

**Čarodějka**  
**Dokumentace přípravy, realizace**  
**bakalářské práce a rešerše**

Anna Němečková

---

Bakalářská práce  
2018



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2017/2018

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Anna Němečková**  
Osobní číslo: **K15241**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**  
Forma studia: **prezenční**

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

**2. praktická část: Čarodějka – kreslený animovaný film**

Zásady pro vypracování:

### 1. teoretická část:

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

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

## 2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

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

Seznam odborné literatury:

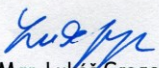
**MOORE, John.** Nepohledný princ. Frenštát pod Radhoštěm: Polaris, 2004. Fantasy (Polaris). ISBN 80-733-2039-8.  
**SILVER, Stephen.** The silver way: techniques, tips, and tutorials. Culver City, CA: Design Studio Press, 2017. ISBN 978-1-62465-0-345.  
**FRANZ, Marie-Louise von.** Psychologický výklad pohádek: smysl pohádkových vyprávění podle jungovské archetypové psychologie. Vydání čtvrté. Praha: Portál, 2015. Spektrum (Portál). ISBN 978-80-262-0863-1.  
**WILLIAMS, Richard.** The animator's survival kit. Expanded ed. London: Faber and Faber, 2009. ISBN 978-057-1238-347.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
Ateliér Animovaná tvorba  
Vedoucí praktické části: **MgA. Eliška Chytková**  
Ateliér Animovaná tvorba  
Datum zadání bakalářské práce: **4. prosince 2017**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **11. května 2018**

Ve Zlíně dne 4. prosince 2017

  
doc. Mgr. Irena Armutidisová  
děkanka



  
Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
vedoucí ateliéru

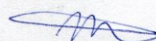
## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

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>;
- 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 <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 užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně ..... 2.5.2018 .....

ANNA NĚTEČKOVÁ



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 nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnožení.

(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 jejich části, 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

<sup>2)</sup> 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, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k vyuce 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 vzdělávacího zařízení (školní dílo).

<sup>3)</sup> zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

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

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

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

## **ABSTRAKT**

Moje bakalářská práce popisuje přípravu a realizaci krátkého animovaného filmu Čarodějka. Dokumentuje průběh vzniku filmu od literárního a obrazového scénáře, animatiku, výtvarných návrhů, animace, postprodukce, až k uzavřenému hotovému celku.

Klíčová slova: Animovaný film, Tv paint, Anna Němečková, Čarodějka

## **ABSTRACT**

My bachelor's work describes preparation and realization of animated short movie Witch. It documents of a film from the literary script, storyboard, animatic, concept art through the animation and post-production to final product.

Keywords: Animated short movie, Tv paint, Anna Nemeckova, Witch

Tento film bych ráda věnovala svým rodičům jako poděkování za podporu při mém studiu.  
Také bych zde ráda poděkovala všem, kteří mě podporovali a pomohli nebo se na výrobě filmu i podíleli.

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

Ve Zlíně dne 9.5.2018

Anna Němečková

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
<b>1 PREPRODUKCE</b> .....	<b>11</b>
1.1 HLEDÁNÍ ŽÁNRU.....	11
1.2 PRVNÍ NÁPADY A NÁMĚTY.....	11
1.3 SCÉNÁŘ.....	16
1.3.1 Rozvíjení nápadu.....	16
1.3.2 Tvorba technického scénáře.....	16
1.3.3 Finální děj.....	17
1.4 ROZBOR FILMU.....	18
1.4.1 Žánr a publikum .....	18
1.4.2 Hlavní téma filmu .....	18
1.4.3 Charakter postav.....	18
1.5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ .....	21
1.5.1 Hledání výtvarna .....	21
1.5.2 Postavy .....	23
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>32</b>
<b>2 PRODUKCE</b> .....	<b>33</b>
2.1 ANIMATIK .....	33
2.2 ANIMACE .....	34
<b>3 POSTPRODUKCE</b> .....	<b>36</b>
3.1 ZVUK.....	36
3.2 STŘIH .....	36
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>38</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>39</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>40</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH</b> .....	<b>41</b>



## ÚVOD

Jeden z důvodů, proč jsem se rozhodla pro animaci, je možnost vyprávět příběhy a výtvarně vizualizovat fantazijní světy a postavy. Ráda bych vytvářela kratší filmové úseky, které lidi pobaví anebo se alespoň pousmějí. V dnešní moderní době jsme neustále bombardováni ze všech stran jen tím negativním a od toho bych ráda ve své současné i budoucí tvorbě odstoupila.

V teoretické části práce popisuji způsob a postup při výrobě krátkometrážního animovaného filmu "Čarodějka". V praktické části se věnuji animaci a technologiím, které jsem při výrobě použila. Jelikož mi nejvíce záleželo na příběhu, většinu mého času zabralo vymýšlení příběhu a vizuálu charakterů, které spadají pod teoretickou část.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 PREPRODUKCE

Jak ne jednou řekl pan Hejzman “Příprava, příprava, příprava”. A na mou duši, podcenit přípravu neboli preprodukcí se nikomu nevyplatí a na výsledku to bývá často znát. Preprodukcí je obzvlášť důležitá pro animovaný film, jelikož nic nebolí víc než vyhodit vybarvenou hotovou animaci ven do koše, ne-li ještě několik dalších scén, protože si autor nedomyslel storyboard. Preprodukcí slouží k zabránění co nejvíce chyb, předtím než se začne animovat.

Přestože je to pravda, je nutno podotknout, že animátor si také musí dát pozor, aby při honbě za dokonalým produktem v přípravné fázi neuvízl. Bakalářský projekt není jen o tom vytvořit film, ale vytvořit film za určitou dobu.

V části preprodukcí budu tudíž popisovat hledání námětu, psaní scénáře, tvorbu storyboardu a řešení výtvarné stránky.

### 1.1 Hledání žánru

Při hledání žánru u mě hrála velkou roli moje osobní zkušenost. Od dětství miluji pohádky, komedie, parodie a muzikály. Na druhou stranu nejmenší lásku cítím k jakýmkoliv hororům a psychologickým dramatům, přestože vím, že bych je jako student filmu měla spousty shlédnout. Další z možností, nad kterou jsem dlouho uvažovala, byl videoklip, ale pod tlakem okolí, které považovalo tento směr jako zahozenou příležitost udělat si autorský film, jsem se nakonec rozhodla mezi komedií a pohádkou.

### 1.2 První nápady a náměty

Přes prázdniny jsem měla nachystaný příběh o patáliích dívky, které zemře přítelův nejmilovanější pes, zrovna když ho ona hlídá. Jednalo se o městskou legendu, kterou jsem se dozvěděla od kamarádky někdy v průběhu druhého ročníku. A v tu chvíli mi přišel tento příběh naprosto geniální. Velmi mě lákalo udělat film s černým, mírně morbidním humorem. Po konzultaci s panem Gregorem jsem ale od příběhu odstoupila, jelikož příběh fungoval lépe jako ústní historka nežli vizuální. A tak jsem se ocitla na konci září s prázdnými rukama.

Touha udělat něco originální a třeskatě vtipné mě držela několik dnů zpátky, jelikož jsem všechny nápady zavrhovala. Na(ne)štěstí jsem praktická osoba se smyslem pro termíny odevzdání a jednoho rána jsem se pevně rozhodla, že s čím přijdu, s tím taky budu

pokračovat. A tak se úplný prvopočátek mého filmu zrodil díky vyvěšené ilustraci proti mé posteli, na kterou se dívám každé ráno. Jedná se o ilustraci pro doc. ak. mal. Zemana z druhého ročníku mého studia s tématem povolání, u kterého jsem si zvolila čarodějku. Lásku ke kouzlům a magickým světům jsem získala jako dítě, které hltalo *Prattcheta* (budiž mu Zeměplocha lehká), která se rozvíjela dále sledováním *Harryho Pottera*, muzikálu *Wicked* a hraním počítačové hry *Heroes of Might and Magic III*. Jelikož realita je krutá a skutečně kouzlit nikdo v našem světě neumí, jsem ráda, že alespoň tímhle způsobem si to mohu vynahradiť.



Obr.1 Školní práce, Čarodějka

Pod inspirací obrázku čarodějky, jsem začala tedy tvořit první nápady, jak by mohla vypadat a co by byl její příběh. V té době jsem měla menší posedlost krátkometrážním filmem *The Dam keeper* ze studia *Tonko House*<sup>1</sup>. Film je o prasátku, kterému se vysmívají, protože je špinavé, přestože svou špinavou prací všem zachraňuje život. První myšlenka tedy byla hrát si s příhodami malé čarodějky, která nezapadá do kolektivu. Ale jeden z mých problémů je vymyšlení nespočet dějů a zápletek a začala jsem pohasínat nad množstvím možností. Bude čarodějka chodit do běžné školy? Do kouzelnické? Proč ji ostatní nemají rádi? Je nešikovná a každé kouzlo zpacká? Má slavnou krásnou maminku čarodějku, ale sama zdědila onen škaredý velký nos po svém otci? Má dobrý vztah s rodiči? Jen s matkou? Jen s otcem? Má domácí mazlíčky?



Obr.2 Screenshot z filmu *The Dam Keeper*

V tomto směru to pokračovalo dlouho a mně došlo, že i jak si sama příběh vyprávím, stopáž se prodlužuje a prodlužuje a příběh až moc komplikuje. Bohužel inspirování se filmy, které mají stopáž až dvacet minut, nebylo z mé strany nejrozmumnější. Z toho důvodu jsem také z

---

<sup>1</sup> *TonkoHouse* [online]. [cit. 2018-05-06]. Dostupné z: <http://www.tonkohouse.com/projects/>

konceptu úplně upustila a snažila se přijít na něco jiného, ale stále s tematikou kouzel a malou čarodějkou.

Mihnula se i myšlenka sestavit pouze několik na sobě nezávislých epizod, které by stály na gagových situacích z jednoho dne čarodějky. Hrála jsem si s čarodějkou, která by byla velmi nešikovná, a nic by se jí nedařilo pořádně. Každé kouzlo, o které by se pokusila by byla humorná katastrofa. Ale v tu chvíli jsem se bála, že bych jich nevytvořila dostatek, který by celou dobu držel divákovu pozornost. Navíc tam chyběla spojovací linka, která by příběh upevnila. A tak jsem se ve vývoji příběhu zase ocitla na začátku.

Co mě znovu vtáhlo do akce byla kniha od amerického spisovatele Johna Moora *Nepohledný princ* (The Undhandsome Prince), kde mladá dívka loví a líbá žabáky, aby získala prince a stala se princeznou. Problém nastane, když se žabák promění v prince, ale nepohledného. Čím jsem se inspirovala, byl pohled ze strany mladé čarodějnice, jejíž matka kouzlo stvořila a také pokazila a ona se s patálií nyní musí potýkat.<sup>2</sup> Z příběhu jsem vytáhla také koncept čarodějnické ordinace na patálie s kouzly, postavu princezny a žabáka. Ale opět jsem se dostala do problému s množstvím nápadů a nerozhodností, který nápad zvolit.

Námět, s nímž jsem začala pracovat, byl o čarodějce, která vede svůj podnik ve městě a velmi se jí daří až do dne, kdy ji vpálí místní namyšlená princezna do ordinace a dožaduje se, aby jí čarodějka změnila prachobyčejnou žábu v krásného prince.

Ze začátku se příběh vyvíjel tak, že čarodějka žábu mění, ale žába ne a ne být krasavec k pohledání. Nastala potíž v odůvodnění, proč se jí to nedaří. Pokud by nebyla šikovná, tak by její podnik nebyl úspěšný a princezna by za ní pravděpodobně nešla. Pokud by šikovná byla, tak by jí kouzlo šlo. Jak to ale v každé pohádce o zakletém princovi bývá, „hlavní ingrediencí kouzelné proměny bývá polibek z pravé lásky“<sup>3</sup>.

---

<sup>2</sup> MOORE, John. *Nepohledný princ*. Frenštát pod Radhoštěm: Polaris, 2004. Fantasy (Polaris). ISBN 80-7332-039-8.

<sup>3</sup> FRANZ, Marie-Louise von. *Psychologický výklad pohádek: smysl pohádkových vyprávění podle jungovské archetypové psychologie*. Vydání čtvrté. Přeložil Kristina ČERNÁ, přeložil Jan ČERNÝ. Praha: Portál, 2015. Spektrum (Portál). ISBN 978-80-262-0863-1.

Tak vznikl námět, v kterém princ není krásný, protože ho princezna nemiluje. V tuhle chvíli se příběh zdál být jasný. Ale opět se řešilo několik verzí. Kdo promění tedy prince v krasavce? Zamiluje se do něj čarodějka? Nebo snad žabák do čarodějky? Pokud se do sebe zamilují, měl by vývoji jejich vztahu být věnován čas. Jaká bude reakce princezny na proměnu prince až po polibku čarodějky?

Příběh začal fungovat, ale vycházel mi z prvního odhadu na osm minut ne-li více.

Z této možnosti jsem opět upustila a to z dvou důvodů. Za prvé mi přišla romance mezi čarodějkou, která působí velmi mladě, a žabákem vynucená. A za druhé, jsem si vědoma vlastních možností a v rámci snahy dokončení filmu za zadaný časový úsek jsem tedy od námětu odstoupila. V tomto bode se nacházíme v druhé polovině října a začínám panikařit. Nemám solidní příběh a deadliny jsou neúprosné.

Na štěstí na konzultacích s mojí vedoucí práce Eliškou Chytkovou a panem Gregorem jsme přišli k změně jedné jediné věci, která moji práci posunula vpřed. Žabák se bude od začátku proměňovat v pohledného prince, jenže princezně nebude pořád dostatečně dobrý a bude požadovat od čarodějky, aby ho neustále měnila.

### **Finální námět:**

Malá čarodějka vede úspěšně svůj podnik v malém království až do dne, kdy ji do krámku vpadne místní pyšná princezna, která po ní požaduje kouzlo, které by změnilo prachobyčejnou žabu v prince jejích snů. Přestože čarodějka produkuje krasavce za krasavcem, princezna není nikdy spokojena. Ve finále se čarodějka rozzuří a přemění princeznu v obyčejnou žabu, aby potrestala její pýchu.

Finální námět jsem tedy měla a z kostry příběhu jsem nehodlala ustoupit. To ale vůbec neznamenalo, že jsem měla jasno a nedošlo k několika dalším změnám.

## 1.3 Scénář

### 1.3.1 Rozvíjení nápadu

Když už jsem byla spokojena se základním námětem, přesunula jsem se k psaní bodového a literárního scénáře. V tomto bodě jsem řešila obsáhle expozici, kde se divák seznamuje s hlavní postavou čarodějky. Jelikož se jednalo o jeden den v jejím životě, začala jsem svítáním a jejím probouzením. V tomto okamžiku také vznikla nová postava kocoura, jejího společníka, s kterým žije. V expozici jsem se snažila poukázat na jejich vzájemnou symbiózu a jisté rituály. Vidíme jejich zvyky od probuzení, přes čištění zubů až po snídani a odchod do práce. Kocour měl ještě roli jakéhosi recepčního, který posílá pacienty za čarodějkou a celkově se stará o jejich blaho.

Dalším bodem pro mě bylo vymýšlení pacientů, kteří by dokreslovali prostředí a sloužili by jako dovysvětlení princezny charakteru. V okamžiku kdy princezna vejde do ordinace čarodějky, se spustí v čekárně šeptanda, která popisuje původ její velmi špatné reputace.

Po kolizi, kdy princ není podle princezniných představ, přichází krize, kdy pološílená princezna čapne kocoura za krk a vyhrožuje čarodějce, že ho podřízne svou naostřenou kórunkou, pokud se v dalším pokusu nestane žába princem podle ní. Dlouho jsem přemýšlela, jak vyburcovat jinak velmi klidnou a hodnou čarodějkou k akci a tohle mi přišlo jako výborný nápad. Čarodějka se rozčílí a pomocí nového lektvaru přemění princeznu v žábu. Princezně se v žabí formě všichni vysmějí a ona se studem odskáče do bažin.

### 1.3.2 Tvorba technického scénáře

Poté co jsem měla tedy hotový literární scénář, vrhla jsem se do scénáře technického, kde jsem jednoduchými skicami rozzáběrovala celý film. Tvoření technického scénáře mi přijde nejzajímavější, jelikož člověk dostane úplně první vizuální představu o svém filmu a začíná mít pocit, že se něco děje. Snažila jsem se soustředit na změny velikostí záběrů, aby se divák dobře orientoval a zároveň film působil dynamicky. „Každá velikost záběru má svoji roli. Velké celky pomáhají autorovi představit divákovi, v jakém prostředí se



bude děj odehrávat a jaká je atmosféra. Naopak details slouží k upozornění na konkrétní věc, která bude hrát nadále ve filmu roli.”<sup>4</sup>

Je to taky moment, kdy se lépe vidí, jestli něco v příběhu nefunguje, je tam navíc nebo naopak je potřeba něco dodělat. A to také potkalo můj film, sestřih. Při konzultaci s Martinem Živockým vyplynulo na povrch, že vyhrožování kocourem nejen že je drastické na pohádku, ale také zbytečné. Tímto rozhodnutím ztratil kocour svou roli a začal ve filmu působit nadbytečně.

Jelikož kocour ztratil svoji roli, byl vystřižen kompletně. Tím také byla vystřižena expozice, protože bez něj rutina čarodějky působila prázdně a svým způsobem také navíc. Z tohoto důvodu se můj technický scénář velmi liší od finální verze. K vystřižení kocoura došlo v listopadu a já si zvolila místo tvorby nové verze technického scénáře cestu tvoření filmu přímo na časové ose v softwaru Tvpaint. Osobně, přestože je technický scénář velmi důležitý a neměl by se nikdy opomenout, považuji časovou osu v Tvpaintu za ekvivalent, jenom mnohem rychlejší a přizpůsobivější, než papírovou verzi.

### 1.3.3 Finální děj

Po tolika změnách jsem měla konečně finální děj, který teď v zkrácené verzi shrnu.

V městě na kopci žije malá čarodějka, která vede svou ordinaci. Její každodenní rutina je narušena, když ji do podniku vpadne místní pyšná princezna a požaduje po ní kouzlo, které by proměnilo obyčejnou žábu v prince jejích snů. Čarodějka jí vyhoví a promění žábu v pohledného prince. Ten ale není podle princezny pro ni dostatečně vizuálně krásný a požaduje, aby ho proměnila znovu. Čarodějka jí vyhoví, ale princezna zase najde něco, co jí nevyhovuje. Toto se několikrát opakuje. Nakonec se čarodějce podaří udělat prince přesně podle obrázků a princezna vypadá spokojeně. Ale jen do chvíle než si všimne, že princ má malé znaménko krásy a opět ho odmítne. V tu chvíli čarodějka ztratí nervy a rozhodne se, že princeznu povrchnost potrestá a přemění ji v žábu. Změněná princezna se zamiluje do žabáka, ale ten ji odmítne a odskáče pryč. Princezna je potrestána a skáče za žabákem pryč do bažin aby se pokusila ho získat. Čarodějka spokojeně pouští dovnitř dalšího pacienta.

---

<sup>4</sup> Volný překlad z MACLEAN, Fraser. *Setting the scene: the art & evolution of animation layout*. San Francisco: Chronicle Books, c2011. ISBN 9780811869874.

V kapitole Animatik popisuji mezi jakými konci jsem se rozhodovala a proč jsem si nakonec zvolila zrovna tento.

## 1.4 Rozbor filmu

### 1.4.1 Žánr a publikum

„Pohádka je nepříliš dlouhý literární útvar, jehož podstatou je vyprávění s dobrým koncem, většinou je v ní kouzlo či nadpřirozená bytost. Bývají nadčasové, nemívají konkrétní dějiště.”<sup>5</sup>

Jak už jsem zmínila na začátku, vždy jsem tíhla ke komediím a pohádkám. Přestože už jsem nějakou dobu ve světě dospělých, pohádky mě neustále baví a ráda se k nim vracím. Proto i svůj film nesměřuji pouze k dětskému divákovi, ale také k dospělým. Mým cílem ale nebylo diváka silou poučovat, spíše si jen odpočinout a pobavit se nad krátkou epizodkou ze života čarodějky. Proto je film lehčího rázu a potrestání záporné postavy není ani tak drastické.

### 1.4.2 Hlavní téma filmu

Jelikož se jedná žánrově o pohádku, hlavním tématem je potrestání špatné charakterové vlastnosti. V této konkrétní pohádce se jedná o potrestání princezny povrchnosti a pýchy.

### 1.4.3 Charakter postav

Ve filmu se vyskytují tři hlavní postavy, kolem nichž se příběh točí a několik dalších vedlejších postav, které příběh dokreslují.

---

<sup>5</sup> Pohádka. *Čeština ve slovníku* [online]., 1 [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://www.cestinaveslovníku.cz/pohadka/>

## Čarodějka

Naše protagonistka, malá čarodějka, je specifická svojí menší postavou s obří hlavou a nosem. Je to domácí hodná čarodějka, která pomáhá místním i cizím bytostem, které mají potíže s čáry a kouzly. Ale jak to u čarodějnic bývá, není radno pokoušet jejich trpělivost. Přestože na konci ztratí trpělivost a promění princeznu v žábu, nedělá to úplně se zlými úmysly. Jejím cílem je pouze princeznu potrestat (ztráta lidské podoby), ale zároveň ji dát možnost na polepšení (konečně se zamiluje).

## Princezna

Místní princezna je pyšná až to bolí. Je jí jedno, co si o ní ostatní myslí, pokud něco chce, tak to i dostane. Původně jsem si pohrávala s myšlenkou, že princezna vlastně není zas tak zlá, jenom pouze osamělá, protože ji kvůli její pyšné povaze nikdo nechce. Což si ale způsobila sama, protože velmi dlouho odmítala a odmítala. Tuto verzi jsem měla ještě když jsem počítala s tím, že diváka do její situace uvede šeptanda obyvatelstva. Ale časem se v animatiku ukázalo, že vysvětlování, proč je princezna bestie, příběh jenom zpomaluje a nakonec v krátkometrážním filmu není ani tak potřeba. A tak vznikla pyšná princezna, které nikdy nikdo nevyhovoval, a tak se rozhodla (ne z opuštění, ale z pýchy) vyrobit prince podle svých představ. Její povrchnost je od začátku citelně znát, počínaje znechucením nad žabákem a odmítnutím krasavce kvůli miniaturnímu znaménku konče.

Na konci je princezna přeměněna a teprve v žabí podobě uvidí v žabákovi ideálního partnera. Zde dochází k jejímu potrestání, kdy ji žabák odmítne a odskáče od ní pryč za svobodu.

Tímto jsem splnila podstatu pohádky, kdy je postava potrestána za své zlé chování, ale nedodržela jsem úplně vývoj postavy k lepšímu. Princezna, přestože je odmítnuta a na chvíli dotčena, pronásleduje žabáka až do bažin s úmyslem ho získat. To, jestli se změní povahově, se již ve filmu nedozvíme.

## Žabák

U žabáka se dlouho spekovalo jestli bude mít specifický charakter a vlastnosti. Hrál se s verzí, že bude netečný, mimo, vyděšený a další. Také se zvažovalo, jestli ho neustálé

proměňování do lidské podoby nějak nepoznačí. Při děláni animatiku jsem ale z časových důvodů s těmito možností přestala počítat a udělala jsem pouhého dezorientovaného žabáka. Nakonec se ale i u něj projevilo trochu lidskosti, např. odmítnutí princezny anebo povzdechnutí nad svým osudem při přeměňování. Žabák také slouží jako prostředek trestu pro princeznu, která se v žabí formě do něj zamiluje, jen aby byla odmítnuta. Jestli nakonec přijme neodbytnou princeznu, ponechávám na divákovi a jeho sympatiích vůči těmto dvou postavám.

### Vedlejší postavy

Ve filmu se setkáváme s vedlejšími postavami, které dokreslují atmosféru filmu. Původně byli pacienti v čekárně, ale kvůli dějovému střihu se ze dvou místností stala jedna a zájemci o pomoc čekají venku. Zpočátku bylo pro mne obtížné vymyslet postavy s jednoznačnými magickými problémy. Nakonec se ale vyvrtilo postav dostatek. Na začátku se setkáváme s panem Mrkví, který nás uvádí do situace, ale neprozrazuje, co konkrétně se děje za dveřmi. Jediný náznak, že jde o dobré kouzla, je jeho spokojený výraz, když vychází ven. Na konkrétnější popis interiéru mi posloužil opeřený pán, s kterým vstupujeme do ordinace. Přestože ve filmu používá u princezny čarodějka lektvary, u Opeřence je to kouzelná hůlka. Tím jsem se chtěla vyhnout repetitivnosti, přišlo mi zbytečně zdlouhavě na opeřenci vysvětlovat postup, s kterým bude divák poté stejně znovu od začátku seznámen.

Opeřenec má nejen roli uvaděče do prostředí, ale také posloužil jako obětní figurka. Poprvé, kdy se setkáme s princeznou, nebožáka zarazí princezna dveřmi do zdi a následně ho jako rozpláclého vyhodí ven z ordinace.

Dalšími charaktery jsou Vodník, který se nachází třetí v pořadí. On nám také uzavírá děj, kdy na konci, poté co děj opouští žabky, vchází jako další pacient dovnitř do ordinace, čímž uzavírá kruh.

Tyto tři charaktery, pan Mrkev, Opeřenec a Vodník hrají tedy dokreslovací i dějovou roli. Ve filmu jsou ale i charaktery, které jsou pouze dokreslovací. Paní se psem, který by nebyl obojku vylétl až do vesmíru a dál. Čert, jehož problém neznáme, ale po nepříjemném setkání s princeznou se mu ještě ulomí jeden růžek. Také se v davu setkáme se slepým Bystrozrakým.

## Prostředí

Děj se odehrává v malém království nebo spíše malém městečku na kopci se zámek. Ve městě žije v malém domku mladá čarodějka, která využívá spodní patro jako svou ordinaci pro pomoc při magických patáliích.

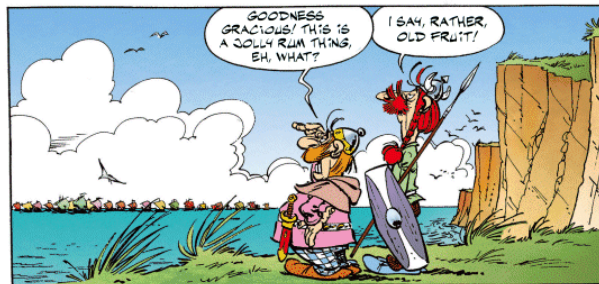
Příběh o čarodějce nemá konkrétní dějiště inspirované historií, ale jak to u pohádek bývá, nejvíce se zasazuje do alternativního středověku. Při výběru kostýmů a stylizace budov a interiéru jsem ale z historických pramenů nečerpala a spíše jsem dělala kostýmy tak, aby odpovídaly mé fantazii a představám. Také jsem zohledňovala fakt, že to budu muset animovat, a tak jsem se snažila vyvarovat přílišné popisnosti a zdobení.

Časově měl děj reflektovat jeden den, tudíž začínat svítáním a končit západem slunce, ale po rozsáhlých změnách se doslovné ohraničení začátku a konce dne vyškrtlo. Děj se stále odehrává v rozsahu jednoho dne, ale není nijak konkrétně specifikováno, jestli se jedná o dopoledne či odpoledne, jelikož to nemá v dějové lince opodstatnění.

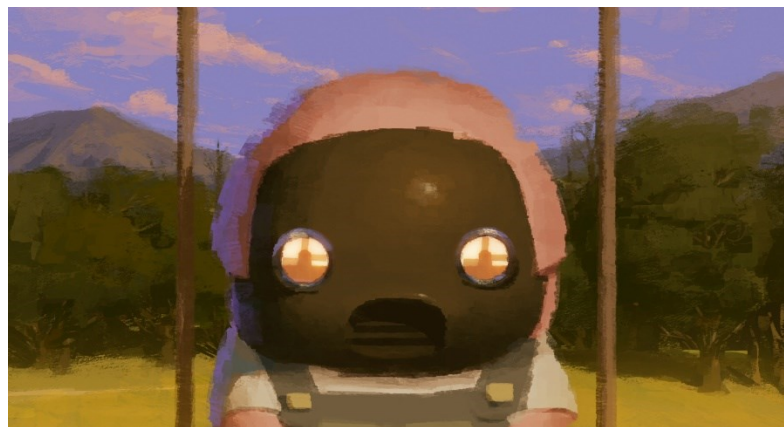
## 1.5 Výtvarné řešení

### 1.5.1 Hledání výtvarna

Z počátku jsem měla velké ambice udělat film inspirovaný stylem *The Dam Keeper* od studia *TonkoHouse*. Zabrouzdala jsem do jejich světa přes online kurzy, kde vysvětlovali, jak pracují s barvami a světlem. Bohužel jenom čas, který bych strávila snahou pochopit, jak myslí tvůrci tohoto filmu, by mi zabralo minimálně rok. Takže jsem od těchto ambicí prozatím opustila a vrátím se k nim snad po dokončení bakalářského projektu. Ale i přes opuštění jejich výtvarna mi zůstali celou cestu velkou inspirací. Čerpala jsem i z komiksu *Asterixova dobrodružství*, z jednoduchosti pozadí *United Production of America* a mnohých dalších obrázků z Pinterestu, které nemohu uvést, jelikož jsem nebyla schopna dohledat jména původních autorů. K hledání výtvarna ale nestačí jen se na obrázky dívat, a tak mému filmu, obzvláště u postav, předcházely spousty skic.



*Obr.3 Asterix v Británii*



*Obr.4 Screenshot z filmu The Dam keeper*



*Obr.5 Yvan Duque ilustrace Zámku*



Obr.6 UPA - Little boy with a big horn

### 1.5.2 Postavy

#### Čarodějka:

O prázdninách jsem si zakoupila knihu od Stephana Silvera *The Silver Way*<sup>6</sup>. Stephan Silver je známý za svoji tvorbu pro animovaný seriál *Kim Possible*. Jeho kniha hlavně pojednává a character designu právě pro animovanou tvorbu. V prvních kapitolách Stephan Silver představuje čtenáři základní pravidla a dává mu cvičení. Kniha mě okouzila a byla mi velkou inspirací při tvorbě hlavních postav, zvláště čarodějky. V jedné z kapitol mluví Silver o vyhýbání se „bowlingové kouli“. V principu to znamená, nedělat nevýrazné oči, nos a pusu nebo naopak nedělat všechno výrazně. Doporučuje si vybrat jeden silný aspekt (v čarodějčiném případě to byl nos) a potlačit zbytek.

*1.odkaz na silvera - obrázek principu bowlingové koule*

V knize se diskutuje i o repetici velikostí. Původní návrh čarodějky vycházel, tak že hlava byla totožně velká s tělem. To je v některých záběrech filmu dodrženo, ale u mého designu vznikl problém postavu věrohodně rozpohybovat (chůze, míchání lektvaru) a v těchto scénách jsem ustoupila od designu a prodloužila tělo v prospěch animace.

---

<sup>6</sup> SILVER, Stephen. *The silver way: techniques, tips, and tutorials*. Culver City, CA: Design Studio Press, 2017. ISBN 9781624650345.



Obr.7 První návrhy



Obr.8 Čarodějka a žabák

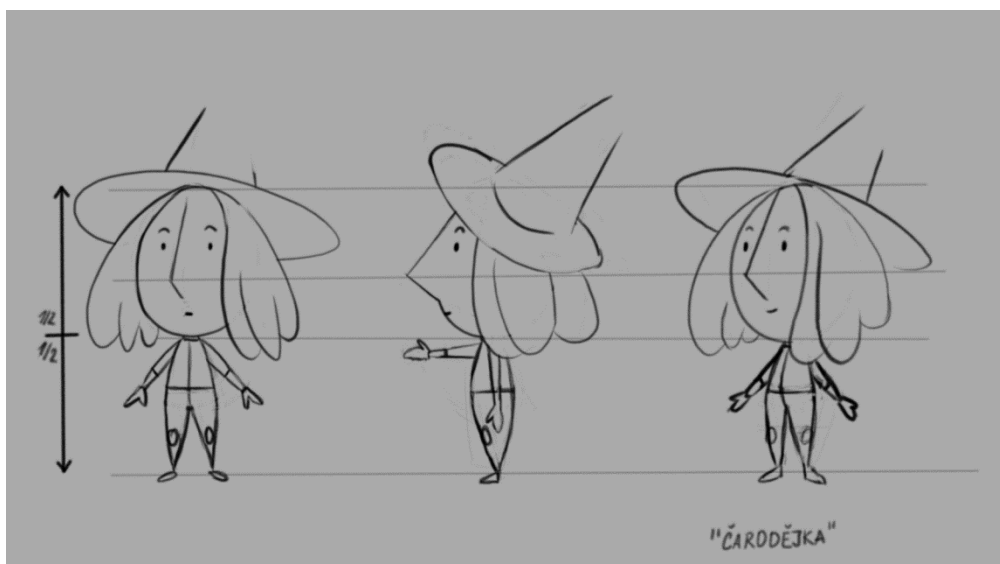




Obr.9 Pokročilé návrhy



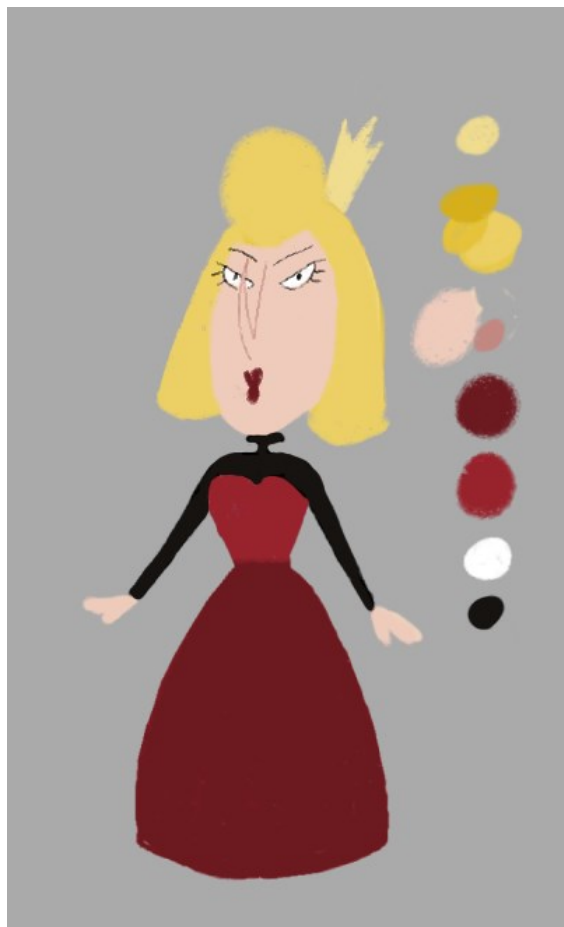
Obr.10 Nepoužité návrhy



Obr.11 Vzor Čarodějky

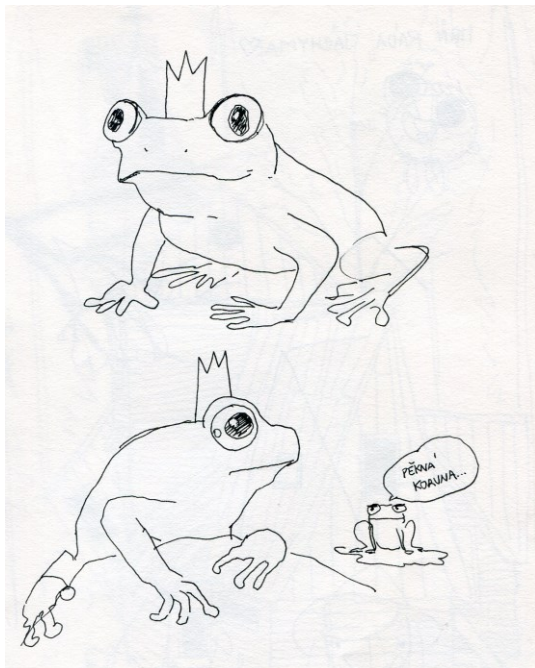
**Pyšná princezna:**

U pyšné princezny jsem tyto pravidla už tak striktně nedodržela a spíše se soustředila na symboliku pýchy a arrogance, aby divákovi bylo pokud možno hned jasné, že se jedná o antagonistu. Pod pojmem pýcha si člověk vizuálně nejčastěji představí nosánek hodně vysoko a tímto směrem jsem také princeznu nos vytáhla. Nutno dodat, že v prvních verzích princezna nos tak nahoru neměla a měla též jednodušší oči, ale v průběhu realizace animatiku jsem nakreslila více přehnanou verzi a té se potom držela. Princezna měla být taky hodně vysoká se špičatou korunkou, která je nakonec jediný klenot, který na sobě má. Na začátku se spekulovalo ještě o visících houpavých náušnicích, ale brala jsem to spíše jako bonus nežli povinnost. Celkově se princezna animovala mnohem jednodušeji než čarodějka, a tak jsem si s její gestikulací více vyhrála. Design proměněné princezny v žábu jsem odvodila hlavně od žabáka zkombinovaného s ropuchou, proto je princezna-žába více těžkopádnější, ale jinak se barevně opět shoduje s žabákem.

*Obr.12 Pyšná princezna na začátku**Obr.13 Pyšná princezna na konci*

**Žabák:**

Žabák byla největší výzva, jelikož jsem ho potřebovala uvěřitelného, ale stylizovaného. Čerpala jsem inspiraci z fotografií a videí National geographic ale ve výsledku jsem nedodržela ani způsob, jak žáby mrkají. A to z toho důvodu, že by to možná fungovalo v jiném filmu s trochu jiným designem, ale v tomto případě to působilo jen rušivě a ne příliš věrohodně.



Obr. 14 Studie žabáka



Obr. 15 První stylizace



Obr. 16 Žabák s Čarodějkou

**Princ:**

U prince jsem vymýšlela několik verzí jeho dokonalého já s chybami, přes které by se princezna nepřenesla. Ze začátku to byly nedostatky jako příliš velké uši či jinak tvarovaný nos, což divák může ještě pochopit. Konečný nedostatek bylo znaménko krásy. Znaménko, obzvlášť znaménko krásy, má jen poukázat na fakt, že princezna by nebyla nikdy spokojená a upracovala by čarodějku k smrti.

**Vedlejší postavy:**

Další charaktery, které se nacházejí ve filmu, jsou pacienti/klienti, kteří čekají ve frontě na čarodějčinu pomoc. Ze začátku jsem si byla jistá jen ptačím mužem, vodníkem, d'áblíkem a paní, která drží psa nafouklého jako balón nad hlavou. Prostor jsem ale potřebovala více zaplnit, a tak se mi do fronty přidal pan Mrkev, slepý Bystrozraký a další.

Na závěr bych chtěla ještě okomentovat barevnost postav.

Při prvním skicování jsem automaticky nakreslila čarodějku v černém hábitu s špičatým kloboukem. Inspirace jsem podvědomě čerpala z Broadwayového představení *Wicked*, filmů *Harryho Pottera* a ze zkušeností s tradicemi pálení čarodějnic a halloweenem. Původ této symboliky jsem se snažila dohledat až později, ale neúspěšně.

Zrzavou barvu vlasů jsem si zvolila prvotně kvůli kontrastu a celkovému pocitu z postavičky. Ale čistě z historického hlediska se tato barva vlasů také spojuje s kouzly a nadpřirozenem z důvodu tak malého výskytu v populaci. Což mi ve výsledku neúmyslně pomohlo podtrhnout její magický původ.

U princezny jsem zvolila blond, jelikož černou a zrzavou měla již čarodějka a nechtěla jsem, aby se tyto dvě postavy jakkoliv barevně podobaly. Hnědé vlasy mi přišly příliš fádňní na někoho, jako je princezna a finální blond barva ještě více podtrhuje její status, protože připomíná zlato a bohatství.

V otázce oblečení jsem měla na výběr mezi purpurovou a červenou. Dlouhou chvíli jsem váhala, jelikož „purpurová je historicky známka bohatství, výskyt purpuru byl velmi

vzácný”<sup>7</sup>. Ale vzhledem k tomu, že jsem svůj film nestavěla na skutečné historii a překvapivě málo lidí o této záležitosti ví, zvolila jsem barvu červenou, jelikož lépe pasovala do prostředí a hlavně podporovala princeznin charakter. Abych se vyhnula použití černé, která patří čarodějce, rukávy s límcem jsem princezně barvila tmavě hnědou.

Co se týče vztahu princezny k princovi, chtěla jsem poukázat pomocí totožných barev oblečení, pleti a vlasů na to, že princezna vlastně touží po někom, jako je ona.

Stejnou barevnost jsem aplikovala u žab a to z toho důvodu, abych podtrhla, že princezna a žabák jsou nyní na stejné úrovni a jsou si velmi podobní, což opět poukazuje na princeznu touhu chodit s někým vzhledově podobným jako je ona.

### **Prostředí:**

Za tři roky na škole jsem se prostředím a vypracovaným detailním pozadím vyhýbala nebo je dělala velice minimalisticky. Nebylo to z důvodu nezájmu, ale spíše časového omezení, kde jsem dávala přednost animaci a pozadí jsem si nechávala na zbytek času, který často nakonec ani nebyl. Tento přístup, nechám si prostředí na poslední chvíli, se mi při realizaci mé bakalářské práce vymstil. Tak jak jsem to přepískla a až moc se zamotala do tvorby námětu, tak málo jsem se věnovala prostředí a výslednému výtvarnému filmu. Tímto nechci říct, že jsem o prostředí nepřemýšlela. Věděla jsem, že se příběh bude z největší části odehrávat vevnitř čarodějčinyho podniku a trocha se toho odehraje venku před ním. Měla jsem návrhy a plánky místnosti, věděla jsem, kde co bude v průběhu realizace. Problém nastal až při barvení a dotahování prostředí do konce. Takže jsem při dokončování narazila například na problém s žlutou barvou vlasů a korunky u princezny, které měly tendenci se bít s prostředím. Tenhle problém jsem vyřešila buď snížením saturace prostředí, nebo jsem velmi jemně dělala tmavší linku po obvodu postavy. V původním záměru, ještě z dob, kdy se ve filmu objevovala kočka, jsem měla naplánováno mít pozadí velmi jemné na způsob francouzského celovečerního filmu *Ernest et Célestine*, ale v průběhu dubna a sílící paniky nemohu říct, že bych se orientovala podle konkrétního stylu nebo barevnosti.

---

<sup>7</sup> *Artslexikon* [online]. 2015 [cit. 2018-05-09]. Dostupné z: <http://www.artslexikon.cz//index.php?title=Purpur>

Ale i přesto jsem si nakonec s prostředím zvládla trochu vyhrát. Snažila jsem se do podniku dát atmosféru kouzel pomocí pár detailů. Proto je zde v jednom rohu mnoho rostlin, kotel s krbem, který má nahoře ornament obsahující fáze měsíce, které jsou v čarodějnictví velmi důležité pro různé lektvary a kouzla. Police s ingrediencemi, které jsou ještě občas podivně naživu. Nespočet knih a šuplíků, kdo ví s jakým obsahem. Nahoře na skříni je dokonce vyřezaná soška sovy, která je znakem moudrosti a též je spjatá s čarodějnicemi. V rohu jsou hodiny bez ručiček, nahoře je jenom oko, které líně mrká. U rostlin v rohu jsem si zvolila neurčité rmandragory, které jsou známé svými kořeny, které vypadají jako lidská těla. Proto na nově přichozího pár květináčů zlostně kouká a není se proč divit, s kořenem mandragory se můžeme setkat i v políčkách s lektvary, jenže již nasekanými na kousky. Nad mandragorami visí kouzelné koště, na kterém čarodějka po nocích létá.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**



## 2 PRODUKCE

Pod produkcí se skrývá samotné natáčení filmu. V hraném studentském filmu se většinou jedná a několik intenzivních dní u animovaného mluvíme o několika intenzivních měsících. V mém případě se jednalo o čtyři měsíce. V první části popisuji první krok animatik a poté samotnou animaci, kde řeším výzvy a překážky až po technologické poznatky, které jsem po čas práce načerpala.

### 2.1 Animatik

Animatik je v podstatě storyboard na časové ose, která umožňuje autorovi vidět první reakce publika a náležitě podle nich film dopracovat. V této fázi můžeme říct, že autora ještě tolik nebolí, když po konzultacích s pedagogem, kamarády nebo střihačem vyhodí třetinu filmu do koše.

První lepší verzi animatiku jsme odevzdávali na konci ledna, kdy jsem ještě stále bojovala s ukončením svého filmu. V této fázi film končil vymetením princezny-žabky a razantním zabouchnutím dveří čarodějkou. Zpětně chápu, proč tento konec nebyl akceptován, ale v tu chvíli mi oznámení, že bych měla konec předělat, ubralo vítr z plachet a do půlky března jsem se věnovala animaci prvních dvou třetin filmu a doufala, že mě zázračně osvítila múza s geniálním koncem, který by všem vytřel zrak. Múza vskutku dorazila a dala mi nápadů hned několik.

Mezi prvními byl odvážný konec, kdy princezna je vyhnána v žabí formě ven, ale žabák zůstane vevnitř. Čarodějka za princeznu zabouchne dveře a promění žabáka zpátky v krásného prince. Švihne hůlkou a celá její ordinace se naplní erotickými pomůckami. Film končí, jak čarodějka mrkne na prince a princ nervózně polkne. Z očividných důvodů tento překvapivý konec nebyl použit. Byl také vymyšlen na popud udělat něco, co divákovi vyrazí dech a nebude to vůbec dopředu tušit.

U dalšího nápadu se ještě více zaměřilo na princezninu pýchu. Princezna se měla v průběhu filmu velmi často dívat do zrcadla a obdivovat se. Na konci by čarodějka nepřeměnila princeznu v žábu, ale žabáka v princeznu. A tak by se princezna zamilovala sama do sebe a spokojeně by sama se sebou odešla. K velké úlevě čarodějky. Bohužel byl skoro konec března a neměla jsem čas předělat prostředek tak, aby pasoval ke konci.

Proto jsem se nakonec rozhodla pro sice nejjednodušší konec (který jsem zmiňovala v podkapitole Finální děj), ale funkční v danou chvíli.

Po animatiku následovala další fáze a to animace.

## 2.2 Animace

Pro klasickou počítačovou animaci jsem si zvolila program Tv paint Animation Pro, který mě doprovázel celou cestou mého bakalářského studia. Program je jednoduchý a pro tvorbu krátkometrážního díla je dostačující. Jediný zádrhel pro mě byla chybějící možnost pohybu kamery, ale to se dalo velmi snadno napravit adodělat postprodukčně v programu Adobe After Effects.

Na začátku tvorby jsem si všimla zajímavého jevu mezi animátory. Všichni si plánujeme, kolik záběrů stihneme za den a nakonec všichni tento plán nedodržíme. Je zvláštní sledovat, jak jeden záběr zabere místo jednoho dne třeba týden a nebo naopak se povede pět záběrů za den. Jako příklad uvedu záběr, kde čarodějka luskne. Ve výsledku se jedná pouze o sedm fází ale zabralo mi to tři dny, jelikož jsem nebyla s animací pořád spokojená. Na druhou stranu, finální záběr, kde vyskakují žabky z čarodějčina podniku, mi zabral ten záběr přesně dvacet dva minut.

Jak už jsem zmínila v kapitole o výtvarnu, pozadí jsem dělala jako poslední a při animaci jsem se řídila pouze hrubým náčrtem. U dvou záběrů se to ukázalo být osudovým, jelikož jsem zpětně nebyla schopná věrohodně napasovat objekty a celkově jsem musela záběry přeanimovat.

Prostředí nebylo jediné, co se ukázalo být problém. U čarodějky jsem byla nucena uměle protahovat končetiny a měnit mírně poměry hlava-tělo. Mně osobně u animovaného filmu mírné porušování character designu nevadí, pokud se ve filmu zvládnou jako divák orientovat. Což je snad případ i mého filmu, protože si uvědomuji, že některé diváky by změny mohly rozladit.

Pořád si říkám, že chyby jsou správné, že se na nich člověk poučí. Ale já kompletně zapomněla na dobrou radu z prvního ročníku, kdy mi bylo vysvětleno, proč není radno používat

pro charaktery dokonale kulatou hlavu. Nejen, že jsem zapoměla, jak těžké je správně dodržovat tvar, ale také to, že v okamžiku, kdy to jen mírně pokazím, tak to bude i vidět. Ne ve smyslu, že by to diváka trefilo mezi oči, ale je tam riziko, že mu nebude něco sedět, ale nebude vědět co. Např. při záběru, kdy čarodějka nakloní hlavu aby vzala papír, se jí udělá na hlavě krásná vlna, kterou už nikdy neodvidím. Ve filmu nastalo takových situací víc, ale z větší části se mi je podařilo zamaskovat.

Z technického hlediska nebylo nic specificky obtížné, až na vybarvování. Přestože jsem věděla, že nejjednodušší způsob vybarvování je v jednolité barvě, rozhodla jsem se pro štětec se strukturou křídly. Tuto strukturu jsem si zvolila, jelikož mě to osobně přiblížilo k často zmiňovanému filmu *The Dam Keeper*. Tím jsem si zrušila možnost rychlé práce pomocí kouzelné hůlky či ručního výběru. A tak jsem tradičně poctivě vybarvovala obrázek za obrázkem. Příště si tuto cestu již nevolím nebo budu experimentovat s texturami až v Adobe After Effects. I když jsem si v tomto finálním kroku zpomalila proces, stálo to za to.

### 3 POSTPRODUKCE

Finální částí celého procesu filmu je postprodukce. Zahrnuje zejména konečný střih filmového materiálu, vsazení hudby a ruchů a nakonec finální mix. Pro mě to též znamenalo dokončování pozadí a dobarvování poté, co jsem finální střih odevzdala zvukaři. Celou postprodukci skládání scén a nakonec i vložení zvuku jsem řešila v programu Adobe After Effects.

#### 3.1 Zvuk

Zvuk byla pro mě osobně nejtěžší složka ve více směrech. Na svůj film jsem neměla žádnou scénu, která by nutně vyžadovala animaci na zvuk, tudíž jsem až do března ani moc zvuk neřešila. Ale jak už to bývá, člověk může odkládat jen do určité doby. Jelikož jsem nechtěla zvukaře zničit kompletně, dohoda byla, že film sestříhám a načasuji a on ho na jeden zátaah nazvučí. Což vedlo k onomu pověstnému zdržování, protože člověk měl nešťastnou tendenci pořád něco poposouvat, zkracovat, přidávat či úplně vyházovat. To byl také důvod, proč jsem si musela opravdu dát pevný termín posledních změn a nejit přes něj, jinak by se film snad nikdy nenazvučil.

Mně osobně velmi záleželo, aby byl film hlavně správně a dobře naruchován. Měla jsem se zvukařem několik schůzek, kde jsme společně sepisovali, kdy se má co ozvat. Hlavně u zvuku mimo obraz, jako bylo pufání, luskání a polibky. Také jsem trvala na ambientu praskání ohně a bublání kotle. Jinak jsem dala zvukaři volnou ruku.

#### 3.2 Střih

Od začátku jsem věděla, že střihače budu chtít, jelikož mám tendenci dělat zbytečné formální chyby. A proto jsem si aktivně již v listopadu jednoho sehnala. Pořádně jsme se pustili do práce na začátku prosince, kdy jsem již měla storyboard nahozený na osu. Strávili jsme hodně času nad původním námětem, kdy ještě čarodějka měla kočku a diváka jsme uváděli do příběhu pomocí zobrazení její ranní rutiny. Nakonec tenhle skoro minutový úsek byl po změně příběhu úplně vystříhnut. Ale i přitom jsem se naučila spousty

poznatků o ose a záběrování. Poté naše spolupráce až do ledna ustala, jelikož jsem dokola předělávala začátek.

V lednu jsem měla již animatik, který kromě konce koresponduje s mým finálním dílem. Tehdy jsme do filmu přidala záběry expozice, kdy se ptačí muž rozhlíží po prostředí čarodějčiny místnosti, jelikož to nám tam do té doby chybělo. Také se přidal záběr, kdy ptačího muže čarodějka přemění pomocí kouzelné hůlky. Neshodli jsme se jen nad nutností ukazovat kouzlo v akci. Pro mě osobně to tam nebylo nutné a po zjišťování názorů ostatních, jestli scénu chápou i bez popisnosti, mi bylo dáno za pravdu.

Finální střih se uskutečnil až na konci dubna. Zde se pracovalo převážně s tempem filmu, které se na konci rapidně zrychluje. Tento styl střihu jsem zvolila, aby příběh vygradoval do bodu, kdy se čarodějka naštvě a dojde k zvratu.

Konzultace s někým, kdo střihu rozumí a má větší odstup, pro mě byla výborná zkušenost, jelikož po úpravách jsem věděla, že je to mnohem lepší než předtím.

## ZÁVĚR

Stále nemohu uvěřit, že mi tři roky uběhly tak neskutečně rychle a ještě rychleji, vždy, když se blížil deadline. Stále si čerstvě pamatuji, jak nás ne jeden pedagog varoval, že to tak bude a my se smáli, protože jsme tomu nechtěli věřit. Měli pravdu. A tak tu sedím a přemýšlím, co jsem si za ty tři roky a hlavně z mého finálního filmu odnesla.

Když jsem totiž nastupovala, byla jsem si plně vědoma, že animace není jednoduchá a budou to vysezené hodiny. A pak jsem to zažila na vlastní kůži. Musím říct, že nejvíce byla otestovaná moje trpělivost, jelikož ráda vidím výsledky rychle nebo alespoň ne až za rok. Ale i přes zdlouhavost tvorby svého prvního krátkometrážního filmu jsem ráda, že jsem vydržela. Můj cíl bylo vytvořit příběh, u kterého si divák jakékoli věkové kategorie může odpočinout a pousmát se. A po tolika cvičeníích a semestrálních pracích jsem dostala příležitost takový příběh vytvořit a přestože mě občas přepadají myšlenky, jestli jeden z prapůvodních námětů nebyl přece jen lepší volba, odnáším si spousty zkušeností.

Za tento přístup vděčím otázce pedagoga, když jsem odevzdávala své portfolio před třemi roky na talentových zkouškách: „Jste spokojená se svou prací.“

A moje odpověď by byla pořád stejná: „Ano, jsem ráda za to, co mě to naučilo, protože teď bych ho udělala líp.“



Obr.17 Autoportrét

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] *TonkoHouse* [online]. [cit. 2018-05-06]. Dostupné z:  
<http://www.tonkohouse.com/projects/>
- [2] MOORE, John. *Nepohledný princ*. Frenštát pod Radhoštěm: Polaris, 2004. Fantasy (Polaris). ISBN 80-7332-039-8.
- [3] FRANZ, Marie-Louise von. *Psychologický výklad pohádek: smysl pohádkových vyprávění podle jungovské archetypové psychologie*. Vydání čtvrté. Přeložil Kristina ČERNÁ, přeložil Jan ČERNÝ. Praha: Portál, 2015. Spektrum (Portál). ISBN 978-80-262-0863-1.
- [4] Volný překlad z MACLEAN, Fraser. *Setting the scene: the art & evolution of animation layout*. San Francisco: Chronicle Books, c2011. ISBN 9780811869874.
- [5] Pohádka. *Čeština ve slovníku* [online]., 1 [cit. 2018-04-24]. Dostupné z:  
<https://www.cestinaveslovníku.cz/pohadka/>
- [6] SILVER, Stephen. *The silver way: techniques, tips, and tutorials*. Culver City, CA: Design Studio Press, 2017. ISBN 9781624650345.
- [7] *Artslexikon* [online]. 2015 [cit. 2018-05-09]. Dostupné z:  
<http://www.artslexikon.cz//index.php?title=Purpur>

## SEZNAM OBRÁZKŮ

*Obr.1 Školní práce, Čarodějka*

*Obr.2 Screenshot z filmu The Dam Keeper*

*Obr.3 Asterix v Británii*

*Obr.4 Screenshot z filmu The Dam keeper*

*Obr.5 Yvan Duque ilustrace Zámku*

*Obr.6 UPA - Little boy with a big horn*

*Obr.7 První návrhy*

*Obr.8 Čarodějka a žabák*

*Obr.9 Pokročilé návrhy*

*Obr.10 Nepoužité návrhy*

*Obr.11 Vzor Čarodějky*

*Obr.12 Pyšná princezna na začátku*

*Obr.13 Pyšná princezna na konci*

*Obr.14 Studie žabáka*

*Obr.15 První stylizace*

*Obr.16 Žabák s Čarodějkou*

*Obr.17 Autoportrét*



## SEZNAM PŘÍLOH

**P I:** technický scénář

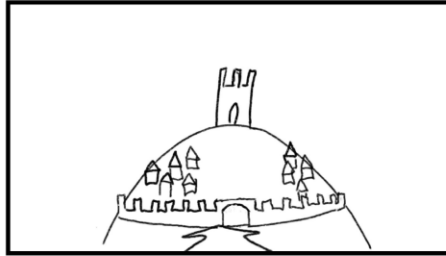
# PŘÍLOHA P I: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

Anna Němečková  
1/22

"Mala čarodějka"

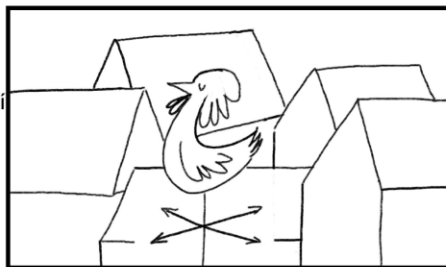
Kamera najíždí na městečko  
VELKÝ CELEK

1



CELEK  
Rozednívá se, korouhev se  
probouzí, protahuje, načepýří  
se

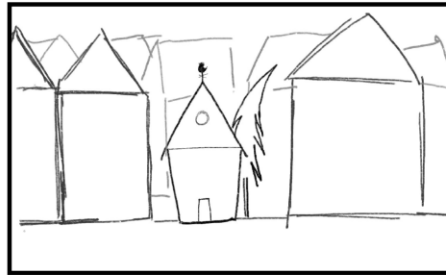
2



jemné skřípání kovu

VELKÝ CELEK

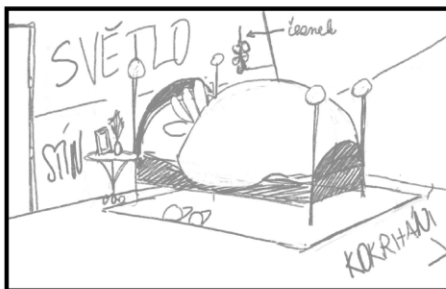
Korouhev si odkašle



odkašlání si

CELEK  
V pokoji se rozednívá

3



Kokrhání

POLOCELEK  
Z pod dušen nadšeně  
vyskakuje čarodějka

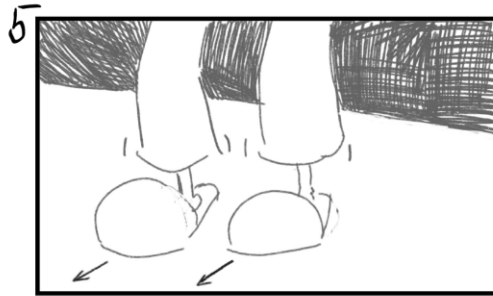
4



Šustění peřin

DETAIL

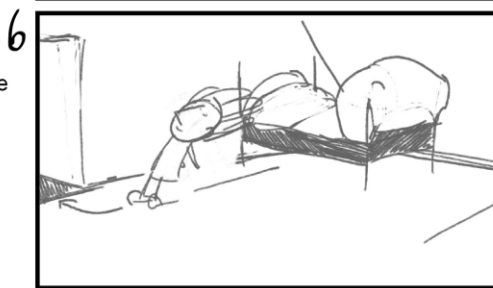
Čarodějka skočí do papuč  
papuče se sami rozjízdí



protnutí vzduchu

CELEK

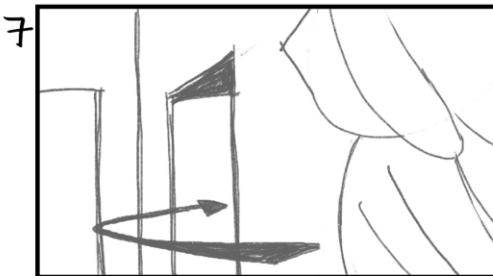
Papuče čarodějku vezou ke  
dveřím



\*vzuuum\*  
zvuk papuč přejíždějících  
po parketách

POLOCELEK

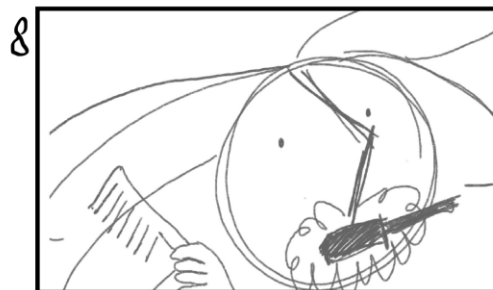
Papuče vezou čarodějku  
přes chodbu do koupelny  
Dveře do koupelny se za  
ní zabouchávají



zvuk přejíždějích papuč po par-  
ketách.  
V zatáčce skřípot pneumatik.  
Zaklapnutí dveří.

POLODETAIL

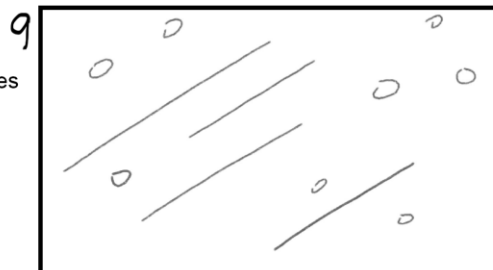
Čarodějka se češe, zubní  
kartáček jí sám čistí zuby



šumění vody  
zvuk kartáčku a hřebenut

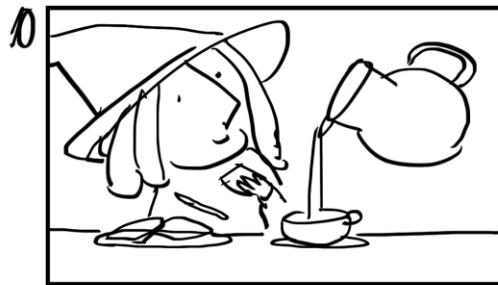
DETAIL

Rozmáznutí marmelády přes  
obrazovku



Škrábání nože přes  
chleba  
Zvuk nalévání mléka do  
hrnku

CELEK  
Čarodějka si bere chleba  
Všechno kolem ní dělají  
kouzla



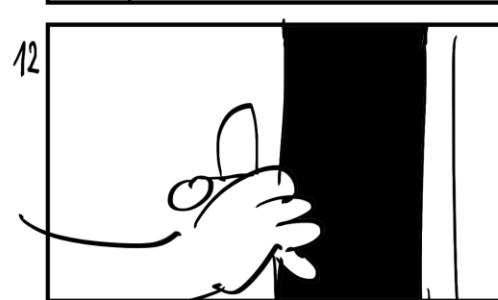
kapání zbytku mléka  
cinknutí nože o talíř

POLOCELEK  
Čarodějka otevírá dveře



skřípot dveří

DETAIL  
Dveře se otevírají, kamera  
vjíždí dovnitř



zaskřípání podlahy



CELEK  
Čarodějka schází ze  
schoďů, v pozadí tiše  
tikají hodiny



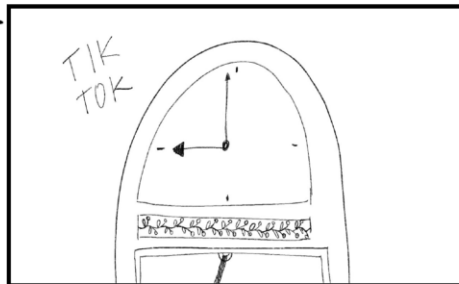
Tikot hodin  
chroustání chleba

4/22

POLOCELEK

Hodiny tikají, začnou odbíjet devátou hodinu

15



tikot hodin

POLOCELEK

Cedulka "Zavřeno" se změni v cedulku "Otevřeno"

16



odbíjení hodin

CELEK

Čarodějka hůlkou odemýká dveře

17



skřípot schodů

DETAIL

klíč se protočí, dveře se skoro ihned otvírají,

18



cvaknutí klíče  
skřípot otevíraných dveří

CELEK

Čarodějka pokynuje aby pacient šel dovnitř rovnou za ní

19



zvuk kroků

5/22

CELEK  
Pacient vchází dovnitř

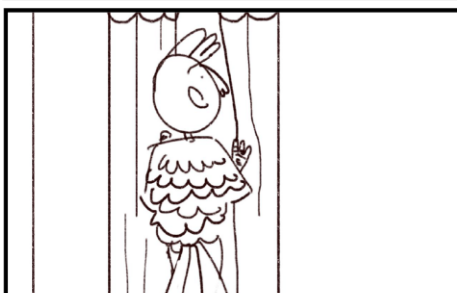
20



Zvuk dveří

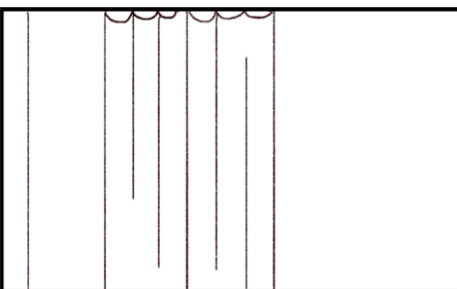
CELEK  
Vchází dovnitř do ordinace

21



Zvuk závěsu -  
šustění

Vevnitř probíhá magické  
léčení



Různé ruchy, šramocení  
klíčů, klakson atd. (nons-  
ens)

Již vyléčený pacient na-  
dšeně vybíhá ven s  
úsměvem na tváři



Nadšené pobrukování  
Zašustění závěsů

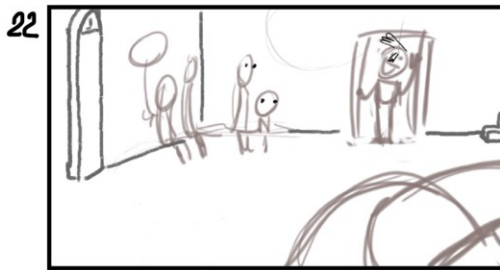
Čarodějka též vchází s  
úsměvem do čekárny



Závěsy, v pozadí  
šepotání/tichý potlesk  
jiných pacientů

6/22

22  
CELEK  
Pacient mává čarodějce  
Náhle ho srazí dveře



Nadšené zammlání  
PRÁSK dveří  
Vyděšené povzdechy

23  
POLOCELEK  
Čarodějka se překvapeně dívá na "vetřelce"



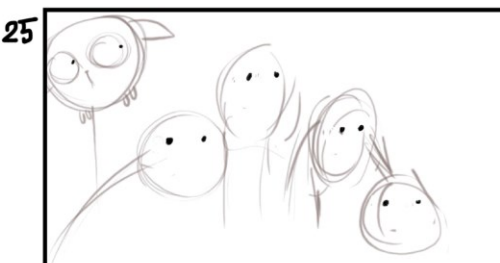
Ticho

24  
POLODETAIL  
Princezna se rozhlédne opovrhovačně kolem dokola, pohodí ofinkou a jde k čarodějce



"HMPH"  
- princezna

25  
POLOCELEK  
Ostatní v čekárně sledují jak kolem prochází princezna



klapot střeвиčků

26  
CELEK  
Princezna vchází bez pozvání do ordinace. Čarodějka zůstává



dramatické klapání střeвиčku a odhrnutí závěsů

7/22

27

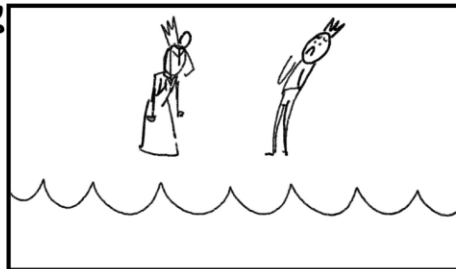
POLOCELEK  
Hned jak princezna odejde  
spustí se šeptanda o jejím  
životě



Šepity šept šepity šept  
šept šept

28

CELEK (?)  
Princezna odmítá prince  
za princem



Šepity šept šepity šept  
šept šept

CELEK (?)  
Zabijí prince?



Šepity šept šepity šept  
šept šept  
Odkáslání  
Puf

29

POLOCELEK  
Princezna se mračí na pa-  
cienty



Dunění

30

CELEK  
Pacienti se bojácně skrčí  
dohromady

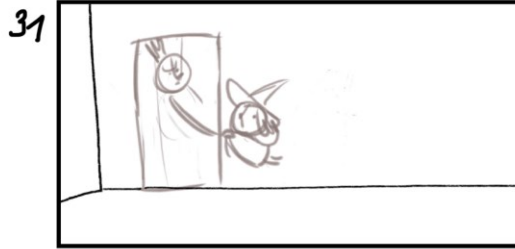


Vzum -  
cartoon  
style



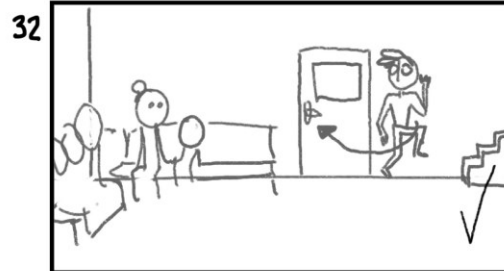
8/22

CELEK  
Princezna chrápně  
čarodějku a zatáhne ji  
dovnitř



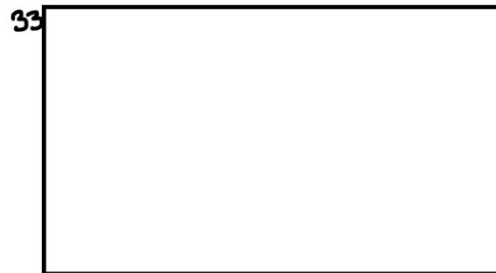
zvuk čapnutí  
protnutí vzduchu

CELEK  
Dveře se pomalu zavírají,  
za nimi je do zdi zaražený  
pacient



Pomalé skřípaní zavíra-  
jících se dveří

CELEK  
Pomalý paning zprava do  
leva  
Čarodějka se usazuje



ambient (voda, lahvičky...)

POLOCELEK  
Princezna položí něco  
skryté látkou na stůl



odkašlání si -princezna  
ambient

DETAIL  
Zpod látky vykoukne  
žába



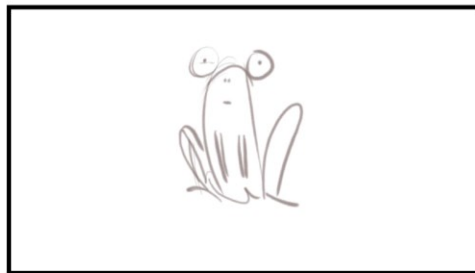
Zašustění látky

9/22

DETAIL

Žába se vykuleně rozhlíží

36



Zakvákání

POLOCELEK

Čarodějka je pobavená

37



CELEK

Naznačí princezně že nemá tušení, co by s žábou měla dělat

38



plop - otazník  
HMP - Princezna

POLOCELEK

Princezna si z výstřihu vytáhne papír a ukáže na něj

39



šustění papíru

DETAIL


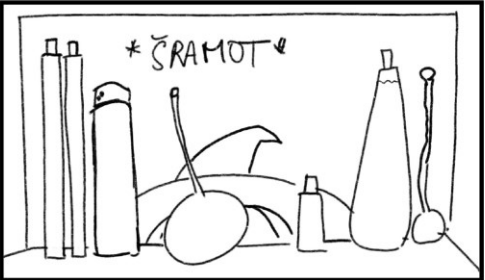

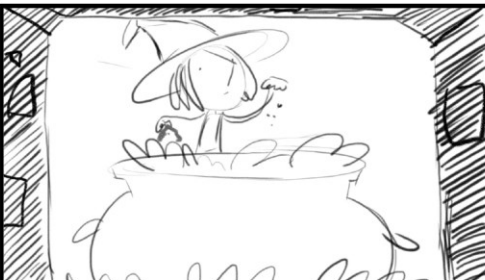

Na papíře je krásný princ  
Žába se zatím nafoukne

40



Zakvákání

10/22

CELEK čarodějka přikývne	41 	Ambient
POLOCELEK Čarodějka hledá ingredi- ence	42 	šramot, cinkání lahvíček
DETAIL Ruka vylévá roztok do kotle, druhá ruka sype bylinky	43 	Voda, šumění
CELEK Čarodějka vhazuje různorodé přísady. Kotel překypí.	44 	Praskání ohně, syčení
POLOCELEK Žába polyká lektvar	45 	PUF POLK

46

POLOCELEK  
Žába se neproměnila,  
princezna se nespokojeně  
mračí



Princezna- našťvané  
odfrknutí

47

POLOCELEK  
Čarodějka ukazuje v  
bublině, že musí  
princezna stvrdit  
kouzlo polibkem



ambient

48

CELEK  
Princezna znechu-  
ceně zvedne žábáka



49

POLOCELEK  
žába se odťahuje,  
princezna si ho  
znechuceně přitáhne  
k sobě



eeeuh - žába  
mhmm- princezna

50

DETAIL  
Princezna políbí  
žábáka



Hlasitě mlask-  
nutí

ML22

51

CELEK  
V místnosti je oblak kouře,  
který se začne rozplývat



PUF

CELEK  
V místnosti stojí pohledný  
princ



Oh - princezna

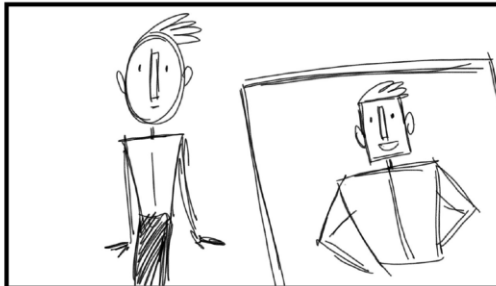
51

CELEK  
Princezna není přes-  
vědčená, sáhne po  
svém obrázku



Ambient

POLOCELEK  
Princezna porovnává  
obrázek se skutečností



šustot papíru




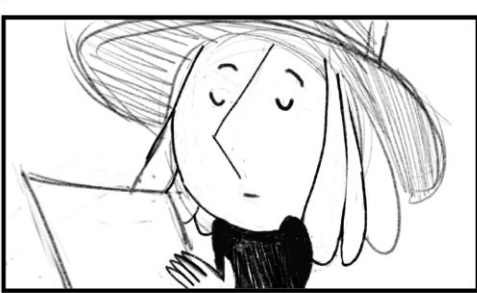

53

POLOCELEK  
Princezna je  
zamyšlená, čarodějka  
je zmatená, co je za  
problém



Ambient

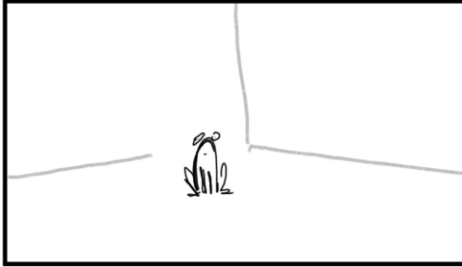
"Hmm" - Princezna

<p>54</p> <p>POLOCELEK Princezna ukazuje prstem, že princova brada není podle její představy</p>		<p>Ťupkání při každém zvýraznění červenou čárkou</p>
<p>55</p> <p>POLODETAIL Princezna podstrčí obrázek čarodějky pod nos</p>		<p>Pohyb vzduchu, když podává papír</p>
<p>56</p> <p>CELEK Princezna gestem naz- načuje aby si čarodějka pospíšila</p>		<p>"šup šup"</p>
<p>57</p> <p>POLOCELEK' čarodějka pokrčí rameny</p>		<p>zvuk oblečení (ramena)</p>
<p>58</p> <p>DETAIL Čarodějka luskně prsty -tím vrátí prince do žabí podoby</p>		<p>Lusknutí prsty</p>

14/22

59

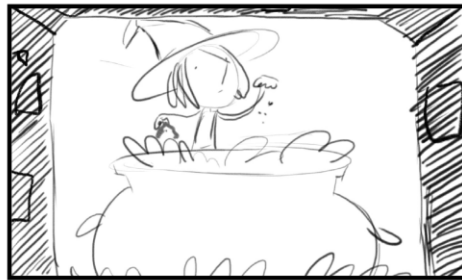
CELEK  
princ se proměnil v  
žabu



"Kuňk"

60

CELEK  
Čarodějka opět  
vhazuje do kotle  
různé přísady



Syčení, šplouchání,  
praskání ohně

61

DETAIL  
žabák polyká lektvar



polknutí

62

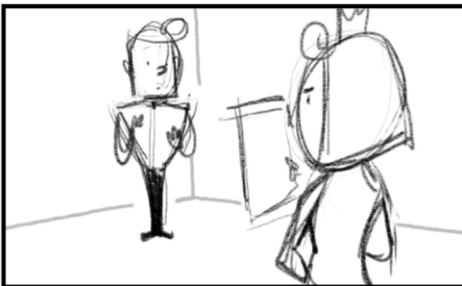
DETAIL  
Princezna políbí  
žabáka



MLASK

63

CELEK  
Princezna si opět ne-  
spokojeně prohlíží  
výsledek



"Hmm - princezna

15|22

CELEK

Princezna opět zamítne prince



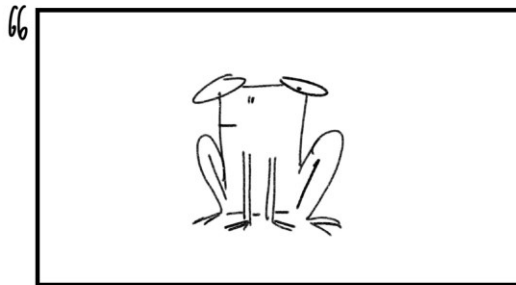
"NE"

DETAIL  
Čarodějka opět luskně prsty



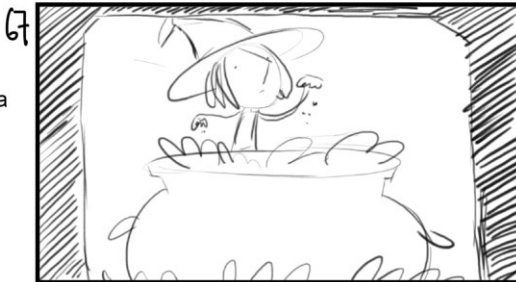
Lusknutí

DETAIL  
dezorientovaný  
žabák



Kuňk

CELEK  
čarodějka vhadzuje další a další ingredience



Syčení, žbluňkání

DETAIL  
Kapka lektvaru padá



Pufnutí



16/22

69

DETAIL  
Princ splňuje požadavky  
jen má moc velké rty



Pufnutí

70

POLOCELEK  
Princezna zamítavě  
strčí obrázek před nos  
Čarodějka je již mírně  
naštvaná



"NE"

Lusknutí

71

CELEK  
Čarodějka naštvaně  
vzhazuje různé před-  
měty do kotle



Agresivnější syčení,  
šplouchání

72

CELEK  
Přehlídka různých  
krásných princů



Pufnutí



Pufnutí

17/22



CELEK  
RAYEN GOSLING



zvuk poblika "óóó"

75

POLOCELEK  
Princezna si  
zamyšleně mne bradu



"Hmmm"

76

POLOCELEK  
Čarodějka se naivně  
usměje s nadějí, že  
na Goslinga nemůže  
mít namítky


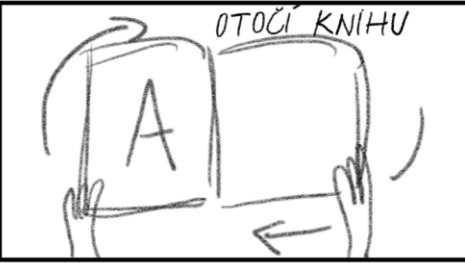





77

POLOCELEK  
Princezna se dra-  
maticky otočí a  
prstíkem naznačí,  
že ani Gosling není  
pro ní dobrý



"NE"

<p>DETAIL Čarodějce rupnou nervy</p>	<p>78</p> 	<p>Grrr</p>
<p>DETAIL Jde ke knize místo kotle, knihu otočí, celá atmosféra potemní</p>	<p>79</p> 	<p>Otočení knihy</p>
<p>CELEK Čarodějka si prokřupe krk</p>	<p>80</p> 	<p>Křup</p>
<p>CELEK Princezna si hraje s nehty, nevnímá, co dělá čarodějka v pozadí</p>	<p>81</p> 	<p>Šramot</p>
<p>CELEK Změny atmosféry si povšimne žabák a nesměle zakváká</p>	<p>82</p> 	<p>Kvák</p>

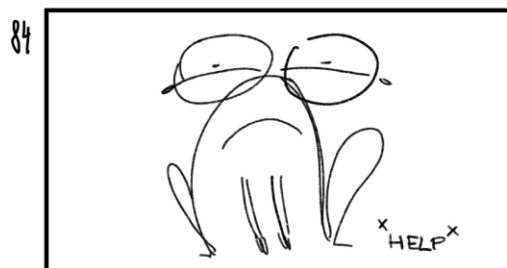
19/22

CELEK  
Čarodějka hůlkou a  
rukou přidržuje mezi  
rukama kouzlo



šumění

DETAIL  
Žabák je zděšen, bojí  
se, co ho tentokrát  
čeká



slabé zakvákání

POLOCELEK  
Princezna se potěšeně  
usmívá



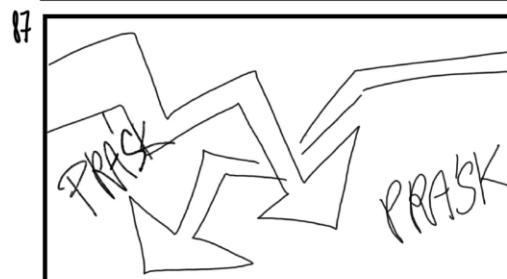
Hehe - princezna

DETAIL  
Čarodějka se ještě  
víc zamračí



GRRR

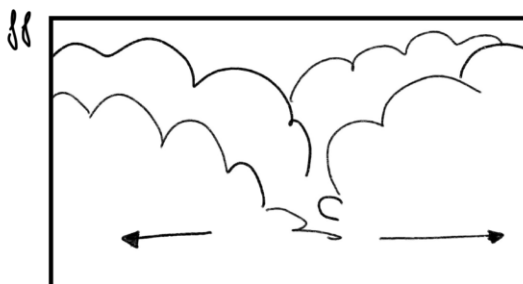
CELEK  
Všude začnou lítat  
hromy blesky



Hromy blesky

20/22

CELEK  
Mlha se rozplyne



Ticho

DETAIL  
Žabka s korunkou je  
strnulá, pak jí to dojde  
a zakřičí



Ticho

Křik

CELEK  
Do místnosti nak-  
ouknou lidé z  
čekárny



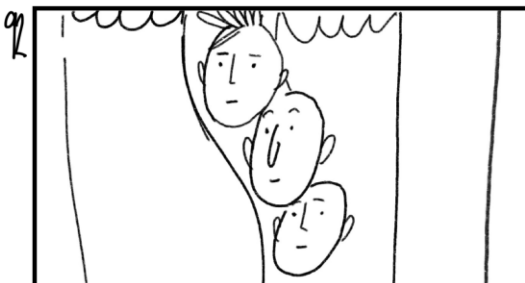
šustění a tlumené  
mumlání

DETAIL  
Princezna se na ně  
naštvaně podívá



Ticho

POLOCELEK  
Lidé ji s očekáváním  
sledují



21/22

93

DETAIL  
Žabka se rozkřičí na zvědavce



Hlasitý křik

94

POLOCELEK  
Zvědavci jsou překvapení ale pak se rozsmějí



v pozadí roz-  
tomilé kuňkání

Smích

95

DETAIL  
Princezna si našťavaně tupká nožkami a zle se dívá na čarodějku



tukot

vzadu smích

96

POLOCELEK  
Čarodějka pobaveně jen pokrčí rameny



97

DETAIL  
Princezna začíná popotahovat



TAP TAP

22/22

98

DETAIL  
kolem žabáka létají  
hvězdičky a srdíčka



Romantická hudba

99

DETAIL  
Princezna žabka je  
unešená -instantní  
láska

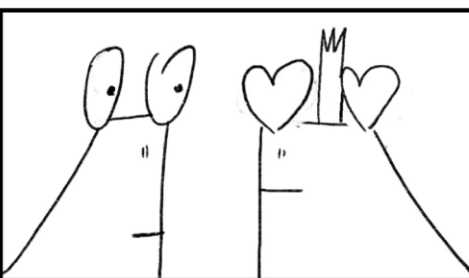


Romantická hudba  
Óóó - žabka princezna

100

DETAIL

Žabka s žabákem se  
k sobě pomalu přib-  
ližují



Romantická hudba