Bílí koně došli

BcA. Iveta Kotačková

Diplomová práce
2017



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba
akademický rok: 2016/2017

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení:	**BcA. Iveta Kotačková**
Osobní číslo:	**K14364**
Studijní program:	**N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor:	**Animovaná tvorba**
Forma studia:	**prezenční**
Téma práce:	**1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a rešerše**
	2. praktická část: Bílí koně došli – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:
Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi magisterského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizace, 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, rešerše podkladů pro přípravu a realizaci filmu. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Diplomová práce musí obsahovat alespoň 8 knižních titulů a 6 odborných článků, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie). Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 30 normostran, doporučené maximum 50 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).

2. praktická část:
Film realizujte v minimální délce 210 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 480 sekund. Absolvent prokáže kromě nabytého řemesla animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), osobité výtvarné uchopení, a to vše v korespondenci se zvoleným tématem filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: 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 format zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.
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.
Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

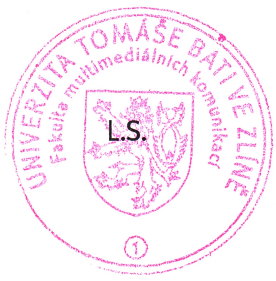
Rozsah diplomové práce:	**viz. Zásady pro vypracování**
Rozsah příloh:	**viz. Zásady pro vypracování**
Forma zpracování diplomové práce:	**tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

ECO, Umberto. Jak napsat diplomovou práci. Olomouc: Votobia, 1997, 271 s. Velká řada (Votobia). ISBN 80-7198-173-7.
FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky. Vyd. 1. V Praze: Rybka, 2007, 277 s. ISBN 978-80-87067-65-9.
DUTKA, Edgar. Animovaný film: úvod do scenáristiky animovaného filmu : minimum z historie české animace. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002, 98 s., [4] s. obr. příl. ISBN 80-85883-94-5.
PROPP, Vladimir Jakovlevič. Morfologie pohádky a jiné studie. Vyd. tohoto souboru 1. Jinočany: H & H, 1999, 362 s. ISBN 80-86022-16-1.
ERBEN, Karel Jaromír. Zlatovláska: a jiné české pohádky. Vyd. v KK 1. Praha: Knižní klub, 2013, 140 s. ISBN 978-80-242-4161-6.
KARNAUCHOVA, Irina Valer'janovna. Krása nesmírná. 2. vyd. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1955, 224 s.
GRIMM, Wilhelm Karl a Jacob Ludwig Karl GRIMM. Pohádky bratří Grimmů. Praha: Albatros, 1969.
VOŘÍŠKOVÁ, Marie. Cikánské pohádky: pro dospívající mládež a dospělé. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1959, 155 s., barev. obr. příl.

Vedoucí diplomové práce:	**MgA. Sandra Slavíková** Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání diplomové práce:	**1. prosince 2016**
Termín odevzdání diplomové práce:	**12. května 2017**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2016



doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

ABSTRAKT

Tato práce dokumetuje realizaci kresleného animovaného filmu Bílí koně došli.
Práce zaznamenává okolnosti vzniku filmu, zdroje inspirace, popisuje hledání látky, budování zápletky, scénáře, navrhování výtvarné podoby, animování a průběh postprodukce. Věnuje se procesu výroby filmu od úplných počátků až k finální podobě. Text se zároveň snaží zmapovat pohádkový žánr obecně - historický vývoji a konvence pohádky.

Klíčová slova:

animace, kreslenka, TVPaint, 2D, Adobe After Effects, žánr, pohádka, fantasy, gender, hrdina, smolař, rytíř, bílý kůň, princezna, drak, cesta.

ABSTRACT

This dissertation documents realization of animated cartoon Ran Out of White Horses.
The work records circumstances of the films birth, inspiration sources, describes a material search, how the plot and a script was developed, details visual concept, animation and process of postproduction. It outlines a development from early beginning to the final form. At the same time the text maps meaning of the fairytale genre – its historical evolution and conventions.

Keywords:

animation, cartoon, TVPaint, 2D, Adobe After Effects, genre, fairytale, fantasy, gender, hero, looser, knight, white horse, princess, dragon, journey.

Prohlašuji, že odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Diplomovou práci jsme vypracovala samostatně, tato práce je mým původním autorským dílem.

OBSAH

ÚVOD **8**
I TEORETICKÁ ČÁST **9**
1 PŘÍPRAVA **10**
1.1 Prvotní hledání látky pro film a výchozí nápady 10
1.2 Pohádka 12
1.3 Historie a konvence žánru 12
1.4 Současné modifikace 14
1.5 Pohádky jako inspirace, interpretace žánru 16
2 SCÉNÁŘ **20**
2.1 Zrod hrdiny a první nástin příběhu 20
2.2 Zápletka, dokončení literární přípravy 21
II PRAKTICKÁ ČÁST **24**
3 REALIZACE **25**
3.1 Sestavení storyboardu a animatik 25
3.2 Inspirační zdroje, výtvarné řešení 26
3.3 Postavy 27
3.4 Prostředí 30
4 ANIMACE **32**
5 POSTPRODUKCE **33**
5.1 Střih 33
5.2 Zvuk 33
ZÁVĚR **34**
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY **35**
SEZNAM OBRÁZKŮ **37**

ÚVOD

Tato diplomová práce si klade za cíl zdokumentovat průběh realizace kresleného animovaného filmu *Bílí koně došli / Ran Out of White Horses*.

V následujícím textu se budu zabývat vznikem filmu od prvopočátečního hledání tématu, zmíním východiska a inspirační zdroje, veškeré okolnosti, které vznikající film ovlivnily a to, jak získal svoji finální podobu. Pokusím se vylíčit veškeré výzvy, kterým bylo třeba čelit a také kompromisy, na které jsem musela přistoupit.

Proto nelze v této práci hledat universální pravidla a poučky, jak vytvořit animovaný film, mým záměrem je popsat organický proces zrodu díla ze subjektivního úhlu pohledu autora. Přesto věřím, že by tato práce mohla být přínosná dalším autorům, kteří stojí před stejnou úlohou, aby se tak mohli vyvarovat stejných chyb nebo se podívat na tvůrčí problém z jiné perspektivy.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PŘÍPRAVA

1.1 Prvotní hledání látky pro film a výchozí nápady

Tuším, že každý filmový tvůrce se na začátku potýká s nejistotou, jakému problému má smysl věnovat svou energii a čas, řeší, zdali má projekt potenciál. Rozhodování, kterou cestou se vydat, nebývá jednoduché, obzvlášť pokud nejsou daná jakákoliv omezení, dilema se tak ještě prohlubuje. Samozřejmě lze namítnout, že to zní jako úplně ideální podmínka pro autorův tvůrčí rozlet, nicméně pokud nemáme o co se opřít, nemáme bariéry, od kterých se lze odrazit, začíná se od nuly. Jediné zadání, s kterým pracujete, je minimální stopáž filmu, další kritéria anebo parametry nepomohou, čemu se vyhnout, rovněž není definováno.

Dalším aspektem při hledání látky, je hrůza, že nedostojíte očekáváním ostatních a především těm svým. Bylo by ideální kvalitativně růst a překonávat své předchozí výtvory, zlepšovat se a jednoduše nezklamat. Ke svému bakalářskému filmu chovám citovou vazbu, ale navázat na něj a přitom se nevykrádat, není možné. Po zkušenostech získaných na bakalářském filmu jsem si předsevzala neopakovat v budoucnu stejné chyby a využít získané know-how. Podařilo se mi oprostit se od jisté osudovosti, kterou jsem pociťovala při psaní *Zrůdičky*, tentokrát jsem již netrpěla úzkostí, že je to možná poslední film, který si vytvořím podle sebe a neopakovala se tvůrčí paralýza jako při zrodu předchozí závěrečné práce.

Díky práci na *Zrůdičce* jsem si uvědomila i to, že bych se měla raději vyhnout tvůrčímu psaní a vytváření vlastního autorského scénáře. Zkrátka jsem se obávala, že se opět zaseknu hned v počátku. Úpravy scénáře a následující peripetie během příprav totiž znatelně nabouraly předpokládaný časový harmonogram výroby filmu a určitě jsem si nepřála tuto situaci zopakovat.

Neposledním impulsem byla myšlenka, že dílko by bylo možné použít jako něco, čím se lze prezentovat, příležitost jak svou práci ukázat co největšímu počtu diváků. A nešlo mi primárně o oslovení artových festivalů (přestože si jich vážím), ale o to, jak si vytvořit atraktivnější portfolio. Vzhledem k blížícímu se konci studií to byl naléhavý požadavek. Uvažovala jsem, jakým způsobem si nejlépe udělat reklamu, co je dnes aktuální, komerčně zajímavé a co je vidět. Jsem přesvědčena, že je potřeba trochu vyjít vstříc příležitostem a v portfoliu by neměly chybět věci, které máte zájem vytvářet. Šanci autor nedostane na základě slibu, že něco dokáže, musí to předvést.

Jako optimální řešení se nabízelo vytvořit videoklip. Není potřeba ani žádoucí vytvářet strhující epický příběh jako kulisu pro píseň a zároveň mají hudební videa i v dnešní době zahlcené informacemi šanci zabodovat nejen v oficiálních médiích, ale hlavně na sociálních sítích. Věřím, že lze v těchto vodách uspět i s videem nevypadajícím nutně komerčně, že se člověk nemusí doslova zaprodat a podbízet kýčem. Ano, přiznávám se, zalíbila se mi bláhová myšlenka na svých 5 minut slávy. Komplikací však zůstává, že se vůbec neorientuji v situaci na hudební scéně. Přes tento zjevný hendikep jsem se vzápětí bez nijaké hloubkové analýzy rozhodla kontaktovat

tvůrčí duo DVA. Jejich hudba mě už dlouho baví a pro vytvoření animace mi připadá naprosto ideální, jedná se totiž o skladby zpívané neexistující řečí, přišlo mi výhodné netrápit se s významy, nepátrat po nich a jen se nechat volně inspirovat hudbou. Volba překvapivě nebyla kompromisem, protože splňovali i další moje kritéria - předpokládala jsem, že s nimi bude pravděpodobně snadnější navázat kontakt, než kdybych se rozhodla oslovit nějakou zahraniční hvězdu a v neposlední řadě jsou tito čeští hudebníci velmi úspěšní nejen na domácí půdě.

Tato teoretická práce by se ubírala nejspíše úplně jiným směrem, kdyby neměli DVA zrovna koncertní turné po Austrálii a kdyby mi odepsali dříve než po uplynutí dvou měsíců. Jejich vstřícná a nadšená reakce mě mile překvapila, snad budu mít někdy možnost vrátit se k tomuto nápadu. Přestože se může zdát, že takto odbíhám, nemohu tuto anabázi v popisu vynechat, jestliže má být tato práce pravdivou dokumentací průběhu vzniku, nebyla by kompletní.

Během čekání jsem začala pracovat na náhradním plánu, pro případ záporné odpovědi. Nejspíš právě proto, že scénář vznikal jako záložní a neplánovala jsem ho zprvu uskutečnit, netížilo mě, jestli úplně dobře dopadne a tak mě práce na něm bavila a dařil se lépe, než kdybych k němu přistupovala seriózně a svědomitě. Ze začátku mi šlo jen o to, jak splnit své studijní povinnosti.

Ještě než se dostanu k popisu tohoto scénáře, musím zmínit další výchozí body svých myšlenkových pochodů - domnívám se, že je výhodné film ztvárnit jako adaptaci, přes veškerá úskalí, je snadnější pracovat s něčím už vytvořeným a povědomým pro diváka než úplně tápat. Navíc si takový film dokáže ukrást pro sebe více pozornosti oproti tomu, když se autor zaštiťuje pouze svým tvůrčím vkladem a veřejnosti nicneříkajícím jménem. Zavedené značky fungují a obecenstvo je určitě trpělivější naslouchat, jestliže jde o zpracování oblíbeného a zavedeného, není snadné udržet pozornost diváka pokud ihned neví, o co jde, vysvětlit novou neznámou věc. V současnosti to snad platí více než dřív. Nicméně je obtížné najít literární předlohu pro film velmi krátké stopáže. Nadto je potřeba získat svolení od autora, anebo zúžit výběr na díla dostatečně stará, aby se na ně autorská práva nevztahovala. Mimo to i nadále trvám na svých několika zásadách sepsaných ve své bakalářské práci:

„Chci, aby byl film pozitivní, aby diváka pokud možno rozesmál a ne, aby z něj čpěla depresívní atmosféra. Domnívám se, že lidé v mém věku mají často nutkavou potřebu vylíčit všechny velké životní pravdy a svůj světabol, já se tomu chtěla vyhnout. Tedy nechci tvrdit, že film má být prázdný a bez obsahu, bez sdělení, pouze namítám, že tyto těžké hlubokomyslné náměty, dle mého názoru, mohou velice snadno sklouznout do trapné prvoplánové banálnosti a k fádnímu patosu, nebo do didaktické demagogie. Pokud neoplývají žádnými dalšími aspekty, které by to vyvážily (například humorný nadhled anebo dobrý strhující příběh), připadají mi trošku zbytečné. Viděla jsem jich už možná příliš. Domnívám se, že tvůrce by měl mít soudnost, měl by umět takovou látku trochu shodit a nebrat se až tak smrtelně vážně... Rovněž jsem považovala za důleži-

té vymyslet si námět tak, aby nešel realizovat bez pomoci animace, a aby pouze otrocky neopisoval vizuální realitu. Chtěla jsem totiž, co nejvíce využít velký potenciál animovaného filmu. Film z běžných reálií s živými herci lze zachytit optikou kamery v reálném čase, není nezbytně nutné strávit měsíce úmornou mravenčí prací animátora, aby ve výsledku byl pouhým zrcadlem skutečnosti. Jistě, dá se namítnout, že výsledek není stejný, že jde přece o přidanou hodnotu, uměleckou stylizaci a výtvarné ozvláštnění – tento argument já nemám v úmyslu vyvracet, naopak. Existuje nepřeberné množství animovaných filmů, které by se daly natočit normální kamerou scénu po scéně a jsou krásné i kvůli tomu, že se jejich tvůrci vzdali této jednoduché cesty... V neposlední řadě nejzásadnějším východiskem pro mě byl předpoklad, že chci, aby mě práce na filmu bavila.“(Kotačková, 2014, s. 11-12)[01]

Vyloučila jsem možnost zpracovat krátkou báseň, protože osobně spíše tíhnu k epice vyprávění oproti lyrické pocitovosti. Takovou postupnou eliminací jsem se dostala k žánru pohádky. Diváci od nás animátorů vlastně nic jiného nečekají a proč jim to věčně vyvracet a nedopřát?

1.2 Pohádka

1.3 Historie a konvence žánru

Pohádka je původně folklórní žánr vznikající a zaznamenávaný lidovou ústní tvořivostí. Prvotní jádro tvořily mýty, náboženské a magické představy, související rituály. Existovala odedávna, příběhy vznikaly dávno před tím, než se v literatuře písemně objevily první sbírky, jedna z prvních je italská sbírka *Le piacevoli notti* od G.F.Straparoly z pol. 16.století.

Myslím, že něco tak neuchopitelného a rozmanitého jako pohádka, nelze definovat, přestože každý má zdánlivě jasnou představu o tom, co to je. Staré příběhy nevznikaly podle nějakých pravidel umožňujících pozdější škatulkování, autoři se nesvazovali kánonem. Vysvětlení je prosté, název žánru se ustálil až mnohem později, jako souhrnné označení existujícího.

Anglický termín „fairytale“ má přesnou dataci, vznikl roku 1697 jako název sbírky příběhů Madame d'Aulnoy, tou dobou byly ve Francii kouzelné víly velmi populární a tento žánr vznikl čistě jako záležitost ženských autorek, sepisovaly je a dělily se o ně na společných literárních dýchánčích (Zipes*, 2006, str. 23)*[02] . Proto je těžké čerpat z anglické odborné literatury. Další komplikací je nesporně historický vývoj – literaturu psanou v českém jazyce na čas upozadila němčina a latina. Český výraz pohádka má trochu jiný význam a etymologii, z polštiny pochází slovo "gadać" mluvit, vyprávět, tlachat, slovo pohádka znamenalo staročesky spor, hádanku, záhadu. Můžeme ji tedy chápat jako nepravděpodobné vyprávění, výmysl.

Pohádky totiž nejsou pouze kouzelné, ale i novelistické (z běžných reálií), pohádky o zvířatech, legendární a kumulativní (v nichž na sebe navazuje více dějů a postupně se tak rozvíjí). Zároveň je můžeme dělit na vážné anebo komediální. Pohádky vycházejí z mytologických

kořenů, dnes jsou již velmi pozměněnými původními texty, kde se skutečnost značně stírá a „klasické“ texty nelze vypátrat. (*Beneš, 1990, str. 256)*[03]

Najít pravidla sjednocující žánr a analyzovat stavbu pohádky se snažil mezi prvními V. Propp ve své studii *Morfologie pohádky*[04]. Zkoumal opakující se společné prvky ruských pohádek a jeho závěry lze aplikovat překvapivě universálně. Často se v interpretaci dostávají do jiných žánrů, folklór je proměnlivý v čase, mění se vypravěči, vkus publika i prostředí. Příznačné je spojení reálného a nereálného, charakteristické vývojové vzorce, typické rekvizity a hrdinové. Přesto můžeme najít určité sjednocující prvky:

a) Vypravěč mluví ve 3. osobě.
b) V pohádkách se objevují ustálené slovní formule
   např. nepravděpodobných obecných lokací a času - *Bylo, nebylo, za devaterými horami. Já tam byl, víno pil. Kdo nevěří, ať tam běží.*
   Opakující se magické průpovídky - *Stolečku, prostři se!*
   A další slovní obraty - *Čichám, čichám člověčinu.*
c) Často se setkáváme s určitými číslicemi: 3,7,9 a 12.
d) Jména postav odrážejí jejich schopností / vlastností.
e) Dochází k trojímu opakování a gradaci (kulminační stupňovitosti).
f) Opakují se tzv. funkce postavy. Propp identifikoval 31 základních vzorců:
   odchod hrdiny z domova, zákaz konkrétní činnosti, porušení zákazu, potřeba a nedostatek, zásah škůdce do děje, řešení zadaného úkolu, záchrana, obdarování, boj a vítězství...
g) Zároveň se objevují napříč příběhy stejní protagonisté:
   princ, princezna a její otec, škůdce (záporná postava), dárce (může darovat i radu), pomocník, nepravý hrdina... konkrétněji například hloupý Honza, moudrá hospodyně, vodník, čert atd.
h) Objevuje se bipolarita, protikladné dvojce, často striktně černobílé dělení:
   dobrý – zlý, boháč – chuďas, chytrý - neschopný

„V klasické lidové pohádce patří k jejím typickým rysům zejména neurčitost místa a času děje, kouzelné postavy, předměty, kouzelná moc, tradiční stylistické formy jako trojí opakování, vstupní a závěrečné formule.“ (Vernerová, 2015) [05]

1.4 Současné modifikace

Na začátku pro mě bylo velmi náročné najít hranici mezi pohádkou a současným žánrem fantasy. Potřebovala jsem si ujasnit, jestli nepoužívám zavádějící terminologii.

Rozdíl je především v době vzniku, počátek takzvaného fantasy se datuje cca 200 zpět, má kořeny v romantických hororech (B. Stoker, E. A. Poe anebo M.Shelleyová) a duchařských povídkách 19. století. Ale prvky žánru jsou v literatuře od úplných počátků (Epos o Gilgamešovi, Bible, indické a jiné východní mýty, řecké báje, evropské středověké ságy atd.). Z této definice ale pro mě vyplývá, že fantasy je pouze novějším názvem pro pohádku, termínem který se začal používat až v druhé polovině 20.století. Moderní fantasy se liší od pohádky údajně ve třech bodech:

Za prvé, fantasy popisuje realitu lišící se od té naší (případně skrytou v naší realitě), literatura má potřebu definovat si vlastní pravidla, geografii, historii atd. Čtenáři se předkládají tyto informace a příběhy mají působit přesvědčivě a komplexně. Tedy na rozdíl od pohádky, kde doba není specifikovaná přesně (bylo, nebylo / před dávnými časy) a názvy míst se neuvádějí, nejsou konkrétní (za sedmero horami / v dalekém království). Pohádky bývají ukotvené v našem světě, jen se odehrávají na jiných, neznámých místech, v jiných dobách, ale to není přesně specifikováno. Největší devízou fantasy žánru je vykreslování uvěřitelných a komplexních fiktivních světů.

Za druhé, fantasy je vytvořeno uměle. Oproti tomu tradiční pohádka se snaží pochopit a převyprávět reálné dávné mýty a legendy ve stravitelnější, uchopitelnější formě. Takzvané umělé pohádky psané autorem tudíž asi nejsou pohádkami.

Třetím vytyčeným rozdílem je, že fantasy využívá povědomé prvky tradice, ale interpretuje si je po svém, nepřesnosti se berou jako variace na téma. Pohádky obsahují výrazné elementy, které moderní autoři fantasy využívají jako inspiraci pro svou práci. Pohádka nikdy není úmyslně oddělena od lokálního folklóru.

Sama jsem se pokusila dopátrat ještě další sporné odlišnosti - čtvrtým údajným rozdílem je, že klasická pohádka má mít dobrý konec, ale fantasy nemusí. Zároveň není snadné ve fantasy dělit postavy na dobré a zlé, zatímco v pohádce je to většinou jasné.

Za páté, pohádka musí být poučná a určená i dětem, fantasy si může dovolit vyprávět méně korektně, popisuje například explicitně násilí i sex, obsahuje sprostá slova a mravním ponaučením nekončí. Zde si neodpustím podotknout, že dříve si vyprávěli pohádky dospělí, děti nebyly primární publikum, podle toho také některé příběhy vypadají, proto žánr vymezovat podle cílové skupiny opravdu nelze. Pro ilustraci stačí nahlédnout například do překladů *Ze Šahrazádiných vyprávění*[06], kde se původní příběhy zachovaly v ryzí formě dodnes – hrdinové se oddávají doslova na každé stránce rozkoším, ženy „objímají muže“ a muži je „zbavují panenství“, text obsahuje i explicitnější pojmy, je nutné dodat, že nejde o přibarvování příběhů, ale sex je často samotným jádrem zápletky. Nejen zde hlavní hrdinové trpí charakterovými nedostatky, lenoši

a hlupci bývají odměněni, aniž by měl na tom zásluhy, potvory mají profit ze své proradnosti a člověk čestný špatně skončí. Naše „národní“ pohádky nejsou jiné, jako zdroj lze brát sbírky V. Tilleho, který sepsal mimo jiné *České pohádky první poloviny 19.století*[07] . Překvapilo mě například, že zlý čaroděj a záškodník býval vždy žid. Neodpustím si uvést ve výčtu Starý zákon a trochu kacířsky jej zařadit k pohádkám, Hospodin morálně jedná málokdy, je krutý a přesto je „kladným hrdinou“, má být vzorem. Zvykli jsme si vnímat tyto příběhy v podobě obroušené a uhlazené, ale pohádky jako žánr tu byli dříve než je Disney a jiní přetavili do *zjednodušené a zideálizované reality, do bezpečné, zábavné a předvídatelné formy*[08].

Poučnost pohádek se dá chápat v jiném smyslu než tak, že zlo je vždy poraženo a špatné skutky potrestány, pohádky nebývají zpravidla o spravedlivějším světě než je ten reálný, odhalují rozmanitost lidských povah, vzorců chování a společenských vazeb, vzdělávají člověka, fungují jako atlas životních situací. Následující úryvek to, myslím, trefně shrnuje:

„Výchovné akcenty jsou zdůrazňovány především v souvislosti s tradičními pohádkami, které v sobě zrcadlí zkušenosti předávané z generace na generaci a svým obsahem zprostředkovávají kulturní dědictví dané společnosti. Méně jsou ve spojitosti s výchovným potenciálem zmiňovány autorské pohádky, pokud tedy nejsou psány primárně s didaktickou tendencí, což se však většinou negativně odráží na jejich umělecké hodnotě. Tato reflexe vztahu pohádek a výchovy je do jisté míry paradoxní, neboť zatímco tradiční pohádky vznikaly pro dospělého recipienta, a nemusí proto zcela vyhovovat požadavkům kladeným na výchovný prostředek dítěte (pro odpůrce pohádek je v této souvislosti častým argumentem např. morbidita tradičních pohádkových motivů), pohádky autorské jsou orientovány výhradně na dětského recipienta a jeho potřeby, a po této stránce by tak měly požadavkům na výchovné funkce pohádky zcela odpovídat. Zůstává však otázkou, zda oním zprostředkovatelem výchovných principů nejsou právě staleté zkušenosti tradičních pohádek.“(Makovská, 2007, str. 1-2) [09]

Šesté a poslední problematické dělení spočívá v rozsahu, pohádka bývá zpravidla útvar kratší (s jedinou příběhovou linií, kde sledujeme hlavního hrdinu) a fantasy světy jsou kromě krátkých povídek líčeny i prostřednictvím rozsáhlých několikadílných ság, odehrávajících se po delší čas, kde je více postav a spletitých linek souběžných dějů.

Závěrem shrnuji situaci tak, že vymezit jasnou hranici mezi těmito žánry opravdu nelze, původní pohádka získala přepisováním a editací nálepku autorská a časem postupně organicky přešla pod název fantasy. Je definována pouze svou historií. Rozlišovat mezi těmito dvěma žánry dokážeme pouze intuicí na základě zkušeností a pocitů. Předchozí příklady dělení shledávám problematickými, jedině první bod lze označit za relevantní vzhledem k užívání charakteristické terminologie, ostatní body dělení s prominutím značně pokulhávají, zejména proto, že výjimek z pravidla je příliš mnoho. V současnosti zůstal pojem pohádka jako škatulka určená pouze

pro dětského čtenáře, nejspíš aby se dnešní infantilní „dospělí“ nemuseli stydět, že nevyrostli, že se dokáží nadchnout pro stejné věci, jako když byli malí.

Nicméně se současní autoři k tomuto odkazu hrdě hlásí, stále trvá doba postmoderního míchání a citací. Pohádkové zlomky můžeme v současných dílech velmi snadno vystopovat, pastiš zřejmě z literatury nikdy nevymizí, v době, kdy má téměř každý určitý stupeň vzdělání a přístup k informacím, není možné dosáhnout ryzí originality (a nemyslím si, že něco takového někdy skutečně existovalo).

Jako dobrý příklad pohádkové inovace může posloužit tvorba A. Sapkowského, který své dílo neustále prokládá známými pohádkovými klišé a postavami, mísí je do děje s osobitým humorem, myslím že nejlépe to lze demonstrovat na úryvcích z povídky *Menší zlo*:

„Tak dobře ,“ řekl Stregobor po delším odmlčení „budu upřímný, ačkoli bych ve vlastním zájmu neměl. Spletli jsme se- a ne jednou. Jejich selekce byla velice obtížná. Proto také jsme je přestali... odstraňovat. Už jsme je jen izolovali.“ „Ty vaše slavné věže,“ vyprskl zaklínač. „Naše věže. Jenže to byla další chyba. Podcenili jsme je a hodně jich uprchlo. Mezi princátky, hlavně těmi mladšími, kteří neměli co na práci a nic, co by mohli ztratit, vznikla jakási bláznivá móda osvobozovat uvězněné krasotinky. Většina z nich si naštěstí zlomila vaz.“

“Zrcadla sloužila hlavně prorokům a vědmám, protože bezchybně, ač poněkud svéhlavě, předvídají budoucnost. Aridea se na zrcadlo obracela často...“
„S tou nejběžnější otázkou, jak soudím,“ přerušil jej Geralt. „Kdo je na světě nejkrásnější? Pokud vím, zrcadla se dělí na neupřímná a rozbitá.“ (Sapkowski, 1992, str. 87-89) [10]

Notoricky známá Úžasná zeměplocha T.Pratchetta a také komiksy M.Mignoly vychází z pohádkových vzorců, postav a klišé. Ve všech těchto dílech je zdrojem humoru parodování pohádkového žánru a já si představuji, že tyto hrubé sprosté komické improvizace mají k původním příběhům mnohem blíž než současný generický a bezzubý přístup filmového průmyslu.

1.5 Pohádky jako inspirace, interpretace žánru

V první řadě jsem věnovala hodně času četbě pohádek (ale i pověstí), potřebovala jsem provést soukromý průzkum, zjistit, jaké možnosti žánr nabízí. Samozřejmě rešerše byly iniciovány potřebou vybrat si jeden konkrétní příběh ke zpracování adaptace.

Notoricky známé mnohokráte zfilmované pohádky mě nelákaly. Je to nevděčná práce, vystavovat se srovnávání s předchozími adaptacemi, které jsou pro mnohé srdcovou záležitostí. Navíc být trošku originální je prakticky nemožné a kdybych přece jenom našla způsob, jak přetvořit klasiku k mé spokojenosti, pochybuji, že by to diváctvo ocenilo, zklamalo by to přespříliš velká očekávání. Předpokládám, že každé publikum chce být překvapováno, každý divák si to o

sobě myslí, ale paradoxně může film zklamat očekávání, které si v sobě každý divák nese, zejména, když obecenstvo má povědomí a jasnou představu o adaptované předloze. A na pohádky se přeci nesahá.

Pokusila jsem se tedy lovit v méně exponovaných vodách, začala jsem s nejznámějšími autory a těšila jsem se, jak budu překvapována pro mě neznámými příběhy. Ale nakonec jsem po přečtení sbírek renomovaných vrcholných autorů a sběratelů pohádek byla rozpačitá. Přestože jsem si myslela, že pohádky znám dobře, zjistila jsem, že s mou pamětí to není nejlepší.

Samozřejmě si člověk pamatuje pouze ty nejvypjatější nejzajímavější místa příběhů, zásadní zlomy a úplně jsem zapomněla na ty sáhodlouhé pasáže kolem, kdy se nic neděje. Například příslovečné trojí opakování pro mě bylo opravdovým utrpením, zjistila jsem, že nemám s autorem trpělivost, protože vím, jak to skončí, neshledávala jsem takovou „gradaci" zajímavou. Zápletky se často opakují bez zásadních odlišností. A největším problémem pohádek je naprosto nefilmová struktura, konflikt se velmi často vyřeší způsobem, který není předvídatelný, není dopředu naexponovaný, řešení často působí jako deus ex machina, což ve filmu divák neodpustí (popravdě sama netuším, jak jsem tohle vnímala v dětství).

Ještě k tomu jsem si často ve svých vzpomínkách slepila více příběhů dohromady, a tak jednotlivé pohádky pro mě nefungují samostatně. Spousta příběhů sáhodlouze líčených by se dala shrnout do jednoho souvětí a uvědomila jsem si, že tomu tak není, hlavně protože cílovou skupinou jsou malinké děti a knížka plní dokonale svůj účel, pomáhá rodičům ratolesti ukolébat a uspat.

Abych nebyla nespravedlivá a nadmíru přísná, uznávám, že to není platné pro veškeré pohádky, ale jak se na začátku kapitoly zmiňuji, ty skvělé jsou už zadaptovány, já si netroufám a ani netoužím zpracovávat je znovu. Mojí nejoblíbenější knížkou je *Fimfárum*[11], ale i kdybych vyřešila autorská práva, kdybych měla to srdce zkracovat, osekávat a jinak mrzačit milovanou předlohu, stále zůstává faktem, že existuje hodně čerstvé filmové zpracování z roku 2002. Připouštím, že jako další kandidát se nabízely *Pohádky tisíce a jedné noci*[12], nejen že by to byla pro mě obrovská výzva, ale komu by se nevybavil film Karla Zemana?

Velmi se mi zalíbila sbírka *Cikánských pohádek*[13], kde se vyskytovaly sympaticky svérázné postavy a příběhy nebyly cenzurované pro malé děti. Zaujala mě pohádka *O mrtvé Jághválí*, kde se zesnulé matce narodí hrdinský synek, který pátrá po léku, co by matičku vzkřísil, cestou se táže nestvůrných několikahlavých obrů na cestu - když obry přemůže a zjistí, co a jak, nedbá na jejich prosby, odvětí: *„To jsem chtěl vědět."* rozmáchne se kladivem a hlavy obrům rozdrtí. V příběhu figuruje i démon, který se v podzemí zapomene se sestrou zemřelé a dotyčná už nikdy není normální. Pohádka je bohužel příliš dlouhá a květnatá na krátký animovaný film a také příliš nefilmově dadaistická, proto jsem ji nakonec zavrhla.

Zkrátka jsem nebyla schopná si vybrat. Podvědomě jsem si začala vymýšlet pohádku na míru a paradoxně jsem tím porušila své předsevzetí, že se nebudu pouštět do přípravy autorského

scénáře. Z jednotlivých pohádek jsme si začala vybírat a skládat elementy, postavy a lokace, které mi připadají atraktivní.

Nemohla jsem si nevzpomenout na osobnost Paula Driessena, který vytvořil pro mě klíčové kreslené filmy *Three Misses* nebo *Oh What a Knight* nevědomky jsem jeho postupy napodobila. Vlastně tato metoda, kdy se ve scénáři libovolně mísí a propojují ikonické prvky různých příběhů pro vlastní potřeby, je úplně přirozená.

Dalším impulsem během úprav scénáře bylo objevení animovaného seriálu *Adventure Time.* Ústřední dvojice hrdinů Finn a Jake žijí v rozsáhlé pohádkové zemi, kde navštěvují různé kraje. Koncept, myslím, funguje dokonale, protože díky střídání rozmanitých lokací není nic nemožné a divák na nonsensovou poetiku rychle a rád přistoupí, nadšeně se nechá překvapovat neodhadnutelnými pointami. Přesto seriál není chaotický, má svou svéráznou logiku, nekonzistentní série epizod spojují ustálené postavy a zejména ho stmeluje téma problémů s dospíváním, řešení emocí, děj je velmi akční, ale ne nepřehledný. Největší devízou je pro mě hravost tvůrců, je cítit svěžest a tvůrčí svoboda, těžko by takový projekt mohl vzniknout na komerční zakázku a je skvělé, že stanice Cartoon Network funguje cestou autorské tvorby. Ukazuje se, že *Adventure Time*, infantilní, ale víc pro dospělé než pro děti, sklízí nemalý komerční úspěch.

Jako další inspirační zdroj posloužila i krátká animovaná pohádka *Všehochlup*. Scénář vytvořil renomovaný dramaturg Edgar Dutka spolu s režisérem a výtvarníkem Bedřichem Smetanou a věřím, že se u práce skvěle bavili, je to na filmu znát. Příběh se točí okolo „chlupaté mrchy“ Všehochlupa, pro kterou měl král slabost (jejich vztah je ztvárněn nezapomenutelnou animací), král měl tři neprovdané dcerky a syna. Těžko se mohly vdát, když svérázný tatínek všechny prince vylekal. Zápletka začíná, když král odjíždí, svěřuje Všehochlupa synovi, ale ten ho neuhlídá a král po ztrátě Všehochlupa propadá zármutku. Přestože si dcerky v jeho nepřítomnosti našli ženichy, král teskní, proto se do světa vydá synek potvoru hledat. Nejen komentář pohádky není určený dětským uším, kraťas je plný narážek a zemitých výrazů: *„Co černý hrad to nějaký vošoust.“* Přesto mi pohádka nepřijde urážlivě vulgární, komentář pana Filipovského vkusně doplňuje děj a příběh je spíše pravdivějším realističtějším popisem událostí.

Výčet bych ukončila ještě jednou pohádkou pro dospělé - *Třináctá komnata prince Měděnce,* film vytvořil Jiří Brdečka. Pohádka vypráví o šťastném manželství, éterická princezna Bledule je velmi střídmá v jídle a princ Měděnec proto tají svoji vášeň pro maso, předstírá před svou chotí, že se živí pouze vůní z květin. Pohádka končí fatálním demaskováním manžela a dobrý konec neklasicky spočívá v „nápravě“ Bledule, která uctívá památku na svého muže oddáváním se žravosti a masovým orgiím.

Určitě bych mohla vypátrat ještě více příkladů filmů neseriózních, nadsazených, žoviálních, zkrátka pohádek nevhodných pro konzervativní puritány. Mě osobně tento přístup baví, přijde mi zajímavý, oceňuji hravost a imaginaci tvůrců a samozřejmě bych se ráda pokusila

vytvořit něco v podobném duchu.

Oklikou se tak dostávám k zamýšlené cílové skupině diváků – pohádka může být chápána jako žánr pro děti nebo pro dospělé, přiznávám, že netuším po čem děti touží, nevím, jaká je představa teenagerů o skvělém filmu, na který budou chtít do kina, ani vkus dospělých si netroufám generalizovat. Kromě nich samotných, kdo to vlastně dokáže říci? Musí se nutně měnit vkus s věkem? Existuje vůbec něco jako poptávka utvářející nabídku, nebo je to naopak? Troufám si tvrdit, že děti dnes nejsou stejné jako v době mého dětství, že v lecčems dospívají dříve, protože bývají v současnosti díky technice mnohem dříve konfrontovány se světem dospělých.
A proto si nemyslím, že škatulka filmů pro děti a mládež musí vypadat právě tak, jak si to ostřílení producenti představují.

Jediné, co spolehlivě posoudit mohu, je to, co se líbí nebo nelíbí mně, mohu se řídit pouze subjektivním hlediskem vkusu mě vlastního. Nesvedu dělat svůj film odosobněně, designovat příběh podle zaručených ingrediencí, obecně mi to nepřipadá jako dobrý nápad. Každý kalkul se na kvalitě musí nutně podepsat.

Jako vypočítavost by se dala hodnotit snaha vytvořit koláž známých příběhů, svezení se na soudobé vlně citací, ale těžko by se tyto postupy daly úspěšně napodobit, kdyby to nebylo člověku vlastní. Autor se nemůže stát striktně originálním, nejenže tu už vše bylo, ale tvůrce by si sám musel najít způsob, jak se zbavit vlastní paměti, nic nevznikne ze vzduchoprázdna a bez návaznosti vědomé či nevědomé. Závěrem bych ráda použila slova S. Kinga:

„Pokud jste fanoušek science fiction, je naprosto přirozené, že budete chtít psát science fiction (a čím víc jste ho přečetli, tím je pravděpodobnější, že nebudete chtít jen znovu navštěvovat tak konvenční a dávno vytěžená témata, jako jsou space opera nebo dystopická satira)... Není na tom nic špatného, špatné by naopak bylo, kdybyste se odvrátili od toho co znáte a máte rádi, kvůli věcem, o nichž si myslíte, že udělají dojem... Stejně špatné je cíleně se věnovat určitému žánru nebo druhu beletrie jen pro peníze. Za prvé je to nemorální a za druhé, přátelé, to nefunguje.“ (King, 2015, str. 122-123)[14]

2 SCÉNÁŘ

2.1 Zrod hrdiny a první nástin příběhu

Ráda bych zde osvětlila, jak postupně vznikala literární příprava filmu, ale zpětně nedokážu přesně popsat vznik námětu, rozluštit vlastní pohnutky, jednoduše přišel nápad a ten se postupně rozvíjel. Přesto se o to pokusím.

Aby nedošlo k nedorozumění, předesílám, že takzvaná politická korektnost mě často neskutečně popuzuje, ale přesto téma genderové rovnosti se mě dotýká, není mi lhostejné, považuji ho za důležité a zajímá mě. Proto jsem zpočátku zvažovala, že bych raději ve filmu obsadila ženskou hrdinku, přirozeně protože nejsem mužem a považuji za ostudné, že ženy jsou hlavními postavami filmů stále jen výjimečně a není samozřejmostí je vídat na plátně v plnohodnotných rolích. Stále mě zaráží jak malé procento filmů dokáže uspět v tzv. testu Bechdelové, jedná se o velice jednoduchý systém tří otázek a funguje jako jednoduchý rozřazovací klíč pro filmy:

„Bechdelové testem projde pouze takové umělecké dílo, v němž jsou znázorněny dvě pojmenované ženské postavy, jak se spolu baví o něčem jiném než o mužích.“[15]

Jako nezpochybnitelný důkaz tohoto fenoménu považuji zviditelňování a rozruch kolem filmů se ženami, které tak pouze potvrzují výjimku z pravidla. Ve výsledku mi ale taková protekce přijde svým způsobem podobně urážlivá, jako protěžování ženských režisérek nebo festivaly jim výhradně určené. Kdyby byly štáby se ženami běžné, samozřejmé a normální, nikdo se nad tím nepozastavoval. Jak tento problém vyřešit říci nedokážu, ani není mým záměrem zabývat se tím zde. Evidentně je potřeba překousnout tuto formu pozitivní diskriminace do doby, než se situace narovná, jestli to vůbec kdy nastane a samozřejmě se počítá dobrý úmysl a zviditelnění problému.

Přes všechny tyto racionální pohnutky jsem se nakonec rozhodla ženskou hrdinku opustit, nejen že jsem neměla přesnou ideu, jak s ní naložit, ale obávala jsem se, že by film mohl zabřednout do problematiky, kterou jsem řešit nechtěla, mohla by vzniknout komická agitka s nálepkou „feministická“ a navíc by se mohla stát obětí špatné interpretace, nástrojem propagace kdovíčeho. Já se nedomnívám, že všechny ženy jsou oběti samců.

Shledávám totiž nemenší problém v současném nastavení ideálu nezávislé ženy versus muže ochránce. Chápu a kvituji snahu zrovnoprávnit obě pohlaví, ale současné tendence buď popírají přirozené rozdíly mezi námi anebo se snaží ženy často vyzdvihnout jako nadřazené bytosti, které chtějí vyloučit muže ze svého světa. Pohádky, kde dříve figurovala princezna jako pouhá pasívní odměna pro prince zachránce, nahradily příběhy, které vtloukají ženské populaci do hlavy, že nikoho nepotřebují, že všechno dokáží samy. Nejde o spolupráci a hledání společné symbiózy, ale situace je nastavená jako konflikt. Osobně je mi nepříjemná pohádka *Brave* - nemyslím si, že je nutné, aby každá žena našla životní poslání v hledání a udržení manžela, ale v této pohádce jsou muži vykresleni jako nepřátelé. Je přece kruté obviňovat polovinu lidstva, že se vůbec nezajímá o tu druhou půlku, že jsou to sebestřední egoisté.

Proto jsem se rozhodla dodržet pohádkový kánon a hrdinou se stal muž. Muž jako archetyp hrdiny, který je v současnosti jakýmsi archaickým dinosaurem. Hrdina snažící se dostát očekáváním a absolutně se ztrácející v potřebách žen. Chtěla jsem zpracovat příběh udatného reka, který neustále vytrvale bojuje s nejrůznějšími padouchy, obry, draky, černokněžníky i jinou havětí, aniž by mu byl někdo vděčný.

Daná situace - hrdina a jeho specifický problém, mě v počátku psaní příběhu pomohla rozvést děj. Překvapilo mě a potěšilo, že tento postup ve svých memoárech popisuje S. King. Nejslibnějším začátkem je podle něj otázka *Co kdyby?*

„Řekl bych, že zápletka je pro dobrého spisovatele poslední východisko, a naopak první volba pro tupce. Příběh, který z ní vzejde, bude s největší pravděpodobností působit uměle a šroubovaně.... víc spoléhám na intuici, moje knihy vycházejí spíš ze situace než z příběhu... Obyčejně vložím několik postav (někdy jen dvě; někdy dokonce jen jednu) do nějaké nepříjemné situace a sleduji, jak se z ní snaží dostat ven... Situace tedy přijde první.
Až za ní pak postavy – na začátku ploché a nevýrazné. Jakmile mám tyhle věci pevně usazené v hlavě, začnu vyprávět. Často mám určitou představu, jak se to asi vyvine, ale nikdy jsem žádné postavy nenutil, aby jednali po mém.“ (King, 2015, str. 126 -127) [14]

2.2 Zápletka, dokončení literární přípravy

Měla jsem vytyčeného hrdinu a téma, chtěla jsem v příběhu použít pohádkové prostředí, postavy a rekvizity. První náčrt scénáře vypadal asi takto:

„Ve Zlatém zámku starý král vyžene syna do světa, aby si už konečně našel ženu, jako jeho mladší bratři, protože to se zkrátka od muže čeká. Princ bloudí a konečně nalezne temný hrad a v něm černokněžníka, který ale žádnou vězněnou princeznu nemá. Vyděšený stařík se raději ihned vypaří a zůstane po něm pouze smrad a na parapetu okna sedí černý pták. Princ dále přemůže trpaslíka Vousáče, sešplhá norou do podzemí, kde princezny obklopené luxusem mají čaj o páté, štěbetají a princ je absolutně nezajímá. Rytíř se vrací zklamaně na zem a vyhrabe se přímo pod obrem, který drží lepou děvu. Rytíř proti obru s nadšením vyrazí, obr neúspěšně uhýbá, je napíchnut a rozpadne se na skály. Naštvaná princezna dopadne princi do náručí s vztekem princi vrazí facku, naznačí mu, že je prcek a odchází po svých. Míjí chaloupku lemovanou plotem z lebek, vtrhne dovnitř, lekne se ježibaby. Záhy se vzpamatuje a odvážně zkouší polibkem hnusnou Babu proměnit, ona se zhrozí, vykopne rytíře a uletí na koštěti pryč. Stále ho sleduje všudypřítomný černý pták. Rytíř pobíhá od hradu k hradu marně. Zahlédne skleněnou horu s hradem, na horu vyleze přemůže několik strašlivých draků, ale princezna je zdrcena ztrátou mazlíčků. Princ je naprosto vyčerpán a přemůže ho vztek, zadupe si helmu, odkopne ji , začne si rvát vlasy, řvát… všimne černého ptáka, co ho zase sleduje, začne gestikulací vysvětlovat, kos pokývá hlavou a promění se v usměvavou Princeznu. Vyprávění končí pohledem na princezny v podzemí sešlé věkem.“

Námět jsem začala rozpracovávat, snažila jsem se vybrousit gradaci, směšnost prince a samozřejmě příběh šít více na míru filmové řeči. Některé situace se ukázaly obtížně zpodobnitelné a přehledně znázornitelné na filmovém plátně. Například jsem potřebovala vyřešit, jak hrdina vyšplhá na skleněnou horu, prvně mě napadlo, že by mohl s rostoucí sebedůvěrou zkrotit nějakou okřídlenou nestvůru a ta by ho vynesla nahoru, ale to jsem zavrhla jako klišé, které není moc zajímavé, stejně jako tajný žebřík za rohem. Jako další možnost se nabízelo použít diamantových prstenů jako nějakých maček, ale to bylo zase příliš vizuálně krkolomné, příliš překombinované, navíc jsem nechtěla prince ozdobeného cingrlátky. Pro mě nejzajímavější varianta byla, že se o podobný úkol přece pokoušelo nespočet jiných, ale ti neuspěli a vyrostla pod horou hromada koster, princ by dorazil k hoře a jako jiní by se pokusil po hromadě kostí vyšplhat na vrchol, mezitím by proletěl kolem něj další neúspěšný kandidát, ale náš princ by měl štěstí, byl by na místě v pravý čas a horu by zdolal. Nakonec tuto scénu ve filmu neuvidíte, musela jsem se krotit, být střízlivým realistou a příběh co nejvíce zjednodušit. Nejednou se potvrdilo, že něco vypadá na papíře dobře, ale ve filmu se to stává barokní přebujelostí, že se autor často nechá unést, ale není to dobré pro příběh, pro správnou proporci díla, je důležité vyškrtat si vysněné scény pro dobro celku a tzv. zabít všechna štěňátka. Samozřejmě přiznávám i to, že jsem nechtěla animovat desítky minut stopáže a ani diváka délkou dokonale uspat.

Ráda bych zde ještě podotkla, že jsem se neomezovala ve výběru prvků podle nějakého klíče, nebylo mým záměrem vystavět příběh na čistě českých anebo jiných národních pohádkách, dodržovat geografickou vyváženost, dovolila jsem si nechat se unést a obhájit se nálepkou „autorský film“.

S načrtnutým uspořádáním událostí jsem se pokusila příběh zkonfrontovat se zavedenými dramaturgickými vzorci a snažila jsem se v něm odpovídající strukturu najít. Považuji za důležitý především dramaturgický oblouk popsaný Aristotelem v *Poetice*[16], každé drama má mít tři vyvážené části – začátek, střed a konec, konci předchází zvrat, kdy se štěstí obrací v neštěstí nebo naopak. V průběhu divák zakouší časté okamžiky poznání tzv. anagnorize a dochází k častým zvratům tzv. peripetiím. Pozdější modifikaci Gustava Freytaga z 19. století popsanou v jeho díle *Technika dramatu*[17] považuji za problematicky aplikovatelnou pro krátký několikaminutový film. Stejný problém shledávám u dalších modernějších návodů, jako je například paradigma americké trojaktovky Syda Fielda, které popisuje v příručce *Jak napsat dobrý scénář*[18]. Návodů, grafů a pouček je nepřeberné množství a proto jsem si vzala k srdci následující:

„Zpětná analýza antických i nejmodernějších dramat naznačuje, že v základech dramatického tvaru trvá a obnovuje se základní schéma. Souvisí s vnímáním dramatu v čase. Počátek, prostředek a konec. Ucelený, dokonaný tvar. Začínat však tvorbu od tohoto schématu většinou nelze (snad jen kdybyste se chtěli živit žánrovými variacemi typu béčko)... tvoření nového světa dramatu s jeho živými obyvateli, formování osobní ucelené výpovědi v čase, hospodaření s divákovým zájmem a energetickými proudy vašeho příběhu – tyto schopnosti můžete kultivovat

zkušeností, řemeslem, výhrami a prohrami vašich předchůdců, ale nemůžete je nahradit poučkami, byť opodstatněnými. (Dufek, 2004, str.48)[19]

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 REALIZACE

3.1 Sestavení storyboardu a animatik

Prvním krokem uskutečňování je převedení scénáře do obrazové podoby storyboardu, rozzáběrování příběhu a sestavení konkrétního technického scénáře. Osobně vnímám tuto fázi příprav pokaždé nejvíce stresující a bolestnou, často se jako režisér cítím neschopně. Jednotlivé záběry si samozřejmě představuji již během literární přípravy, ale během této etapy se věci vyjevují černé na bílém v jasných konturách a ne všechny nápady vycházejí podle představ. Zároveň se ukazují nedomyšlené mezery v plánech, místy selhávají návaznosti, vzniká hodně kompromisů a já nejvíc trpím během sčítání rostoucího počtu záběrů, kdy si uvědomím celý rozsah.

První otázkou je volba formátu. Standardní širokoúhlý formát 16:9 je dnes samozřejmostí, rozhodla jsem respektovat současnou normu, přestože s touto „nudlí“ neustále zápasím a anachronický poměr 4:3 je přívětivější pro svou relativní vertikalitu. Během rozkreslování záběrů jsem často o tomto rozhodnutí pochybovala, protože podlouhlý formát neskýtá vždy uspokojivé řešení, dá se to brát i jako výzva.

Snažila jsem se vytvářet kompozice záběrů tak, aby byly trochu jiné, než je zvykem, tak aby mě obraz bavil. Chtěla jsem do nich dostat prostor pomocí více plánů, kontrast, dynamiku diagonál, nechtěla jsme se svazovat realistickou optikou, protože kouzlo animace je pro mě i v tom, že obraz není svázaný fyzikálními zákony, nemusí se řešit technické záležitosti kamery, perspektiva ani statika objektů ve filmu. Jinak řečeno nechci stavět film jako konkurenci pro realistickou 3D technologii generovanou počítačem. Pro mě je prioritou rozmístění kompozice v rámci filmového políčka - měřítko jednotlivých objektů, striktní dodržování jejich orientace v půdorysu prostoru je druhořadé. Pro každého je hierarchie „toho podstatného“ subjektivně jiná. Chcete-li film sledovat kritickým exaktním pohledem skriptky, obávám se, že neobstojí, ale já to jako neúspěch nevnímám. Jediným kritériem je vizuální srozumitelnost pro diváka a uznávám, že je důležité nenechat se unést samoúčelnou deformací.

Problém u storyboardu shledávám v tom, že autor už musí mít vcelku jasnou představu o vizuální podobě filmu, aby byl příběh možný zaznamenat, aby v něm autor-režisér netápal. Storyboard samotný jsem vytvářela rovnou digitálně, aby se charakter vizuálu úplně nelišil od náčrtů (těžko bych mohla napodobovat tužkové skici tak, aby odpovídaly stylu originálů na papíře, překreslením se vždy ztrácí švih a kouzlo). Technický scénář vytvářím v TVPaintu, který umožňuje sekvence záběrů snadno měnit. Ani nemusím zmiňovat kouzlo funkce ctrl+z, absenci skenování nebo ignorování formátu A4 stránek. Hotový storyboard tisknu a během práce používám v papírové podobě, leží tak fyzicky na stole a je možné do něj vpisovat poznámky (ztráta počmáraného scénáře by opravdu bolela). Posledním krokem zůstává animatik, vznikal profázováním ve stejném programu, přidáním pohybů kamery v Adobe After Effects a nača-

sováním, potom jsem získala představu o finální stopáži a podobě filmu.

3.2 Inspirační zdroje, výtvarné řešení

Už při psaní scénáře jsem se snažila zohledňovat výtvarnou stránku filmu, samozřejmě jsem se pokusila do děje začlenit prvky, postavy a kulisy pro mě vizuálně atraktivní. Ale neměla jsem předem jasnou představu, jak bude film vypadat. Záměrem bylo pokračovat ve své tvorbě, nesnažit se být najednou splašeně originální a úplně jiná, netápat v naprosto neznámých vodách (k tomu jsou vhodnější jiné příležitosti než závěrečný projekt studia). Spíše se snažím zaměřit na své silné stránky a vybrušovat je, posunovat zase dál. Přesto se pokaždé snažím přistupovat k novému úkolu tak, aby forma, styl chcete-li, byl adekvátní obsahu, pokouším se citlivě přizpůsobovat látce a jestliže mám něco jako rukopis, tak je záměrem ho ohýbat a ne se neustále tvrdohlavě opakovat. Jinak se ilustrují básně a zase jinak má vypadat komerční plakát.

Chtěla bych se zde rozepsat o tom, co všechno bylo mou inspirací, jenže nelze identifikovat vše, co mě ovlivňovalo, nedokážu sepsat seznam všech svých oblíbenců, veškerou historii a proč preferuji jedna řešení před druhými. To není vědomý proces, každý jsme nějaký (naštěstí), záměrně nevkládám do práce konkrétní odkazy. Tento film nevznikal jako pocta něčemu konkrétnímu, nebylo snahou napodobit cizí postupy nebo ho stylizovat podle obdivovaného vzoru, byla to příležitost zrealizovat si pohádku po svém. V dnešní době je dle mého názoru velice těžké udržet si jistou míru autenticity, čím máme větší rozhled a více informací, tím více ztrácíme svoji osobitost. Samozřejmě je skvělé, že existuje internet, vzdělání, ale člověk více vstřebává než sám vytváří a to svým způsobem ruší.

Během skicování bylo nutné rozseknout dilema, jakou technologii zvolit. Povaha příběhu sváděla k řešení film pojmout jako historickou kostýmní záležitost. Na druhou stranu jsem nehodlala konkurovat výpravným historickým filmům/seriálům. Těžko bych mohla nabídnout něco zajímavějšího, i kdybych zvolila sebenáročnější technologii, výsledkem by byla pouhá náhražka reality. Ploškový film mi nikdy k srdci nepřirostl, 3D také nebylo mojí silnou stránkou, váhala jsem tak mezi loutkovým filmem a kreslenkou. Loutka je úžasná, ale pro časovou i finanční náročnost výroby, zejména kvůli velkému množství lokací a postav ve filmu jsem se rozhodla pro kreslený film.

Výtvarno se tak muselo uzpůsobit potřebám kreslenky. Nemám sebezničující tendence, a tak bylo potřeba návrhy k animaci zjednodušit, bohužel nelze efektivně pracovat s množstvím zdobných detailů, animovat jemně propracované objekty. Namísto použití vzorů, textur, ozdob jsem se snažila zapracovat na zajímavosti tvarů. Pro mě je problematické, že objekty, které se snadno animují, nebývají vizuálně nejzajímavější, tytéž postavičky s kulaťoučkými hlavičkami mě nudí, jsou vidět opakovaně všude, a přece jen minimalismus neskýtá neomezené množství variant (uvědomuji si, jak kacířské tvrzení to je).

Aby nebyl vizuál příliš složitý, aby se s ním dalo jednoduše pracovat, přistoupila jsem na méně barev a pracovala hlavně s linkou, zároveň se mi líbilo, že výsledný charakter podobný kolorovanému dřevořezu/iluminaci, myslím, dobře koresponduje s pohádkovým žánrem.

3.3 Postavy

Záměrem bylo vyhnout se zažité formě znázorňování pohádkových reálií, ve většině případů se totiž objevuje misanscéna připomínající středověk, nejčastěji vidíme typickou směs rádoby gotických a renesančních prvků. Upřímně, připadá mi to jako nudné klišé, nemluvě o tom, že málokde se objevuje hlubší zájem o zevrubnou analýzu doby a jejích zajímavostí. Typologie postav k tomu bývá poplatná současnému vkusu – nikde jsem neviděla krásku s renesančně vyholeným obočím (nedejbože zdravě plných tvarů), nebo nemytého šlechtice hrdého na své zlaté zuby. Předpokládám, že běžný konzument by podobný přístup bohužel nestrávil.

Nejsem odborníkem a především nebylo mým úmyslem dodržovat historickou přesnost konkrétní etapy (nebyl čas na rozsáhlé rešerše, v mém případě by se jednalo i o jistou formu prokrastinace, protože mě takové průzkumy baví nadmíru). Místo toho, abych si musela obhajovat každý odklon od pravdivosti, je ve filmu úmyslně přiznaná směsice všech dob i míst. Bylo nutné dodržet rozmanitost i proto, aby přesné geografické a časové vymezení nebylo zavádějící a divák tomu nepřikládal význam. Úvahy o původu jednotlivých detailů šly jednoduše mimo mě, ale myslím, že nejvíce se na výsledné podobě podepsala má záliba v období předkřesťanského a raně středověkého světa, také trvající okouzlení východem (kulturou Persie, Balkánu, Mongolska, saracény a orientem obecně).

Podobu hlavního hrdiny jsem překvapivě hledala dlouho. Ve filmu se objevuje téměř v každém záběru, a proto bylo nutné ztvárnit ho tak, aby se dal snadno animovat a nehledě na omezení technologií, preferuji střídmost. Z těchto důvodů jsem nechtěla rytíře obléci do brnění, ale k povaze postavy se nehodilo upřít mu vzhled statečného válečníka. Nesměl být ani jednoznačně směšný ani patetický. Postupně jsem zjišťovala, že není vůbec snadné ztvárnit rytíře tak, aby neodkazoval na jiné postavy – v jednu chvíli jako by vypadl z hvězdných válek, potom se nebezpečně podobal postavám z Pána prstenů, římská tóga ani antický linothorax mu neslušel. Došlo mi kolik variací na podobné téma už vzniklo. Výsledná podoba je nejblíže templáři z dob prvních křížových výprav, líbila se mi prostá účelnost oděvu a myslím, že to i významově odpovídá.

Hrdina byl v mých představách prvně natvrdlým neohrabaným hromotlukem, který je motivován pouhou poslušností, ale těžko jsem se s takovou postavou dokázala ztotožnit, nebyl mi sympatický. Chtěla jsem, aby divák cítil účast a nefandil pouze jeho protivníkům. Zkrátka se stal zneuznaným malým synem velkého otce, fyzicky slabým, sice bez vousů a chlapáckých ramen, ale odhodlaný bojovat s beznadějným osudem, smolařem čelícím nespravedlivému světu. A možná je malý hrdina odrazem mých vlastních proporcí.



Obr. 1. Návrhy hlavního hrdiny

Navrhovat princezny bylo méně frustrující. Nejtěžší bylo zabránit podvědomému opakování jednoho obličeje, každý kreslíř takové tendence má. Nechtěla jsem diváka mást podobností postav. Ve filmu jsem nepoužila žádnou konkrétní tvář, ale bylo potřebné uvědomit si, jaké konkrétní detaily nás od sebe odlišují. Nejen tady mi velmi pomohla má soukromá databáze, složka shromážděných tématicky různorodých obrázků. Sbírka se rozrůstá víceméně každým dnem a obsahuje například fotografie, co mě zaujaly - kompozicí, barevností anebo zachycenými objekty. Mimo tzv. umělecká díla sbírám zvláštní architekturu, interiéry, krajiny, portréty a grimasy, šperky i oděvy. Obecně bych za relevantní zdroje označila iluminace kodexů, prastaré mapy,vitráže a nerada bych opomněla zmínit Giotta di Bondone.

Skvělým zdrojem inspirace byly i výpravné filmy zašlých dob kinematografie, kde jsou exotické kostýmy úžasnou ukázkou imaginace a jsou rozkošně neskutečné. Jsem fascinována kreacemi nejen filmových femme fatale, zaujímajících pózu v kouzelně směšných róbách. Bohužel jsem nevymyslela, jak tyto velmi propracované a zdobné modely převést do kresleného filmu. Obávám se, že by ztratily značnou část kýčovitého půvabu a kolorování by jim neslušelo. Tato historicky nepřesná anarchie je pohádkovější než strohá fakta.



Obr. 2. H. Lammar



Obr. 3. B. Blythe



Obr. 4. Marcheza Casati

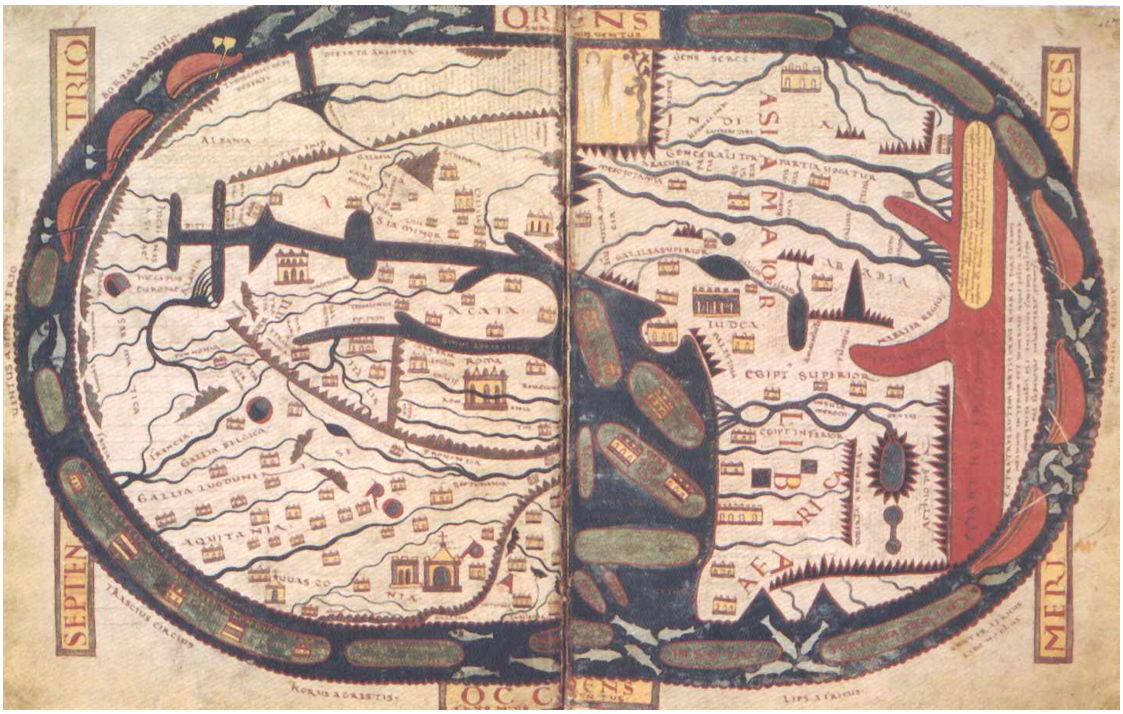
Další důležitou postavou je černý pták, přestože v pohádkách bývá zpravidla havran anebo krkavec, zde vystupuje kos. Tento opeřenec je totiž všudypřítomný po celý rok a já si často hraji s myšlenkou, že kos něco sleduje, že bývá takovým velkým bratrem, němým svědkem všeho, zároveň nikdy nelze vyloučit jestli se jedná opakovaně o jedno konkrétní individuum anebo ne. Tuto interní pohnutku není nutné rozluštit, ale proto tajemná Ptáčice vznikla. Domnívám se, že tělesná konstituce drobného kosa také lépe odpovídá ženě. To, jak vznikla konkrétní podoba černokněžníka, trpaslíka, obra a draka nedokážu analyzovat, jednoduše jsem si je takto vysnila.

3.4 Prostředí

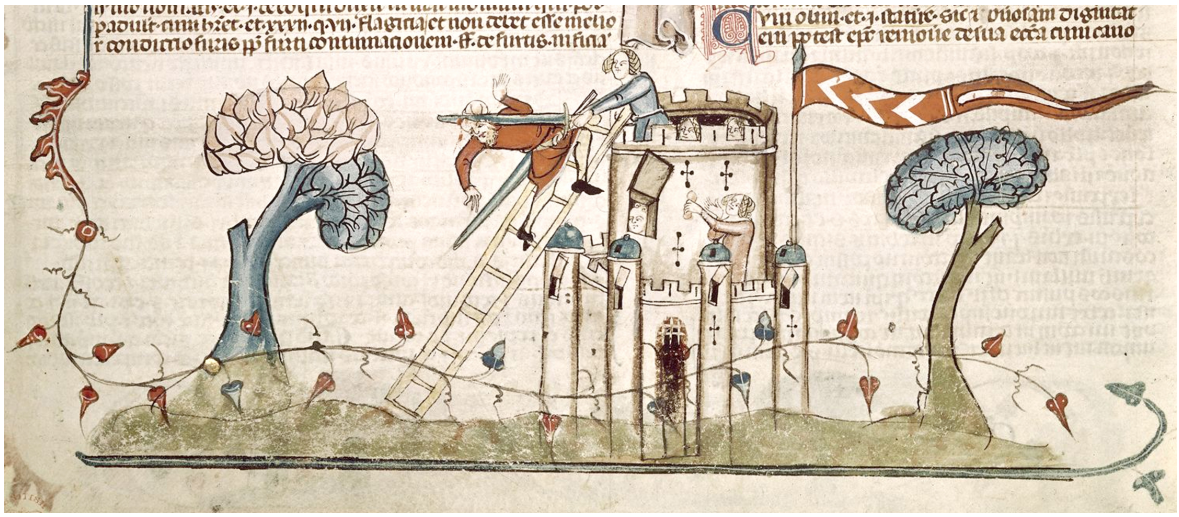
Paralelně s návrhy postav vznikala představa, jak načrtnout pozadí. Cítím to tak, že prostředí by mělo vytvářet s animací sladěný celek, nemělo by ji přehlušovat, ale dát vyniknout ději. Aby celý obraz byl stmelený, logicky se tak musí vytvářet podobnými postupy jako části pohyblivé. Přestože tohle není můj první film, stále cítím, že realizace misanscény je pro mě značně náročnější úkol ve srovnání s jinými (své „nefilmové“ obrázky totiž málokdy umisťuji do souvislého 3D prostoru), je to obtížnější i vzhledem k měnícím se úhlům kamery.

Začala jsem skicami jednotlivých prostředí, prvně konkrétních záběrů a z těch vznikaly postupně větší celky. Filmový svět vznikal nehledě na trojrozměrný prostor, ale důležitější byla kompozice v dvojrozměrné ploše filmového políčka. Hned v počátku jsem se rozhodla přistupovat jinak k exteriérům a interiérům – zjistila jsem, že panorama krajiny si představuji úplně jinak než komorní prostory. Trvám na tom, že to smysl dává, v kutlochu mága je temnota osvětlována plameny ohně, jeskyně má působit stísněně/útulně a tmavě, ale atmosféra širé pláně je pocitově velmi vzdušná a světlá, kontrasty se přece doplňují a sluší. Styl jsem se snažila přizpůsobit hledané náladě. Racionálnější by snad bylo dodržet návaznost, ale to bych rovněž mohla převzít cizí ozkoušený styl a rezignovat ve snaze něco tvořit.

Obdivuji staré kodexy anebo brkem kreslené mapy. Své návrhy jsem se snažila zkonfrontovat s těmito originálními obrázky (popírajícími veškeré exaktní poznatky o optické perspektivě, svobodně nakládajícími s prostorem). Zejména jsem se chtěla poučit, jak byla tato díla pojednána barevně – nelíbí se mi striktně plošné barvení, ale preferuji, když obraz dýchá a pracuje se nepojednanými částmi „bílého“.



Obr. 5. Mapa Paříže z 11.století



Obr. 6. *iluminace neohrožené ženy (Smithfieldovy dekretálie 14. stol.)*



Obr. 7. *iluminace nebojácného mnicha (Smithfieldovy dekretálie 14. stol.)*

Jistě by stálo za to převzít formu vzniklou v klášterních skriptoriích, ale ukradnout mistrům jejich úžasnou práci se pokusím třeba příště. Snažila jsem se pracovat se střídáním ploch stínu a linkami dynamické tloušťky tahu, místy doplněné barvou. Původně byla má představa o kolorování taková, aby blížilo tahům štětce volně kopírující dané kontury. Ve výsledku bylo nutné barevné plochy důkladněji ohraničit, aby nešly proti animaci, která se stávala nepřehlednou.

Zároveň jsem se přesvědčila o tom, že je nutné počítat s barvami od úplného začátku. Zdálo se mi logické, že když obraz funguje achromaticky, může být snadno barvou doplněn, rychle jsem byla vyvedena z tohoto omylu, barva se potom stává nadbytečnou a není jasné kam přesně ji vyčlenit.

Paleta vznikala instinktivně, metodou pokus - omyl, od jednotlivých prvků se odvíjí další, není to vědomý proces. Samozřejmě existují univerzální postupy, empiricky zažité máme, že syté barvy v kontrastu upoutávají pozornost a připadají nám bližší, barvy tlumené studené modré

umisťujeme do zadních plánů, kde vytvářejí dojem dálky. Každý barevný odstín si nese určitou náladu a asociace. Tohle dogma se dá těžko obejít, protože se odvíjí od reality, ale přece jen se snažím ustálené vzorce trochu posouvat a vyhýbat se zkratkovitým spojením.

Například se mi vůbec nelíbila představa zelených plání, nejenže by jedna barva příliš dominovala (esteticky i náladou nepřijatelně), ale zajímavější mi přišlo ponechat prostor nevyplněný, aby se tím podpořila rozloha prostoru, bezútěšnost i charakter staré iluminace (syté zelené a modré pigmenty nebývaly snadno dostupné a ilustracím často dominují zemité přírodní okry, z nedostatku tak často vyplývá kultivovanost). Nevím, jestli toto rozhodnutí může divák vnímat jako rušivý omyl, ale mohu nabídnout i jeden zcela přízemní argument – příběh se odehrává v zimní krajině.

4 ANIMACE

Tento film nevznikal nijak originálními postupy, po technické stránce není žádný inovativní experiment, proto soudím, že by nebylo přínosné se zde obšírně rozepisovat. Animace vznikala v softwaru TVPaint, sekvence obrázků byly následně upraveny a zkompletovány v Adobe After Effects.

Nepoužívám střídmých kontury s plošným vybarvením, jako spousta soudných animátorů, proto se osvědčilo se kreslenou animaci doplnit ploškou pomocí tzv. razítek (nejsem líná si práci zpříjemnit a pracovat efektivněji). Nicméně charakter digitální plošky, rozhýbané plynule po křivce počítačem, dle mého názoru kreslenému filmu nesluší, a proto tvrdohlavě tento postup obcházím, přestože se to může jevit těžkopádné a komplikované. Zjednodušení by to bylo zdánlivé, neboť je nutné připravit si podklady a opakovaně exportovat sekvence souborů mezi programy.

Výsledkem je animace ne příliš podobná klasické animaci studia Disney. Přestože respektuji kánon 12 principů[20] , nikdy mi nebyl blízký tento styl, zmíněný standard se drží už celé století a tato tradice mi zevšedněla. Postavy bez tvrdých kostí působí zvláštně a ne každá matérie je fluidní jako pohyby medúz. Preferuji a snažím se dosáhnout animace, která podtrhne charakter pohybu jednotlivých postav a objektů.

Rozhodla jsem se pro frekvenci 12,5 snímků za vteřinu čistě z praktických důvodů. Preferuji animování na 25 snímků, práce je pro mě přirozenější a výsledek působí nesporně lépe, na druhé straně po předchozích zkušenostech soudím, že je mnohem lepší zvládnout menší počet fází a kvalitněji. Ve druhé řadě animátor potom pracuje s polovičním objemem dat a tato výhoda není zanedbatelná, zejména pokud doba vyžaduje vysoké rozlišení snímku.

5 POSTPRODUKCE

Přestože jsme vedeni k absolutní samostatnosti a jisté všestrannosti, netroufám si „lézt do zelí“ profesionálům, kteří se dané problematice věnují naplno. Tento propastný rozdíl bohužel pociťuji s velkou intenzitou a pokud se nabízí alternativa, neřeším postprodukci filmu sama.

Naprosto mi postačuje, že se pokouším zvládnout dohromady profese scénáristy, režiséra, výtvarníka a animátora, ale nesmírně obdivuji ty, kteří si k těmto úkolům ještě zvládají film dotvořit zvuky, složí hudbu a spoléhají na sebe i se střihem. Věřím ale, že ve většině případů je zdravé film před dokončením zkonfrontovat, protože autor získá cennou zpětnou vazbu a čerstvé nápady nezatížené dlouhou úmornou prací na projektu.

Z úcty k jiným profesím i tato kapitola zůstane krátká, neboť si plně uvědomuji, že za sebe mohu stěží poskytnout fundovaný vhled.

5.1 Střih

Historie se někdy opakuje a panu Nemeškalovi bych zde chtěla poděkovat, že neodmítl spolupracovat i na mé diplomové práci. Stopáž filmu se po jeho zásahu zkrátila o minutu, ale vůbec toho nelituji. V poslaném materiálu se projevil můj hloupý zlozvyk začínat a končit záběr výdrží, dělat vše o něco delší, protože zkrátit to přeci mohu vždy... Výsledek je tak o dost svižnější a *Bílí koně* získaly rytmus.

5.2 Zvuk

Poděkovat chci i Honzovi Živockému, který ztvárnil zvukovou složku. Já si nevyhrazuji žádných zásluh, protože jsem měla pouze mlhavou představu, a tak jsem práci nijak neusnadňovala.

ZÁVĚR

Od závěru se pochopitelně očekává, že bude korespondovat s předchozím obsahem, a tak jsem nyní v koncích, protože nevím, jak tuto práci uzavřít. Nabízí se pochopitelně napsat, jak jsem si práci na filmu užila, jak vše vyšlo dle plánů a že velká očekávání byla naplněna. A napsat to pochopitelně toužím, přestože si tím nejsem jistá.

Tyto řádky píši ve fázi očekávání, ve velké nejistotě, jak film přijme publikum. Nevím, zdali se mohu pochválit. Přese všechno mé pátrání stále nevím, jestli jde skutečně o čistokrevnou pohádku nebo se jedná už o fantasy. Podařilo se mi dokonce zmrhat všechna svá předsevzetí zmíněná v úvodu. Film se klubal dlouho, z mého pohledu nekonečně mnoho času uteklo a chybělo docela málo, aby nevznikl vůbec, začátek byl úžasný, ale pracovala jsem na něm intenzivně, i když mi nebylo veselo, v době kdy se táta učil dělat doslova první krůčky, kdy se snažil znovu získat řeč. Práce na filmu se stala jistým druhem arteterapie. Proto se nyní neodvažuji hodnotit, objektivní jsem přestala být dávno, film se zkrátka ubíral svou vlastní cestou.

Na jazyk se mi neodbytně vkrádá fráze: „*Kdo nic nezkusí, nic nepokazí.*“ Ale také nic nevznikne a já si tu mnoho věcí vyzkoušela. Osobně film považuji v jistém smyslu za experimentální a věřím, že každý počin by měl v sobě nést prvek objevování. Obzvláště pokud se jedná o práci během studia, neměl by se člověk bát ponořit do nejistých vod, něco nečekaného z nich vylovit, zkrátka balancovat na hraně neznáma. Jdu se svou kůží na trh. Budu doufat ve šťastné konce, doufat, že zmíněný infantilní divák shledá film zajímavým, přeji si, aby těch 6 minut strávil příjemně, snad se i pobavil a měl o něco lepší den.



Obr. 8. *Rytíř*

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

[1] KOTAČKOVÁ, Iveta. *Zrůdička: dokumentace přípravy a realizace bakalářské práce*. Zlín, 2014. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati.

[2] ZIPES, Jack David. *Why fairy tales stick: the evolution and relevance of a genre*. New York: Routledge, c2006, xv, 332 s. ISBN 978-0-415-97780-7

[3] BENEŠ, Bohuslav. *Česká lidová slovesnost: výbor pro současného čtenáře*. 1. vyd. Praha: Odeon, 1990, 363 s. Lidové umění slovesné (Odeon). ISBN 80-207-0181-8.

[4] PROPP, Vladimir Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Vyd. tohoto souboru 1. Jinočany: H, 1999, 362 s. ISBN 80-860-2216-1.

[5] VERNEROVÁ, Eva. Moderní autorská pohádka v četbě dětí: 1.část. *Knihovnický zpravodaj vysočina* [online]. 2015, 2015-11-24, **2015**(3): 16 [cit. 2015-11-24]. Dostupné z: http://kzv.kkvysociny.cz/Default.aspx?id=1310

[6] TAUER, Felix, ed. *Z vyprávění Šahrazádiných*. Praha: Odeon, 1967. Světová knihovna (Odeon).

[7] TILLE, Václav. *České pohádky do roku 1848*. Praha: Česká akademie císaře Františka Josefa pro vědy, slovesnost a umění, 1909.

[8] Disneyfikace (disneyfication). In: *Artslexikon* [online]. Praha: VŠE, 2012 [cit. 2017-04-01]. Dostupné z: http://www.artslexikon.cz//index.php?title=Disneyfikace

[9] MAKOVSKÁ, Zuzana. *Výchovné akcenty v tradičních a autorských pohádkách*. Brno, 2007. Masarykova univerzita

[10] SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač*. 1. Praha: Winston Smith, 1992, s. 87-89. Fantasy (Winston Smith). ISBN 80-900912-5-3.

[11] WERICH, Jan. *Fimfárum*. Ilustroval Jiří TRNKA. Praha: Československý spisovatel, 1960.

[12] HRUBÍN, František. *Pohádky z Tisíce a jedné noci*. 5. vyd. Ilustroval Jiří TRNKA. Praha: Albatros, 1975.

[13] VOŘÍŠKOVÁ, Marie. *Cikánské pohádky: pro dospívající mládež a dospělé*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1959, 155 s., barev. obr. příl.

[14] KING, Stephen. O psaní: memoáry o řemesle. Vydání třetí. Praha: Beta, 2015, 221 stran. ISBN 978-80-7306-706-9.

[15] KORANDA, David. Zapovězená témata: Hollywoodská misogynie. *Jumpspace* [online]. 2014, : 28 [cit. 2015-12-02]. Dostupné z: http://www.jumpspace.cz/kanon/zapovezena-temata-hollywoodska-misogynie/

[16] ARISTOTELÉS. *Poetika*. Vyd. v Antické knihovně 1. (celkem 8.). Praha: Svoboda, 1996, 226 s. Antická knihovna (Svoboda). ISBN 80-205-0295-5.

[17] FREYTAG, Gustav. *Technika dramatu*. Praha: Ústav pro účelné pomůcky, 1944, 179,iv s. Knihovna divadelního prostoru.

[18] FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. Vyd. 1. V Praze: Rybka, 2007, 277 s. ISBN 978-80-87067-65-9.

[19] AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE. FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA. *Antologie textů k úvodům pro 1. ročník bakalářského studia*. Praha: Akademie múzických umění, 2004, 161 s. Dostupné také z: *https://www.famu.cz/pro-*studenty/uvody-a-praktika/antologie-pro-1-rocniky-famu/

[20] THOMAS, Frank a Ollie JOHNSTON. *The illusion of life: Disney animation*. New York: Disney Editions, c1981. ISBN 0-7868-6070-7.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1. Návrhy hlavního hrdiny 28

Obr. 2. H. Lammar 29

zdroj: https://cz.pinterest.com/pin/321585229615505549/

Obr. 3. B. Blythe.....29

zdroj: http://theredlist.com/wiki-2-24-525-526-651-view-1920s-2-profile-betty-blythe.html

Obr. 4. Marcheza Casati.....29

zdroj: http://lepoorfashonista.com/2015/12/29/marcheza-luisa-casati-the-icon/

Obr. 5. Mapa Paříže z 11.století.....30

zdroj: https://cs.wikipedia.org/wiki/Beatovy_mapy

Obr. 6. iluminace neohrožené ženy (Smithfieldovy dekretálie 14. stol.).....31

zdroj: http://blogs.bl.uk/digitisedmanuscripts/illuminated-manuscripts

Obr. 7. iluminace nebojácného mnicha (Smithfieldovy dekretálie 14. stol.).....31

zdroj: http://blogs.bl.uk/digitisedmanuscripts/illuminated-manuscripts

Obr. 8. Rytíř.....35

SEZNAM PŘÍLOH

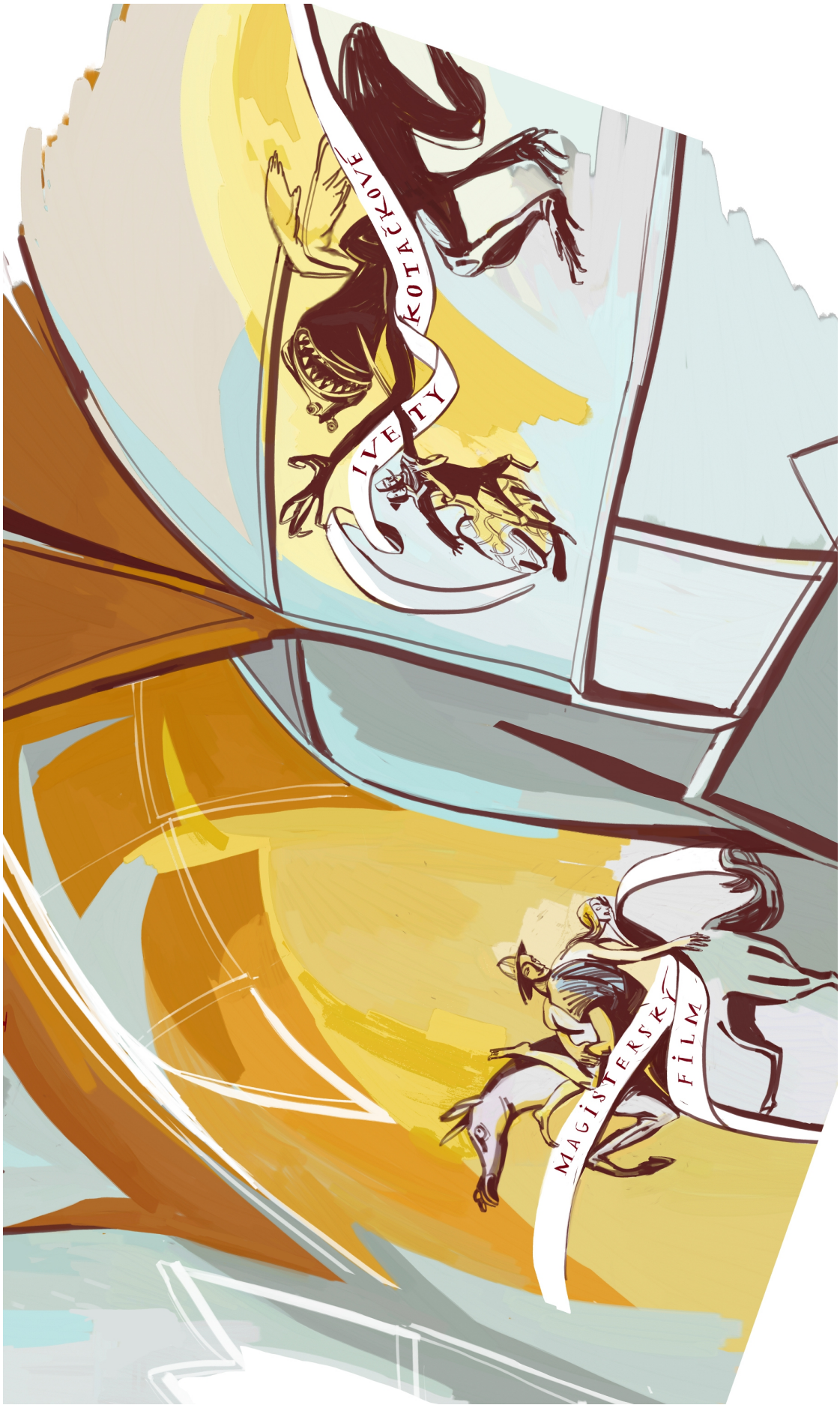
Příloha 1: Obrazová dokumentace

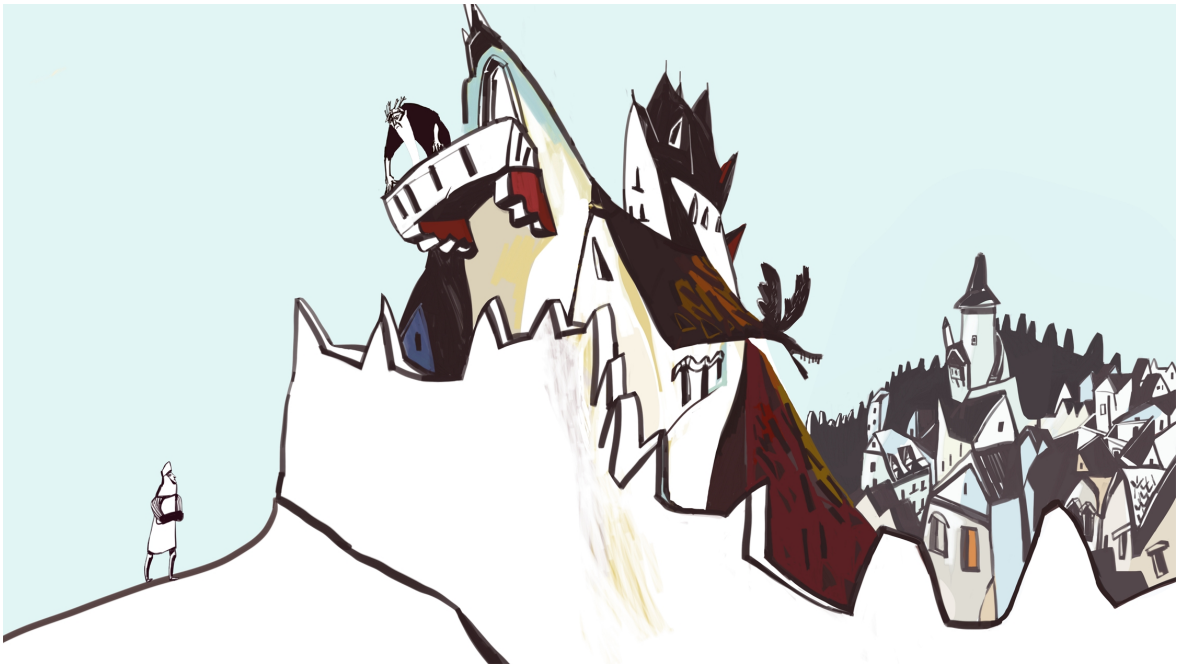
Příloha 2: Storyboard

PŘÍLOHA 1 : OBRAZOVÁ DOKUMENTACE


UVADÍ
TOMÁŠE
BATI
UNIVERZITA


Bílí koně došli
FAKULTA
MULTIMEDIÁLNÍCH
KOMUNIKACÍ

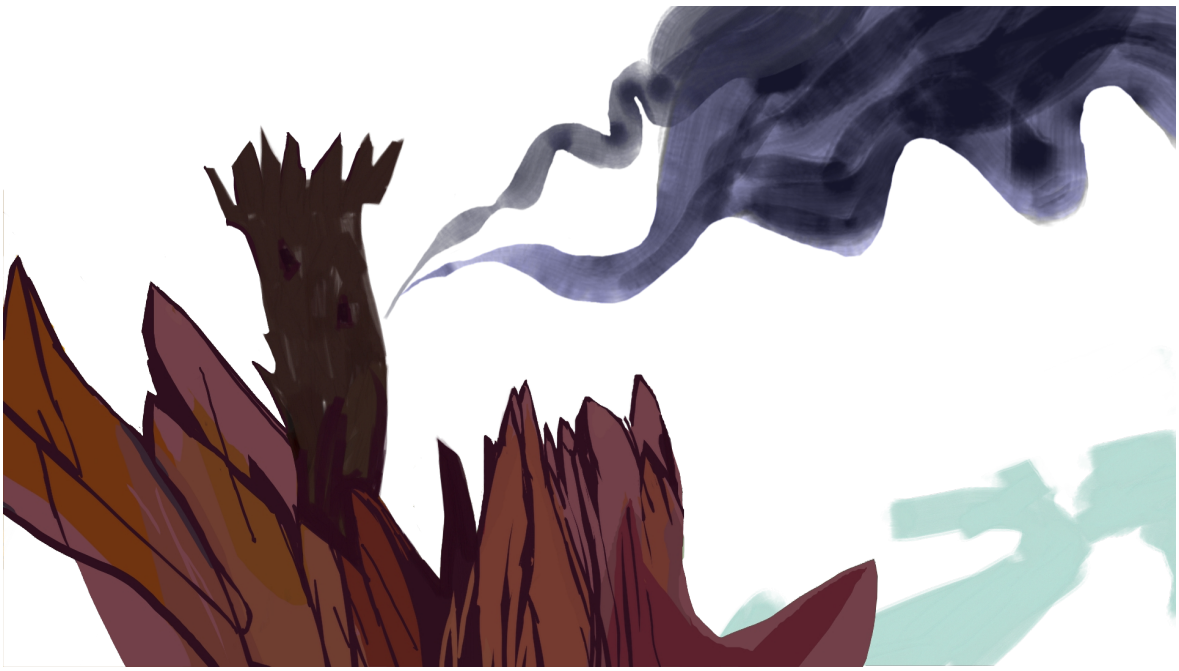

KOTAČKOVÉ
IVETY
MAGISTERSKÝ
FILM





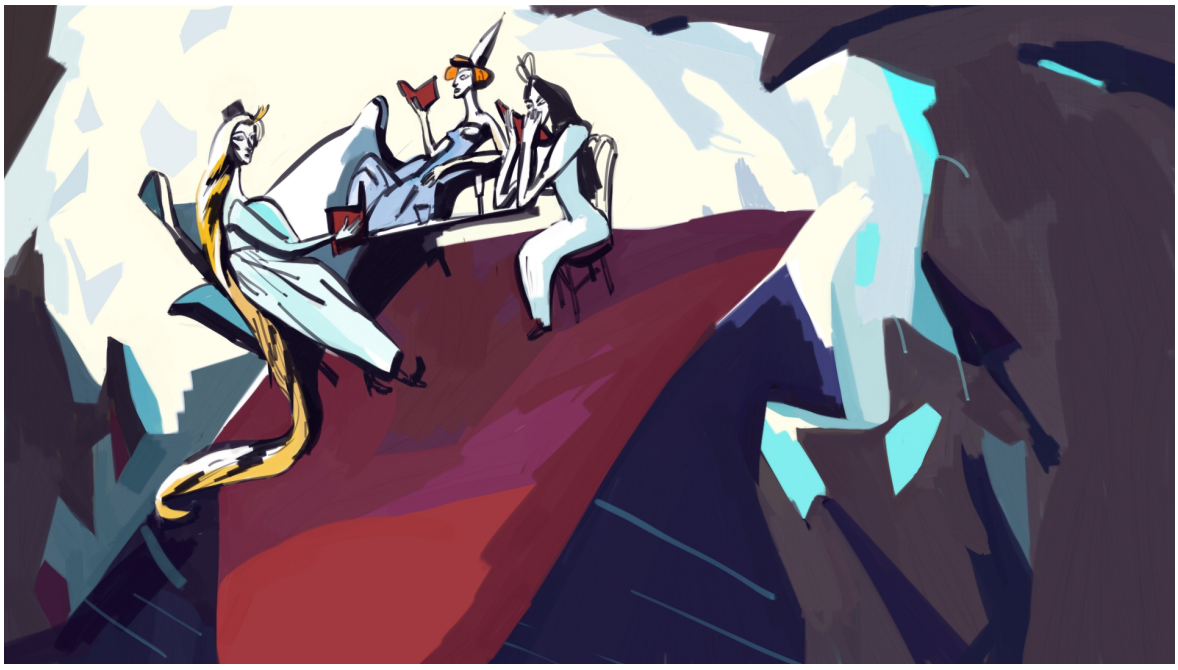




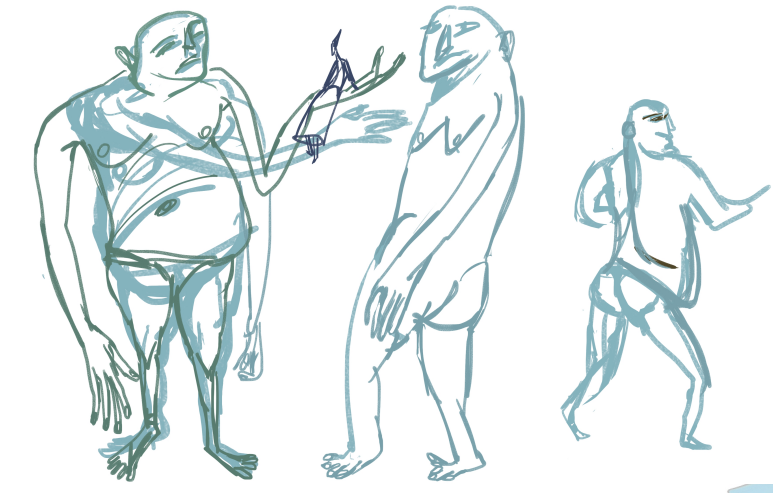










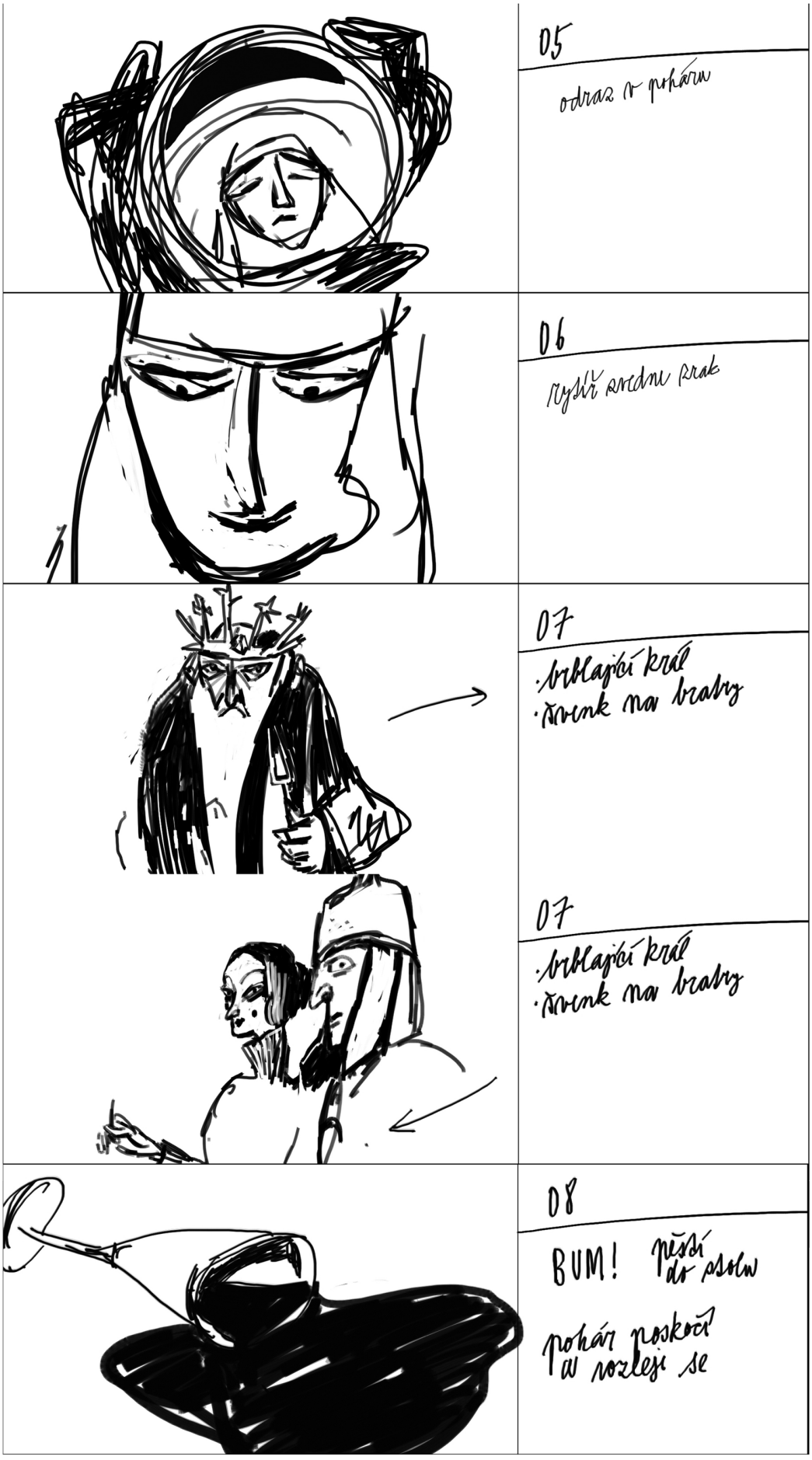


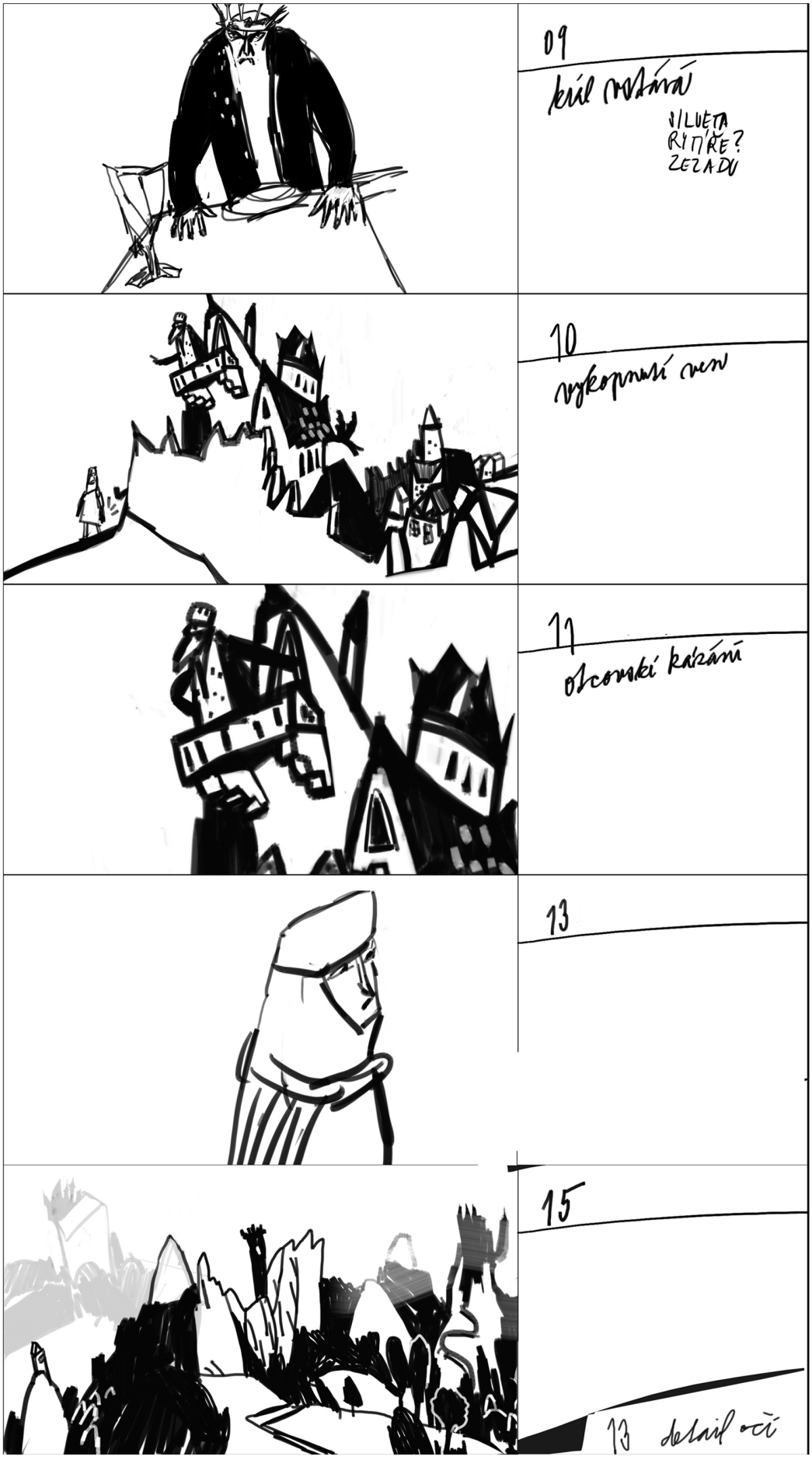






PŘÍLOHA 2: STORYBOARD


05
odraz v pohárku
06
výstřih zvednu zrak
07
·ubližující král
·úsměv na tváři
07
·ubližující král
·úsměv na tváři
08
BUM! pěsti do stolu
pohár poskočí a rozlije se


09
král rozhlíží
SILUETA RYTÍŘE? ZEZADU
10
vykopnutí vrat
11
otcovské kázání
13
15
13 detail očí


16
17
18
běží praskají dveře
19
20


21
22
23
24
25
x aneb
sebejistě
– přehnaná
jistnost


26
27
28
29
• princezny šaty
• padající
sněhové
vločky
• ořechy hlavy
vyšlé
30


31
· nasměr
· pozdá se
32
do cesty
vstoupí zbraslik
33
· zbraslik
vyjíně vykáže rukou
· vyjší udělá krok blíž
· zbraslik nasáhne
34
PUŠŤ!
35


36
37
EHM! EHM!
38
PROŠT!
34
39
Zapadlík
Brisi s nelopýzem



40



41 A



41

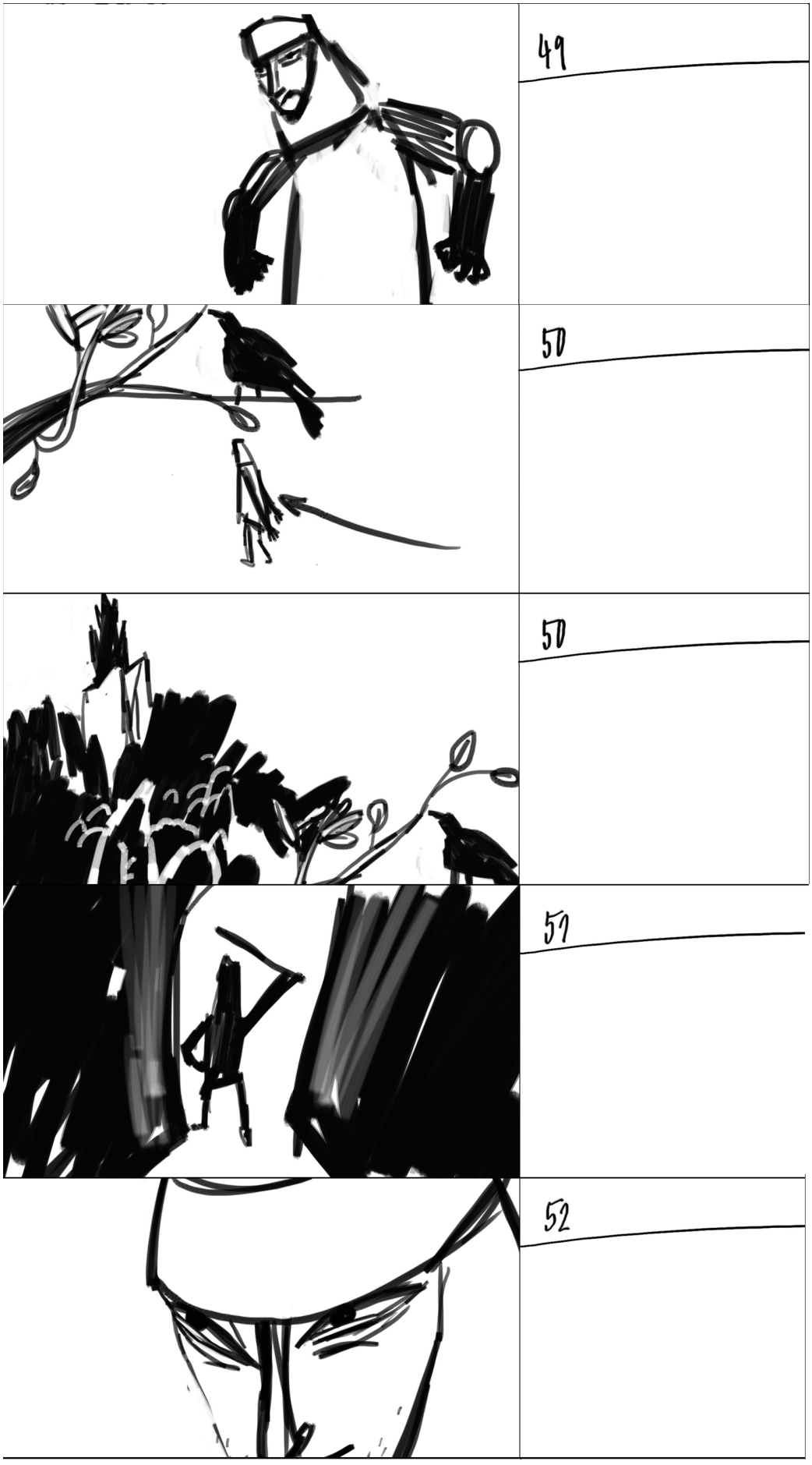


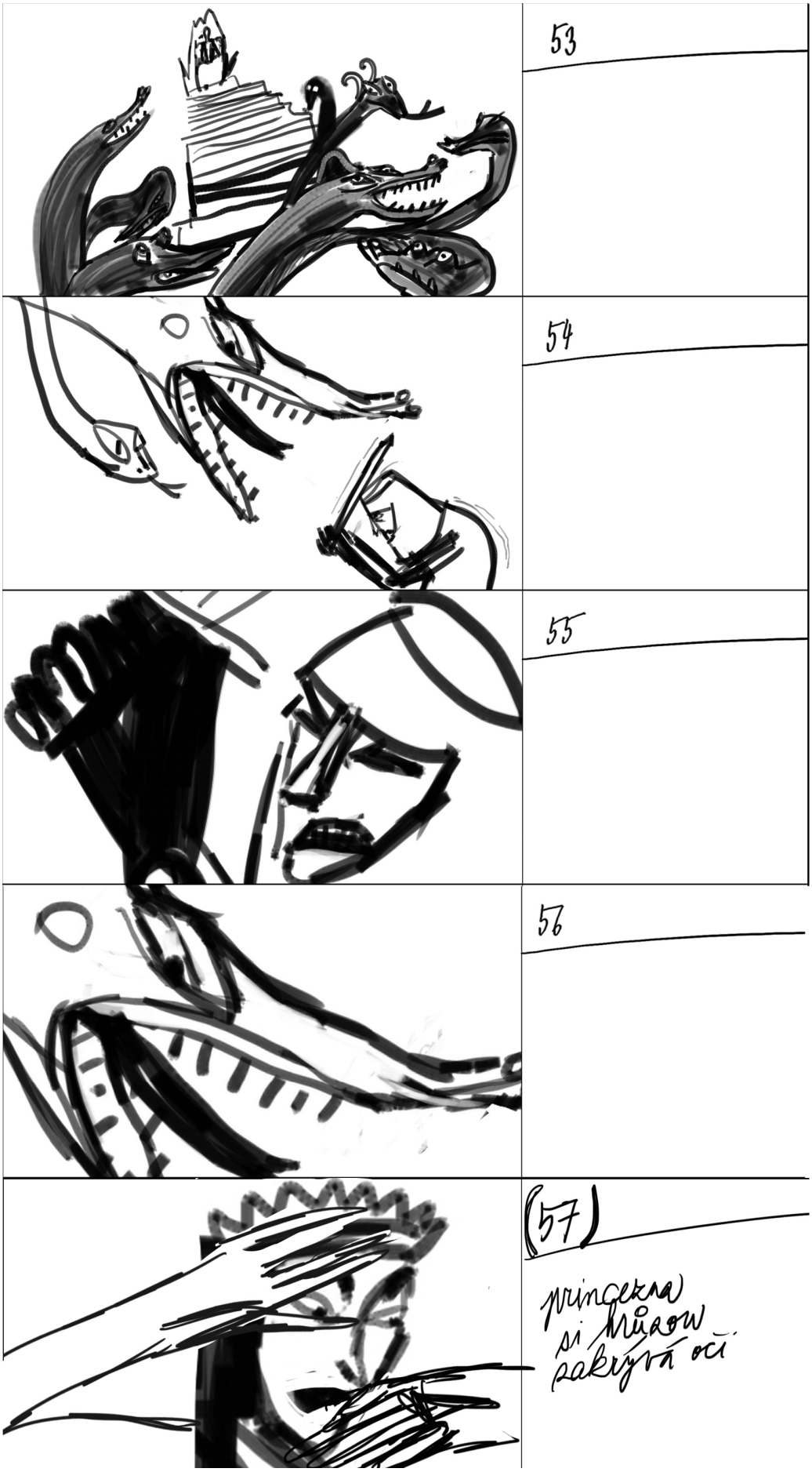
42



43


44
45
princezna letí
46
obr se rozpadá
46B
bílý kůň
47
48


49
50
50
51
52


53
54
55
56
57
princezna si Miaow zakrývá oči


58
mácham mečem
59
padající hlavy
61
dokročení do záběru
62
žal princezny
63
objímá draka



64

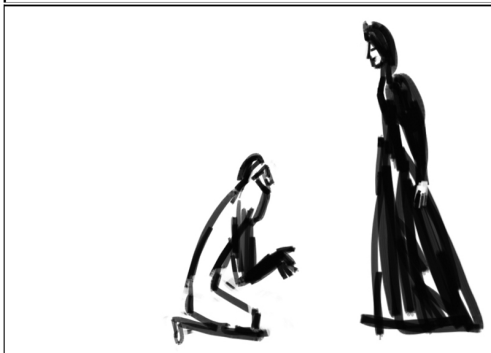
vzlet
dialogový odchod



65



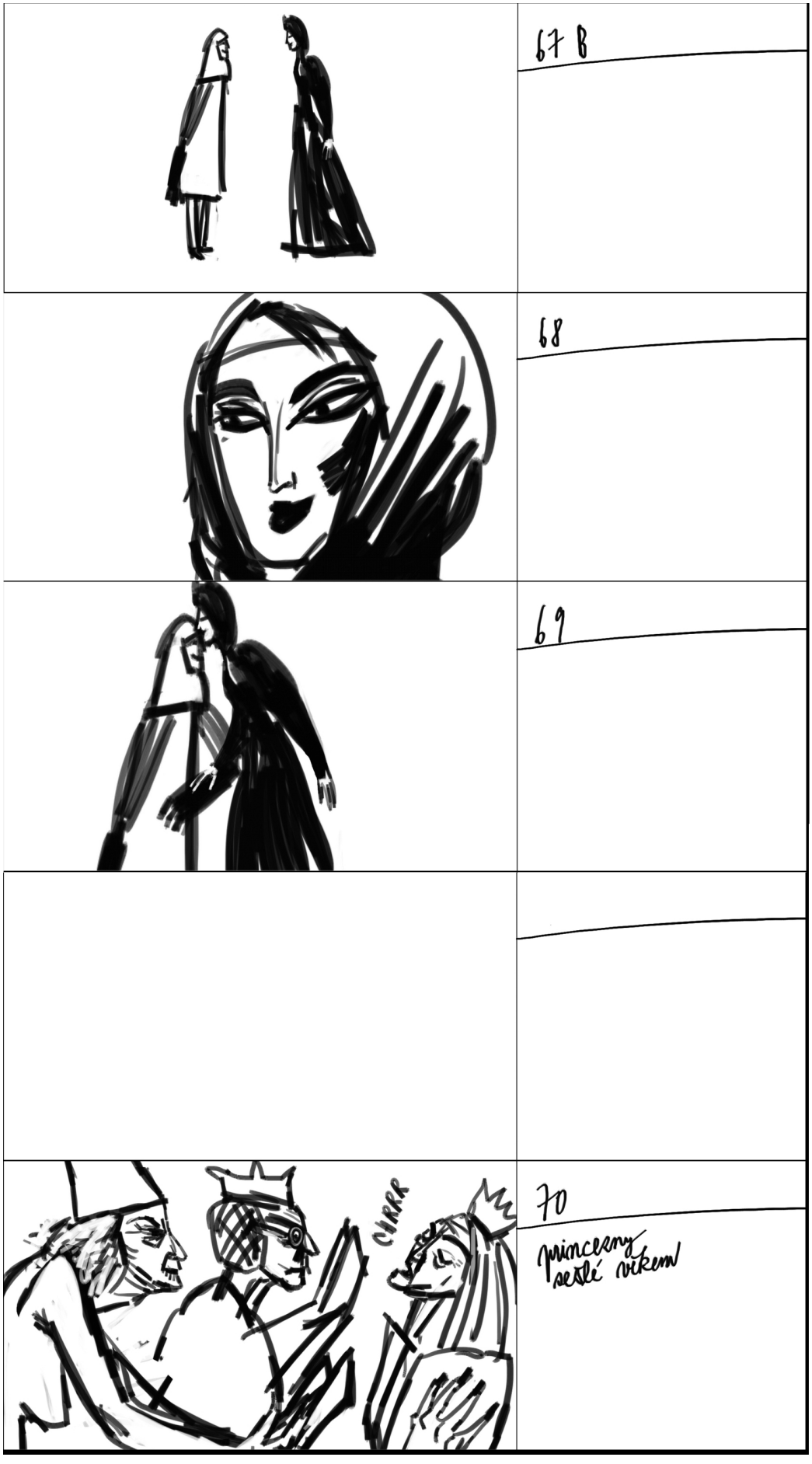
66



67



68


67 B
68
69
70
princezny
sestě věkem!