

Folklórní prvky v Animovaném filmu

BcA. Daniela Suchomelová

Diplomová práce
2023



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2022/2023

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	BcA. Daniela Suhomelová
Osobní číslo:	K20098
Studijní program:	N0211P310004 Teorie a praxe animované tvorby
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. teoretická část: Folklórní prvky v animovaném filmu
	2. praktická část: Fajermón – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická textová práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 20 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, teoretická část písemné práce, se zabývá vybraným tématem, které se váže k praktické části DP, druhá, praktická část písemné práce, pojednává o praktickém výstupu diplomového projektu a jde tedy o explikaci k diplomovému projektu.

Cílem teoretické části je pojmout konkrétní téma a prostřednictvím práce s odbornými zdroji a s dalšími texty či díly jej analyzovat a zasadit do kontextu (a případně i do vztahu ke svému diplomovému praktickému výstupu).

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby diplomového praktického výstupu, zasvěcení do procesu a obhajoba jeho východisek a výsledného tvaru.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 8 článků, 4 knihy, alespoň z poloviny se jedná o cizojazyčnou literaturu.

Odevzdat v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK; 1 ks kroužkové vazby v tisknuté podobě (stačí černobíle).

2. praktická část:

Praktická diplomová práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa magisterského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V diplomovém projektu student představuje své silné stránky, a tedy si volí techniku, stejně tak akcentuje dílčí profese animovaného filmu (např. charakter design, výtvarník, charakter animátor, scenárista, režisér...). Možné je zhotovit diplomový projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Diplomový projekt má povinnou minimální stopáž 90 sekund a povinnou maximální stopáž 300 sekund. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se započítávají titulky.)

Diplomový projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sadou animačních etud/obrazů/scén. V případě akcentace profesí jako je výtvarník animovaného filmu nebo charakter design / concept art se klade velký důraz na doprovodné materiály (studie, skicy, výtvarnou přípravu filmu apod.)

Dokončené dílo se odevzdává v předepsané technické kvalitě a jeho součástí jsou i kompletní materiály mapující vývoj (téma, námět, literární scénář, bodový scénář, storyboard, animatik) a podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu).

Odevzdání videosoubor (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí jsou: výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Rozsah diplomové práce: **viz Zásady pro vypracování**
Rozsah příloh: **viz Zásady pro vypracování**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

JANČÁŘ, Josef. Lidová kultura na Moravě. Strážnice: Ústav lidové kultury, 2000. Vlastivěda moravská. ISBN 8086156311.
KOUDELÁK, Josef a Josef VACA. Pověsti z kraje básníka F. S. Procházky. 4. vyd. Olomouc: Okresní osvětový sbor, 1939. Český animovaný film I 19201945. Praha: Národní filmový archiv, 2012, 111 s. ISBN 9788070041482.
FURNISS, Maureen. Animation: the global history. London: Thames & Hudson, 2017, 464 s. ISBN 9780500252178.
GREGOR, Lukáš. Základy analýzy animovaného filmu. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací, 2011, 1 online zdroj (114 stran). ISBN 9788074541124. Dostupné také z: <https://digilib.k.utb.cz/handle/10563/45984>
BOOKER, M. Keith. Disney, Pixar, and the hidden messages of children's films. Santa Barbara: Praeger, c2010, xxii, 214 s. ISBN 9780313376726.

Vedoucí diplomové práce: **prof. ak. mal. Ondrej Slivka, ArtD.**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2022**
Termín odevzdání diplomové práce: **19. května 2023**

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci – nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

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

Ve Zlíně dne: 5. 5. 2023

Jméno a příjmení studenta: Daniela Suhomelová

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Teoretická část Diplomové práce mapuje výskyt folklorních prvků v animované tvorbě. Rozebírá jednotlivé tvůrce a jejich přístup k tomuto tématu v rámci animovaného filmu a historického či kulturního kontextu.

Praktická část popisuje postup při práci na diplomovém animovaném filmu s názvem Fajermon.

Klíčová slova: folklor, folklorní prvky, historie, hraný a animovaný film, plošková animace, lidová kultura

ABSTRACT

The theoretical part of the thesis describes the occurrence of folklore elements in animation. It analyses the individual authors and their approach to this topic within animation and within historical or cultural context.

The practical part describes the process of working on a diploma animated film called „Fajermon“.

Keywords: folklore, features of folklore, history, feature and animated film, cutout animation, folk culture

Tímto bych ráda poděkovala všem dobrým lidem, kteří se jakýmkoli způsobem podíleli na mé diplomové práci, ať už se jedná o teoretickou nebo praktickou část. Můj dík patří zejména prof. ak. mal. Ondrejovi Slivkovi ArtD., který se uvolil stát mým vedoucím práce, a vydržel to se mnou až do zdárného závěru.

Bylo by asi zdlouhavé vyjmenovávat zde jména všech, kterým jsem vděčná za pomoc, takže to shrnu jen dvěma slovy: „Díky všem.“

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

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 FOLKLÓR	12
1.1 LIDOVÁ TRADICE V HRANÉM FILMU V ČECHÁCH A NA SLOVENSKU	14
1.1.1 Podle Josefa Lady	15
1.1.2 Může za to Werich	17
1.1.3 Pohádkový kroj	20
1.1.4 Přiznaný kroj a region	21
1.1.5 Další filmy z Čech i ze světa	23
2 FOLKLÓRNÍ PRVKY V ANIMOVANÉ TVORBĚ V ČECHÁCH A NA SLOVENSKU	27
2.1 JIŘÍ TRNKA	27
2.2 PODLE JOSEFA LADY	30
2.2.1 Josef Kluge	30
2.2.2 Pavel Kubant	31
2.3 DALŠÍ DÍLA Z ČESKÉ KOTLINY S VŮNÍ LIDOVÉHO UMĚNÍ	33
2.4 SLOVENSKÁ ANIMOVANÁ TVORBA S FOLKLÓRNÍMI PRVKY	37
2.4.1 Viktor Kubal	37
2.4.2 Další snímky s folklórními prvky	39
3 FOLKLÓRNÍ PRVKY V ANIMOVANÉ TVORBĚ VE SVĚTĚ	44
3.1.1 Disney	44
3.1.2 Cartoon Saloon	49
3.1.3 Na skok do Japonska: Studio Ghibli	52
3.1.4 Zpět ke Slovanům: Melnitsa Animation Studio	54
3.1.5 Další filmy se světovou kulturou	55
II PRAKTICKÁ ČÁST	56
4 FAJERMÓN	57
4.1 PO STOPÁCH FAJERMÓNA (PREPRODUKCE).....	57
4.1.1 Vize o filmu.....	58
4.1.2 Práce na příběhu	58
4.1.3 Hlavní aktéři.....	59
4.2 VIZUÁLNÍ STRÁNKA FILMU	60
4.2.1 Výroba loutek, prostředí a kulis	61
4.3 DABING A HUDBA	68
4.4 REALIZACE.....	69
4.5 POSTPRODUKCE.....	71
4.6 VELKÉ FINÁLE	73
ZÁVĚR	74

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	75
SEZNAM OBRÁZKŮ	78

ÚVOD

Když jsem byla ještě malé dítě, moje babička vedla lidově zaměřený kroužek, zvaný „Kraslice“. Chtěla rozšiřovat povědomí o lidové tradici a zvycích mezi mladé. Tímto kroužkem jsem prošla já sama a se mnou i polovina dívek z vesnice. Učily jsme se vyrábět tradiční slaměné kraslice, figurky z kukuřičných listů, pekly jsme perníčky na Vánoce a o Velikonocích na květnou neděli chodily s májkou a zpívaly u každého domu: „*Nesem nesem Májíček, o'ál ho, o'ál ho Janíček...*“

„Kraslice“ fungují dodnes, i když nadšenců není tolik jako před patnácti lety. Mám pocit, že celkově zájem o folklor mezi mladými jaksi upadá. A právě proto jsem se zřejmě rozhodla, zkusit pokračovat v práci mojí babičky, i když trošku po svém.

Opětovné nastudování lokálních pověstí z Hané mě přivedlo k folklorně založenému nápadu na magisterský film. Pohádkově laděný Fajermon vychází z pověsti vyprávěné v naší vesnici. Ovšem já sama nejsem ani zdaleka jediná, kdo se rozhodl vydat touto cestou. U nás i ve světě je spousta tvůrců, kteří do svých děl vetkávají své vlastní kořeny.

Od toho se odvíjí i téma mé teoretické práce. Rozhodla jsem se zmapovat folklorní prvky v animovaném filmu. I přes to, že se hodlám v této práci pohybovat hlavně na území České republiky, zabrousím i do zahraničí. Porovnáím jednotlivé přístupy k tématu a uvedu příklady, kdy byly použity folklorní prvky. Nicméně v úvodu taktéž zmíním hraný film a použití lidových témat v něm.

Cílem této teoretické práce bude zmapovat výskyt folklorních prvků v hrané, ale hlavně v animované filmové tvorbě.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 FOLKLÓR

„Současný zájem o lidovou kulturu pramení nejenom z potřeby člověka chtít sounáležitost s určitým společenstvím, ale i z touhy poznat kořeny, které pomáhaly formovat naše vztahy k okolnímu světu,“ říká Josef Jančár v předmluvě knihy *Lidová kultura na Moravě*.

Samotné slovo folklór nebo také folklor pochází z anglického *folk* „lid“ a *lore* „tradice, znalosti“. Označuje tedy lidovou tradici či lidovou kulturu. Každý stát či země má svoji lidovou kulturu a historii. Od ní se odvozují svátky, národní jídla, ale třeba i hudba nebo móda. Folklor se tedy dá chápat jako kulturní dědictví.

*S lidovou kulturou se dnes už setkáváme spíše jako s projevy zájmové umělecké činnosti, různě inspirované především folklórními prvky: slovesnými, hudebními a tanečními. Tyto aktivity řadí soudobá etnologie pod pojem folklorismus, který chápe jednak jako vědomou péči o regionální kulturní tradice a jednak, jako součást soudobé masové kultury.*¹ Touto vědomou péčí se pak zabývají takzvané folklórní či lidové soubory. Po celém světě jich je nespočet, lišící se nejen kulturou své země ale i způsobem, jakým se nazývají. Já sama mohu uvést například Hanáckó mozeko z Litovle.

A pokud bychom měli zůstat chvíli na úrodné Hané, kam se stejně na zazších stránkách zase navrátíme, jen v Olomouci se častokrát odehrávají kratochvíle jako je například „Sčítání Hanáků“, kdy je celé město zaplněno lidmi v krojích. Na Horním náměstí vystupují hudební i taneční soubory a panuje všeobecné veselí. Pochopitelně se podobné akce nekonají jen v této moravské metropoli. Návrat ke kořenům je podle všeho velmi přirozený. A člověk nemusí chodit moc daleko. Vedle zájmu o středověk, který je pro mnoho lidí velmi lákavý, zde máme dobu a tradice, podle kterých žily ještě naše prababičky.

Bohužel některé lidové příběhy, které jsou s folklorem taktéž neodmyslitelně spojeny, se pomalu vytrácejí a zapomíná se na ně. Mnoho zvyků i přes snahu nadšenců upadá do zapomnění. Lépe na tom nejsou ani lokální legendy. Vidím to sama na sobě. Blízko Olomouce jsem strávila podstatnou část dětství a nikdy by mě nenapadlo, že Neptunovu kašnu by měl opečovávat Vodník, nebo že někde ve městě stojí dům, kde sídlí čerti.

¹ JANČÁŘ, Josef. *Lidová kultura na Moravě*. Strážnice: Ústav lidové kultury, 2000. Vlastivěda moravská. ISBN 80-86156-31-1.

Naštěstí byla spousta těchto příběhů zaznamenána a když člověk hledá, tak najde. A nejde jen o literaturu. Folklor sám, jak napovídá téma této práce, je velmi zajímavým námětem pro film. Někdy se na plátna dostane zcela přirozeně, jindy je trošku zaobalen a všimne si ho jen pozorný divák.

Než tedy začnu, ráda bych si zde vytvořila tři kategorie, do kterých budu filmy či seriály řadit:

1. **Snímky o Folkloru** (snímek mapuje přímo lidové zvyky, pověsti apod.)
2. **Snímky vycházející z Folkloru** (recyklování pověsti, nové zpracování, zasazení do folklórních kulis)
3. **Snímky inspirované Folklorem** (prvky lidové kultury, inspirace pro fiktivní svět apod.)

1.1 Lidová tradice v hraném filmu v Čechách a na Slovensku

Na začátek je potřeba podotknout, že folklor je pro mnoho českých i slovenských tvůrců zcela přirozená věc. Jsou to zkrátka naše kořeny. Spousta z nás je na ně hrdá. A jak už bylo řečeno výše, každá země má svoji osobitou historii, svoje lidové umění, svoje legendy. V našem prostředí se folklor jako takový propsal především do pohádek. V nejednom takovém díle se objevuje venkov a kostýmy jsou celkově inspirovány lidovými kroji. Můžeme to pozorovat zvláště u „obyčejných lidí“. Pohádky jsou zkrátka velkým tématem. Možná i proto, že spousta z nich je rámcově zasazena právě v té době, kdy bylo naše kulturní dědictví utvářeno. Takzvané selské baroko převládá ve většině českých pohádek. Příkladem může být **Byl jednou jeden král** nebo třeba **Princezna ze mlejna**. Ruku na srdce, krojované tetky se objevují na trhu v nejedné pohádce. Ovšem, pohádka si nedává za úkol být historicky přesná. Mnohdy jde hlavně o přehlídku vizuálně zajímavých kostýmů a vybudování dojmu, že jde o něco známého a blízkého nám všem.

Dalším důvodem, proč je do pohádek propsán folklór, může být právě doba, ve které spousta slavnějších snímků vznikala. V dobách protektorátu (1939-1945) vznikl fenomén tzv. české chaloupky (viz níže **Babička**), kdy se kladl důraz právě na folklór a zachování tradic pro uklidnění českého diváka. Po roku 1950 potom vznikají klasiky jako například **Císařův pekař, pekařův císař** (1951), kde je právě kladen důraz na ono češství i když s trochou příměsí budovatelského ducha.

Nicméně vedle pohádek zde stojí i další filmy, které se buď inspirojí folklorním prostředím, nebo přímo mapují venkov či lokální legendy.

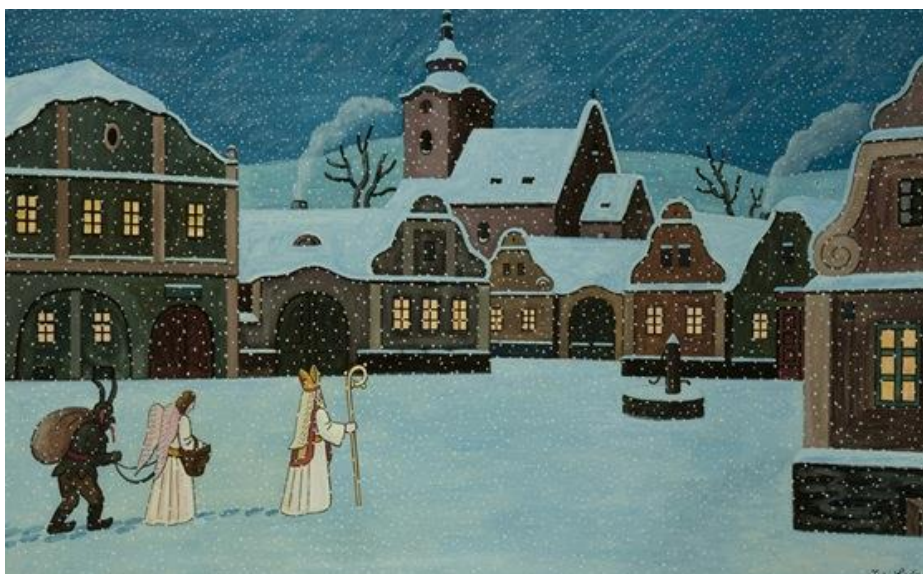
1.1.1 Podle Josefa Lady

*Josef Lada (1887–1957) byl český malíř, ilustrátor, karikaturista, scénograf a spisovatel. V raném dětství přišel o oko, což se krom dalšího projevilo na jeho **charakteristickém plochem, kresebném stylu s využitím silných obrysů a linií**. Mezi jeho nejznámější díla patří ilustrace k **Osudům dobrého vojáka Švejka** a řada jeho vlastních knih pro děti, např. **O Mikešovi** nebo **O chytré kmotře lišce**. Ve své volné výtvarné tvorbě se opakovaně vracel k motivům vodníků, rusalek a ponocných. Již za svého života patřil v Československu mezi široce uznávané umělce.²*



Obr. 1 Josef Lada

Podle kreseb a příběhů Josefa Lady vznikla celá řada filmových pohádek, ať už hraných, nebo animovaných. K těm animovaným se vrátíme v kapitole **2.1 České animované filmy s dotekem lidového umění**. Samotné Ladovy obrázky se v dnešní době už řadí do lidového umění. Není divu, malíř se pro svá díla inspiroval právě folklorním venkovem a zpracovával motivy z ústně předávaných příběhů. Jeho stylizované kresby mnohdy zobrazují různé zvyky na vesnici, ať už to jsou tradiční svátky jako Vánoce, nebo Tři králové, nebo takové kratochvíle, jako například tancovačka, nebo zabijačka.



Obr. 2 Ukázka stylu Josefa Lady

² In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-05-03]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Josef_Lada

Nicméně pojdme se věnovat filmům, které byly natočeny dle jeho předloh či inspirované jeho výtvarným stylem. Z kulisových pohádek je nejznámější snímek **Hrátky s čertem** (1956) od **Josefa Macha** podle divadelní hry **Jana Drdy**. Pro tento film vytvářel kulisy a kostýmy sám **Josef Lada**.



Obr. 3 Vizuální styl filmu Hrátky s čertem

Jako další hrané pohádky inspirované ladovským stylem můžeme zmínit např. **Nezbednou pohádku** (1976) nebo **O línem Honzovi** (1977).

1.1.2 Může za to Werich

Jan Werich, plným jménem Jan Křtitel František Serafínský Werich (1905–1980) byl český filmový a divadelní herec, dramatik a filmový scenárista, v autorské trojici s Jiřím Voskovcem a Jaroslavem Ježkem představitelem meziválečné divadelní avantgardy a posléze i poválečné české divadelní kultury, spisovatel. Proslavil se mezi válkami jako jedna z klíčových osobností avantgardního Osvobozeného divadla. Druhou světovou válku jako antifašista strávil v emigraci. Po válce se vrátil do Československa, kde nakonec získal titul národní umělec.³



Stejně jako u Josefa Lady se vliv Jana Wericha propsal nejen do hraného, ale i animovaného filmu. Pro tuto práci je ovšem nutno zmínit dvě klasické filmové pohádky, které se jistojistě dotýkají právě českého folkloru. A to je **Byl jednou jeden král** (1954) a **Císařův pekař, pekařův císař** (1951). U obou těchto filmů Werich figuroval nejen jako jedna z hlavních postav, ale také jako scenárista. Oba filmy jsou hluboce protkané tzv. Českou chaloupkou, aneb tendencí dávat důraz na české kořeny, na historii, tradici a folklór.

³ In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-05-03]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Jan_Werich

Císařův pekař, pekařův císař (1952) režie Martin Frič

Tato ikonická pohádka z prostředí dvoru Rudolfa II. se zapsala do paměti spousty diváků. Stejně jako Jan Werich ve dvojroli císaře Rudolfa II. a pekaře Matěje. Nicméně v tomto díle musíme folklorní prvky trochu hledat. Nejedná se vyloženě o vizuální záležitost. Nicméně nádech lidové tradice jde z tohoto filmu cítit na sto honů. I když ji trochu kazí mírně budovatelská píseň „Ten dělá to a ten zas tohle“.

Každopádně vedle divadelních kostýmů vcelku věrně kopírujících rudolfinskou módu, do kterých je oblečen dvůr, zde stojí prostý lid, který místo renesanční módy adekvátní pro toto období oblékl spíše typický kostým selského baroka. Jedná se ovšem o pohádku, a tak může historická módní policie zamhouřit klidně i obě oči.

Dalším prvkem folklóru ovšem může být i skutečnost, že příběh vychází z legendy o Golemovi.

- *Snímky inspirované Folklórem (prvky lidové kultury, inspirace pro fiktivní svět apod.)*



Obr. 4 Srovnání panského a prostého kostýmu

Byl jednou jeden král (1954) režie Bořivoj Zeman

Byl jednou jeden král vychází z klasického příběhu Sůl nad zlato. Nicméně Bořivoj Zeman společně s Janem Werichem a Jiřím Brdečkou vzali původní předlohu a vytvořili z ní nadčasovou pohádkovou komedii. Zde už je folklor cítit o něco více. Může za to i fakt, že se nepohybujeme v určitém časovém období, ale tvůrci mají volnost, kterou může dát jen pohádkové prostředí. Setkáváme se zde s bohatými róbami a kostýmy na královském dvoře a naproti tomu stojí znovu prostý lid, jehož kostýmy jsou v tomto snímku inspirovány zjednodušenou verzí jihočeského kroje. Nabírané rukávy, vestičky a kordulky, nadýchané sukně a pentle. Tato verze lidového kostýmu se později drží i v dalších pohádkách. Stal se z něj jakýsi ustálený tvar. Nejde o žádný určitý kroj, spíše o napodobení, vytvoření dojmu či atmosféry. Můžeme si tento kostým pojmenovat pro větší přehled např. **Pohádkový kroj**.

- *Snímky inspirované Folklórem (prvky lidové kultury, inspirace pro fiktivní svět apod.)*



Obr. 5 Formování tzv. pohádkového kroje

1.1.3 Pohádkový kroj

Takzvaný pohádkový kroj se později objevuje v mnoha dalších snímcích. Jedná se o napodobeninu kroje z různých oblastí. Nepleťme si ho ale s běžným, byť pracovním krojem, který se objevuje ve filmech, které jsou zasazené do určité lokace a přiznávají nastudování místního folklóru.

Pohádkový kroj se ovšem objevuje ve filmech jako je **Dařbuján a Pandrhola** (1959, Martin Frič), **Obušku z pytle ven** (1955, Jaromír Pleskot), **Pyšná princezna** (1952, Bořivoj Zeman), **Honza málem králem** (1977, Bořivoj Zeman), **S čerty nejsou žerty** (1984, Hynek Bočan). Nebo z novějších pohádek například **Čertí brko** (2018, Marek Najbrt).



Obr. 6 Ukázky pohádkového kroje

1.1.4 Přiznaný kroj a region

Vedle tzv. Pohádkového kroje stojí i snímky, které bez skrupulí přiznávají lokaci a zasazení příběhu, které podpoří i interpretací místního kroje pro jednotlivé postavy. Znovu podotýkám, jedná se o pohádky, takže tentokrát by měla krojová módní policie trochu zamhouřit aspoň jedno oko. Snaha přiblížit malému divákovi tradici a folklor v pohádce, aby měl určité povědomí se přeci cení.

Příklady filmů:

- **Princezna ze mlejna** 1994 (Zdeněk Troška): Jižní Čechy
- **Sedmero krkavců** 2015 (Alice Nellis): Jihočeský kroj
- **O zakletém králi a odvážném Martinovi** 2018 (Peter Bebjak): Zuberec, Slovensko
- **Největší dar** 2022 (Daria Hrubá): Valašsko



Obr. 7 Srovnání Jihočeského kroje v reálu a ve filmu



Obr. 8 Porovnání kroje ze Zuberce

U čerstvé pohádky **Největší dar** ještě zůstaneme. Je totiž krásným příkladem skloubení všech mých kategorií do jedné. Příběh se odehrává ve vesničce na Valašsku a zasahují do něj slovanští bohové. Ve filmu je ukázaný střet původní pohanské kultury s tradičním valašským folklorem. Několikrát jsme svědky mapování lidových zvyků, které v pohádce slouží jako ukazatele uplynulého času. Střetává se zde také nadpřirozený svět s lidským.

Oba světy jsou šikovně odděleny právě vizuálně, a to kostýmy. Lidé nosí valašské kroje, zatímco bohové jsou oblékáni do fantastických rouch dle svého postavení. Důkazem, že tato strategie funguje, je část filmu, kdy bohyně Živa, Vesna a Oseň přijmou lidskou podobu, aby mohly mezi smrtelníky. Jejich kostým se změní a ony jsou náhle oblečené do pracovních krojů.



Obr. 10 Bohyně ve svých šatech



Obr. 9 Bohyně v pracovním kroji

Mile uchopený příběh o tom, že smích může mít tu největší sílu je ukázkou toho, že každá dnešní pohádka nemusí být založená na lovestory, ale může se z ní člověk i něco naučit. A od toho pohádky přece jsou, no ne?



Obr. 11 Valašský kroj v reálu a ve filmu

1.1.5 Další filmy z Čech i ze světa

Babička (1940)

Stejnomenou knihu Boženy Němcové zfilmoval v roce 1940 **František Čáp**. Později vznikl ještě jeden film v režii **Antonína Moskalyka** (rok 1971). Nicméně oba filmy mají jedno společné, a to tematické zasazení na venkov a do středu folklorního dění. Už knižní předloha vypráví o různých zvyklostech a tradicích, které Babička dodržovala a nastiňuje život na venkově. Nicméně **Babička** Františka Čápa je v mnoha ohledech věrná nejen knižní předloze, ale i obrazu folklóru jako takovému.

V době protektorátu, kdy film vznikl byl kladen důraz na tzv. Českou chaloupku neboli národní idylický prostor a kult venkova⁴, jak píše Dobroslava Svěčená ve své diplomové práci o Literárním venkovu v protektorátní kinematografii. Jde o zachycení folklorního venkova, které využívají taktéž výše zmíněné pohádky. Jedná se o jakési ubezpečení člověka, že zde je svět v pořádku, zde máme své kořeny. Důraz na nezkaženost a pokoru provázanou s tradicí a zachováním českého jazyka byla v té době klíčová a představovala národní hrdost.

V mých třech kategoriích by se snímek usídlil v druhé kategorii: Snímky vycházející z Folklóru. Zejména kvůli zpracování venkova a folklorních kulis, které jsou v tomto případě klíčové pro celý snímek.

- *Snímky vycházející z Folklóru (recyklování pověsti, nové zpracování, zasazení do folklorních kulis)*



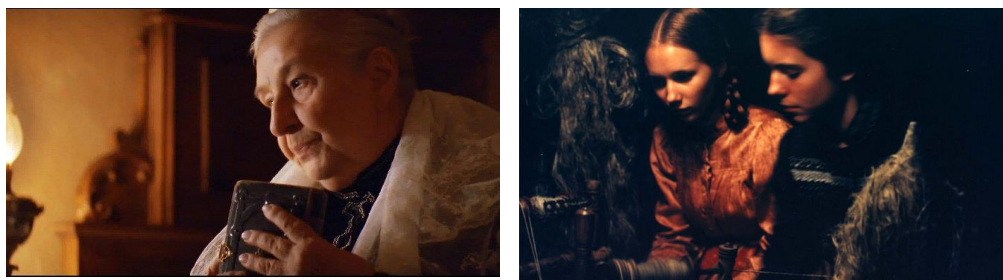
Obr. 12 Babička (1940)

⁴ *Literární venkov v protektorátní kinematografii*. Praha, 2013. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Katedra filmových studií. Vedoucí práce Doc. PhDr. Ivan Klimeš.

Kytice (2000)

F. A. Brabec zpracoval ve svém povídkovém filmu sbírku balad Karla Jaromíra Erbena. Jedná se o snové zpracování původní předlohy. Tento povídkový film řadím mezi ostatní zvláště kvůli části snímku, která vypráví o Štědrém večeru. Původní literární předloha sama popisuje některé lidové zvyky a pranostiky. Právě zmiňovaný Štědrý večer mluví o zvyku věštění z díry vysekané v ledu. Povídka Poklad zase o otevírání země, která vydává své poklady na Velký pátek. A film tyto povídky adaptuje a tím se řadí do mé druhé kategorie. Nedočkáme se u něj ovšem téměř žádného vizuálního zastoupení folkloru, co se týče krojů. Jedná se hlavně o volné převyprávění klasických balad.

- *Snímky vycházející z Folklóru (recyklování pověsti, nové zpracování, zasazení do folklórních kulis)*



Obr. 13 Ukázky z filmu Kytice

Nejasná zpráva o konci světa (1997)

Tento film z repertoáru **Juraje Jakubiska** by se dal zařadit do mé třetí kategorie Snímky inspirované Folklórem. Pozorujeme příběh, který je parafrází na podobenství o konci světa, zasazený do folklórních kulis vesničky někde v horách. Vedle silného alegorického příběhu o nenávisti a dalších ne úplně ctnostných lidských vlastnostech, se zde setkáváme s kroji, zvyky, ale také folklórně laděnou hudbou. Film je jedním z těch, které využívají folklór jako kulisu k navození atmosféry něčeho docela blízkého. O to větší soucit může tragédie vesnice vyvolávat. Dá se tedy tvrdit, že folklórní prvky zde mohou být nositelem jakési čistoty, tradice a řádu, který je záhy narušen.⁵

- *Snímky inspirované Folklórem (prvky lidové kultury, inspirace pro fiktivní svět apod.)*

⁵ HAMES, Peter. Czech and Slovak cinema: theme and tradition. Edinburgh: Edinburgh University Press, c2009, vii, 264 s. ISBN 978

Perinbaba (1985)

Jakubisko má ovšem na svědomí i pohádku **Perinbaba**, která balancuje mezi druhou a třetí kategorií a kde se možná zrodil jeho stylizovaný kroj. Film je adaptací na příběh bratří Grimmů Paní Zima, nicméně samotná Perinbaba má kořeny už ve slovanské mytologii. Perinbaba, jindy zvaná Podaga je bohyně počasí, která přivolává vítr, mraky, déšť a sníh nebo nechává svítit slunce. Je veselá a ráda si dělá z lidí legraci.⁶ Tímto by snímek zapadal do druhé kategorie, protože adaptuje a přetváří si lidový příběh. Nicméně je taktéž zasazen do lidových kulis, které se stávají pro Jakubiska určitým rukopisem. Kostýmy jsou volně inspirované slovenským krojem a spíše navozují atmosféru, než aby ukazovaly na určitý region.

- *Snímky inspirované Folklorem (prvky lidové kultury, inspirace pro fiktivní svět apod.)*



Obr. 14 Nejasná zpráva o konci světa (1997)



Obr. 15 Perinbaba (1985)

⁶ KUZMIŠÍN, Peter Weleslaw. *Bohové starých Slovanů*. ISBN 9788081004544.

Slunovrat (2019)

Odskočíme si na okamžik do Švédska. Jak nám ukázal Jakubisko, folklor se dá použít nejen pro pohádky, ale i pro znepokojivé obrazy. A přesně tohle vystihuje film amerického režiséra Ariho Astera **Slunovrat**, který byl natočený v koprodukcí se Švédskem. *Jde o znepokojivý příběh o partě kamarádů, která se vypraví do Skandinávie na speciální festival za oslavami slunovratu. Vše se ale zvrtné, když je vesničané přizvou k rituálům, při kterých se místní ráj na zemi mění v čím dál děsivější peklo.*⁷

Tento film pracuje s obrazy ze švédské mytologie a představuje určité zvyky a pohanské rituály (zejména při oslavách letního slunovratu), i když pokrivené pro účely filmu. Taktéž pracuje s alegorií rozchodu a rozpadu vztahu, kterou aplikuje na symboly typické právě pro švédské legendy.

Slunovrat je dobrý příklad toho, že folklór ve filmu nemusí nutně vyvolávat pocit bezpečí a řádu. Může jít i o něco znepokojivého zvláště z důvodu, že jde o zvyky jiné kultury, která pro nás může být nepochopitelná.

- *Snímky vycházející z Folklóru (recyklování pověsti, nové zpracování, zasazení do folklórních kulís)*



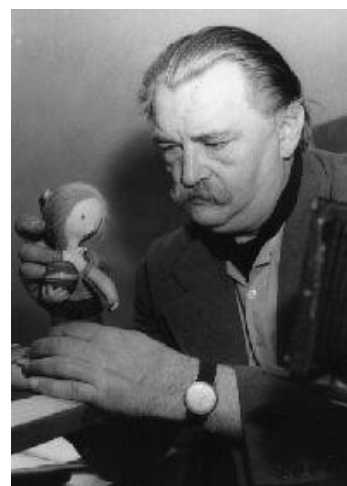
Obr. 16 Slunovrat (2019)

⁷ [online]. [cit. 2023-05-03]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/642698-slunovrat/prehled/>

2 FOLKLÓRNÍ PRVKY V ANIMOVANÉ TVORBĚ V ČECHÁCH A NA SLOVENSKU

2.1 Jiří Trnka

Jiří Trnka už od dětství tíhl k loutkám. Není tedy divu, že ho dnes známe jako přední osobnost českého loutkového filmu. Jako malý chlapec dostal od strýce poničené loutkové divadlo, které opravil a začal s ním hrát ostatním dětem. Bohužel plamen jeho nadšení byl brzy udupán, jelikož začal zanedbávat školu a otec jeho loutkové divadlo spálil.⁸



Obr. 17 Jiří Trnka

To ovšem (díky bohu) mladého Trnku neodradilo. Vzápětí začal vyřezávat, vyrábět nové loutky a znovu hrát své divadlo. Jeho nadšení a talentu si všiml Josef Skupa, který se stal Trnkovi mentorem. Ten začal ve Skupově loutkovém divadle hrát jako loutkoherec, vytvářel kulisy i loutky a zkoušel stále nové a nové věci. Jeho loutky Josef Skupa nechal vystavit v roce 1929 na pražské loutkářské výstavě. Trnkova práce zaujala porotu a byl dokonce zmíněn v novinách. Tyto úspěchy nakonec vedly ke svolení otce a přihlášení Jiřího Trnky na UMPRUM.

I přes krušné začátky si Trnka vydobyl místo na slunci a oslovil širokou veřejnost. Věnoval se nejen loutkovému divadlu ale také ilustraci a karikatuře. Na jeho filmovou kariéru se nemuselo dlouho čekat. Začátky v tradičním kresleném filmu (**Zasadil dědek řepu** 1945, **Zvířátka a petrovští** 1946) se překlenuly v první loutkový film. Začalo to scénářem na film **Betlém** (1947), ovšem ten se stal součástí obsáhlejšího projektu s názvem **Špalíček** (1947).

⁸ KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVIČOVÁ. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation People, 2010. ISBN 978-80-254-5920-1.

2.1.1 Špalíček (1947)

Šestidílný komplet plný postav, barev, lidových písní a zvyků se dá považovat za přesnou definici folklóru v animovaném filmu. **Masopust, Jaro, Legenda o svatém Prokopu, Poutí, Posvícení a Betlém.** Trnka v těchto snímcích krásně převypráví celý rok. Nejde jen o pouhou inspiraci lidovou kulturou, kterou v dnešní době hojně využívá například Disney (viz Kapitola 3). Zde se jedná o esenci lidového dědictví oblečeného do úžasné snové kabátku, doprovázeného hudbou Václava Trojana. Spojení loutkového filmu s folklorem je zkrátka magická kombinace, která je svým způsobem velmi přirozená. Jde o řemeslnou práci. Taktéž loutky, potažmo postavičky, sošky a tak dále sahají až do dávné minulosti.

Špalíček nám zkrátka ukazuje, jak to bývalo. Oživuje zvyky, šíří pokojnou atmosféru. Je tím druhem snímku, ve kterém folklor žije.

- *Snímky o Folklóru (snímek mapuje přímo lidové zvyky, pověsti apod.)*



Obr. 18 Špalíček (1947)

2.1.2 Dva mrazíci (1947)

Dva mrazíci jsou kombinovaný film. Lidé jsou loutkoví, ovšem mrazíci kreslení. Samotný folklór se zde objevuje hlavně v zasazení. Sledujeme chalupníka a kupce, kteří cestují v zimě. Mrazíci se předhánějí, kterému člověku bude dřív zima. Zasazení na lidový venkov dává právě tomuto filmu onen folklórní nádech, stejně jako ve spoustě pohádek.

- *Snímky inspirované Folklórem (prvky lidové kultury, inspirace pro fiktivní svět apod.)*



Obr. 19 Dva mrazíci (1947)

2.2 Podle Josefa Lady

2.2.1 Josef Kluge

Režisér a animátor Josef Kluge se narodil 29. května v Lounech, kde také prožil své dětství a dospívání. Jako zručný kreslíř se uplatnil jako konturista a animátor ve studiu AFIT, které bylo pomocným studiem pro výrobu titulků k hraným filmům.

V období let 1956 až 1959 se podílel především na výrobě reklamních filmů. V roce 1950 se poprvé představil jako režisér animovaným filmem **Kombajn**, jehož byl výtvarníkem Jaroslav Kandl. Koncem padesátých let se postupně zapojil již pouze jako režisér do tvorby animovaných filmů, čímž zúročil do té doby získané zkušenosti. Pro Studio kreslených a loutkových filmů v Praze a později pro Krátký film Praha, režíroval řadu filmů, které byly nejprve určeny pro dětského diváka (např. **Plakalka** 1958, **Čarovné lyže** 1959, **Statečné kuřátko** 1960, seriál **Jak šlo vejce na vandr** 1969).⁹

V roce 1970 pod jeho vedením vznikl televizní seriál **O Mikešovi** na základě knižní předlohy Josefa Lady: Kocour Mikeš, který taktéž adaptuje Ladův kresebný styl.

„Mikeš mne zasáhl jako blesk. Zaujalo mne, že zvířata mohou žít podobně jako lidi, mít jejich vlastnosti a jednání. Nad těmito výtvarnými klenoty národního umělce Josefa Lady jsem se radil a pak spolupracoval s manželkou Alenou Ladovou a Janem Vránou. Snad jsem to nezkazil a nějakou radost dětem přinesl.“

Josef Kluge¹⁰



Obr. 20 O Mikešovi (1970)

Kluge se nicméně k tvorbě podle Josefa Lady vrací ještě několikrát. A to ve filmech **Budulíněk mandelinka** (1979), **O statečné princezně** (1980), **O línem Honzovi** (1981).

- *Snímky vycházející z Folkloru (recyklování pověsti, nové zpracování, zasazení do folklórních kulis)*

⁹ [online]. [cit. 2023-05-08]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/lidi-zivotopis-biografie/58151-josef-kluge.html>

¹⁰ *Zlatý věk české loutkové animace*. mladá fronta, 2010. ISBN 978-80-204-2190-6.

2.2.2 Pavel Kubant

Režisér, výtvarník a scénárista animovaných filmů se narodil 14. září 1956 v Praze. Od dětství kreslil a maloval, proto vystudoval Střední odbornou školu výtvarnou – Hollarova. Pak jako dokumentátor, kreslíř a ilustrátor pracoval v archeologickém oddělení. V roce 1982 získal cenu za obraz na Světové výstavě obrazů v Londýně. Svoji filmovou kariéru začal v krátkém filmu jako animátor a režisér ve Studiu J. Trnky. Své filmové vzdělání dovršil na FAMU obor Animovaná tvorba. Jako režisér a výtvarník spolupracuje mimo jiné s Artcentrem, rakouskou televizí ORF, francouzskou televizí CFRT, Slovenskou televizí, Českou televizí apod.¹¹

S Pavlem Kubantem se znova vracíme k tvorbě **Josefa Lady**. Jeho animované filmy přebírají kresebný styl a adaptují Ladovy knihy. Krásným příkladem je seriál **Bubáci a Hastrmani** z roku 1999, natočený podle stejnojmenné knihy. Seriál vypráví o přátelství Bubáčka a Pulce, kteří spolu s ostatními dětmi naslouchají vyprávění pohádek. V seriálu se také nejednou mluví o lidových tradicích a zvycích.

Podobným způsobem fungují i **Říkadla Josefa Lady** (2003). Snímek obsahuje 52 říkadel a je vytvořený taktéž podle stejnojmenné knihy.

- *Snímky vycházející z Folklóru (recyklování pověstí, nové zpracování, zasazení do folklórních kulis)*



Obr. 21 Bubáci a Hastrmani (1999)

¹¹ [online]. [cit. 2023-05-03]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/lidi-zivotopis-biografie/113054-pavel-kubant.html>

Další snímek dotýkající se folkloru je **Česká mše vánoční** (2007). Zobrazuje český betlém a ukazuje divákovi postavy z Ladovy tvorby, které už dávno zná. Nicméně nevidíme tu tradiční pastýře, kteří by se šli poklonit Ježíškovi. Místo nich k jesličkám přicházejí krojovaní vesničané a mezi nimi i postavy jako je kocour Mikeš, Kmotra Liška, Bubáček a podobně.¹² Divák se tedy setká nejen s interpretací českých Vánoc, ale také se zlidovělými postavami.

- *Snímky o Folklóru (snímek mapuje přímo lidové zvyky, pověsti apod.)*



Obr. 22 Česká mše vánoční (2007)

¹² [online]. [cit. 2023-05-03]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/248386-ceska-mse-vanocni/prehled/>

2.3 Další díla z české kotliny s vůní lidového umění

Hrajeme si s písničkou 1983

Hrajeme si s písničkou je animovaný cyklus od režiséra a výtvarníka **Josefa Lamka**. Lidové písně jsou zde doprovázeny mnohdy nápaditě kombinovanou technikou animace. Jsou zde dřevěné loutky vyrobené podle lidových hraček, loutky z vyfouklých vajíček, z perníčků apod. Tvůrci využívají taktéž lidový ornament. Každá píseň má svůj osobitý styl, který jí pomáhá dotvořit atmosféru.

- *Snímky o Folklóru* (snímek mapuje přímo lidové zvyky, pověsti apod.)

Kouzelný dědeček 1975

Krátkometrážní loutkový film z dílny **Lubomíra Beneše** je pohádka s ponaučením, že lenost se nevyplácí. Jedná se o příběh o dvou bratrech, zasazený na venkov. Malebné chaloupky podporují pohádkovou atmosféru a voní folklorem.

- *Snímky inspirované Folklórem* (prvky lidové kultury, inspirace pro fiktivní svět apod.)



Obr. 23 Kouzelný dědeček (1975)

Muzikant a smrt 1984

Dalším zde zmíněným filmem **Lubomíra Beneše** je **Muzikant a smrt**, který překypuje atmosférou. Pro muzikanta si přijde bíle oděná smrt. Mládenec ji však svou hudbou dokáže obměkčit a dokonce roztancovat. V tomto filmku se znovu setkáváme s tzv. pohádkovým krojem. Jak by taky ne, když se nacházíme na venkově, o čemž vypovídá i muzikantova prostá světnice. Folklorní atmosféru udává i hudba Jiřího Kolafa. Lidové melodie jsou ale konfrontovány nekompromisním hudebním motivem smrti. Kdopak asi vyhraje?

- *Snímky inspirované Folklórem (prvky lidové kultury, inspirace pro fiktivní svět apod.)*



Obr. 24 Muzikant a smrt (1984)

Mire Bala Kale Hin – Romské pohádky 2001

Mire Bala Kale Hin je český loutkový animovaný televizní seriál natočený ve spolupráci s Finskem a Evropskou unií. Tentokrát se vydáváme do romské kultury. Večerníček byl natočen na motivy romských lidových pověstí z celého světa. Prolíná se zde tradiční romská hudba s pohádkovým až fantaskním vizuálem jednotlivých dílů.

- *Snímky vycházející z Folkloru (recyklování pověstí, nové zpracování, zasazení do folklórních kulis)*



Obr. 25 Mire Bala Kale Hin (2001)

Chaloupka na vršku 2006–2022

„Rodina řezbáře Tomše nám skrze příběhy odehrávající se v průběhu kalendářního roku ukáže, jak naši předkové žili na vsi skromné, ale veselé životy v souladu s přírodou.“¹³

Čtrnáctidílný loutkový večerníček od Šárky Váchové jde ve šlépějích Trnkova Špalíčku. Seriál se snaží s pomocí kombinace lidových písní a zvyků přiblížit mladšímu divákovi život na venkově a tradice, které naši předkové dodržovali. Jak už je řečeno výše, večerníček mapuje významné svátky během roku a ukazuje jakým způsobem se slaví.

- *Snímky o Folkloru* (snímek mapuje přímo lidové zvyky, pověsti apod.)



Obr. 26 Chaloupka na vršku (2006)

Broučci 1920 (Bohuslav Šula)

„Adaptace populární knížky pro děti z říše lesního hmyzu o životě světlušek. Film nebyl dokončen. Byly natočeny jen určité části. Pozadí navrhl architekt Bohuslav Šula.“¹⁴

Tato verze **Broučků** zobrazuje lidové motivy, ornament a taktéž tzv. pohádkový kraj. Zobrazuje folklorní prvky víc, než známější verze **Broučků** z roku 1995.



Obr. 27 Broučci (1920)

- *Snímky inspirované Folklorem* (prvky lidové kultury, inspirace pro fiktivní svět apod.)

¹³ [online]. [cit. 2023-05-08]. Dostupné z: <https://edu.ceskatelevize.cz/video/13995-chaloupka-na-vrsku-jak-se-honzik-ucil-na-housle>

¹⁴ Český animovaný film I 1920-1945. Praha: Národní filmový archiv, 2012, 111 s. ISBN 9788070041482

Reklamní spoty s folklorním nádechem

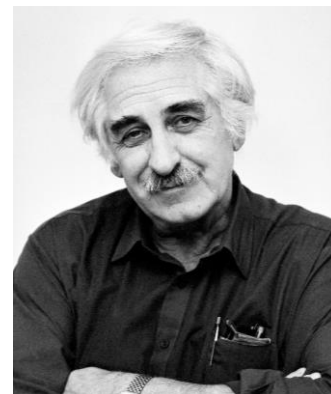
Animace je ve svých začátcích u nás spjata také s reklamou. Není tedy divu, že i zde se objevují prvky folklóru. Můžeme si jich všimnout v těchto spotech:

- **Dobrá kuchyně Vitello** 1930: Krojovaná dívka připravuje dort s pomocí tuku Vitello
- **Hospodářovi nejlepší přátelé** 1933: propagační film pro používání superfosfátu a dusíkatého vápna v zemědělství
- **Láska a peníze** 1943: Reklama na vkladní knížky (lidový ornament)

2.4 Slovenská animovaná tvorba s folklórními prvky

2.4.1 Viktor Kubal

Viktor Kubal je nejen zakladatelem slovenského animovaného filmu, ale i jedním z významných představitelů světového animovaného filmu od poloviny 60. let. Je jedním z tvůrců moderní karikatury a osobitostí jeho práce je, že byl nejen autorem výtvarných a animovaných návrhů, ale i autorem námětu, scénáře a režisérem, někdy dokonce i kameramanem a střiháčem. Jako režisér a animátor vytvořil téměř 400 krátkometrážních animovaných filmů a též několik celovečerních animovaných filmů. Jeho filmy získaly množství významných domácích a mezinárodních ocenění. Je autorem vícera knih pro děti a mládež.¹⁵



Únos 1942

„Paródia na ľudovú rozprávku, v ktorej zloduch unesie krojovanú dievčinu a ktorú sa vyberie zachrániť švárny šuhaj – „super hrdina“ (nakoniec ju úspešne vyslobodí).“¹⁶

I parodie se může řadit mezi snímky s nádechem folkloru. Zde konkrétně můžeme mluvit o *Snímku, který vychází z folklóru*, minimálně díky prostředí a kostýmům. Viktor Kubal film bohužel nedokončil.

Zem 1966

První, co diváka lidově řečeno cvrnkne do nosu je živá lidová hudba, použita ve snímku. Sledujeme zde střet moderního světa se starým způsobem života. Starousedlík je postupně okraden o jeho obyčeje a půdu. Nakonec hospodáří v maličkém květináči, ze kterého mu stejně vyroste jenom matička na drátku.

- *Snímky inspirované Folklórem (prvky lidové kultury, inspirace pro fiktivní svět apod.)*

¹⁵ [online]. [cit. 2023-05-09]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/tvurce/11159-viktor-kubal/biografie/>

¹⁶ PAZDERKOVÁ, Lucia. Slovenský animovaný film a jeho představitelé. 2009, 52 s. Dostupné také z: <http://hdl.handle.net/10563/7925>

Janko Hraško 1973-1986

Janko Hraško je slovenský pohádkový hrdina. Dal by se připodobnit k Palečkovi. Dokonce je po něm pojmenované i rádio zabývající se folklorem. **Viktor Kubal** věnoval této postavě jedenácti dílný seriál pro děti, kde Janko zažívá různá dobrodružství a pomáhá svým rodičům pečovat o jejich chaloupku a hospodářství.

- *Snímky vycházející z Folkloru (recyklování pověsti, nové zpracování, zasazení do folklórních kulis)*

Zbojník Jurko 1976

Legenda o Jánošíkovi, který bohatým bral a chudým dával, patří už dávno ke klasice slovenského folklóru. Udatný zbojník, jehož chrání pás od dobré víly a který přijde a napraví všechna bezpráví, jichž se bohatě dostávalo chudým od feudálních pánů, žije v mnoha lidových písních, pohádkách a vyprávěních.¹⁷

Zbojník Jurko je prvním celovečerním slovenským filmem z dílny Viktora Kubala. Film adaptuje slavný lidový příběh o Jánošíkovi. Ačkoli je předloha z filmu čitelná, autor nechtěl používat jméno Jánošík a doslovně se odkazovat, zejména kvůli tomu, aby si snímek udržel jakousi dětskou nevinnost, která je znatelná i z použité stylizace.

- *Snímky vycházející z Folkloru (recyklování pověsti, nové zpracování, zasazení do folklórních kulis)*



Obr. 28 Zbojník Jurko (1976)

¹⁷ [online]. [cit. 2023-05-09]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/189621-zbojnik-jurko/prehled/>

2.4.2 Další snímky s folklórními prvky

Pásli ovce valasi (1973)

Hore v horách, kde kopce vyliezajú jeden druhému na plecía, aby dovideli čo najďalej, pasú valasi ovce. Oviec je veľa, valasi dvaja a jeden pes. Ale vari najviac jesto toho, čo sa im pri pasení pritrafilo.¹⁸

Jedná se o známý slovenský večerníček režírovaný **Ladislavem Čapkem**, s hudbou Jaroslava Celby a hlasem Josefa Kronera. Je nám v něm představen život a příhody Kubka a Maťka, dvou valachů, kteří se starají o své stádo. Příběh je zasazený do malebného prostředí slovenských hor. Nejen tato lokalita a postavy, ale i hudba diváka seznamuje s částí lidové kultury Slovenska.

- *Snímky vycházející z Folklóru (recyklování pověstí, nové zpracování, zasazení do folklórních kulís)*



Obr. 29 Pasli ovce valasi (1973)

[online]. [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/221004-pasli-ovce-valasi/prehled/>

Varila myšička kašičku (1974)

Krátkometrážní film Vlastimila Herolda je interpretace lidových říkadel a písní doprovázená rozpořhobovanými lidovými obrázky Ludovíta Fully (podobně, jako v česku jsou Říkadla Jozefa Lady).

- *Snímky o Folklóru (snímek mapuje přímo lidové zvyky, pověsti apod.)*



Obr. 30 Varila myšička kašičku (1974)

Balada v čipke (1981)

„Film inšpirovaný krehkou krásou výtvarných prác národnej umelkyně Eleny Holéczyovej.“

Balada o nešťastné lásce vytvořená pomocí loutek z paličkované krajky.

- *Snímky inspirované Folklórem (prvky lidové kultury, inspirace pro fiktivní svět apod.)*



Obr. 31 Balada v čipke (1981)

Maľovanky – spievanky (1987)

Helena Slavíková – Rabarová vytvořila cyklus tří krátkých filmů na motivy lidových písní a zvyků, jako jsou například oslavy jara a s nimi spojené vynášení Morany/Mory.

Diely sú nazvané podľa ročných období: Leto (1987), Jeseň (1988), Zima (1990). Autorka tak vytvorila akýsi slovenský filmový rok na dedine. Použila v nich rôzne ľudové výšivky, slamené a drevené ozdôbky, ornamenty.¹⁹

Svou poetikou i vizuálem můžou být **Maľovanky – spievanky** spojovány s Trnkovým **Špalíčkem**.

- *Snímky o Folklóru (snímek mapuje přímo lidové zvyky, pověsti apod.)*



Obr. 32 Ukázky z filmu **Maľovanky – spievanky** (1987)

¹⁹ PAZDERKOVÁ, Lucia. Slovenský animovaný film a jeho predstaviteľé. 2009, 52 s. Dostupné také z: <http://hdl.handle.net/10563/7925>

Bratislavské rozprávky (1991-1999)

*Bratislavské rozprávky je česko-slovenský a neskôr slovenský animovaný seriál, ktorý zobrazuje príbehy z dávnej minulosti, vychádzajúce zo zdrojov národnej kultúry Bratislavy a jej okolia. Seriál bol vyrobený v rokoch 1991 až 1999. Režirovali ho **Rudolf Urc a Ondrej Slivka**, ktorý ho aj nakreslil.²⁰*

Bratislavské rozprávky jsou zářný příklad díla, které má svůj prapůvod v pověstech, které neodmyslitelně k folklóru patří. I když se jedná opravdu o pohádky/rozprávky, které si spíše než na „krojové věrnosti“ zakládají na imaginaci a fantazii. Můžeme zde sice sledovat tendence takzvaného „pohádkového kroje“, ale není to něco, co by udávalo směr díla. Samotné zastoupení folkloru je zde ve zpracování legend a příběhů z okolí Bratislavy.

- *Snímky vycházející z **Folklóru** (recyklování pověsti, nové zpracování, zasazení do folklórních kulis)*



Obr. 33 Ukázky ze seriálu **Bratislavské rozprávky** (1991-1999)

²⁰ In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: https://sk.wikipedia.org/wiki/Bratislavsk%C3%A9_rozpr%C3%A1vky

Zbojník Jurošík (1991)

Dalším slovenským večerníčkem je **Zbojník Jurošík**. Je jakousi obdobou kulturního hrdiny Jánošíka, ovšem s úpravou pro dětského diváka. Naproti němu stojí zemepán, tedy šlechta, čímž se Jurošík vlastně trochu podobá českému Rumcajsovi. Ve večerníčku můžeme zaslechnout taktéž hudbu Vladimíra Godára na lidové motivy.

- *Snímky vycházející z Folklóru (recyklování pověsti, nové zpracování, zasazení do folklórních kulis)*



Obr. 34 Zbojník Jurošík (1991)

3 FOLKLÓRNÍ PRVKY V ANIMOVANÉ TVORBĚ VE SVĚTĚ

3.1.1 Disney

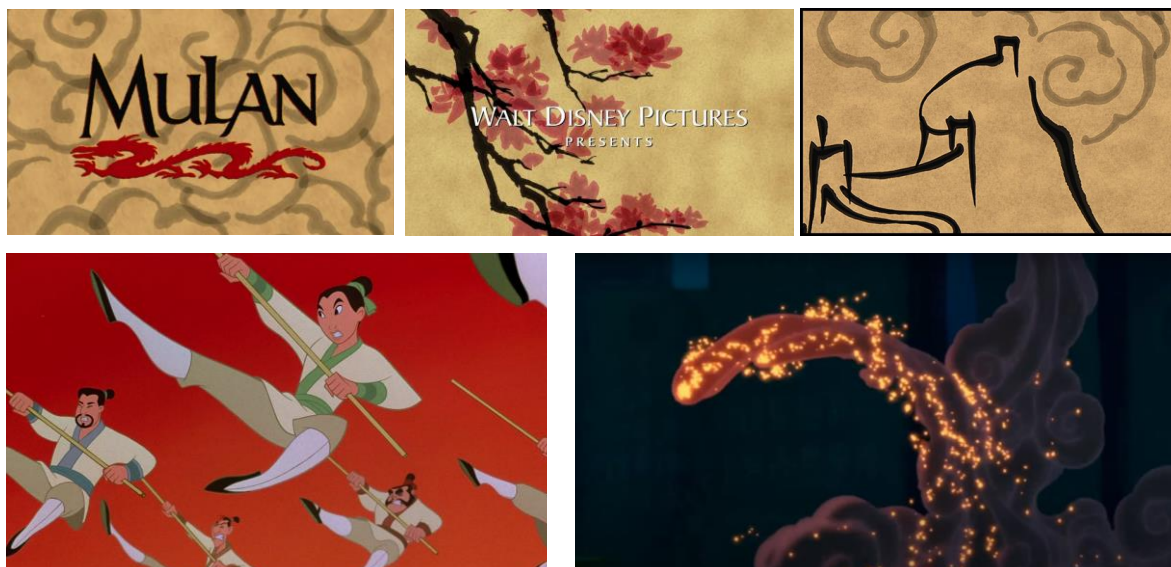
Studio Disney je proslulé svými animovanými filmy a mnohými adaptacemi lidových pohádek, jako je například Sněhurka, nebo Popelka. Pokud bychom se pustili do jeho historie, většina této práce by byla právě o tom. Proto tady ale nejsem. Mým úkolem je vyhledat prvky folkloru v animované tvorbě. A nalejme si čistého vína, v Disneyho filmech se skrývá spousta kulturních odkazů a narážek. Vezměme si jen **Lvího krále**, který je jakousi parafrází na Hamleta. Vybrala jsem tedy několik filmů, na kterých bych chtěla ukázat způsob zobrazování folkloru.

Snímky vycházející z Folklóru (Mulan, Pocahontas, Lilo a Stitch, Coco, Encanto):

Mulan (1998, Barry Cook, Tony Bancroft)

V případě **Mulan** se jedná o přepracování čínské legendy o národní hrdince. Film kromě kulturních témat předků a ochránců rodiny pracuje i s šikovně zapracovaným vizuálem, inspirovaným právě čínskými akvarely. Jedná se například o jakékoli znázornění kouře.

Na stejném principu je vytvořen také film **Pocahontas** (1995, Mike Gabriel, Eric Goldberg), který stejně jako **Mulan** pracuje s reálnou či legendární postavou, s kulturou určité země, či skupiny a představuje ono prostředí.



Obr. 35 Příklady inspirace asijskou kulturou ve filmu Mulan (1998)

Lilo a Stitch (2002, Dean DeBlois, Chris Sanders)

Tento snímek velmi přirozeně zpracovává havajskou kulturu, včetně tradičních tanců nebo hudby. Jedním z hlavních témat je „Ohana“ havajské pojetí rodiny.

*Ohana je havajský termín, který znamená „rodinu“ (včetně pokrevní, adoptivní nebo úmyslné). Termín je příbuzný s Māori kōhanga, což znamená „hnízdo“.*²¹



Obr. 36 Ukázka Hula tance ve filmu Lilo a Stitch (2002)

Coco a Encanto

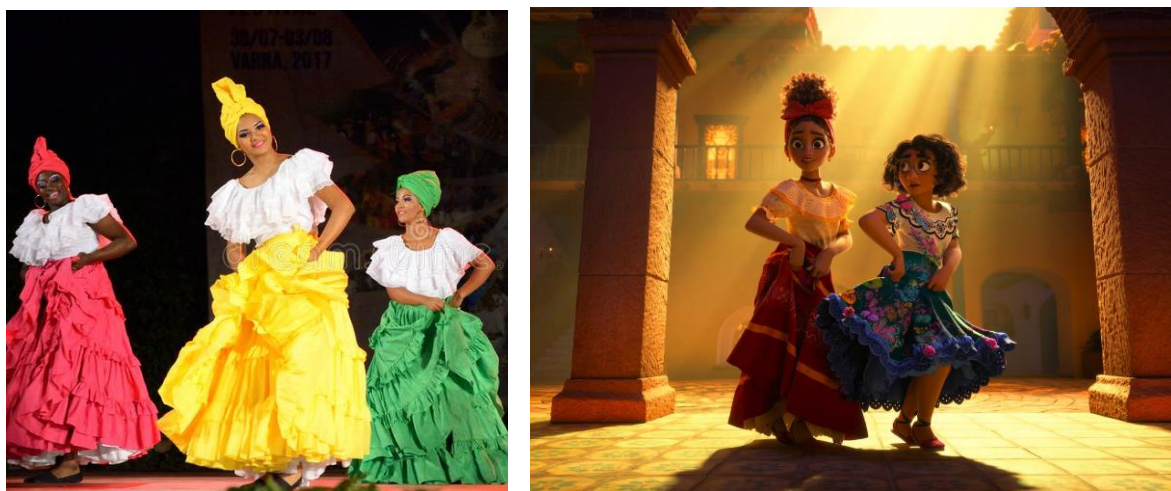
Pokud zabrousíme do novějších snímků, je **Coco** (2017, Lee Unkrich, Adrian Molina) a **Encanto** (2021, Jared Bush, Byron Howard, Charise Castro Smith) výborný příklad mé kategorie **Snímky vycházející z Folkloru**. I přes to, že oba filmy mají velký přesah do magie, mají taktéž reálný základ ve folkloru konkrétního státu. Ve snímku **Coco** se jedná o Mexiko, především o svátek mrtvých Dia de los Muertos. Ve filmu **Encanto** se vypravujeme do Columbie, kde tvůrci využívají folkloru hlavně pro vizuál, hudbu a celkovou atmosféru filmu.

²¹ In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-05-09]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Ohana>

Suma sumárum, tyto filmy čerpají z folkloru hlavně kvůli zasazení příběhu, či národnosti jednotlivých hrdinů. Ovšem u těchto filmů se pohybujeme hlavně v reálném světě s reálnými zvyky a tradicemi, které tvůrci tímto způsobem ukazují světu.



Obr. 37 Srovnání oltáře při svátku Dia de los Muertos



Obr. 38 Ukázka columbijských tanců v Encanto

V rámci tvorby studia Disney je ovšem nutné zařadit i kategorii:

Snímky inspirované Folklorem:

Frozen (2015)

Jedním příkladem za všechny je **Frozen** či **Ledové království** (2015, Chris Buck, Jennifer Lee). U tohoto snímku je hned několik důvodů proč jej radit do folklorně laděných snímků.

Prvním z nich je skutečnost, že velkou inspirací pro **Ledové království** byl příběh Ledové královny od Hanse Christiana Andersena. Taktéž jedna z protagonistů královna Elsa měla být po vzoru své předlohy zlá. Ovšem díky titulní písni Let it go tvůrci tento plán přehodnotili a pozměnili její charakter do nynější podoby.



Obr. 39 Elsa: stará vs. nynější podoba

Příběh je zasazen do fiktivního království Arendele, ovšem všímavý divák pozná, že se pohybujeme v Norském folklorním prostředí. Ať už se jedná o typ staveb, folklorní ornament Rosemaling nebo jenom o šaty poddaných, které vychází z norského národního kroje. Za povšimnutí stojí i to, že Kristoff, hlavní mužská postava, je vytvořený podle původních obyvatel Norska Saami. Nechybí mu ani sob.



Obr. 40 Character design pro Kristoffa podle Saami

Propsání norské kultury do filmu je čitelné už v prvním díle, ovšem druhý film nastavuje laťku ještě výš, když popisuje konflikt Arendelu s kmenem Nulhuldrů. Dostáváme tím jakousi parafrázi na reálný problém odehrávající se v Norsku už několik dekad, aneb vytlačování původního obyvatelstva (Saami).



Obr. 41 Představitelky lidu Saami na premiéře Frozen II

Oba filmy spojuje taktéž hudba, která je do velké míry inspirovaná právě laponskou a norskou tradiční hudbou.

U studia Disney se objevuje spousta filmů, které více či méně vycházejí z lidové tradice. Už jen samotné klasické snímky jako je **Sněhurka a sedm trpaslíků**, **Popelka**, **Pinocchio** nebo **Šípková Růženka** vychází právě z lidových pohádek.

3.1.2 Cartoon Saloon

*Cartoon Saloon je irské filmové studio se sídlem v Kilkenny, které poskytuje služby filmové televize a krátkých filmů. Studio je známé především svými celovečerními animovanými filmy **The Secret of Kells**, **Song of the Sea**, **The Breadwinner** a **Wolfwalkers**. Jejich díla získala pět nominací na Oscara, jejich první čtyři celovečerní díla získala nominace za nejlepší animovaný celovečerní film a jednu za nejlepší krátký animovaný film. Společnost také vyvinula kreslené seriály *Skunk Fu*, *Puffin Rock*, *Dorg Van Dango* a *Viking Skool*. Od roku 2020 studio zaměstnává 300 animátorů.²²*

Takto o irském studiu hovoří Wikipedie. V mé teoretické práci se mu chci věnovat právě kvůli jeho nejslavnějším filmům, a to jsou už zmíněné: **The Secret of Kells** (2009), **Song of the Sea** (2014) a **Wolfwalkers** (2020). Každý z těchto filmů má základ v keltské legendě, nebo příběhu a představuje nám irský folklór.

The Secret of Kells (2009, Tomm Moore, Nora Twomey)

„Based on the origins of Ireland’s most famous illustrated manuscript, the Book of Kells, the film was created by award-winning Irish studio, Cartoon Saloon.“²³

Inspirací pro film byl nejslavnější irský rukopis Kniha z Kellsu (The Book of Kells). Jedná se o volné převyprávění vzniku slavné knihy. Tvůrci se pro vizuál filmu nechali inspirovat právě irskými středověkými ilustracemi.



Obr. 42 The Secret of Kells (2009)

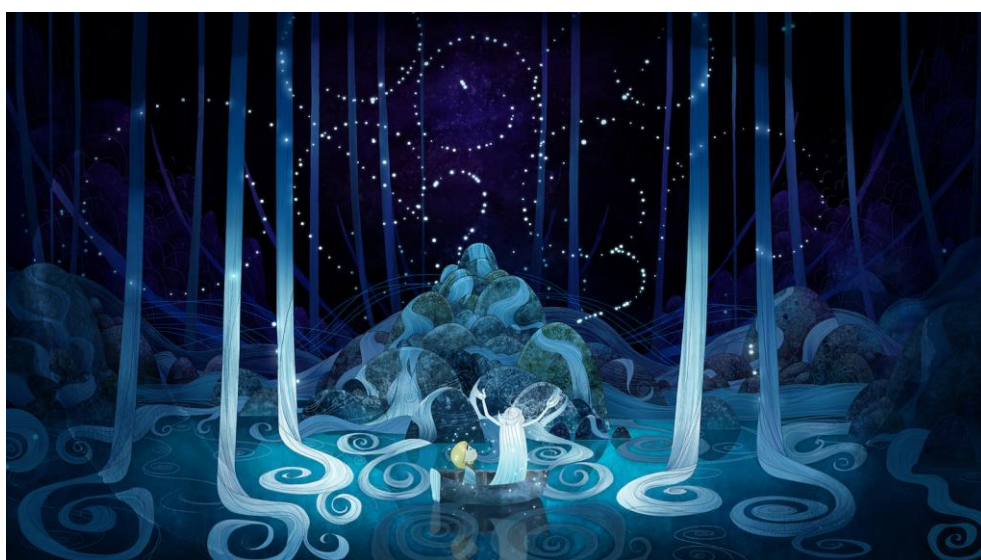
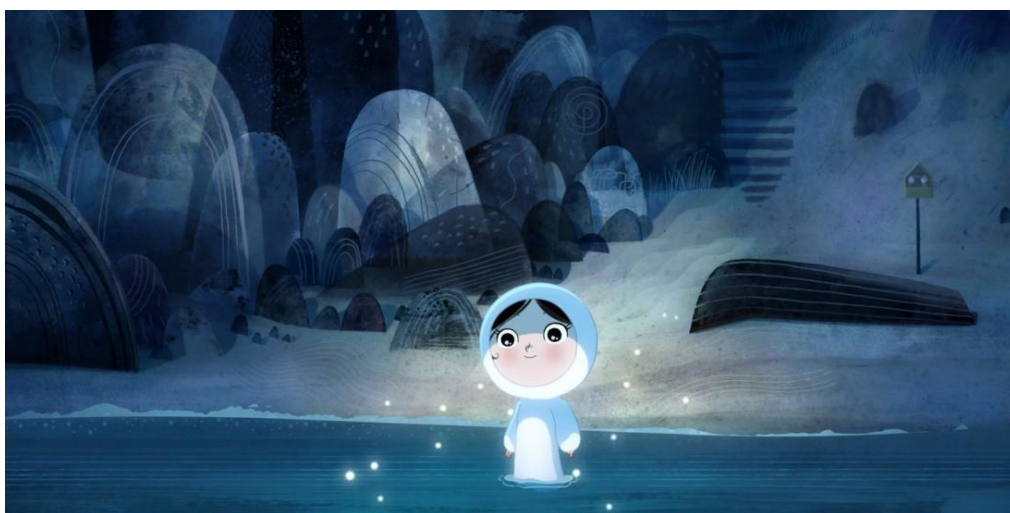
²² [online]. [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Cartoon_Saloon

²³ [online]. [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: <https://www.cartoonsaloon.ie/the-secret-of-kells/>

Song of the Sea (2014, Tomm Moore)

„*Song of the Sea* tells the story of Ben and his little sister Saoirse – the last Seal-child – who embark on a fantastic journey across a fading world of ancient legend and magic in an attempt to return to their home by the sea. The film takes inspiration from the mythological Selkies of Irish folklore, who live as seals in the sea but become humans on land.“²⁴

Inspirace pro **Song of the Sea** (v češtině **Píseň moře**) pochází z irských legend o Selkie. Postava Selkie by se dala chápat jako obdoba mořské panny. Dívka, která se v moři mění na tuleně díky tulení kůži, ale na souši je člověkem. Napojení na irskou kulturu upevňuje i kouzelná hudba od skladatele Bruna Coulaise a irské kapely Kíla, kteří již dříve spolupracovali na *The Secret of Kells*.



Obr. 43 Ukázky z filmu *Song of the Sea* (2014)

²⁴ [online]. [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: <https://www.cartoonsaloon.ie/song-of-the-sea/>

Wolfwalkers (2020, Tomm Moore, Ross Stewart)

„The Secret of Kells' collaborators Tomm Moore and Ross Stewart blend ancient Irish folklore with empowering contemporary values in this visually stunning cartoon.“

Peter DeBruge²⁵

Do třetice všeho dobrého i **Wolfwalkers (Vlkochodci)** jsou inspirovaní irskou legendou a to o sv. Patrikovi. Konkrétně příběhem o vlkodlacích z Ossory a z mýtu, kdy svatý Patrik údajně proklet ty, kteří odmítli jeho učení a namísto pokleknutí na něj vyli jako vlci. Tuto drzost svatý Patrik potrestal tím, že se tito nepokorní měnili ve vlky, potom i jejich potomci, a ti, které kousnou.²⁶

Film toto téma zpracovává o něco jemněji. Je to znatelné už z názvu, když je snímek pojmenovaný „wolfwalkers“ vlkochodci (ve filmu se zmiňují i vlčice noci), kdy nehovoříme o krvavé lykantropii, ale magickém daru a spojení s lesem a jeho kouzly.



Obr. 44 Wolfwalkers (2020)

²⁵ [online]. [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: <https://www.cartoonsaloon.ie/wolfwalkers/>

²⁶ [online]. [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: <https://www.fantasymag.cz/wolfwalkers-tvurce-pisne-more-a-tajemstvi-kellsu-prinasi-fantasy-animovane-zpracovani-irske-legendy-o-vlkodlacich-se-seanem-beanem/>

3.1.3 Na skok do Japonska: Studio Ghibli

Studio Ghibli (japonsky 株式会社スタジオジブリ, Kabušiki gaiša Sutadžio Džiburi) je japonské animátorské filmové studio a pobočka vydavatelství Tokuma Šoten. Jejich anime filmy jsou celosvětově úspěšné a sklízí ohlas u kritiky i publika – řada z nich se řadí k nejsledovanějším anime filmům známým mimo Japonsko. Někdy se studiu Ghibli přezdívá „japonské studio Disney“ podle podobné míry popularity jeho děl v Japonsku.²⁷

V této kapitole bych ráda zohlednila tvorbu Hayao Miyazaki v širším pojetí. Pravda, pro příklad lidového umění bych mohla vybrat i jiné animované filmy z Japonska, nicméně konkrétně Miyazakiho **Spirited Away** (2001) je výborný příklad prolnutí duchovního a reálného světa, který je pro tuto kapitolu klíčový.

„The main theme of this film is to describe, in the form of a fantasy, some of the things in this world which have become vague, and the indistinct world which tends towards erosion and ruin.“²⁸

„Hlavním tématem tohoto filmu je popsat formou fantazie některé věci v tomto světě, které se staly nejasnými, a nejasný svět, který směřuje k erozi a zkáze.“



Obr. 45 Spirited Away (2001)

Takto popisuje film sám autor v knize The Art Of Miyazaki's Spirited Away. Pro nás je ovšem důležité spíše zobrazení duchovních motivů z japonské kultury a jeho prolnutí s reálným světem. Totiž to, všichni hosté v Yubabiných lázních jsou bůžci, bohové a duchové, kteří jsou nedílnou součástí japonské kultury.

²⁷ In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Studio_Ghibli

²⁸ MIYAZAKI, Hayao. *The Art Of Miyazaki's Spirited Away*. 16th print. 16th printing: Studio Ghibli, 2021. ISBN 9781569317778.

„We must inform them (children) of the richness of our traditions,“ říká Miyazaki a současně mluví o tom, že dnešní děti mnohdy přichází o své kořeny. Film **Spirited Away** neboli **Cesta do fantazie** předkládá dětskému divákovi tradiční motivy nenásilnou formou ať už skrze postavy, nebo vizuál prostředí.

„Japanese traditional desing is a rich source for the imagination.“



Obr. 46 Kresbné návrhy Miyazakiho ke Spirited Away

3.1.4 Zpět ke Slovanům: Melnitsa Animation Studio

„Melnitsa Animation Studio je jedním z největších animačních studií v Rusku. Deutsche Welle ho nazval studio Walt Disney of Saint Petersburg.“²⁹

Toto konkrétní studio bych ráda zmínila zvláště kvůli filmové trilogii **O Třech bohatýrech**:

- **Aljoša Popovič a Tugarin Změj** (2004, Konstantin Bronzit)
- **Dobryňa Nikitič a tříhlavý drak** (2006, Ilja Maximov)
- **Ilja Muromec i Solověj Razbojnik** (2007, Vladimir Toropčin)

Tvůrci si vypůjčili nejslavnější ruské hrdiny: bohatýry Aljošu Popoviče, Dobryňu Nikitiče a Ilju Muromece z ruských Bylin (žánr ruských epických hrdinských básní, které obvykle popisují hrdinské činy bohatýrů). Taktéž se inspirovali bohatě zdobeným ruským lidovým oděvem stejně jako architekturou a lidovým uměním. Snímky jsou sice plné nadsázky a humoru pro dětského diváka, nicméně i přes to dýchají atmosférou staré, i když trochu pohádkové Rusi, kterou známe například z mnohem známějšího a hraného Mrazíka.



Obr. 47 Tři bohatýři a jejich předloha

²⁹ In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Melnitsa_Animation_Studio#References

3.1.5 Další filmy se světovou kulturou

Sita sings the blues (2008)

Moderní převyprávění příběhu indické Rámájany režírované, animované a produkováné Ninou Paley. Více stylů animace, tři příběhy zprostředkovávající starověkou tragédii i moderní komedii a písně Annette Hanshaw spolu vypráví věčný příběh o rozchodu.³⁰

Jak je řečeno výše, tento animovaný počín reflektuje indickou kulturu, konkrétně interpretuje moderním způsobem Rámajánu. Ve filmu se objevují vizuální odkazy na indické umění i tradiční zobrazení bohů. Vedle toho zde na diváka čeká trochu psychedelická změť barev, hudby, tance a rozhýbaných koláží z tradičních indických obrázků.



Obr. 48 Různé animační přístupy v Sita sings the blues (2008)

Mumínci (1990-1992)

Seriál **Mumínci** je pozoruhodný už jen pro směsici národností. Vznikal pod taktovkou Japonců, Finů a Nizozemců. Nicméně své kořeny mají ve Finsku, protože příběh vytvořila finská spisovatelka Tove Jansson a věnovala Mumínkům několik knih, které byly předlohou pro seriál.



Obr. 49 Mumínci

Kdo jsou vlastně Mumínci? Tito hrochům podobní chlupatí tvorečci jsou vlastně odrazem finských trollů a pocházejí taktéž ze skandinávských lidových pohádek. V seriálu se kromě nich objevují i další postavy známé z finského folkloru.

³⁰ [online]. [cit. 2023-05-09]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/249811-sita-zpiva-blues/prehled/>

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 FAJERMÓN

4.1 Po stopách Fajermóna (preprodukce)

„Stařenka Nemravka z Prátné šla jednou za mrazivého zimního večera do zahrady ke studni pro vodu. Když se chudinka podívala směrem k lesu Skalce, hle, co to, jaká obluda pekelná se valí po polích k Prátné. Jaký to oheň na všechny strany sálal...“³¹

Toto je úryvek z pověsti vyprávějící o Fajermónovi ve vesnici Vilémov, ve vesnici, kde už nějaký pátek bydlím. A co že je to vlastně ten Fajermón? Je to vcelku jednoduché. Jak naznačuje už úryvek výše, jedná se o ohnivého muže, kterému se na Moravě, konkrétně na Hané, říkalo právě Fajermón či krátce Fajermon (z německého Feuermann „ohnivý muž“).

A právě o tomto ohnivém mužičkovi bude můj film. Tedy ne konkrétně o tom z Prátné, vytvořila jsem si svého vlastního. Proč? Fajermon je totiž strašidlo, které je na Moravě dost rozšířené. Dle sbírky pověstí: *Pověsti z kraje básníka F. S. Procházky* se takové ohnivé stvoření nevyskytovalo jen u naší vísky, ale například i u Náměště na Hané, Slatinic, Nákla... zkrátka v okruhu zhruba dvaceti kilometrů. Našla jsem ovšem i zmínky od Kroměříže, nebo dokonce i z Čech. Ovšem pohled na Fajermona se v každé pověsti trošku liší. Jednou je to duše zlého člověka, která se musí vykoupit. Podruhé je to jen ohnivá koule, na kterou narazila panímáma v lese. Hovoří se o ohnivém koni, psu, nebo i voze a sudu. Verzí je spousta. Jak si má potom člověk vybrat?

Já osobně jsem na to šla od lesa. Po všem tom bádání, navštěvování různých stránek, archivů, antikvariátů a dostatečném obtěžování slečny archivářky z Litovelského muzea jsem došla k rozhodnutí vytvořit si vlastního ohnivého mužička inspirovaného staršími a zkušenějšími Fajermóny z pověstí.

³¹ KOUDELÁK, Josef, Josef VRBKA a Josef VACA. *Pověsti z kraje básníka F.S. Procházky*. [1. vyd.]. V Olomouci: Okresní osvětový sbor, 1940.

4.1.1 Vize o filmu

Lesy, kroje, cimbál. Tak si ve zkratce představuji svůj film. Příběh odehrávající se na Hané, na venkově, v době, kdy byla lidová kultura a folklor v rozpuku. Kdy se chodilo v krojích a strýcové v hospodě vyprávěli zkazky o bludičkách, strašidlech a fajermonech. Toto všechno oblečeno do kabátku z papírkové animace, chcete-li plošky, či jak je v angličtině řečeno: cut out animation, v kombinaci s kreslenou animací. Aby byl obraz úplný, nesmí chybět hanáčtina, ve které by byl namluven úvod k filmu.

4.1.2 Práce na příběhu

Pryč od snění. Začíná realizace a práce na projektu. Od prvotní myšlenky ušel příběh dlouhou cestu. Před rozhodnutím vytvořit vlastního fajermona jsem zvažovala i věrnější adaptaci tří pověstí z okolí mého bydliště. Všechny sice popisovaly ohnivou bytost, ale mě osobně přišli starší a zkušenější fajermoni tak nějak neosobní. A proto taky vznikl Fí. Ovšem i jeho příběh prošel celou řadou změn. Bude to hodné, nebo zlomyslné strašidlo? Jaký vztah bude mít k lidem? Jak bude fungovat jeho oheň? Všechny tyto otázky bylo nutno zodpovědět.

Po vypracování několika myšlenkových map jsem došla k verzi, která se mi líbila nejvíc. A to příběh mladého strašidla, které právě přišlo na svět a objevuje své okolí:

Fí je mladé strašidlo. Narodil se, když blesk za bouřné noci uhodil do suchého dubu. Netuší, co je jeho úděl a lidé se ho bojí. On však chce jenom kamaráda.

Příběh je tedy spíše pohádka než pověst a cílí na mladšího diváka. Malý hrdina objevuje svět kolem sebe, ale setkává se s nelibostí nebo nepochopením ze strany ostatních. Zkouší různé způsoby, jak navázat kontakt, ale nedaří se mu. Když však má pocit, že je všechno ztraceno, přijde někdo, kdo mu rozumí.

Jakmile byla tato myšlenka pevně uchopena, začala práce na obrázkovém scénáři. Ovšem i ten byl běh na dlouhou trať. Několikrát překreslován i prepisován. Pln úprav, vkládání nových myšlenek, vyškrtávání nepotřebných scén. Ze začátku jsem se snažila do příběhu vložit všechny mně známé podoby fajermona, jako byl ohnivý kůň, pes, sud a podobně. Nakonec se tato snaha nesesetkala s účinkem, a tak byly v ději ponechány pouze některé původní prvky.

Ovšem, abych jen nespílala, storyboard se stal mou velkou pomůckou ohledně barevnosti filmu. Rozhodla jsem se obrázkový scénář vytvořit barevně, jako jakýs takýs nástin, s jakou škálou barev chci pracovat. Většina děje se odehrává v noci, nebo navečer. Celý obrázkový scénář tedy hraje barvami jako tmavě modrá, fialová, ale i červená.

4.1.3 Hlavní aktéři

Fí je mladé strašidlo. Narodil se, když blesk za bouřné noci uhodil do suchého dubu. Netuší, co je jeho úděl a lidé se ho bojí. On však chce jenom kamaráda.

Taková je premisa mého hlavního hrdiny. Malý ohnivý uzlíček, který je zvědavý a chce objevovat svět a kamarádit se. Ovšem už jeho narození byl oříšek. Postava Fajermona totiž sice vychází z lokálních pověstí, ale nikde není řečeno, jak taková bytost přijde na svět. A tak nezbylo než si tuto kratochvíli vymyslet. První myšlenka se točila kolem ztrouchnivělého pařezu, který v noci září, ale fosforeskující světélkování nebylo zrovna to, co bych hledala. Nakonec tedy zvítězila myšlenka, kdy se narodí ze zásahu matky přírody. Konkrétně, když starý uschlý dub zasáhne blesk během bouře. Strom vzplane a v jeho kmeni se narodí kouzelná bytost. Samotný motiv trochu zavání slovanskou mytologií, kdy blesk i dub jsou odkazem na hromovládce Peruna. Tak daleko bych ale zacházet nechtěla.

Ať už tak či jinak, Fí, jak jsem malého ohnivého mužíčka nazvala, je na světě a zvědavě pokukuje kolem. Je jako malé dítě, všechno ho zajímá, všechno chce vyzkoušet, i kdyby to mělo znamenat sáhnout do vody, která mu může ublížit.

Druhou a neméně důležitou postavou je lampář František Jiskra. Stařeček, který každý večer obchází vesnice a rozsvěcuje lampy na návších. Tato postava je určitou parafrází na Světlonoše, bytost, která se taktéž objevuje v hanáckých pověstech a má podobnou funkci jako Fajermon. František celý život pracuje s ohněm, takže na rozdíl od ostatních se malého ohnivého stvoření nebojí. Ba naopak, zajímá se o něj. A protože je podobně zvědavý, jako ono samo, neváhá přijít blíž a navázat kontakt.

4.2 Vizuální stránka filmu

Jak už jsem zmiňovala výše: lesy, kroje, cimbál. Samotná divokost lesů, které plánuji, vychází z prostředí, které mám pár metrů od domu. Byť je Haná spíše nížina a úrodná země, v místech, kde bydlím, se zdvíhá do zalesněných kopců Dražanské vrchoviny. *Z naší Velimovské Homole de za jasnyho počasí vidět až k Holomócu a Letovli*. Možná právě kvůli lesům, které se rozkládají mezi Vilémovem, Olbramicemi a Náměští na Hané, jsem si zvolila takové prostředí. Protože právě tam jsou zasazené místní legendy a Fajermón samotný se objevuje podobně jako bludičky mezi stromy.

A potom jsou tu i hanácké vesničky. Mojí inspirací pro vesnici ve filmu byly reálné fotografie a reálné budovy v okolí mého domova. V kulisách mé vesnice můžete poznat Bílsko, ale i kapli sv. Anny s dřevěnou věží v Runářově.



Obr. 50 Dobová fotografie Bílska



Obr. 51 Kaple sv. Anny



Obr. 52 Realizace architektury ve filmu

S nastudováním místních krojů mi pomáhala kamarádka, která sama působí v lidovém souboru Hanácká mozeka Litovel. Takže jsem měla informace přímo od zdroje. Rozebíraly jsme spolu rozdíl mezi pracovním a svátečním krojem. Co nosily děti, dospělí, co nosili starší lidé. A všechny tyto informace jsem zúročila v přípravě filmu.



Obr. 53 Hanácká mozeka Litovel

4.2.1 Výroba loutek, prostředí a kulis

Výroba loutek se rozdělila na dvě části. V první jsem vytvářela lidské postavy a designovala jejich kroje. V druhé části vznikal samotný hlavní hrdina. Obojí vyrůstalo ze směsice barevného papíru, na který jsem dokreslovala detaily pomocí pastelky, nebo fixů. Barevný papír, pastelky, fixy, nůžky, skalpel, tuhé i tekuté lepidlo. To všechno byli mí pomocníci v tomto boji.

Vedlejší lidské postavy

Samotnému vyrábění loutek předcházela vskutku úmorná práce na character designu. Bylo potřeba nastudovat jednotlivé typy krojů a stylizovat je tak, aby bylo poznat, z jaké oblasti pochází.



Obr. 54 Návrhy krojů pro film

Potom přišlo na samotné postavy. V příběhu se vyskytuje několik vedlejších lidských postav, které mají své malé epizodní role. A těmi jsou: Babička s dětmi, Tetka jdoucí na trh, Klouček hrající si se psem a Zamilovaní u kapličky. A jelikož mám ve zvyku své postavy, byť jen pracovně, pojmenovávat, jejich jména mi dopomohla vytvořit i jejich vzhled. Jde o různé lidi v různých situacích, tudíž jsou i různě oblečení. Babička má tradiční kroj, sedí na lavičce a vypráví dětem. Děti jsou oblečené do jednoduchých všedních bílých šatů. Tetka vydávající se ještě před svítáním do vedlejší vesnice na trh je sice ustrojená, ale nemá vyšívání kabátek, jako kdyby šla například do kostela. A Zamilovaní u kapličky jsou oba oblečení v obyčejném pracovním kroji.



Obr. 55 Realizace krojů ve filmu

Lampář František Jiskra

Nejdůležitější byla ovšem práce na hlavním lidském aktérovi, a to postavě lampáře. I jeho jsem pracovně pojmenovala. Dostal jméno pan František Jiskra. Už jen to jméno mi pomohlo ujasnit si, jak má stařeček vypadat. Hubený, trochu shrbený pán s knírem. Trochu omšelý, ovšem pořád v pracovním kroji. S plstěnou hučkou, hůlkou a starým dubeňákem, aby mu netáhlo na záda.

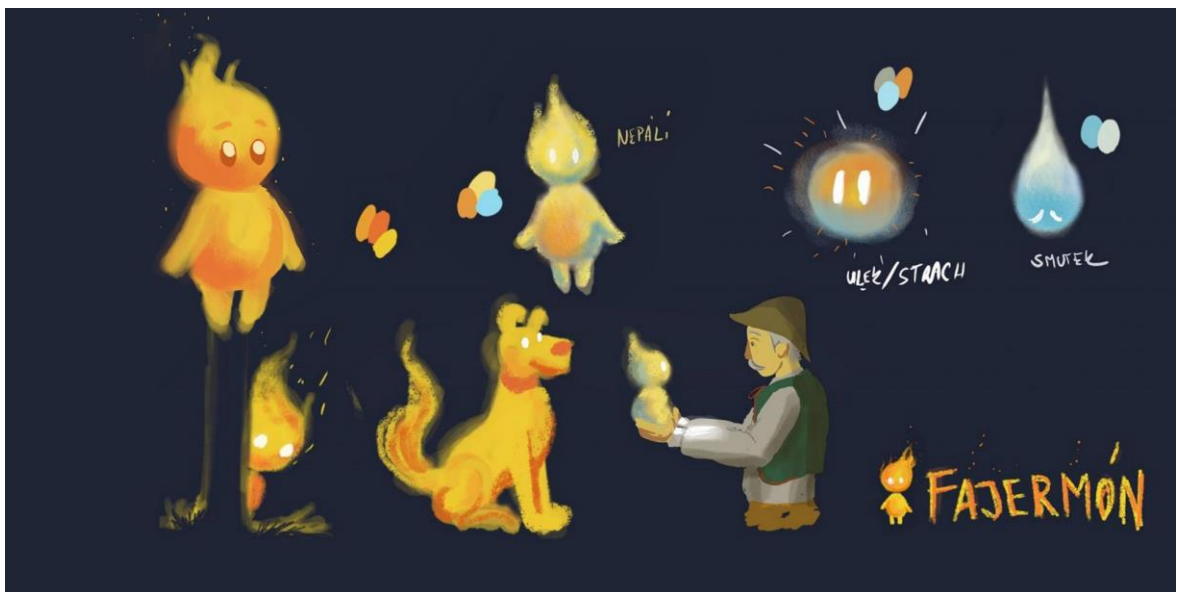
Jeho vzhled prošel řadou úprav. Prvně jsem přemýšlela nad nějakou více tradiční pokrývkou hlavy. Nicméně ani klasický „člon“ ani „aksamitka“ Františkovi neslušela. A s plstěným širákem vypadal spíš jako Chod než Hanák. Nakonec tedy dostal obyčejnou plstěnou hučku. Stejně tak typický hanácký kabát se skládanými chlopněmi na ramenou si postava chudého lampáře nemohla úplně dovolit. Dostal tedy už zmiňovaný starý dubeňák.



Obr. 56 Návrhy postavy lampáře

Fajermon Fí

Postava, u které jsem už od začátku měla nejjasnější vizi, mi dala paradoxně nejvíc zabrat a při její realizaci mi pořád někdo házel klacky pod nohy. Fajermon měl v kreslené podobě jasné obrysy. Bohužel při realizaci jsem zjistila, že postavu nebudu moci vytvářet pomocí kreslené animace. Tudíž musel vzniknout náhradní plán. Bylo tedy potřeba najít materiál, který by odlišoval kouzelnou bytost od lidí. Nakonec zvítězil taktéž barevný papír, ale tento byl potažen kopírovacím papírem, na kterém se dala dobře vytvářet pomocí fixu iluze mihotajícího se ohně.



Obr. 57 Návrh a realizace Fajermona

Loutky jsem fixovala různými způsoby. Pokud šlo o pevné, neměnné části, přišla na řadu nit, která držela pohromadě jednotlivé fragmenty loutky. Ale ve většině případů byla použita lepicí hmota, protože jsem při animaci vyměňovala jednotlivé části tělíček.



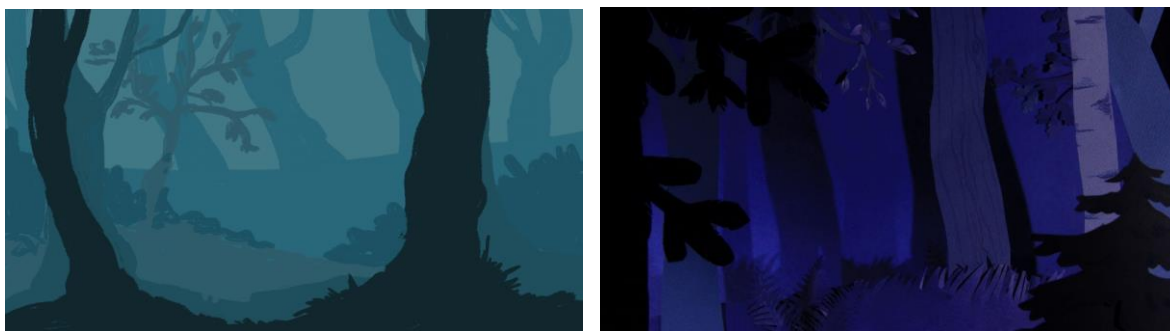
Obr. 58 Vytváření loutek

Loutky lidských postav jsem vyráběla bez očí, jelikož mi zorničky z papíru vrhaly moc stínu do zbytku oka. Proto jsem pohyb očí dotvářela až v postprodukci. Stejným způsobem fungoval i obličej hlavního hrdiny.

Prostředí a kulisy

Vesnice a lesy. Prostředí, které jsem zvolila pro svůj film není sice úplně typická Haná, ale právě taková místa mají v pověstech, ze kterých vycházím, své zastoupení. Většina moravských strašidel se pohybuje v lesích. A tam, kde se nerozkládají úrodná pole a krajina se zdvíhá do kopců, tam se právě objevují neprostupné divoké lesy plné strašidel.

Podobné lesy jsem se snažila vytvořit i já. Trochu divočejší, s jemnou září v pozadí, která by lesu dodala na atmosféře. Jelikož se scény v lese odehrávají zpravidla v noci, všechny kmeny, stromky, keře, větve a pařezy jsou vytvořené z modrého či šedého papíru. Iluzi prostoru jsem poté vytvořila pomocí několika vrstev na animačním stole.



Obr. 59 Návrh a realizace lesů ve filmu

Vesnice objevující se ve filmu je inspirovaná reálnými vesnicemi na Litovelsku. Vychází například z dobových fotografií Bílska (viz kapitola: Vizuální stránka filmu)

4.3 Dabing a hudba

Jak už jde cítit z předchozího textu, na mém filmu se podílelo více lidí. A jinak to není ani u dabingu a hudby. Začneme tedy dabingem. V prapočátku stál napsaný monolog pro vypravěče, který mi přátelé, kteří umí hanácky lépe než já sama, pomáhali přepsat do místního nářečí. Jako další důležitý krok bylo najít vhodný hlas a „herce“ ochotného namluvit mého vypravěče v hanáckém nářečí. Slovo dalo slovo, a nakonec do hry vstoupil další lidový soubor z Litovle, tentokrát taneční soubor HANAČKA Litovel³².



Obr. 61 taneční soubor HANAČKA Litovel



Obr. 60 Jaroslav Hlavinka

Konkrétně jedna členka a zároveň moje kamarádka mi pomohla se spojit s lidovým vypravěčem Jaroslavem Hlavinkou, který propůjčil svůj hlas mému filmu. Pan Hlavinka jako zkušený Hanák bravurně odvyprávěl na mikrofon potřebné repliky a ke konci nabídl i *štamprlu gořalky* na oslavu dobře odvedené práce.

Hudbu pro můj film složil Filip Vojtech, který ho taktéž zvučil a celkově dohlížel na všechno kolem zvukové složky filmu. Právě jeho hudba dodala snímku onu pohádkovost, o kterou jsem usilovala. V použité melodii se setkává jak nádech lidové hudby, tak i pohádkové snění.

³² [online]. [cit. 2023-05-03]. Dostupné z: <http://www.hanacka-litovel.cz/>

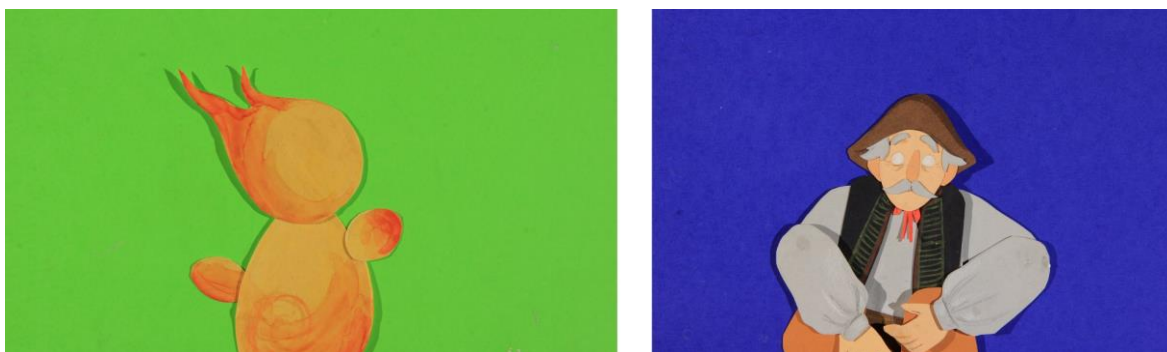
4.4 Realizace

Samotná realizace filmu byla trochu ošemetná. Zvláště kvůli problémům s hlavním hrdinou. Moje prvotní myšlenka byla oddělit nadpřirozeno od reálného světa i technikou animace. Nakonec se ale ukázalo, že já sama nejsem schopná vytvořit mladého fajermona pomocí kreslené animace, tudíž jsem urychleně hledala způsob, jakým ho zpracovat. Byl to vskutku boj, který začínal u kopírovacího papíru, ten se ovšem neosvědčil. Zkusila jsem tedy kopírovací papír podlepit. A náhle to vypadalo lépe. Kopírovací papír v kombinaci s lihovými fixami také vytvořil iluzi akvarelu a odlišil hlavního hrdinu od zbytku filmu, jehož kulisy jsou vystříhovány z barevného papíru a místy dokresleny pastelkami.



Obr. 62 Ukázka provedení loutky Fajermona

Další velkou zkouškou pro mě jako tvůrce byl green screen. Během práce jsem pochopila, že Fí bude potřebovat jiné svícení než zbytek scény, aby bylo jasné, že září. A proto jsem dle rad dalších kolegů vyzkoušela zelené pozadí a klíčování. Šlo to překvapivě dobře, a tak jsem se rozhodla pokračovat tímto způsobem a pomoci si ve složitějších záběrech.



Obr. 63 Použití klíčování



Obr. 64 Ukázka použití gelu

Ve filmu se kromě barevného papíru a lepenky objevuje i vata, kterou jsem používala na dým, páru či mraky. Největší výzva byla ovšem vybrat materiál, který by mohl zastoupit vodu, jelikož je to vedle ohně druhý důležitý element ve filmu. Dlouho jsem hledala materiál, který by byl čirý a hustší než voda, abych s ním mohla lépe pracovat. Na mysl mi přišlo mýdlo, ovšem to bylo příliš řídké pro mé potřeby. Nakonec celý konkurz vyhrál čirý gel na vlasy. Pravda, při práci pod světly poněkud zapáchal, ale svůj účel splnil.

Film vznikl na takzvaném animačním či trikovém stole, nad kterým je zavěšená kamera (v mém případě fotoaparát), která snímá scénu pod sebou a převádí ji do programu Dragonframe. Scény jsem vytvářela v několika vrstvách nad sebou, aby bylo dosaženo jakési iluze prostoru a scéna nebyla placatá (viz obr.13). Vrstvy jsem vytvářela pomocí skel, která jsem v trochu bojových podmínkách podkládala lahvemi (viz obr. 14).

Pracovala jsem tedy s několika druhy záběrů:

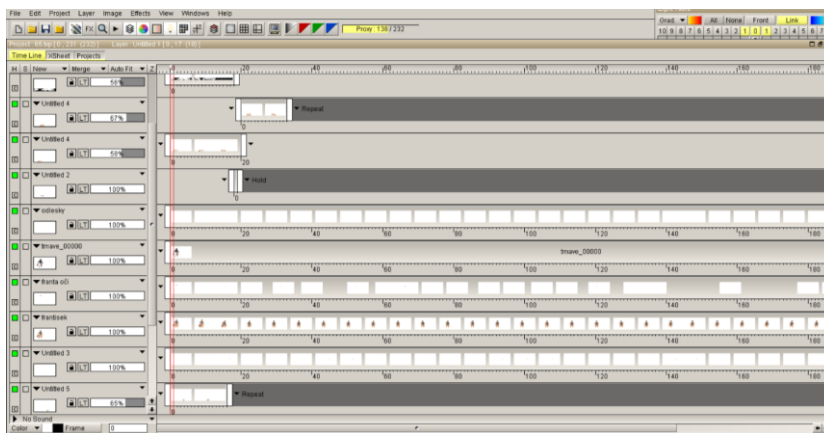
1. úplné záběry s loutkami a prostředím
2. záběry s greenscreen/bluescreen



Obr. 65 Pozadí scény

4.5 Postprodukce

Když už byla veškerá práce na trikovém stole hotová, přišel čas na velkou kapitolu: Postprodukci. Vzhledem k povaze mého filmu, bylo důležité zpracovat hlavního hrdinu, dokreslit mu obličej a emoce a vůbec ho zasadit do scén, protože byl celou dobu snímán zvlášť. Ale nejen on. V určitých scénách jsem snímala zvlášť i jiné postavy. Bylo tedy potřeba poskládat jednotlivé záběry dohromady a vytvořit v nich iluzi světla, které vrhá jak samotný Fajermon, tak lucerna lampáře.



Obr. 66 Ukázka skládání vrstev v TVPaint Animation Pro

Naučila jsem se tedy lépe pracovat v programech a manipulovat se záběry. Hru světla a stínu jsem vytvářela pomocí grafického tabletu a dokreslování dalších vrstev do záběrů. Na tomto procesu se částečně podílela i další animátorka Marie Jarošová, která pro film vytvořila světlušky v úvodu.

Pro dosažení finální podoby záběru bylo potřeba protáhnout surový nasnímaný materiál hned několika programy. Po vyexportování z Dragonframe záběry putovaly do TVPaint Animation Pro, kde jsem prováděla většinu úprav. V tomto programu vznikal obličej hlavního hrdiny a jeho emoce. Stejně tak jsem zde dokreslovala oči ostatním figurám.

V TVPaintu se taktéž skládaly záběry s vodou, kde byl prvně nasnímán břeh a až poté tekoucí voda. Práce se samotnou vodou je kapitola sama o sobě. Gel sice dokázal házet

drobné odlesky, ale světlo na vodě se muselo dokreslovat ručně. Stejně jako odraz postav, které se pohybovaly v blízkosti potoka.

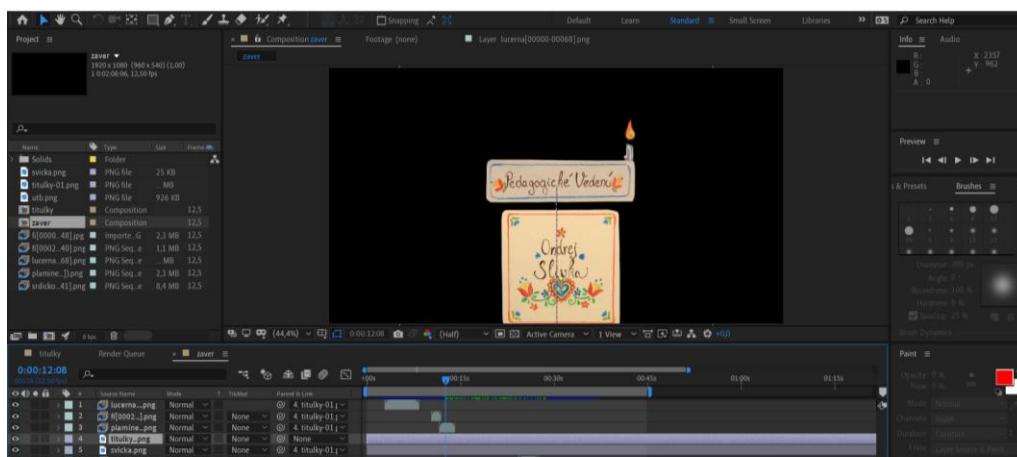
Abych lépe demonstrovala práci na záběrech, popíšu zde konkrétní případ, a to zpracování záběru z úvodu filmu:

Jako první krok po nasnímání bylo nutné vyklíčovat v TVPaintu zelené pozadí u Fajermona. Jakmile byla zelená pryč, bylo potřeba začistit různé nedokonalosti a zbavit se nazelenalých okrajů. Takto oříznutá postava se vložila do přichystaného prostředí a dodal se jí efekt glow, aby mírně zářila. Dle scény jí byly dokresleny oči. Takto připravená scéna poté putovala k pomocné animátorce, která do ní dodělala prolétající světlušky.



Obr. 67 Ukázka postprodukce

Kromě TVPaint Animation Pro jsem používala i Adobe After Effects, a to zejména pro ladění barevnosti jednotlivých záběrů, pohyb kamery a vytvoření titulků do závěru filmu.



Obr. 68 Práce v After Effects

4.6 Velké finále

Jakmile byla obrazová stránka filmu hotová, nasadil se na ni nahraný voiceover a hudba, podle kterých se udělal poslední finální střih. Poté film putoval do rukou zvukaře, který celé dílo dozvučil. A bylo hotovo. Tedy skoro.

Pro prezentaci snímku jsem si totiž připravila malou perličku. Po domluvě s HANAČKOU mi byl zapůjčen kroj, ve kterém jsem měla obhajovat svůj diplomový film. Po zkoušce a nastudování, jak se takový lidový oděv obléká jsem kroj dostala do opatrovnictví. A musím říct, že v tom množství sukni jsem opravdu cítila velké napojení na příběh, který mi pod rukama vznikl víc než rok.



Obr. 69 Autorka v hanáckém kroji

ZÁVĚR

Touto teoretickou diplomovou prací jsem se pokusila zmapovat výskyt folklóru ve filmu. Jsem si vědoma, že se mi nepodařilo obsáhnout úplně vše, jelikož ani já neznám veškerá folklórem inspirovaná díla. Snažila jsem se rozdělit filmy do tří kategorií a věnovat pozornost přístupu k lidovému umění v jednotlivých snímcích.

Během zjišťování určitých informací jsem vzdělala sama sebe a dozvěděla se zajímavosti, o kterých neměla má maličkost ani ponětí a které mě podle všeho budou inspirovat v další osobní tvorbě.

V praktické části jsem popisovala práci na mém folklórem inspirovaném filmu. Během práce jsem se naučila lépe zacházet s animačními programy, vyzkoušela jsem si klíčování i práci s jinými materiály. Měla jsem možnost seznámit se s novými lidmi a přiblížit se lidovému umění. Stejně tak jsem si vyzkoušela práci v týmu, jelikož na mém filmu spolupracovali i další studenti.

Sama za sebe hodnotím tuto zkušenost velmi kladně a doufám, že budu mít možnost pracovat na dalším takovém projektu, který je provázaný s folklórem.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- ¹ JANČÁŘ, Josef. *Lidová kultura na Moravě*. Strážnice: Ústav lidové kultury, 2000. Vlastivěda moravská. ISBN 80-86156-31-1.
- ² In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-05-03]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Josef_Lada
- ³ In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-05-03]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Jan_Werich
- ⁴ *Literární venkov v protektorátní kinematografii*. Praha, 2013. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Katedra filmových studií. Vedoucí práce Doc. PhDr. Ivan Klimeš.
- ⁵ HAMES, Peter. *Czech and Slovak cinema: theme and tradition*. Edinburgh: Edinburgh University Press, c2009, vii, 264 s. ISBN 978
- ⁶ KUZMIŠÍN, Peter Weleslaw. *Bohové starých slovanů*. ISBN 9788081004544.
- ⁷ [online]. [cit. 2023-05-03]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/642698-slunovrat/prehled/>
- ⁸ KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVIČ. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation People, 2010. ISBN 978-80-254-5920-1.
- ⁹ [online]. [cit. 2023-05-08]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/lidi-zivotopis-biografie/58151-josef-kluge.html>
- ¹⁰ *Zlatý věk české loutkové animace*. mladá fronta, 2010. ISBN 978-80-204-2190-6.
- ¹¹ [online]. [cit. 2023-05-03]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/lidi-zivotopis-biografie/113054-pavel-kubant.html>
- ¹² [online]. [cit. 2023-05-03]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/248386-ceska-mse-vanocni/prehled/>
- ¹³ [online]. [cit. 2023-05-08]. Dostupné z: <https://edu.ceskatelevize.cz/video/13995-chaloupka-na-vrsku-jak-se-honzik-ucil-na-housle>
- ¹⁴ *Český animovaný film I 1920-1945*. Praha: Národní filmový archiv, 2012, 111 s. ISBN 9788070041482
- ¹⁵ [online]. [cit. 2023-05-09]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/tvurce/11159-viktor-kubal/biografie/>

- ¹⁶ PAZDERKOVÁ, Lucia. Slovenský animovaný film a jeho představitelé. 2009, 52 s. Dostupné také z: <http://hdl.handle.net/10563/7925>
- ¹⁷ [online]. [cit. 2023-05-09]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/189621-zbojnik-jurko/prehled/>
- ¹⁸ [online]. [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/221004-pasli-ovce-valasi/prehled/>
- ¹⁹ PAZDERKOVÁ, Lucia. Slovenský animovaný film a jeho představitelé. 2009, 52 s. Dostupné také z: <http://hdl.handle.net/10563/7925>
- ²⁰ In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: https://sk.wikipedia.org/wiki/Bratislavsk%C3%A9_rozpr%C3%A1vky
- ²¹ In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-05-09]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Ohana>
- ²² [online]. [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Cartoon_Saloon
- ²³ [online]. [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: <https://www.cartoonsaloon.ie/the-secret-of-kells/>
- ²⁴ [online]. [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: <https://www.cartoonsaloon.ie/song-of-the-sea/>
- ²⁵ [online]. [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: <https://www.cartoonsaloon.ie/wolfwalkers/>
- ²⁶ [online]. [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: <https://www.fantasymag.cz/wolfwalkers-tvurce-pisne-more-a-tajemstvi-kellsu-prinasi-fantasy-animovane-zpracovani-irske-legendy-o-vlkodlacich-se-seanem-beanem/>
- ²⁷ In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Studio_Ghibli
- ²⁸ MIYAZAKI, Hayao. *The Art Of Miyazaki's Spirited Away*. 16th print. 16th printing: Studio Ghibli, 2021. ISBN 9781569317778.
- ²⁹ In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Melnitsa_Animation_Studio#References
- ³⁰ [online]. [cit. 2023-05-09]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/249811-sita-zpiva-blues/prehled/>

³¹ KOUDELÁK, Josef, Josef VRBKA a Josef VACA. *Pověsti z kraje básníka F.S. Procházky*. [1. vyd.]. V Olomouci: Okresní osvětový sbor, 1940.

³² [online]. [cit. 2023-05-03]. Dostupné z: <http://www.hanacka-litovel.cz/>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 Josef Lada	Chyba! Záložka není definována.
Obr. 2 Ukázka stylu Josefa Lady	15
Obr. 3 Vizuelní styl filmu Hrátky s čertem	16
Obr. 4 Srovnání panského a prostého kostýmu	18
Obr. 5 Formování tzv. pohádkového kroje	19
Obr. 6 Ukázky pohádkového kroje	20
Obr. 7 Srovnání Jihočeského kroje v reálu a ve filmu.....	21
Obr. 8 Porovnání kroje ze Zuberce	21
Obr. 9 Bohyně v pracovním kroji	22
Obr. 10 Bohyně ve svých šatech.....	22
Obr. 11 Valašský kraj v reálu a ve filmu	22
Obr. 12 Babička (1940)	23
Obr. 13 Ukázky z filmu Kytice.....	24
Obr. 14 Nejasná zpráva o konci světa (1997).....	25
Obr. 15 Perinbaba (1985).....	25
Obr. 16 Slunovrat (2019)	26
Obr. 17 Jiří Trnka.....	27
Obr. 18 Špalíček (1947).....	28
Obr. 19 Dva mrazíci (1947).....	29
Obr. 20 O Mikešovi (1970).....	30
Obr. 21 Bubáci a Hastrmani (1999).....	31
Obr. 22 Česká mše vánoční (2007).....	32
Obr. 23 Kouzelný dědeček (1975).....	33
Obr. 24 Muzikant a smrt (1984)	34
Obr. 25 Mire Bala Kale Hin (2001).....	34
Obr. 26 Chaloupka na vršku (2006).....	35
Obr. 27 Broučci (1920).....	35
Obr. 28 Zbojník Jurko (1976).....	38
Obr. 29 Pasli ovce valasi (1973).....	39
Obr. 30 Varila myšička kašičku (1974)	40
Obr. 31 Balada v čipce (1981).....	40
Obr. 32 Ukázky z filmu Maľovanky – spievanky (1987)	41
Obr. 33 Ukázky ze seriálu Bratislavské rozprávky (1991-1999).....	42
Obr. 34 Zbojník Jurošík (1991)	43

Obr. 35 Příklady inspirace asijskou kulturou ve filmu Mulan (1998).....	44
Obr. 36 Ukázka Hula tance ve filmu Lilo a Stitch (2002).....	45
Obr. 37 Srovnání oltáře při svátku Dia de los Muertos	46
Obr. 38 Ukázka columbijských tanců v Encanto.....	46
Obr. 39 Elsa: stará vs. nynější podoba.....	47
Obr. 40 Character design pro Kristoffa podle Saami.....	47
Obr. 41 Představitelky lidu Saami na premiéře Frozen II	48
Obr. 42 The Secret of Kells (2009).....	49
Obr. 43 Ukázky z filmu Song of the Sea (2014)	50
Obr. 44 Wolfwalkers (2020).....	51
Obr. 45 Spirited Away (2001)	52
Obr. 46 Kresebné návrhy Miyazakiho ke Spirited Away	53
Obr. 47 Tři bohatýři a jejich předloha	54
Obr. 48 Různé animační přístupy v Sita sings the blues (2008).....	55
Obr. 49 Mumínci.....	55
Obr. 50 Dobová fotografie Bílska.....	60
Obr. 51 Kaple sv. Anny	60
Obr. 52 Realizace architektury ve filmu	60
Obr. 53 Hanácká mozečka Litovel	61
Obr. 54 Návrhy krojů pro film.....	62
Obr. 55 Realizace krojů ve filmu.....	63
Obr. 56 Návrhy postavy lampáře	64
Obr. 57 Návrh a realizace Fajermona	65
Obr. 58 Vytváření loutek	66
Obr. 59 Návrh a realizace lesů ve filmu	67
Obr. 60 Jaroslav Hlavinka	68
Obr. 61 taneční soubor HANAČKA Litovel	68
Obr. 62 Ukázka provedení loutky Fajermona.....	69
Obr. 63 Použití klíčování	69
Obr. 64 Ukázka použití gelu	70
Obr. 65 Pozadí scény	70
Obr. 66 Ukázka skládání vrstev v TVPaint Animation Pro.....	71
Obr. 67 Ukázka postprodukce	72
Obr. 68 Práce v After Effects.....	72
Obr. 69 Autorka v hanáckém kroji	73

