

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH
FILOZOFICKÁ FAKULTA
ÚSTAV VĚD O UMĚNÍ A KULTUŘE

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

POHÁDKA LITERÁRNÍ A/VS. ANIMOVANÁ: POHÁDKY BRATŘÍ GRIMMŮ
V ADAPTACI STUDIA WALTA DISNEYHO

Vedoucí práce: Mgr. David Skalický, Ph.D.

Autor práce: Andrea Bartlová

Studijní obor: Kulturní studia

Ročník: 3.

2018

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

České Budějovice 30. července 2018

.....

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucímu práce Mgr. Davidu Skalickému, Ph.D. za vstřícnost, cenné rady a trpělivost během psaní mé bakalářské práce.

Anotace

Tato bakalářská práce se zabývá komparací pohádek bratří Grimmů a studia Walta Disneyho, a to konkrétně pohádkami Sněhurka a sedm trpaslíků, Popelka a Šípková Růženka. K jejich analýze využívá naratologické kategorie, jako jsou příběh, postava, čas, prostor a vyprávěcí způsob. Cílem práce je poukázat na možnosti, limity a rozdíly literárního a animovaného vyprávění.

Klíčová slova: pohádka, animovaná pohádka, adaptace, Walt Disney, bratři Grimmové, Sněhurka a sedm trpaslíků, Popelka, Šípková Růženka, naratologie

Annotation

This bachelor thesis deals with fairy tales by the Grimm brothers and Walt Disney Studio, specifically with Snow White and the Seven Dwarfs, Cinderella and Sleeping Beauty. These works are analyzed by way of narrative categories, such as story, narration, characters, time, and space. The aim of the work is to expose options, limits, and differences between literary and animated story-telling.

Keywords: fairytale, cartoon, adaptation, Walt Disney, Grimm brothers, Snow White and the Seven Dwarfs, Cinderella, Sleeping Beauty, naratology

Obsah

Úvod	6
1 Pohádka	7
2 Animovaný film a Walt Disney	9
3 Příběh.....	15
3.1 Teorie	15
3.2 Příběh vybraných pohádek	19
4 Postava.....	21
4.1 Teorie	21
4.2 Postavy vybraných pohádek.....	24
5 Čas	31
5.1 Teorie	31
5.2 Čas vybraných pohádek	34
6 Prostor.....	37
6.1 Teorie	37
6.2 Prostor vybraných pohádek.....	38
7 Vypravěč.....	41
7.1 Teorie	41
7.2 Vypravěč vybraných pohádek.....	42
Závěr.....	43
Seznam použité literatury a zdrojů	46
Literatura	46
Film	46
Internetové zdroje.....	46

Úvod

Tato bakalářská práce se zabývá rozdílem mezi literární a animovanou pohádkou. Cílem práce je hledání rozdílů, limitů či společných znaků v psaném a animovaném vyprávění. Práce vychází z teorie vyprávění a analyzuje tyto pohádky podle naratologických kategorií – tedy podle příběhu, postavy, času, prostoru a vyprávěcího způsobu. Tato teorie je aplikována na pohádky z literární adaptace bratří Grimmů a animované adaptace studia Walta Disneyho. Konkrétně půjde o tři známé pohádky *Sněhurka a sedm trpaslíků*, *Popelka* a *Šípková Růženka*.

Práce začíná základní teorií o pohádce jako takové a následuje teorií o animovaném filmu, která je zaměřena na tvorbu Walta Disneyho.

Poté následují kapitoly o příběhu, postavě, času, prostoru a vyprávěči. Tyto kapitoly jsou členěny ještě na dvě menší podkapitoly. První se zabývá teorií, která je následně aplikována na tři vybrané pohádky a na nich jsou poté demonstrovány limity a možnosti literárního nebo animovaného vyprávění.

Cílem této práce je tedy zjistit, v čem se literární vyprávění pohádky liší či naopak shoduje s vyprávěním prostřednictvím filmové adaptace a jakým způsobem literární a animovaná pohádka zobrazuje recipientovi zmíněné vyprávějíci kategorie.

Tato práce vychází z literatury o teorii teorie vyprávění a to konkrétně primárně z knihy autorů Tomáše Kubíčka, Jiřího Hrabala a Petra A. Bílka *Naratologie: Strukturální analýza vyprávění* a knihy Seymoura Chatmana *Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu*. Dalším mým důležitým zdrojem, ze kterého vycházím, je kniha *Pohádky bratří Grimmů: kompletní Malé vydání* z roku 2004, ve které čtenář může nalézt všechny tři zmíněné pohádky, a dalším důležitým materiálem pro mě budou přímo animované filmy studia Walta Disneyho *Sněhurka a sedm trpaslíků* z roku 1937, *Popelka* z roku 1950 a *Šípková Růženka*, která byla natočena v roce 1959.

1 Pohádka

Pohádka je jedním z žánrů, který má typické rysy a strukturu. Jedním ze základních rysů je patetický boj dobra se zlem a dalším je rys nadpřirozenosti. Velmi rozšířená jsou i ustálená slovní spojení typu *bylo, nebylo...*, *zazvonil zvonec a pohádka je konec* nebo *a pokud nezemřeli, tak tam žijí dodnes*. Velmi časté je i opakování některých čísel, většinou to jsou číslice tři, sedm nebo dvanáct. Dalším typickým znakem pohádky je šťastný konec.

Příběhy pohádek vychází z mýtů a různých bajek a již po staletí pomáhají utvářet a rozvíjet fantazii člověka. Přibližně do 18. století sloužily tyto příběhy k zábavě všech, protože vyprávění pohádek a různých povídek patřilo ke kulturnímu životu, kdy se scházela celá vesnice a při práci nebo odpočinku si navzájem vyprávěli pro zábavu různé příběhy. Později se však začal formovat vztah pohádky především k dětem. Pohádky je totiž pomáhaly – a stále pomáhají – vychovávat pomocí jednoduchého příběhu, ze kterého si vezmou ponaučení skrze symboly dobra a zla a jejich vzájemného boje.

Pohádky mají několik funkcí a to například funkci vzdělávací, estetickou, relaxační a fantazijní. Především pro dětskou představivost jsou důležité. Děti se pak dokáží vypořádat s problémy, kterým během života musí čelit a to díky konkrétním pohádkovým obrazům a symbolům, které pak mohou aplikovat na konkrétní situace v jejich životě.

Nejčastěji se pohádky dělí na tři typy – pohádky s nadpřirozeným obsahem, pohádky ze života a pohádky o zvířatech. Toto dělení odmítá ve své studii *Morfologie pohádky* Vladimír Propp s tím, že nelze rozdělovat pohádky tak striktně, protože existují pohádky, kde se objevují nadpřirozené postavy spolu se zvířaty a člověk pak neví, kam takovéto pohádky zařadit. V knize poté zmiňuje i klasifikaci Wilhelma Wundta, který dělí pohádky a bajky na sedm typů, ale i jeho přístup Propp odmítá a upozorňuje na nejasnosti. Propp se neshoduje ani s Volkovem a jeho rozdělením na patnáct syžetů s tím, že mu chybí jednotný princip přístupu. Propp nakonec sám přichází s více než třiceti funkcemi pohádky.¹

Až do 18. století se pohádky předávaly povětšinou jen ústně, ačkoli první literární sbírky vznikaly již ve středověku. V 19. století se však začaly objevovat písemné sbírky pohádek mnohem častěji a to především díky šíření gramotnosti a zlepšení

¹ PROPP, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: H & H, 1999, s. 15-17.

knihtiskařských technik. Díky tomu rostl mezi lidmi zájem i o tyto sbírky. Jedním ze souborů jsou i *Pohádky bratří Grimmů*, v německém originále *Kinder und Hausmärchen*. Grimmové se snažili o předání pohádek ve stejném znění, jak jim byly vyprávěny. Pohádky sbírali několik let a výsledkem byla kniha s více než dvěma stovkami pohádek.

Dalším důležitým bodem ve vývoji pohádek a jejich prezentace byl vznik animovaného filmu. Již ke konci devatenáctého století začaly vznikat první krátkometrážní animované filmy. Na počátku dvacátého století začaly vznikat i první postavičky, které si získávaly oblibu u diváků. Jednou z prvních byla *Gertie, the dinosaur*, poté třeba *Betty Boop* a nebo *Mickey Mouse*, který je nejspíš nejznámější animovanou postavou na světě.

Zmíněná *Dinosaurka Gertie* z roku 1909 byla dílem animátora Windsora McCaye a šlo o první animovaný krátký film, který se promítal v amerických kinech.²

Velký zlom nastal ve 30. letech, kdy začal vznikat první celovečerní animovaný film – pohádka *Sněhurka a sedm trpaslíků*. Walt Disney do té doby tvořil se svými animátory především krátké filmy se zvířecími postavami. Tyto krátké filmy většinou běžely jako „předskokani“ velkým filmům v kinech a Disneymu se v podstatě vždy jen zaplatila výroba filmu a nevydělal nic navíc, proto přišel s nápadem udělat celovečerní film. Výrobu filmu komplikovaly finanční problémy, a tak si museli bratři Disneyové několikrát půjčit v bance.

Výsledek ale stál za to. Snímek měl premiéru 21. prosince roku 1937 v kině Carthay Circle Theater. Přes počáteční obavy, kritiku a předsudky se pohádka stala nejúspěšnějším filmem roku 1938 a film trhal rekordy. Už jen při pětítýdenní premiéře vydělal osm miliónů dolarů. Za tento snímek získal Walt Disney 8 Oscarů – jednoho v klasické velikosti a sedm malých, „trpasličích“.³

² BERGAN, Ronald. *--ismy*. V Praze: Sloart, 2011, s. 54.

³ JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Praha: Československý filmový ústav, 1990, s. 101-103.

2 Animovaný film a Walt Disney

Animovaný film je tvořen různými způsoby a postupy. Nejčastěji se jedná o kreslený film, což je i případ všech tří námi zkoumaných pohádek, velmi častý je také loutkový film a poté film, ve kterém se využívá plastelíny. V dnešní době je nejčastěji využívaná počítačová animace, pomocí které tvoří filmy například i Disney studio.

Disney sice nestál přímo u zrodu animovaného filmu, ale postupně se dokázal vypracovat a nakonec se stal jeho ikonou. Byl nejspíš první animátor, jehož jméno si americká veřejnost zapamatovala. Je to tak trochu ironie, protože Disney byl animátor spíš duchem, dělal pouze náčrty, ale do animace se moc nepouštěl. Většinou to fungovalo tak, že si Walt vymyslel, jak chce, aby scéna či film vypadaly a na poradě to přednesl svým animátorům. Disney měl velkou fantazii a do vyprávění se dokázal velmi vžít, situace názorně předváděl a vše doplňoval různými hlasy. Animátoři tak dostali vždy velmi propracovanou představu, co po nich Disney požaduje a přesně věděli, jak mají materiál zpracovat.⁴

Disney dokázal udělat z animace samostatné odvětví filmu. Jeho „zlaté časy“ jsou především 30. léta – tedy období největší slávy Mickey Mouse a první animované pohádky Sněhurky. Po válce jeho studio sice tvořilo animované filmy i nadále, ale spíše se začalo přesouvat k hraným filmům a zábavnému průmyslu v podobě Disneylandu. Tomu Walt Disney v 50. letech absolutně propadl, bavilo ho vymýšlet různé atrakce a parku věnoval většinu svého času. Disneyland mu vydělával mnohem víc peněz než animované filmy.

Walt Disney dokázal jako jeden z prvních vydělávat nejen na filmech, ale ještě před Disneylandem lidé začali ve velkém kupovat i různé doplňkové zboží – například věci s Myšákem Mickeyem se prodávaly po celé Americe. Šlo většinou o plyšové hračky, hodinky, hrnky, tužky apod. Disney měl na Mickeyho (ale brzy poté i na ostatní postavy) licenci a prodej značky mu vynášel opravdu hodně peněz. Hlavně díky prodeji těchto suvenýrů se studio udrželo, začalo vydělávat a mohlo pracovat na dalších filmech.⁵

Disney byl velice schopným a sebevědomým člověkem. Ačkoli se na veřejnosti tvářil jako milý člověk, ve skutečnosti byl poměrně velký pedant a po svých

⁴ *Walt Disney – Od myšáka k Disneylandu I* [Walt Disney] [dokumentární film]. Režie Sarah COLT. USA, 2015

⁵ Tamtéž.

zaměstnancích považoval absolutní maximum. Jeho odhodlání však mělo velký vliv na jeho práci.

„Walt Disney natočil první zvukový, první barevný, první celovečerní i první širokouhlý animovaný film, první elektronicky vyčistil svůj film (*Fantasie*) a opatřil ho novou zvukovou stopou dolby, prostě vždy byl první.“⁶

Asi nejznámější animovanou postavou na světě je Mickey Mouse, v češtině známý jako Myšák Mickey. Svou popularitu si získal možná i proto, že byl první ozvučenou animovanou postavou. Diváci jej mohli slyšet poprvé ve filmu *Mickey kormidelníkem*, v originále *Steamboat Willie*, v roce 1928. Šlo o třetí film s tímto myšákem a hlas mu propůjčil sám Walt Disney.⁷

Předchůdcem Mickeyho byl Králík Oswald, který vznikl koncem 20. let minulého století. Ten vznikl za spolupráce Disneyho a Iwerkse pod společností Universal Pictures. Disney však na postavu neměl autorská práva, ty vlastnila již zmíněná firma. Poté, co to Disney zjistil, ukončil spolupráci a s Ubem Iwerksem vytvořili zcela novou postavu – Myšáka Mickeyho. Disney o něm původně mluvil jako o Mortimerovi, ale jeho manželka mu vytkla, že by jméno mělo být více přátelské, a tak ho Disney nakonec pojmenoval jako roztomilého Mickeyho.⁸

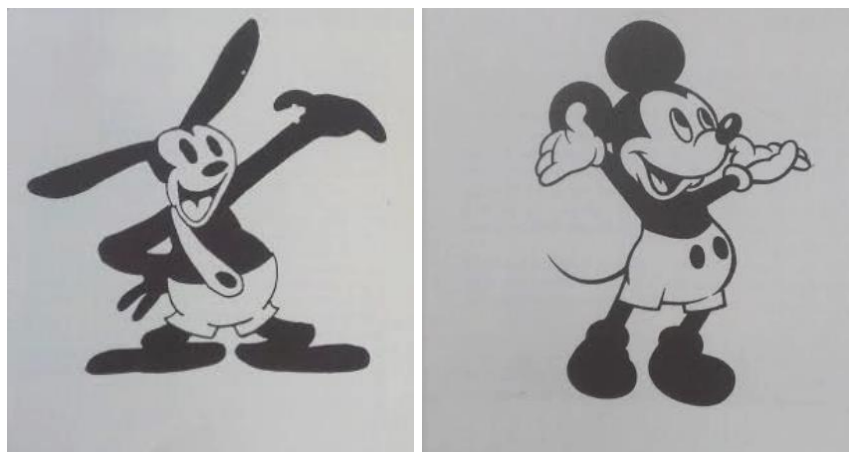
Mickey byl vzhledově velmi podobný Oswaldovi, ale při výtvarné výrobě myšáka byla použita tzv. „O“ animace. Šlo o určité uhlazení a zjednodušení animace, které zrychlilo celý postup výroby krátkého filmu. Celé tělo je totiž tvořeno z kroužků. Myš se tak hodila jako ideální postava – mohla mít nejen kulaté tělo a hlavu, ale i kulaté uši a čumák.⁹

⁶ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, s. 27.

⁷ JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Praha: Československý filmový ústav, 1990, s. 43.

⁸ Tamtéž, s. 35-38.

⁹ Tamtéž, s. 48-49.



Obr. 1 a 2 Vlevo Králík Oswald a vpravo Mickey Mouse¹⁰

Dvacátá a třicátá léta byla důležitým obdobím animace, protože začaly vznikat první větší společnosti a animační techniky se rychle vyvíjely. Tím, že začaly vznikat animátorské společnosti, dostávalo práci mnohem více kreslířů, mohli se začít specializovat na konkrétní části animace, a tím se zrychlovala i výroba filmů.

„Hlavní animátor zpravidla nakreslil základní pozici scény, fázari doplnili pohyby, další přenesli kresby na ultrafány, ještě jiní je vyplnili barvami a kameraman obrázky okénko po okénku nasnímal.“¹¹

Jednocívkové filmy, na kterých byla většina krátkých filmů s Mickeyem a ostatními postavičkami z *Mickeyho klubu*, trvaly většinou jen několik minut. Nejčastěji byly natáčeny *klasickou* neboli *ruční animací*. To byla jedna z prvních základních technik animace, která se ale velmi rychle vyvíjela.¹²

„Umožnila to úsporná metoda zvaná klasická či ruční animace, při níž se na průhlednou fólii z celuloidu (nebo acetátu) překreslovaly jen hýbající se části postaviček. Postavy a pozadí se tak nemusely kreslit pro každé políčko zvlášť.“¹³

Další velký zlom v animaci nastal vznikem *technicoloru*. Během 20. let vznikaly pokusy o dvoubarevný *technicolor*, ale výroba takového filmu byla velmi nákladná a obraz se navíc omezil jen na růžovo – oranžovou a zelenomodrou barvu. *Technicolor* byl základem barevného animovaného filmu. První, kdo tuto techniku použil, byl Walt Disney ve snímku *Probuzení jara* z roku 1932.¹⁴

¹⁰ JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Praha: Československý filmový ústav, 1990, s. 35 a 80.

¹¹ THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: AMU, 2007, s. 171

¹² BERGAN, Ronald. *--ismy*. V Praze: Slovart, 2011. s. 54.

¹³ Tamtéž, s. 54.

¹⁴ THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: AMU, 2007, s. 229.

„Počátkem 30. let Technicolor uvedl na trh nový systém, který pracoval na principu hranolu rozdělujícího světlo přicházející objektivem kamery na tři pásy černobílého filmu, každý z nich pro jednu základní barvu.“¹⁵

Sněhurka se stala v roce 1937 prvním celovečerním animovaným filmem a měla obrovský úspěch nejen v Americe, ale prodala se i do mnoha jiných států (mimo jiné i do Československa). Při její výrobě byly využity dvě důležité animátorské techniky – *rotoskop* a *kamera multiplan*.

„Kamera multiplan, asi čtyři metry vysoké zařízení, je tvořena konstrukcí, v níž jsou zasunuty skleněné desky ve vzdálenosti 30 – 100 cm nad sebou. Na deskách jsou upevněny fólie s kresbami. Každá fólie má vlastní osvětlení. Kamera, umístěná ve vertikální ose nahoře, sjíždí dolů podle potřeby – asistent ostříč je může při každé fázi posunout o vypočítaný počet dílů na stupnici. Tím, že jsou fólie od sebe odděleny, vzniká mezi nimi iluzivní prostor jako na jevišti, neboť kamera může zaostřit na jednající postavu (na rovinu její příslušné fólie) a ponechat okolí před ní a za ní mírně neostré.“¹⁶

Divákovi se tak naskýtají nové možnosti při pozorování animovaného filmu. Recipient má totiž pocit, že jde záběr prostorem a může lépe vnímat perspektivu obrazu. Člověk vnímá, že má scéna více vrstev a díky tomu záběr vypadá reálněji než při původní technice. Při starší technice se totiž skládaly jen tři fólie na sebe. Fólie s pozadím, popředím a postavou splynuly do jednoho a vše působilo velmi jednoduše.¹⁷

Na tvorbu lidských postav využilo studio novou techniku, již zmíněný *rotoskop*. Zjednodušeně šlo o to, že kamerou snímali opravdové herce, a poté záznam laboratorně zpracovali. Výsledkem byl snímek herců, který měl ale prosté kontury, a tak bylo možné překreslit živou postavu na animovanou.¹⁸

Roli Sněhurčina prince studio vybralo rychle a bez problémů, ale herečku na postavu Sněhurky hledali poměrně dlouho. Disney byl totiž velice vybíravý a požadoval, aby dívka rovnou uměla správně mluvit, zpívat i tancovat. Nakonec byl po dlouhém hledání zvolen kompromis a zpěv měla na starosti mladá zpěvačka italského původu, Adrianna Caselotti, a Margery Belcher Sněhurku hrála a tančila. Rotoskopem bylo vytvořeno i několik snímků královny a myslivce, ale od tohoto postupu se u nich nakonec většinou upustilo vzhledem k technickým problémům, ke kterým během tvorby

¹⁵ THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: AMU, 2007, s. 229.

¹⁶ JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Praha: Československý filmový ústav, 1990, s. 85-86.

¹⁷ Tamtéž, s. 86.

¹⁸ Tamtéž, s. 97.

docházelo. Každá postava se totiž pohybovala v různém rytmu, navíc pozadí a popředí bylo vrstvené, a tak se film trhal a špatně snímal. Postavy tak mají ve filmu mnohem menší prostor, než bylo původně v plánu.¹⁹

Rotoskop využilo studio i při pohádkách Popelka a Šípková Růženka. I v těchto případech byl postup využit na tvorbu lidských postav. Disney často využíval stejné herce v různých pohádkách, i proto mohou divákovi občas připadat některé postavy velmi podobné.



Obr. 3 Dobové fotografie znázorňující princip rotoskopu²⁰

Disney a jeho animátoři vyvinuli během let charakteristický animační styl, kde postupně vytvořili 12 principů animačních pohybů. Jeden z nejčastějších principů je *zplošťování a natahování*, kdy animátoři využívali dvě osy – horizontální a vertikální. Jiří Kubíček to ve své knize *Úvod do estetiky animace* popisuje následovně: „*Sedající si figura se znatelně zplošťuje, zatímco skákající nebo házející figura se natahuje.*“²¹ Dalším typem je například tzv. *předjímání*, kdy využívali záporného pohybu, aby došlo k vyzdvižení a zvýraznění akce. Kubíček tento postup vysvětluje na scéně, kdy postava oddálí ruku co nejdál od těla, a pak ji následně strčí do kapsy. *Scéničnost* Disney vysvětloval jako něco, co by mělo být v záběru jasně zřetelné a čitelné, často viditelné například pomocí siluet. Diváka by mělo zaujmout to hlavní v záběru, pokud má divák

¹⁹ JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Praha: Československý filmový ústav, 1990, s. 97-100.

²⁰ The Real-life Film Actors Who Inspired Iconic Disney Cartoon Characters. *Messy Nessy Chic - Cabinet of Chic Curiosities* [online]. Dostupné z: <http://www.messynessychic.com/2013/06/20/the-real-life-film-actors-that-inspired-iconic-disney-cartoon-characters/>

²¹ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2004, s. 77.

potřebu dívat se jinak, tak animátor podle něj scéničnost obrazu nezvládl. U *hlavní fáze a fázovaného pohybu* je důležité to, že animátoři vytvářeli začátek pohybu, střed a konec. Až poté kreslili mezifáze. Do té doby většina animátorů kreslila pohyby postupně, jak šly za sebou. Dalším animátorský postup, který můžeme v jeho animované tvorbě najít, je *průběžný pohyb* nebo *dokončení a přesah akce*. V animovaném filmu je velmi časté, že se například tělo zastaví, ale oblečení nebo části těla jsou stále v pohybu. Může docházet i k různému natahování, stlačování nebo přetáčení částí těla. Šestým principem je *změkčení začátku a konce pohybu*, který pomáhá zvýraznit hlavní fázi pohybu postavy. Sedmým postupem jsou *oblouky*. Ty jsou pro animaci velmi důležité, protože díky nim se postava pohybuje reálněji, předtím postavy při chůzi podivně nadsakovaly. Až když byl tento princip pochopen, začal být užíván u většiny animátorů a fáze jednotlivých pohybů byly umisťovány na obloukovitou trajektorii. Osmým je *výrazný detail* nebo *doplňková akce*. Jde většinou o sekundární činnost, která doplňuje scénu. Často souvisí s výrazem obličeje postavy. Devátým principem je *časování*. To je velmi důležité pro divákovo pochopení scény. Určuje to rychlost - když jsou fáze smršknuty a postavy pospíchají, tak i divák cítí, že čas ubíhá rychleji. Naopak když je pohyb roztažený a utíká pomaleji i divák cítí, že se děj zpomaluje či se dokonce zastavil – často to animátoři využívají například při scéně údivu či zděšení, aby tyto emoce zvýraznili. Desátým postupem animace je *nadsázka*. Tu kreslíři využívali, aby zvýraznili emoce postav. Disney požadoval, aby emoce byly zvýrazňovány až přehnaně, protože dětský divák se pak lépe vžije do postavy. Předposledním principem je „pevná“ *kresba*. Tento princip požadoval, aby animátor byl opravdovým odborníkem a skutečně kresbu ovládal. Posledním je zásada *přitažlivosti*, kde Disney chtěl, aby každá postava (a to i záporná) byla pro diváka něčím přitažlivá.²²

Šípková Růženka z roku 1959 byla nejdražší animovanou pohádkou studia Walta Disneyho a to i díky tomu, že byla použita výrobní technika tzv. *technirama*. Poměrně nový postup, který ale ještě před Disneyem vyzkoušeli Warner Brothers.

„Technirama používá při natáčení jediné kamery, v níž probíhá film vodorovně. Obraz se exponuje na dvě ležatá políčka, má trojnásobně větší plochu než okénko svisle posunovaného filmu. V laboratoři se tento velký obraz opticky stlačí na normální filmové políčko a při projekci ho předsádková čočka opět rozšíří.“²³

²² KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2004, s. 76-85.

²³ JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Praha: Československý filmový ústav, 1990, s. 204.

3 Příběh

3.1 Teorie

„V základě můžeme příběh definovat jako osu kauzální a časové organizace dynamických a statických událostí a jejich nositelů (postav), kterou rekonstruujeme z narativního textu prostřednictvím odpovědi na otázku: A co se stalo potom?“²⁴ Z toho vyplývá, že pro příběhy jsou důležité události, které jsou na sebe vázány v souvislostech, a v závislosti na čase.

Příběh může být vyprávěn různě. Vyprávění může zachovávat klasickou posloupnost příběhu a události tak mohou navazovat chronologicky. Může ale také události přeházet, a tak recipient vnímá některé události retrospektivně (druhou možností je příběh, který zobrazuje události prospektivně). Takové přeházení událostí se hodí jen u některých žánrů. Může tomu tak být například u detektivky, kde se většinou začíná výsledkem jiných událostí, které se teprve následně stanou. Naopak u pohádky, kde se počítá s dětským recipientem, se používá nejčastěji klasické chronologické vyprávění, aby byl příběh jednodušší na vnímání i pochopení a dítě se mohlo bez problému orientovat v ději.²⁵

Příběh může být vyprávěn rozdílnými vypravěči, rozdílnými postupy i rozdílnými adaptacemi. Díky tomu dostává příběh během vyprávění jiný úhel pohledu, vynikají různé události či postavy, dochází k odlišnému uspořádání sledu událostí a je adaptován jinými médii – může jít o film, literaturu nebo například divadlo. K zachování příběhu je však potřeba dodržet určité základní prvky konkrétních událostí, díky kterým recipient pozná, že jde o ten daný příběh. Například pohádka o Šípkové Růžence by nebyla právě touto pohádkou bez toho, aby se Růženka píchla do prstu a usnula. Je patrné, že příběh začíná řádně existovat teprve vyprávěním. Až díky diskursu dostává příběh určitou strukturu a vymezují se postavy i žánrové normy.²⁶

Jak již bylo naznačeno výše, záleží na úhlu pohledu autora adaptace příběhu. Závisí totiž jen na něm, jaké události vyzdvihne, jaké naopak přímo vypustí či v jakém pořadí je recipientovi podá. Každopádně je v každém příběhu několik událostí, které jsou pro příběh stěžejní a navazují na ně další události nebo jsou důležité pro charakterizaci

²⁴ KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. V Praze: Dauphin, 2013, s. 33.

²⁵ Tamtéž, s. 34.

²⁶ Tamtéž, s. 35.

postavy či prostředí a neměly by být vynechány. Některé mohou být i typické pro svůj žánr, příkladem může být v pohádkách motiv *osvobození zakleté princezny*, což můžeme najít i v pohádkách Sněhurka a sedm trpaslíků a Šípková Růženka, kdy obě princezny probudí princ polibkem z pravé lásky, a tím je vysvobodí ze zakletí.

Podle Chatmana, autora knihy *Příběh a diskurs*, existuje několik typů činností, které může literární postava dělat. První je *neverbální akce*: „*Královna zůstala jako solný sloup.*“²⁷ Dalším typem vyjádření příběhu je *mluvení* a to jak přímá řeč, tak i nepřímá: „*Ubohé pastorce nastaly zlé časy, neboť netrvalo dlouho a nevlastní sestry řekly: ‚Proč má ta hloupá husa sedat s námi ve světnici! Když chce jíst, ať kouká pracovat a služka patří do kuchyně.‘*“²⁸ Dále autor ve své knize mluví o *myšlení* postav: „*Pověděl mu, že ta cizí kráska utekla do jeho holubníku, a otce hned napadlo: ‚Že by to byla moje Popelka?‘*“²⁹ Jako poslední typy zmiňuje autor *emoce a vnímání*, které nejsou slovně vyřčeny: „*V síni zavládlo zděšené ticho.*“³⁰

Při literární naraci je velmi důležitá fantazie čtenáře. Vše, co si v knize přečte, podléhá jeho imaginaci a záleží jen na něm, jak si například postavy nebo prostředí příběhu představí. V tom je literární svět krásný, že čtenář může popustit uzdu své imaginaci.

Naopak tomu je u filmové adaptace a je jedno, zda hrané nebo animované. Divák dostane jasnou formu postavy či prostředí a nemá možnost představit si tyto existenty jinak. Tím může docházet k oslabení fantazie diváka a nastává možnost, že se recipientovi snímek nebude líbit. Zvyšuje se totiž možnost, že divákovi například nebude sympatický herec, představující hlavní postavu nebo se mu do příběhu nebude hodit místo, kde se děj odehrává. Tyto šance se ještě zvyšují, pokud recipient nejdříve přečte knihu, tím si všechno představí podle svého, a posléze se podívá na filmovou adaptaci, která je úplně jiná než si vysnil ve své fantazii a je z výsledku zklamaný. U animované adaptace je to trochu jiné. Ačkoliv může dojít ke stejnému problému, že si divák představoval hlavního hrdinu jinak, nehrozí, že by si spojil herce s jiným snímkem.

Dalším rozdílem mezi literární a filmovou adaptací je i vyprávění příběhu. V knize může být událost popsána jen v jedné větě, ale ve filmu lze tutéž událost natáhnout bez problému na několik scén. Funguje to i obráceně - v knize lze na několik

²⁷ GRIMM, Jacob Ludwig Karl a Wilhelm Karl GRIMM. *Pohádky bratří Grimmů: kompletní Malé vydání*. Ilustroval Adolf BORN. Praha: BRIO, c2004, s. 332.

²⁸ Tamtéž, s. 190.

²⁹ Tamtéž, s. 196.

³⁰ Tamtéž, s. 303.

stran popisovat událost či prostředí. Výhodou je, že čtenář dostává dostatek prostoru pro svou imaginaci. Ve filmu se ale naopak celá popisovaná atmosféra vejde do jedné scény – ačkoli to dříve nebývalo tak samozřejmé: „*U filmů, které se točily před dvaceti lety, nás napadne, že věnují zbytečně mnoho prostoru zobrazování toho, jak se postavy přemísťují z jednoho místa na druhé.*“³¹ V dnešní době už se běžně při výrobě filmu využívají střihy a zatemnění. Divák tyto akce chápe a ví, že střihem se dostane do další části filmu, do jiné scény, k jiným postavám nebo do jiného prostředí, každopádně v určité návaznosti na předešlé scény.

Dalším rozdílem je to, že literatura dokáže popsat v konkrétní chvíli vždy jen jednu událost. Čtenář se tak dozvídá informace postupně. Kdežto film dokáže vyprávět hned několik věcí najednou, protože člověk může zrakem vnímat více událostí naráz. Například ve *Sněhurce a sedmi trpaslících* je scéna, kdy jeden trpaslík hraje na piano, další na harmoniku, třetí na basu, další dva trpaslíci tančí a na židli sedí Sněhurka a tleská do rytmu. To vše je vidět v jedné scéně, ale v textu jsem to musela vyjádřit téměř na třech řádcích.



Obr. 4 Ukázka několika událostí v jednom obraze³²

Výhodou animovaného filmu je, že může využít mnoho prvků, kterými literatura nedisponuje. Disney velice často ve své tvorbě přidával postavy, které měly být nositeli komických prvků neboli *gagů*. V pohádce o Sněhurce využil potenciál sedmi trpaslíků, kteří v literární adaptaci neměli moc prostoru, neměli ani jména. V animovaném filmu však plní úlohu komiků a starají se o zábavu – i tím si Disney zajistil pozornost diváků během celého filmu. V pohádce o Popelce jsou nositeli gagů myšáci a myšky. Jsou

³¹ CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008, s. 53.

³² Sněhurka a sedm trpaslíků [Snow White and the Seven Dwarfs] [film]. Režie David HAND. USA, 1937

malého vzrůstu, takže dochází k zábavným situacím, kdy se snaží vyřešit problémy z reálného, pro ně velkého, světa. Příkladem může být scéna, kdy dva myšáci ukradnou maceše klíč od Popelčina pokoje. Klíč je však větší než oni sami, ale i tak se snaží dostat ho po schodech nahoru až k Popelce. V pohádce o Šípkové Růžence se dají označit jako šířitelé těchto komických prvků tři sudičky, které se o princeznu starají celé její dětství. Jsou trochu nešikovné a zbrklé, a tak dochází také k několika vtipným situacím, potenciálu sedmi trpaslíků se však nevyrovnají.

Další výhodou Disneyho animovaného filmu je hudba. Disney si již od začátku zvukového filmu dával na hudební složce záležet (viz jeho *Směšné symfonie*, které jsou v podstatě celé o souhře obrazu a zvuku). Ve všech třech zmiňovaných pohádkách se zpívá a celý příběh je na mnoha místech doplněn zvukem orchestru. Díky hudbě se tak může lépe vyjádřit atmosféra konkrétní scény – divák více vnímá strach, radost, smutek či napětí. Například ve scéně, kdy Sněhurka uteče před myslivcem, má strach, probíhá lesem, který je tmavý a nehostinný, hraje dramatická a rychlá hudba. Poté dívka doběhne na palouk, barvy se vyjasní, vysvitne slunce, z lesa začnou vylézat lesní zvířata a scéna se uklidní, tak se ztiší i hudba a atmosféra je opět veselejší.

Časté jsou i písně, které zpívají nejen hlavní hrdinky, ale i ostatní postavy. Jednou z nejznámějších se stala píseň sedmi trpaslíků *Heigh Ho, Heigh Ho, It's Off to Work We Go*. Jejich pochod se stal světovým šlágrm a text znala velká část americké veřejnosti.³³

K vyjádření emocí nepatří jen hudba, ale i barvy celé scény. Již zmíněná scéna Sněhurčina útěku je vhodným příkladem. Původně je les velmi tmavý, všude se objevují tajemné oči, podivné a dlouhé ruce tahají princeznu do lesa a Sněhurka se bojí. Poté vysvitne slunce, z lesa začnou vycházet zvířátka a vše je mnohem jasnější a přívětivější.



Obr. 5 a 6 Vyjádření emocí a atmosféry pomocí barev³⁴

³³ JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Praha: Československý filmový ústav, 1990, s. 99.

³⁴ Sněhurka a sedm trpaslíků [Snow White and the Seven Dwarfs] [film]. Režie David HAND. USA, 1937

3.2 Příběh vybraných pohádek

Co se týče pohádek, tak v posloupnosti je jedno, zda se jedná o literární nebo animovanou pohádku, protože v absolutní většině případů bývá dodržováno chronologické vyprávění. Příběh pohádky bývá zjednodušen pro dětského recipienta a navíc se snaží o to, aby příběh vypadal reálně – jako že se děje právě teď. Pohádky totiž nemají konkrétní určení času a místa, odehrávají se kdesi v blíže nespécifické době.

Jak již bylo zmíněno, příběh dostává formu až vyprávěním a je jen na autorovi adaptace, jak děj zformuluje a co z něj odstraní či zda naopak něco přidá. Měly by však být zachovány hlavní prvky daného příběhu, podle kterého recipient bezpochyby pozná, že jde o ten konkrétní příběh.

Například v literární adaptaci pohádky o Sněhurce se čtenář dozvídá, že zlá královna šla za Sněhurkou třikrát a třikrát se jí pokusila zabít. Naopak v animované verzi jde královna za Sněhurkou jen jednou. Podle Disneyho nebylo zapotřebí tolikrát děsit násilím dětského diváka, důležitým bodem byla až třetí návštěva, kdy královna dává princezně otrávené jablko (v literární verzi je otrávená jen půlka jablka), protože tato scéna je zásadní a od ní se odvíjí zbytek příběhu. První dvě návštěvy jsou podle něj pro příběh téměř irelevantní, protože ji stejně trpaslíci zachrání a děj se nijak extra dál nevyvíjí.³⁵

V pohádce o Popelce se literární a animovaný příběh téměř ve všem rozcházejí. Shodné jsou opravdu jen základní prvky – Popelka je v podstatě služkou macechy a nevlastních sester, dostane se na ples, kde celý večer tančí s princem a přitom nikdo neví, že je to ona, o půlnoci utíká a ztratí střevíček, princ jí poté pomocí střevíčku hledá, až ji najde a vezme si ji za ženu.

Grimmové a Disney se rozcházejí i v motivu, kdo Popelce pomáhá. V literární verzi se dbá na motiv matky – Popelka po její smrti chodí k jejímu hrobu, kde zasadí lískovou větvičku, díky které se jí postupně plní přání a díky které i dostane krásné šaty, v nichž jde poté na ples. V animované verzi se objevuje motiv „*zvířátek pomocníků*“, který je v Disneyho tvorbě velmi častým. V Popelčině případě jde o myši, které jí často pomáhají a ušijí jí i šaty na bál. Nevlastní sestry ale nechtějí, aby šla s nimi, a šaty jí roztrhají. Poté se na scéně objevuje kouzelná víla, která Popelce přičaruje kočár i nové šaty. Z toho

³⁵ JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Praha: Československý filmový ústav, 1990, s. 97.

vyplývá, že je v podstatě jedno, jak, proč a díky komu se Popelka dostala na ples, to podstatné je, že tam dorazila a poznala prince.

Rozdíly v příbězích Grimmů a Disneyho studia jsou především v tom, že Disney vycházel i z literární adaptace Perraulta. Disneymu totiž bylo ve Sněhurce vyčítáno ono grimmovské násilí, a tak se bál, jak bude veřejnost reagovat na Popelku, která je mnohem více ponurá než předchozí zpracovávaná pohádka. Měl obavy ze scény, kdy macecha podává svým dcerám nůž, aby si uřízly patu či palec kvůli střevíčku. Stejně tak se obával závěru pohádky, kdy příletnou ptáci a vyklovou oči nevlastním sestrám Popelky. Narozdíl od Grimmů se Perrault násilí vyhýbá, spoléhá na postavu hodné kmotřičky víly, využívá kouzel – z myši vyčaruje koně, které táhnou kočár z dýně a v jeho verzi pohádky se i objevuje skleněný střevíček. To vše Disney nakonec využil do své adaptace. Z literární adaptace Grimmů nakonec využil postavy zvířat, které Popelce všelijak pomáhají, protože pro Disneyho to byl potenciál na již zmiňované gagy.³⁶

Příběh Šípkové Růženky se také v mnohém liší a opět je tomu proto, že Disney částečně vycházel z literární adaptace Perraulta a částečně z verze Grimmů. V literární adaptaci Grimmů nechá král s královnou spálit všechny kolovraty v království, v animované verzi opět Disney přichází s více nadpřirozeným řešením – princeznu si ještě jako malé miminko vezmou tři sudičky do odlehlého domu v lese, kde ji vychovávají a schovávají před Zlobou, a to až do jejích 16. narozenin. Opět je v podstatě jedno, jak princezna do svých, v literatuře patnáctých a ve filmu šestnáctých, narozenin žije a vyrůstá. Důležitou událostí je zlomový bod příběhu, kdy se princezna píchne do prstu, usíná a na závěr je probuzena polibkem od prince.

³⁶ JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Praha: Československý filmový ústav, 1990, s. 149-150.

4 Postava

4.1 Teorie

Postavy se dají dělit různými způsoby – na hlavní a vedlejší, kladné a záporné, ploché a kulaté, jednoduché a komplexní nebo například statické a dynamické. Co se týče postav v pohádkách, tak ty bývají většinou ploché, protože jsou nositeli jedné konkrétní vlastnosti a v průběhu vyprávění se nijak významně nemění. Bývají jednoduché, aby byl příběh pro dětského recipienta snazší na orientaci, a jsou statické, což znamená, že se během příběhu nijak významně nevyvíjí.³⁷

Postavu lze charakterizovat v literární adaptaci pomocí vypravěče, který ji uvede do děje, pojmenuje její vlastnosti, motivace či myšlenky. To spadá do přímé charakterizace.

Mezi nepřímou charakterizací patří *jednání*, kdy je postava postavená do situace, v níž musí ukázat svůj charakter a podle něj reagovat. Dalším typem je *promluva postavy*, kdy díky přímé a nepřímé řeči nebo vnitřních monologů recipient hodnotí postavu na základě stylu vyjadřování. Nepřímou charakterizací může být i *prostředí a sociální postavení*, ve kterém se postava nachází. Dalším charakteristickým rysem je zjev postavy, jak vypadá, jaký tvar postavy má či co má na sobě.³⁸

Důležitá je přeměna telling na showing, kdy se přímá charakterizace postav se stává nepřímou.

„V případě prvního z nich (showing) dochází k oslabení příznaku zprostředkovanosti a události jsou jakoby přímo předváděny. Druhý typ (telling) se naopak vyznačuje zvýšenou mírou vypravěčovy aktivity například v podobě hodnocení, komentářů, charakterizací postav.“³⁹

Co se týče postav, tak s tím souvisí i jejich různá gesta či mimika. Ačkoliv jsou slovy popsateľné, tak animace tohle všechno dokáže konkrétně zachytit a divákovi zprostředkovat. I díky tomu funguje disneyovská komika. V textu se sice může popsat, že někdo někam spadl, zašklebil se nebo se divně zasmál, ale až obraz a zvuk podtrhnou celou komičnost situace. Tento typ komiky v literárních adaptacích nefunguje.

³⁷ KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. V Praze: Dauphin, 2013, s. 66-67.

³⁸ Tamtéž, s. 68-69.

³⁹ Tamtéž, s. 127.

Recipient se může setkat i s tím, že již jméno postavy určuje její charakter nebo typickou vlastnost. Skvělým příkladem je sedm trpaslíků z dílny studia Walta Disneyho. První trpaslík je Prófa a je považován za nejchytřejšího člena skupiny a jejího vůdce. Dalším je Kejchal, který mnohokrát během filmu kýchá. Třetím trpaslíkem je Stydlín, který se často stydí a červená. Čtvrtým je Štístko, který je věčně pozitivně naladěný a usmívá se. Pátým je Rejpal, kterému se stále něco nezdá, má potřebu si na vše stěžovat a všechno kritizuje. Předposledním trpaslíkem je Dřimal, který rád spí a odpočívá. Posledním je Šmudla, který je typický svou roztomilostí a nešikovností. Použitá jména jsou z první verze českého dabingu z roku 1938, druhý dabing vznikl v roce 1969 a kromě Šmudly získali všichni trpaslíci nová jména, ačkoli pro ně stále charakteristická – Doktor, Hepčí, Pejpal, Hopla, Brumla a Klimba.⁴⁰

Pro pohádku je typické, že ačkoli se objevují různé typy postav, ve skutečnosti se všelijak propojují s jinými pohádkami a funguje zde několik prototypů jednajících osob. Postava zlé čarodějnice se neobjevuje pouze v jedné pohádce, ale hned v několika. Postava zakleté princezny je nám také známa z různých pohádek, v této práci lze odkázat na pohádku o Sněhurce či Šípkové Růžence. Podle Proppa se sice mění pojmenování postav, ale nemění se jejich činnost. Díky tomu mohl zkoumat pohádky podle *funkcí*, jak jejich činnosti nazýval. Základem analýzy tedy podle Proppa není to, čím postavy jsou, ale co postavy v příběhu dělají.⁴¹

„Pro Vladimira Proppa jsou postavy jednoduše výsledkem toho, co po nich daná ruská kouzelná pohádka požaduje, aby dělaly. Jako by rozdíl ve vzhledu, věku, pohlaví, zájmech, postavení atd. byly nepodstatné a záleželo jen na podobnosti funkce.“⁴²

Jak již bylo zmíněno v předchozí kapitole, základním rozdílem mezi literární a animovanou postavou je její zobrazení. V literární adaptaci se čtenář spoléhá na explicitně vyjádřené charakteristické znaky a zbytek závisí na jeho imaginaci. To znamená, že ačkoliv budou známy nějaké konkrétní znaky, podle kterých si recipient postavu představí, stále má dostatek prostoru pro vlastní fantazii a nezmíněné prvky si představuje podle svého. Naopak u filmové či animované adaptace dochází k tomu, že člověk nemá takový prostor pro vlastní fantazii, protože postavu vidí zcela jasně vyjádřenou na plátně.

⁴⁰ JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Praha: Československý filmový ústav, 1990, s. 102 – 103.

⁴¹ PROPP, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: H & H, 1999, s. 25

⁴² CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008, s. 116

Například v pohádce o Sněhurce je řečeno, že má *princezna vlasy černé jako ebenové dřevo*,⁴³ ale čtenář se již nedozví jejich délku, hustotu či celkový tvar účesu. Díky tomu si ji může každý čtenář představit podle svého, jediným společným znakem budou černé „ebenové“ vlasy – někdo si ji může představit s copy, někdo kudrnatou a někdo jí ve své fantazii vidí s vlasy až na zem.

Při animaci se Disney snažil zachovávat co nejvíce reality, chtěl, aby jeho postavy opravdu vypadaly jako lidé z „našeho světa“. Jeho animátoři museli projít dlouhým školením kresby postav, protože Disney lpěl na každém detailu, například chtěl, aby se ústa postav opravdu pohybovala ve stejnou chvíli, kdy hrála hudba a postava měla zpívat nebo ta osoba měla promlouvat. V tom byla práce mnohem těžší než práce s herci při hraném filmu. Obraz a zvuk vytvářeli v Disneyho studiu odděleně, když byly obě složky hotové, tak je začali dávat dohromady a až následně vznikl ozvučený film.

Literární adaptace má možná trochu více prostoru na zpracovávání vnitřních monologů, pocitů a motivací postavy, a čtenář se tak může orientovat v logice jednání konkrétní osobnosti. Ve filmu může docházet k různým nejasnostem v jednání postav, které se vysvětlují v literární předloze. V pohádce se tento problém tak často nevyskytuje, protože postavy většinou nemají žádné složité vztahy či myšlenky.

Každopádně Disney využívá k vyjádření těchto vnitřních myšlenkových pochodů rozpravy hlavních hrdinek se zvířaty a též k tomu využívá již zmíněný zpěv. Tím i divák může sledovat, na co hlavní postavy myslí nebo jaké jsou jejich sny. V tomto případě je to v animované adaptaci vyjádřené konkrétněji než v literární verzi bratří Grimmů. Je to ale dáno tím, že Grimmové se snažili o záznam pohádek jako takových, neměli tolik potřebu řešit vztahy a představy postav. Hlavní bylo předat myšlenku boje dobra se zlem. Naopak Disney se snažil o co nejpřesnější vysvětlení vztahů a motivací postav.

„Disney od samého začátku chápal Sněhurku jako film pro děti, a proto musel klást důraz na srozumitelnost příběhu. Věděl, že ztratí-li dětský divák uprostřed filmu nit vyprávění, začíná klást otázky typu: „Proč tam jde? Co dělá?““⁴⁴

⁴³ GRIMM, Jacob Ludwig Karl a Wilhelm Karl GRIMM. *Pohádky bratří Grimmů: kompletní Malé vydání*. Ilustroval Adolf BORN. Praha: BRIO, c2004, s. 326.

⁴⁴ JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Praha: Československý filmový ústav, 1990, s. 95.

4.2 Postavy vybraných pohádek

V literární předloze Sněhurky mají trpaslíci jen funkci vedlejších postav, ale v animovaném filmu dostávají mnohem více prostoru a jsou mnohem důležitější.

„Bratři Grimmové hovoří o trpaslicích v množném čísle. Žádného trpaslíka neodlišují od druhého ani neposkytují představu, jak vypadal nebo jak se v určité situaci choval. Všichni byli stejní.“⁴⁵

Naopak Walt Disney věděl, že je pro celovečerní animovaný film potřeba využít potenciál všech sedmi trpaslíků. Ve filmu totiž potřeboval nositele gagů. Ty jsou stěžejní pro celou Disneyho tvorbu. Humor pro něj byl velmi důležitý, jelikož bylo potřeba udržet pozornost diváků. Disney chtěl dát trpaslíkům ve filmu více prostoru, a tak se rozhodl, že z nich udělá sedm malých dramatických postav se svým vlastním jménem, vzhledem a charakterem. Chtěl, aby bylo ve filmu vše důležité řečeno obrazem, protože při celé přípravě filmu bral ohled na dětského diváka. Již na začátku příprav filmu vypsál soutěž na postavičky trpaslíků. Nakonec se mu sešlo přes padesát návrhů. Posledním vybraným jménem byl Dopey, v češtině známý jako Šmudla. Tvůrci u něj částečně vycházeli z postavy psa Pluta – roztomilý nešika, který za celý film ani jednou nepromluví, ale získá si srdce velké části diváků.

Tímto nápadem, vytvořit sedm odlišných profilů, si Disney studio postavy trpaslíků vlastně přivlastnilo – ačkoli tyto postavy v příběhu už dávno existovaly, až animátoři jim vdechli život a charakter. Každý z nich dostal jméno podle charakteristické vlastnosti.



Obr. 7 Sedm trpaslíků⁴⁶

⁴⁵ JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Praha: Československý filmový ústav 1990, s. 94

⁴⁶ Sněhurka a sedm trpaslíků [Snow White and the Seven Dwarfs] [film]. Režie David HAND. USA, 1937

Sněhurka je u Grimmů bezesporu hlavní postavou. I u Disneyho tomu tak bylo, v jeho případě ale trpaslíci byli v podstatě stejně důležití jako Sněhurka. Byli totiž zdrojem legrace, důležitou složkou jeho tvorby. Bratři Grimmové jim nedali tolik prostoru - proč také? Nesnažili se vymyslet nové verze pohádek, ale jen je sepsat. Nebyl důvod k humoru, původní pohádky nesloužily k pobavení. Důležité bylo zvýraznit boj dobra se zlem.

Sněhurka je u Grimmů definována jako dívka: „*kteřá měla pleť jako ze sněhových vloček, zardělé tvářičky a vlásky temné jako noc.*“⁴⁷ Takovýto popis sice čtenáře trochu nasměruje, jak si postavu představovat, ale co se týče výšky postavy či účesu dívky, to je opět pouze na fantazii čtenáře. Naopak u Disneyho adaptace děvče získalo jasnou podobu, a to konkrétně díky herečce Margery Belcher. Ta byla natáčená rotoskopem a poté byly tyto snímky převedeny do animace. Belcher poté „hrála“ ještě v pohádce Pinocchio.



Obr. 8 Vlevo Herečka Marge Belcher⁴⁸

Obr. 9 Vpravo animovaná princezna⁴⁹

Co se týče Popelky a její literární adaptace bratří Grimmů, tam čtenář nenajde žádný popis Popelčina vzhledu. Je tak pouze na recipientovi, jak si jí představí, není zde totiž limitován ani například barvou vlasů, jak tomu bylo u Sněhurky. V tomto případě je postava odkázána zcela na fantazii čtenáře. Jediné, co si člověk může představit, je popel. I zde lze totiž najít typickou charakteristiku pomocí jména – Popelce se tak říká proto, že

⁴⁷ GRIMM, Jacob Ludwig Karl a Wilhelm Karl GRIMM. *Pohádky bratří Grimmů: kompletní Malé vydání*. Ilustroval Adolf BORN. Praha: BRIO, c2004, s. 326.

⁴⁸ The real-life models that helped to inspire some of Walt Disney's best-loved and most iconic characters | Daily Mail Online. [online]. Copyright © Associated Newspapers Ltd [cit. 26.07.2018]. Dostupné z: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2299738/The-real-life-models-helped-inspire-Walt-Disneys-best-loved-iconic-characters.html>

⁴⁹ Sněhurka a sedm trpaslíků [Snow White and the Seven Dwarfs] [film]. Režie David HAND. USA, 1937

je věčně od popela. Musí totiž stále uklízet, zatápět a vyndávat čočku a hrách z popela, od kterého se často umaže. Každopádně to, že se do ní princ okamžitě zamiluje, může ve čtenáři evokovat, že pod tím vším popelem a potrhanými šaty bude krásná dívka.

Naopak u Disneyho verze dostává Popelka jasnou tvář krásné blondýnky. Co je ale překvapivé, je to, že se během celého filmu vůbec od popela neumaže. Popelčino postavení je ale ve snímku patrné nevýraznými šaty, které oproti nádherným a barevným šatům jejích sester působí jednoduše a chudě. V animované verzi je opět natáčeno pomocí rotoskopu. Popelku si zahrála Helene Stanley.



Obr. 10 Animovaná Popelka (vlevo)⁵⁰

Obr. 11 Helene Stanley při natáčení Popelky (vpravo)⁵¹

U postav nevlastních sester a macechy nechávají Grimmové čtenáři opět volný prostor a kromě toho, že jsou zlé a jejich srdce černá, tam znovu o vzhledu není ani písmenko. V animované adaptaci pomáhá Disney dětskému divákovi tím, že do vzhledu postav vnáší i určitou charakterizaci. Kulaté obličej s nosy nahoru působí oproti Popelčině kráse velmi kontrastně. I takové věci pomáhají divákovi se rozhodnout, kdo je mu sympatický a kdo ne. U macechy potrhne charakter i hra s barvami a světlem – i když v tomto případě spíše tmou. Postava nevlastní matky je totiž ve většině scén v tmavých, upnutých šatech a často je její tvář ve stínu, kde vynikají její zlé a zářivé oči. To podtrhuje dramatickost scény a v divákovi vyvolává silnější emoce.

⁵⁰ Popelka [Cinderella] [film]. Režie Hamilton LUSKE, Wilfred JACKSON, Clyde GERONIMI. USA, 1950

⁵¹ Helene Stanley | If the Glass Slipper Fits.... *If the Glass Slipper Fits...* | *Then Wear it* [online]. Dostupné z: <https://iftheglassslipperfitsblog.wordpress.com/tag/helene-stanley/>



Obr. 12 Hraná scéna s macechou a nevlastními sestrami (vlevo)⁵²

Obr. 13 Animovaná scéna (vpravo)⁵³

Dalšími postavami z dílny Walta Disneyho jsou zvířata. O Disneym bylo vždy známo, že má rád myši (vždyť jeho neznámější postavou je Myšák Mickey), a tak diváka nejspíš nepřekvapí, že i v pohádce o Popelce uvidí hned několik myších hrdinů. Myši dříve různě pomáhají, ale jsou v příběhu i z jiného důvodu. Disney na nich totiž prezentuje další menší příběhy. To souvisí i s ještě jinou animovanou postavou tohoto filmu, s kocourem Luciferem. Ten ve snímku znázorňuje špatné vlastnosti a zlo, které u Grimmů prezentují nevlastní sestry s macechou. Ve snímku nejsou jejich vlastnosti tak drsné jako v grimmovské adaptaci.

„Protože Disney zobrazil konflikt mezi členy lidského pokolení jako antagonismus mezi kočkou a myší, stylizoval celou zápletku do polohy blízké dětskému vnímání.“⁵⁴

Disney se bál o dětského diváka, protože věděl, jak diváci reagovali na zlo v pohádce o Sněhurce. Tam se totiž všechny negativní události staly mezi lidskými bytostmi. Tomu se chtěl v této pohádce vyvarovat, a tak zde použil zvířecí hrdiny. To, že kočky loví myši, je známo. V tomto příběhu se dá tato scéna pochopit ale i tak, že macecha stále honí Popelku, která před ní nemá chvíli klidu.⁵⁵

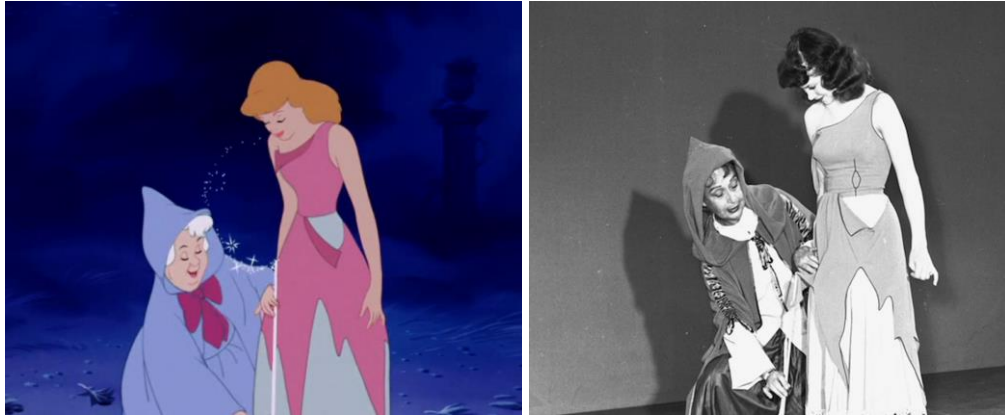
Další animovanou postavou je kouzelná kmotřička. Ta je sice trochu popleta, ale jinak velmi milá a srdečná. Stejně jako většinu dobrotivých víl, ji Disney studio ztvárnilo jako malou, baculatou babičku, která většinou bývá symbolem srdečnosti a laskavosti.

⁵² li.st: A LITTLE REFERENCE: SOME OF THE PHOTOS USED TO HELP CREATE DISNEY MAGIC by Kayla (@kaydbug89). *li.st Archive*[online]. Copyright © 2017 li.st [cit. 26.07.2018]. Dostupné z: <https://li.st/kaydbug89/a-little-reference-some-of-the-photos-used-to-help-create-disney-magic-4UijZqKVsGmhaZzUd5QIEF>

⁵³ Popelka [Cinderella] [film]. Režie Hamilton LUSKE, Wilfred JACKSON, Clyde GERONIMI. USA, 1950

⁵⁴ JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Praha: Československý filmový ústav, 1990, s. 152

⁵⁵ Tamtéž, s. 152



Obr. 14 Víla a Popelka v animované pohádce (vlevo)⁵⁶

Obr. 15 Herečky při rotskopickém natáčení Popelky (vpravo)⁵⁷

U knižní verze bratří Grimmů pomáhají Popelce jiné síly. Čtenář zde nachází motiv matky, která přestože zemřela, tu stále je pro svou dceru. V tomto příběhu Popelka zasadí lískový proutek na hrobě své matky, ten vyrostе a poté na něm sedává ptáček, který vždy, když si Popelka něco přeje, jí to shodí do klína.

Důležité jsou opět i postavy zvířat, i když nejsou vyobrazeny tak barvitě jako u Disneyho. V této adaptaci jsou hrdiny příběhu ptáci. Ti pomáhají Popelce vybírat čočku a hrách z popela a ti upozorňují prince, že si domů veze nesprávnou nevěstu. Na závěr příběhu potrestají nevlastní sestry Popelky a vyklovají jim oči.

V pohádce o Šípové Růžence se postavy také tak úplně neshodují. Základním rozdílem je to, že v animované adaptaci se o princeznu starají tři kouzelné kmotřičky, které v literární verzi Grimmů zcela chybí. Nebo lépe řečeno, v jejich verzi je kouzelných sudiček dvanáct a třináctou je ta, která princeznu prokleje zlou sudbou. Žádná ze dvanácti kmotřiček však není konkretizována jménem či vzhledem. Stejně jako tomu je například u sedmi trpaslíků, slouží pouze k doplnění představy příběhu, nejde o konkrétní postavy, které by měly mít nějaký charakteristický rys. Naopak v animované pohádce mají tyto tři sudičky zcela jasný charakter, ačkoliv si jsou povahově velmi podobné, každá z nich má trochu odlišný vzhled a hlavně má každá jinou barvu šatů, aby je diváci mohli bez problému rozlišit. Každá má i své jméno – Fauna, Flóra a Počasíčko.

⁵⁶ Popelka [Cinderella] [film]. Režie Hamilton LUSKE, Wilfred JACKSON, Clyde GERONIMI. USA, 1950

⁵⁷ li.st: A LITTLE REFERENCE: SOME OF THE PHOTOS USED TO HELP CREATE DISNEY MAGIC by Kayla (@kaydbug89). *li.st Archive*[online]. Copyright © 2017 li.st [cit. 26.07.2018]. Dostupné z: <https://li.st/kaydbug89/a-little-reference-some-of-the-photos-used-to-help-create-disney-magic-4UiZqKVVsGmhaZzUd5QIEF>



Obr. 16 Víly kmotříčky⁵⁸

Co se týče postavy Růženky, o té Grimmové mluví jako o krásné, rozumné, milé a laskavé dívce. O vzhledu jako takovém se, kromě krásy, nezmiňují, a tak je opět na čtenáři, jak si princeznu představí. Naopak v animovaném filmu má jasně danou podobu.



Obr. 17 Z filmu Šípková Růženka (vlevo)⁵⁹

Obr. 18 Helene Stanley při natáčení scén Šípkové Růženky⁶⁰

Nejeden divák si možná všimne určité vzhledové podobnosti Popelky a Růženky. Je tomu skutečně tak, protože i zde se při výrobě použil rotoskopový záznam a role obou princezen ztvárnila Helene Stanley. Díky tomu, že obě princezny hrála jedna herečka, tak princezny vypadají celkem podobně. Helen Stanley poté hrála ještě v jednom filmu Disneyho studia, a to ve filmu 101 dalmatinů.

Důležitou postavou je v animované Šípkové Růžence Zloba. Ta je po celou dobu filmu zahalená v tmavých barvách, má úzký obličej nezdravé nazelenalé barvy, zahalené

⁵⁸ Šípková Růženka [Sleeping Beauty] [film]. Režie Clyde GERONIMI. USA, 1959

⁵⁹ Tamtéž.

⁶⁰ Disney Hipster Blog: The Original Aurora: Helene Stanley. *Disney Hipster Blog* [online]. Dostupné z: <http://www.disneyhipsters.com/2012/08/the-original-aurora-helene-stanley.html>

vlasý, dlouhé červené nehty, výrazné oči a na hlavě cosi, co připomíná rohy. Společnost jí většinou dělá velký černý pták. Zlobu hrála herečka Eleanor Audley. Divákům možná trochu připomíná postavu nevlastní matku Popelky. Je to totiž opět stejná herečka, a tak si jsou tyto postavy nápadně podobné.



Obr. 19 Eleanor Audley jako Zloba (vlevo)⁶¹

Obr. 20 animovaná Zloba (vpravo)⁶²

⁶¹ The real-life models that helped to inspire some of Walt Disney's best-loved and most iconic characters | Daily Mail Online. [online]. Copyright © Associated Newspapers Ltd [cit. 26.07.2018]. Dostupné z: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2299738/The-real-life-models-helped-inspire-Walt-Disneys-best-loved-iconic-characters.html>

⁶² Šípková Růženka [Sleeping Beauty] [film]. Režie Clyde GERONIMI. USA, 1959

5 Čas

5.1 Teorie

Již několikrát bylo řečeno, že příběh má určitou posloupnost. Děj se může odehrávat chronologicky, tedy postupně nebo může docházet k různému přeorganizování událostí.

Pohádky jsou ale v absolutní většině řazené chronologicky, jak jdou události za sebou. Důležitým je totiž dětský recipient a jeho orientace v příběhu. Co se týče času, tak naratologie rozlišuje dva typy. První je *čas v příběhu* a druhý je *čas strávený podáním příběhu*.⁶³

Čas strávený vyprávěním příběhu je čas, který čtenáři zabere přečíst konkrétní příběh – tudíž to záleží i na čtenářských dovednostech. U filmových či animovaných adaptací je tento čas brán jako čas, který je potřeba na zhlédnutí celého filmu. V případě Grimmů, kde jsou pohádky krátké, zabere čtenáři příběh většinou jen několik minut, u animovaného filmu to bývá zpravidla v rozmezí jedné hodiny až hodiny a půl.

Čas ve fikčním světě nebývá v pohádkách téměř nijak dán. Většinou se užívají ustálená spojení typu *bylo, nebylo* či *před mnoha a mnoha lety*. Snad nikdy však recipient nenarazí na pohádku, která by byla datována konkrétním rokem. Pohádka má působit jako příběh, který se stal v minulosti, přesto na recipienta působí, jako kdyby se odehrával právě teď.

Při určování času v příběhu je velice důležitá zkušenost recipienta s reálným světem. Čtenář by si měl být schopen představit reálné prvky příběhu.

*„Zkušenost s aktuálním světem totiž podmiňuje řadu operací, které při konstrukci fikčního světa podnikáme, a formujeme naše předpoklady, které nám umožňují fikčnímu světu rozumět: nevíme sice zcela přesně, jak velká zahrada je, ale předpokládáme, že nemá rozměr dva metry čtvereční ani deset kilometrů čtverečních, stejně jako předem odhadujeme, jakou rychlostí se přibližně pohybuje člověk procházející zahradou.“*⁶⁴

Velmi častým prvkem je narativní přítomnost. Ta je specifická tím, že na recipienta působí, že se odehrává právě v tomto okamžiku. Nemusí být však přímo vyjádřená přítomným časem. V českém jazyce bývá velice často vyjádřena časem minulým. Tento prvek můžeme najít i u zmiňovaných grimmovských pohádek.⁶⁵

⁶³ KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. V Praze: Dauphin, 2013, s. 104.

⁶⁴ Tamtéž, s. 105.

⁶⁵ Tamtéž, s. 106.

Vztahy mezi časem vyprávění a časem příběhu se dají analyzovat podle tří aspektů – posloupnosti, trvání a frekvence. *Posloupnost* již byla zmíněna, protože jde o to, zda je příběh vyprávěn chronologicky, tedy postupně, nebo achronologicky, tedy že jsou události přeházené. U achronie se poté rozlišuje *analepse*, tedy události, které se již staly, a *prolepse*, tedy události, které se teprve stanou.⁶⁶

„*Analepse je vyprávění určité události příběhu na takovém místě v textu, kdy již jsou známy události následující. Dalo by se říci, že se vyprávění vrací do minulosti příběhu. Naopak prolepse je vyprávění určité události příběhu před tím, než jsou zmíněny události jí předcházející.*“⁶⁷

Další je *trvání*, kde jde o poměr doby ve fikčním čase s rozsahem textu v knížce. Základním rozdělením je zpomalení vyprávění, tedy delší popis jedné události, a zrychlení vyprávění, ke kterému dochází, když je shrnuto třeba několik let jen do několika slov a jde tedy o velmi obecný a nekonkrétní popis.⁶⁸

Chatman rozlišuje pět možností vztahů trvání – *shrnutí*, *elipsa*, *scéna*, *protažení* a *pauza*. Shrnutí je, když je čas příběhu delší než čas vyprávění, elipsa nastává, když čas diskurzu vůbec neprobíhá, scéna je, když je čas příběhu a čas diskurzu stejný, protažení nastává, když je čas vyprávění kratší než čas vyprávění a pauza je v případě, že čas příběhu vůbec neprobíhá.⁶⁹

Shrnutí znázorňuje zhuštění a spojení určitého souboru událostí. Jazyk má v tomto případě soustu jazykových prostředků, aby to vyjádřil. Naopak film s tím může mít poměrně problém- většinou je to shrnuté pomocí hlasu postav nebo vypravěče nebo se například na plátně objeví datace apod.⁷⁰

Elipsa nastává, když se vyprávěné zastaví, ale čas v příběhu pokračuje dál. Jde o to, že nemusí být vyprávěná každá minuta příběhu, ale dá se přesouvat v čase. Může dojít k vypuštění několika hodin, dní nebo měsíců. Elipsa bývá občas ztotožňována se stříhem ve filmu, ale elipsu a stříh by měl člověk odlišovat.⁷¹

„*Je mezi nimi totiž rozdíl úrovně. Elipsa označuje narativní nesoulad mezi příběhem a diskursem. Naproti tomu ‚stříh‘ představuje manifestaci elipsy jako procesu*

⁶⁶ KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. V Praze: Dauphin, 2013, s. 108-109.

⁶⁷ RIMMON-KENAN, Shlomith. *Poetika vyprávění*. Brno: Host, 2001, s. 54.

⁶⁸ KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. V Praze: Dauphin, 2013, s. 115-116.

⁶⁹ CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008, s. 69.

⁷⁰ Tamtéž, s. 69-71.

⁷¹ Tamtéž, s. 72.

v konkrétním médiu a odpovídá prázdnému prostoru nebo hvězdičce na vytištěné stránce. Nebo přesněji řečeno, stříh sice může vyjadřovat elipsu, ale může také pouze označovat změnu prostoru.⁷²

Scénou se většinou rozumí aktuální dialog, který právě probíhá. Někdy se scénou rozumí také vnitřní monolog postavy, ale to bývá sporné, protože vnitřní monology mohou být i pauzou.⁷³

Protážením se považují události, které trvají kratší dobu než jsou vyprávěny. U filmu se dají dosáhnout pomocí „zpomalených záběrů“. U literárních adaptací lze tohoto natáhnutí dospět pomocí delšího popisu. Z pohledu čtenáře může být verbální vyjádření příběhu delší než událost samotná.⁷⁴

Posledním vztahem mezi časy je *pauza*. V literární adaptaci se čas může úplně zastavit, popisují se zde vnitřní monology, myšlenky a představy postavy. Ve filmu takovéto zastavení času je v podstatě nemožné, protože divák má pocit, že stále čas plyne, protože se například postava pohybuje dál. Zastavení času se dá ve filmu zobrazit maximálně „zamrznutím“ obrazu.⁷⁵

Z popisu je snad zřejmé, že literární vyprávění může disponovat všemi pěti kategoriemi, naopak film nemá problém pouze se scénou a elipsou (popřípadě protažením), u ostatních dochází k problémům, jak je vyjádřit, takže nejsou ve filmech tak časté.

Třetím vztahem mezi časem vyprávění a časem příběhu je *frekvence*. Genette rozlišuje tři typy frekvence – *singulativní*, kde se pouze jednou vypráví jedna událost, *repetitivní*, kde je jedna událost opakována víckrát a *iterativní*, kde je jednou vyprávěno něco, co se stalo víckrát.⁷⁶

V této kapitole je rozdílem celkové vyjádření času. U literární adaptace je opět důležité explicitně vyjádřit slova, která čtenáři pomohou při orientaci v čase. Spojení typu *za krátkou chvíli*, *brzy* nebo *po nějaké době*, může působit trochu nejasně. Na druhou stranu tyto časové údaje bývají pro pohádky často poměrně nedůležité – když tedy nemyslíme zrovna například *půlnoc*, která byla pro Popelku určující. Jako nedůležité

⁷² CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008, s. 73.

⁷³ KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. V Praze: Dauphin, 2013, s. 118.

⁷⁴ CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008, s. 74-75.

⁷⁵ Tamtéž, s. 76-77.

⁷⁶ KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. V Praze: Dauphin, 2013, s. 120.

můžeme považovat třeba zmíněné svatby – ty už příběh pouze uzavírají, to podstatné už recipient ví, takže člověku může být už skoro jedno, kdy se svatba bude konat.

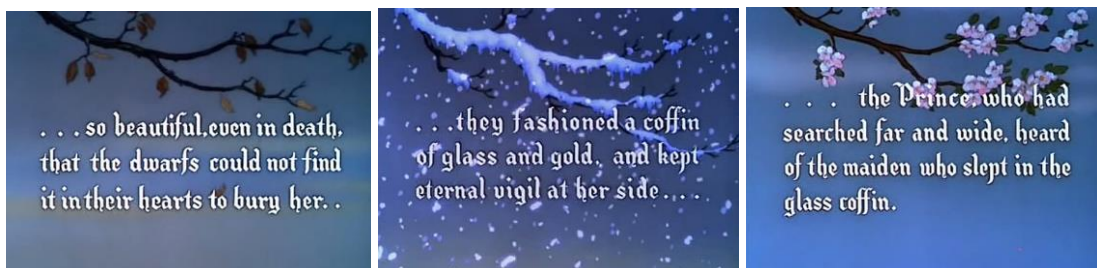
Čas se dá v animaci vyjádřit různě – nemusí jít pouze o to, že je venku světlo nebo tma, ale můžeme znovu připomenout vyjádření uplynutí několika měsíců pomocí ročních období. I to je ale spojené s divákovou zkušeností. Je totiž důležité, aby měl člověk nějaké povědomí o střídání ročních obdobích, jak často se střídají a čím jsou tato období charakteristická.

5.2 Čas vybraných pohádek

V případě literárního narativu Sněhurky není k dispozici dostatek informací, aby si recipient mohl vymezit konkrétní období. V předloze je začátek příběhu ještě před narozením Sněhurky. Dalším důležitým bodem je část, kdy zrcadlo poprvé řekne, že je Sněhurka krásnější než královna. Podle Grimmů k tomu došlo, když princezně bylo sedm let. Poté však není z příběhu patrné, zda nechala královna Sněhurku odvést do lesa jako takto malé děvče nebo až za nějaký čas. Do konce příběhu už není žádné konkrétní určení času. Jsou využívány pouze fráze typu *za krátký čas* či *po nějaké době* a z toho recipient nedokáže odhadnout, zda šlo o rozmezí dní, týdnů či let.

Ve filmové verzi se začíná až o několik let déle, kdy je Sněhurka už téměř dospělou dívkou. Během celého filmu není zmíněný věk, a tak divák může jen odhadovat, jak stará Sněhurka může být. Čas příběhu jako takového ale může vnímat díky animaci – během dne odvede myslivec Sněhurku do lesa a ona objeví chaloupku sedmi trpaslíků. Po tom, co jim uklidí dům, nastává večer. Divák to nemůže přehlédnout hned z několika důvodů - trpaslíkům v dole na hodinách odbila pátá hodina, a tak pro ně nastal čas jít domů a mezitím se začalo v lese stmívat. Večer se trpaslíci seznamují se Sněhurkou, hrají a zpívají a následně odchází všichni spát. Ráno trpaslíci odcházejí do dolu a princezna zůstává doma sama. Během dne pak za ní přijde královna s otráveným jablkem. Celá tato zápletka se tedy stala během dvou dní. Následuje však část, kde je Sněhurka uložena do skleněné rakve. Animátoři si s vyjádřením času poradili velice zajímavě. Na záběru je vidět větev, ze které postupně odpadávají listy, poté je na ní vrstva sněhu, kterou následně vystřídají růžové květy. Poté následuje scéna, kdy přijíždí princ a konečně nachází svou milou. Díky proměnám ročních období, které tvůrci promítli na stromě, může divák

odhadnout, že šlo o dobu trvající několik měsíců, ale ne let, protože se žádné roční období neopakovalo.



Obr. 21, 22 a 23 Pojetí času v animovaném filmu⁷⁷

V literární adaptaci Popelky není časově určen nějaký začátek. Čtenář neví, kolik je Popelce let, co je za rok či jaký měsíc v roce právě je. Příběh začíná smrtí matky, kdy poté Popelka *den co den* chodí plakat na její hrob. Poté přichází zima a na jaře se Popelčin otec znovu žení.⁷⁸

Poté se v příběhu opakují slova typu *jednou, zakrátko, za hodinu, další den* apod. Z jasně slovně vyjádřeného času se čtenář dozví, že ples trval tři večery. Vždy je totiž řečeno, že *další den* si šla Popelka na hrob matky pro další šaty. Čtvrtý den hledá princ svou nevěstu a nachází Popelku. Hlavní příběh se tedy odehrává během čtyř dnů. Za jak dlouho se konala svatba, už není napsáno.

V animované verzi je příběh ještě kratší, tam se odehrává během dvou dnů. Příběh začíná ránem, kdy Popelka vstává, probouzí své nevlastní sestry a krmí zvířata. Poté celý den uklízí a pomáhá sestrám připravit se na ples k princovi. Večer jí pomáhá kouzelná víla dostat se na zámek (je patrné, že je již večer, protože sestry jsou dávno na zámku a venku je už tma). Divák také ví, kdy je půlnoc, protože s půlnocí vyprchá kouzlo a Popelka se proměňuje z krásné princezny zpět do svých nevýrazných šatů, z kočáru je opět dýně a z koní jsou znovu myši. Druhý den hledají dívku, které střevíček padne. Nakonec nachází Popelku. Jestli se však konala svatba týž den či za týden, není nikde řečeno. Po scéně, kdy nasadí Popelce střevíček, následuje záběr na zvony a hodiny, které symbolicky ukazují dvanáct hodin. Jestli se ale konala svatba druhý den či za týden se divák nedozvídá – pro příběh je to stejně nepodstatné.

⁷⁷ Sněhurka a sedm trpaslíků [Snow White and the Seven Dwarfs] [film]. Režie David HAND. USA, 1937

⁷⁸ GRIMM, Jacob Ludwig Karl a Wilhelm Karl GRIMM. *Pohádky bratří Grimmů: kompletní Malé vydání*. Ilustroval Adolf BORN. Praha: BRIO, c2004, s. 190.

Literární adaptace Šípkové Růženky začíná jejím narozením. V knize je přímo řečeno, že *hned* jak se princezna narodila, začali chystat velkou slavnost, kam pozvali sudičky. Další datací jsou princezniny patnácté narozeniny – v jejich den se podle sudby Růženka píchne o vřeteno a usne na sto let. Podle Grimmů pak *po mnoha a mnoha letech* přijíždí k hradu princ. Ten se na hradě objeví *přesně po sto letech*, a tak princeznu probouzí polibkem. Kdy se konala svatba, opět není přesně řečeno, podle knihy tomu tak bylo ale *v krátkém čase*.⁷⁹

V animovaném filmu začíná děj také velkou slavností, kdy sudičky přicházejí přát malé princezně. Dalším důležitým bodem jsou Růženčiny šestnácté narozeniny, kdy se má její věštba naplnit. Do té doby o princezně divák v podstatě neví, netuší, jak vyrůstala a co celé roky dělala. Jediné, co ví, je to, že vyrůstala v lese se třemi sudičkami, které se jí snažily ukrýt před Zlobou. Příběh se poté odehrává v den jejich šestnáctých narozenin. Přes den víly chystají princezně oslavu a k večeru jí vedou na zámek. Divák se opět orientuje v čase pomocí animace – ve filmu se začíná stmívat. Poté ale může dojít k určitým nejasnostem v čase, kdy si divák nemusí být jistý, zda se příběh odehrává během noci. Jakmile totiž na scénu přichází Zloba, tak vše ztmavne a i nebe je černé. Divák si tak nemusí být jistý, zda je noc či je jen tma díky přítomnosti Zloby. Jakmile totiž princ Zlobu porazí, tak scéna opět zesvětlá a nebe je také hned jasnější.

Zajímavostí je, že ačkoliv se většina pohádek nijak časově nevynezuje, tak v animované Šípkové Růžence dvakrát zazní, že se příběh odehrává ve 14. století.

Ještě v jednom čase se literární a animovaná Šípková Růženka liší. Rozdílem je zde sto dlouhých let. V literární pohádce přichází pravý princ až po sto letech. V animované adaptaci je princ hned na oslavě narození princezny – v té době ještě jako mladý chlapec. Královští rodiče jsou domluveni, že si princ Růženku jednoho dne vezme za ženu. V den jejich narozenin se náhodou potkávají v lese a zamilují se do sebe. Když poté princezna usíná, princ bojuje se Zlobou a chce princeznu zachránit.

Disney totiž většinou odmítal, aby se hlavní hrdinky poznali se svými milými až na konci příběhu. To platí nejen u Šípkové Růženky, ale například i u Sněhurky.

⁷⁹ GRIMM, Jacob Ludwig Karl a Wilhelm Karl GRIMM. *Pohádky bratří Grimmů: kompletní Malé vydání*. Ilustroval Adolf BORN. Praha: BRIO, c2004, s. 300-309.

6 Prostor

6.1 Teorie

Stejně jako se u času rozlišuje čas příběhu a čas vyprávění, tak musí recipient oddělovat i dvojí prostor. A stejně jako u času a ostatních narativních kapitol i v tomto případě je důležitá zkušenost čtenáře či diváka. Asi největším rozdílem je to, že v literatuře musí být prostor opět co nejvíce popsán a recipient si představí prostor na základě vlastní zkušenosti. V adaptaci Grimmů se čtenář nedozvídá, zda šla královna za Popelkou několik kilometrů nebo jestli jí cesta zabrala několik hodin. Na základě své zkušenosti může ale logicky odhadnout, že to nebylo například 100 kilometrů, protože to by královna za jeden den neušla. V animované verzi se divákovi dostává opět jasně vymezený charakterizovaný prostor. Díky tomu může člověk občas vidět, jak jsou místa, kde se děj odehrává, daleko od sebe.

„Prostor příběhu se skládá z existentů, tak jako čas příběhů sestává z událostí. Události nemají prostorový charakter, i když se v prostoru odehrávají; prostorové jsou však entity, které události uvádějí v chod nebo jsou jimi ovlivňovány. Prostor příběhu ve filmu je ‚doslovný‘, tj. objekty, rozměry a vztahy jsou zde analogické k objektům, rozměrům a vztahům v reálném světě. Ve verbálním narativu je prostor příběhu abstraktní, vyžaduje rekonstrukci v čtenářově mysli.“⁸⁰

V obou adaptacích si je recipient vědom toho, že je i nějaký prostor mimo záběr nebo mimo místo, o kterém se píše. Narativní svět se nedá vyjádřit jako celek, recipientovi se vždy dostává jen po částech. Ačkoli člověk může mít pocit, že je prostor úplný, dochází ale pouze k iluzi celku.⁸¹

Ve filmu (ať už hraném či animovaném) je prostor jasně vymezen plátnem. Prostor ale může být doplněn různými náznaky. Například když zvířata vběhnou do lesa. Divák sice vidí na obrazovce jen okraj lesa, ale uvědomuje si, že ten les ještě pokračuje dál. Nebo když další postava volá odněkud a není v záběru. Divák si pak bez větších problémů představí, že dotyčná osoba bude nejspíš někde za rohem, protože jinak by nebyla slyšet.

Chatman popisuje několik parametrů, které vyjadřují příběh ve filmové adaptaci. Podle něj jde o *měřítko* či *velikost*, kdy má každý existent příběhu svou velikost

⁸⁰ CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008, s. 100-101.

⁸¹ KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. V Praze: Dauphin, 2013, s. 78.

v závislosti na velikosti v reálném světě. Dále mluví o *obrysu*, *textuře* a *sytyosti*, kde ačkoliv je film dvourozměrné médium, tak si pomáhá například stíny a tím doplnil texturu povrchu. Poté mluví o *poloze*, která určuje místo existentu ve filmovém obraze. *Stupeň*, *druh* a *oblast odraženého osvětlení* určuje, zda je existent více či méně osvětlen nebo zda dochází ke hře se stíny. Posledním je *jasnost* čili *stupeň optického rozlišení*, ve kterém jde hlavně o to, zda je existent zaostřen či naopak.⁸²

Chatman poté mluví také o prostoru příběhu ve verbální adaptaci. Na základě toho, že si u literárních adaptací musí čtenář prostor představit podle svého, tak se mluví o abstraktním prostoru.⁸³

„Ve verbálním narativu je prostor příběhu čtenáři vzdálen dvojnásobně, protože zde schází ona ikoničnost či analogie, kterou poskytují snímky na filmovém plátně. Čtenář vidí existenty a jejich prostor ve své fantazii, transformuje je ze slov do mentálních projekcí. Neexistuje tu ‚standardní obraz‘ existentů jako ve filmu.“⁸⁴

Oba narativy, filmový i verbální, ale dokáží recipientovi prezentovat prostor jednoduše a proměnlivě, a to tím, že se scény mohou rychle měnit nebo se postavy velmi rychle přemístí z jednoho místa na druhé. Touto proměnlivostí nedisponuje například divadlo, kde se scény musí často předělávat během představení. Přesto však je mezi těmito dvěma narativi několik odlišností. Hlavním rozdílem je to, že film působí ohraničeně díky filmovému plátnu. Naopak u literární adaptace se žádný rám ve fantazii čtenáře neobjevuje.⁸⁵

6.2 Prostor vybraných pohádek

V literární adaptaci bratří Grimmů čtenář mnoho popisů prostoru nenalezne. Většinu nachází jen prostá a bližší nespecifická určení místa jako *kuchyň*, *les*, *zámek* nebo *chaloupka*. Jak prostorná byla kuchyň nebo o jaký les se jednalo, zda temný, borovicový nebo hustý, to se recipient v knize nedozví, a tak to závisí zase jen na jeho imaginaci.

Například v pohádce o Šípkové Růžence se čtenář dozvídá o tom, že se na zámku konala velká slavnost. Zda se slavilo v hodovní síni nebo zda to byla například zahradní

⁸² CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008, s. 101-102.

⁸³ Tamtéž, s. 106.

⁸⁴ Tamtéž, s. 105.

⁸⁵ Tamtéž, s. 109-111.

slavnost, se ale čtenář opět nedozvídá. Na druhou stranu to není pro příběh úplně důležité. Hlavní je to, co se na slavnosti stane, místo je nepodstatné.

Sněhurka se odehrává na třech místech – na zámku, v lese a v chaloupce sedmi trpaslíků. V literární adaptaci není nijak řečeno, jak jsou tato místa od sebe vzdálená, ale na základě zkušenosti se dá odhadnout, že všechny tyto místa budou v relativní blízkosti. Vzhledem k tomu, že královna jde za Sněhurkou třikrát, tak čtenář může tipovat, že chaloupka nebude od zámku několik set kilometrů, ale že to bude mnohem blíž.

V animované verzi vypadá prostor ještě více propojeně. Na diváka to působí celistvě, a ačkoli neví, jak hluboko chaloupka v lese je nebo jak daleko je od lesa zámek, tak má pocit, že prostor působí uzavřeně.

V Popelce se odehrává příběh jen na dvou, respektive třech místech – v domě, kde Popelka žije se svou macechou a nevlastními sestrami a na zámku. Třetí místo, kde Popelka dostává krásné šaty, se v adaptacích liší, v literární verzi je to hrob Popelčiny matky a v animované verzi je to na zahradě u kašny.

V adaptaci bratří Grimmů se dům nijak významně nspecifikuje a děj se odehrává především v kuchyni, kde Popelka tráví nejvíce času. Naopak v animované verzi má divák možnost vidět v podstatě celý dům i zahradu, protože ráno se probouzí ve svém pokoji, poté probouzí matku i nevlastní sestry v jejich pokojích, v kuchyni připravuje snídani, uklízí na chodbě a poté na zahradě krmí zvířata. Dokonce se divák dozví, jak daleko je princův zámek.



Obr. 24 Znárodnění prostoru v animovaném filmu⁸⁶

⁸⁶ Popelka [Cinderella] [film]. Režie Hamilton LUSKE, Wilfred JACKSON, Clyde GERONIMI. USA, 1950

Co se týče pohádky o Šípkové Růžence, tak tam se místa děje liší také. V literární verzi se totiž děj odehrává vlastně jen na zámku. Čtenář se nedozvídá, kde žije zlá kmotra nebo odkud přijel princ, který nakonec princeznu vysvobodil z dlouhého spánku. Naopak v animované verzi se děj odehrává na několika místech. Kromě zámku je příběh zasazen i do lesa a malé lesní chaloupky, kde vychovávají princeznu kouzelné víly. Děj se odehrává také na hradě samotné Zloby.

Je možná trochu zvláštní, že se Disney snažil, alespoň co se postav týče, o co nejpřesnější podobnost s reálnými bytostmi. Co se týče ale prostoru, tak místa občas vypadala až nereálně. Už v příběhu o Sněhurce může mít divák trochu pocit, že ačkoliv zvenku je chaloupka trpaslíků opravdu malá, tak vevnitř jsou místnosti poměrně prostorné. Mnohem více patrné je to pak v pohádce o Popelce, kde dům, ve kterém s macechou a sestrami žije, vypadá jako obyčejné větší stavení. Podobná prostorová asymetrie je k vidění i v pohádce o Šípkové Růžence. Na druhou stranu jsou v animaci větší prostory lepší, protože předměty nejsou tak nacpané na sobě, scéna tak vypadá čistěji a divák se může soustředit na to podstatné v obraze.



Obr. 25 a 26 Dům, ve kterém Popelka žije (vlevo) a Popelka při úklidu haly (vpravo)⁸⁷

⁸⁷ Popelka [Cinderella] [film]. Režie Hamilton LUSKE, Wilfred JACKSON, Clyde GERONIMI. USA, 1950

7 Vypravěč

7.1 Teorie

Postava vypravěče může být *skrytá* či *odkrytá*. O odkrytém vypravěči se mluví v případě, že čtenář je nucen přemýšlet o tom, kdo je vypravěč nebo jaké jsou jeho úmysly či plány. O skrytém vypravěči se mluví naopak tehdy, když není čtenář nucen o postavě vypravěče nijak přemýšlet – neřeší, kdo příběh vypráví nebo kdo přisuzuje postavám charakter.⁸⁸

Gérard Genette rozděluje vypravěče na heterodiegetického a homodiegetického. *Heterodiegetický vypravěč* se příběhu neúčastní. Ten pouze informuje o postavách, prostoru a celkovém ději. Sděluje také vnitřní pocity postav nebo jejich motivace a jejich budoucí dopad na příběh. V tomto případě se dá hovořit o vypravěči *vševědoucím*. V případě, že vypravěč pouze informuje a nijak nehodnotí či nezasahuje do děje, tak se dá mluvit o vypravěči *objektivním*.⁸⁹

Homodiegetický vypravěč se děje přímo účastní, jedná se tak o jednu z postav. Jeho účast v příběhu se však může různit. Někde může být pouze okrajovou postavou, která se objeví jen výjimečně (*vypravěč – svědek*) nebo může jít klidně i o jednu z hlavních postav (*autodiegetický vypravěč*). Vypravěč, který bývá svědkem příběhu, většinou vypráví příběh retrospektivně. Kdyby jej chtěl vyprávět v přítomnosti, tak by musel být stále v blízkosti hlavní postavy, aby věděl, co se právě děje.⁹⁰

Pokud je vypravěč jednou z postav příběhu, může promlouvat i pomocí přímé řeči. Ve většině případů však vypravěč stojí mimo příběh, a tak k recipientovi promlouvá skrze nepřímou řeč.

„Vypravěčova promluva ve formě nepřímé řeči je tedy schopna konstituovat sám časoprostor fikčního světa i veškeré entity v něm obsažené. Není však postavami slyšitelná.“⁹¹

⁸⁸ KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. V Praze: Dauphin, 2013, s. 125.

⁸⁹ Tamtéž, s. 127-128.

⁹⁰ Tamtéž, s. 129-133.

⁹¹ Tamtéž, s. 141.

7.2 Vypravěč vybraných pohádek

V literárních pohádkách bratří Grimmů vypravěč nijak do příběhu nezasahuje a není ani žádnou konkrétní postavou. V tomto případě jde o skrytého vypravěče, protože čtenář nepotřebuje přemýšlet o tom, kdo je vypravěčem a jaké jsou jeho motivace. Dále ho můžeme označit za heterodiegetického vypravěče, protože se příběhu přímo neúčastní, ale stojí mimo něj. Čtenář tak dostává čisté informace, o kterých musí přemýšlet sám.

V animaci je vypravěč sice ve stejné pozici jako u literární pohádky (tedy heterodiegetický a skrytý vypravěč), ale děj se může odehrávat klidně i bez vypravěče. Děj totiž vyprávějí různé existenty příběhu, které divák vidí, mohou to být postavy, prostředí nebo i hudba a zpěv.

V animovaných filmech studia Walta Disneyho je ale typické, že má vypravěč trochu více prostoru. U Disneyho totiž pohádky, které vycházejí z literární předlohy, mají podobu knížky. Vždy na začátku filmu je záběr na knihu, která se otevře a vypravěč začne číst pohádku, postupně se příběh přesouvá z knihy do animovaného příběhu. Tento symbol může divák nalézt ve všech třech pohádkách.



Obr. 27, 28 a 29 Scény, kdy vypravěč čte pohádky z knih (zleva Sněhurka a sedm trpaslíků, Popelka a Šípková Růženka)⁹²

V animovaném filmu se vypravěč objevuje většinou znovu až na konci příběhu, ale například v pohádce o Sněhurce promlouvá i během druhé poloviny filmu. Jde o scénu, kde se na pozadí mění roční období. Tím se divák zorientuje nejen v čase, ale díky textu i v příběhu. Ačkoliv by se určitě tato část příběhu dala zanimovat, autoři zde využili zrychlení událostí, a tak dostali jistotu, že každý divák porozumí, co se během té doby událo. Vypravěč v animovaném filmu není nikdy vidět, je jen pouze slyšet jeho hlas. Na scéně se pouze objevuje text, který vypravěč divákovi předčítá.

⁹² Popelka [Cinderella] [film]. Režie Hamilton LUSKE, Wilfred JACKSON, Clyde GERONIMI. USA, 1950, Sněhurka a sedm trpaslíků [Snow White and the Seven Dwarfs] [film]. Režie David HAND. USA, 1937, Šípková Růženka [Sleeping Beauty] [film]. Režie Clyde GERONIMI. USA, 1959

Závěr

V této bakalářské práci jsem se snažila o nastínění limitů a možností literárního a animovaného vyprávění, a to na základě komparace tří vybraných pohádek od bratří Grimmů a studia Walta Disneyho (*Sněhurka a sedm trpaslíků*, *Popelka* a *Šípková Růženka*). Metodologickým východiskem mi přitom byla teorie vyprávění.

Příběh je tvořen událostmi, které na sebe navazují, konkrétně v mých vybraných pohádkách, chronologicky. Pro příběh je důležitý autor adaptace, protože ten určuje, jak událost bude vypadat nebo které části příběhu vyzdvihne či opomene. Jsou ale události, které nesmí být vynechány, protože jsou pro příběh stěžejní (a je jedno, zda se jedná o literární nebo animovanou verzi) – například ve Sněhurce je důležité, že se setkává s trpaslíky nebo je též důležité, že sní otrávené jablko nebo v Popelce, že ztratí stěviček, díky kterému jí poté princ najde.

Celkově by se dalo říct, že u literárních adaptací je důležitá čtenářova zkušenost a imaginace, poněvadž bez toho si nedokáže představit, co se právě v příběhu odehrává. V knihách by však mělo být přímo řečeno dostatek informací, aby si čtenář mohl představit, co se právě v příběhu odehrává. Obzvláště v pohádkách, které mají hlavně dětské recipienty, je dostatek informací podstatný, protože dítě svou fantazii teprve rozvíjí. Je hezké, když si čtenář vysní postavu, prostor nebo ostatní existenty příběhu podle svého.

Pro literaturu je ale například těžké ukázat více událostí najednou, čtenář se vše dozvídá postupně, naopak film může zobrazit více událostí naráz.

Animovaný film je pro diváka mnohem snazší na vnímání. U filmu divák dostává obraz jasně daný, a tak se jeho představivost nemůže rozvíjet tolik jako u literatury. Na druhou stranu díky tomu je snazší udržet divákovu pozornost, protože vnímá nejen obraz, ale i zvuk. Konkrétně Disney si přímo zakládal na tom, aby vše podstatné bylo řečeno obrazem, protože si myslel, že divák občas nemusí přímo vnímat rozhovory, ale obraz podvědomě sleduje, i když se soustředí o trochu méně.

Animace a celkově film může využívat prvky, kterými literatura nedisponuje – barvy a zvuk. Zvuk je celkově velmi důležitý prvek filmu. Nejde pouze o hlasy postav, ale i různé ruchy a hudbu, které doplňují atmosféru děje a podtrhují emoce postav. Díky tomu se divák může lépe vžít do příběhu. Divák se lépe vcítí do atmosféry děje i pomocí barev. Záporné postavy bývají vyjádřené v tmavých barvách, stojí ve stínu, světlem je velice často jen oheň. Příkladem mohou být Zloba či nevlastní matka Popelky oblečené

v tmavých barvách, většinou navíc ve stínu či šeru a jediné, co vždy vyniká, jsou jejich oči. To vše v divákovi může vyvolat negativní emoce. Naopak kladné postavy bývají v jemných barvách, obklopené zvířátky a světlem. Lesní scény Sněhurky či Růženky obklopené zvířaty působí až idylicky a v divákovi by měly evokovat pozitivní reakce. Tomu se v knize dostává mnohem hůř – obzvláště v případě Grimmů, kteří jen zaznamenávali pohádky od cizích lidí a nijak příběhy neupravovali a „nevylepšovali“.

V literární adaptaci naopak bývá většinou více prostoru pro vnitřní monology postav, i když v případě pohádek bratří Grimmů to není tak časté. V animovaném filmu může být vyjádření emocí a snů trochu problém, ale Disneyho studio k tomu využívá promluvy postav k zvířatům. Divák se také dozvídá přání a touhy postav skrze písně (například Sněhurka i Šípková Růženka zpívají o svém vysněném princovi a o lásce).

Filmem dostává příběh jasnou vizuální podobu. Dochází k přímé konkretizaci postav, prostředí a atmosféry. Problém může nastat, když dojde k filmové či animované adaptaci literární předlohy a čtenář si celou dobu nějak představuje například hlavní postavu, ale ve filmu dostane jasnou tvář, která je absolutně jiná než jak si ji recipient představoval v knize. Stejně zklamání může nastat i při jiné představě prostředí, místa nebo například zaměřením se na jiné části příběhu a celkové vypuštění oblíbené události.

Co se týče vyjádření času či prostoru v animovaném filmu, tak divák může v různých scénách vidět, že se stmívá nebo může být přímo záběr na hodiny. Naopak v knize by takováto data měla být opět explicitně řečena, protože bez toho se čtenář nemusí úplně orientovat. To samé platí i u prostoru. Pokud není čtenáři jasně řečeno, jak daleko se nachází les od zámku, tak může jen odhadovat. Naopak v animaci i toto může být vyjádřené a divák může například vidět při scéně na okraji lesa v pozadí zámek.

Důležitá je v tomto případě opět zkušenost čtenáře. Vzhledem k tomu, že v literární adaptaci Sněhurky za ní jde královna třikrát (tři dny za sebou), tak čtenář může odhadnout, že chaloupka bude v relativní blízkosti zámku a že to nebude vzdálené několik set kilometrů, protože to by královna za tak krátký čas nešla.

Celkově je literární a animovaný příběh v mnoha ohledech odlišný. Literární svět je závislý na přímém popisu vypravěče, jehož postava je pro narativ velmi důležitá, a čtenář je tak odkázaný na to, co je explicitně vyjádřeno. Naopak ale může zapojit svou fantazii a vše si představit podle svého. Fantazie nemá hranice a díky tomu se rozvíjí kreativita člověka a čtenář si může dovytvářet prostředí či postavy za pomoci vlastní imaginace.

Co se týče vypravěče, tak ten je pro literární adaptaci velice důležitou postavou, protože určuje charakter příběhu. Naopak v animovaném filmu může být zcela vynechán, jelikož se příběh odehrává díky ostatním existentům příběhu. Disney však postavu vypravěče zachoval, protože jeho animované filmy chtěl nechat vyprávět jako psanou pohádku. Každá z těchto tří pohádek tak začíná záběrem na knihu, která se otevírá a vypravěč začíná číst. Během toho se obraz posouvá dál a najednou vypravěč mizí a divák už je v ději bez něj a nahrazuje ho již jiná postava, která na sebe strhuje pozornost.

Ačkoliv je v literárním a animovaném vyprávění mnoho odlišností, tak jejich záměr zůstává stejný – jde o předání příběhu recipientovi. Jde jen o jiné adaptace, které využívají odlišné prostředky. Nedá se tedy říct, že by jedno z médií bylo lepší nebo horší – prostě mají jen odlišné prvky, jak příběh vyjádřit a věřím, že každý recipient si vždy vybere podle sebe. Občas je totiž fajn ponořit se do fikčního světa, který si člověk může v podstatě celý vysnit podle sebe. Na druhou stranu je určitě příjemné relaxovat u filmu, který nám příběh ukazuje možná trochu živěji než literatura, i když částečně na úkor naší fantazie. Tyto různé adaptace však hlavně slouží v dnešní době k zábavě či poučení a to si myslím, že literatura i film splňují.

Seznam použité literatury a zdrojů

Literatura

BERGAN, Ronald. --*ismy*. V Praze: Sloart, 2011.

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004.

GRIMM, Jacob Ludwig Karl a Wilhelm Karl GRIMM. *Pohádky bratří Grimmů: kompletní Malé vydání*. Ilustroval Adolf BORN. Praha: BRIO, c2004.

CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008.

JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Praha: ČSFÚ, 1990.

KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2004.

KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. V Praze: Dauphin, 2013.

PROPP, Vladimir Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: H & H, 1999.

RIMMON-KENAN, Shlomith. *Poetika vyprávění*. Brno: Host, 2001.

THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: AMU, 2007.

Film

Popelka [Cinderella] [film]. Režie Hamilton LUSKE, Wilfred JACKSON, Clyde GERONIMI. USA, 1950

Sněhurka a sedm trpaslíků [Snow White and the Seven Dwarfs] [film]. Režie David HAND. USA, 1937

Šípková Růženka [Sleeping Beauty] [film]. Režie Clyde GERONIMI. USA, 1959

Walt Disney – Od myšáka k Disneylandu 1-4 [Walt Disney] [dokumentární film]. Režie Sarah COLT. USA, 2015

Internetové zdroje

The Real-life Film Actors Who Inspired Iconic Disney Cartoon Characters. *Messy Nessy Chic - Cabinet of Chic Curiosities* [online]. Dostupné

z: <http://www.messynessychic.com/2013/06/20/the-real-life-film-actors-that-inspired-iconic-disney-cartoon-characters/>

The real-life models that helped to inspire some of Walt Disney's best-loved and most iconic characters | Daily Mail Online. [online]. Copyright © Associated Newspapers Ltd [cit. 26.07.2018]. Dostupné z: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2299738/The-real-life-models-helped-inspire-Walt-Disneys-best-loved-iconic-characters.html>

Helene Stanley | If the Glass Slipper Fits.... *If the Glass Slipper Fits... | Then Wear it* [online]. Dostupné z: <https://iftheglassslipperfitsblog.wordpress.com/tag/helene-stanley/>

li.st: A LITTLE REFERENCE: SOME OF THE PHOTOS USED TO HELP CREATE DISNEY MAGIC by Kayla (@kaydbug89). *li.st Archive* [online]. Copyright © 2017 li.st [cit. 26.07.2018]. Dostupné z: <https://li.st/kaydbug89/a-little-reference-some-of-the-photos-used-to-help-create-disney-magic-4UijZqKVsgmhaZzUd5QIEF>

Disney Hipster Blog: The Original Aurora: Helene Stanley. *Disney Hipster Blog* [online]. Dostupné z: <http://www.disneyhipsters.com/2012/08/the-original-aurora-helene-stanley.html>