

Porovnání filmů *Dívka na koštěti* a *Saxána a Lexikon kouzel* z pohledu vizuálních efektů

Jakub Švoma

Bakalářská práce
2022



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Jakub Švoma**
Osobní číslo: **K19136**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Vizuální efekty**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. Teoretická část: Porovnání filmů Dívka na koštěti a Saxána a Lexikon kouzel z pohledu vizuálních efektů**
2. Praktická část: Významná triková spolupráce na bakalářském filmu, nebo VFX na souboru audiovizuálních děl, nebo samostatné audiovizuální dílo založené na využití VFX v délce odpovídající námětu a náročnosti technologie, v minimální délce 3 minuty.

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální „Zadání DP/BP“ včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované „Zadání DP/BP“ se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část:

Přípustné varianty praktické části:

1) Významná triková spolupráce na bakalářském filmu (nezbytná délka závislá na náročnosti technologie po konzultaci a schválení Výrobní komisí AAV).

2) VFX na souboru audiovizuálních děl, oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí AAV, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV, v minimální délce 4 minuty.

3) Samostatné audiovizuální dílo založené na využití VFX v délce odpovídající námětu a náročnosti technologie, v minimální délce 3 minuty. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

Další požadované materiály praktické části:

a) VFX breakdown („making-of“, „behind-the-scenes“) k předloženému audiovizuálnímu dílu. (var. 1, 2, 3).

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3).

c) Anotace (var. 1, 2, 3).

d) Storyboard, případně animatik (var. 1, 2, 3).

e) Štábová listina (var. 1, 2).

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta Produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálů a-h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy dle Výrobní knihy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář „Údaje o bakalářské práci studenta“.

Uložení na NAS:

Ve složce na NAS-AAV, označené „Bakalářská / Magisterská práce“ uložte:

1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše.

2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- h. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací.

3. Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat „Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně“: 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

- VORLÍČEK, Václav a Petr MACEK. *Pane, vy jste režisér!*. Praha: Ikar, 2017. ISBN 978-80-249-3422-8.
- Prince, S. (2012). *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality* (None ed.). Rutgers University Press.
- Dinur, E. (2017). *The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers* (1st ed.). Routledge.
- Mitchell, M. (2004). *Visual Effects for Film and Television (Media Manuals)* (1st ed.). Focal Press.
- KIMPTON, Diana. *Fantastické filmové triky*. Ilustroval Clive GODDARD, přeložil Ivana MIČÍNOVÁ. V Praze: Egmont ČR, 2005. Děsivé umění. ISBN 80-252-0136-8.
- CZESANY DVOŘÁKOVÁ, Tereza, Ondřej BERÁNEK a Karolína ČÍŽKOVÁ. *Jak se dělá film: cesta za filmovým řemeslem pro malé i velké*. Ilustroval NIKKARIN. Praha: Argo, 2019. ISBN 978-80-257-2999-1.
- TIRARD, Laurent. *Lekce filmu*. Praha: Dokořán, 2014. ISBN 978-80-7363-615-9.
- FORMAN, Miloš a Bohdan SLÁMA. *Povolání režisér: rozhovor Bohdana Slámy s Milošem Formanem*. Vyd. 2. Praha: Prostor, 2014. ISBN 978-80-7260-293-3.
- BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.
- MILLAR, Dan. *Tajemství filmových triků: [od prvopočátků po dnešek]*. [Praha]: Etna, [1998]. ISBN 80-85786-24-9.

Vedoucí teoretické části: **ak. mal. Boris Masník**
Ateliér Audiovize

Vedoucí praktické části: **ak. mal. Boris Masník**
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2021**

Termín odevzdání bakalářské práce: **20. května 2022**





Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

MgA. Irena Kocí, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2021

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 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 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;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 5.5.2022

Jméno a příjmení studenta: JAKUB ŠVOMA

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Obsahem bakalářské práce je porovnání filmů o čarodějnici Saxaně a popis tvorby triků ve filmografii Václava Vorlíčka. Práce hodnotí funkčnost vizuálních efektů a vliv na diváka, vzájemné porovnání a přihlédnutí na dobu a další okolnosti vzniku. Snahou je na dobře zvolených příkladech vystihnout, jak správně funguje filmový trik a co vše dopomáhá pro jeho kladný výsledek.

Klíčová slova: Václav Vorlíček, film, český film, vizuální efekty, filmové triky, trikový film, pohádka, Dívka na koštěti, Saxána a Lexikon kouzel

ABSTRACT

This bachelor's thesis focuses on a comparison of movies about Saxana the witch and describing how the movie tricks are used in the filmography of Václav Vorlíček were created. Thesis evaluates the function of visual effects and their influence on the viewer by mutual comparison and considering the time period and other circumstances of their creation. The aim is to capture how a good movie trick works and what helps to achieve a positive result using well-chosen examples.

Keywords: Václav Vorlíček, movie, film, visual effects, film tricks, trick movie, fairytale, The girl on the Broomstick, Little Witch on a Broomstick

Chtěl bych poděkovat mému vedoucímu práce ak. mal. Borisovi Masníkovi za jeho čas, cenné znalosti, kontakty, zkušenosti, a především za ochotu vedení mé práce a poskytnutí vzácných materiálů.

Další dík putuje panu Daliboru Lipskému za poskytnutí informací k tématu práce.

A v neposlední řadě bych chtěl poděkovat Martině Pacasové za výpomoc při korektuře.

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

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 PŘEDSTAVENÍ FILMŮ A AUTORA	12
1.1 VÁCLAV VORLÍČEK.....	12
1.2 DĚJ VE STRUČNOSTI	13
1.3 SVĚTOVÁ PRVENSTVÍ AUTORŮ	14
1.3.1 Pohádkový svět	14
1.3.2 Saxana aneb starší „tetička“ Harryho Pottera	14
2 POROVNÁNÍ FILMŮ	15
2.1 HODNOCENÍ	15
2.1.1 Hodnocení na ČSFD	15
2.1.2 Hodnocení na dalších serverech.....	15
2.2 ROK A ROZPOČET	16
2.3 OBSAZENÍ.....	16
2.4 DOBA A DALŠÍ OKOLNOSTI VZNIKU	17
2.4.2 Doba	17
II PRAKTICKÁ ČÁST	19
3 PROČ SE PRVNÍ FILM TAK VYDAŘIL?	20
3.1 HODNOCENÍ VE VZTAHU K DALŠÍM FILMOVÝM SLOŽKÁM	20
3.2 ÚŽASNÉ FILMOVÉ TRIKY	20
3.2.1 Natahující se ruka.....	21
3.2.2 Zpětný záběr.....	22
3.2.3 Výskok z okna.....	22
4 CO SE (NE)VYDAŘILO NA DRUHÉM FILMU?	26
4.1 SCÉNÁŘ.....	26
4.2 VÝTVARNÁ PODOBA.....	27
4.3 VIZUÁLNÍ EFEKTY	27
4.3.1 3D postavy a animace	27
4.3.2 Režie postprodukčních postav.....	28
4.4 PAVEDENÉ TRIKY	28
4.4.1 Vlák	29
4.4.2 Animovaná knížka	29
4.4.3 Mlhy a další VFX.....	29
4.4.4 Duplikovaná postava	29
4.4.5 Zmenšování	29
5 PROČ TO VŠECHNO NEFUNGUJE?	30

5.1	OSOBA VLASTIMILA MISTRÍKA A FIRMA DESING BROS	30
5.2	VYSOKÁ LAŤKA.....	30
5.3	TEST PŘED NATÁČENÍM	31
5.4	NEODBORNOST PŘI NATÁČENÍ	31
5.5	SNAHA O NÁPRAVU	33
5.6	POSTPRODUKCE SE ŠPATNĚ NATOČENÝMI MATERIÁLY	34
6	POROVNÁNÍ KONKRÉTNÍCH TRIKŮ, SCÉN NEBO DRUHŮ TECHNOLOGIE.....	35
6.1	PROLÍNAČKY A STOP TRIKY	35
6.2	ČTYŘRUKÝ ŘEDITEL	37
6.3	TRIKY NE-TRIKY	39
6.4	DOTVÁŘENÍ POZADÍ	41
6.4.1	Dokreslovačka	42
6.4.2	Klíčování	42
6.5	LÉTÁNÍ.....	43
7	SHRNUTÍ.....	44
7.1	CHYBAMI SE ČLOVĚK UČÍ	44
7.2	POKORA K TECHNOLOGIÍM	44
7.3	MOŽNÁ NÁPRAVA?.....	45
	ZÁVĚR	47
	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	48
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	51
	SEZNAM OBRÁZKŮ	52
	SEZNAM PŘÍLOH.....	53

ÚVOD

Tato bakalářská práce obsahuje porovnání a objasnění vzniku filmových triků ve vybraných snímcích.

Pro účely této práce byla zvolena tvorba pana Václava Vorlíčka, a to konkrétně jeho filmy o čarodějnici Saxaně, které vznikly v rozdílu 40 let po sobě. Díky tomu se tato dvojice snímků stala ojedinělou ukázkou, na které je možné pozorovat značný vývoj moderních technologií, které přispěly k použití propracovanějších kinematografických efektů.

Další z dílčích cílů práce je zamyšlení se nad tím, proč se jeden z těchto snímků stal velice úspěšným a druhý upadl v zapomnění. Tuto skutečnost se pokusím mimo jiné objasnit uvedením nejrůznějších zákulisních informací od osob přímo zapojených do procesu natáčení.

Následně zkusím najít řešení, čím by se oba snímky, ať už jeden od druhého či z cizí tvorby, daly obohatit, aby to dopomohlo k lepšímu výsledku.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PŘEDSTAVENÍ FILMŮ A AUTORA

Náplní první kapitoly, tedy dříve, než se pustím do porovnávání filmů a rozboru jednotlivých scén, je uvedení autora a představení jeho filmových a mnou zkoumaných děl, kterými se budu ve své práci zabývat.

1.1 Václav Vorlíček

Na obou porovnávaných filmech se ze scenáristického a dramaturgického hlediska podílelo vícero osob, nicméně režisérem v obou případech je Václav Vorlíček. Je to autor mnoha velmi podařených a oblíbených českých filmů a pohádek. Mezi jeho tvorbu se řadí například seriál Arabela nebo film Konec vodníků v Čechách. Jak je na těchto příkladech vidět, pan Vorlíček nebyl žádným cizincem v oblasti filmových triků a „kouzel“. Ba naopak, tyto filmové postupy používal velice často, po řádné konzultaci s patřičnými osobami. Ovšem ve filmech Saxána a Lexikon kouzel a Dívka na koštěti můžeme registrovat nejvíce obrazových efektů, proto byly zvoleny pro účely této práce.



Obrázek 1 Režisér Václav Vorlíček¹

Další z velmi trikově obohacených filmů pana režiséra Vorlíčka je Mach, Šebestová a kouzelné sluchátko. Tento film je skvělý příklad představení autorského dua, ve kterém pan Vorlíček fungoval. Konkrétně na tomto filmu, ale také na mnoha dalších, se vždy podíleli společně s panem Milošem Macourkem. Právě oni dva tvořili výjimečnou dvojici a díky jejich spolupráci vznikl nespočet úspěšných audiovizuálních děl. Jako správní přátelé se často pošťuchovali a často se tak vyprovokovali do ještě lepších variant filmů, jak je známe dnes. Bohužel to pro pana Macourka čas od času znamenalo přepisovat celý scénář²,

¹ Zdroj: <https://www.totalfilm.cz/2011/09/po-40-letech-se-vraci-divka-na-kosteti-rozhovor-s-v-vorlickem/>

² Václav Vorlíček v pořadu Show Jana Krause, 2015, dostupné z <https://youtu.be/SbOkOde6Mlo>

což jim ale nevadilo, protože věděli, že nová verze bude lepší. Oba rádi dělali lidem radost a chtěli, aby jejich filmy byly v tomto ohledu dokonalé.

Psaní dobré veselohry je velice náročná disciplína. Jenže pana Macourka s panem Vorlíčkem jejich práce bavila, a proto vzniklo tolik skvělých komedií. Nebylo pro ně větší potěšení, než když se jim podařilo rozesmát plný sál diváků.³ To pro ně byl jasný signál dobře odvedené práce. A navíc, jak pan Vorlíček sám tvrdí, smích je lék! A dokonce prý prodlužuje život.

Herečka Jiřina Bohdalová, která mimo jiné figurovala v novější z dvojici filmů, uvedla že toto duo autorů vždy dovedlo přinést originální figury, jejichž příběhy byla radost sledovat.⁴

1.2 Děj ve stručnosti

Oba filmy jsou na sebe přímo navázány, odehrávají se v tomtéž světě, obsahují stejné postavy a zároveň respektují časový rozdíl mezi nimi.

1.2.1 Dívka na koštěti

Prvním, původním, díle poprvé poznáme tuto mladou čarodějnici žijící ve světě pohádek Saxanu. Chodí do školy mladých čarodějnic a moc jí to nebaví. Proto se rozhodne, když zjistí, že existuje i říše lidí, že tam uteče. Cokoli je lepší než trávit 300 let po škole. Ve světě lidí se moc nevyzná a hned narazí na trojici darebáků, kteří zneužijí její dobrou povahu. Ve víře, že jí zajistí odvar z babského ucha, který by jí pomohl ve světě lidí zůstat napořád, ji navedou, aby provedla pořádnou neplechu a ulehčila jim od jejich problémů. Protože si ale Saxana moc zaklínadel nepamatuje, vrátí se do pohádkové říše pro celý lexikon kouzel, kde jsou všechny zaklínadla zapsána. Ten jí uličníci ukradnou a využijí ve svůj prospěch. Ona pak musí na létajícím koštěti dohnat kluky, kteří s lexikonem utekli, a vše rychle napravit předtím, než jí dojde čas na návštěvu světa smrtelníků. Na poslední chvíli se jí to ale povede, a dokonce se čirou náhodou dostane k vývaru z šalvěže, čímž tak sama získá právo na smrtelný život.

1.2.2 Saxána a Lexikon kouzel

Druhý film po delší odmlce čistě logicky navazuje na události z prvního filmu. Předpokládá, že Saxana úspěšně dostudovala jako ostatní ve třídě, po škole se vdala a má dceru Saxánku. Ona nemá tušení, že její maminka kdysi byla čarodějnice, neboť dokonale splynula s okolím

³ Václav Vorlíček v rozhovoru pro ČT, 2019, dostupné z <https://youtu.be/zMpJ2TQAXvA>

⁴ Rozhovor s herci filmu Saxána a Lexikon kouzel pro FDb.cz, dostupné z <https://www.fdb.cz/magazin/2011082201-rozhovor-s-herci-filmu-saxana-a-lexikon-kouzel.html>

světem. Jednoho dne se něco vydá hledat na půdu a objeví kufřík, ve kterém si maminka schovávala vzpomínky z oněch dob. Po přečtení zaklínadla v jedné z knížek vyvolá na svět skřítku, který se pak musí nutně vrátit do pohádkové říše. Toho jde doprovodit a neodolá myšlence, že by se do takové říše mohla na chvíli podívat. Udělá tak, ale dostane se tam do menších problémů, protože jí odsud už nechtějí pustit zpět. Nakonec je ale vše zdárně vyřešeno a po menším dobrodružství se dostane zpátky domů.

1.3 Světová prvenství autorů

Česká republika je sice malá zemička uprostřed Evropy, nicméně nápady některých osob stojí za vyzdvihnutí, protože značně předbíhají dnešní dobu a stávají se tak světovými.

1.3.1 Pohádkový svět

Idea pohádkové říše, ze které Saxana utekla, je úžasný koncept, který v prvním filmu funguje naprosto skvěle. Dokonce funguje tak skvěle, že samotnou myšlenku se navazuje ve druhém díle, kde byla následně i více rozšířena. Ale nejen to! S úplně stejnou pohádkovou říší se pracuje v seriálové pohádce o Arabele. Tuto říši, tento pohádkový svět pánové Vorlíček s Macourkem využívají napříč jejich tvorbou. Svým způsobem tak všechny tři díla představují menší pokus o vlastní zcela unikátní české univerzum právě s tímto propojujícím prvkem. Připomíná mi to něco podobného, čehož jsme svědky u tvorby světového studia Marvel. Zde se všechny filmy odehrávají ve stejném vesmíru, demonstrují tak něco, čemuž se říká Marvel Cinematic Universe. Dokonce si Václav Vorlíček, podobně jako Stan Lee ve svých filmech, zahraje jednu drobnější roli osobně. Nejedná se ovšem o jediné prvenství, které si mohou výše uvedení autoři připsat.

1.3.2 Saxana aneb starší „tetička“ Harryho Pottera

Pokud už chci přirovnávat jejich filmy ke světovým, nesmím opomenout zmínit kultovní fenomén Harryho Pottera. Naše česká Dívka na koštěti létala ještě mnohem daleko dříve. Pan Vorlíček si byl podobnosti vědom a pohrával si s myšlenkou, že se autorka knížek o mladém kouzelníkovi mohla kdysi v mládí inspirovat právě na jedné z projekcí filmu v Londýně. Zásluhy si za to však nebere, naopak oceňuje to, že se může stát inspirací pro další nové, mladé filmové autory.

2 POROVNÁNÍ FILMŮ

Filmy lze porovnávat z mnoha různých pohledů, hledisko vizuálních efektů je jenom jedním z nich. Některé aspekty jsou často důležitější či přednější než to, jaké triky se ve filmu objevují a zda se vůbec povedly. Proto některé z těchto pojetí bych chtěl alespoň v krátkosti projít v následující kapitole.

2.1 Hodnocení

V okamžiku, když se nás někdo zeptá, zda jsme neviděli nějaký konkrétní film, často následuje otázka typu: „A jaký ten film je?“, nebo „A jak se ti líbil?“. Zkrátka jako první nás zajímá hodnocení.

2.1.1 Hodnocení na ČSFD

Jedním z prvních měřítek hodnocení filmů, které je zejména v České republice poměrně užívané, je hodnocení na Československé filmové databázi (ČSFD). Toto hodnocení se skládá z dílčích hodnocení registrovaných uživatelů a celkové procento „úspěšnosti“ filmu se určuje průměrem. Tento zdroj není vyloženě spolehlivý, jelikož založit si účet zde může naprosto každý, a jsou známé příklady pokusů o manipulaci hodnocení⁵.

Hodnocení zde se skládá z čistě subjektivních laických posudků, avšak za předpokladů, že film vidělo a poctivě zhodnotilo dostatečné množství diváků, máme přibližný ukazatel divácké oblíbenosti filmu, který víceméně odpovídá i kvalitě filmu.

Film *Dívka na koštěti* obdrželo na tomto webu 82% a je v době psaní této práce 949. nejlepší film s hodnocením od 39 114 diváků.⁶ Pevně věřím, že se v žebříčku mezi první tisícovkou ještě dlouho udrží.

Zatímco pokračování filmu na webu CSFD obdrželo pouhých 15 % a řadí se tak jako 55. nejhorší film v historii⁷. Toto hodnocení filmu přiřazuje 10 035 diváků.

2.1.2 Hodnocení na dalších serverech

Na mezinárodní Internetové filmové databázi IMDb.com opět dokáže původní film hravě strčit následné pokračování do kapsy. *Dívka na koštěti* obdržela hodnocení 7,4 hvězdiček

⁵ online článek Podvody s hodnocením na ČSFD, dostupné z https://www.irozhlaz.cz/kultura/film/csfd-film-cesko-slovenska-filmova-databaze-hodnoceni-filmu_1902010800_ako

⁶ ke dni 10.05.2022

⁷ ke dni 10.05.2022

z 10 po hodnocení 1 312 uživatelů. Saxánka na stejném webu získala 3,2 hvězdiček také z 10 po hodnocení pouhých 203 uživatelů⁸.

Jinak tomu není ani na českém serveru Filmová databáze FBd.cz, kde se Dívka dostává na 82 % od 671 uživatelů a Saxánka získává 45,8 % od 200 uživatelů⁹.

Dalším důkazem toho, že film není tím nejlepším, co lze na televizní obrazovce sledovat, je tvrdá recenze od Kamila Fily. O té zde ale bude řeč ještě později. Myslím si tedy, že od této chvíle si můžeme film dovolit označit jako divácky špatný, nebo alespoň horší než díl předchozí.

2.2 Rok a rozpočet

První film vznikl už v roce 1971 a druhý se dočkal premiéry o 40 let později v roce 2011. Původní film stál 4 miliony a částka se vrátila 4krát¹⁰. V kině se promítala neuvěřitelných 16 týdnů! ¹¹ Novější film dosahoval rozpočtu zhruba 75 milionů¹². Pokud bychom chtěli tyto částky porovnávat, bylo by třeba brát v úvahu změnu hodnoty peněz. Pomocí kalkulačky na výpočet inflace jsem zjistil, že tvorba filmu Dívka na koštěti by v roce 2010 stála vyrobit něco přes 35 milionů korun. Pokud bychom stejný film chtěli sponzorovat dnes, museli bychom si jako producenti nachystat 44 milionů korun.

2.3 Obsazení

V filmu Dívka na koštěti se poprvé ve větší roli objevuje mladá a talentovaná zpěvačka Petra Černocká, která tak získala svoji první a zároveň poslední filmovou roli. Jejím protějškem a kolegou byl ve filmu mladý Jan Hrušínský. Roli záporáků obsadili Jan Kraus, Vlastimil Zavřel a Michal Hejný. Tyto mladé herce doplnili v ostatních rolích velké filmové hvězdy jako například Vladimír Menšík, Josef Bláha nebo například Helena Růžičková.

V druhém filmu se podařilo obsadit do svých rolí zpátky jak Petru Černockou, tak Jana Hrušínského. Dcerušku Saxánku si ve filmu zahrála Helenka Nováčková. Tuto trojici už bohužel kvůli velkému časovému odstupu vzniku filmových děl po smrti některých dřívějších herců nešlo doplnit jako dřív, a tudíž bylo nutné některé stejné role přepsat. To

⁸ ke dni 10.05.2022

⁹ ke dni 10.05.2022

¹⁰ Václav Vorlíček v rozhovoru pro ČT, 2019, dostupné z <https://youtu.be/zMpJ2TQAXvA>

¹¹ Václav Vorlíček v rozhovoru pro ČT, 2019, dostupné z <https://youtu.be/zMpJ2TQAXvA>

¹² Informace ze serveru Aktuálně.cz, dostupné z <https://www.aktualne.cz/wiki/kultura/saxana-a-lexikon-kouzel/r~i:wiki:1766/>

se týkalo například rolí pedagogického sboru v pohádkové škole mladých čarodějnic – ředitele si zahrál Josef Somr nebo Uršula Kluková převzala roli učitelky čarodějnic. Toto obsazení pak doplnilo několik známých herců do nových rolích, mezi ně patřili Jiří Lábus, Jiřina Bohdalová nebo Petr Nárožný.

Zvláštní je případ Jana Krause, který byl osloven, aby se do pokračování vrátil. On však roli, podobně jako v prvním filmu, odmítl. Na rozdíl od prvního filmu se ho tentokrát už nepodařilo přesvědčit. Jan Kraus měl hrát svoji původní roli darebáka, který ale zdárně vystudoval a dotáhl to až na ředitele blázince. Této role se nakonec zhostil Ota Jiráček. Spolu s Janem Krausem účast na filmu odmítla také Ivana Chýlková.

2.4 Doba a další okolnosti vzniku

To, že filmy vznikaly v úplně jiné době, s sebou přináší i velký rozdíl v postupech a práci na filmech.

2.4.1 Natáčení na filmový materiál

Pro připomenutí mladším ročníkům, v době vzniku původního dílu, v roce 1971, byly počítače ještě v plenkách. Tehdy se vše natáčelo na filmový materiál a většina triků se musela tvořit přímo na place. Slovo postprodukce nemělo zdaleka takový význam jako má u filmů dnes. Po natočení triků se na výsledky muselo zpravidla čekat až do vyvolání materiálu ve filmových laboratořích. Jak popisoval pan Vorlíček v jednom ze svých rozhovorů¹³, trik se natočil, pak se čekalo do dalšího dne, aby zjistili, jak se vlastně vyvedl a pokud to nebylo nic moc, tak ho museli, bohužel, natáčet znovu. Podmínky vzniku tehdy byly tedy značně omezené, avšak výsledek i přes snahu všech téměř dokonalý.

Natáčení na filmový materiál s sebou přináší větší pečlivost a přípravu autorů, protože množství materiálu je omezené a pořízení dalšího filmu stojí další peníze. To v dnešní době opadá, protože dnes stačí v kameře vyměnit jednu paměťovou kartu za druhou a počet jetí je zdánlivě téměř neomezený.

2.4.2 Doba

Menší výhodou při tvorbě *Dívky na koštěti* byla tehdejší doba. Ohromnou výhodou mohlo být, že svět nebyl tak moc uspěchaný a na vše bylo daleko více času. To, co si autoři mohli dovolit dřív, dnes nepřipadá moc v úvahu. Překročení natáčení o jediný den v současné době

¹³ Václav Vorlíček, bonusový komentář k filmu na DVD

stojí ohromné množství peněz a s omezenými úvazky herců tak vytvářejí plno dalších problémů.

Navíc postup výběru tvorby filmů probíhal odlišně než dnes. V dnešní době nejdříve musíte sehnat všechny dokumenty, razítka, podpisy a investory, nikdo se k natáčení nedostane jen tak hned. První díl byl měl takové štěstí, že se do výroby dostal téměř ze dne na den, protože se v Barandovských ateliérech zrovna nic dalšího nenatáčelo. Byl to nejrychleji schválený film k výrobě.

2.4.3 Nejedno odložení a odmítnutí

Naprosto jinak tomu bylo při tvorbě pokračování. To vzniklo tak, že producenti si u pana Vorlíčka a Macourka vyprosili a objednali pokračování kterékoliv z jejich postav. Mohlo se tedy stát, že pokračování dostane třeba Popelka nebo Arabela. Ale jak už dnes víme, pokračování se dočkala právě čarodějnice Saxana. Z mého dnešního pohledu je to asi nejlogičtější postup, protože na takové pohádce, jakou Dívka na koštěti rozhodně byla, se dá asi pokračovat nejlépe. Sice film Tři oříšky pro Popelku byl a je daleko známější a oblíbenější, hlavně v období Vánoc, a přestože pokračování těchto postav by každý z nás moc rád viděl, asi je nakonec dobře, že autoři nezvolili tuto variantu. Zvláště tedy potom, jak to vše nakonec dopadlo.

Náměty a náznaky scénáře vznikaly už na začátku 21. století, avšak dlouho ležel pouze v šuplíku. Až na začátku roku 2007 se věci daly do pohybu. S novou verzí scénáře, se kterou přišel Vlastimil Mistrík, se hodně věcí změnilo. Saxana se zde dostává do role vedlejší postavy maminky a většina příběhu se odehrává přímo v pohádkové říši. Václav Vorlíček na tuto verzi přistoupil, protože ho lákalo seznámení s novými technologiemi.

Přestože se film začal natáčet už tehdy, datum nástupu do kin se z roku 2008 odložil a premiéry se film dočkal až v roce 2011. Produkce celého filmu nebyla vůbec jednoduchá, všude se odehrávalo plno změn. Měnil se název komiksového záporáka Crashmana. Původní název, totiž Crackman, nevyhovoval kanadské koprodukcí.

Kromě toho několik postprodukčních studií odmítlo nebo nedostalo práci na tomto připraveném již natočeném projektu. Ten si přehazovali jako horký brambor až se k příležitosti dostala společnost Qbone studios, jež začala na tricích pracovat až v polovině roku 2010. I když od natáčení k finálnímu vydání filmu uběhlo pár let, práce na digitální postprodukci trvala pouze rok! Všechny ostatní čas ale sebraly všemožné dohady, zániky financujících společností, a dokonce i soudní spory o výtvarné návrhy.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 PROČ SE PRVNÍ FILM TAK VYDAŘIL?

Zásluhou úspěchu prvního filmu jsou nejen skvělé filmové triky, ale především skvělý scénář. Třebaže porovnávání děje nebo scénáře není vyloženě předmětem nebo názvem práce a každý z nás na toto téma může mít milion různých názorů, zdá se mi, že je velice nutné následující nevynechat a, třebaže jen v krátkosti, zmínit. Trik podporuje děj a má za úkol pomoci odvyprávět příběh, stejně jako všechny jiné složky filmu.

3.1 Hodnocení ve vztahu k dalším filmovým složkám

Nerad bych zapomněl podotknout, že celý původní film funguje skvěle dokonale jako celek. Už tak zajímavý příběh plný napětí, lásky a humoru spolu s filmovými triky pouze doplňují výbornou práci kameramana, střihače, kostymérů, rekvizitářů, zvukařů a všech dalších profesí, scénáristů a režisérů nevyjímaje. Úžasně chytlavá je úvodní píseň! Dokonalé vyprávění kamery! To je vidět hned v úplně prvním záběru celého filmu, kde se Saxana chystá opravit svoje sedátko z kola, které, jak později s odjezdem kamery zjistíme, je připevněné právě na koštěti. A podobných fórů je ve filmu nespočet. A zase film by nebyl tak úspěšný, pokud by v něm triky nebyly vůbec žádné. Je to něco, co přidává filmu na výjimečnosti. Jedno by bez druhého zkrátka nefungovalo.

3.2 Úžasně filmové triky

Jak jsem zmínil v úvodu kapitoly, film je bohatý svým příběhem, ale co ho činí naprosto jedinečným, jsou skvělé filmové triky. Ty měl na starosti spolu s panem režisérem filmový a trikový kameraman Vladimír Novotný, kterého nikdo z profesních kolegů nezná jinak než pod přezdívkou „Mulínek“. Právě tato dvojice spolu vymýšlela, jak filmové triky, které jsou obsazené ve scénáři, dovedou přesnou na plátno. Možnosti byli tehdy značně omezené, a tak všechno muselo být skvěle vymyšleno a nachystáno dopředu. A to je přesně na filmu vidět! Úžasně na této práci je fakt, že pokud scéna nešla natočit jedním způsobem, pomohli si vždycky nějak jinak a ve výsledku má člověk nerušený divácký zážitek! Ale k tomu se dostanu více v kapitole Čtyřrukého ředitele. Jak vznikali ty některé z nejlepších filmových triků popisují níže.

3.2.1 Natahující se ruka

Jako jeden z prvních triků se nám představí kouzelná natahovací ruka Saxany. Herec Vlastimil Zavřel trefně konstatoval už přímo v rámci své role ve filmu: „Ten fór s tou rukou je výbornej!“¹⁴

Jedná se o trik poměrně snadný a lehce realizovatelný, avšak pouze za určitých předpokladů. U tohoto triku je pouze potřeba sladit hereckou akci dvou lidí. Není to nutné, popřípadě se to dá vyřešit šikovným střihem, avšak výsledek není tolik efektní. Při realizaci tohoto efektu stačí, aby první osoba, jejíž ruka se natahuje, odehrála svoji část a pak druhá, někde ukrytá osoba propůjčí svoji ruku ke zbytku herecké akce. Aby se druhá osoba mohla vydávat za ruku první osoby, je pochopitelně třeba, aby jejich ruce byly přibližně stejné, nebo alespoň podobné a měli na sobě stejný kostým a případně dvě identické rekvizity.

K účelu, aby triky mohly probíhat hladce, musí se dostatečně dopředu vymyslet a nachystat, kam se druhá osoba schová. Toto především platilo u tohoto kouzla v momentě, kdy se ruka v poměrně širokém záběru plazila po podlaze ve třídě! Kvůli této iluzi musela být celá scéna postavena o metr a půl výš, než by bylo běžně potřeba, a to pro umístění loutkoherce, který ztvárňoval onu nataženou ruku, pod podlahu, protože by se neměl v tomto záběru kam jinam schovat. Na jeho ruku pak byl připevněný falešný prodloužený rukáv vyztužený pružinou natahující se od místa herečky. Rukou se pak pohyboval ve spáře v podlaze, která zde byla připravená a kamerou snímána pod určitým úhlem tak, aby nic nebylo poznat.



Obrázek 2 Hotový trik s rukou ve filmu¹⁵

¹⁴ Dívka na Koštěti, 1971 [film], Václav Vorlíček, CZ

¹⁵ Dívka na Koštěti, 1971 [film], Václav Vorlíček, CZ

Takovéto úpravy dekorací se nezrealizují jen tak na místě, musí být dostatečně dopředu připraveny. Zvláště za předpokladu, že na takto vysoko postavené scéně pak musela stát opravdová živá kráva. Pro její přesun se musela přistavět rampa, aby bylo možné zvíře snadno dopravit na místo.

V ostatních případech, kdy nestačilo herce umístit mimo záběr, pak byl schovaný třeba za lavicí či stolem s vyplněnou přední stranu.

3.2.2 Zpětný záběr

Jeden z drobnějších triků, který ale dobře funguje, je přehrání záběru pozpátku. Tento trik se ve filmu využije, když se Saxaně rozbije lahev s odvarem z babského ucha. Jelikož je Saxana čarodějnice, dokáže lahev roztržitěnou na tisíc kousků dostat do původního stavu. A pro tento efekt stačí pouhé přehrání záběru rozbití pozpátku. K tomu efekt dohrajeme vhodným střihem na záběr herečky, jak „chytá“ lahev, kterou někdo zřejmě nashodil mimo záběr, ze země.

3.2.3 Výskok z okna

Dalším velice povedeným trikem byl výskok Saxany z okna v samotném závěru filmu. Opět se jedná o velice šikovně sestříhaný slet záběrů. Místnost, ze které dívka skáče je pravděpodobně ateliérová stavba, protože pozadí za okny je statické, nejspíše se jedná o letecké fotografie města vytištěné na velký formát. Jelikož ale na výhled z okna není brán takový zřetel, nikdo si toho moc nevšimá. Výskok z okna budovy byl skutečný, avšak ho neabsolvovala Petra Černocká, nýbrž oslovená kolemjdoucí slečna, která byla ochotná výskok z druhého patra podniknout a stát se tak kaskadérkou¹⁶. Tu pochopitelně oblékli do kostýmu hlavní postavy a jelikož je celá herecká akce v pohybu, je tudíž rozmazaná a nikdo nemá šanci poznat, že tvář herečky v tomto okamžiku nepatří Petře Černocké. Celé je to dohrané záběrem na „dopad“ opět hlavní herečky.

3.2.4 Rozpůlený Jan Hrušínský – Hlava na nočním stolku

Asi nejzajímavější a pro tento film nejtýpější trik s hlavou Jana Hrušínského na nemocničním stolku. A kdo jiný by ho měl umět lépe popsat než sám pan Jan Hrušínský: „Točilo se v ateliéru na Barrandově v nových halách, před nemocniční stůl se do šikmého úhlu nastavilo zrcadlo tak dokonale, že byl vevnitř vidět přesný odraz toho, co mělo být vidět

¹⁶ Petra Černocká v rozhovoru pro Stream.cz, dostupné z <https://www.stream.cz/pribehy-filmu/divka-na-kosteti-301037>

za stolem. Byl to veliký podvod. Já byl napresovanej v nemocničním stolku z druhé strany a přede mnou bylo zrcadlo, které odráželo to, co jsem zakrýval tělem. To bylo pěkný. Ale realizace už tak pěkná nebyla, protože členové štábu šli na cigáro někam na chodbu a já zůstal napresovanej v tom stolku a nesměl se hejbat, aby se se zrcadly nehnulo.“¹⁷



Obrázek 3 Hlava na nočním stolku¹⁸

Tento trik je tak dokonalý, že i když naprosto přesně vím, jak byl realizovaný, pořád tomu nemohu tak nějak uvěřit. Obraz byl tak populární, že se později opakoval i ve filmu *Jak utopit doktora Mráčka*. Sice by se dalo říct, že jediné, co bylo zapotřebí, bylo zrcadlo a zdvojená dekorace, ale myslím si, že tomuto triku napomáhá celá sestříhaná sekvence. Jelikož se příběhová část, která předchází této scéně, odehrává v reálném prostředí, nedá divákovi možnost přijít na to, že nemocniční pokoj je postaven v ateliéru, a ještě k tomu jednou úplně identicky mimo kameru kvůli triku.

Onen trik pomáhá „prodat“ opravdu obrovský důraz na detaily. Vše, co se má objevit za stolečkem se v zrcadle skutečně objeví. Je zde kladen obrovský detail na stíny! V momentě, kdy přejde Helena Růžicková po pokoji, stíny v odrazu pod stolečkem plynule navazují na ty reálné! Další detail je třeba v důrazu na pohození kusu oblečení přes židli. Když tam látka prvně nebyla a pak se zde objevila, napomáhá efektu, že je to skutečné. A nakonec to, co už diváky musí kompletně zmást, je okamžik, kdy vidíme ten samý stoleček z úplně opačné strany ale pořád se stejným trikem. Efekt zde opět dokresluje reálné odehrávání toho, co se má logicky dít za stolečkem, v tomto případě je to houpání nohou,

¹⁷ Jan Hrušínský v rozhovoru pro server Kinobox.cz, dostupné z <https://www.kinobox.cz/clanek/21207-jan-hrusinsky-rozhovor-divka-na-kosteti>

¹⁸ Zdroj: <https://www.kinobox.cz/clanek/21207-jan-hrusinsky-rozhovor-divka-na-kosteti>

když si Saxana sedne z boku na postel. Opět se musela najít dvojnice, která tentokrát herečce pro tuto scénu propůjčí své nohy ve stejném kostýmu.

Trik není zdaleka tak dokonalý, jak se na první pohled zdá. Když si zastavíme obraz v určitý moment, můžeme vidět, jak nohy sestřičky za stolečkem zmizí namísto toho, aby logicky byly správně vidět. Naštěstí je to pouze krátké mžiknutí, takže nikdo nic nepozná. Navíc, dříve neexistovaly tak pokročilé přehrávače, abychom si mohli film libovolně zastavovat a přehrávat dopředu či dozadu po jednotlivých snímcích, a tím tak trik odhalit.



Obrázek 4 Chyba u triku se stolečkem¹⁹

3.2.5 Rozpůlený Jan Hrušínský – Tělo bez hlavy

Zbytek těla, které se potácelo po městě bez hlavy, mělo několik částí. První byla jasná a to, že hlava herece byla schovaná v koši. Ale pak přišel moment, kdy byl koš z hlavy sejmout a hlava tam nebyla. Tento záběr, kdy vidíme tělo kompletně bez hlavy, byl řešený projekcí fotografie na kus čtvercového plátna, které bylo umístěné v prostoru a viselo těsně před hercovou hlavou. Volba pozadí byla taky úmyslná. Pozadí bylo velmi členité, aby se v něm rovné strany plátna lehce schovaly. Ihned v dalším stříženém záběru, opět jako v mnoha případech předtím, dokreslujeme situaci nasazení busty Napoleona, dohrajeme akci pohledem z jiného úhlu a celý trik tak zaobalíme do funkční obálky.

¹⁹ Dívka na Koštěti, 1971 [film], Václav Vorlíček, CZ



Obrázek 5 Jan Hrušínský bez hlavy²⁰

Samotná busta Napoleona je pak skutečná hlava Jana Hrušínského, akorát nalíčená jako rekvizita busty. Avšak trik byl poněkud riskantní, protože se herci špatně dýchalo, a dokonce se barvami i lehce přiotrávil.

²⁰ Dívka na Koštětí, 1971 [film], Václav Vorlíček, CZ

4 CO SE (NE)VYDAŘILO NA DRUHÉM FILMU?

Jak už víme, co se týče diváckého hodnocení samotného, přestože první díl byl a doposud je velice divácky úspěšný, tak pokračování úspěšného filmového trháku skončilo fiaskem. Při projekci na festivalu v Cannes v roce 2012 se film rozhodlo navštívit pouhých 10 diváků. Do konce filmu vydrželi pouze dva²¹.

Okolností, které u navazující Saxány a Lexikonu kouzel v rámci filmu nefungují, je celá řada. A než se pokusím roztřídit, které aspekty nepovedenosti jsou ty hlavní, chtěl bych znovu podotknout, že filmy konec konců hodnotíme vždy jako celek. Nikdy nemůžeme zcela jednoznačně říct, že film byl špatný, protože triky byly špatné, anebo že příběh byl špatný. Někdy jsou některé části filmu lepší než jiné, avšak když všechno sečteme dohromady, hodnotíme film za jeho celkový dojem na nás. Bohužel, zde se těch věcí nepodařilo poněkud víc.

Po debatování s pány Borisem Masníkem a Daliborem Lipským, kteří byli na projekt přímo navázáni, jsem se rozhodl příčiny neúspěchu hledat v níže uvedených oblastech.

4.1 Scénář

První problém je samotný scénář. Jak je známo, pan Vorlíček vždy spolupracoval na scénáři s panem Macourkem. Tato dvojice pak přicházela s geniálními nápady, které by člověk sám nikdy nevymyslel. Přestože původní námět vznikl ještě během jejich vzájemné spolupráce, při tvorbě scénáře tomu už tak nebylo. Po smrti Miloše Macourka je znát, že Václavu Vorlíčkovi chybí ten správný part'ák, který by mu pomohl scénář dotáhnout k dokonalosti.

A zde přichází jeden z největších kamenů úrazu. Nový scénář pak pomohl napsat Vlastimil Mistrík, který se o náměty pana Vorlíčka pouze opíral. Celý film pojal jako ukázkou všemožných „úžasných“ trikových technologií a zvláštních 3D animovaných počítačových postav, které při jejich nízké úrovni kvality zpracování bez dobrého děje zkrátka nefungují.²²

²¹ Zajímavost k filmu ze serveru CSFD.cz, dostupné z <https://www.csfd.cz/film/224830-saxana-a-lexikon-kouzel/zajimavosti/>

²² Zde se hodí poukázat na to, že podobnou myšlenku v sobě nese film Fantastická zvířata a kde je najít, který na rozdíl od českého pokusu zpracování může pyšnit vysoce kvalitní mírou filmových triků a efektů. Opět jsme tedy svědky toho, že v českém prostředí se občas rodí světové nápady!

To, že film v mnoha scénách přispívá k duté reklamnosti šéfa trikového studia a že slouží pouze jako ukázka později přidaných filmových triků, na které postavy jenom ukazují a upozorňují, ve své recenzi vyčítá i Kamil Fila.²³

S touto informací potom dává patřičný smysl fakt, že původně film nesl název „Saxana – Veletrh strašidel“. Výsledný příběh ve filmu nezachránilo ani několik dalších přepisů a pře-střihů, které se následně konaly.

4.2 Výtvarná podoba

Další nevydařená skutečnost, za kterou na počátku stojí opět Vlastimil Mistrík, je výtvarné vyznění celého projektu. Autoři se rozhodli, že zde neprovedou žádné navázání výtvarné stránky na původní film, což nemusí být nutně chyba, avšak výtvarné provedení nereprezentuje ani nejlepší možný výsledek tehdejších technologií²⁴, což se v tomto případě nabízí jako druhá logická cesta.

Dále pak návrhy, které pro film vznikly, jsou zkrátka neestetické. „Výtvarno“ není jednotné. Co kus, to originál. V návrzích se míchají prvky velice fotorealistických modelů s vyloženě smyšlenými nepěknými postavami. Není zde žádný jednotící prvek, pokud nepočítám fakt, že jediné, co návrhy spojuje, je jejich nevhlednost. Zmiňované výtvarné návrhy se mi podařilo sehnat a je možné si je prohlédnout v příloze.

4.3 Vizuální efekty

Finálním aspektem, který filmu velice škodí, jsou právě vizuální efekty. Říká se, že dobrý příběh nemusí nutně mít špičkové efekty, aby byl film dobrý. Naopak to ale nefunguje. Špatný příběh sebelepší efekty úplně nezachrání, ale u rozebíraného filmu to vlastně není náš případ. Vizuální efekty ve filmu, především tedy CG postavy, jsou vesměs špatné a technicky nedotažené, i přestože vidíme jejich druhou a daleko lepší podobu.

4.3.1 3D postavy a animace

Ve filmu se objevuje ohromná hromada digitálních postav, které sice fungovaly jako obrovské lákadlo a reklama pro film, ale ve finále celému projektu spíše uškodily. Celkem vzniklo asi pětadvacet postavíček, které bylo potřeba animovat. Několik dalších se kvůli

²³ Kamil Fila, recenze k filmu, dostupné z <https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/recenze-nova-saxana-je-jako-lejno-zametene-pod-koberec/r~i:article:714550/>

²⁴ V rok uvedení filmu jsme měli možnost vidět technicky kvalitní snímky jako například Avatar

náročnosti do filmu ani nedostaly. Postavy jsou často v přímém nebo alespoň blízkém kontaktu s herci. Na oživení všech figurek se podílely přibližně dvě desítky animátorů.

Důvod, který Václav Vorlíček uvádí²⁵, proč se tolik postav tvořilo digitálně, byl především ten, že žádný z takových herců neexistuje, což je například u kostlivce nebo draka asi pravda, avšak tohle pravidlo u všech postav neplatí. Pokud se podíváme na spřátelenou postavičku hlavní představitelky Saxánky – Krakavouse, herce na tuto roli bychom sháněli poněkud snadno, protože by se jednalo pouze o chlapce, kterému by stačilo dodělat v maskéřně vousy. Bohužel tyto postavy jsou největším trnem v oku diváka. a to hned z několika důvodů, které jsou specifikovány v následujících řádcích.

4.3.2 Režie postprodukčních postav

Prvním z nich je ten, že počítačové postavy se špatně režírují. Václav Vorlíček byl skvělým režisérem, ale živých herců! Pokud se u digitální postavy potřebuje změnit výraz, aby více odpovídal dané scéně ve filmu, trvá to několik dní než se herecká akce celá znova přeanimuje. To bohužel stojí velké úsilí animátorů, ohromné množství času a tím pádem i peněz. Je zřejmé, že takovéto změny jsou z velké části nepřijatelné.

4.3.3 Špatné animace

Mimo to jsou animace často špatné, často nepřirozené, trhané, technicky nezvládnuté a nejvíce selhávají právě ve zmiňovaném kontaktu s herci. Je znát, že během natáčení bylo použito minimum referenčních objektů pro herce, se kterými by mohli hrát, často rovněž neodpovídají směry pohledů a natáčení hlav herců.

Snímek byl ve své době unikátním projektem právě kvůli hojnému mísení hrané scény s 3D prvky. Také je pravda, že od té doby se nikdo další podobný počín na české scéně natočit nepokusil. Za výsledným vyzněním toho projektu v české kinematografii stojí producent Pragofilm a.s. a tvůrce trikové části filmu Qbone studios.

4.4 Povedené triky

Abych film jenom nehanil, je zde pár triků, které bych chtěl zmínit a které ve filmu fungují docela dobře. Jejich výčet je uveden v odstavcích níže.

²⁵ Václav Vorlíček v rozhovoru Smích nám prodlužuje život! dostupné z <https://youtu.be/LsmtzfW7Q4k>

4.4.1 Vlák

Celá scéna s vlakem je sice další nezdařilé CGI, ale jako jedna z hodně mála má snahu efekt doprodat hereckou akcí. Jako příklad uvádím větu, kdy se Jiří Lábus zeptá: „To už je zase Kolín? Vždyť před chvílí už jeden byl!“²⁶

4.4.2 Animovaná knížka

Animovanou knížku lze považovat za zdařilý efekt, který na rozdíl od prvního dílu čerpá ze série Harryho Pottera, kde byl častokrát použit u kouzelných novin Denního věštce. Trik je technicky dotažený a funguje báječně.

4.4.3 Mlhy a další VFX

Výhodou, oproti původnímu filmu, je možnost přidávat počítačem dodělávané efekty, mlhy, mráčky a další různě generované částicové systémy vypadající dobře. Aplikování simulací mlh, kouřů a dýmů, jenž fungují jako vizuální atrakce, vypadá oproti ostatním trikům ve filmu naprosto skvostně a dopomáhá schovávat ostatní efektové neduhy.

Pokud se jimi ožíví nějaká prolínačka nebo stop trik, není to vůbec na škodu. Docela slušně fungují u objevování a mizení postav. Ve filmu často pomáhaly doplnit například efekt zkamenění postav.

4.4.4 Duplikovaná postava

Tento poměrně jednoduchý trik, který byl v minulosti nebyl úplně snadný vytvořit, se buď muselo řešit přes pŕuleny obraz maskou, anebo klíčováním z modrého pozadí. V dnešní době není problém na sebe umístit několik vrstev obrazu, ve kterých je herec či herečka vždy oblečený trochu jinak. Šikovným načasováním pak docílíme efektu, že postavy jsou na plátně opravdu zároveň.

4.4.5 Zmenšování

Zmenšování je „nový druh“ triku, který jsme u předchozího neměli šanci upozorovat. Tento efekt s přimhouřením oka od špatně odstraněného modrého nádechu krásně funguje a dobře si pohrává s perspektivou. Zde musel být kladen velký důraz na náklon kamery a natočení podkladů pro umístění zmenšeného Petra Nárožného, který krásně dohrává trik svým hlasem ve fistuli.

²⁶ Saxána a Lexikon kouzel, 2011 [film], Václav Vorlíček, CZ

5 PROČ TO VŠECHNO NEFUNGUJE?

Filmy se konec konců nedají asi vůbec srovnávat. Navazují na sebe v podstatě pouze pár postavami a možná tak názvem, to je celé. Jeden vypráví o pár kouzlech nenápadné mladé dívky s koštětem starým a poctivým filmovým řemeslem, druhý se bezhlavě pouští do celých smyšlených světů. Ale jak to?

5.1 Osoba Vlastimila Mistríka a firma Desing Bros

Celý problém se dá s trochou nadsázky pojmenovat – Vlastimil Mistrík. Osoba, která se „tvorby“ filmu ujala už od samého začátku ačkoli nevěděla, jak se film tvoří. Bohužel narozdíl od Václava Vorlíčka Vlastimil Mistrík, později známý jako David Bros, nebyl kovaný v řemesle. Jeho zkušenosti v žádném případě nedosahovaly zkušeností jeho dalších s ním spolupracujících kolegů. A firma, která za ním stála, za sebou neměla vůbec žádnou filmovou zkušenost.



Obrázek 6 David Bros²⁷

Všichni ostatní, včetně Borise Masníka nebo Dalibora Lipského, kteří se už u filmu nějakou chvílí pohybovali, moc dobře tušili, že tu něco nehraje. Poznali, že komunikace firmy Design Bros neodpovídá standardům, když přišli s ní do kontaktu.

5.2 Vysoká laťka

Pokračování *Dívky na koštěti* byl opravdu megalomanský projekt. Je pravda, málokdo na české scéně by si mohl dovolit odstartovat tak veliký projekt, avšak Václav Vorlíček pro to byl vhodným kandidátem. Jeho jméno na filmu mělo přinést prestiž. Jenže film v rukou nesprávných a nesoudných lidí skončil špatně. Ale jak se říká: „papír snese vše.“

²⁷ Youtube video kanálu SAXANA team- BROS studio a.s., dostupné z https://youtu.be/waE_jI9p58A

Bohužel to, co si tvůrci ve firmě Desing Bros navymýšleli, bylo až moc. Ve výsledku ani nevěděli, jak budou všechny ty obdivuhodné a úžasně znějící triky realizovány.

Film celkem obsahuje přes 650 trikových záběrů. Aby každý z nich byl dotažený do konce, bylo by potřeba daleko větší úsilí a snad i několikanásobně vyšší rozpočet, společně s vyšší časovou dotací během postprodukce, ale především odbornost!

5.3 Test před natáčením

Před zahájením samotného natáčení byla po firmě Design Bros požadovaná testovací sekvence, na které měli část filmu zrealizovat a demonstrovat, jak bude výsledek vypadat. Nejen, že se test firmě nepodařilo zvládnout v požadovaném časovém intervalu, ale kvalita výsledku byla mizerná! To bylo dle Borise Masníka hlavním varováním, že studio není dostatečně kompetentní projekt zvládnout a že by Václav Vorlíček měl dát od realizace filmu s touto společností ruce pryč! On však bohužel naletěl planým slibům.



Obrázek 7 Ukázka z testovací sekvence

5.4 Neodbornost při natáčení

Jednou z velkých příčin neúspěchu byla neodbornost trikových pracovníků už během samotného natáčení. Jak sám pan režisér v jednom ze svých rozhovorech²⁸ řekl: „To nejde vymyslet teď na place. To se musí v přípravách, tři měsíce před natáčením.“ Prvních 14 dní natáčení probíhalo tak, že herci přišli do filmového studia, kde všude bylo natažené modré klíčovací pozadí. Celé studio tak svítilo modře.

²⁸ Václav Vorlíček v rozhovoru Smích nám prodlužuje život! dostupné z <https://youtu.be/LsmtzfW7Q4k>

Natáčení měl mimo jiné na starosti televizní kameraman Petr Polák, který s filmovými triky neměl žádnou zkušenost. Postavy snímané v takto modře „zářícím“ ateliéru byly na obraze, pochopitelně, také celé modré. Filmový materiál se tedy mohl pouze vzít a vyhodit.²⁹



Obrázek 8 Modré filmové studio³⁰

Navíc snažit se o herecký výkon v modrém prázdném studiu určitě proces hraní neusnadňuje. Daleko, lepší jak pro herce, tak pro výsledek triků by bylo, kdyby rekvizity byly na místě reálné a herci hráli s tím, co je před nimi skutečné.

Nejistota z výsledku je vidět a cítit dodnes. Jen z vyprávění herců je zřetelné, že vůbec netušili, jaké postavy je na obrazovce doplní. Kvůli sladění pohledů lidí a digitálního trpaslíka na natáčení sice použili referenční objekt, ale při natáčení ho odnesli (předpokládám, že nejspíš kvůli zjednodušení v postprodukci, aby nemuseli referenční objekt retušovat), tudíž si herci museli výšku trpaslíka pouze představovat. Během hraní neměli žádnou referenci, kam se mají koukat, aby to do sebe zapadalo. Sama hlavní představitelka Petra Černocká v jednom rozhovoru uvedla, že viděla jen nějaké návrhy trpaslíka a že je sama zvědavá na výsledek, na který si bude muset počkat asi až na premiéru. To je až skandální! „Ale ten trpaslík mi zůstal utajen až do konce mého natáčení, protože místo něho tam stála taková modrá koule na takovém stojánku a já si s ní musela vyprávět místo s tím trpaslíkem, kterého uvidíte vy ve filmu. Viděla jsem ho aspoň nakresleného, je to sympatřák!“³¹

Podobné výpovědi dostáváme rovněž od dalšího z herců, Petra Nárožného: „Pan režisér Vorlíček řekl: „Tak a na tomhle stole teďka sedí ten skřítek.“ A já říkám: „Kde?“ On říká:

²⁹ Dalibor Lipský – střihač projektu, v telefonickém rozhovoru

³⁰ Snímek z filmu o filmu

³¹ Petra Černocká ve filmu o filmu

„Tady.“ (a ukáže směrem na stůl) „Aha. Jako?“ „No, asi.“ A já říkám: „Jak je asi velikej?“ „Asi takhle.“ (a opět ukáže rukou do vzduchu) „Aha. Hm...“ „A teď na vás zahrozí.“ ...a takhle jsme hráli, že jo, no“³² shrnuje.

5.5 Snaha o nápravu

Projekt pokračoval dál, i přes varování ostatních a postupně všichni dávali ruce pryč. Jedním z velkých zájemců o film bylo samotné Barrandovské studio. Avšak s klesající úrovní produkce filmu o projekt ztratili zájem. S Vorlíčkem na projektu zůstalo pracovat jenom pár přátel, kteří se snažili film zachránit ze sounáležitosti ke kolegovi, a firmy, které ve filmu měly v tento moment utopené peníze. Všichni nutně potřebovali, aby se film dodělal. Proběhlo tak několik zoufalých snah o nápravu.

S příchodem úplně jiného studia byla nejprve snaha film přestříhat. To však nefungovalo, a z filmu se stala „bramboračka“. Navíc film už mělo plno sponzorů, kteří měli vlastní názor na to, co by finální podoba filmu měla vypadat.³³

Tím, jak některé scény byly vynechány, některé vtipy ztrácely pointu. Další vystřižené scény byly ty, které se jevily příliš náročné na zpracování. Avšak tento proces škrtání záběrů mělo za následek další snížení kvality už tak dost chatrného scénáře. To vše se dělo bez dramaturgických dohledů a s absencí konzultace s panem režisérem Václavem Vorlíčkem.



Obrázek 9 Vystřižená scéna s náročným trikem³⁴

³² Petr Nárožný ve filmu o filmu

³³ Dalibor Lipský – střihač projektu, v telefonickém rozhovoru

³⁴ Youtube video kanálu SAXANA team- BROS studio a.s., dostupné z https://youtu.be/waE_jI9p58A

Nedostatkem některých scén a dalšími úpravami scénáře se později konalo ještě dotáčení, na kterém se jako trikový kameraman podílel Antonín Weiser. Nejlepší by bylo film přetočit celý, ale k tomu už by nikdo nepropůjčil svoje finance.

5.6 Postprodukce se špatně natočenými materiály

Celé to dopadlo tak, že po rozpadu společnosti Design Bros, která projekt zpočátku financovala, postprodukce nakonec „padla do klína“ Qbone studiu, které se nepodílelo na přípravách z natáčení. Takže nejen, že si nemohli projekt připravit, jak by sami potřebovali, ale museli pracovat na už nějak natočeném materiálu, který prostě dostali. Sami by si mohli přípravu na place nachystat jinak a ošetřit kritické momenty kontaktů herců s CG herci.

Tehdy ale Vlastimil Mistrík tvrdil, že nesouhru pohledů herců s dodělávanými postavami je snadné spravit v postprodukcí a že případně dokážou Jiřině Bohdalové hnout s očima. To celé nás jenom víc a víc utvrzuje v jeho ne odbornosti. Vyplývá z toho ponaučení, že co se nepřipraví na place, to se jen horkotěžko dohání v postprodukcí.

Ačkoli Viktor Adamec, supervizor trikových scén studia Qbone, tvrdí něco jiného, i přesto, že se určitě velmi snažili, film bohužel nepatří mezi absolutní českou špičku.³⁵

³⁵ Viktor Adamec, ve filmu o filmu

6 POROVNÁNÍ KONKRÉTNÍCH TRIKŮ, SCÉN NEBO DRUHŮ TECHNOLOGIE

Přestože jsou filmy tak nesourodé, najde se tu ovšem několik scén či triků, u kterých je možno porovnat zpracování přímo „vedle sebe“. Konkrétní příklady těchto triků uvádím v následujících řádcích.

6.1 Prolínačky a stop triky

Stop trik, vynalezený Georgesem Mélièsem již na počátku samotné kinematografie, je jedním všeobecně nejpoužívanějším, především pokud chceme na plátně ztvárnit nějaké kouzlo či náhlou přeměnu. Tato technika je i nadále hodně využívána v současné „moderní“ kinematografii. Na způsobu tvorby se nic nezměnilo, jediné, co můžeme ovlivnit, jak precizní při tvorbě takového triku budeme.

Stop trik spočívá v zastavení kamery (v dnešní době ve spíše ve střihu) při nějak vystavěné a vybudované, popřípadě o herce doplněné scéně. V moment, kdy se kamera zastaví, se nesmí hnout s ničím, co nechceme, aby se na obrazu nějak měnilo. Musíme si dát především pozor na rozestavěné kulisy, rekvizity a případně pózy herců. Než kameru znovu spustíme, vyměníme právě ty věci, které se mají přeměnit. Na konkrétním příkladě u proměny herečky v krávu poprosíme herečku, aby v okamžiku zastavení kamery ze scény odešla a než znovu kameru spustíme, dovedeme na scénu krávu. Přitom si dáme pozor, aby se do ničeho během přesunu nestrčilo. Když pak tyto dva záběry nastříhneme na sebe, trik je hotový.



Obrázek 10 Herečka před proměnou³⁶

³⁶ Dívka na Koštěti, 1971 [film], Václav Vorlíček, CZ

Obrázek 11 „Herečka“ po proměně³⁷

Pro jemnější přechod záběrů, než který bychom docílili stříhem, a tím pádem i lepší iluzi, se používala takzvaná prolínačka. Princip snímání a práce se scénou je stejný, odlišuje se akorát práce s kamerou. Kamera se přímo nezastavila, avšak se postupně v rámci několika pár sekund zaclonila. Částečně naexponovaný film se pak v kameře přetočil, a když byla scéna nachystaná na další pokračování, místo přímého spuštění kamery se opět postupně odclonila, aby se materiál mohl dále exponovat. V části přeměny scén pak došlo k plynulému prolnutí. V dnešní době je možné tohoto efektu v editačních softwarech dosáhnout několika kliknutími na přednastavený efekt. Pro zakrytí viditelného přechodu se pak přes části obrazu, které se mění, dokreslil efekt záře a tím dopomohl k dokonalé iluzi kouzla. Dříve se tyto efekty kreslily ručně a přímo na film a pak se přes trikovou kameru vrstvy kombinovaly a přidávaly na sebe.

Obrázek 12 Modrá záře³⁸

³⁷ Dívka na Koštěti, 1971 [film], Václav Vorlíček, CZ

³⁸ Dívka na Koštěti, 1971 [film], Václav Vorlíček, CZ

Pomocí kouzel se ve filmu přeměňovalo cokoliv v ledasco. V rámci zakrytí prolínačky stojí za zmínku jedna konkrétní přeměna králíků z bílých na strakaté v druhé polovině filmu. Zde se prolínačka neschovává za modravou záři, nýbrž se chytře zakryla neviditelným stříhem ve švenku³⁹.

Filmové triky, kouzla formou prolínačky dvou záběrů, byly ve filmu tak časté, že s postupem natáčení se je štáb naučil téměř dokonale.⁴⁰ Těchto triků – prolínaček bylo v prvním filmu asi nejvíce.

A i v druhém se jich pár objeví a opět je měl štáb nacvičený tak, že jsou skoro k nepoznání. Tu a tam se nějaký doplní digitální efektem mráčku či mlhy, a to rázem je panečku podívána! Zde se film chopí příležitosti kombinace klasických, ale i digitálních technologií a svého „dědečka“ zdě předchází mílovými kroky.

6.2 Čtyřruký ředitel

Další z triků, který se nám představil v obou filmech v kouzelnické škole, byl čtyřruký ředitel ztvárněný hercem Josefem Bláhou, v pokračování pak Josefem Somrem.

Tento trik byl v průběhu staršího filmu vytvořen rovnou dvěma způsoby, které se během sletu různých scén střídaly. Jeden ze způsobů byly uměle vytvořené ruce. Tyto modely rukou z latexu byly tak věrné, že při tehdejší horší kvalitě snímání obrazu divák téměř nerozezná rozdíl. Ruce byly k hercovi připevněné nejspíš v zadní části kostýmu, spoj zakrýval plášť kostýmu a modely rukou vpředu byly přichycené lanky k rukám herce, aby se ty spodní pár vlivem gravitace pohyboval ve stejném směru jako ruce pravé. V této části filmu pan Vorlíček přiznává⁴¹, že to byly jejich první pokusy s modelářským motorkem na dálkové ovládání na latexové figury. Bohužel nezmiňuje, u které figury v kouzelnické školy byly použity. Nezdá se mi, že by bylo vidět, jak se umělý pár rukou hýbe. Pokud tím motorkem byl ovládaný právě tento náhradní pár rukou, tak by se dle mého soudu jednalo o první náznaky animatroniky.

³⁹ prudký pohyb kamery přenášející pohled z jednoho bodu na druhý

⁴⁰ Václav Vorlíček v knize Pane, vy jste režisér

⁴¹ Václav Vorlíček v knize Pane, vy jste režisér

Obrázek 13 Umělý pár rukou ředitele⁴²

Druhým způsob, který dopomohl k vytvoření přebytečného pár rukou, byl prostší. Jednalo se o dva herce za sebou. První ztvárňoval postavu a druhý byl schovaný, a tak propůjčoval pouze svoje ruce. Každá ruka pak má režisérem určenou svoji hereckou akci a je vtipné sledovat činnosti všech čtyřech rukou současně.

Obrázek 14 Skutečný zdvojený pár rukou ředitele⁴³

Který ze způsobů se zrovna použije, se volilo nejspíš na základě složitosti realizaci v dané scéně. Řekl bych, že především se preferoval způsob dvou herců za sebou, avšak při chůzi a otáčení se pana ředitele po místnosti by nebylo kam druhého herce schovat, tudíž se volil způsob náhradního páru rukou. Realizace oběma způsoby byla tak dokonalá, že mezi sebou plynule prolínají a divák na letmý pohled nemá skoro šanci spatřit rozdíl. Řekl bych, že je to díky chytrému uspořádání scén. Jelikož se nám prvně představí metoda dvou herců, divákovi je jasné, že všechny čtyři ruce jsou skutečné. Tuto premisu si pak podvědomě nese rovněž do scén, kde tomu není zcela pravda, ale nemá důvod ji zpochybňovat, protože nic

⁴² Dívka na Koštěti, 1971 [film], Václav Vorlíček, CZ

⁴³ Dívka na Koštěti, 1971 [film], Václav Vorlíček, CZ

nemá tendenci iluzi kazit (podobně jak je tomu například u karetních kouzel, kdy kouzelník nejdříve ukáže pravý balíček karet, než začne používat ten falešný).

U druhého filmu je čtyřruký ředitel je zvláštním případem nedodělanosti filmu. Chvillemi čtyři ruce má a chvílemi ne. Asi zrovna podle toho, jak se mu to hodí. Je to docela ostuda, když nezvládli zkopírovat postup z předchozího dílu, který krásně fungoval.

V tomto moderním pokračování vsadili na doplnění chybějícího páru rukou 3D animovaným modelem. Což o to, ruce vypadají krásně, ale bohužel ve větší části filmu vůbec nejsou. A když už ve filmu jsou, není vůbec zábavné druhý pár rukou pozorovat, protože jako CGI prvek nemají možnost reagovat s prostředím, a tudíž se jen tak odnikud nikam plácají ve vzduchu.



Obrázek 15 Čtyřruký ředitel s pouze dvěma rukami⁴⁴

6.3 Triky ne-triky

Ve filmech se objevuje několik dalších drobnějších prvků uvedených dále, které dopomáhají odvyprávět příběh. Nejsou to triky v pravém slova smyslu, ale spíš jen takové praktické/scénické drobnější obrazové účinky pro pobavení diváka. Tento způsob vyprávění příběhu funguje dobře a nestojí moc úsilí navíc.

6.3.1 Pavučina

Jeden z ne-triků, který mám na mysli, je v prvním díle pavučina na Saxaně, která dostala trest zůstat 300 let po škole a následně si ho odpykávala. A jak je podle pavučiny zřejmé, už pěkná řádka let uběhla. A právě tato pavučina je dokonalý prvek, efekt, který vše perfektně

⁴⁴ Saxána a Lexikon kouzel, 2011 [film], Václav Vorlíček, CZ

dotváří a vypráví sám za sebe. Sice je to pouhý detail, ale sehnat materiál, který by se choval podobně, dal se dobře tvarovat a měl přesně takový vzhled a vlastnosti jako pravá pavučina, muselo být nesmírně náročné.

6.3.2 Trpaslík

Podobně je tomu v *Dívce na koštěti* u trpaslíka neboli učitele zmenšování z pohádkové školy. V tomto případě se nejedná o žádné filmové triky, žádné zmenšování lidí, ale efekt je to dokonalý. Stačilo pouze sehnat herce menšího vzrůstu a toho prohlásit za trpaslíka a vytvořit mu příslušný kostým. Tuto roli obsadil pan Jiří Krytinář. Podobně tomu bylo u světového fenoménu *Hra o Trůny*, kde podobnou roli dostal herec Peter Dinklage. I on se ve v příběhu a středověkém světě prohlašoval za trpaslíka.



Obrázek 16 Trpaslík v podání Jiřího Krytináře⁴⁵

V druhém filmu už tuto postavu vytvářeli pomocí 3D animace, čímž se vytrácí přímý kontakt postavy s prostředím a možnost ho v reálném čase režírovat.



Obrázek 17 Trpaslík pomocí počítačové animace⁴⁶

⁴⁵ *Dívka na koštěti*, 1971 [film], Václav Vorlíček, CZ

⁴⁶ *Saxána a Lexikon kouzel*, 2011 [film], Václav Vorlíček, CZ

6.3.3 Studna

Dalšího podobného ale povedeného efektu bylo docíleno v původním snímku při natáčení přímo na náměstí v Pardubicích, kde herci mají údajně spadnou do studny, za účelem proniknutí do pohádkové říše. Takové natáčení by bylo poněkud složité, a tak se filmový štáb rozhodl, že to vymyslí jinak. Na náměstí postavili věrohodnou dekoraci studny. S touto falešnou studnou bylo poté natáčení daleko snazší, poněvadž nikam nevedla. A přesně pro takové příležitosti je filmová stavba, myslím si, vyhlášená a obecně známá. Lidé z této profese dokážou sestavit téměř cokoli a kdekoli. Umělé domy, falešné zdi. To vše jenom na oko. Kameramanovi nevadí, že daná věc neplní svůj účel, hlavně, že to vypadá opravdově ve finálním záběru. Žádná opravdová studna v Pardubicích na náměstí nikdy nestála.



Obrázek 18 Umělá studna⁴⁷

6.3.4 Ne-trik s hubnutím

Jednoduchý trik ve druhém díle, který neurazí, je možné vidět hnedka na začátku. Trik hubnutí je opět v kategorii „ne-trik“, protože se spíš jedná pouze o šikovně odvyprávěnou scénu filmovou řečí a pohybem kamery při postupným odhalováním prostoru.

6.4 Dotváření pozadí

Dotváření pozadí bylo využité v obou filmech, avšak zde se technologie liší asi nejvíce.

⁴⁷ Dívka na Koštěti, 1971 [film], Václav Vorlíček, CZ

6.4.1 Dokreslovačka

Rozšíření scény uměle vytvořeným pozadím o další prostor bylo v Dívce na koštěti použito nejen ve scéně s okny. Tato metoda se využila také u scén v pohádkové říši, avšak trochu jinak. Místo fotografie na konci dlouhé chodby bylo v pozadí postavené plátno, na které bylo dokresleno smyšlené pokračování scény. Od toho vznikl termín, který se běžně používá – „dokreslovačka“.⁴⁸ Tento způsob rozšíření scény je i v dnešní kinematografii i nadále velmi populární, avšak se dělá především digitálně buď natáčením s klíčovacími pozadími anebo ve virtuálním studiu. Myšlenka toho, co všechno se nachází v pohádkové říši je bohatě rozvíjena právě v pokračování.

6.4.2 Klíčování

U novějšího filmu se objevilo hned několik nereálných prostředí pohádkové říše. To vše bylo umožněno díky natáčení v téměř kompletně modrém ateliéru, kde je ovšem složitější práce pro herce, neboť musejí svoji představitost ždímat na maximum.

Tato metoda je dvousečná zbraň. Natáčení na klíčovacím pozadí (v tomto případě modrém) sice umožňuje v postprodukci snadnější práci při oddělování filmových plánů do jednotlivých vrstev (pozadí zvláště, herce zvláště), avšak kvůli fyzikálním zákonům odrazu světla se všechny snímané objekty právě v tomto prostředí zbarví domodra. V angličtině se pro tento jev používá termín „spill“. Tento modravý nádech se musí následně odstranit, což znamená velký zásah do obrazových informací, kterému se zpravidla tvůrci VFX snaží co nejvíce vyhnout. Nic se tedy nevyrovná natáčení v reálném prostředí, které metoda klíčování není schopná nikdy se 100% kvalitou nahradit, přestože se v současné době tak hojně využívá. Reálný kontakt s prostředím, ve kterém se osoby nachází, je nenahraditelný a postprodukčně se jenom velice těžko simuluje.

Nová moderní technologie klíčování se hojně využívala u scén jako je let malých čarodějnic na koštěti nebo pád do studny. Na místo modrého pozadí bylo u všech záběrů nutné doplnit patřičné digitální pozadí. Tato metoda tak v tomto filmu nahradila zadní projekci a dokreslovačky z původního.

⁴⁸ anglický název – matte paint

6.5 Létání

Nejlepší na závěr. Co by to bylo za čarodějnici bez létajícího koštěte? Ano, i tento k čarodějnicím neodmyslitelný symbol se skutečně panu Vorlíčkovi už před 50 lety podařilo na plátně realizovat. Košťata skutečně létala!

V prvním filmu byla opět každá scéna byla tvořena jinak a finální podoba je tvořena kombinací všemožných metod natáčení. Při odletu hlavní dvojice z bytu, jež byl vystavěn opět v ateliéru, byla použita vyztužená násada od koštěte se sedátky, kterou si oba sedli. Tento konstrukt pak na ocelových lankách zvedl jeřáb a herci se tak skutečně vznášeli vzduchem. Let na koštěti přírodou a přistání na nákladáku pak bylo řešeno zadní projekcí ubíhající přírody na plátno. Herci se v takovém případě pohybují před plátnem a pouštíme na ně ventilátor, kvůli dojmu letu.



Obrázek 19 Zadní projekce⁴⁹

V novodobějším filmu se tato technologie proměnila opět v klíčování. Herci natočíme na klíčovacím pozadí, podobně jako tomu bylo u prvního filmu na ně pouštíme ventilátor kvůli dojmu větru a za herce digitálně dosazujeme záběry skutečného pozadí.

Aby pohledy z výšky v Dívce na koštěti odpovídaly proti-pohledům a my tak měli skutečně pocit, že herci se opravdu vznášejí někde vysoko v oblacích, vše skvěle doplnily záběry natočené z helikoptéry. Dnes by se na takové záběry použil malý dron s kamerou.

Obecně zadní projekce má tendenci blíže připomínat spíš virtuální studio, které u tohoto filmu využito ale nebylo. Virtuální produkce funguje tak, že na LED panely promítáme obrazy digitálně vytvořeného prostředí. Když pak herce postavíme před takovouto obrazovku, máme možnost ho snímat v reálném čase před umělým pozadím, podobně jako u zadní projekce.

⁴⁹ Dívka na Koštěti, 1971 [film], Václav Vorlíček, CZ

7 SHRNU TÍ

Ne nadarmo se říká, že všeho s mírou anebo čeho je moc, toho je příliš. Filmy by se neměly vyprávět, protože si je někdo zaplatí, ale proto, že režisér jako autor chce něco sdělit, což v tomto případě takto neplatilo. Tak nějak sice vznikl moderně natočený film, který chtěl předvést všechny ty úžasné filmové triky, ale výsledek za nic nestojí a jeho technologická kvalita i s tou vypravěčskou prostě selhává.

7.1 Chybami se člověk učí

Jak už víme, druhý film se rozhodl vyprávět úplně jinak. Moderně. Pomocí nových technologií. Ale nezkušení „filmaři“ si ukousli moc velké sousto. Zdálo se, že s úspěšným režisérem a moderními technologiemi by nemohli udělat chybu. Triky ze starého filmu by se v dnešní době dělaly naprosto snadno. Ale to bohužel nebyl ten případ. Kdyby byl film po vzoru *Dívky na koštěti* naplněný nejen počítačovými efekty, ale opět se vícero triků dělalo „klasičky“ přímo do kamery (aby to vypadalo, že se opět všechna kouzla doopravdy stala), hned by to byla půlka úspěchu. Nový film skoro jako by zapomněl používat svoji vlastní filmovou řeč. Vůbec nemá zájem mně donutit si myslet, že ty věci jsou skutečné. Nemá na to čas, protože dnešní doba je tak strašně uspěchaná. Původní film je příkladem, co dokážou zlaté české ručičky.

7.2 Pokora k technologiím

Celých 85 % děje pokračování se odehrává v říši pohádek, což je pro všechny tvůrce velká výzva. Sám režisér uvedl, že pokročilá technologie mu umožnila věci, o kterých se mu před čtyřiceti lety ani nesnilo. Herci nemusí trávit dlouhé hodiny v maskérnách a ve scénáři se mohou objevit zdánlivě nemožné scény. Ale je to dobře?

V případě, kdy technologie nejsou ovládnuty na 100 %, dochází k obrovskému problému. Efekty mizerné, technicky nezvládnuté, nic z toho nepřipadá skutečné. Prostředí spíše připomínají počítačovou hru, postavy kolem sebe mají modrou záři. Scény nejsou plastické, zapomínají hloubku ostrosti a společně s pozadím jsou obecně přeplácené. Oko diváka se hrozně lehce ztratí, protože neví, kam má koukat prvně. Největší problém v tomto případě je asi ten, že prostředí pohádkové říše si příliš hraje na „skutečné“. Avšak bohužel těžce selhává.

7.3 Možná náprava?

Zde připadá v úvahu, že by situaci mohla napomoci větší míra stylizace celé říše. Něco lépe v tomto ohledu dopadl film *V peřině*, který byl vydán ten samý rok. Na rozdíl od tohoto filmu své „snové“ sekvence jsou jasně odděleny od skutečných a míra stylizace nám naopak napomáhá uvěřit tomu, že se postavy ocitají někde úplně jinde.

A ty ušetřené hodiny strávené v maskérně by tvůrci, alespoň zpětně, také mohli zvážit. Myslím si, že kdyby šel film více cestou novější pohádky *Řachanda*, která je také velmi trikově obohacena, mohl by být výsledek mnohem lepší. *Řachanda* trikově převážně dotváří prostředí a její postavy jsou namaskovaní herci. Tyto masky vypadají naprosto neskutečně! Krom toho, když chtěli vytvořit pohádkový les, využili stavbu a les skutečně proměnili. Pomůže to jak hercům, tak divákům. Pokud by se novodobá *Saxana* držela podobného postupu, byla by to dle mého názoru polovina úspěchu.



Obrázek 20 Masky ve filmu *Řachanda*⁵⁰

Co se týče animací, k lepší kvalitě by jistě napomohl větší rozpočet, kvalitnější natočení podkladů či delší doba postprodukce a ne jen pouhý rok, jak tomu bylo v tomto případě. Peníze jsou vždy problém, a bojím se, že u tohoto projektu to platilo několikanásobně. Mnohem raději bych ty peníze viděl použité právě na filmové stavbě, v kostymérně či maskérně, a ne utopené v hodinách práce na počítači s ještě nekvalitním výsledkem.

⁵⁰ Zdroj: https://2.bp.blogspot.com/-ncyMQra-Gug/Vs9z_BmYboI/AAAAAAAAAcHE/6RfZIRJCZh/s1600/porno.jpg

7.4 Osobní dojem

Třebaže triků v prvním filmu nebylo mnoho a byly v mnohém jednodušší než jak ve filmu druhém, fungovaly zkrátka skvěle. Ale to se do značné míry odvíjelo od technologií. Nicméně okolnosti a doba vzniku jsou nepodstatné, když výsledek funguje dobře dodnes!

Přestože vím, jak triky v prvním díle vznikaly, nepřestávají mě uchvacovat a bavit každým dalším shlédnutím. Jakýkoliv divák, který se na tento film podívá, přesně pochopí, co tím chtěl autor říct. Ano, teď se tato herečka proměnila v krávu. Ano, teď se tomuto hercovi oddělila hlava od těla. Vše je tak krásně podané a naservírované divákovi, že jenom málokdo by to nepochopil. Domnívám se, že těžko by se asi sháněl divák, který Dívku na koštěti nikdy neviděl. Myslím si, že mnozí z nás si ani nepamatují, kdy film viděli poprvé. Jediné publikum, které by film mohlo vidět poprvé jsou malé děti, avšak s troškou nadsázky si dovolím říct, že dětem se líbí skoro všechno, a tudíž tolik nezkoumali, jak se triky povedly, a filmy by milovaly! Možná by se několik „prvodičků“ našlo v řadách současné generace středoškoláků, kteří by možná ocenili kvalitu snímku, ale doposud se k filmu s ohledem na přehlcenost v dostupnosti audiovizuální tvorby, především tedy na streamovacích službách, nedostali.

Nicméně já jsem rád za to, jakým způsobem film přišel do mého života, jak na mě zapůsobil a jak mě ovlivnil. Jsem si vědom časté domnělé myšlenky „tento film musí znát každý“ nebo „tento film musel vidět každý“ a že často opak bývá pravdou. Avšak spekulace na toto téma by klidně byly na celý další výzkum.

Tento film je jedním z klenotů české filmové tvorby, třebaže není tak často skloňován jako další známé tituly. Jenomže je to pohádka, a tak nějak pohádky se líbí všem. Jsme jasný národ pohádkářů a snílků, a potom už je vůbec jedno, že tento snímek nekonkuruje dalším českým například Oscarovým filmům. Svoje místo v srdcích diváků má a ačkoli se to asi nezdá, v dobrém určitě ovlivnil celou řadu dalších seriálů a filmů, které u nás vznikly a mohly vzniknout. A pokud ne, tak alespoň mě ovlivnil určitě!

ZÁVĚR

V této práci jsem se zabýval porovnáním a objasněním vzniku filmových triků v kinematografii Václava Vorlíčka, konkrétně v jeho snímcích o kouzelnici Saxaně.

Jak již bylo uvedeno, tyto dva snímky od sebe dělí takřka 40 let. Tato skutečnost mi umožnila pozorovat značný vývoj technologií, který za tu dobu nastal. V práci jsem porovnal způsoby, jak filmové triky v těchto snímcích vznikaly. Také se mi podařilo nahlédnout do zákulisních informací a okolností tvorby těchto dvou českých filmů. Díky tomu jsem byl schopen lépe prozkoumávat příčiny neúspěchu mladšího ze zkoumaných děl.

Závěrem bych rád konstatoval, že při práci s vizuálními efekty je důležité znát přesný důvod a účel jejich použití. Filmové triky obecně napomáhají lépe odvyprávět děj, je ale nutné respektovat platné postupy a míru jejich využití.

Přišel jsem ke zjištění, že špatně použité moderní technologie nejsou schopny nahradit či se vůbec vyrovnat některým dřívějším klasickým filmovým postupům. Na prvním díle Saxany je zřejmé, že i přes značně omezené výrobní možnosti se dá správně zvolenou kombinací postupů dosáhnout kvalitních výsledků.

Jsem moc rád, že takovéto filmy vůbec v českém prostředí vznikají, protože jsou nejen pro mě ohromným zdrojem inspirace, ale také pro všechny další tvůrce!

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Literární zdrojje

FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky. V Praze: Rybka. ISBN 80-87067-65-7.

FORMAN, Miloš a Bohdan SLÁMA. Povolání režisér: rozhovor Bohdana Slámy s Milošem Formanem. Vyd. 2. Praha: Prostor, 2014. ISBN 978-80-7260-293-3.

MILLAR, Dan. Tajemství filmových triků: [od prvopočátků po dnešek]. [Praha]: Etna, [1998]. ISBN 80-85786-24-9.

VORLÍČEK, Václav a Petr MACEK. Pane, vy jste režisér!. Praha: Ikar. ISBN 978-80-249-3422-8.

Online zdroje

AKTUÁLNĚ.CZ: Fila: Cokoli o pokračování Saxany řeknete špatného, bude to pravda [online]. [cit. 2022-05-03]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/recenze-nova-saxana-je-jako-lejno-zametene-pod-koberec/r~i:article:714550/>

AKTUÁLNĚ.CZ: Saxána a Lexikon kouzel [online]. [cit. 2022-05-03]. Dostupné z: <https://www.aktualne.cz/wiki/kultura/saxana-a-lexikon-kouzel/r~i:wiki:1766/>

ANIMUJ.CZ: Georges Méliés [online]. [cit. 2022-01-17]. Dostupné z: <https://animuj.cz/tvurci/georges-melies/>

CSFD.CZ: Dívka na koštěti [online]. [cit. 2022-04-10]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/9409-divka-na-kosteti/prehled/>

CSFD.CZ: Saxána a Lexikon kouzel [online]. [cit. 2021-12-15]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/224830-saxana-a-lexikon-kouzel/zajimavosti/>

DENIK.CZ: O digitální animaci a tricích ve filmu Saxána a Lexikon kouzel [online]. [cit. 2022-04-21]. Dostupné z: <https://www.denik.cz/film-a-televize/o-digitalni-animaci-a-tricich20110829.html>

FILMOVÁ DATABÁZE ONLINE FBd.cz: Dívka na koštěti [online]. [cit. 2022-05-03]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/film/divka-na-kosteti/hodnoceni/6378>

FILMOVÁ DATABÁZE ONLINE FBd.cz: Saxána a Lexikon kouzel [online]. [cit. 2022-05-03]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/film/saxana-a-lexikon-kouzel-saxana-a-lexikon/43565>

FILMOVÁ DATABÁZE ONLINE FDb.cz: Rozhovor: S herci filmu Saxána a Lexikon kouzel [online]. [cit. 2022-05-08]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/magazin/2011082201-rozhovor-s-herci-filmu-saxana-a-lexikon-kouzel.html>

FILMSERVER.CZ: Recenze: Saxána a Lexikon kouzel [online]. [cit. 2022-01-05]. Dostupné z: <https://filmserver.cz/clanek/2263/saxana-a-lexikon-kouzel/>

FILMSERVER.CZ: Z natáčení: Saxana a lexikon kouzel [online]. [cit. 2022-01-03]. Dostupné z: <https://filmserver.cz/clanek/1998/z-nataceni-saxana-a-lexikon-kouzel/>

IMDb.com: Dívka na koštěti [online]. [cit. 2022-04-12]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0067464/>

IMDb.com: Saxána a Lexikon kouzel [online]. [cit. 2022-04-12]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0969332/?ref_=nv_sr_srs_g_5

KINOBOX.CZ: Jan Hrušínský vzpomíná na natáčení Dívky na koštěti [online]. [cit. 2022-01-25]. Dostupné z: https://www.kinobox.cz/clanek/21207-jan-hrusinsky-rozhovor-divka-na-kosteti?utm_source=www.seznam.cz&utm_medium=sekce-z-internetu#dop_source_zone_name=hpfeed.sznhp.lptag&dop_ab_variant=null

NOVINKY.CZ: Filmová Saxána je zpět [online]. [cit. 2022-01-15]. Dostupné z: <https://www.novinky.cz/kultura/clanek/filmova-saxana-je-zpet-96563>

STREAM.CZ: Dívka na koštěti. Přelomové filmové triky a nesmrtelná úvodní píseň [online]. [cit. 2022-05-09]. Dostupné z: <https://www.stream.cz/pribehy-filmu/divka-na-kosteti-301037>

TOTALFILM.CZ: Po 40 letech se vrací Dívka na koštěti – Rozhovor s V. Vorlíčkem [online]. [cit. 2022-05-01]. Dostupné z: <https://www.totalfilm.cz/2011/09/po-40-letech-se-vraci-divka-na-kosteti-rozhovor-s-v-vorlickem/>

TÝDEN.CZ: Dexempo filmoflex: Saxana se vrací. Podívejte se, jaká bude [online]. [cit. 2022-01-15]. Dostupné z: https://www.tyden.cz/rubriky/kultura/film/carodejka-saxana-se-vraci-podivejte-se-jaka-bude_210187.html?showTab=diskutovane

Youtube videa

314DOMINO: V. Vorlíček, U. Kluková, Saxana 1. část [Youtube video]. [cit. 2022-04-09].

Dostupné z: <https://youtu.be/1tbN3LSoFqM>

314DOMINO: V. Vorlíček, U. Kluková, Saxana 2. část [Youtube video]. [cit. 2022-04-09].

Dostupné z: <https://youtu.be/mnS4HGpyegs>

ČT JIHOZÁPAD: Václav Vorlíček - poslední rozhovor [Youtube video]. [cit. 2022-05-09].

Dostupné z: <https://youtu.be/zMpJ2TQAXvA>

FILIP NESLÁDEK: VÁCLAV VORLÍČEK: Smích nám prodlužuje život! [Youtube video].

[cit. 2022-04-08]. Dostupné z: <https://youtu.be/LsmtzfW7Q4k>

SAXANA TEAM- BROS STUDIO A.S.: Saxana původní autoři [Youtube video]. [cit.

2022-05-09]. Dostupné z: https://youtu.be/waE_jI9p58A

SAXANA team- BROS studio a.s.: saxana test 3D animace původní autoři [Youtube video].

[cit. 2022-05-09]. Dostupné z: <https://youtu.be/aqq8K6e0daA>

SHOW JANA KRAUSE: 1. Václav Vorlíček - Show Jana Krause 28. 10. 2015 [Youtube

video]. [cit. 2022-05-09]. Dostupné z: <https://youtu.be/SbOkOde6Mlo>

Filmografie

Dívka na Koštěti, 1971, Václav Vorlíček, CZ

Fantastická zvířata a kde je najít, 2016, David Yates, GBR

Film o filmu Saxána a Lexikon kouzel, 2011, Jaro Vacek, CZ

Filmová série o Harrym Potterovi

Řachanda, 2016, Marta Ferencová, CZ

Saxána a Lexikon kouzel, 2011, Václav Vorlíček, CZ

V peřině, 2011, F. A. Brabec, CZ

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

3D	trojrozměrný
CG	počítačově generovaný
CGI	počítačově generovaný obraz
CZ	Česká Republika
GBR	Velká Británie
LED	světlo vyzařující dioda
VFX	vizuální efekty

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 Režisér Václav Vorlíček.....	12
Obrázek 2 Hotový trik s rukou ve filmu	21
Obrázek 3 Hlava na nočním stolku.....	23
Obrázek 4 Chyba u triku se stolečkem	24
Obrázek 5 Jan Hrušínský bez hlavy.....	25
Obrázek 6 David Bros.....	30
Obrázek 7 Ukázka z testovací sekvence	31
Obrázek 8 Modré filmové studio	32
Obrázek 9 Vystřížená scéna s náročným trikem.....	33
Obrázek 10 Herečka před proměnou	35
Obrázek 11 „Herečka“ po proměně	36
Obrázek 12 Modrá záře.....	36
Obrázek 13 Umělý pár rukou ředitele.....	38
Obrázek 14 Skutečný zdvojený pár rukou ředitele	38
Obrázek 15 Čtyřruký ředitel s pouze dvěma rukami	39
Obrázek 16 Trpaslík v podání Jiřího Krytináře	40
Obrázek 17 Trpaslík pomocí počítačové animace	40
Obrázek 18 Umělá studna.....	41
Obrázek 19 Zadní projekce.....	43
Obrázek 20 Masky ve filmu Řachanda.....	45

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: Původní výtvarné návrhy

Příloha P II: Původní výtvarný návrh – sova

Příloha P III: Původní výtvarný návrh – kráva

Příloha P IV: Původní výtvarný návrh – chodba

Příloha P V: Původní výtvarný návrh – trpaslík

Příloha P VI: Původní výtvarný návrh – chlupáč

Příloha P VII: Původní výtvarný návrh – medůza

Příloha P VIII: Původní výtvarný návrh – drak

Příloha P IX: Původní výtvarný návrh – bazilišek

Příloha P X: Původní výtvarný návrh – víla

Příloha P XI: Původní výtvarný návrh – čert

Příloha P XII: Původní výtvarný návrh – Vigo

Příloha P XIII: Původní výtvarný návrh – kostlivec

Příloha P XIV: Původní výtvarný návrh – vodník

Příloha P XV: Původní výtvarný návrh – bezhlavý rytíř

Příloha P XVI: Původní výtvarný návrh – příšera

Příloha P XVII: Původní výtvarný návrh – 3D příšera

PŘÍLOHA P I: PŮVODNÍ VÝTVARNÉ NÁVRHY



PŘÍLOHA P II: PŮVODNÍ VÝTVARNÝ NÁVRH – SOVA



PŘÍLOHA P III: PŮVODNÍ VÝTVARNÝ NÁVRH – KRÁVA



PŘÍLOHA P IV: PŮVODNÍ VÝTVARNÝ NÁVRH – CHODBA



PŘÍLOHA P V: PŮVODNÍ VÝTVARNÝ NÁVRH – TRPASLÍK



PŘÍLOHA P VI: PŮVODNÍ VÝTVARNÝ NÁVRH – CHLUPÁČ



PŘÍLOHA P VII: PŮVODNÍ VÝTVARNÝ NÁVRH – MEDŮZA



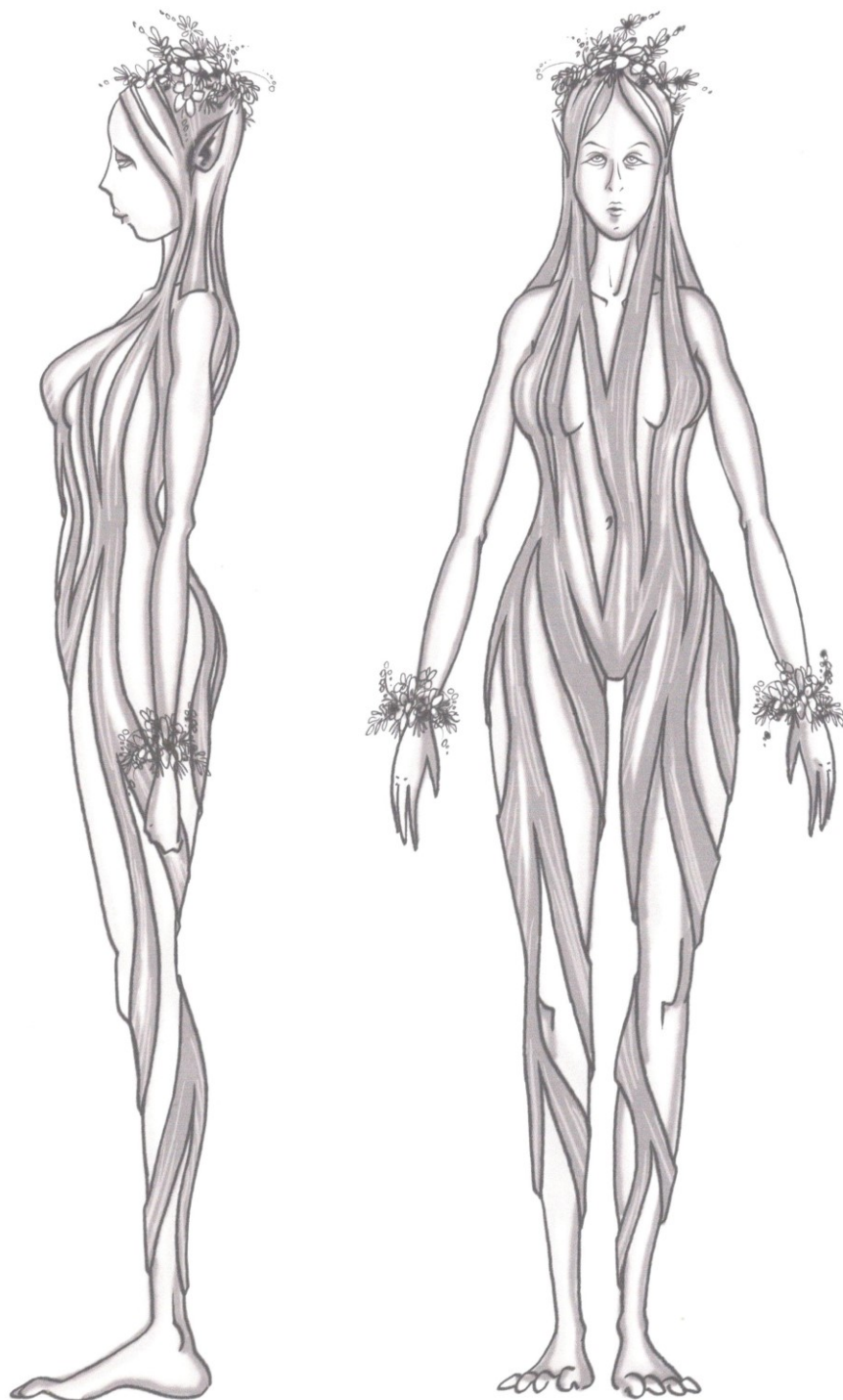
PŘÍLOHA P VIII: PŮVODNÍ VÝTVARNÝ NÁVRH – DRAK



PŘÍLOHA P IX: PŮVODNÍ VÝTVARNÝ NÁVRH – BAZILIŠEK



PŘÍLOHA P X: PŮVODNÍ VÝTVARNÝ NÁVRH – VÍLA



PŘÍLOHA P XI: PŮVODNÍ VÝTVARNÝ NÁVRH – ČERT



PŘÍLOHA P XII: PŮVODNÍ VÝTVARNÝ NÁVRH – VIGO



PŘÍLOHA P XIII: PŮVODNÍ VÝTVARNÝ NÁVRH –KOSTLIVEC



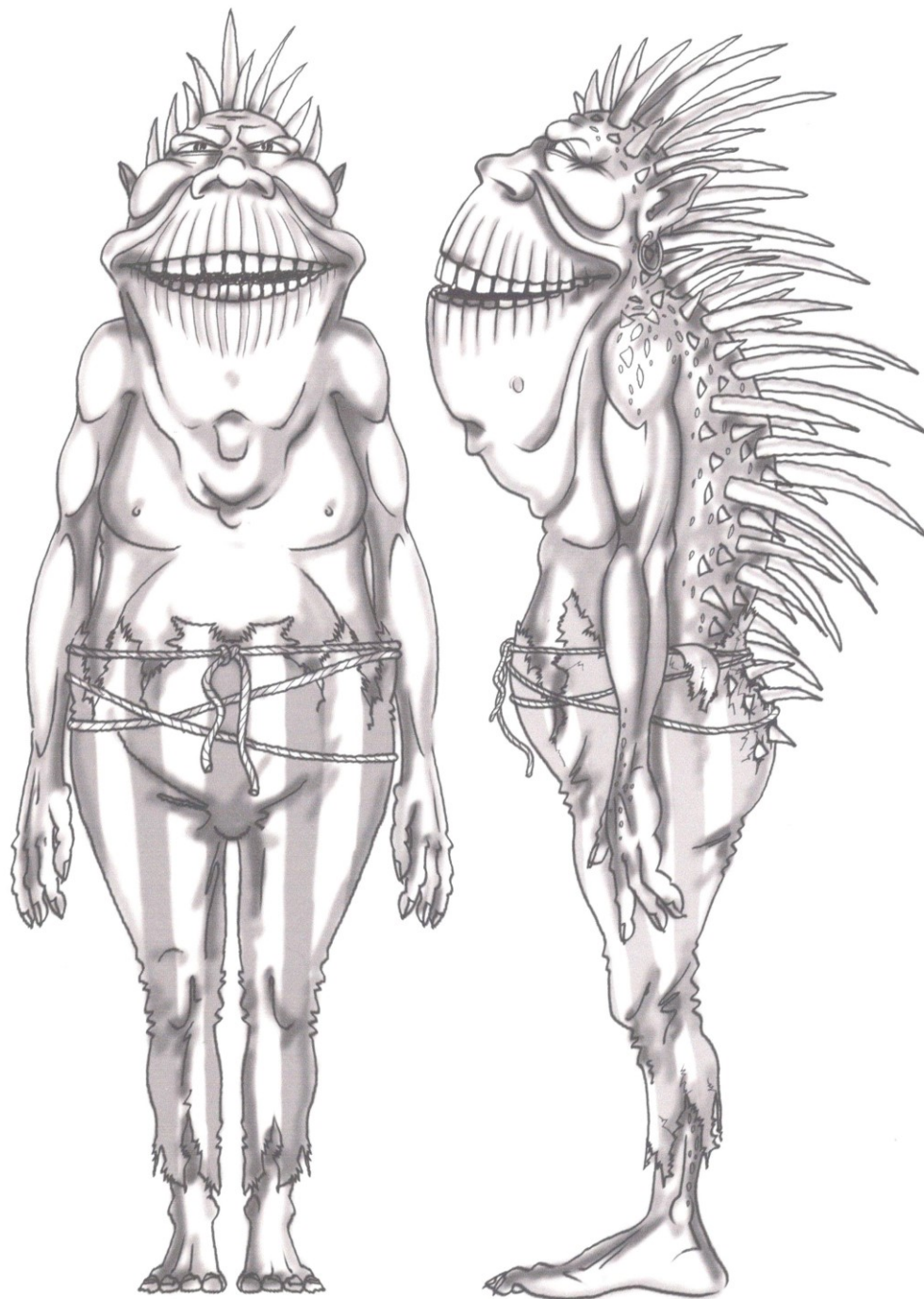
PŘÍLOHA P XIV: PŮVODNÍ VÝTVARNÝ NÁVRH – VODNÍK



**PŘÍLOHA P XV: PŮVODNÍ VÝTVARNÝ NÁVRH – BEZHLAVÝ
RYTÍŘ**



PŘÍLOHA P XVI: PŮVODNÍ VÝTVARNÝ NÁVRH – PŘÍŠERA



PŘÍLOHA P XVII: PŮVODNÍ VÝTVARNÝ NÁVRH – 3D PŘÍŠERA

