

# **O Kovladu**

## **dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a řešerše**

BcA. Kateřina Čupová



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. Kateřina Čupová**  
Osobní číslo: **K14361**  
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: O Kovladu – 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 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, 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 formát 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

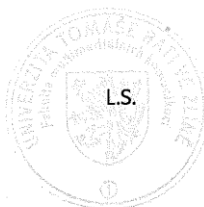
Seznam odborné literatury:

**NĚMCOVÁ, Božena a Vítězslav ŠMEJC (ed.).** Nejhezčí pohádky Boženy Němcové. Vyd. 2. Praha: Komenium, 1948, 169, 3 s.  
**CHLUPOVÁ, Anna.** Slovenská ľudová výšivka. 1985  
**NOSÁL'OVÁ, Viera.** Naše kroje. 1. vyd. Bratislava :: Mladé letá, 1988. 289 s. Atlásky.  
**PROPP, Vladimír Jakovlevič.** Morfolgie pohádky a jiné studie. Vyd. tohoto souboru 2. Jinočany :: H & H, 2008. 343 s.  
ISBN 9788073190859.  
**STANCHFIELD, Walt a Don HAHN.** Drawn to life: 20 golden years of Disney master classes. Boston: Focal Press/Elsevier, c2009, 2 v. ISBN 0240810961.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
Ateliér Animovaná tvorba  
Vedoucí praktické části: **Ivo Hejcman**  
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*



*L. Gregor*  
Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
*vedoucí ateliéru*

## 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 <sup>1)</sup>;
- беру на ве́доміі, же бакала́рская/дипломовá 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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> 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 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užít 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

28. 4. 2017

KATEŘINA ČUPOVÁ

Jméno, příjmení, podpis

<sup>1)</sup> 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 nevydělečně zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační 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. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

(2) Bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejmeně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení 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 výtisky, opisy nebo rozmnoženiny.

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

(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejích částí, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, již se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu.

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, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní vnitřní 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 užít 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 jím 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 přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Diplomová práce popisuje vznik animovaného filmu O Kovladu. Dokumentuji zde hledání inspirace, práci s literární předlohou a samotnou tvorbu filmu od prvních návrhů až po finální postprodukci. Také přiblížím teoretické základy o žánru pohádky.

Klíčová slova: pohádka, Božena Němcová, animace, 2D animace

## **ABSTRACT**

My master thesis describes the process of making short animated film O Kovladu. I document here my search for inspiration and animation process from first sketches to final postproduction. I will also describe the theory of fairy tale genre.

Keywords: fairy tale, Božena Němcová, animation, 2D animation

*„Pohádky a příběhy vytvořily hluboké brázdy, kterými se většina lidí ubírá, stejně jako voda teče z úbočí hor stále stejnými cestami. A pokaždé, když cestou příběhu projdou noví a odpočinutí představitelé, brázda se prohloubí. Tomu se říká teorie příčinných souvislostí příběhů a vyprávění a znamená to, že určitým způsobem počatý příběh na sebe začne brát určitou podobu. Nasbírání do sebe záchrany spojené se všemi jinými podobami sebe sama, ať už byly vyprávěny kdekoliv. Proto se historie neustále opakuje. Proto bohům ukradlo oheň tisíce hrdinů. Tisíce vlků pohltily babičku a bylo políbena tisíce zakletých princezen. Miliony bezděčných herců prošlo – nevědomky – brázdami příběhu. Dnes už je téměř nemožné, aby se nějaký třetí a nejmladší královský syn vydal splnit nějaký úkol, při jehož plnění už selhali jeho dva starší bratři, a nepodařilo se mu to. Pohádkám je jedno, kdo v nich účinkuje. Důležité je jen to, že je příběh vyprávěn a že se neustále opakuje. Bylo, nebylo...“*

Terry Pratchett

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

# OBSAH

<b>ÚVOD.....</b>	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST.....</b>	<b>10</b>
<b>1 INSPIRAČNÍ ZDROJE – TÉMA.....</b>	<b>11</b>
1.1 O POHÁDKÁCH.....	11
1.1.1 Pohádky – vznik.....	12
1.1.2 Lidové báje.....	13
1.1.3 Historie adaptace pohádek .....	14
1.1.4 Adaptace pohádek .....	16
1.2 BOŽENA NĚMCOVÁ, ŽIVOT A POHÁDKY .....	17
1.2.1 Němcová na Slovensku .....	18
1.3 O KOVLADU .....	19
1.3.1 Rozbor pohádky .....	19
1.3.2 Samo Chalupka a jeho verze pohádky .....	20
1.3.3 Náboženství.....	23
1.3.4 Mytologie Slovanská a Germánská.....	23
<b>2 INSPIRAČNÍ ZDROJE – VÝTVARNO.....</b>	<b>25</b>
2.1 PRINCEZNA KAGUYA.....	25
2.2 VIDEOKLIPY .....	26
2.3 FOLKLÓR.....	27
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>28</b>
<b>3 VÝROBA FILMU .....</b>	<b>29</b>
3.1 PRÁCE S PŘEDLOHOU .....	30
3.2 STORYBOARD .....	31
3.3 KOMENTÁŘ .....	32
3.3.1 Vypravěč .....	32
3.3.2 Nahrávání komentáře .....	32
3.4 VOLBA TECHNIKY .....	33
3.5 VÝTVARNÉ NÁVRHY.....	33
3.5.1 Postavy .....	33
3.5.2 Pozadí.....	35
3.6 ANIMATIK .....	36
3.7 ANIMACE .....	37
3.7.1 Pohyblivé textury .....	38
3.8 HUDBA .....	40
<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>41</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>42</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>	<b>43</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>44</b>



## ÚVOD

Má praktická diplomová práce, krátký animovaný film, vznikla na motivy pohádky *O Kovladu*. Jedná se o lidovou pohádku, kterou zapsala a upravila Božena Němcová. Pohádky jsou pro mě velkou inspirací. Většina mých ilustrací, komiksů i animací má nějaký pohádkový aspekt. Na pohádkách není fascinující pouze jejich děj, i když ten je samozřejmě nejdůležitější, jsou to i pohádky jako takové. Pohádky jako žánr, který provází lidstvo od pravěku až do dnešních dnů. Žánr neuvěřitelně obsáhlý, a přitom stále mající svá pravidla.

Kromě výroby filmu má diplomová práce zahrnuje i teoretickou explikaci, a právě tu začnu kapitolou o pohádkách. Dále se zde dočtete o tradici lidového vyprávění, o adaptaci lidové pohádky do psané literatury a posléze do filmu.

Představím také život Boženy Němcové, naší nejznámější pohádkářky. Především se zaměřím na její tvorbu a pobyt na Slovensku, kde byla pohádka *O Kovladu* zapsána. Teoretickou část uzavírám kapitolou o inspiračních zdrojích, které ovlivnily vizuální podobu mého filmu.

V popisu praktické části rozeberu vznik filmu od práce s předlohou až po finální textury.

# **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 INSPIRAČNÍ ZDROJE – TÉMA

## 1.1 O Pohádkách

Původně se jednalo o folklórní žánr předávaný vyprávěním, dnes se pohádky vyskytují převážně v literatuře a také ve filmech. U pohádky jako žánru je velmi těžké stanovit přesné vymezení. Zahrnuje tvorbu pro děti, která se dnes stala téměř synonymem pro pohádku, zároveň i věci čistě pro dospělé, díla různé kvality a hodnoty. K tomu většina pohádek vycházejících z lidové tradice má několik variant zápisu, protože je často vyprávělo vícero vypravěčů a ty poslouchali různí sběratelé/zapisovatelé. Každý vypravěč i sběratel pohádku podává po svém. Proto se často objevuje několik verzí stejné pohádky, každá v jiné kvalitě, stylu a každá pro jiné publikum (děti/dospělí). Pohádkové motivy se často objevují i v jiných žánrech a naopak.

Základním pravidlem pro poznání pohádky jsou fantaskní prvky a fakt, že si obě strany (jak vypravěč/spisovatel tak posluchač/čtenář) uvědomují nereálnost příběhu. Odehrává se v jiném světě, my do něj můžeme vstoupit po dobu vyprávění, ale nevěříme v jeho existenci. Při vyprávění panuje tichá dohoda mezi vypravěčem pohádky a posluchačem – oba nevěří, že se někdy něco takového stalo. Posluchač v ní hledá oprostění od reálného světa a možnost podívat se na svět jinak. Pohádka samu sebe nepopírá (proto nejsou pohádkami příběhy, které se dotýčným osobám „jen zdály“).

Celý žánr pohádky můžeme zhruba rozdělit do několika kategorií. Jsou to pohádky humorné, pohádky o zvířatech (bajky) a také pohádky kouzelné. Do poslední kategorie spadá i příběh mé diplomové práce, i když není zrovna ukázkovým příkladem.

Kouzelné pohádky byly prvními sběrateli lidové slovesnosti považovány za díla nejvíce ušlechtilá, ve kterých můžeme najít střípky starých legend a dokázat tak kulturní vyspělost prostého lidu. Tato Kategorie se drží jasných motivů – kouzelné pohádky mají obdobné osnovy a obsazení postav. Taková pohádka má silné úvodní a závěrečné formule, např. *“Bylo, nebylo...”* v případě pohádky *O Kovladu* *“Byla jedna vdova...”*. Ty jsou typickým prvkem – dělají z vyprávění a čtení pohádky jakousi ceremonii, která nás do jiného světa přenáší. Začáteční a konečné formule mají význam jakožto signály: upozorňují nás na vstoupení do říše příběhu a říkají nám, kde pohádková zem končí a kde začíná reálný svět.

Pohádky měly ve společnosti často konkrétní účel, měly nést určitý ideál, víru ve svět, kde existuje spravedlnost a dobrý člověk dojde své odměny. Především však měly roli relaxační – člověk se při poslechu pohádky mohl oprostít od dřiny všedního života. V tomto směru byly pohádky oblíbené mezi všemi vrstvami obyvatelstva a plnily funkci dnešní oddychové literatury.

### 1.1.1 Pohádky – vznik

Kolem původu pohádek je mnoho otazníků a váže se k němu mnoho teorií. Můžeme se o nich dočíst například v knize *Marsyas* Karla Čapka. Je to téma nanejvýš zajímavé, protože srovnáním pohádek z různých koutů světa člověk dospěje ke zjištění, že mnoho motivů, osnov a postav se opakuje. A to v příbězích vyprávěných naprosto odlišnými národy a kulturami (Evropa x Oceánie). Tento úkaz se snaží vysvětlit několik teorií. Například dle teorie migrační s sebou nosí pohádky cestovatelé a kupci. Teorie kosmologická obhájí fakt, že jsou pohádky alegoriemi a personifikacemi přírodních cyklů. Teorie psychologická všechny pohádky vidí jako výplody lidských snů a podvědomí. Dále je zde teorie archetypální, podle níž lidé jednají ve všech kulturách stejně/podobně, proto si vymýšlejí i podobné věci a další.<sup>1</sup>

Všechny tyto metody zkoumání lidových příběhů mají určitá omezení, ale každá z nich může postihnout některé části utvářející pohádku.

V současnosti se badatelé shodují, že pohádky pocházejí z osmi kulturně vyspělých center – v těch místech se pohádky výrazně liší obsahem i uměleckým zpracováním. I tato centra se však navzájem prolínají, takže je velmi těžké dopátrat se původu byť jen jedné pohádky.

Osobně mi přijde jako nejlepší způsob vysvětlení původu pohádek „kotleček polívky“, jak ho popisuje J.R.R. Tolkien ve své studii *O Pohádkách*.<sup>2</sup> Říká zde, že si veškerou pohádkovou

---

<sup>1</sup> ČAPEK, Karel a Miroslav HALÍK. *Marsyas, čili, Na okraj literatury: 1919-1931*. Praha: Československý spisovatel, 1971.

<sup>2</sup> TOLKIEN, J. R. R. *Netvoři a kritikové a jiné eseje*. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-788-9.

tvorbu představuje jako obrovský hrnec, ve kterém se vaří spousta ingrediencí. A to můžou být prastaré mytické příběhy, pohádky, které byly doneseny z různých zemí, personifikovaný strach ze tmy či blesku, historické osobnosti i sny, co se zdály vypravěčům. Z toho kotlíku pak vždy vypravěč vyloví příběh, který se mu zrovna hodí.

Když jsem četla tuto teorii, nemohla jsem si nevzpomenout na knihu *Lidové Bájěči* od Josefa Štefana Kubína. Zde autor zaznamenal doslovné vyprávění lidových vypravěčů z Podkrkonoší a u mnoha z nich můžeme skoro doslovně cítit, jak se snaží lovit ze svého kotle co nejlepší kousky. Pohádky se jim různě míchají, často se v nich objevuje několik odlišných témat a postavy patřící do pohádky úplně jiné.

Proto se mi zdá marné zkoumat, přesně odkud námět mé práce pochází, můžu se jen probírat některými kousky, které v ní plavou na povrchu.

### 1.1.2 Lidové bájěči

*„...ve folkloru měla významnou úlohu interpretace. Lidová slovesnost je umění interpretační a záleží na zpěvákovi či vypravěči, jak tu nebo onu píseň nebo vyprávění přednese. Přitom záviselo nejen na schopnostech interpreta, nýbrž ještě na jiných okolnostech, především na situaci, v níž se píseň zpívala nebo pohádka vyprávěla.“<sup>3</sup>*

Při tradičním vypravování lidový vypravěč vychází z osnovy příběhu. Ta je snadná na zapamatování, proto dobré osnovy můžeme vysledovat v tolika obměnách. Při vypravování jsou důležité i chytlavé výrazy, které vypravěči pomáhají udržet osnovu (úvodní formule).

Vypravěč má oporu v této tradici a při vyprávění do pohádky dává realie ze svého běžného života blízké jemu i jeho publiku. Může tak zachytit lidové potřeby, hodnoty, humor. V lidové tvorbě dochází i k jisté formě společenské cenzury – vypravěč je přímo postaven proti svému publiku a jeho hlavní cíl je zaujmout. Musí pohádku podat tak, aby podpořil její líbivost a vyhověl potřebám posluchačů. Když se pohádka osvědčí, je vypravovaná dál, když publikum pohádku nepřijme, upadne v zapomnění.

---

<sup>3</sup> SIROVÁTKA, Oldřich. *Česká pohádka a pověst v lidové tradici a dětské literatuře*. Brno: Ústav pro etnografii a folkloristiku AV ČR, 1998. ISBN 80-85010-06-2.

V tomto je ústní slovesnost tak rozdílná od psaného slova – i když vydané dílo současné publikum nepřijme, zůstane pořád zapsané stejně. A je možné, že knihu v budoucnu publikum znovu objeví a získá mezi čtenáři oblibu. Dílo se však zápisem fixuje a není dovoleno se nadále rozvíjet (pokud se znova nedostane k lidem, kteří by jej zahrnuji do dalších příběhů).

### 1.1.3 Historie adaptace pohádek

*„Adaptace tedy představují výraznou linii, jež prochází dějinami literatury až k současné tvorbě pro děti. Její zkruty jsou svědectvím nejen o různých tvůrčích přístupech, ale také o různých motivacích a ideových záměrech pro obměny pohádkových látek“<sup>4</sup>*

Díky zápisu můžeme sledovat i pout pohádky historií. Ta sahá až do doby 13 st. př.n.l., ze které pochází egyptský papyrus s první zapsanou pohádkou s klasickými rysy. Ve starověkých kulturách se pohádka úzce prolínala s náboženskou tematikou a měla v tomto směru i jistou “magickou hodnotu” (tabuizace vyprávění). S příchodem křesťanství se mýty polyteistických kultur přesunují do sféry lidového vyprávění a pověr.

Až do devatenáctého století byla lidová slovesnost brána jako nízká kultura a pokusy o její zapsání se objevilo jen pár (např. Giambattista, Basile). Pohádkové motivy se však prolínaly do literatury neustále – ve středověku především v rytířských eposech a legendách o světcích. Po vynálezu knihtisku se naopak díla literatury vysoké začaly dostávat do povědomí běžné veřejnosti a tím i do lidové slovesnosti.

Skvělý příklad prolínání tvorby autorské a lidové podává ve své knize *Návraty a Proměny* Helena Šmahelová<sup>5</sup>. Popisuje tento proces na české *Kronice o Bruncvíkovi*. Jedná se o příběh, ve kterém Bruncvík dobude lva do svého erbu. V příběhu se vyskytuje mnoho fantaskních a magických prvků. Dílo od základů připomíná kouzelné pohádky, můžeme v

---

<sup>4</sup> ŠMAHELOVÁ, Helena. *Návraty a proměny: literární adaptace lidových pohádek*. Pra-ha: Albatros, 1989

<sup>5</sup> *Tamtéž*, s.68-72

něm najít klasické hlavní motivy a postavy. Je ale posunuté snahou o “realističnost” a idejemi středověkého rytířství, vzniklo jako osvětlení motivu českého erbu.

Kronika si udržela oblíbenost a po vynálezu knihtisku se její popularita rozšířila do všech vrstev. Tak se dostala i k lidovým vypravěčům, u kterých se uchytila díky exotickým pohádkovým motivům (uvěznění na ostrově, pták Noh) a pro svou vlasteneckou hodnotu. Tam ji v 19. st. zachytilo v pozměněné verzi i několik českých sběratelů pohádek (např. Kubín).

Tento koloběh lidové tvorby a tvorby autorské fungoval celá tisíciletí více méně přirozeně. Soustavné sbírání pohádek začalo až s romantickým zájmem o lidovou kulturu v 19. st. Tehdy vychází i první evropská sbírka lidových pohádek *Pohádky pro děti a domov* od Jacuba a Wilhelma Grimma. Látka pohádek je zde značně upravena a Grimmové ani neuvádí původní vypravěče. Grimmové však vydávají celé pohádky (ne pouze motivy) a ponechávají jim jistou hrubost, charakteristickou pro lidové vyprávění. Romantismus hledal v neuhlazenosti pohádek útržky starých mýtů a moudrost lidu, pramenící z hlubin germánského národa. Takto se zájem o pohádky i v ostatních státech pojí s hledáním národní identity a kultury (Slované, Balkán). V následujících letech vznikají po vzoru Grimmů další pohádkové sbírky v zemích jako Srbsko (Vuk Štefanovič Karadžič), Rusko (Afanasjev) ale i v Norsku, Rumunsku či v Irsku.

I u nás se pojí sběr pohádek především s vlastenci Národního obrození. Z lidové slovesnosti se v Čechách nejdříve sbíraly písně a poezie (Čelakovský), až v druhé fázi obrození dochází k zápisu pohádek. Především Karla Jaromíra Erbena pohádky Grimmů velice zaujaly a ve své tvorbě se jim snažil připodobnit. Jeho pohádky jsou hlavně pohádky kouzelné, které nejvíce vyhovovaly Grimmovské mytologické teorii. Při zápisu srovnává více látek a z nich tvoří ideální pohádkový kus. Pohádky však byly jen malou částí jeho práce a souborně byly vydány až po jeho smrti. První sbírku pohádek tak u nás vydává Božena Němcová.

V průběhu 19. st. se postupně formovala přísná věda folkloristiky, která určovala pravidla sběru lidové slovesnosti. Ta se ustanovila až na konci století. Do té doby byly pohádky sbírány ve velké míře, ale k jejich zápisu přistupoval každý autor po svém.

Ve 20. století potom kouzelné pohádky podle druhu syžetů rozdělil do přísných škatulek Vladimír Jakovlevič Propp ve své *Morfologii pohádky*. Kouzelné pohádky zde analyzuje a jejich osnovy a postavy dělí do jasně určených kategorií. Podle jeho rozebrání můžeme srovnat ohromné množství pohádek posbíraných po celém světě. Propp tímto porovnáním

zjišťuje, že existuje pouze omezené množství témat a postav, které se v pohádkách po celém světě vyskytují.

#### 1.1.4 Adaptace pohádek

Zápis pohádek se ukázal být pro romantiky nečekaně náročným problémem. V ústním podání totiž funguje mnoho faktorů, které je těžké zachovat v zapsané verzi. Celkově platí pravidlo, že zapsaná pohádka by měla mít stejný dopad na posluchače jako pohádka vyprávěna. To ale není moc přesné kritérium. Jak velkou stylistickou úpravu si může sběratel dovolit? Může upravit osnovu, aby měl děj lepší spád? Může vystříhat z pohádky lechtivé či příliš brutální části?

V dobách národního obrození bylo běžné pohádky upravovat tak, aby byly “více vlastenecké” či posilnit jejich morální poučení. Nebyla stanovena žádná pravidla zápisu a mnoho sběratelů nemělo ani literární vzdělání.

Helena Šmahelová tyto zápisy dělí do několika kategorií.<sup>6</sup> Jsou to adaptace klasické, nejvíce se blíží originálnímu vyprávění (Grimmové, Erben, Kubín). Adaptace autorské, to jsou zápisy pohádky podtržené osobností spisovatele, upravené autorem k větší čtivosti (Němcová, H. Ch. Andersen). A také autorské pohádky, které čerpají motivy ze světa lidových pohádek, jsou však ve větší míře dílem konkrétního spisovatele (J. Werich),

Zde bych ráda připomněla největšího z dnešních filmových vypravěčů: Walta Disneyho. Jeho verze klasických pohádek jsou rozšířené po celém světě a oblíbené u širokého publika. Velkou část jeho tvorby můžeme zařadit do kategorie autorských adaptací. Mnoho lidí jeho způsob pobuřuje, zakládá si totiž na zjednodušování, jasném a přehledném příběhu a na vypuštění “bolestivých či podivných” částí děje.

Walt Disney (alespoň u svých nejstarších pohádek – O Sněhurce, O Popelce) vychází z několika zapsaných verzí, které přizpůsobuje k obrazu svému. Podle všech poznatků, které jsem zapsala, se ale Disney chová jako ukázkový lidový vypravěč – v současné době je totiž žánr pohádky určený hlavně dětem a proto Disney jako interpret vyhovuje svému publiku a době. Jeho filmy staví úspěch nejenom na masivním marketingu, ale také na líbivých

---

<sup>6</sup> ŠMAHELOVÁ, Helena. Návraty a proměny: literární adaptace lidových pohádek. Praha: Albatros, 1989



postavách a písničkách. Důležité je i poselství předané v jasných a jednoduchých ideálech, které chápou lidé po celém světě.

Můžeme zde vysledovat i jakousi formu koloběhu, který jsem ukazovala na příkladu Bruncvíkově. Oblíbenost Disneyho postav je tak široká, a tak hluboko v podvědomí, že už si těžko dokážeme představit Sněhurku v jiném barevném podání, než jako je klasická žlutá/červená/bílá. V dětství jsem tuto verzi Sněhurky nikdy jako film neviděla, přesto jsem znala postavy, protože se objevovaly i v knižních ilustracích a na obalech sladkostí. Disney vydává vlastní pohádkové knihy, kde podává své verze pohádky jako standart a nové verze Sněhurky (i od jiných autorů) v dětských knížkách jsou často jen variantami této verze. Taktéž i filmová zpracování Sněhurky (i když se snaží ukázat pohádky v jiném světle jako jsou temné verze pohádky, realistické, humorné apod.) se často opírají pouze o ideální syžet studia Disney. Tento proces má dokonce i vlastní název “disnifikace” (ten se sice pojí i k celkovému zjednodušování kultury pro masu, u pohádek je ale velmi případný). Je to ovšem pořád ten stejný koloběh prolínání autorské tvorby do lidové kultury. Jen je díky technologii prováděn celosvětově, ne pouze regionálně.

Nemyslím si, že je vhodné kopírovat Disneyho přístup, nebo se spokojit s tím, že toto je jediná správná cesta. Nebo kvůli tomu úplně zanevřít na pohádky jako na žánr určený pro děti a masu, ve kterém se není možné se umělecky realizovat. Vždyť kolik vypravěčů, tolik příběhů, i když se budete snažit převyprávět Disneyho Popelku svým známým, určitě si nevzpomenete na všechny detaily, něco upravíte, něco přidáte – a už je tu nová verze pohádky.

## **1.2 Božena Němcová, život a pohádky**

Božena Němcová (nar. ve Vídni 4. února 1820) byla česká spisovatelka a sběratelka lidové slovesnosti. Neměla žádné odborné vzdělání ve věci folkloristiky či literatury, přesto jsou její pohádky v Čechách jedny z nejoblíbenějších a nejvíce vydávaných. Její tvorba vycházela ze vzpomínek na dětství, ze snů o lásce, z ideálů o prostém venkovském životě (o spravedlnosti a moudrosti prostého lidu).

Její vlastní život nebyl nijak pohádkový, a především sňatek s Josefem Němcem jí přinesl mnoho strastí a nikoliv romantickou lásku, o níž snila ve svých dílech. Díky svému muži se však dostala do kruhu českých vlastenců, především česky píšících autorů. Ti ji motivovali k vlastní tvorbě a pomohli s publikací. Zpočátku psala především básně do různých sbírek a časopisů. Její pohádkové prvotiny jsou silně inspirovány krásnou literaturou a povídkami,

které slyšela v dětství. Pohádka se stala jejím oblíbeným žánrem a formou úniku z vlastní nešťastné situace.

Josef Němec zastával pozici úředníka a jako takový byl posílán na úřady v celé Rakousko-Uherské monarchii. Němcová se tedy se svou rodinou (měla čtyři děti) častokrát stěhovala. To neprospívalo jejímu zdraví ani finanční situaci rodiny. Ale ona dokázala těchto cest využít k tomu, aby se lépe seznámila s venkovským folklorem. Nejznámější část její pohádkové tvorby pochází z Chodska, kde strávila s manželem několik let. V té době navštěvovala vesnické vypravěče a hojně se zajímala nejen o pohádky, ale i o lidové tradice a různé lidské charaktery, které se na vesnici vyskytují (ty často využívá ve své románové tvorbě – *Babička*, *Divá Bára*) Své studie posílala do Prahy, kde byly publikovány ve vlasteneckých magazínech. Později víc a víc prolíná svou prozaickou tvorbu s lidovou slovesností, kde hledá krásu prostého života.

Pohádky často autorsky upravuje. Němcová byla zkušená vypravěčka, měla cit pro lidovou kulturu, a tak jsou její pohádky velmi přirozené a stylisticky vyvážené.

### 1.2.1 Němcová na Slovensku

Roku 1851 dostal Josef Němec místo na úřadě v Uhrách a přestěhoval se tam. Jeho žena ho na Slovensko nedoprovázela, neboť děti studovaly v Praze a ani ona nechtěla opustit město, kde měla tolik přátel a dobrodinců. Za manželem se sama vypravila na několik měsíců a zamilovala si Slovenský folklor. Zavítala potom na Slovensko ještě třikrát, seznámila se zde se slovenskými vlastenci a národopisci, jako byli Ján Francisci-Rimavský či Samuel Reusz. Snažila se jim pomoci v publikování jejich tvorby a sama zde tvořila.

Zapisovala tradice, způsob mluvy, pohádky. Tyto zápisky později v Praze použila k sepsání románu *Podhorská vesnice*, který je idealizovaným a romantickým obrázkem ze života slovenského lidu.

V letech 1857-1858 vydala v Čechách sbírku *Slovenské pohádky*, kde se poprvé objevila pohádka *O Kovladu*. Sbírkou se skládala částečně z jejích vlastních zápisů, částečně z prací jejich slovenských přátel. Chtěla vydávat pohádky tak, jak je zapsala, ve slovenštině – nakladatel však tuto verzi nepřijal. Němcová tedy musela přistoupit na kompromis a slovensky ponechala alespoň dialogy. Slovenskou mluvnici však neovládala, zapisovala to,

co slyšela a co si pamatovala ze slovenských úsloví. Její cíl byl usnadnit českému čtenáři čtení a otevření dveří k slovenské literatuře, spíše než jazyková dokonalost.

Plánovala vydat další sbírku slovenských báchorek, a tím více podpořit česko-slovenské bratrství, které si vysnila a idealizovala. Ale většina jejich slovenských přátel nebyla překladem do češtiny nadšena a dál s Němcovou nespolupracovala.

Je však pravděpodobné, že když viděli slovenští sběratelé, jaký úspěch pohádky vzbudily v Čechách, sami vyvinuli ještě větší snahu vydat své dílo. Čehož dosáhl v roce 1880–1883 Pavol Dobšinský v osmi sešitech *Prostonárodných slovenských povestí*. Zde se objevuje Božena Němcová jako jeden ze zdrojů pohádek, přičemž jsou její pohádky v originální slovenštině.

Němcová, přestože dopustila překlad pohádek, lidové dílo upravila jen velmi jemně a citlivě. Na rozdíl od jejích dřívějších romantických pohádek z Chodska se snažila o minimální autorský zásah. Pohádky pozměnila jen slohově, látku upravila jen tak, aby posílila vyznění pohádky. Tak je tomu například v pohádce *Sůl nad zlato*, kde úmyslně umocňuje laskavost a upřímnost hlavní postavy Marušky. V jejích slovenských pohádkách se objevují jen dvě autorské adaptace, jsou to *Bača a Šarkan* a *O dvanácti měsíčkách*, povídky na lidové téma inspirovány pohádkami.

### 1.3 O Kovladu

*“Němcová zakládala si nejvíce na pohádce o Kovladu, o které praví, že ji dostala od Samka Chalúčky a »která snad ani v celém Slovanstvu není, mimo tohoto zákoutí v okolí Lehoty«.”<sup>7</sup>*

#### 1.3.1 Rozbor pohádky

Tak jako Němcovou i mě zaujala neobvyklost této pohádky. Hlavní motiv – potrestání pýchy – je sice motivem v pohádkách dost oblíbeným, neobvyklé je spíše pojetí a prolnutí s lidovými pověrami (mytologií). Pohádka se na první pohled zdá jako klasický příklad pohádky kouzelné, tak jak je dělí Propp (symbolika čísel – opakování snů, styl

---

<sup>7</sup> TILLE, Václav. *Božena Němcová*. Vydání páté. V Praze: Družstevní práce, 1939. Živé knihy (Družstevní práce).

vyprávění). Když se ale člověk na příběh zaměří, zjistí, že je velmi těžké jej do rámce kouzelné pohádky vtěsnat.

Především zde chybí klasický konflikt dobra x zla. Nemůžeme ukázat na postavu Kovlada či dcerky a prohlásit, že jsou záporné či kladné. Také na konci příběhu dobro jednoznačně nezvítězí. Můžeme mluvit jen o jakési spravedlnosti a odevzdání – dcera si v závěru (snad) uvědomí svou hloupost a přijímá svůj úděl. Ale není tu nikdo, kdo by po jejím prozření přijel do říše Kovladovy na bílém koni a zachránil ji. Také matka, postava, kterou jako jedinou můžeme označit za vyloženě kladnou, zůstává osamělá v domku a tento konec pro ni není v žádném smyslu dobrý. Proto se příběh podobá spíše mýtům nebo pověstem.

Pro mě osobně je celý příběh někde na půli cesty mezi pohádkou a pověstí. Posuďte sami: hlavní rozdíl mezi těmito žánry tví ve faktu, že pohádka se odehrává v nereálné kouzelné říši. Pověst však vykládá o kouzelných bytostech (obyvatelích pohádky), působících v našem reálném světě – v temném lese za vesnicí, ve staré kostelní věži či u skály v horách. Vypráví o tom, co zažil vypravěč nebo jeho známí, o jejich zkušenostech s nadpřirozenem. Pověst je vyprávěná jako fakt, poučení či výstraha, posluchači vypravěči věří opravdovost příběhu.

Netuším, jak se pohádka/pověst *O Kovladu* jevila lidem v době, kdy byla vypravována – zda jí věřili či ne. Spíš než na děj v kouzelném světě se zaměřuje na vztah matky a dcery, na němž nic kouzelného není. Kovlad sám pak přichází do jejich domku jako bytost velmi nepatřičná. Nemůžeme říct, že by Kovladova říše byla nějaké sousední království, kde občas zajdou matka s dcerou na trh. Spíše se jeho postava ve vyprávění jeví jako návštěva z jiného světa. Také zakončení, při kterém zůstane dcera v říši Kovlada, působí více jako výstraha typická pro pověst než klasické ukončení děje pohádky.

Na druhou stranu zde figurují pohádkové prvky opakování (tři ženiši, tři sny). Také je v příběhu hodně silná závěrečná formule: „*A tak bylo, a nejinak...*“

### 1.3.2 Samo Chalupka a jeho verze pohádky

Chalupka byl slovenský romantický básník a evangelický kněz, který se od mládí angažoval v slovenském národním hnutí. Jeho básně jsou ovlivněny lidovou tvorbou, přírodou a především silným vlastenectvím. Božena Němcová byla při svých cestách na Slovensko hostem u něj na faře. Sám popřel, že by byl jejím zdrojem pohádky *O Kovladu* a tvrdil, že ona sama pohádku zapsala od stařenky z obce Lehota.

Chalupka také vydává vlastní verzi pohádky v Dobšinského *Prostonárodných slovenských povestí* pod jménem *Lubka a Kovovlad*.

Osobně mi srovnání obou pohádek přijde jako skvělý materiál na zaznamenání různých přístupů k lidové tvorbě. U obou verzí je zachována silná struktura příběhu – opakování, rytmus a posloupnost motivů. Co je tedy dělí?

Chalupka pohádku více rozvinul a vytvořil z ní téměř epické dílo. V jeho verzi je z ní téměř standardní pohádka kouzelná. Nejlépe se dá tento rozdíl ilustrovat na části námluv, kterou Němcová popisuje jako:

*„Všickni šli prosto do jizby a mladý pán prosil matku o dceru. „Ej, či by sme hodny byly takého šťastia“ — omlouvala se pokorná matka”*

zatímco u Chalúčky je rozvedena vysloveně obřadně:

*„Mladý pán zabral sa vopred, ostatnô panstvo za ním a prosto do vdovinho domu. Keď vošli, poklonili sa prívétive a pozdravili mater i dievku. Materi od ľaku viazli slová na jazyku, ale Lubka pekne ich privítala i uvíjala sa okolo nich a štebotala ani lastovička. A hned' utrela biele lávky okolo stola svojou zásterkou a prosila panstvo, aby si ráčili sadkať.*

*„Ďakujeme,“ prehovoril starosvat, „ale neprisadneme k tomuto posvätnému miestu, na ktorom Otec nebeský svoje dary domu tomuto podáva, počím neoznámime svoju žiadosť, ktorá nás k Láskam Vaším priviedla.“*

*„Ráčte rozkázať s nami!“ odvetila vdova s pokornou uklonou, „vd'ačne poslužíme, v čom budeme možné.“*

*„Rozkazovať nám nesluší,“ rečnil starosvat ďalej, „ale budeme prosiť. — V tej vašej záhradke, dobrá mamko, kvitne jeden krásny kvietok. Vy o ňom azda ani nevíete, a nás by to úprimne tešilo, keby ste nám dovolili ten kvietok do našej záhradky presadiť.“*

*„Ach, veď som ja len chudobná vdovička,“ odpovedala na to mati Lubkina, „chudobná je i moja záhradka. Nečujem, veru, že by sa v nej našiel kvietok, ktorý by takô slávno panstvo tešiť mohol.“*

*„Ba áno,“ dotušoval starosvat. „Pán Boh dal vám hodnú dievku, a tú — ak by to i vám i jej po vôli bolo — mieni si avde náš veľkomožný pán ku boku svojmu pripojiť ako vernú a úprimnú manželku.“*

A v obdobném duchu líčí autor i dceřinu svatbu (u Němcové opět popsanou v jedné větě). Chalúpka se zde opírá o staré lidové obřady namlouvání (postava starosvata) a obohacuje tak pohádku o historickou hodnotu. Zároveň ji tím vzdaluje čtenáři – cizinci, který není zvyklý na místní tradice. Verze Němcové je v tomto bodě více univerzální, ve své prostotě přispívá k tomu, aby se čtenář vžil do role postav, aby s nimi soucítil.

Nadále je v Chalúpkově verzi rozdílný konec matky – vdovy. Zatím co u Němcové zarmoucená matka prostě stojí na prahu a sleduje mizející dceru, u Chalúpkovy dramaticky umírá na zlomené srdce (čímž je ještě více podtržena nemilosrdnost dcery).

A je nejdramatičtější změna v konci pohádky. U Němcové zůstává dcera v podzemí, za nevyřčeného příslibu smrti hladem. Příběh je zakončen velmi klasickou formulí:

*“A tak bylo, a nejinak; co se stalo, odstat se nemohlo. Nevěsta musela pod zemí již zůstatí u svého muže Kovlada v zlatém zámku, když se jí jen zlata chtělo.”*

Je zde cítit jisté smíření s osudem, ne nepodobné tomu, co sama Němcová v době své první cesty na Slovensko prožívala (smířovala se se svou špatnou finanční situací i nenaplněním dívčích snů o lásce). U Chalúpkovy žádné smíření není, dcera má zde roli vězně ve zlatém zámku, kde o hladu žije dlouhé roky. Také je nadále utěšovaná (týraná) každoroční svobodou:

*“Len raz do roka — vtedy, keď sa zem otvárala — bývalo jej dovolenô na tento svet vystúpiť. Ale ani vtedy neukázala sa ľuďom na oči. Iba vše v noci slýchavali ju, ako narieka na materinom hrobe a vykladá svoju biedu.*

*Tri dni smela sa na svete pobaviť; potom — voľme či nevoľme — navracovala sa zase ta do tej bohatej biedy svojej. A tam je tá až podnes, — ak Hospodin nezmiloval sa nad ňou.”*

V tomto bodě je vidět silná inspirace řeckým mýtem o Hádovi a Persephoně. Hádes či chceme-li římský Pluto, je sice proslulý jako vládce mrtvých, byl však i bohem veškerých

podzemních pokladů a bohatství. V řecké pověsti tento bůh odnesl do své říše bohyni jara Persephone, a tu si vzal za ženu. Ona ale každý rok smí navštívit svou matku Deméter (bohyni hojnosti a úrody) a tím přinese na zemi jaro. Na zimu se opět vrací do podsvětí ke svému muži.

Na srovnání vidíme, že Chalúpkova verze je zapsaná jako dílo ukazující lidové tradice a mýtus. Zatímco Němcová zde znova vyzdvihuje život prostých lidí a úctu k božímu daru. Ve svém filmu se chci přiblížit verzi Němcové, jak nejvíc to půjde. Chci především zachytit hlavní myšlenku a pocit nadpřirozena, které působí v běžném životě.

### **1.3.3 Náboženství**

S odkazy na náboženství se člověk v lidových pohádkách setká nesčetněkrát. Často jsou to jenom narážky, někdy si však vypravěči vypůjčují i hlavní postavy. Je to jedna z těch věcí, které patří k základům pohádkové polévky. Náboženství tvořilo základ života většiny lidí, a proto se automaticky odráželo v jejich příbězích. Hodně odkazů vzniklo taky díky nadšeným sběratelům, kteří chtěli dokázat, jak hluboké naše pohádky jsou.

Kovlad sám je postavou, která odkazuje na slovanskou mytologii a v ději pohádky je jeho postava v konfrontaci s náboženstvím novým – křesťanstvím. To vystupuje v pohádce především jako součást každodenního života matky a dcery jako prvek, který jen podtrhuje odlišnost reálného od kouzelného světa.

### **1.3.4 Mytologie Slovanská a Germánská**

Jednoznačný vliv v pohádce má mytologie slovanská, odkud pochází postava Kovlada. Proto mé první pátrání proběhlo v jeho směru – snažila jsem se najít legendy a pověsti, které se k němu vážou. Jenže mnoho úspěchu jsem neměla. Našla jsem na toto téma jen pár krátkých zmínek na internetu. Když jsem pak pátrala v knihovně po knihách o starých Slovanech, bylo to ještě horší. Zjistila jsem, že o slovanské mytologii jako takové se dá zjistit jen málo. Z celého mého pátrání vzešlo víceméně toto – Kovlad býval bohem skrytých pokladů a žil se svou ženou Runou v podzemní říši.

Popravdě, většina z toho, co jsem se při svém pátrání o slovanské mytologii dozvěděla, byly dohady nebo báje, které jsou na první pohled okopírované z řecko-římského pantheonu či ze severské mytologie.

Je možné, že pohádka vznikla v křesťanské době, a že vypravěč znal Kovlada jen z lidových pověstí, a to ne jako boha a vladaře podzemního království, ale spíš jako skalního ducha. Zde můžeme najít jasnou spojitost s Koboltem, germánským duchem hor a dolů. Kobolt se

vyskytoval v dolech, kde odměňoval havíře poklady nebo je varoval před důlními katastrofami. Kobolt je postavou vyskytují se často i v pohádkových sbírkách bratří Grimmů, odkud bývá do češtiny překládán právě jako Kovlad.



## 2 INSPIRAČNÍ ZDROJE – VÝTVARNO

### 2.1 Princezna Kaguya

*Princeznu Kaguu* jsem poprvé viděla v době, když už byl námět mé diplomové práce jistý a já pracovala na storyboardu. Myslím, že mi tento film velmi pomohl při rozhodování o tom, jak moc mám upravovat děj původní pohádky. Na Kague se mi obzvlášť líbilo, jak režisér pracuje s tradiční pohádkou, do které se nesnaží zasahovat, aby navodil dojem větší akce či morálního poučení (jak se to stává u Disneyho). Její děj také není stavěný podle nějakých přesných rovnic, spíše navozuje pocit plynutí, jako by šlo o výsek děje ze skutečného života, a ne o vymyšlený příběh. To samé platí o používání nadpřirozených prvků, které jsou zapojovány spíš jako součást života, než jako efektivní a vzrušující prvek. Ani závěr nebyl typickým šťastným či tragickým koncem. Vše bylo ale spojené skvělou animací a prolnuté jemným humorem, takže si přišel na své i divák zvyklý na mainstreamovou tvorbu.

Přesně s těmito prvky jsem chtěla pracovat i v případě své práce. Vytvořit film na základě klasické pohádky, ale bez toho, abych ji přefiltrovala do podoby jednoduché zábavy. Velmi se mi líbila i výtvarná stránka filmu – inspirovaná tradiční japonskou kaligrafií (na rozdíl od jiných Ghibli filmů, které používají realistické pozadí v klasickém evropském stylu).



Obr.č.1.: *Princezna Kaguya*

zdroj obrázku: <https://entropymag.org/wp-content/uploads/2015/12/princess-kaguya.jpg>

## 2.2 Videoklipy

Pokud jde o žánr animovaného filmu, který nejraději sleduji, jsou jím videoklipy. Příběh v nich často chybí a tvůrci se tedy mohou čistě soustředit na animaci. Mají možnost používat podivné přechody scén a neobvyklé pohledy kamer, aniž by se museli bát, že divák nepochopí příběh. Tento styl jsem samozřejmě ve své práci nemohla plně využít, snažila jsem se o to alespoň v některých scénách. Mou velkou inspirací byl například *Megalizer II*. Tento klip tvořilo několik animátorů. Účinkuje zde jediná postava na černém pozadí – ta tančí do rytmu hudby a neustále se v ní mění na něco jiného. Živost a pohyb postavy je téměř hypnotizující a animační nápady jsou nevyčerpatelné.

Dalším zdrojem inspirace mi byl klip *Cecelia & Her Selfhood* skupiny Villagers. Ten je téměř opozitem ke klipu předchozímu. Zde je animace pomalá, a ne tak živá, oplývá však krásou jednoduchých a efektivních záběrů.

Zde musím zmínit i hudební čísla z filmů Walta Disneyho. V těchto částech je většinou animace uvolněnější, zábavnější a často se i prolíná do abstraktní formy. Obvykle je zde i posunutá barevnost a zjednodušení přísného „Disney realismu“. Pokud mám jmenovat nějakou konkrétní scénu, jsou to rozhodně velkolepá čísla z Aladina (*Friend like me*), Zvoníka od matky boží (*Hellfire*), Hercula (*Zero to hero*) či Pocahontas (*Savages*).

A poté samozřejmě téměř celá *Fantasia*, kde se posunuje děj animovaného filmu do roviny hudby. Právě tento hudební styl se stal základem pro snové scény v mém filmu. Načasování, prolínání postav s pozadím a neustálý pohyb, který je v rytmu muziky a slov – to vše jsem chtěla dostat i do své práce.



Obr.č.2.: Walt Disney – Zvoník u Matky Boží

Zdroj obrázku: <http://www.thehunchblog.com/wp-content/uploads/2011/09/d-hell-11.png>

## 2.3 Folklór

Ve své práci jsem chtěla ukázat střet snění s realitou. To jsem chtěla vložit jak do příběhu, tak do samotné animace. Proto jsem také při tvorbě pozadí vycházela z fotografií a snažila jsem se realitě co nejvíc přizpůsobit, to především barvou a atmosférou.

Dalším zdrojem při tvorbě výtvarné stránky byly pro mne knihy o slovenském folkloru.

Obzvláště zajímavá byla kniha *Slovenská ľudová výšivka* (Anna Chlupová, 1985). Poté co jsem si tuto knížku půjčila, jsem si dlouho pohrávala s myšlenkou zasadit děj své práce do konkrétního slovenského regionu. Tak bych mohla všechny postavy obléci do podobných krojů a mohla bych vycházet z konkrétních fotografií. K tomu mě motivoval i internetový blog <http://slovak-folk-costumes.tumblr.com/>. Autorka zde zveřejňuje současné i historické fotografie slovenských krojů a lidové tvorby. Z myšlenky sešlo, když jsem začala zkoušet techniku animace. Zvolila jsem totiž velmi živou 2D kreslenku, při které by všechny detaily kroje zanikly.

Přesto však inspirace z lidových výšivek zůstala v mnoha detailech mé práce. To jsou například výšivky na oblečení postav, barevnost snů i design chaloupky, ve které matka s dcerou žijí.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

### 3 VÝROBA FILMU

Už velmi dlouho jsem chtěla vytvořit animovaný film na základě literární předlohy, tedy adaptaci knihy, básně či pohádky. Proto jsem se nakonec rozhodla naanimovat příběh *O Kovladu*. Ne že by mě nebavilo tvořit příběhy vlastní, na adaptaci mě ale velmi lákalo ohraničené pole příběhu, ve kterém člověk může utvářet, měnit a přepracovávat vlastní nápady. Ve škole mi vždy přišlo velmi zábavné tvořit věci na zadání, a čím složitější zadání bylo, tím to byla větší výzva. Práce na diplomové práci je sama o sobě ohraničena časem, a díky tomu se člověk musí tím více zamyslet, zhodnotit své síly a přijít na to, co a jak chce vlastně stvořit.

Pohádku *O Kovladu* jsem měla chuť zpracovat už dříve. První skici, co jsem k ní nakreslila, byly pro obrázkovou knihu. Kniha měla být ilustrovaná na každé straně, především obrázky a minimum textu. Podélné obrázky ilustrací by navazovaly ze strany na stranu. Také jsem si pohrávala s myšlenkou udělat z pohádky komiks nebo komiksovými prvky obohatit obrázkovou knihu.



*Obr.č.3.: Kovlad a jeho družina, jeden z prvních návrhů (2014)*

Nakonec jsem skončila u animace. Napomohl tomu i fakt, že pohádka není příliš dlouhá, a proto byla skvělý podklad pro animovaný film o délce zhruba 5 min, což jsem si představovala jako ideální délku diplomové práce. Také v animaci ráda používám prolínačky a nezvyklé úhly kamery, a to vše je ideální pro tvorbu snů, prolínání světů a podivných motivů, kterých je v Kovladově říši habaděj.

Jako vedoucího praktické části mé diplomové práce jsem si zvolila pana Iva Hejcmana. Vyhovuje mi fakt, že pan Hejcman je často přítomen na ateliéru, kde jsem na svém filmu pracovala. Proto bylo možné každodenně konzultovat všechny části filmu, se kterými jsem si nevěděla rady. A, když už jsem v první polovině tak obšírně rozebírala lidovou tvorbu, neznám mnoho lidí, kteří by v lidovém vypravěčství mohli s panem Hejmanem soupeřit.

### **3.1 Práce s předlohou**

První problém, co jsem řešila, bylo samotné zpracování děje pohádky. V tomto směru se objevilo mnoho problémů. Pro jakou věkovou skupinu pohádka bude? Příběh O Kovladu je sám o sobě docela zvláštní a nejsem si jistá, jestli bychom ho mohli označit za příběh pro děti.

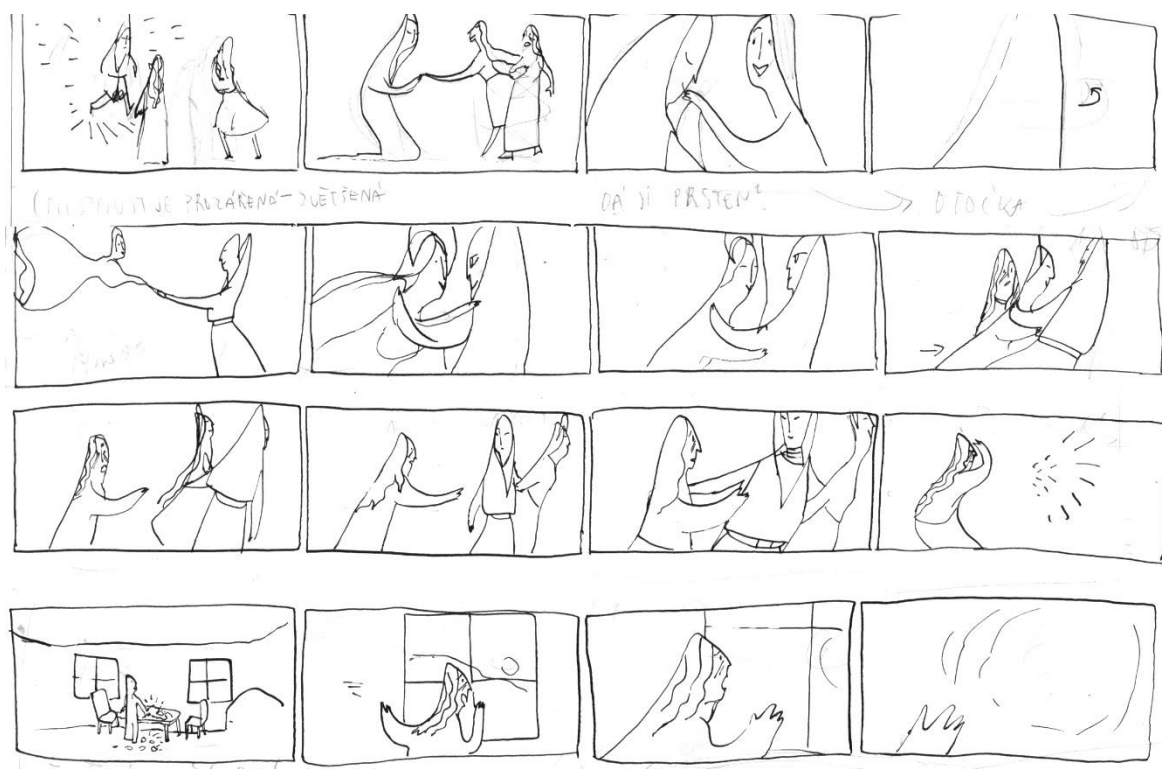
Jak moc mám změnit/upravit téma pohádky či její části? Téma zde není láska ani přátelství či polepšení, vypovídá spíš o jisté formě trestu. Přijde mi to jako docela nezvyklé, a příběh díky tomu působí trochu nedokončeně. Nějakou dobu jsem si pohrávala s myšlenkou pohádku zjednodušit a dát ji klasicky spád se šťastným koncem, aby ji publikum lépe pochopilo.

Taky mi bylo podáno pár návrhů, zda bych nechtěla změnit pohádku tím, že ji zasadím do současné doby či prostě jenom do nějakých zajímavějších kulis. Ale o této myšlence bych uvažovala, kdybych si vybrala k zpracování nějakou všeobecně známou pohádku, kterou publikum už zná. U Kovlada jsem na žádné předchozí zpracování kromě předlohy od Němcové a verze od Chalupky nenarazila. Pohádka je sama o sobě dost podivná na to, abych se snažila ještě o další podivnosti. Většinu těchhle otázek jsem nakonec vyřešila velmi jednoduše. Prostě jsem vše ponechala tak, jak je to v knize.

## 3.2 Storyboard

Tvorbu orientačního storyboardu jsem začala hned poté, co jsem si vybrala téma. V mnohém jsem vycházela ze starších skic z doby, kdy jsem uvažovala, že příběh své diplomové práce zformuji do podoby komiksu. Měla jsem i několik širokoúhlých skic, které jsem při převodu do obrázkového scénáře ani nezměnila.

Tvorba storyboardu je pro mě velmi náročná. Dlouhé záběry postavené na prolínačkách a rotaci kamery se velmi špatně zachycují na papír. Proto často volím kompromis mezi storyboardem a jednoduchým animatikem, ve kterém můžu vidět obrázky na časové ose. V Kovladově případě byl storyboard víceméně abstraktní, kreslila jsem ho prostou linkou pera do velmi malých formátů a snažila jsem se tak zachytit směr spíše pohybu v obraze/posun kamery, než konkrétní detaily. Hlavní funkci pro mě storyboard má při tvorbě základních kompozic, které potom v průběhu měním (viz. tvorba animatiku) a k celkovému přehledu nad filmem. Ráda skládám střih filmu do jednotné kompozice. Obzvláště při tvorbě pohádky se samo nabízí různé opakování záběrů či střihové elipsy. Jednoduchá linka mi zde pomohla i v zachycení základních tvarů postav - viditelně je odlišit i ve velké stylizaci. Návrhy postav už jsem v době tvorby storyboardu měla, díky němu jsem si je však ještě upravila, ustálila je do jasné formy.



Obr.č.4.: ukázka ze storyboardu

## **3.3 Komentář**

### **3.3.1 Vypravěč**

Jsem si jistá, že děj by se dal převyprávět i bez mluveného slova, bylo by to ovšem mnohem složitější a delší. Především délky jsem se velmi obávala. Styl animace, jaký jsem si představovala, bych totiž na delším formátu nezvládla udržet a byla bych nucena ji zjednodušit. A to jsem rozhodně nechtěla. Tak jsem se rozhodla použít ve své pohádce vypravěče.

Vedoucí práce mi radil, abych nahrála co nejdřív zvuk, a proto bylo velmi nutné se rozhodnout, co vše ve svém filmu budu chtít ukázat obrazem a co bude mít na starosti komentář. Zde jsem také prošla několika fázemi tvorby. Začalo to s představou vypravěče, který by převyprávěl příběh od začátku do konce. Poté jsem přešla do úplně odlišné verze – vynechání vypravěče a ponechání pouze dialogů postav.

Ve finále jsem použila kompromis – trochu z vypravěče a trochu z dialogů. S touto myšlenkou vznikl i jednoduchý storyboard. Vypravěč tvoří v mém filmu klasický rámec pohádkového vyprávění. Oznamuje začátek a konec pohádky. Dále je příběh ponechán dialogům a vypravěč zde pouze oznamuje příchody ženichů

### **3.3.2 Nahrávání komentáře**

Dalším krokem bylo zvolit si vhodného vypravěče. Samozřejmě jsem se nějakou dobu zabývala i myšlenkou několika herců, kteří by namlouvali jednotlivé postavy. Pohádka je však docela krátká a nakonec padlo rozhodnutí, že více hlasů by vytvořilo pouze zmatek. V příběhu jsou v převaze ženské postavy, a tak jsem zde chtěla použít silný ženský hlas. S komentářem ve filmu běžně nepracuji, proto pro mě bylo nahrávání nová zkušenost. Společně s vedoucím mé práce jsme oslovili zpěvačku Radůzu a ta velmi ochotně souhlasila. Poté se řešil problém, jak moc upravit komentář z původního textu pohádky. Rozhodnout se, zda text ponechat, nebo se ho pokoušet nějak převést do moderní češtiny, mi trvalo dost dlouho a konzultovala jsem ho s mnoha lidmi (od svého vedoucí práce, po tety, které učí češtinu).

Přesto všechno jsem opět skončila u nejjednodušší verze – ponechání originálního komentáře – textu z pohádkové knížky bez jazykových úprav. Toto rozhodnutí bylo podpořeno i Radůzou, která sama má písničky v několika jazycích, a proto jí slovenský komentář nedělal problém.



### 3.4 Volba techniky

Toto téma jsem už načila v kapitole o inspiračních zdrojích, zde se vám pokusím více přiblížit postup tvorby a techniku provedení.

Od začátku jsem byla pevně rozhodnutá, že vytvořím svou diplomovou práci čistě digitálně. Bylo to proto, že jsem se chtěla naučit pracovat v digitálním prostředí. To ale neznamená, že mě nelákaly i jiné techniky. Obzvláště to byla kombinace plošky a digitálu. Tradiční ploška (či poloplast) mi přišla jako dokonalé medium pro ztvárnění Kovladovy říše. Nemám ale s ploškou dost zkušeností a tak jsem raději vsadila na jistější digitál. Nakonec jsem ale i do světa mého filmu vytvořeného počítačem dala textury tvořené tradičními technikami malby.

Jelikož jsem si digitální tvorbou byla jistá od začátku čtvrtého ročníku, zasvětila jsem celý zimní semestr toho roku práci s Tvpaint animation. Moje bakalářská práce byla vytvořena tradiční technikou, a tak jsem si chtěla digitální kresbu trochu více zažít předtím, než přistoupím k samotné tvorbě diplomové práce. Na krátkých animacích tohoto semestru jsem si vyzkoušela různé styly animace v TVP Animation.

Například ve cvičení „Ostrov“ se postava při spánku rozpouští do svého snu. Při rozpouštění se rozkládá do mnoha barev, v nichž se utápí a z kterých se vynořuje její sen. Stejný styl animace jsem použila pro animování snů, které popisuje dcera.

V semestrální práci „Autobus“ jsem zase zvolila design postavy bez obrysové linky – ten je použitý i u postav v Kovladovi. Tato animace je použitá i ve spotu „Ahoj kotě“. V tomto krátkém klipu jsem pracovala s jasně danou postavou, zasazenou do víceméně reálného prostředí, a tak jsem mohla otestovat srozumitelnost svého digitálního stylu.

### 3.5 Výtvarné návrhy

#### 3.5.1 Postavy

Základní návrhy postav jsem opět měla z doby, kdy jsem uvažovala o zpracování Kovlada do podoby obrázkové knihy. Tyto designy byly příliš složité na animaci, a tak prošly velkým zjednodušením.

Ve filmu nemám dost prostoru na vykreslení charakteru postav, proto jsem jejich charakter zapracovala i do výtvarných návrhů. Například postavy dcery a matky jsem chtěla udělat velmi odlišné - přitom ale podobné, aby šla vidět jejich příbuznost. U obou jsem tedy zvolila

oválný tvar hlavy a obloukové linky rámuji i celé tělo. Také mají podobné vlasy. Hlavní rozdíl je v barvách a pohybech. U dcery jsou vlasy tmavé a sukně a rty červené. Matka je proti tomu vybledlejší, šedivější. A k tomu přispívá i její tmavě modrá sukně a šál. Přistupovala jsem k nim s odlišným způsobem i v animaci. Dcera je velmi živá a většinou je její pohyb spíše tanec. Pohybuje se na 25 framů za sekundu a její pohyby jsou velmi rychlé a elegantní. Oproti tomu matka je animovaná rychlostí o polovinu menší a to celé přispívá k jejímu rozvláčnému, pomalému vzezření.



*Obr.č.5.: jeden z prvních návrhů matky, dcery a ženichů*

Na konci filmu je dcera oblečena do zlatých šatů a na hlavě má korunku (partu) - ty nemají přesné linky a jsou na nich textury, stejně jako na dalších objektech v říši Kovlada. Působí tak velmi odlišně v kontrastu s dceřinou pletí a vlasy. Ve svých snech je oproti tomu celá změněná tak, jak si sebe představuje.

Další postavy z lidského světa jsou nápadníci. Zvolila jsem pro ně dva základní tvary. Pán je vyhublý a vysoký, má dlouhé ruce, které mu vlají kolem hrudního koše. Jako doplněk k postavě pána slouží jeho kulatý sluha. Sedlák je více ramenatý a rozložitý. Nepohybuje se tak rychle, jenom když s ním dcera zatočí.

A konečně vizuál Kovlada. Navrhování této postavy a jeho říše byla největší výzva i největší zábava. Hlavní bylo, udělat ho naprosto odlišně od zbytku postav. Postava pána podzemních pokladů postrádá obrysovou linku a je v barvách, které se ve světě "nahore" nevyskytují. Má protáhlou siluetu, je vyšší než ostatní postavy. Dlouhý plášť mění tvar a vlaje podle potřeby

záběru. Abych podpořila jeho vznešenost, je celý laděný do barev zlata, kromě modrých duhovek. Myslím, že právě tento detail z něho činí živou postavu. Jinak svým designem úplně zapadá do neživého světa dceřiných snů. Většina jeho těla je pokrytá pohyblivými texturami. Rozdílný je i jeho pohyb, celý se přelévá a jeho pohyb je inspirován rtutí.



*Obr.č.6.: Kovlad, zkouška barevných kombinací (pastel)*

I Kovladovo spřežení je animováno spíš jako “pohyb koní” než reálná zvířata. Celý povoz se různě mění a přetéká, chtěla jsem díky tomu podpořit dojem, že dceru unášejí její sny spíše než konkrétní bytosti.

### **3.5.2 Pozadí**

Jednou z nejobtížnějších částí mé diplomové práce bylo najít správný design pro pozadí. Nejsem zvyklá malovat přímo v počítači (pozadí mé bakalářské práce bylo celé vytvořeno akvarely), přesto jsem byla rozhodnutá vytrvat s digitálním médiem.

Prvotní skicy a barvy pro pozadí jsem si vytvořila v akvarelu a pastelkách, a potom jsem se je pokoušela převést do počítače. V mém filmu se vyskytují tři oddělené „prostředí“, které se liší barevností i mírou stylizace. Je to příroda (les, hory, louky, skály), chaloupka (světnice uvnitř roubeného domku) a zlatá říše Kovladova.

Nejvíce času mi zabralo přijít na to, jak stylizovat les. Chtěla jsem totiž pozadí dost realistické - na skutečný realismus jsem však neměla schopnosti ani čas. Proto prošly návrhy lesa třemi fázemi, z nichž jsem vybrala návrh s nejsvětlejšími barvami a slabou obrysovou linkou.

Tlumené barvy mi přišly realističtější a také nejlépe kontrastují s jasnou Kovladovou říší.

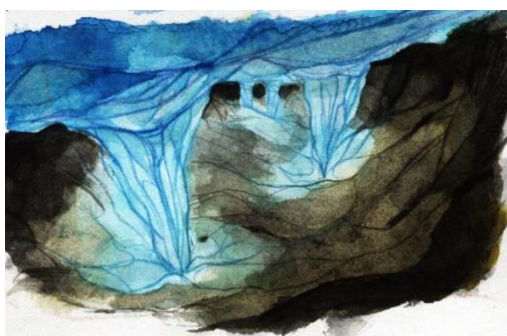
Finální pozadí však byla dokončena až po letním kurzu Anomalia. Kurz byl přímo zaměřený na Concept art a character & background design. Díky tomu se mi otevřely úplně nové



možnosti při tvorbě digitální malby a kresby. Konzultovala jsem už vytvořené pozadí s lektorem kurzu Jimem Moorem a ten mi dal mnoho rad.

Tak především jsem radikálně změnila hloubku pozadí – použila jsem výraznější a větší motivy do předních plánů. K prohloubení jsem využila i efekty dopadajícího světla. V lese změnila atmosféru především plány stromů a světla. Je zde málo obrysových linek, díky čemuž vynikly postavy, které linku mají. Také jsem pro větší realističnost použila texturové štětce.

Pozadí jsem malovala v programu Clip Paint Tool Studio a rožanovala v TVP Animation a Adobe After Effect.



*Obr.č.7.,8.,9.: návrhy pozadí – jeskyně, chaloupka, les*

### **3.6 Animatik**

Animatik byl nejdůležitější částí přípravy. S některými záběry jsem začala ještě před nahráváním komentáře. V animatiku jsem části storyboardu docela pozměnila. Tvorba celého animatiku byla práce na několik měsíců. Celý soubor jsem mnohokrát předělávala a

přizpůsobovala tak, ať mi poslouží i jako podkladová skica, z které mohu přímo vyjít do finální animace. Proto jsem některé části rozhýbávala již ve finální rychlosti a také jsem v něm zkoušela udělat co nejpřesněji všechny jízdy.



*Obr.č.10.: vjezd do jeskyně, skica pozadí pro jízdu, použitá při tvorbě animatiku*

### **3.7 Animace**

Se samotnou animací jsem začala od středu. To mi pomohlo zjistit, kolik času mi zabere animování mnou zvoleným stylem, a podle toho jej ještě upravit/posměnit.

Jako první záběr k animaci jsem vybrala druhý sen – sekvenci, v níž se realita prolíná s dceřiným vyprávěním o ideálním muži, jež ji obdaruje „zlatou partou“ (korunou, kterou nosí nevěsty). Tato scéna začíná v chaloupce při snídani, je zde pozadí v realistickém stylu a dcera s tužkovými konturami. To vše však záhy zmizí pod nánosy zlaté, co do místnosti prosakuje z dívčinych snů. V hlavě si to dokážu představit snadno – na realizaci jsem však obětovala několik týdnů. Hlavním důvodem, bylo to, že jsem zde mnoho věcí teprve zkoušela a vymýšlela. Další scény tohoto typu mi potom šly o poznání rychleji.

Další fáze animace byla realizace scén odehrávajících se v „reálném světě“. Tyto scény zabírají první tři čtvrtiny mého filmu. Vystupují v nich lidské postavy a prostředí známe

z běžného života. Nejprve jsem se rozhodla dokončit úplně první záběr filmu. A to i s finálním pozadím a stíny. To mi pomohlo s celkovou představou o barevnosti filmu a stylu kresby pozadí v reálném světě (pozadí, se kterými jsem měla nejvíc problémů).

Další scény jsem dotáhla pouze do linky, abych je mohla před barvením konzultovat se střihačem a panem Hejmanem.

V samotné animaci jsem měla problém především s množstvím postav (v některých scénách byly čtyři postavy a ještě k tomu koně), které musely hrát v různých vrstvách.

Sekvence snů byly oproti tomu animací téměř relaxační. V nich se Kovladův svět a lidská říše prolévá. Tyto záběry jsem dělala už přímo do finální barevnosti, neboť výtvarno Kovladovy říše jsem založila na plochách barev, a ne na lince. S barvami jsem kreslila přímo na skicu animatiku.

Celou animaci jsem pak stavěla přímo na komentáři.

### **3.7.1 Pohyblivé textury**

Jedna z posledních fází byla tvorba pohyblivých textur. Ty jsou použity do snových sekvencí a také do Kovladova světa.

Mám vlastní složku textur, které používám do digitálních animací, komiksů i ilustrací. Ke Kovladovi jsem vytvořila ještě několik textur speciálních, abych měla co nejvíc možností. Prvním krokem bylo namalování rozdílných textury. K tomu jsem použila několik různých technik malby.

První z nich je malba vodovými barvami. K vytvoření nejlepšího vzoru je potřeba několika odstínů a soli, aby byl obraz co nejvíc členitý (taková textura jde potom nejlépe vidět).

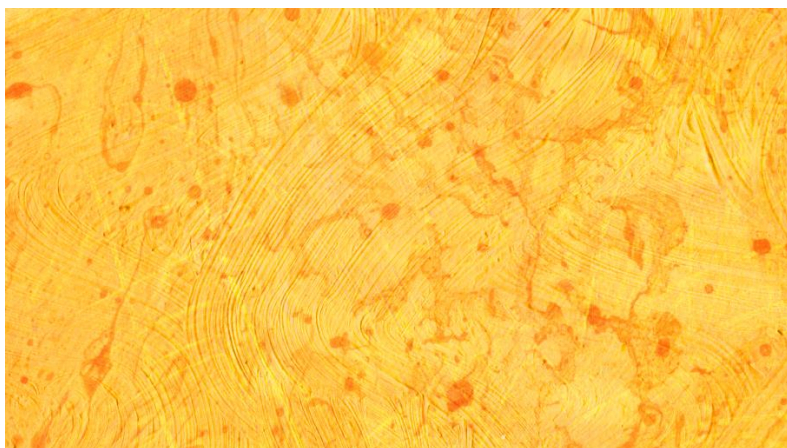
Další série textur je malovaná temperou. Tyto se odlišují především tahy štětců a strukturou ve velkých nánosech barvy. Tempera je nanášena v hrubých vrstvách a potom proškrabávána. Takové nečistoty dodají digitálnímu obrazu zajímavější rozměr.

Mým nejoblíbenějším (a nejpoužívanějším) vzorem je textura vytvořená pomocí odporu vody a akrylátových barev. Zásobu těchto textur jsem si udělala o prázdninách při natírání plotu vodou neředitelnou barvou. Do vaničky plné vody se barva zapouští po kapkách, ty se ve vodě nerozpustí, ale zůstane v zajímavém vzoru na povrchu. Vzor se dá ještě přímo na hladině deformovat štětcem. Když se potom přiloží na vodu papír, barva se obtiskne. Díky této technice mám celou sadu papírů se strukturou připomínající mramor, která je ideální pro Kovladovu kamennou říši. Je štěstí, že náš plot je v červené a žluté, textury jsem tedy nemusela upravovat ani barevně.

Všechny textury skenuji v několikanásobném rozlišení, aby na nich vynikl každý detail.

Pomocí masek se potom dá textura přenést na určitou část animace (oblečení postavy, zlatá koruna). Tato technika je použita už v mých předchozích animacích (autobus). Vždy to ale byla textura nepohyblivá – prostý obrázek, který maskoval určitou barevnou plochu.

Do diplomové práce jsou použity vzory pohyblivé, to dodává objektům dojem vnitřního chvění, vzbuzuje pocit pohybu těsně pod povrchem objektu. Přišlo mi to jako dokonalý způsob, jak oživit Kovlada (ten má na svém oděvu a těle textur nejvíce) a dodat mu tajemný nádech.



*Obr.č.11.,12...: textura složená ze škrábané temperry a akrylu, textura aplikovaná na záběr v animaci*

Rozhýbání textur nebylo až tak náročné pro mě, jako spíš pro můj počítač. TVP Animation nabízí celou řadu efektů, pomocí nichž se dá obraz deformovat a tříštit. Dají se též měnit barvy, to vše program pohodlně dopočítá a vytvoří plynulou animaci. Většinou pracuji s několika vrstvami, které se různě překrývají a prolínají (pomocí odlišných nastavení vrstev zesvětlují, ztmavují, či násobí obraz pozadí). Tvoření textur je práce především s abstraktními vzory a byla by i velmi uklidňující, kdyby to nebylo tak náročné na paměť počítače, který u toho většinou stávkuje.

Z ohledu na tento fakt se musí animace vytvářet velmi opatrně. Následně se textura vyrendruje do png sekvence a tato smyčka se importuje přímo na vrstvu, ve které je zakreslený objekt určený k maskování. I tady je nutno aplikovat texturu až na naprosto finální a čistou sekvenci, kde je minimální počet vrstev, aby se zamezilo přílišné velikosti souboru.

### **3.8 Hudba**

Po dobré zkušenosti s mým bakalářským filmem jsem svěřila tuto stránku Vítu Příbylovi. A to jak hudbu, tak zvuk v celém filmu.

Když mi poslal první návrh hudby, byla jsem docela překvapená. Udělal totiž konec o hodně víc zádušný a pochmurný, než jsem si ho představovala. Popravdě já v celém filmu viděla spíše veselou, zvučnou hudbu a to i v poslední scéně. Závěr podtrhnutý pomalým motivem, mi přišel velmi depresivní. Vítovi jsem to napsala, on však logicky argumentoval tím, že se bojí aby konec nevyzněl ironicky. Směšné vyznění konce jsem si nepřála ani já, a proto jsem film s hudbou ještě zkonzultovala s pedagogy z našeho ateliéru. Ti byli zvukem/hudebním motivem nadšení a proto jsem se rozhodla dát hudbě šanci a Vítovi volnou ruku ve tvorbě finálního zvuku.



## ZÁVĚR

Práce na filmu *O Kovladu* byla velmi náročná. Ke konci jsem už skoro nebyla schopná se na film podívat a mít z něj jakýkoliv dojem či zážitek. V práci na něm jsem pokračovala víceméně ze setrvačnosti. V té fázi bylo těžké především dokončení. Popravdě řečeno mohla bych ten film předělávat, upravovat a dodělávat další tři roky. Bylo nadmíru náročné říct si: teď je hotovo.

I když byla práce vysilující, a já se ani neodvážím počítat kolik hodin, které jsem u ní strávila, byla i nadmíru přínosná. Bez chlubení můžu říct, že jsem díky ní pochopila veškeré taje programu TVPaint animation a notnou dávku z After Effects. Zase a znova jsem měla možnost poznat, jakou porci trpělivosti člověk pro vytvoření animace potřebuje. Také jsem poznala důležitost přípravy, a kdybych měla film dělat znovu, rozhodně bych této části věnovala mnohem víc času.

Na úplný závěr bych ráda poděkovala všem svým spolužákům a celému ateliéru. Film jsem tvořila především ve škole, a společnost ostatních lidí mi byla velkou motivací a oporou.



Obr.č.13.: skřítci z podzemní říše

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1. NĚMCOVÁ, Božena. O Zlatovlásce a jiné pohádky a pověsti, Praha: Kvasnička a Hampl, 1930.
2. DOBŠINSKÝ, Pavol. *Najkrajšie slovenské rozprávky*. Ilustroval Martin BENKA. Praha: Ottovo nakladatelství, 2015. ISBN 978-80-7451-488-3.
3. ČAPEK, Karel a Miroslav HALÍK. *Marsyas, čili, Na okraj literatury: 1919-1931*. Praha: Československý spisovatel, 1971.
4. TOLKIEN, J. R. R. *Netvoři a kritikové a jiné eseje*. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-788-9.
5. PROPP, Vladimir Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Vyd. tohoto souboru 2. Přeložil Miroslav ČERVENKA, přeložil Marcela PITTERMANNOVÁ, přeložil Hana ŠMAHELOVÁ. Jinočany: H & H, 2008. ISBN 978-80-7319-085-9.
6. SIROVÁTKA, Oldřich. *Česká pohádka a pověst v lidové tradici a dětské literatuře*. Brno: Ústav pro etnografii a folkloristiku AV ČR, 1998. ISBN 80-85010-06-2
7. ŠMAHELOVÁ, Helena. *Návraty a proměny: literární adaptace lidových pohádek*. Praha: Albatros, 1989
8. DE GRAAF, Litanía. *Disneyfication of Classic Fairy Tales* [online]. 2013 [cit. 2017-04-27]. Dostupné z: <https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/276472>. Utrecht University.
9. KUBÍN, Josef Štefan. *Lidové bajky: výběr povídek z Podkrkonoší*. Praha: Československý spisovatel, 1950.
10. TILLE, Václav. *Božena Němcová*. Vydání páté. V Praze: Družstevní práce, 1939. Živé knihy (Družstevní práce).
11. JANÁČKOVÁ, Jaroslava. *Božena Němcová: příběhy – situace – obrazy*. Praha: Academia, 2007. ISBN 978-80-200-1574-7.
12. KUBKA František, NOVOTNÝ, Miloslav. *Božena Němcová* Praha: V. Neubert a synové, 1941.
13. PRATCHETT, Terry. *Čarodějky na cestách*. Přeložil Jan KANTŮREK. Praha: Talpress, 1996. Úžasná Zeměplocha. ISBN 80-7197-006-9.
14. CHLUPOVÁ, Anna. *Slovenská ľudová výšivka - techniky a ornamentika* (1985) Alfa (SK), 1985.
15. FELDEK, Ľubomír. *SAMO CHALUPKA A ROZPRÁVKA (1812 – 2012)*. [Http://www.casopis-tvorba.sk/](http://www.casopis-tvorba.sk/). 2012, 4(2)

## **SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obr.č.1.: Princezna Kaguya

Obr.č.2.: Walt Disney – Zvoník u Matky Boží

Obr.č.3.: Kovlad a jeho družina, jeden z prvních návrhů (2014)

Obr.č.4.: ukázka ze storyboardu

Obr.č.5.: jeden z prvních návrhů matky, dcery a ženichů

Obr.č.6.: Kovlad, zkouška barevných kombinací (pastel)

Obr.č.7.: návrhy pozadí – jeskyně

Obr.č.8.: návrhy pozadí – chaloupka

Obr.č.9.: návrhy pozadí – les

Obr.č.10.: vjezd do jeskyně, skica pozadí pro jízdu, použitá při tvorbě animatiku

Obr.č.11.: textura složená ze škrábané tempery a akrylu,

Obr.č.12.: textura aplikovaná na záběr v animaci

Obr.č.13.: skřítki z podzemní říše

## **SEZNAM PŘÍLOH**

PŘÍLOHA P I: O KOVLADU

## PŘÍLOHA P I: O KOVLADU

Byla jedna vdova a ta měla dceru velice krásnou. Matka byla pokorná vdovica, ale dcera byla pyšná dioučica.

Mnoho přicházelo dovedačů,<sup>[1]</sup> ale žádný nebyl dceři vhod, a čím více chlapci o ni se drali, tím se více hore niesla.<sup>[2]</sup> Jednou za jasné noci probudila se matka ze spánku; nemohouc zaspati, sundala se zdi patričky<sup>[3]</sup> a začala se modlití za blaho své dcery, která jí těžkou hlavu dělala. Dcera ležela vedle ní spící. — Matka s libostí na své krásné dítě se dívala; tu dcera ve spaní se usměje. „Ach čože sa tomu dioučisku pekného snije, že sa tak chutně usmieva?“ — myslí si matka, a domodlí se Otčenáš, pověsí patričky na kliněk,<sup>[4]</sup> hlavu položí vedle dceřiny a usne též. — Ráno ptá se dcery: „Ale dcéra moja, povedzže ty mně, čo sa ti v noci pekného snilo, veď si sa vo spánku usmievala?“

„Eh matka moja, čože sa mně snilo; snilo sa mi, že prišiel pre mňa pán v meděnom voze a že mi dal prstienčok s kamienkami, ktoré sa ligotaly<sup>[5]</sup> jako hviezdy na něbi. A keď som prišla do kostola, tu sa ľudie dívali hiba na blahoslavenú pannu a na mňa.“

„Ach dieťa moje, jaké sa ti to hrdé sny pletú?“ zavrtěla hlavou stará matka, dcera ale zpívající šla odbývati svoji práci. — Ten samý den přijel na dvůr selský vozík a pořádný synek vesnický přišel dceru prositi „na selský chléb“.<sup>[6]</sup> Matce se mladý ženich velice líbil, ale dcera pyšně ho odbyla řkouc: „A čo bys prišiel pre mňa aj v meděnom voze, a čo bys mně prstienčok dával s kamienkami, ktoré by sa ligotaly jako hviezdy na něbi, něšla by som za těba!“

Ženich slyše tato hrdá slova, dal spánembohem a smutně odjel. Matka ale velmi dceru kárala za její hrdost.

Druhou noc se matka opět probudila ze spánku; i vzala zase patričky a modlí se za blaho své dcery ještě vroucněji. Dcera ležela vedle ní spící; najednou se hlasitě ve spaní zasmála. — „No, čože sa temu dioučaťu zase pletie!“ vzdychla si matka, pomodlila se ještě, pak pověsila patričky na hřeb a hlavu položila vedle dceřiny hlavy, ale dlouho nemohla zaspati.

Ráno ptá se dcery při oblékání: „Ale čože sa ti, diouka moja, zase plietlo, veď si sa vo spaní hlasně zasmiala?“

„Eh čože sa mi plietlo; plietlo sa mně, že prišiel pre mňa pán v sriebornom voze a že mně dal zlatú partu.<sup>[7]</sup> Keď som prišla do kostola, tu sa ľudie viac na mňa dívali lež na blahoslavenú pannu!“ — pravila dcera matce.

„Eh čože to vravíš,<sup>[8]</sup> diouka moja, jaké sú to hrdé sny! Ach modli sa, dcéra, modli, abys nepadla do pokušenia!“ — kárala matka dceru, než ta, domrzena matčíným napomínaním, trískla dvermi a šla ven.

Ten samý den prijel na dvúr panský kočár a prišli páni zemani prositi ji „na panský chléb“. — Matka si to pokládala za velikou čest a těšila se již, že dcera svolí a že bude šťastna, ale dcera hrdě odbyla námluvčího: „Něpuojdém za vás, a čo by stě pre mňa prišli i v sriebornom voze a zlatú partu mně doniesli!“

Námluvčí se hrdě panně poroučeli, když je tak odbyla, ale matka vyplísnila dceru — a naříkala na její pýchu: „Ach dcéra, pýcha peklom dýcha, ach zahanaj pýchy!“ — ale dcera se jí jen smála.

Třetí noc dcera vedle matky dobře spala, ale matka nikterak zaspati nemohla starostí o dceru, a patričky z rukou ani nedávala.

Tu se dcera ve spaní začne rehotat'.<sup>[9]</sup> — „Bože!“ zvolá matka, „čože sa temu něšťastnému dieťat'u pletie!“ — a modlí se, modlit nepřestává za blaho své dcery do vidna.<sup>[10]</sup>

„Ale dcéra,“ ptala se jí hned ráno, „čože sa ti zase v noci plietlo ? Ved' si sa vo spaní rehotala?“ — „Či mňa chcetě zase vyhrešit'?“ odmluvila dcera.

„Len ty mně to, diouka moja, povedz!“ — ponúkala ji matka.

„Nuž, čože sa mně snilo, snilo sa mi, že pre mňa prišli vo zlatom voze a že som dostala rúcho<sup>[11]</sup> celkom zlaté. Keď som prišla do kostola, tu ľudie len na mňa pozerali!“

Matka žalostně spráskla ruce nad těmito hrdými sny — ale dcera sebrala oděv a šla se ven dostrojiti, aby nemusela poslouchati matčino napomínání.

Ten samý den přijely na dvorek tři vozy, měděný, stříbrný a zlatý. U prvního bylo po dvou, u druhého po čtyřech, u třetího po osmi hrdých paripách.<sup>[12]</sup> Z měděného a stříbrného vozu skákali pánové v červených nohavičkách, v zelených dolmanikách<sup>[13]</sup> a čapkách. Z vozu zlatého ale vyskočil pán pěkný, v celém zlatém oděvu. Všickni šli prosto do jizby a mladý pán prosil matku o dceru. „Ej, či by sme hodny byly takého šťastia“ — omlouvala se pokorná matka, dcera ale jak se na pána podívala, hned si myslila: „To je ten, čo sa mně o ňom snilo!“ a rychle uskočila do komory viti piero.<sup>[14]</sup>

Když kytku uvila a ženichovi co záručnuo podala, dostala od něho prstének, v němž se kaménky ligotaly jako hvězdy na nebi, zlatou partu a rúcho celé zlaté. — Byla plna radosti, a rychle šla se do komory oblékati. Matka ale plna starosti ptá se ženicha: „A na jaký chlieb, pán ženich, pýtatě moju dcéru?“

„U nás je chlieb meděný, srieborný i zlatý, na jaký budě chcet' něvesta pristat',“ odpověděl ženich. — Matka se všemu tomu velice divila a dělalo jí to mnoho starosti, ale dcera se na

nic neptala, na nic se neohlížela, ani na matku. Když byla ustrojena v zlatém rouchu, byla krásnější než všecek svet.<sup>[15]</sup> — Ženich vzal ji za ruku a hned šli k sobášu,<sup>[16]</sup> aniž dříve matku o požehnání prosila, aniž se s děvojským rozžehnala dle způsobu starootcovského.<sup>[17]</sup> — Matka, všecka zarmoucená, stála na prahu a za ně se modlila. Jak bylo po vdavkách, sedla nevěsta s ženichem do zlatého vozu, svatovia<sup>[18]</sup> do stříbrného a měděného a ty tam ujížděly, aniž by se byla dcera s matkou dříve rozžehnala.

Jeli, jeli, až přijeli k jedné skále, do níž byla veliká díra jako městská brána. Před tou branou koně zrazu obrátili dnu.<sup>[19]</sup> Jak byli uvnitř, tu ti přijde veličizný Zemotras a skálu za nimi zrútil. Byli ve tmě. Nevěsta se velmi lekala, bála se, ale ženich jí povídal: „Nič sa ty neľakaj, len čakaj, vyjasní sa, vykrásni sa!“

A tu hned přibíhali se všech stran malí mužičkové (permoničky)<sup>[20]</sup> s rozžatými pochodněmi v rukou a ti všickni vítali svého pána Kovlada<sup>[21]</sup> a na cestu mu svítili. Nuž tu teprv viděla hrdá nevěsta, za koho šla, že má muže Kovlada. — Ale nic se proto netrápila. — Z těch tmavých skal přišli do veličizných lesů a vrchů, po samé nebe sahajících, ale všecky ty smrky, jedle, buky, všechny hory byly olověné. — Jak je přejeli, ty divné hory, přišel zase Zemotras a všecko za nimi zrútil. — Z olověných hor přijeli do krásné roviny, kde se vše jen krásou třpytilo, a uprostřed té roviny stál zámek zlatý, drahým kamením vykládaný. — Do toho zámku uvedl Kovlad nevěstu, řka jí, že to vše i její bude. — S radostí a podivením si prohlížela mladoženka toto bohatství, měla, po čem bažila. Než když si vše zůkol vůkol prohlídla, ustala a ráda viděla, že strojí permončiky na stůl. — Cítila hlad. — Sedli ke stolu.

Přinášeli na stůl jídla měděná, stříbrná i zlatá; všickni z nich jedli, jen nevěsta ničehož požití nemohla. Prosila tedy ženicha o kousek chleba.

„Vďačně, pani moja,“ řekl Kovlad a hned kázal, aby přinesli bochník chleba měděného. Sluha běžel, přinesl bochník chleba měděného — ale paní ho jísti nemohla. Kázal pán, aby přinesli bochník chleba stříbrného. Sluha běžel, přinesl bochník chleba stříbrného — než paní ho jísti nemohla. — Konečně kázal pán, aby bochník chleba zlatého přinesli. — I přinešen chléb zlatý, ale ani ten paní jísti nemohla. — „Vďačně bych ti poslužil, pani moja, ale nemáme tu inšieho lež taký chlieb!“ — řekl Kovlad své mladé paní. Tu teprv viděla nevěsta, do čeho se dala, a do hořkého pláče se pustila. „Už je darmo plakat' a nariekat',“ řekl jí Kovlad, „veď si veděla, na jaký chlieb sa dávaš, nuž ako si volila, tak sa ti stalo!“

A tak bylo, a nejinak; co se stalo, odstat se nemohlo. Nevěsta musela pod zemí již zůstat u svého muže Kovlada v zlatém zámku, když se jí jen zlata chtělo.

---

- [1] Námluvčích.
- [2] Nad jiné se vynášela.
- [3] Růženec.
- [4] Hřeb.
- [5] Blýskaly.
- [6] Totiž do selského hospodářství.
- [7] Náčelka; ozdoba, kterou nosí Slovenky na hlavě v neděli, nejkrásnější musí být k svatbě.
- [8] Povídáš.
- [9] Řehtati se, z plného hrdla se smáti.
- [10] Do bílého dne.
- [11] Šaty nevěstiny.
- [12] Veliký pěkný kůň. V Čechách ženská veliká, okázalá, hrdá parita.
- [13] Kožišky šňurované, premované, dolman.
- [14] Kytku vázat na znamení, že je ženich přijat.
- [15] Všecken lid.
- [16] Svatbě.
- [17] Že nezachovala obyčeje dávné, jako při svatbách se dějí.
- [18] Svatebčané.
- [19] Dovnítř.
- [20] Bergmännchen (také je zovou Ludvíke).
- [21] Kovlad, král nad pozemskými poklady.



## PŘÍLOHA P 2: STORYBOARD

