

**Jak zachránit princeznu
Dokumentace přípravy a realizace
bakalářské práce a rešerše**

Alžběta Göbelová

Bakalářská práce
2014



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Alžběta Göbelová
Osobní číslo: K11093
Studijní program: B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor: Animovaná tvorba
Forma studia: prezenční

Téma práce: 1. teoretická část:
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše

2. praktická část:
Jak zachránit princeznu – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního

díla). Odevzdat v elektronické podobě, 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 44100 kHz, 16Bit, Stereo, kodek H.264). Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina, soubor s anotací filmu. V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení. Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky. Vyd. 1. v Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-808-7067-659.

WILLIAMS, Richard. The Animator's survival kit. 2009. vyd. Bloomsbury House, 74-77 Breat Russell Street, London WC1B 3DA: Faber and Faber Limited, 2009, s. 382. Expanded edition. ISBN 978-0-571-23834-7.

LABÍK, L'udovít. Dramaturgia strihovej skladby: Horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu, Vyd. VeRBuM, Zlín, 2013, ISBN 978-80-87500-30-9.

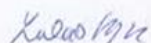
GRIMM, Jacob Ludwig Karl. Pohádky bratří Grimmů: díl 1. 1. vyd. Praha: Knižní klub, 1996.

Vedoucí bakalářské práce: doc. ak. mal. Michal Zeman
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: 2. prosince 2013
Termín odevzdání bakalářské práce: 16. května 2014

Ve Zlíně dne 2. prosince 2013


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, PhD.
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou 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 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou 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/diplomové 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/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 6. 12. 2015

ALŽBĚTA GOBELOVÁ
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací;

(1) Vysoká škola nevytělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

²⁾ 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, § 35 odst. 3.

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

³⁾ 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, § 60 Školní dílo.

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlíží k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Bakalářská teoretická práce popisuje proces přípravy a realizace krátkého animovaného filmu Jak zachránit princeznu, který vypráví o princovi, jenž se snaží naplnit svůj sen a poslání i přes nepřízeň osudu. Text popisuje průběh výroby filmu. Od prvotního nápadu po následné zpracování scénáře, hledání výtvarného řešení, animace až po finální postprodukční zpracování. Součástí práce je obrazová dokumentace výtvarného pojetí praktické části bakalářské práce.

Klíčová slova: kreslený animovaný film, animace, Jak zachránit princeznu, Alžběta Göbelová, pohádka, fantasy. Souboj s drakem, princ, smrtka

ABSTRACT

The thesis describes the process of preparation and realization of a short animated movie called How to save a princess. Text describes the making of the story. From the first idea, through the screenplay, sketching, animating, till the final postproduction. The work contains sketches and characters designs.

Keywords: animation movie, cartoon, How to save a princess, Fairytale, Fight with a dragon, prince, death

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně a použila odbornou literaturu z pramenů, které cituji a uvádím v příloženém seznamu použité literatury.

Datum: 1. 5. 2014

Alžběta Göbelová

OBSAH

ÚVOD.....	10
O FILMU JAK ZACHRÁNIT PRINCEZNU.....	11
I TEORETICKÁ ČÁST.....	12
1 PŘÍPRAVNÁ FÁZE.....	13
1.1 HLEDÁNÍ NÁMĚTU	13
1.2 NÁMĚT	13
2 INSPIRAČNÍ ZDROJE	14
2.1 KLASICKÉ POHÁDKY	14
2.2 PROSTŘEDÍ.....	14
2.3 POSTAVA PRINCEZNY SMRTI	15
2.4 SOUBOJ S DRAKEM.....	16
3 SCÉNÁŘ.....	17
3.1 TVORBA SCÉNÁŘE	17
3.2 DRAMATURGICKÁ STRUKTURA.....	18
4 ROZBOR FILMU	20
4.1 TÉMA HLAVNÍ.....	20
4.2 TÉMA VEDLEJŠÍ	20
4.3 ŽÁNŘ.....	21
4.3.1 Žánr z filmového hlediska.....	22
4.4 CÍLOVÉ PUBLIKUM	23
4.5 CHARAKTERISTIKA POSTAV	23
4.5.1 Princ	23
4.5.2 Princezna Smrt	23
4.5.3 Drak.....	24
4.5.4 Netopýr.....	24
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	26
5 VIZUÁLNÍ PODOBA, HLEDÁNÍ VÝTVARNÉHO ŘEŠENÍ	27
5.1 INSPIRACE.....	27
5.2 CESTA K VIZUÁLNÍMU STYLU.....	28
5.3 TYPOLOGIE A CHARAKTERISTIKA POSTAV.....	29
5.4 STYLIZACE PROSTŘEDÍ.....	29
6 FÁZE REALIZACE.....	31
6.1 STORYBOARD	31
6.2 ANIMATIK.....	31
7 TECHNICKÉ PROVEDENÍ.....	32

7.1	ANIMACE	32
7.2	TECHNICKÁ PODPORA	32
7.3	POSTPRODUKCE.....	32
7.3.1	Střih	32
7.3.2	Zvuk a hudba.....	33
ZÁVĚR		34
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....		35
SEZNAM OBRÁZKŮ		36
SEZNAM PŘÍLOH.....		37

ÚVOD

V teoretické práci se věnuji rozboru filmu od prvotní myšlenky, přes všechny změny, kterými příběh prošel v průběhu tvorby. Poukazuji na inspirační zdroje a dokumentuji přípravu a realizaci, v roli scénáristky, režisérky, animátorky a mnoha dalších profesí, které jsem musela zastoupit v tvorbě tohoto díla.

Mým cílem je diváka obeznámit s okolnostmi vzniku díla a přiblížit mu jeho vyznění. Pomoci mu pochopit proč a jak film vznikl.

V první části se zaměřuji na teoretickou tvorbu díla a pokouším se definovat témata a žánr filmu. V části druhé pak popisuji vizuální styl a samotný pracovní proces.

O FILMU JAK ZACHRÁNIT PRINCEZNU

("Kdybys toho draka skolil, vysloužil by sis krásnou královskou dceru. Možná by ti věrná zvířata pomohla.")

A rozhodl se, že tu bitvu s drakem vyzkouší. Druhého rána, když vyšlo slunce, připásal si svůj meč a vystoupal na Dračí horu, kam ho jeho věrná zvířata doprovázela. Když přišel ke kapli, vcházela zrovna princezna dovnitř, aby se tu pomodlila. Byla tak mladá a krásná, že zůstal stát jako očarovaný a pohlížel na ni.

Tu jej poděsil náhlý strašlivý řev a sykot a z jeskyně se na něj prudce vyřítit sedmihlavý drak. Medvěd, vlk a lev se na netvora divoce vrhnuli a rvali jej, dokud mu jeden každý dvě hlavy neurval. Ta sedmá hlava, ta nejstrašlivější a nejnebezpečnější ze všech padla pod úderem Fabiánova ostrého meče do písku. Mrtvý drak tu ležel roztažený do délky ve své vlastní krvi. Tu vyšla princezna z kaple, aby svému zachránci poděkovala.)¹

V pohádkách je známo, že každý princ si svou vysněnou princeznu musí zasloužit. Vysvobodit ji z věže, ze zakletí nebo porazit kvůli své nastávající draka. Je to úděl prince, očekává se od něj, že až vyroste, své poslání naplní a bude šťasten na věky.

Film Jak zachránit princeznu vypráví příběh dobrodružství jednoho malého, tvrdohlavého prince, který má přesně takovéto přání. Ačkoliv má cestu ke své nevěstě komplikovanější, než očekával a musí se na ni vydat nepřipraven, nevzdává se.

Snímek je o splnění si snu a cestě k němu. Naše cíle, kterých se snažíme dosáhnout, mohou být malé, mohou být naším životním přáním, ale pokud chceme, aby se nám splnily, musíme si za nimi jít, mít odhodlání, píli a vytrvalost. Tak jako princ se nenechat odradit potížemi a těžkostmi, když se nám svět obrátí naruby a nebudeme ani trochu rozumět věcem kolem sebe.

¹ Franz Georg Brustgi, Drakobijce[online]

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PŘÍPRAVNÁ FÁZE

Na začátku tvůrčího záměru byla pouze touha napsat a animovat pohádku. Již dlouho tíhnu k tvorbě pro děti a většina mých předchozích projektů byla cílená právě na dětské publikum. Ve své maturitní práci jsem například zpracovala komiksovou adaptaci klasických pohádek Karla Jaromíra Erbena.

Při tvorbě své bakalářské práce jsem se rozhodla postoupit o krůček dále a vytvořit vlastní pohádkový příběh. Tentokrát jsem měla cíl oslovit nejen malé diváky, ale zaujmout také publikum napříč různými věkovými kategoriemi.

1.1 Hledání námětu

Začala jsem kreslit království, prince, princezny, draky, různá pohádková a smyšlená stvoření. Doufala jsem, že pomocí kreseb a tvorbou krátkých kreslených stripů se dopracuji k námětu, který by mě dostatečně okouzлил. V této fázi jsem se již dospěla k základní představě výtvarného řešení. Jen nosný nápad nepřicházel.

Bylo nutné najít myšlenku, která by mě nadchla, ve kterou bych věřila a byla ochotna ji obětovat dlouhé měsíce práce. Prostě něco, co by stálo za to ztvárnit, jako můj závěrečný projekt. Projekt, který měl shrnout a ukázat vše, co jsem se doposud v animaci naučila.

Nakonec ten pravý podnět přišel zvenčí, kdy mi kamarád popsal svou představu smrtky, jako mladé dívky s lebkou namalovanou na obličejí.

Tato myšlenka mě přivedla na nápad zamilované smrtky, která je princeznou ve světě záhrobí. Postupným přepracováváním se smrtka ocitla na druhé koleji a byla postavou vedlejší. Hlavní postavou se stal, již výtvarně ztvárněný hrdina, mladý princ. Příběh se začal rýsovat a hlavní dějovou linií se stala dobrodružná cesta prince za svým cílem. Do příběhu jsem dosadila prvky z klasických pohádek (více v kapitole 2. inspirační zdroje). Ujasnila jsem si, čeho chci dílem dosáhnout a začala jsem přemýšlet o konkrétních částech příběhu, jak je pojmout a ztvárnit.

1.2 Námět

O princí, jenž se pokouší naplnit svůj sen a poslání i přes nepřízeň osudu.

2 INSPIRAČNÍ ZDROJE

V této kapitole dokumentuji podněty, které mě dovedly k finální podobě filmu, a popisují zdroje, které mi byly inspirací.

Vzhledem k tomu, že úplně původní verze námětu bakalářské práce není mou vlastní, nemohu přesně popsat inspiraci, jež vedla k základní myšlence. Ovšem splňovala moji představu, toho s jakým stylem příběhu jsem chtěla pracovat. Vycházela z klasické pohádky.

Samozřejmě námět jsem sama mírně upravila a pokusím se popsat, jak jsem s námětem naložila a co mě při vytváření příběhu inspirovalo.

2.1 Klasické pohádky

Prvním bodem, jak jsem již zmínila, bylo to, že jsem vycházela z klasických pohádek a to především z mýtu prince, který má za úkol zachránit princeznu. V příběhu se objeví odkazy, konkrétně na princeznu vězněnou ve věži (*Locika, Jacob a Wilhelm Grimmové, 1812-1815*).

Také je zde klasický motiv draka, jako poslední překážka k princeznině svobodě. (*A byli dva bratři, Jacob a Wilhelm Grimmové, 1812-1815*)

Můžeme tedy říci, že hlavní inspirací k vystavění linie příběhu mi byly převážně pohádky bratří Grimmů. Ovšem také motivy vyskytující se v pohádkách lidové slovesnosti.

Nejsou to ovšem jen tyto věci, kterými mě bratři Grimmové inspirovali, ale také určitá temnota jejich příběhů. Film jsem se od začátku pokoušela pojmout trochu hororově. Vzhledem k tomu, že není cílený úplně na nejmladší publikum, mohla jsem si dovolit příběh udělat z části strašidelný. Chtěla jsem se ovšem vyhnout morbidnímu vyznění.

2.2 Prostředí

Ve filmu se vyskytují dvě rozdílná prostředí.

Základem prvního světa, světa živých, je tedy nám známa pohádková hierarchie. Princ představuje určitý typ vladaře a jeho postavení. Žije na zámku a slouží mu poddaní. Ovšem ještě nad ním cítíme moc větší a to je síla nadpřirozená, v tomto případě smrt.

Druhým prostředím je svět, kde se potomek vladaře ocitá po své smrti. Původní inspirací pro mne byly motivy vycházející z řecké mytologie. (*Staré řecké báje a pověsti, Eduard*

Petiška, 1964) Svět měl představovat podsvětí, říší mrtvých. Princ měl v průběhu své pouti za princeznu chátat. Následně jsem se rozhodla tomuto významu podsvětí, jak jej známe, vyhnout. Pojala jsem tento svět za dveřmi spíše jako prostor, kde je možné přebývat, ve chvíli, kdy ještě člověk nepatří do světa mrtvých a už nemůže přebývat ani ve světě živých. Tato změna mi přinesla mnohem více volnosti a možností, co se může na tomto místě odehrávat. Najednou tento prostor neměl téměř žádné omezení. Z toho například vychází, že ono místo mezi životem a smrtí je těžce pochopitelné pro prince, který sem utekl bez doprovodu. Svět není vyloženě nepřátelský, ani mírumilovný. Nyní by se dal více přirovnat ke světu, do kterého se propadla Alenka (*Lewis Carroll, Alenka v říši divů*) než podsvětí.

Tato druhá varianta, k níž jsem se nakonec přiklonila, je, jak jsem se již zmínila je, chápání světa jako prostoru, kde se princ nachází, když už nemůže přebývat ve světě živých, ale nebyl ještě díky svému útěku přijat zcela mezi mrtvé. Proto mu svět jeho bytí tam znepríjemňuje. Při tvorbě tohoto světa jsem měla na mysli místo, které zobrazuje film *Beatlejuice (Tim Burton, 1988)*. Prostor mimo, kde již není reálný svět, jakmile projdeme dveřmi. Místo působiště mrtvého prince již není lidský svět, a proto se za dveřmi jeho pokoje ocitá na místě přechodném. Avšak neměla jsem v úmyslu, aby prostředí působilo tak nepřátelsky jako právě ve zmíněném filmu. Uzpůsobila jsem prostředí více pohádkovému vyprávění.

2.3 Postava princezny smrtky

Jak jsem se již zmiňovala, předlohou pro tuto postavu mi byl popis smrtky, jako mladé dívky v kápi a s lebkou namalovanou na obličej, kterou mi nastínil kamarád.

Za jeden z inspiračních zdrojů, nejen pro tuto myšlenku, mohu tedy označit i mé přátele a mé okolí.

Ovšem smrt s charakterovými vlastnostmi člověka se objevuje již v díle *Terryho Pracheta Zeměplocha*, konkrétně o ní pak pojednává kniha *Mort (Terry Prachet, 1994)*. V tomto díle je hlavní postavou Smrt', kostlivec v černé kápi a s kosou, jenž odvádí lidi na věčnost. Postava Smrtě je zde však zobrazena velmi lidsky. Jedná se o citlivého muže s rodinou, který je unaven těžkou prací a dlouhým životem.

Dalším dílem, které zobrazuje „život“ smrtky je seriál *Mrtví jako já (Tv seriál, USA, Kanada, 2003)*. Jeho hrdinkou je mladá dívka Georgina, která zasažena záchodovým

prkýnkem umírá a stává se „smrtkou“. Její povinnosti je pomoci lidem najít jejich další cestu po jejich skonu. Žije nadále normálním životem, má ovšem jinou podobu a „vedlejší zaměstnání“.

2.4 Souboj s drakem

Souboj s drakem se objevuje v různých interpretacích ve velkém množství filmů a knih, jak pohádek, tak fantasy příběhů. V mém podání tomu není jinak a tak jako v mnoha jiných pohádkových adaptacích musí hrdina podstoupit souboj s drakem, aby zachránil princeznu a dokázal, že si ji zaslouží. Ačkoliv jsem nehledala přímou inspiraci, za svůj život jsem se setkala s mnoha různorodě ztvárněnými „souboji s draky“ a nepřímo jsem z nich jistě vycházela.

V této části teoretické práce bych se ráda zmínila o pár soubojích, které mi v hlavě utkvěly nejvíce.

Vzhledem k tomu, že v mém filmu se jedná pouze o hru, musí být souboj pro prince dostatečně uvěřitelný, ale ne přespříliš náročný. V samotném souboji mu pomáhá třetí postava a to jeho průvodce netopýr. Tento akt můžeme vidět například ve filmu *Bajaja*, (Jiří Trnka, 1950), kde statečný princ poráží draka za pomoci svého koníka. S pomocí zvířat se setká také hrdina, v již v úvodu zmíněné pohádce *Drakobijci*, (Franz Georg Brustgi, 1941).

Dále se souboj s drakem vyskytuje v moderní animované pohádce *Shrek* (Dreamworks, 2001). V tomto díle se nejedná o klasický souboj, avšak jako celý tento film je souboj parodizovaný a pojatý úplně z jiného úhlu pohledu. I tohoto vyznění jsem se pokoušela tak trochu dosáhnout a souboj s drakem jsem neztvárnila klasickým způsobem, ale již zmíněnou hrou (drak doopravdy neumírá).

Další rozdílné podání souboje s drakem se objevuje v pohádce *Hloupý Honza* (Josef Lada). Honza zde bojuje s drakem ne kvůli tomu, aby získal království a princeznu, nýbrž jen proto, že chce tu bestii potrestat za vše, co provedla.

Ze všech možných soubojů, které jsem viděla nebo četla jako malé dítě, jsem si odnesla kousek a poskládala jsem si svou vlastní bitvu. Více o tom, jak jsem s náměty a inspiračními zdroji naložila, píší v následující kapitole o tvorbě scénáře.

3 SCÉNÁŘ

3.1 Tvorba scénáře

Vzhledem k tomu, že doposud jsem se věnovala převážně gagům a velmi krátkým filmům, s tvorbou rozsáhlejšího scénáře jsem neměla žádné zkušenosti. Prostudovala jsem si tedy nejprve materiály popisující filmovou dramaturgii. Konkrétně knihu *Dramaturgia strihovej skladby* (Ludovít Labík, 2013). Následně jsem konzultovala postup práce s režiséry a lidmi v tomto oboru lépe se orientujícími.

První verze scénáře byla velmi složitá a přespříliš obsáhlá. Nechala jsem se strhnout psaním příběhu a dala jsem dohromady dílo, které bylo nereálné ve zbývajícím čase zpracovat. Mělo příliš složitou strukturu a pro diváka, myslím si bylo dílem nesrozumitelným. Dlouho jsem se tedy potýkala s problémy s přepracováním scénáře, až jsem díky konzultacím a škrtnům dospěla k jednoduchému lineárnímu vyprávění. V díle vystupuje pouze pár nezbytných postav a je vystavěno na klasické trojaktové struktuře. Více v kapitole dramaturgie příběhu.

Myslím si, že naprosto nelze srovnávat scénář animovaného a hraného filmu, zvláště pak u krátkých filmů do 10. minut. Jsou to techniky, které stojí vedle sebe a mají mnoho společného, není však úplně možné považovat je za totožné.

Nicméně výstavba jak děje hraného, tak animovaného filmu vychází ze stejné struktury a to z literatury, potažmo stavby dramatu starověkého divadla. (Labík, 2013)

Moderní trojaktová struktura mi byla pomůckou a určitou „berličkou“, jak scénář napsat tak, aby film fungoval a moje náročná, několik měsíců trvající práce, nepřišla nazmar. Film totiž bez svého publika ztrácí na významu, a pokud se i ty nejušlechtilejší myšlenky autora mívají s divákovým pochopením, je dílo do jisté míry zbytečné.

Mým záměrem ovšem nebylo napsat jen další pohádku. Měla jsme touhu tak trochu experimentovat a rozvířit zažitá stereotypy příběhu s dětským hrdinou. Hrdina totiž na samém počátku příběhu zemře. Nechtěla jsem však tuto skutečnost ztvárnit morbidním či agresivním způsobem, ale citlivě zakomponovat do příběhu a dát tak trochu najevo, že smrt nemusí být tak fatální. Navíc má téma smrti, společně s hororem, v naší literatuře hluboké koře-

ny (*Erbenova Kytice, Svatební košile*). Strukturu jsem si samozřejmě upravila, tak, aby bylo možné ji „napasovat“ na snímek trvající cca 5 minut.

3.2 Dramaturgická struktura

Dramaturgickou strukturu a to jak jsem ji využila ve vyprávění, popisují dle bodů a názvosloví, zmíněných v knize *Dramaturgia strihovej skladby*. Tyto prvky zasazují přímo do popisu filmu *Jak zachránit princeznu*.

I. Akt: Setup

1. *Titulky, úvodní záběr, pojmenování žánru, ladění příběhu (0:00s-0:40s)*. – Smrtka jde krajinou. Na konci cesty, kterou se ubírá, vidíme zámek. Stříháno s titulky a princem, který si hraje s loutkami a předznamenává tak celý děj filmu. Žánr a atmosféra příběhu jsou určeny použitými charaktery, scenériemi a výtvarným zpracováním.

2. *Háček (00:45s)* – Smrtka přichází k zámku. V záběru se setmí a přichází bouře – naznačení, že něco není v pořádku.

3. *Save the cat (1:40)* – Hra prince s loutkami. Loutky si dávají pusinky. Roztomilá hra prince pomáhá divákovi si k němu vybudovat sympatie. Tato situace také zapříčiní, že se princ stane sympatickým samotné smrtce a ta se do něj zamiluje.

4. *Zápletka a bod zvratu (1:50-2:30)* – Smrtka se do prince zamiluje, načež se ho omylem dotkne a on umírá. Princova pouť ovšem není skončena, probouzí se jako duch. Neuvědomuje si, k čemu došlo, že zemřel a vyděšený se pokouší o útěk před Smrtkou. Vstupuje do „jiného světa“, aby byl jeho osud naplněn. Hrdina tak skrze svoje úmrtí vstupuje do „světa zázračného“ a je připraven na nová dobrodružství.

II. *Akt II: Konfrontace – druhá část není v mém filmu příliš dlouhá, vzhledem ke krátkému formátu.*

1. *Call to action, vývoj postavy, postava průvodce (2:30-3:30)* – hrdina přijímá svůj osud a poznává nový svět, který může být jak přátelský – nový přítel netopýrek, tak nepřátelský – scéna se zlou jabloní. Také si nastoluje nový úkol – zachránit princeznu a splnit tak úděl pohádkového prince.

2. *Midpoint – bod středu filmu (3:45)* – Strašák vyfoukne obrys princezny. Princ za ní toužebně běží a je světem veden k naplnění svého osudu. Překážky jsou od této chvíle těžší.

3. *Falešný pocit jistoty, 2. bod zvratu (4:15-4:35)* - V cestě k princezně stojí princ

drak. Princ ho považuje za neškodného a předem počítá s vítězstvím. Drak se po princově provokaci stává větším a děsivějším.

4 ROZBOR FILMU

V následující kapitole se věnuji rozboru filmu. Pro lepší pochopení se pokusím definovat témata a žánry filmu z odbornějšího hlediska.

4.1 Téma hlavní

Hlavním tématem praktické bakalářské práce Jak zachránit princeznu je, že svého cíle můžeme dosáhnout i za obtížných podmínek. Pokud si půjdeme pevně za svým, můžeme příznivě naplnit svůj osud.

Princ je vychováván v pohádkovém světě a jeho úkol a cíl je daný. On v něj věří a chce jej dosáhnout. Vše kolem něj ho vede k tomu, že vyroste a zachrání princeznu, jako každý správný princ se stane hrdinou a svou ženu si zaslouží. Avšak náš hrdina se na tuto událost pouze připravuje. Ve svém věku na takovéto dobrodružství není připraven.

Díky nepřízni osudu se ovšem dostává do situace, kdy je možné, že nikdy nedostane šanci toto poslání naplnit. Rozhodne se tedy s trochou dětské nerozvážnosti, že se o to pokusí hned. Nemá to ovšem lehké, ne jen díky své nedospělosti, ale i proto, že se ocitá ve světě, kterému nerozumí. Vzhledem k tomu, že je pořád dítětem, nebere do poslední chvíle nic natolik vážně, aby jej to zastavilo. Dostává se až téměř ke svému cíli. Je nutno dodat, že i díky pomoci svého průvodce netopyra, kterého potkává při vstupu do přechodného světa. Ten jej vede k cíli. Princ díky své naivitě a odhodlání cíle dosáhne a je šťastný.

4.2 Témata vedlejší

Právě poslední větou se dostávám k tématu vedlejšímu, které zní, že jít slepě za svým cílem, není vždy to nejlepší a nemusí to naplnit naše očekávání.

Princ sní o krásné princezně z obrazů a příběhů, které zná. Avšak zde se mu dostává princezny neočekávané, z jiného světa, kterou je smrt. Princ se ovšem smíří se svým osudem a po všech peripetiích přijímá fakt, že princeznou toho světa může být i smrt. On, nyní ve světě po životě, z ní už necítí strach jako na začátku, již se nebojí, že nenaplní svůj osud, svého cíle už dosáhl a přijímá svou odměnu takovou, jaká je.

Z toho vychází další téma vedlejší a to, že věci nemusí být, jakými se zdají.

Smrt představuje něco děsivého, obávaného, s čím princ nechce přijít do styku a na začátku příběhu před ní utíká. Na konci své cesty se se smrtí potkává znovu, tentokrát úplně v jiné situaci, ve které ho již neděsí. Je to pro něj jeho vysněná princezna, kvůli které podnikl dlouhou a nebezpečnou cestu a zasloužil si ji. Uvědomuje si, co pro něj na počátku příběhu

představovala, proto jej trochu vyděsí, ale nakonec tento fakt přijme a vnímá ji naprosto jinak než při prvním setkání.

Toto téma se proplétá celým příběhem. Ve světě za dveřmi není nic takové, jak by se mohlo zdát. Ryby žijí na souši, kočky v řece a strašáci lákají vrány na úrodu. Realita se zde ztrácí, věci se mohou libovolně měnit a na nic se nelze spolehnout. Princ je ochoten tento fakt brzy po vstupu do světa přijmout, proto se také na konci lehce smíří s podobou jeho vysněné nevěsty.

Když se ovšem obrátíme na postavu smrtky, dalo by se říci, že dalším tématem filmu je, že láska vždy zvítězí. I přes fakt, že malá smrt pokazila svou úlohu, princ zemřel a ještě ji utekl, vše nakonec končí dobře a to jak pro ni, tak pro prince.

4.3 Žánr

Cílem bylo vytvořit dobrodružný příběh cesty za svým snem v pohádkovém prostředí. V následující kapitole přiblížím žánry, které se v mé literární předloze objevují a ze kterých jsem vycházela. Ačkoliv se jedná o film, literární předloha je pro mne velmi podstatnou částí.

Předlohou mi byl literární scénář, který by se žánrově dal zařadit do literatury pro mládež, konkrétněji, by se dal nazvat prózou s dětským hrdinou.

Tento prozaický žánr má převážně epizodický charakter (novela, povídka), velmi málo dosahuje rozsahu románu. Próza pro mládež je již od pradávna spojována s výchovnou funkcí. Přibližně do 15. století byly ve školách čteny pouze biblické texty, avšak v průběhu tohoto století (s rozšířením knihtisku) si své místo v dětské literatuře nacházejí i knihy lidového čtení. Tématem těchto knih byly zprvu adaptace biblických textů, čerpaly také z lidové slovesnosti, národní historie. V průběhu vývoje se v nich začaly rýsovat společné prvky. Pojednávaly o dobrodružství, rodině, dětských zálibách. (Jana Čeňková a kolektiv, 2006)

Próza s dětským hrdinou je cílena převážně na starší dětské publikum mezi 6 a 15 lety.

Dále se v bakalářské praktické práci můžeme setkat také s prvky pohádky, jejími klasickými představiteli a nadpřirozenými jevy. První prostředí, ve kterém se děj odehrává, představuje typickou pohádkovou krajinu království, kde žijí draci a princezny. Literární předloha k mému filmu se dá lépe charakterizovat konkrétnějším pojmem, autorská

pohádka.

Jedná se o prozaický útvar, ve kterém individuální tvůrčí složka převažuje nad folklórní předlohou. Přejímá prvky lidových pohádek, ale vytváří nový děj, často zasazený i do reálného prostředí. Autorské pohádky vychází z vývoje klasických pohádek, vzhledem k jejich šíření ústní lidovou slovesností a následným zpracováním různými interprety se děj často pozměňoval a upravoval k obrazu autora. Postupem času autoři přebírali jen prvky a zasazovaly je do nových dějových souvislostí. (Jana Čeňková a kolektiv, 2006)

„Za skutečného zakladatele autorské pohádky považujeme prozaika, básníka, dramatika a pohádkáře Hanse Christiana Andersena. Látku čerpal z lidové slovesnosti, z vlastních zážitků, všimal si sociálních a společenských problémů své doby a v ironickém pohledu zachycoval lidské nadčasové nectnosti.“²

Tento popis jeho díla plně odpovídá charakteristice autorské pohádky.

4.3.1 Žánr z filmového hlediska

Animovaný film se dá nazvat nadžánrem, může do něj spadat jakékoliv žánrové zhotovení. Nejčastěji se spojuje právě s tvorbou pro děti (fantasy, pohádky, sci-fi, akční filmy, komiksové filmy, dobrodružné filmy) Avšak žánr animovaného filmu je naprosto neomezený. (Labík, 2013)

„Okrem iných aj český film v žánri animovaného filmu dokazuje, že žánrové obmedzenia neexistujú. Svedčia o tom Švankmajerové surrealistické filmy Šílení, Otesánek.“³

Ve filmu Jak zachránit princeznu je nadžánrem samozřejmě animovaný film a žánry jsou: pohádka, dobrodružný film.

Charakteristickým znakem pohádek ve filmové tvorbě jsou archetypy, cesta hrdiny, překonávání překážek a gradace vyprávění. (Labík, 2013)

² Jana Čeňková a kolektiv, Vývoj literatury pro děti a mládež, s. 130

³ Ludovít Labík, Dramaturgia strihovej, s. 155

Všech těchto prvků jsem se pokusila ve svém filmu dosáhnout a naplnit tak žánrová specifika pohádky.

4.4 Cílové publikum

Filmem cílím převážně na dětské publikum mezi 6-15 lety.

Věřím, že by film mohl díky svým komickým prvkům a neotřelému námětu oslovit i starší diváky napříč různými věkovými kategoriemi.

Cílem filmu je hlavně pobavit a potěšit diváka. Mladší diváky i trochu poučit.

4.5 Charakteristika postav

4.5.1 Princ

Nejprve bych se ráda věnovala postavě hlavní a nosné, kterou je princ.

Princ je titul označující potomky králů, císařů, knížat a vévodů. Je oblíbenou postavou lidové slovesnosti a všemožných literárních a audiovizuálních děl.

V těchto dílech je princ převážně ztělesněním mládí a morálního jednání. (Becker, 2002, s. 230)

V mém podání je princ dospívající chlapec, ještě trochu dítě (stále si hraje s hračkami). Není připraven na dobrodružství a není dost zralý na to, aby se vydal sám do světa. Jeho motivací není tak úplně zachránit princeznu (vzhledem k tomu, že netouží po žádné konkrétní), ale hlavně naplnit očekávání a splnit své poslání.

Díky faktu, že je pořád dítětem, je schopný přijmout druhý svět takový, jaký je a prochází jím, aniž by jej věci moc šokovaly. Je v něm však touha dosáhnout svého cíle. Díky své tvrdohlavosti a odhodlání se ani v bodě označovaném jako „darknest point“ nezalekne a bojuje. Na konci příběhu se z něj stává hrdina. Své poslání naplnil a nachází svou lásku.

4.5.2 Princezna smrt

Neméně důležitou postavou vedlejší je princezna smrt.

Postava smrti v první části působí tajemně a nese s sebou nadpřirozenou a temnou

atmosféru. Bod obratu a větší představení jejího charakteru přichází v okamžiku, kdy zareaguje na roztomilou hru prince a projeví své city k němu. Vidíme, že i přesto, že se jedná o smrt, má svou lidskou stránku. Projevuje se jako citlivá dívka. Tato její stránka se promítá taky v jejím vzhledu, ačkoliv se jedná o smrt, je to mladá slečna, pouze s lebkou namalovanou na obličejí. Pro svou rozpoznatelnost má také typické atributy smrti (kápi a kosu).

V druhém světě má však jiné postavení a tyto ikonické znaky smrti odkládá a je zobrazena jako princezna (pouze malba na obličejí jako její součást zůstává). Smrt, v této chvíli již princezna, najednou není děsivá, ale stává se princovým snem. Smrt v mém chápání a podání tedy není zkázonosná, pouze roztržitá a zamilovaná. Díky tomu, že v příběhu vystupuje jako mladá dívka a je princeznou, můžeme ji chápat jako dceru vyšší moci, opravdové smrti.

4.5.3 Drak

Drak, aby dosáhl svého a donutil prince překonat se a dokázat si svou odvahu, využívá přeměn (tak jako okolní svět). Na začátku nepředstavuje žádnou hrozbu. Postupem (princovou provokací) se z draka stává větší a děsivější stvoření, dokud princ není vyděšen.

Ovšem drak, tak, jako vše v tomto světě, není vyloženě zlý a nesnaží se hrdinovi zabránit princeznu získat. Snaží se ho přimět k odvaze a pokouší se dokázat, že si princ svou nastávající opravdu zaslouží. V poslední fázi souboje se jedna hlava promění v princeznu, aby princ ukázala, proč a zač bojuje.

Díky tomu, že se princ nevzdá, draka porazí. Vzhledem k tomu, že celý souboj, tak jako celá cesta, byla hra, která prince vedla k cíli, drak neumírá, pouze v reakci na princovu odvahu ustupuje.

4.5.4 Netopýr

Tento tvor doprovází prince k cíli. Je tu proto, aby hra tohoto světa šla podle plánů a aby princ dosáhl svého cíle. Je mazlíčkem Princezny Smrti (jak se dozvídáme na konci příběhu) a díky tomu, že vše dopadlo, tak jak dopadlo, a princ zemřel, má za úkol dovést jej do cíle k smrtce, která je do něj zamilovaná a zároveň má pomoci princovi naplnit jeho osud, princeznu získat.

Tvor má podobu netopýra, ačkoliv v tomto světě, jak již víme, neexistují zákony a může být čímkoliv. Na počátku je princovým vstupem do druhého světa, v průběhu se zformuje

na netopýra a ke konci, aby pomohl princovi dohrát hru, mění se v meč a princ díky němu souboj vyhrává.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5 VIZUÁLNÍ PODOBA, HLEDÁNÍ VÝTVARNÉHO ŘEŠENÍ

5.1 Inspirace

Po výtvarné stránce jsem čerpala inspiraci například od Adolfa Borna a jeho ztvárnění abstraktních bytosti k poezii *Zbornaplaz* (*Christian Morgenstern, 2009*). Jednoduchost a stylizace těchto tvorů mi byla inspirací především pro zjednodušenou stylizaci živočichů v přechodném světě.



Dalším tvůrcem, který je pro mne velkým vzorem, je *Hayao Miyazaki* (*Cesta do fantazie, 2001* a *Zámek v oblacích, 2004*). To jak po stránce vizuální, tak stylem vyprávění. V jeho tvorbě jsou mi vzorem především prostředí a krajiny, ve kterých se jeho příběhy odehrávají. Jejich atmosféra, pohádkové a fantazijní vyznění.



Jedním z klasických autorů, kterými jsem se inspirovala, je také naivní malíř *Henri Rousseau*.

Fascinuje mě barevnost a plošná stylizace jím ztvárněných objektů. Práce v jednom plánu.

Sama jsem se vizuální stránku ke svému filmu snažila pojmout plošně a zjednodušeně, tak jak prostor vyznívá v obrazech tohoto autora.



Snové krajiny mohou být brány také jako jakýsi neurčitý svět plný nepochopitelných věcí a způsob zobrazení těchto snů je naivní, pohádkový. Tohoto jsem se snažila dosáhnout také ve své práci.

5.2 Cesta k vizuálnímu stylu

Již při psaní a vytváření příběhu jsem měla představu o vizuální podobě tohoto díla. Plánovala jsem záběry pojmout jako ilustrace z knih. Plošně, detailně, ve velkých celcích a s výraznou barevností. V průběhu zhotovování scénáře jsem začala pracovat na těchto ilustracích a malovat si prostředí, ve kterých se děj odehrává. Díky této práci jsem byla následně i schopná domýšlet děj, lépe se v prostředí orientovat a zasazovat do něj postavy.

Avšak s přihlédnutím k výpravnosti příběhu, jsem se nakonec musela přiklonit k více filmové řeči. Ve fázi vytváření technického scénáře jsem ustoupila od využívání převážně velkých celků a začala pracovat s více detailnějšími záběry filmového charakteru. Stále jsem se však soustředila na to, aby každý záběr uspěl jako samostatný obraz, kompozičně a barevně. Neupustila jsem ani od plošnosti obrazu. Záměrně nevyužívám více plánů ani větší hloubku ostrosti pro zachování ilustračního charakteru záběrů, které zůstávají převážně statické, pokud není vyloženě potřeba pohybu.

Barevnost v prvním světě jsem zvolila reálnou, mírně stylizovanou. Pro příjemné a milé vyznění pohádkového a líbivého světa jsem vše tónovala do pastelových odstínů s menší saturací.

V kontrastu oproti tomu je svět po životě, který nemá vyznívat temně, ale absurdně. Barvy zde nejsou použity reálně, ani podle určitého pravidla. Jsou zde pouze pocitově a kompozičně umístěny. Pro návaznost příběhu jsou zde také využity barvy pastelové a méně

výrazné.

5.3 Typologie a charakteristika postav

Typologie a charakteristika postav

Výtvarné návrhy prince předcházely dokončení scénáře a jeho konečný charakter vycházel i z těchto náčrtů. Princ je v období dospívání, vzhledově však ještě dítětem. Je drobný s růžovými tvářičkami. Vzhledem k situaci zůstává po celou dobu v pyžamu, což přispívá ke komickému vyznění jeho postavy. Pro ozvláštění si v průběhu příběhu uvazuje kolem krku deku jako plášť. Má blond vlasy s kudrlinkou a dlouhý nos, který symbolicky ke svému charakteru nosí nahoru.

Jakmile však princ zesne, jeho úmrtí se projeví i v jeho barevnosti a výtvarném ztvárnění. Jako duch pobledne a zůstává mírně průhledný. Občas se v něm projeví kousek života a to se promítne i do jeho barevnosti. Například se začervená.

Další postavou je malá smrtka. Tato postava je záměrně stylizovaná jako mladá dívka. (drobná, s jemnými rysy v obličeji) Avšak, aby bylo znát, že se jedná o dívku smrt, má tato slečna namalovanou lebku přes obličej. Takto jsem smrt stylizovala převážně kvůli jejímu vztahu k princovi a kvůli kontrastu, že i smrt je v jiném světě (chápání) princezna.

Poslední postavou, o které se zmíním, je netopýrek. Princův průvodce ve světě po životě. Ačkoliv vycházím z reálného tvarosloví netopýra, je tato postava velmi zjednodušená a to jak ve výtvarném, tak v animačním provedení. Aby působil přívětivě jako pomocník prince, má velmi stylizovaný obličej, který využívá lidské mimiky (usmívá se, mrká).

Netopýr léta za tmy, posmrtný kraj je mu svou temnotou obsahu vlastní. Zavěšuje se a odpočívá vzhůru nohama, tím dává najevo, že tento svět je pro něj přirozený.

5.4 Stylizace prostředí

První prostředí, princův domov a v příběhu svět reálný vychází ze známého tvarosloví a barevnosti. Míra stylizace je zde sice velká, ale vše je podmíněno žánru, pohádce. Prostor je vystavěno, aby působil přívětivě a dokonale (jako v pohádce).

Cestu k tomuto vizuálnímu stylu jsem nemusela hledat dlouho. Naproti tomu však stojí svět přechodný, kam se hrdina dostává po smrti.

Dlouho jsem k tomuto výtvarnému zpracování hledala cestu, zkoušela různé varianty. Jednou z nich byla možnost, že by tento svět byl výrazně jinak stylizovaný, ne plošný ani

barevný, v lince a hrubě kreslený. Od toho jsem však po čase upustila, neboť kontrast a absurdita světa se dá vyjádřit i pomocí děje. Příběh by mohl být neucelený a vzhledem k tomu, že se jedná o převážnou část mé práce, by mi to ani nešlo tak od ruky, protože by to nebyl můj mentální projev a výtvarný rukopis.

Další zavrženou možností byl svět temný a děsivý. Tento vývoj souvisel s vývojem scénáře, kdy jsem zavrhla druhý svět chápat jako podsvětí.

Po nezdárných pokusech prostředí jakkoliv navázat, jsem dospěla k závěru, že prostředí za dveřmi nechám výtvarně stylizované podobně, odlišené pouze barevností, tvory, tvary rostlin a věcí a hlavně akcí. Díky tomuto rozhodnutí příběh mnohem lépe navazuje. Je to prostředí, které se na první pohled tváří jako běžné, nám známé, avšak věci, jejich barevnost, tvarosloví se liší. Realitu jen připomíná. Jako realitu zde myslím realitu prince, první svět.

6 FÁZE REALIZACE

6.1 Storyboard

Jakmile jsem měla jasnou představu o vizuálním stylu a literární scénář byl zhotoven, přišel na řadu další podstatný bod v tvorbě animovaného filmu, a to zpracování storyboardu neboli obrázkového scénáře. Tento bod pomáhá režisérovi a animátorovi při stavbě záběrů, kompozic a stříhových návazností. Můžeme se tak vyhnout velkým nesrovnalostem ve stříhu a zároveň nám zhotovované obrázky upřesní orientaci v prostředí a výtvarník si může ujasnit, kolik úhlů pohledu jednoho prostředí je potřeba zpracovat.

V mém případě jsem se vzhledem ke krátkému času na realizace musela přiklonit k omezeným úhlům pohledu, neboť jsem se snažila uspořit čas, který bych věnovala neustálému překreslování prostředí. Snažila jsem se však, aby tímto úsporným krokem neutrpěl způsob vyprávění.

Storyboard je obvykle ztvárněn velmi jednoduchou, úspornou kresbou, doplněn o mnoho poznámek. (Část mého storyboardu můžete vidět v příloze)

Častokrát se díky storyboardu tvůrce dozví, jaké části scénáře nefungují a je potřeba je přepracovat. Nebylo tomu jinak ani v mém případě a vracela jsem se tedy i k literární předloze, kterou jsem musela v této fázi tvorby ještě více zjednodušit a zkrátit.

6.2 Animatik

Dalším krokem řádné přípravy animovaného filmu je tvorba animatiku. Jedná se o obrázkový scénář, který je ovšem již v reálném čase a doplněn o základní ruchy.

Bývá ztvárněn, jako storyboard, jednoduchým a úsporným výtvarným řešením. Má animátorovi a režisérovi pomoci ujasnit si časové rozložení jednotlivých scén.

Při tvorbě animatiku jsem využívala jednoduché kresby, kterou jsem zasazovala již do zhotovených pozadí nebo pouze jednoduchých náčrtů. Snažila jsem se naplno využít této práce a zhotovené fáze dělat důkladně, abych je následně mohla využít přímo v čisté animaci metodou „pose to pose“. Zhotovovala jsem tedy klíčové fáze, což se následně ukázalo jako velké plus. Získala jsem více času na práci a již zhotovené fáze nebylo třeba upravovat.

7 TECHNICKÉ PROVEDENÍ

7.1 Animace

Praktickou bakalářskou práci jsem se vzhledem k tématu a vzhledem k dosavadním zkušenostem rozhodla zpracovat technikou kreslené animace za využití počítače a kreslicího tabletu.

Pracovala jsem stylem animace, kdy animátor překresluje celý pohybující se objekt v každé fázi znovu. Myslím si, že tímto stylem animace lze dosáhnout plynulejšího a přirozenějšího pohybu, více lahodícímu lidskému oku.

Pracovala jsem metodou animace nazvanou „pose to pose“. Jedná se o metodu, kdy si animátor nejprve nakreslí hlavní fáze neboli fáze klíčové a následně je doplňuje o mezifáze (Williams, 2007)

Celou animaci jsem prvně kreslila pouze v lince a následně ji doplňovala o barevnou výplň.

7.2 Technická podpora

Pracovala jsem převážně v programech značky Adobe.

Vizuální styl a výtvarnou přípravu jsem zpracovávala v programu Adobe Photoshop cs5.1. V tomto programu jsem také animovala nenáročnější pohyby a klíčové fáze pro tvorbu animatiku. Následně jsem práci upravovala a barvila v animačním programu TV paint.

Finálně jsem hotové fáze časovala a dávala dohromady za využití programu Adobe After Effects cs5.1. Pomocí tohoto programu jsem také animace doplnila o postprodukční úpravy, jakými jsou nájezdy kamery, panoramatické jízdy pozadí a podobně. S ohledem na tyto úpravy jsem již od počátku animace pracovala s formátem Full HD (1920*1080) a následně jsem tedy mohla využívat postprodukčních nájezdu kamery a zoomu. Finálním formátem filmu je HD (1280*720), tudíž kvalita scén zůstala zachována.

7.3 Postprodukce

7.3.1 Střih

Jakmile byly scény zcela zkompletovány, film putoval do rukou střihače. Po celou dobu střihu jsem působila jako režijní dozor, dokud jsme se nedopracovali k finální podobě.

Vzhledem k malému přesahu animovaných scén jsme řešili pouze pořadí záběrů, návaznosti pohybu a umístění titulků.

7.3.2 Zvuk a hudba

Konečná fáze zhotovení filmu nastala ve zvukovém studiu. Nejprve jsme nahráli dabing. Sehnala jsem tedy herce s charakterem hlasu odpovídajícím postavám.

Mluvený projev je ve filmu tak, jako vše ostatní stylizován. Podobá se „žvatlání“ a postavy se vyjadřují převážně emocionálními citoslovci.

Další práce s dabingem a přidání ruchů zůstala na vybrané zvukařce. Já jsem pouze sdělila svou představu a připomínky k jednotlivým scénám a nechala ji samostatně pracovat.

Hudební doprovod k filmu byl zhotovován již pár měsíců dopředu na základě animatiku a scénáře. Jakmile byl film zhotoven ve finální stopáži, autorka hudbu pouze mírně upravila a nahrála.

ZÁVĚR

„Tak bylo všem starostem rázem konec a oni spolu dál žili v čisté radosti.

Zazvonil by zvonec, že pohádka je konec.

Však běžela tudy myš, vzala ten zvonec.

Chyť ji, když ji dohoníš.“⁴

Tak, jako to bývá v pohádkách, jsem se i já dopracovala ke zdárnému konci své práce. Tvorba bakalářského filmu mě, tak jako všechny doposud zhotovené filmy velmi obohatila. Naučila mne převážně přemýšlet nad prací s předstihem a lépe plánovat. Poznala jsem, jak je důležité, při tvorbě animovaného filmu si vše dobře rozvrhnout.

V průběhu tvorby filmu jsem se potýkala s blížícím se termínem odevzdání a musela jsem často dělat velké kompromisy. Mohu však říci, že jsem se, právě tak jako princ, nevzdala. I přes všechny technické problémy a mou vlastní nezkušenost s některými fázemi tvorby jsem se dopracovala k životaschopnému konci.

⁴ Jacob a Wilhelm Grimmové, Honzíček a Grétička, Pohádky bratří Grimmů, s. 180

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

BECKER, Udo. *Slovník symbolů*. Praha: Portál, 2002, 171 s. ISBN 80-7178-612-8.

BRUSTGI, Franz Georg. *Drakobijce* [online]. 2010 [cit. 2014-05-12]. Dostupné z: <http://www.pohadky.org/index.php?co=pohadka&pohadka=58>

ČEŇKOVÁ, Jana. KOLEKTIV. *Vývoj literatury pro mládež a její žánrové struktury: adaptace mýtů, pohádek a pověstí, autorská pohádka, poezie, próza a komiks pro děti a mládež*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2006, 171 s. ISBN 80-736-7095-X.

ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice: [komiks]*. Vyd. v této úpravě 1. Ilustrace Bára Čechová. Praha: Garamond, 2006, 153, [8] s. ISBN 80-869-5525-7.

GRIMM, Jacob a Wilhelm GRIMM. *Pohádky bratří Grimmů: A byli dva bratři*. Praha: Albatros, 2002. ISBN 80-00-01097-6.

GRIMM, Jacob a Wilhelm GRIMM. *Pohádky bratří Grimmů: Honzíček a Grétička*. Praha: Albatros, 2002. ISBN 80-00-01097-6.

GRIMM, Jacob a Wilhelm GRIMM. *Pohádky bratří Grimmů: Locika*. Praha: Albatros, 2002. ISBN 80-00-01097-6.

HELFAND, Lewis a Lewis CARROLL. *Alenka v říši divů*. 1. vyd. Ilustrace Rajesh Nagulakonda. Praha: Grada, 2010, 68 s. KomiX. ISBN 978-80-247-3690-7.

LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. 1. vyd. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.

PETIŠKA, Eduard. *Staré řecké báje a pověsti*. Vyd. 14., V Ottově nakl. 1. Ilustrace Václav Fiala.

PRACHET, Terry. *Mort*. Vyd. 1. Praha: Talpress, 1994, 171 s. ISBN 80-85609-55-X.

WILLIAMS, Richard, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*, Faber & Faber, 2007, ISBN 0-5712-0228-4

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1. BORN, Adolf. *Tři Zajíci: Zbornaplaz* [online]. 2004. vyd. 2013, 2013 [cit. 2014-05-12].

Dostupné z: <http://magic-museum.com/artistes/miyazaki/miyazaki001g.jpg> str.25

Obrázek 2. MIYAZAKI, Hayao. *Zámek v oblacích* [online]. 2004. vyd. 2013, 2013 [cit. 2014-05-12].

Dostupné z: <http://magic-museum.com/artistes/miyazaki/miyazaki001g.jpg> str.
25

Obrázek 3. ROSSEAU, Henri. *Exotic landscape with lion and lioness in Africa* [online]. 2013, 2013 [cit. 2014-05-12]. Dostupné z: <http://www.cdpaintings.com/wp-content/uploads/2013/05/Exotic-Landscape-with-Lion-and-Lioness-in-Africa-by-Henri-Rousseau.png>

.....
str.26

SEZNAM PŘÍLOH

1. Návrhy postavy (prince)
2. Ukázka obrázkového scénáře 1
3. Ukázka obrázkového scénáře 2
4. Ukázka obrázkového scénáře 3

PŘÍLOHA 1. : NÁVRHY POSTAVY (PRINC)


návrhy prince



PŘÍLOHA 2. : UKÁZKA OBRÁZKOVÉHO SCÉNÁŘE



1VC



Setmá postava s košou
berouje po cestě
směrem k zámku

UTB, FMK

- šípulky



2D

míč, dvě hlavy
draka vstřnou
do zábrav → BOJ

UVÁDÍ

- šípulky



3VC

SETMÍ SE
ZÁMEK |

Postava přichází
vesnici a prochází
bránou

PŘÍLOHA 3. : UKÁZKA OBRÁZKOVÉHO SCÉNÁŘE

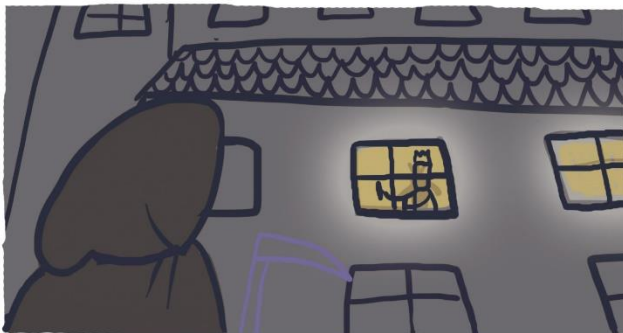
JAK ZACHRÁNIT PRINCEZNU

- Nulky



4D

maňásci
přine šlouchá
do draka
přimesna mu sleka'



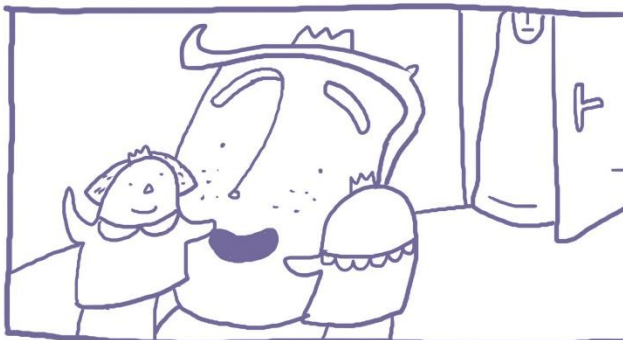
5C

sámek a podhledu
do sáberu vejde
postava s kosou
- v okně vidíme
siluetu přime



6C

- nájede kamery
skrz okno
- přine si hraje
s maňásky



7 PD

- podhled
otevřou se dveře
- přine si hraje
s maňásky

PŘÍLOHA 4. : UKÁZKA OBRÁZKOVÉHO SCÉNÁŘE



7 PD pokračování

- smrtka přistoupí ke primii



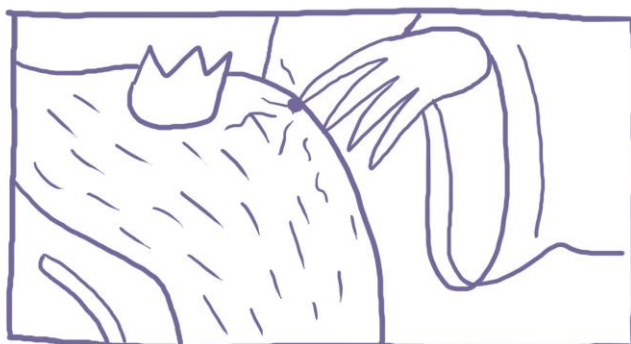
8 PC

- přes rameno smrtky
- přimě si hváží manásci si dávají pusinky



9 PD

- smrtka se rozněšší
- nasabruje ruku a chce pohladit primii vlásky



10 D

- ruka smrtky se dotkne vlásku a dotek sajiskří