

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

2015

Lucie Čásová

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

INTERAKTIVNÍ ANIMACE – INFORMAČNÍ PANEL
– DIDAKTICKÁ POMŮCKA
PŘÍBĚHY POVĚSTÍ K URČITÝM MÍSTŮM MAPY MĚSTA PLZNĚ

Lucie Časová

Plzeň 2015

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Multimediální design,
specializace Animovaná a interaktivní tvorba

Bakalářská práce

INTERAKTIVNÍ ANIMACE – INFORMAČNÍ PANEL
– DIDAKTICKÁ POMŮCKA

PŘÍBĚHY POVĚSTÍ K URČITÝM MÍSTŮM MAPY MĚSTA PLZNĚ

Lucie Čásová

Vedoucí práce: Prof. akad. mal. Jiří Barta

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2015

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen
uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2015

.....
podpis autora

Ráda bych poděkovala především prof. akad. mal. Jiřímu Bartovi za trpělivost a cenné rady nejen v době vzniku této práce.

Dále děkuji Ludku Šindelářovi za vytvoření hudebního doprovodu k animacím a Václavu Šindelářovi, který vtiskl původním textům plzeňských pověstí novou podobu, potřebnou pro účely této práce, a ujal se role vypravěče.

V neposlední řadě musím poděkovat Bc. Marku Hlaváčovi za pomoc s technickými problémy interaktivní animace.

Dále Renátě Nové, od které jsem si nechala přepracovat texty pověstí do podoby připomínající žánr kramářské písně.

Také chci poděkovat všem dětem, které mi pracně kreslily obrázky, abych z nich mohla čerpat inspiraci, hlavně Jan Cvačka (8let), Jonatán Lošan (7let), Karolína Pokorná (9let), Kristýna Tyrová (9let).

OBSAH:

1	MOJE DOSAVADNÍ TVORBA V KONTEXTU SPECIALIZACE	1
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	3
3	CÍL PRÁCE	4
4	PROCES PŘÍPRAVY	6
5	PROCES TVORBY	11
6	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	15
7	POPIS DÍLA	17
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	20
9	SILNÉ STRÁNKY	21
10	SLABÉ STRÁNKY	22
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	
	a. Knižní a periodická literatura	24
	b. Internetové zdroje	25
12	RESUMÉ	26
13	SEZNAM PŘÍLOH	27

1 MOJE DOSAVADNÍ TVORBA V KONTEXTU SPECIALIZACE

O animovanou tvorbu jsem se začala zajímat na střední škole. Bylo to až ve třetím ročníku, spíše jen ze zvědavosti a touhy vyzkoušet si novou techniku. Komiksy jsem ale tvořila již dříve a bavilo mě vymýšlet si vlastní příběhy a následně je kreslit.

Překvapilo mě, když mi můj tehdejší učitel řekl, že bych měla animaci studovat, ale později jsem opravdu úspěšně složila přijímací zkoušky na Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni a začala se své nové zálibě – animaci – věnovat na odborné úrovni.

Pod vedením pana prof. Jiřího Barty a jeho kolegů, jsem se začala animovaný film učit od základů. Postupně jsem objevovala možnosti animace a poznatky, které jsem během studia získala, jsem plně využila i ve své bakalářské práci.

Převážná většina animací, které jsem vytvořila jako krátké semestrální a klauzurní práce na této škole, je zpracována jako animace kreslená. Vyzkoušela jsem si jak klasickou totální animaci, tedy kreslení snímku za snímkem na jednotlivé listy papíru (např. krátký film Rally), tak i animaci v programu Adobe flash, která byla částečně interaktivní, krátké filmy (např. snímek podle vtipu „Co vynalezl muž a žena“), interaktivní ilustrace „Pod zemí“ nebo iluzivní animaci promítanou do jedlého želé. Postupně jsem se tak učila základy stříhové skladby, zákonitosti scénáře a další nezbytné prvky animovaného filmu.

Získané poznatky jsem plně využila ve své bakalářské práci, kde jsem propojila krátké animované filmy s interaktivitou.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Téma plzeňských pověstí mě zaujalo, protože v Plzni studuji, a i když zde nebydlím, mám k městu blízký vztah.

Většina lidí, kteří Plzeň navštěvují, bydlí zde nebo studují ani netuší, proč se některá místa jmenují tak, jak se jmenují, nebo proč se k určitým místům lidé vracejí. Téměř všichni denně procházíme kolem mnoha míst, kde se odehrálo něco zajímavého, komického či tragického, aniž bychom to tušili.

Právě významné události daly ovšem vzniknout pověstem a legendám, které se po staletí předávají. Některé jsou více či méně pravděpodobné, v některých se dokonce odehrává cosi nadpřirozeného. Všechny se ale vážou k určitým místům - a právě to mě inspirovalo.

Historii vnímám jako zajímavou, pokud je její výklad zajímavě zpracován. Napadlo mě tedy nějak netradičně zpracovat historii Plzně. Jedná se ale o náročnou tematiku, proto jsem si nakonec vybrala plzeňské pověsti. Líbí se mi, že pověst má historické jádro, a zároveň umožňuje využít fantazii a nadsázku.

O Plzni, její podobě a proměnách v průběhu historie existuje mnoho knih, stejně jako bylo vydáno několik souborů pověstí, o animaci této tematiky se ale dosud nikdo nepokusil. Právě to mě vedlo k rozhodnutí vytvořit animované příběhy vázané k několika významným místům ve městě a umístit je na interaktivní mapu Plzně.

3 CÍL PRÁCE

Od počátku tvorby jsem věděla, že se chci vyhnout klasickému přístupu ke zpracování pověstí i všem strašidlům a jiným nadpřirozeným bytostem. Proto jsem se zaměřila na místa, k nimž se vážou historicky doložené události.

Vyhledávala jsem zajímavé příběhy o místech, na nichž dosud najdeme např. architektonickou památku nebo sochu připomínající konkrétní osobu nebo událost, která dala vzniknout pověsti.

Domů a míst, o nichž se dochovaly různé historiky a legendy, je v Plzni mnoho, proto jsem se rozhodla vytvořit mapu, kde si každý návštěvník Plzně může vyhledat konkrétní místo, které zná, a dozvědět se něco zajímavého o jeho minulosti. Cílem je návštěvníka poučit, ale především pobavit.

Interaktivní mapa má také usnadnit orientaci ve městě, aby každý místo, které ho zajímá, snadno našel. Z vlastní zkušenosti totiž vím, že pokud v knize čtu příběh spojený s konkrétním místem, mnohdy si obtížně vybavuji, kde místo je nebo jak přesně vypadá.

Některé domy byly již dokonce přestavěny nebo zbourány a na jejich místě stojí domy nové. Proto jsem vždy nejprve nafotila aktuální fotografii místa a k němu pak vyhledala dobovou fotografii nebo rytinu, aby divák věděl, o které místo se jedná.

Animace pověstí jsou určeny pro širokou veřejnost. Cílem je upoutat pozornost dospělých i dětí. Děti jistě zaujme různorodost příběhů zpracovaných jako komiks s využitím nadsázky.

Dospělé bude nejspíš zajímat především historie místa, ale snad i je způsob zpracování příběhů pobaví.

4 PROCES PŘÍPRAVY

Proces přípravy byl velmi složitý a zdlouhavý. Od počátku tvorby jsem musela přemýšlet o výsledné podobě celého konceptu.

Na počátku bylo nutné nastudovat dostupnou literaturu. Práce proto začínala v knihovně, kde jsem sháněla a studovala knihy i jiné zdroje informací a dohledávala dobové fotografie.

Zjistila jsem, že již existuje mnoho různých podob zpracování plzeňských pověstí v knihách pro děti i dospělé. Nejprve jsem přečetla knihy „Zlatá kniha plzeňských pověstí“^[1] a „Plzeňské pověsti a legendy“^[2]. Z nich jsem čerpala jednotlivé příběhy.

Ukázalo se, že některá místa, k nimž se jednotlivé pověsti vážou, jsou velmi podrobně popsána a lze je dohledat. To mě inspirovalo k vyhledávání dalších knih, abych získala co nejvíce informací, fotografií a rytin míst, k nimž se legendy vztahují.

Postupně jsem zjišťovala, že informace o některých místech se v různých zdrojích liší, našla se i místa, o nichž byly informace jen velmi stručné, případně se nedochoval obrazový materiál.

Do mapy jsem chtěla zakomponovat i novější příběhy čerpané z několikadílné knihy „100 zajímavostí ze staré Plzně“^[3]. Pokud bych ale chtěla vytvořit mapu, kde bude historie města zobrazena tak podrobně, jak jsem původně plánovala, musela bych se ve své práci zabývat pouze historií, a to jsem nechtěla. Výběr zpracovaných pověstí se proto postupně zužoval.

V podkladech pro zpracování bakalářské práce jsem původně uvedla, že mapa bude obsahovat pět až sedm animací. Zdálo se to reálné, vzhledem k již nastudovaným informacím o Plzni.

Vybrat konkrétní pověsti vhodné pro umělecké zpracování ale nebylo tak jednoduché. Proto jsem se zaměřila pouze na pověsti inspirované okolím historického centra Plzně. Výběr zpracovávaných pověstí se tak zúžil z původních dvaceti na třináct, k nimž jsem postupně vymýšlela scénáře, které jsem konzultovala s vedoucím práce.

V průběhu tvorby se ukázalo, že některé příběhy jsou zajímavější než jiné, některé jsou např. až moc pohádkové. U několika příběhů se nepodařilo odstranit nejasnosti v tom, jak přesně se odehrál. Všechny scénáře jsem proto několikrát překreslovala.

Měnil se i můj přístup ke zpracování příběhů. Zpočátku jsem vymýšlela příliš složité zápletky a postupně zjišťovala, že nefungují.

Finální podoba práce, která vznikala řadu měsíců, proto nakonec obsahuje pouze pět příběhů zpracovaných od scénáře až k animatiku, zcela dokončeny jsou ale jen tři z nich, protože se v průběhu tvorby ukázalo, že příběhy budou mnohem delší, než jsem původně plánovala.

Tak vznikla vlastně ukázka, jak by mohl celý projekt fungovat. Mapa se může dále rozšiřovat o libovolný počet pověstí.

V průběhu práce jsem také rozvíjela výtvarnou stylizaci obrazu, se kterou jsem si zpočátku nevěděla rady. Věděla jsem, že bych chtěla maximálně využít humor a nadsázku.

Vzhledem k množství pověstí jsem se nakonec rozhodla vytvořit spíše animovaný komiks než animovaný film. Omezenost pohybů tedy byla značná, z toho důvodu jsem se rozhodla využít techniku ploškové animace. K ní ani k celému konceptu práce se ale nehodily kresby, které jsem si dosud skicovala.

Další inspiraci jsem proto hledala v různých animovaných snímcích, např. „Krátký film o dlouhé historii Litomyšle“^[3], „Historie Jindřichova Hradce v animační zkratce“^[4], animovaný seriál pro děti „Tarbíci“^[5].

Hledala jsem výtvarnou zkratku, která mi dovolí značně využít nadsázku, aby animace diváka bavila, ačkoli se postavy téměř nehýbou.

Jednou z použitelných výtvarných technik byl linoryt, ale po několika pokusech o její využití jsem zjistila, že se mi její pomocí příliš nedaří postavy vystihnout, proto jsem se raději rozhodla pro perokresbu, která částečně ovlivnila můj rukopis a je mi blízká.

Náhodně jsem se inspirovala také v jedné dětské kresbě. Začala jsem proto sbírat kresby dalších dětí ve věku od pěti do devíti let a snažila se pochopit jejich způsob vnímání reality, jež je na první pohled jiný než u dospělých. Proto jsou jejich kresby v mnohém zábavné a úsměvné.

Mohlo by se zdát, že nakreslit dětskou kresbu není složité, ale pochopit, jak děti vnímají prostor, abych takovou kresbu mohla vytvořit, bylo velmi náročné. Trvalo několik měsíců, než jsem se dopracovala k finální podobě stylizace. Dospělí totiž vnímají realitu jinak než děti a dětskou fantazii nenávratně ztrácejí.

Náročné bylo také najít vypravěče, který by se k tomuto druhu umělecké stylizace hodil. Originální znění textů z knihy „Zlatá kniha plzeňských pověstí“^[1], jsem si nechala namluvit několika hlasy lidí různého věku (včetně dětí), ale s výsledkem jsem stále nebyla spokojená.

Po konzultaci s vedoucím práce, p. Bartou, jsem došla k názoru, že bude dobré zaměřit se na samotnou podobu textů. Společně jsme dospěli k názoru, že by bylo lepší text přepracovat tak, aby připomínal kramářskou píseň¹.

Protože sama nemám s literární tvorbou zkušenosti, oslovila jsem studentku, která se kramářskými písněmi zabývá a nechala jsem texty přepracovat do podoby připomínající tento literární žánr, populární především na konci 19. století.

Tak se texty staly autentickými a vtipnými, stále ale chyběl vypravěč, který by je přečetl tak, aby to odpovídalo původní představě o výsledku. Nakonec jsem oslovila pana Václava Šindeláře, který se věnuje Slam poetry a již několikrát se stal vítězem soutěže v této formě uměleckého přednesu. Vlastním přispěním k výsledné podobě textu vytvořil text svižnějšího a novodobějšího rázu (jakousi dobovou veršovanou novinovou zprávu s využitím humoru a nadsázky).

O vytvoření hudebního doprovodu jsem poprosila pana Ludka Šindeláře, který se již od mládí věnuje hudbě a pro práci se velmi nadchl. Nejprve jsme si museli společně ujasnit, kdy se přibližně

¹ **Kramářská píseň** je příběh či zážitek interpretovaný formou zpěvu kombinovaného s vyprávěním. Vizuální podobou kramářské písně je tabule pokreslená dílčími situacemi, jakýmsi komiksem, ovšem bez bublin a bez textu, protože ten je interpretován přímo kramářem. Kramářskou píseň lze zařadit mezi městský folklór. (zdroj: http://cs.wikipedia.org/wiki/Kram%C3%A1%C5%99sk%C3%A1_p%C3%ADse%C5%88)

odehrávaly scény z jednotlivých příběhů, a jak by tedy měla vypadat vhodná melodie pod úvod každé pověsti i pod interaktivní mapu, aby působila autenticky. Poté začal pan Šindelář komponovat hudební návrhy, které se dále rozvíjely.

[1] HAVLIC, Vladimír. Zlatá kniha plzeňských pověstí (podle Schieblovy sbírky: „Plzeň v pověsti, legendě, tradici a škadlivce“). Plzeň: Knihkupectví a nakladatelství Karel Veselý, 1995. ISBN-80-901439-6-2

[2] BĚLOHLÁVEK, Miloslav. Plzeňské pověsti a legendy. Plzeň: NAVA-nakladatelská a vydavatelská agentura, 1999. ISBN-80-7211-043-8

[3] <https://www.youtube.com/watch?v=76DAXhQmgUc>

[4] <https://www.youtube.com/watch?v=BRAWlvr--CI>

[5] <http://www.ceskatelevize.cz/porady/10177025246-tarbici>

5 PROCES TVORBY

Po vytvoření finální podoby scénářů jsem mohla pokračovat v tvorbě animatiku ke každému scénáři, abych zjistila načasování podle mluveného slova. Protože se ale texty i vypravěč v průběhu tvorby změnily, animatik byl jen orientační. I tak jsem si ale ujasnila některé stříhy, jízdy okýnek a podobně.

5.1 Postavy

Hledala a rozkreslovala jsem charaktery jednotlivých postav. Inspiraci jsem našla v dětských kresbách. Snažila jsem se vnímat prostor jako děti, což mi určovalo podobu scén a jednotlivých postav. Také jsem stylizovala oděvy do doby, kdy se pověst přibližně odehrála.

Již od počátku jsem věděla, že chci animovat pomocí „ploškové“ techniky. Musela jsem tedy rozkreslit jednotlivé části těla postav, které se ve výsledku měly hýbat. U některých jsem mohla nakreslit hlavu a tělo dohromady a pouze končetiny zvlášť. Ale například kůň musel mít nakreslenou jednotlivě každou část těla.

Záleželo na situacích, které jsem si musela ujasnit ve scénáři, než jsem začala kreslit. Protože jsem kreslila tuší, záleželo na přítlaku ruky a množství nabrané tuše. Postavy jsem kreslila malé, protože velké nevypadaly dobře. Někdy jsem nebyla spokojená ani s výslednou podobou celé kresby. Začala jsem tedy kreslit úplně každou část jednotlivých postav zvlášť, a poté jsem kresby oskenovala a skládala až v programu v počítači.

Poskládané postavičky jsem následně uložila ve formátu png, který má výhodu průhledného pozadí a bezztrátové komprese.

5.2. Textury

Původně jsem chtěla použít strukturu látek, novin, ručního papíru nebo různých materiálů. Po několika pokusech jsem ale usoudila, že aby kresby vynikly, stačí pouze jednoduchá plocha i barevnost, což jsem řešila použitím barevného papíru se strukturou. Ten je použit na pozadí a větší scény, např. hradby na úvodu nebo tunel do Gerlachovského domu. U postav jsem zvolila jen barevné akcenty, které jsem dobarvila v počítači v programu Adobe Photoshop, a poté různými štětci dotvořila strukturu. Postavy mají tedy výraznou černou různě silnou konturu, jsou průhledné a prosvítá v nich pozadí, jen mají např. barevné šaty. Takovým způsobem jsou tvořeny příběhy i mapa.

5.3 Dělení obrazu

Obraz je dělen do ohraničených rámečků, které slouží jako komiksová pole posouvající se různými směry podle situací. Jízdy pohybu oken nejsou tedy náhodné ani přesně dané, záleží na tom, co se v jednotlivých scénách odehrává.

5.4. Animace

Příběhy i mapu jsem animovala v programu Adobe flash, který mi umožnil i interaktivní propojení s mapou. Před začátkem animování jsem jednotlivé postavy a jejich části roztřídila do složek,

kteřé jsem importovala do Adobe flash. Většina postav jsou animované symboly v neustále se opakující smyčce a následně se přesouvají dupočítaným pohybem po ose, např. kůň s povozem na úvodu je naanimovaný v několika fázích na místě a následně je vytvořena osa mezi domy, po které jede. Mohla jsem tak kdykoliv v průběhu práce pozměnit trasu nebo přidat či ubrat časovou výdrž. S interakcí animace jsem dosud měla málo zkušeností, proto mi pomohl pan Bc. Marek Hlaváč, který mi ukázal princip, jak vytvořit tlačítka na mapě a propojit je s animacemi pověstí.

5.5.Ozvučení

Přibližně po dobu tří měsíců jsem hledala hlas vypravěče, který by se hodil k takto stylizovanému obrazu. Představovala jsem si mladý a energický hlas, jaký jsem nakonec našla u pana Václava Šindeláře. Věnuje se Slam poetry, proto i výsledný text je jeho dílo. Měla jsem připravené vcelku vtipné rýmy v duchu kramářských písní, ale ani on mi je nenamluvil tak, jak jsem si představovala. Bylo to dáno archaickým jazykem původního textu a celkovým zasazením děje do minulosti, což se nehodilo k dané umělecké stylizaci. Řešením bylo upravit texty do podoby novinové zprávy.

Na to jsem přistoupila a myslím, že výsledek odpovídá mojí původní představě. Vyprávění se spojilo s obrazem dobře a dodalo filmu větší energii.

Hudbu jsem si nechala zkomponovat a nahrát od pana Luďka Šindeláře, který je členem jedné plzeňské kapely a hraje na různé hudební nástroje a. Nejprve jsem mu posílala storyboardy a později hotové animace a on k nim skládal hudbu. Průběžně jsme práci spolu konzultovali. Převážná většina ruchů byla nahrána

různými triky přímo do ručového mikrofonu nebo z galerie zvuků, které lze zahrát na klávesy. Využito bylo violoncello, bubny a podobné živé nástroje, poté je melodie kombinována například s hrou na klávesy, které zní jako flétna, činely nebo jiné nástroje.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Kresby jsem nejdříve rozkreslila klasickým perkem a tuší na papír. Připravila jsem si pozadí některých scén, kde jsem obyčejný barevný papír vytrhala do tvaru pozadí (např. chodba v pověsti Gerlachovský dům). Také jsem nafotila strukturovaný papír jako pozadí, které je jednotné pro všechny pověsti i mapu.

Nakreslené postavy jsem nafotila pomocí fotoaparátu Nikon D40. Dále jsem pokračovala jen v počítači v kombinaci různých Adobe programů.

Nejdříve jsem nafocené kresby převedla do křivek v Adobe Illustrator a zvětšila do formátu 1920x1080 pixelů, poté jsem uložila jednotlivé části těla postav ve formátu png. V Adobe Photoshop jsem dotvořila barevné akcenty postav s texturou různých štětců a opět uložila do png. Takto jsem si připravila všechny postavičky a poté jsem mohla začít animovat v Adobe Flash. Každou postavu jsem importovala do vlastní složky a každý záběr má svoji vrstvu. Proto má některá pověst až 22 vrstev, ve kterých je naimportováno přes 250 souborů. Velikost obrázků jsem řešila poměrně dlouho před tím, než jsem začala animovat, protože jsem věděla, že budu mít problémy s velikostí celého souboru, a tedy i s rychlým přehráváním. Abych se těmto problémům vyhnula, zvolila jsem formát 16:9, 1366x768px. Postavy jsem ale raději ukládala ve vyšší kvalitě, poté jsem je v programu Flash zmenšovala a nakonec animovala. Zvuk jsem zpracovala v Adobe Premiere, kde jsem kontrolovala hlasitost i to, zda není třeba (především u mluveného slova) „vystříhnout“ nevhodný ruch.

Poté jsem zvuk ukládala do Mp3 a následně importovala do Adobe flash, kde jsem ho dosadila k animaci. Celý film jsem exportovala do formátu swf, ve kterém je i mapa s tlačítky.

7 POPIS DÍLA

Vytvořila jsem interaktivní mapu plzeňských pověstí, na které jsou umístěna tlačítka v podobě pečetí. Po jejich stisknutí se spustí příběh vázaný k danému místu. Mapa je aktuální, ale je na ní vyznačeno i původní opevnění spolu se čtyřmi branami. Na pozadí mapy hraje hudba jako kulisa, která dotváří atmosféru a ruch města.

Interaktivita mapy spočívá pouze ve využití tlačítek, která si divák libovolně vybírá a jejichž stisknutím spustí animaci pověsti. Po skončení filmu se obraz vrátí opět na mapu a divák si může spustit další animaci.

Každý příběh začíná úvodem, v němž se divák seznámí s názvem pověsti, který je přečten s nadsázkou jako novinový titulek v novinách. Zároveň už běží animace - pohled přes hradby na město. Městem nejprve běží pes, který nese slepici, za ním vybíhá děvečka, která se zlobí, a ostatní slepice běží za ní. Vše sledují dvě „drbny“, které stojí u kostela sv. Bartoloměje a gesty „komentují“ situaci. Poté projíždí městem koňské spřežení s pivem, jehož výrobou je Plzeň odpradávná proslulá. Na pozadí celého příběhu hraje flašinetář, který stojí vlevo dole. Domy jsou stylizovány podle domů na náměstí.

Následně se zobrazí aktuální fotografie místa, vedle ní je dobová fotografie nebo rytina přibližně z doby, kdy je pověst datována, nebo fotografie před zbouráním, případně přestavěním domu. Nakonec je fotografie překreslena do výtvarné stylizace s nápisem „kdysi“. A tím začíná každý příběh, jak se mohl kdysi odehrát.

První pověst se váže k chrámu svatého Bartoloměje a nese název „Proč je věž jenom jedna“. Vypráví o dvou sestřích, které se rozhodly zaplatit stavbu chrámových věží. Jedna z nich ale zemřela, proto se druhá věž nedostavěla. O příčině její smrti pověst nemluví, čehož jsem při práci využila a zobrazila jsem obě sestry, jak hází do kostela peníze jako do kasičky. Jedna z nich se ale netrefí, mince se odrazí od věže a zabije ji ranou do hlavy. Příbuzný dědic se raduje a shrabe nebožku i s penězi. Jmění nechá, na stavbu druhé věže proto peníze nezbydou.

Druhá pověst pod názvem „Poklady jsou všude“ vypráví o domě na náměstí na rohu Dřevěné ulice, kde byl údajně ukryt poklad. Ten byl podle historických pramenů skutečně nalezen při rekonstrukci přízemí domu v roce 1918. Právě proto mě příběh zaujal.

Využila jsem zmínky o náhlé smrti majitele pokladu, jež není přesně datována. Ten se podle pověsti bojí o své jmění, a tak ho chce zazdít do stěny domu. Vyjme tedy ze stěny jednu z cihel, za níž uvidí myši. Vyžene je a do dutiny ukryje truhlu. Pak ale přiběhne další myš, která chce dohonit ostatní utíkající myši, podrazí žebřík, na němž měšťan stojí, a on padá na zem. Pád nepřežije a poklad nikdo nehledá. Poté se objeví dělník, který do stěny zatluče hřebík, a rány jsou tak silné, že stěna praská. Trhlina pokračuje až k renesančnímu portálu, který se rozlomí, a za oblakem dýmu se objeví truhla, kterou tam kdysi měšťan zazdil.

Třetí pověst se vztahuje ke Gerlachovskému domu v Dřevěné ulici a nese název „Neopatrný rytíř přišel o hlavu“. Pověstem, kde vystupují nadpřirozené bytosti, jsem se sice úmyslně vyhýbala,

ale Gerlachovský dům je unikátní, protože si zachoval původní podobu, a je dokonce zapsán na seznamu kulturního dědictví UNESCO. Navíc pověst má pravdivé jádro a lidé si nejspíš domysleli jen bezhlavého rytíře, který bloudí po domě. Příběh vypráví o tom, jak Mansfeldovo vojsko nemohlo dobýt Plzeň. Vojáci se tedy podhrabali. Prokopali tunel do Gerlachovského domu, kde ale byly připravené stráže a vojákové, který vyhlédl z otvoru v zemi, usekli hlavu. Od těch dob údajně bloudí duch rytíře bez hlavy po domě, protože tělo spadlo zpátky do výkopu, zatímco hlava byla pohřbena na hřbitově u Františkánů, proto duše mrtvého nemá klid.

Děj příběhu jsem zde zobrazila téměř beze změn. Vtip je spíše v rozpohybovaných kresbách, například v tom, jakým způsobem vojáci bojují, nebo jak se podkopou. Přemýšlela jsem, jak pracuje lidská fantazie, když někde v domě něco zašustí, klapne a podobně. Zobrazila jsem bezhlavého rytíře, který bloudí po domě a nevidí, protože nemá hlavu, proto vráží do různých předmětů. Narazí do skříňky s květináčem, do klece s papouškem, který začne po kleci zběsile létat, nebo poleká kočku, které šlápne na ocas.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Přínosem práce pro obor je především forma zpracování zvoleného tématu. Chtěla jsem, aby práce měla smysl, a tak jsem zpracovala plzeňské pověsti do interaktivní mapy, kterou lze v budoucnu reálně použít. Zvolila jsem netradiční pojetí s cílem pobavit děti i dospělé a poučit diváky o historii Plzně.

Myslím ale, že práce byla přínosná především pro mě osobně. Každou prací na novém projektu nebo animovaném filmu se totiž naučím něco nového.

Projekt zrealizovaný v bakalářské práci je v mojí tvorbě prvním projektem tohoto druhu. Využila jsem všech zkušeností, které jsem během studia na vysoké škole získala, ale zjistila jsem, že ani to pro práci nestačí. V minulých letech jsem tvořila například interaktivní animaci nebo klasický krátký animovaný film, ale s tvorbou webové aplikace nebo použitím autorské hudby do filmu jsem se doposud nesešla.

Právě s prvky pro mě novými jsem měla problémy, jež jsem musela konzultovat s různými odborníky, proto práce pro mě byla jednoznačně přínosná a obohacující.

9 SILNÉ STRÁNKY

Vytvořila jsem záměrně práci, kterou lze v budoucnu dále využít v praxi. Mapa se může dále rozšiřovat o libovolný počet pověstí a množství nových informací.

Podle reakcí lidí ze svého okolí na způsob zpracování pověstí soudím, že pokud by se projekt dále využil a rozvíjel, lidé, kteří mají k Plzni nějaký vztah, by se o něj zajímali.

Taktéž si myslím, že se mi z velké části podařilo dosáhnout cíle, jenž jsem si na počátku práce stanovila, totiž vytvořit nový způsob podání informací z historie formou vtipného vyprávění doprovázeného hudbou i obrazem. Za zdařilou považuji i podobu výtvarné stylizace.

Využitím dětské kresby jsem se naučila vnímat realitu dětskýma očima (zjednodušeně), a přitom si všímat zajímavých detailů, které dospělým unikají, a dobře vystihnout podstatu, charaktery postav nebo podobu budov.

Domnívám se, že ačkoli mají příběhy rozdílné náměty, dokázala jsem je zpracovat v ucelené dílo.

Interaktivní mapa usnadní návštěvníkovi orientaci ve městě a zároveň podá ucelenou informaci o místě, na němž se v historii odehrálo cosi významného. Obrazový materiál pak umožní divákovi vytvořit si představu o tom, jak místo vypadalo v minulosti a srovnat jeho původní podobu s tím, jak vypadá dnes. Pro diváka je a bude i budoucnu jistě zajímavé sledovat, jak se konkrétní místo v průběhu času mění.

10 SLABÉ STRÁNKY

S odstupem času člověk v každé hotové práci odhalí některé její nedostatky, ačkoli se jedná o práci kvalitní. Domnívám se, že dílo téměř nikdy není tak dokonalé, aby nemohlo být lepší.

Ve své práci jsem zpracovala tři příběhy, nabízí se tedy jejich porovnání mezi sebou. Ačkoli jsem se snažila, aby všechny působily stejně dobře, sama vnímám jeden jako nejsilnější, jeden jako nejslabší a mezi nimi je průměr.

Osobně si myslím, že nejlépe se mi podařilo zpracovat příběh pověsti s názvem „Neopatrný rytíř přišel o hlavu“. Domnívám se, že je to dáno dějem, délkou příběhu a také námětem, jehož zpracování mě bavilo nejvíce, neboť výsledná scéna ze středověké bitvy, v níž každý voják dělá něco jiného, působí hravě. Každý si ale na zdařilost zpracování jednotlivých příběhů může samozřejmě vytvořit vlastní názor.

Jako slabá stránka všech příběhů se může jevit historická nepřesnost. Snažila jsem se dohledat co nejvíce informací o místech, k nimž se pověsti vztahují, a vytvořit věrohodný dobový obraz. Nevýhodou všech tří zpracovaných pověstí ale je, že ani jedna z nich není přesně datována.

Podle zmínky o obléhání města Mandfeldovým vojskem lze například jeden z příběhů zařadit do období třicetileté války. Při zpracování pověsti o domě U Gutwilligů jsem na základě zmínky o vylomeném renesančním portálu, za nímž se našla truhla, oděvy i hudbu stylizovala do období renesance. Portál ovšem mohl vzniknout i v pozdějším období.

Všechny podklady pro tuto práci jsem čerpala z knih o Plzni a informace následně ještě ověřovala v plzeňském infocentru. V knihách jsem se dočetla, že fotografie a informace, které obsahují, jsou většinou čerpány z archivu, s žádným historikem jsem to ovšem nekonzultovala.

Jiné nedostatky práce mohly způsobit technické potíže, jež práci provázely a časem se možná projeví. Mohlo by se jednat důsledky skutečnosti, že práce byla ozvučena hudebníkem, ne ovšem zvukařem, využití programu Adobe flash pro tvorbu animací, nebo o důsledky problémů s animací na web, které jsem při práci musela řešit.

To, že práce pro mě byla v několika směrech nová, mohlo sice zapříčinit některé její nedostatky, jež bude patrně třeba před případným dalším využitím projektu v praxi odstranit. Zároveň v tom ale spatřuji možnost posunout se v tvorbě dál. Za největší přínos považuji seznámení s technikou, kterou jsem při práci dosud nepoužívala, a načerpání mnoha nových zajímavých zkušeností.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

1. HAVLIC, Vladimír. Zlatá kniha plzeňských pověstí.
(podle Schieblovy sbírky: „Plzeň v pověsti, legendě, tradici a škadlivce“). Plzeň: Knihkupectví a nakladatelství Karel Veselý, 1995.
ISBN-80-901439-6-2
2. BĚLOHLÁVEK, Miloslav. Plzeňské pověsti a legendy. Plzeň: NAVA-nakladatelská a vydavatelská agentura, 1999. ISBN-80-7211-043-8
3. MAZANÝ, P., KRÁTKÝ, V., RŮŽIČKA, D. 100 Zajímavostí ze staré Plzně. Plzeň: Starý most s.r.o., 2009. ISBN 978-80-87338-02-5
4. KEJHA, J., JANOUŠKOVEC, J. Zmizelá Plzeň. Plzeň: NAVA-Nakladatelská a vydavatelská agentura, 2010.
ISBN 978-80-7211-357-6
5. MAZANÝ, Petr. Plzeňská strašidla se vracejí. Plzeň: Starý most s.r.o., 2004.
6. BENEŠ, Bohuslav. Světská kramářská píseň Příspěvek k poetice pololidové poezie. Brno: Universita J. E. Purkyně v Brně – filosofická fakulta, 1970. 55-988-70

b) Internetové zdroje

1. Animovaný film „Krátký film o dlouhé historii Litomyšle“

zdroj: <https://www.youtube.com/watch?v=76DAxhQmgUc>

2. Animovaný film „Historie Jindřichova hradce v animační zkratce“

zdroj: <https://www.youtube.com/watch?v=BRAWlvr--CI>

3. Animovaný Tv seriál „Tarbíci“

zdroj: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/10177025246-tarbici>

4. Animovaný film „Cuthna Antiqua“

zdroj: <https://www.youtube.com/watch?v=xmmwEX-kznQ>

5. Animovaný film „Splendissima Basilica animovaná historie sedlecké baziliky“

zdroj: https://www.youtube.com/watch?v=l_9yPTFgweM

6. Středověká hudba

zdroj: <https://www.youtube.com/watch?v=MmSp3jSijlk>

12 DAS RESÜMEE

Meine Bakkalaureatsarbeit ist eigentlich eine interaktive Landkarte, auf der Tasten mit kurzen Animationen von Pilsner Sagen platziert sind. Durch die Betätigung einer Taste auf der Landkarte kann der Zuschauer Videoaufnahme einer Sage abspielen, die sich an einen konkreten Ort knüpft.

Die Sagen sind auf Art eines Krämerliedes und Zeichentrick-Comics bearbeitet. Die Texte wurden in Versform überarbeitet. Die Originaltexte sowie Themen der Geschichten wurden aus dem Buch „Zlatá kniha plzeňských pověstí.“^[1] übernommen, aber die Handlung habe ich selbst ausgedacht.

Künstlerische Stilisierung besteht in Verwendung von Humor und Übertreibung sowie Kinderzeichnungen, die ich während der Arbeit von verschiedenen Kindern gesammelt habe. Dadurch habe ich mich inspirieren lassen, vor allem was Wahrnehmung des Raumes sowie Einfachheit und Charakter der Figuren betrifft. Die Bewegungen sowie die Animationstechnik gehen von der künstlerischen Stilisierung aus.

Alle Geschichten sind per Hand mit der Tusche auf Papier gezeichnet und dann in Computerprogrammen bearbeitet. Musik habe ich zu den einzelnen Animationen schaffen lassen.

Ziel der ganzen Arbeit ist es, die Leute mit interessanten Orten bekannt zu machen, an denen man in Pilsen täglich vorbeigeht.

13 SEZNAM PŘÍLOH:

Příloha 1

inspirace dětských kreseb

Příloha 2

zkouška technik

Příloha 3

zjednodušování kresby

Příloha 4

ukázky storyboardy

Příloha 5

rozkreslování částí těla tuší na papír

Příloha 6

mapa

Příloha 7

ukázky z pověstí

Příloha 1

inspirace dětských kreseb

Jan Cvačka (8let)

vlevo-první kresba, díky které jsem začala obrázky dětí sbírat



Jonatán Lošan (7let)



foto vlastní

Příloha 2

zkouška technik:

vlevo linoryt, vpravo kresba v pc programu flash, dole perokresba tuší

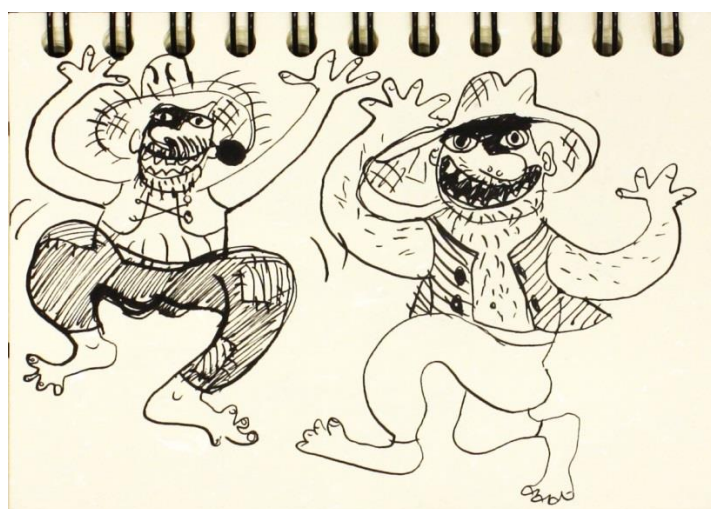
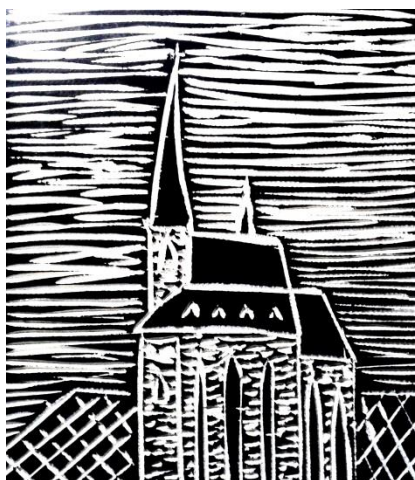


foto vlastní

Příloha 3
zjednodušování kresby

složitě



jednodušší



konečná podoba domů



Příloha 4

ukázka storyboardy

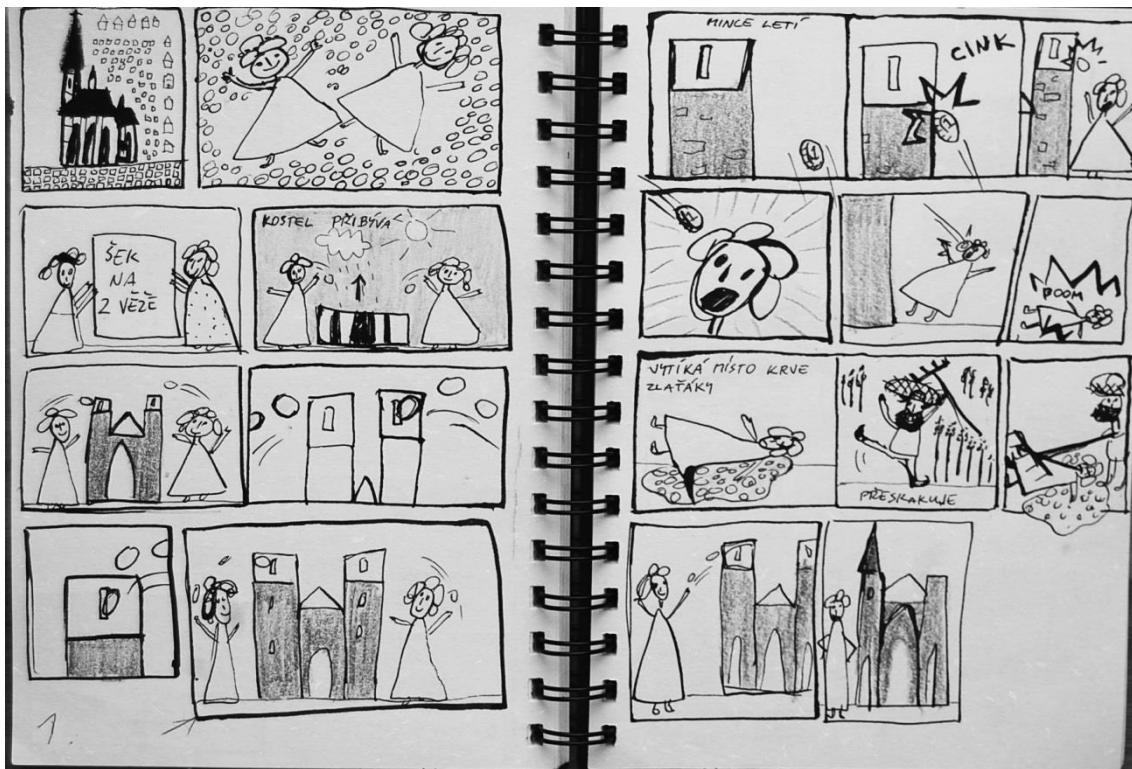
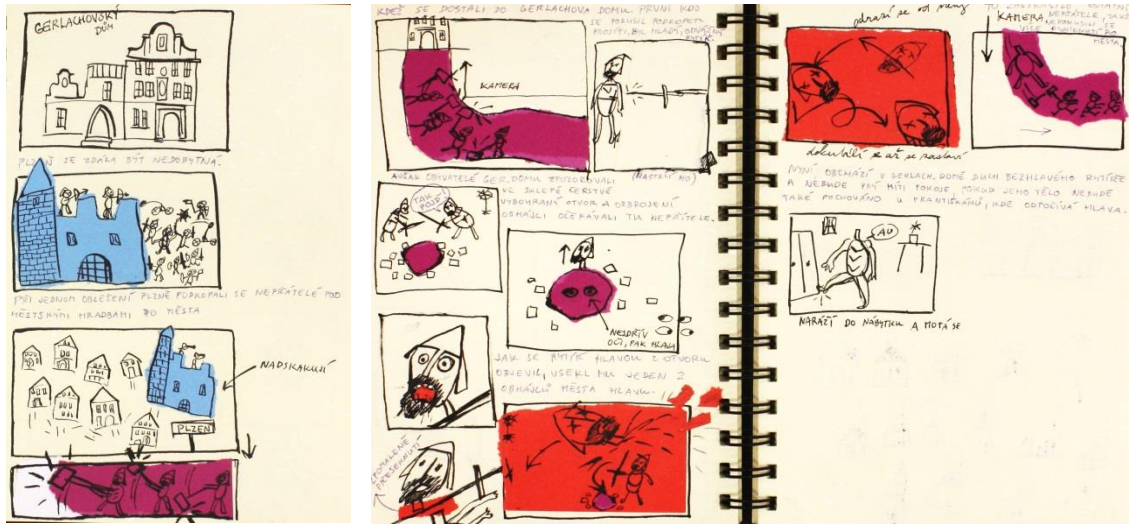
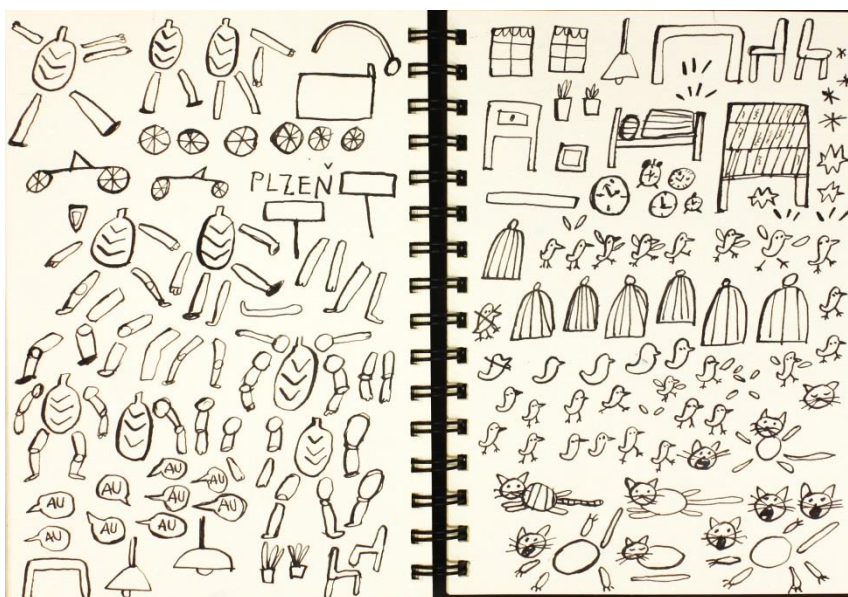


foto vlastní

Příloha 5

rozkreslování částí těla tuší na papír



Příloha 6
mapa

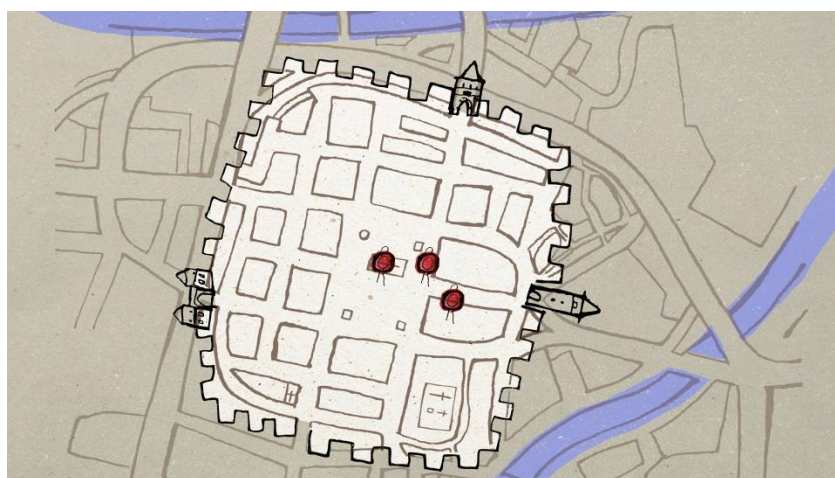
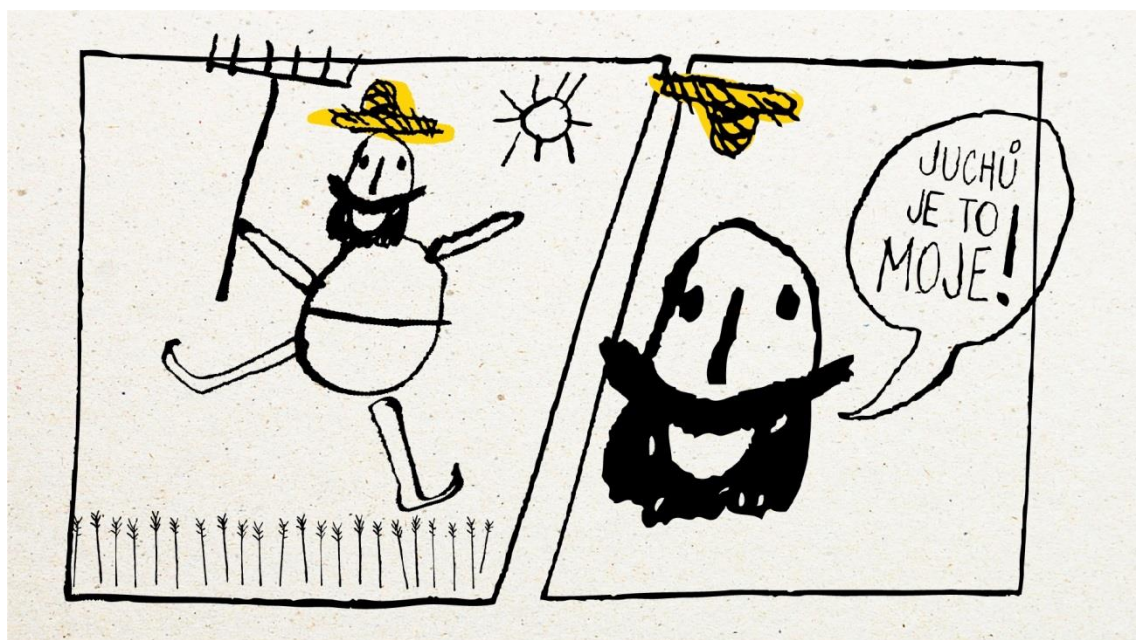


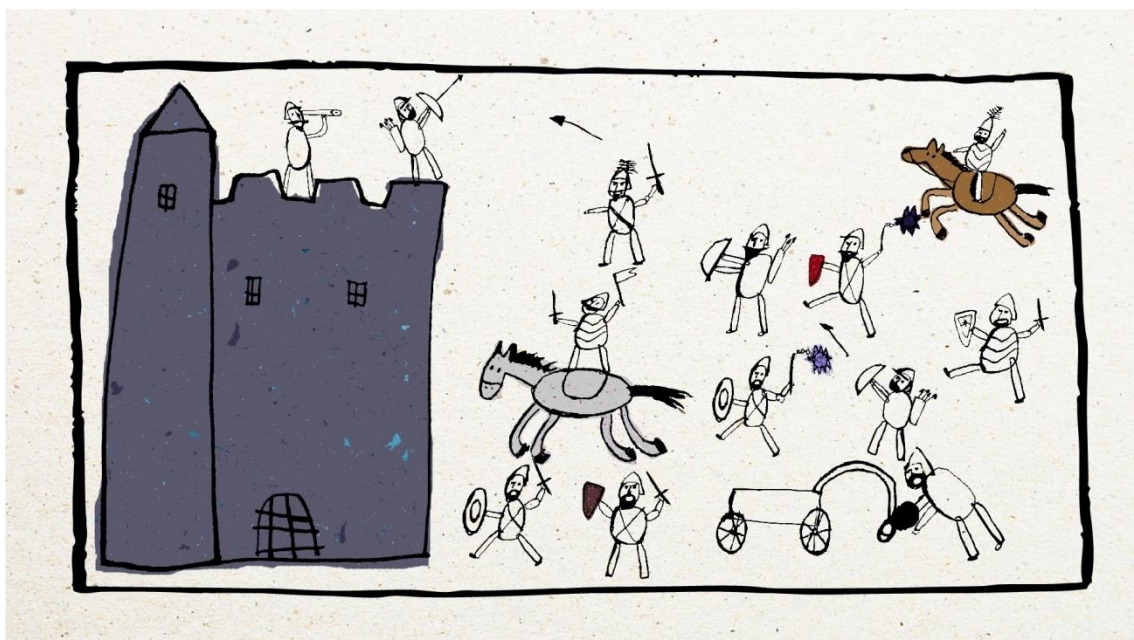
foto vlastní

Přílaha 7
ukázky z pověstí

z pověsti: „Proč je věž jenom jedna“



z pověsti: „Neopatrný rytíř přišel o hlavu“



z pověsti: „Poklady jsou všude“

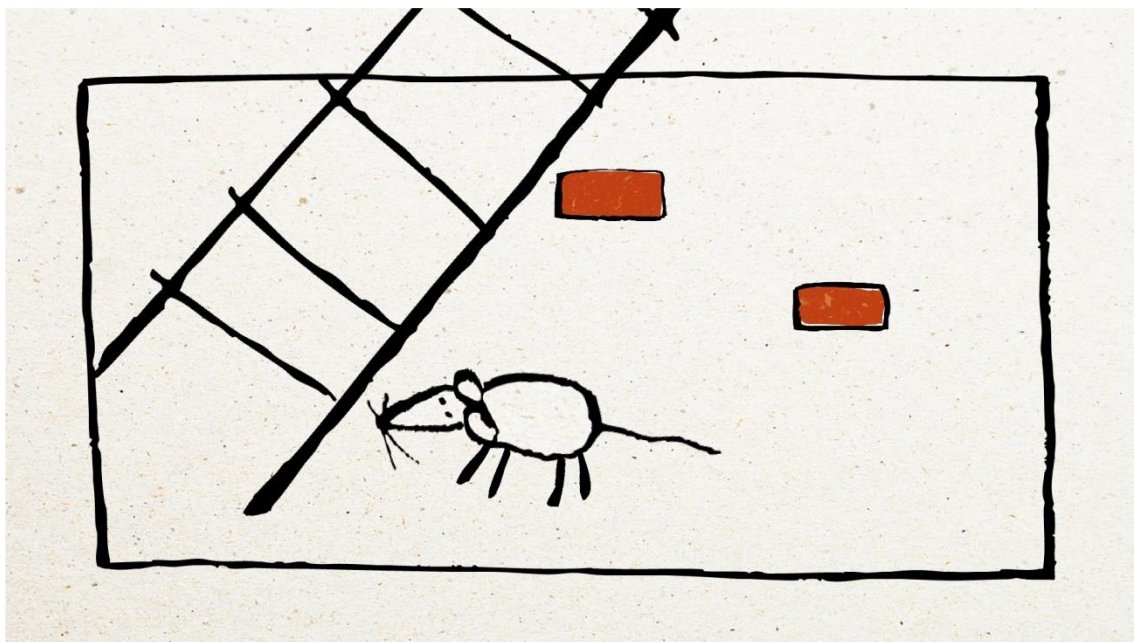


foto vlastní