům pomáhá vyřešit jejich problémy, protože disponuje tou mocí, ale nakonec je stejně vyloučen. Obrů se naopak sám bojí, je mezi nimi ukazován jako kuriozita a zápolí s okolím, které je pro něj nebezpečné.²⁵ „Můžeme říct, že Gulliver je jaksi uprostřed – nadřazený podřazeným a podřazený nadřazeným, ale nikdy jim rovný.“²⁶

V pohádkách pro děti je hrdina často spíše menší. Dítě se tak s ním mnohem snáze ztotožní, protože samo prožívá podobnou situaci. Mnoho věcí a činností je mu nepřístupno, všichni kolem jsou větší a chytřejší, okolní svět je příliš komplikovaný. Dospělý člověk je autorita a dítě je mu podřazené. Je ve stejném postavení jako protagonista, který začíná svou cestu jako někdo bezvýznamný či podceňovaný (typicky např. pohádkový hloupý Honza), ale vlastní snahou a skrz řadu drobných úspěchů se dopracovává ke skvělým výsledkům. To dítěti dává naději a víru, že i ono dokáže vše, co si usmyslí.²⁷ Mnohem dříve umí myslet symbolicky než myslet logicky, a proto si to díky pohádkám umí lépe představit, než když je mu suše řečeno, že jednou vyroste.²⁸ Netýká se to pouze příběhů, jejichž protagonista je malého vzrůstu – v tomto případě je (proměnlivá) velikost samotného konzumenta narativu signálem o nadřazenosti, podřazenosti a míře moci nad vlastním životem, s nímž se pomocí příběhů může lépe vypořádat.

Změna velikosti je nejdoslovněji patrná v příběhu o Alence v říši divů²⁹, v jehož průběhu hlavní hrdinka fyzicky roste a zmenšuje se neustále. V jejím fyzickém růstu je zrcadlen její vnitřní vývoj. Spolu se změnami výšky se mění i její perspektiva, a to i v přeneseném slova smyslu – pokaždé, když se změní, stává se novým člověkem, některých znalostí nabývá a jiné zapomíná. Zápolí s nekonzistentností svého vzezření i své povahy, a nakonec se učí svou velikost regulovat a získává tak kontrolu nad svým životem. Přesto se nikdy nedokáže vrátit k té verzi sebe sama, kterou byla před změnou. S nabytím výšky se však stává dospělejší, odhodlanější, připravenější postavit se čemukoli a komukoli.³⁰

²⁵ SWIFT, Jonathan. *Gulliver's travels*. London: Macmillan Collector's Library, 2017.

²⁶ Vlastní překlad z BLOOM, Allan. *Giants and Dwarfs: An Outline of Gulliver's Travels*. New York: Simon & Schuster, 1990. „We can say that Gulliver is somehow in between – superior to the inferior and inferior to the superior, but never equal.“ (s. 39)

²⁷ BETTELHEIM, Bruno. *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*. London: Thames and Hudson, 1976. (s. 73, 103)

²⁸ Tamtéž. (s. 111)

²⁹ CARROLL, Lewis. *Alice in Wonderland*. Říčany: Sun, 2020.

³⁰ DAVIS, Richard Brian (ed.). *Alice in Wonderland and Philosophy: curiouser and curiouser*. New Jersey: John Wiley, 2010. (s. 16, 158, 159)

Za zmínku stojí také pohádka o Popelce, v níž hraje roli velikost nohy a střevíčku. Ač mnohem starší, poprvé byla písemně zaznamenána v Číně v 9. století³¹, v době, kdy v tamní kultuře byla malá chodidla vrcholem ženské atraktivity a velikost byla spojována spíše s maskulinitou – proto byla Popelka tolik žádaná, a proto se její sestry tak zoufale snažily do střevíčku vejít. Když se jim to nedařilo, pokusily se obejít osud tím, že si uřízly palec nebo kus paty. Chtěly se tak vměstnat do prostoru, který jim nebyl určen, a vůbec jim to nepomohlo – svého cíle nedosáhly, a ještě si tím uškodily.³²

Little Big Home, podobně jako *Alenka v říši divů*, pracuje s fyzickým růstem jako s vizuálním indikátorem změn vnitřních. V našem případě je to však jednosměrná záležitost, která značí přesně to, co lze předpokládat na první pohled: čím je větší, tím je dospělejší. Může to být chápáno jako fyzické stárnutí, ale mnohem spíše i jako nabývání zkušeností. Minnie zkrátka žije svůj život, interaguje se svým okolím a tím se neustále formuje. Je to proces nevratný a nezastavitelný a probíhá, i když si to Minnie zrovna neuvědomuje či to dokonce popírá.

Jak jsem již psala v podkapitole o domu, na začátku filmu je malá dokonce i na své „přirozené prostředí“ a postupně do něj dorůstá. Ze začátku je pro ni růst velmi patrný, pokaždé se posune o veliký kus a pomáhá jí to adaptovat se na prostředí. Rychle si zvykne a zkrátka už ji občasný růstový spurt ani nepřekvapí – je to zkrátka přirozená součást jejího života. Způsobí jí to nepříjemnost, když se kvůli tomu udeří do hlavy o rám dveří – už pomalu vyrůstá z domu, ale je natolik fascinovaná vidinou vzrušujícího města, že si to ani neuvědomí a nepřikládá tomu velkou váhu.

Jakmile přichází do města, stává se její růst pro ni i pro diváka mnohem méně výrazným – ne proto, že by rostla méně, ale proto, že v porovnání s okolím je stále maličká. Kolem je tolik vjemů, že se nesoustředí na ty malé krůčky, které ji velmi pomalu posouvají k dosažení rovnosti, protože má co dělat, aby se udržela naživu. Nikdo si jí nevšímá, všechno je pro ni nedostupné či dokonce nebezpečné. Nevědomky vpadla do světa, na který ještě nebyla zcela připravená. To může značit vstup mezi dospělé, který přichází nevyhnutelně a člověku nezbývá než využít vše, co se doposud naučil, aby si vydobyl ve velkém světě své místo. Může to však být i nový vztah nebo třeba nové bydliště, ve kterém se člověk ze začátku ztrácí a musí se naučit v něm fungovat (viz Město).

³¹ BETTELHEIM, *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*, 1976. (s. 236)

³² Tamtéž. (s. 266-268)

Minnie naráží na tento nečekaný problém, je přehlčena a pomýšlí na návrat do domu. Nedochází jí však, že ač to tak nevypadalo, i během této epizody stále rostla. V návalu emocí tudíž domek poničí, a jakmile si uvědomí, co provedla, vyrostle znovu a tím dílo dokoná. Nezbyvá jí pak než ze sebe těsný domek setřást, protože v něm nedokáže dýchat a pohybovat se. Ze starého známého vyrostla a už se tam nemůže vrátit, protože by jí to ublížilo, jako střevíček Popelčiným sestrám. Přijetí této skutečnosti vyústí v největší a nejvýraznější růst – Minnie se loučí se svou minulostí, přebírá svůj život do svých rukou a dospívá do bodu, kdy je připravena dát městu druhou šanci a vyjít vstříc novým zkušenostem.

ZÁVĚR

V rámci této bakalářské práce jsem čtenáře stručně seznámila s filmem *Little Big Home*, objasnila jeho počátky i průběh tvorby s důrazem na preprodukcii a důkladněji rozebrala symbolickou hodnotu jednotlivých použitých motivů, které společně utvářejí metaforický význam díla. Provedla jsem analýzu jak vnitřních pohnutek hlavní postavy, které posouvají děj, tak i svých vlastních myšlenkových procesů při vytváření filmu, a poskytla jsem klíč k autorské interpretaci díla, ačkoli jedním z mých hlavních cílů bylo, aby si v něm každý našel interpretaci vlastní.

V první kapitole jsem popsala svůj prvotní záměr vytvořit krásný film, který by v divákovi zanechal příjemný pocit. Myslím si, že se nám jej nepovedlo naplnit přesně podle mých původních představ, ale také jsme od něj neodbočili úplně – výsledné dílo stále může s někým rezonovat, stále může někoho dojmout, v závislosti na jeho vlastních zkušenostech. Dle mého názoru se nám podařilo vytvořit film s přesahem, na který se hezky dívá, ale zároveň umí předat myšlenku. Z velké části je to zásluhou mého spolurežiséra Filipa, jeho osobitých dodatků ve storyboardu, příjemného výtvarného stylu, a hlavně neúnavného hledání řešení každého dílčího problému. Doufám, že téma filmu a jeho zpracování alespoň někoho osloví a inspiruje k tvorbě jiných krásných filmů, které v divákovi zanechají příjemný pocit.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

- [1] *Lístek* [studentský film]. Režie Aliona BARANOVA. Česko: Univerzita Tomáše Bati, 2020.
- [2] LINDGREN, Astrid. *Děti z Bullerbynu*. 17. vydání. Praha: Albatros, 2024. ISBN 978-80-00-07358-3.
- [3] TRNKA, Jiří. *Zahrada*. 3. vyd. Praha: Albatros, 1978. ISBN 978-80-87209-15-8.
- [4] KRATOCHVIL, Josef, CHARVÁT, Otakar a ČERNOCKÝ, Karel. *Filosofický slovník*. Brno: Občanská tiskárna, 1937. ISBN: 80-7182-064-4.
- [5] BACHELARD, Gaston. *The poetics of space*. Boston: Beacon Press, 1994. ISBN 0-8070-6473-4.
- [6] RONNBERG, Ami a MARTIN, Kathleen (ed.). *The Book of Symbols: reflections on archetypal images*. Köln: Taschen, 2010. ISBN 978-3-8365-1448-4.
- [7] STUTTARD, David. *Roman mythology: a traveler's guide from Troy to Tivoli*. New York: Thames & Hudson, 2019. ISBN 978-05-00252-29-1.
- [8] JUNG, Carl Gustav; VON FRANZ, Marie-Louise; HENDERSON, Joseph L.; JACOBI, Jolande a JAFFÉ, Aniela (ed.). *Man and his Symbols*. New York: Doubleday, 1964. ISBN 0-385-05221-9.
- [9] HODROVÁ, Daniela. *Místa s tajemstvím: (Kapitoly z literární topologie)*. Praha: KLP-Koniasch Latin Press, 1994. ISBN 80-85917-03-3.
- [10] *Zootopia* [film]. Režie Byron HOWARD, Rich MOORE. USA: Walt Disney Pictures, 2016.
- [11] WOOD, Edward J. *Giants and Dwarfs*. London: R. Bentley, 1868. ISBN 9781112272233.
- [12] *Iron Giant* [film]. Režie Brad BIRD. USA: Warner Bros., 1999.
- [13] *Pinocchio* [film]. Režie Hamilton LUSKE, Ben SHARPSTEEN. USA: Walt Disney Pictures, 1940.
- [14] SWIFT, Jonathan. *Gulliver's travels*. London: Macmillan Collector's Library, 2017. ISBN 978-1-5098-4321-3.

- [15] BLOOM, Allan. *Giants and Dwarfs: An Outline of Gulliver's Travels*. New York: Simon & Schuster, 1990. ISBN 9780671707774.
- [16] BETTELHEIM, Bruno. *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*. London: Thames and Hudson, 1976. ISBN 978-0-140-13727-9.
- [17] CARROLL, Lewis. *Alice in Wonderland*. Říčany: Sun, 2020. ISBN 978-80-7567-580-4.
- [18] DAVIS, Richard Brian (ed.). *Alice in Wonderland and Philosophy: curiouiser and curiouiser*. New Jersey: John Wiley, 2010. ISBN 978-0-470-55836-2.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1. Původní návrh vizuálu.....	16
Obrázek 2. Finální vizuál.....	17
Obrázek 3. Původní návrh charakteru.....	18
Obrázek 4. Výsledný character sheet.....	18
Obrázek 5. Nejstarší návrh objímání domu	19
Obrázek 6. Kontrolní nákres růstu hlavní postavy	21