

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

EYOTA

FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ POHÁDKY

Jonáš Kobr

Plzeň 2019

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

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

Bakalářská práce
EYOTA
FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ POHÁDKY
Jonáš Kobr

Vedoucí práce: Prof. Jiří Barta
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava
Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2019

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2019

.....

podpis autora

OBSAH

1.	POPIS PŘÍPRAVY A REFLEXE PROCESU VLASTNÍ TVORBY.....	1
2.	POPIS VÝSLEDNÉHO DÍLA A JEHO VYUŽITÍ.....	7
3.	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	8
4.	RESUMÉ.....	9
5.	SEZNAM PŘÍLOH.....	10

1. POPIS PŘÍPRAVY A REFLEXE PROCESU VLASTNÍ TVORBY

K tématu mé bakalářské práce jsem dospěl kontinuálně po předchozích pracích na poli animované tvorby. Již v prvním ročníku studia na Ústavu umění a designu jsem adaptoval sklářskou pověst „Podivný vandrovník, Skleněný a nevěřící sklář“¹ jako animovaný komiks, ale tenkrát jsem pracoval s již hotovým textem, který jsem jen vizuálně doprovázel.

Další podobnou prací byl animovaný film „Johnash“, kde jsem vycházel z biblického příběhu o Jonášovi a velké rybě, který jsem však zasadil do prostředí divokého západu, a opatřil průvodním slovem odkazujícím k detektivkám americké drsné školy autorů jako Dashiell Hammett nebo Raymond Chandler. Tam jsem už bral biblický text jen jako východisko, původní kostru příběhu jsem obalil svými nápady a dalšími postavami.

Tyto dva příklady jsou vlastně pro mou tvorbu dost příznačné. Rád se inspiroji konkrétním dílem, ať už jde o povídku, knihu či hudební skladbu a uchopím je po svém. Přidám prvky, které jsou pro mě důležité. Rád se v detailech odkazuji na svůj život, události, předměty, mé předchozí práce ale i na umělecká díla, jež mě v minulosti ovlivnila a někdy mě zásadně ovlivňují dodnes.

Za vrchol ve vršení odkazů považuji svůj film „Johnash“. Ten začíná scénou v horském klášteře, která odkazuje na mou předchozí práci - interaktivní ilustraci a instalaci podle knihy „Jméno růže“. Jeden ze studujících mnichů má tvář Umberta Eca², autora Jména růže, což odkazuje na odkaz v předchozím odkazu. Uvedu ještě jeden příklad. Hlavní hrdina Johnash, žije v domě se stejným číslem popisným, v jakém jsem vyrostl já³ a na zápraží má stejné květiny, které obtěžují mě na naší verandě, když si chci natáhnout nohy.

Film „Johnash“ byl pro mě důležitý ještě v jednom ohledu. V technickém. Při něm jsem si vyzkoušel a osvojil ploškovou animaci, kdy jsem si jednotlivé prvky (postavy, předměty a architekturu) nakreslil ručně na papír, naskenoval a dále s nimi pracoval v digitálním prostředí. Tam jsem je kolážovým způsobem začlenil do prostředí vytvořeného z fotografií reálné krajiny. Bylo to pro mě po technické stránce pole neorané a tak jsem strávil mnoho času jen testy a osvojováním si programu Adobe After Effects. A to byl i jeden z důvodů proč jsem práci nestihl dokončit.

Ale položil jsem si tím základy pro další tvorbu. Plošková animace v kombinaci s reálným prostředím mi vyhovuje z důvodu kontrastu obou poloh a představuje pro mě esenci absolutní výtvarné kontroly v animovaném filmu. Kupříkladu si můžu všechny postavy vyšperkovávat různými detaily, doplňky oděvu, šperky a nemusím je zjednodušovat, aby se mi lépe překreslovaly v dalším okénku. Nikdy bych toho samého výsledku nedosáhl v kreslené animaci, kde bych musel na můj vkus až příliš stylizovat a zjednodušovat. Protože na všem pracuji sám, nebyl bych to ani schopen v čase určeném pro tvorbu bakalářské práce odanimovat. Kdybych měl, ovšem pod sebou bratry v triku bylo by to něco jiného...

U svého předchozího filmu jsem se nechal příliš unést a postupně mi jeho příběh bobtnal pod rukama a já zápasil jsem s jistou překombinovaností. Nakonec ten film narostl do nesmyslné a pro diváka možná i dost neúnosné délky. Poučil jsem se z toho a jako novou bakalářskou práci jsem chtěl udělat krátký, jednoduchý příběh s jasnou dějovou linkou bez

¹ Foto viz příloha č. 1

² Foto viz příloha č. 2

³ Foto viz příloha č. 3

odboček, s větším důrazem na celkovou výtvarnou stránku a více postavenou na vyprávění obrazem než prostřednictvím hlasu vypravěče.

Rozhodl jsem se zadaptovat jednu z indiánských pohádek. Ke kultuře indiánů, hlavně tedy severoamerických mám vřelý vztah od dětství a cítím k ní velké sympatie⁴. Začalo to sledováním filmových mayovek z šedesátých let, pokračovalo četbou dobrodružných knih z divokého západu, až jsem se časem dostal od romantického pohledu evropských autorů, přes realističtější pohled amerických spisovatelů až k historickým a faktografickým knihám o skutečném životě a zvycích indiánů a událostech po příchodu evropských přistěhovalců.

Mé první výtvarné kroky byly lemovány indiánskou tematikou, když jsem ve školce maloval Vinnetoua⁵, v tomto tématu jsem pokračoval na Střední uměleckoprůmyslové škole sklářské, kde jsem vytvořil skleněné plastiky kovboje⁶ a indiána⁷. Po příchodu na Ústav umění a designu v Plzni, má první práce, animovaný film „Černá díra“⁸, svým způsobem parafrázovala film „Poklad na Stříbrném jezeře“⁹.

Takže má bakalářská práce pro mě představuje v něčem návrat do dětství, v něčem návaznost na má předchozí výtvarná díla různého charakteru a v něčem možná vyvrcholení toho všeho předchozího.

V rámci hledání námětu a rešerše jsem přečetl řadu v tuzemsku vydaných knih s tematikou indiánských pověstí, pohádek¹⁰.

Tyto knihy mi poskytly náhled do rozmanitosti námětů a prostředí, daných rozmístěním jednotlivých kmenů napříč celou Amerikou. Od Kanady, přes prérijní oblasti, přes Mexiko až do Jižní Ameriky. Pestrost vidím i v podání stejných nebo podobných příběhů různými kmeny.

Indiánská lidová slovesnost obsahuje mýty o zrození a uspořádání světa, strašidelná až hororová líčení ale i anekdoty, ve kterých se snoubí humor s lascivitou i poučením.

Na první pohled se to nezdá, ale tato indiánská vyprávění mají blízko k evropským pohádkám. Ne těm romanticky upraveným, ale původním, lidově podávaným. Třeba původní Červená karkulka také skončila sežráním holčičky vlkem a ne její záchranou. Některé příběhy mají kořeny hluboko v historii domorodých kmenů, jiné prozrazují vliv evropských misionářů.

Povětšinou je však spojuje struktura na míle vzdálená tradiční evropské, vyžadující představení postav, rozvíjení příběhu a závěrečnou katarzi. Často jsou typické prostým dějem, soustředícím se, na skutek a jeho následky a se zápletkou obvykle ne složitější než je touha po jídle či sexu nebo pomsta za utrpěné křivdy. Někdy závěry nejsou dramatické a některé pohádky jako by svým koncem teprve začínaly. Vypravěči indiánských pohádek působí odosobněně, nehodnotí ani neudílají morální poučení. Vylíčí prostě, k čemu došlo a kdo měl z celé záležitosti největší prospěch.

Všechny přečtené pohádky byli pro mě svým způsobem inspirativní avšak pro přímou adaptaci celkem nevhodné, hlavně kvůli již zmíněným vyprávěcím postupům.

⁴ Foto viz příloha č. 4

⁵ Foto viz příloha č. 5

⁶ Foto viz příloha č. 6

⁷ Foto viz příloha č. 7

⁸ Foto viz příloha č. 8

⁹ Foto viz příloha č. 9

¹⁰ Viz seznam použitých zdrojů

Z celého penza přečtených pohádek a mýtů mi vyšly jen čtyři vhodné pro animovanou adaptaci. Hlavně proto, že nerad pracuji s abstraktními prvky v animaci, vždy jsou pro mě důležitější konkrétní postavy a jasné děje. A indiánské pohádky se abstraktními prvky jen hemží.

Nakonec jsem si vybral pohádku „Konec velkého šamana“ z knihy Jana Suchla „Pohádky z iglú“. Která se od většiny ostatních lišila svou „evropštější“ skladbou.

Ta vypráví příběh mladého muže, jenž se vydá do světa se psím spřežením, dlouho cestuje a na své pouti postupně potká tři starce. Protože je to dobrák, s každým se podělí o jídlo a oni mu na oplátku věnují předměty s magickými vlastnostmi. Jedná se o bič, o bubínek a o holou kost. Mladík nejdříve zjistí, že kost má podobné vlastnosti jako ubrousek z české pohádky. Stačí si pomyslet na jídlo a kost obrostle masem. A tak jede dál, až se dostane do osady, kde bydlí otec s dcerou, kteří však už nemají co jíst. Mladík je pohostí za pomoci své kosti, zamiluje se do dívky a chce si ji vzít. V tom se dozví, že všechny ženy v osadě patří náčelníkovi, mocnému šamanu. Mladík na to nehledí a dívku si vezme. Následně si pro něj náčelník pošle a rozkáže mu, aby mu svou ženu přivedl. Hrdina odmítne, a šaman začne bubnovat na svůj kouzelný buben a mladík se proti své vůli musí dát do tance. V tom vytáhne svůj bubínek a oba muži prostřednictvím bubnování zápasí. Mladík vyhraje. Celá scéna se opakuje, jen se bubínky vymění za biče. Mladík opět vyhraje a pozve šamana na oběd. Nabídne mu kost obrostlou masem, a pomyslí si, aby kost neustále obrůstala masem. Šaman jí a jí a nemůže se od jídla odtrhnout, až se přejí a praskne mu břicho. Tím, že zemře, se osada osvobodí, ženy se vrátí ke svým mužům a mladík se stane novým náčelníkem.

Tato pohádka se mi líbila z několika důvodů. Mám rád archetypální postavy a ty tento příběh nabízí. Vidím tam i paralelu s českými pohádkami: mladík (chudý chasník), krasavice (princezna), starci (kouzelní dědečkové), šaman (zlý černokněžník). Tyto paralely jsem zapracoval i do scénáře, ve kterém fungují jako komické prvky. Ve filmu vidíme indiánský tábor¹¹, ale vypravěčka mluví o malebné vsi. Slyšíme o chasníkovi Eyotovi a vidíme indiána. Když si bere na cestu svačinu, zabalí si ji do uzlíčku, který jako by vypadl z pohádky o Hloupém Honzovi¹².

Tyto prvky z evropských pohádek vsazené na první pohled do nevhodného prostředí vytvářejí určitou nadstavbu, propojení různých světů, ale dají se brát i jen jako humorné vločky. Dále i použití moderních výtvarných prvků civilizace, jako jsou hospody¹³, ledničky, sociální sítě. Zakomponování facebookové zprávy do kouřového signálu. I současné události jako nedávný zákaz kouření v hospodách přeměněn v zapovězení dýmek míru¹⁴, náš premiér je bývalý estébák, v pohádce je to zrádný komanč. To vše utváří celek, který je svým způsobem odrazem našeho světa. Mísení kultur, zvyklostí, zavádění nových pravidel, zapomínání na tradiční hodnoty, míchání starého s novým, západního s východním.

V původní pohádce nebyla použita žádná jména, postavy byly pouze označeny jako mladík, dívka, náčelník... Já je ale pojmenovat potřeboval. Našel jsem si několik dakotských

¹¹ Foto viz příloha č. 10

¹² Foto viz příloha č. 11

¹³ Foto viz příloha č. 12

¹⁴ Foto viz příloha č. 13

jmen, která podle mě odpovídají povaze, nebo vzhledu postav. Hlavního hrdinu jsem pojmenoval Eyota, to znamená nejlepší nebo největší. Jména jeho rodičů jsou paradoxně odvozena od jeho – Starej Eyota a Stará Eyotová. Jméno jeho ženy Wasuly, znamená vlasatá bouře. Wi-sapa, Eyotův tchán je Zlatý orel. A šaman, který ve filmu sice není výslovně jmenován je Macawi, kojot.

Kojot je významná postava indiánské mytologie. Objevuje se jako šprýmař, poťouchlá postava, která je ale hnána jen svými pudy a nezastírá to. Neřeší morální hodnoty, jedná tak, jak musí. A tak chápu i postavu šamana v příběhu.

To, že jsem z eskymácké pohádky, udělal pohádku indiánskou, mělo několik důvodů. První byl ten, že v našem ateliéru vznikl nedávno výborný film z eskymáckého prostředí Matouše Valcháře, a i když je tematicky, výtvarně i technicky na hony vzdálen mému filmu nechtěl jsem se vystavovat jakémukoli porovnávání.

Další důvod je trochu pod povrchem. V současné době v Hollywoodu vznikají filmy, většinou adaptace knih, grafických románů nebo remakeů úspěšných zahraničních filmů, kde jsou postavy původně z nějaké menšinové etnické nebo národnostní skupiny představovány herci a herečkami bílé pleti. Původní japonskou postavu hraje Američanka, egyptského boha Dán. Není to sice nic nového, když se podíváme do minulosti tak třeba i historickou postavu mongolského vojevůdce Čingischána hrál americký kovboj John Wayne. V současnosti toto téma však hýbe filmovým průmyslem dost silně. Tato přeobsazení bývají označována termínem „whitewashing“. A já jsem se rozhodl na to reagovat tím, že jednu menšinu nahradím jinou menšinou. Z Eskymáka indián. Pardon - původní Američan. Tímto se přiznávám k vynálezu nového termínu „indianwashing“ (nahrazování kohokoli indiánem), který však bude brán veskrze pozitivně.

Při tvorbě jsem postupoval tradičně. Pohádku jsem přepracoval do tvaru literárního scénáře, pak vytvořil storyboard¹⁵ (kreslený scénář, ve kterém je příběh zachycen do jednotlivých kroků jako komiks). Původně jsem chtěl celý příběh odvyprávět jen prostřednictvím obrazu a vůbec nepoužít berličky vypravěče, a myšlenky a dialogy postav zobrazovat pouze graficky v komiksových bublinách u úst postav. Když jsem se však dostal ke scéně, ve které jedna z postav popisuje nadvládu zlého šamana nad osadou a jeho výsadní právo na všechny ženy, nemohl jsem přijít na způsob jak to vizuálně zprostředkovat.

Takže jsem se nakonec rozhodl berličky vypravěče přece jen použít. Potřeboval jsem sice jen pár vět, ale kdybych použil vypravěče jen v jedné scéně, nepůsobilo by to dobře, takže jsem napsal komentář doprovázející celý příběh. Některé věty jsou přejaty z původní pohádky, většina je však mých.

Ze tří postav starců jsem vytvořil pouze jednoho. Protože mít tam tři stejné postavy, tři téměř stejné scény, jen s obměnou v podobě daru, by bylo ubíjející. Dar biče jsem nakonec vyškrtl také, protože není pro příběh tak stěžejní jako buben a kost. Dva dary mají také svou logiku: Eyota pomůže starci dvakrát (nést břemeno a rozdělí se s ním o jídlo), tudíž si zaslouží dva dary.

¹⁵ Foto viz příloha č. 14

Scénář jsem v průběhu tvorby bakalářské práce přepisoval desetkrát. Když jsem dokončil nějakou animovanou scénu, která byla delší než doprovodný komentář, musel jsem buď zkracovat animaci, což obvykle dělám nerad, nebo přidat nějakou větu do komentáře.

Chtěl jsem se tentokrát vyhnout autobiografickým prvkům, ale pár jich přeci jen do výsledného filmu prosáklo. Třeba rozhořčení nad zákazem dýmek míru nebo nad zvolením zrádného komanče do čela rady starších.

Začal jsem skicováním postav, které se nějakou dobu vyvíjely, než se ustálili na současné podobě¹⁶. Finální podobu postav jsem rozkreslil – jednotlivé části těl a prvky kostýmů zvlášť¹⁷. Pak jsem je pospojoval a upravil v programu Adobe Photoshop¹⁸. Postupně jsem vytvořil storyboard s určenou kompozicí záběrů. To se ale v průběhu práce také vyvíjelo. Byl jsem často inspirován nějakou novou fotografií, na kterou jsem narazil při běžném prohlížení internetových stránek¹⁹, ilustrací v knize²⁰, v komiksu²¹ nebo při procházce venku. Někdy určitá kompozice záběru odkazuje na konkrétní fotografii²², jindy je inspirace velmi volná²³. U postavy šamana a jeho vizuálem jsem se inspiroval u dobových fotografií indiánů²⁴. Stejně tak i u postavy Wi-sapy.²⁵

U filmu „Eyota“ jsem použil již zmíněné kombinace ploškové animace a koláže. Navíc jsem začlenil i části, které jsou kreslené²⁶. Kreslenou animaci jsem použil u scén, u kterých jsem byl přesvědčen, že by nevyzněly tak působivě, kdyby byly dělány ploškovou technikou.

Zásadní to bylo třeba u animace koně, jeho chůze, klusu a vzepětí na zadních nohách. Dále při chůzi krasavice Wasuly²⁷. U ní bych v ploškové technice nedocílil tak ladných pohybů. Scény, které jsem vytvořil kreslenou animací, jsou o něco živější a pohyb reálnější, ale když jsou doplněny prvky ploškové animace, v rámci celku to funguje.

Některé části jsem kreslil ručně, některé digitálně pomocí programu Adobe Photoshop. Všechny jsem nakonec skládal dohromady a animoval v programu Adobe After Effects a finální střih, zvukovou a hudební složku v Adobe Premiere Pro.

Nejvíce času mi asi zabrala příprava záběrů. Vyhledávání vhodných podkladů, úprava fotografií, jejich skládání do kompozic a také příprava digitálních 2d loutek pro animaci. Například v prosté scéně, kdy se Eyota loučí s rodiči a matka mu skočí kolem krku se, ze 27 (!) vrstev skládají jen 2 postavy²⁸. Každá část těla má svou vrstvu. Od matčiných slz až po Eyotovu bederní roušku.

¹⁶ Foto viz příloha č. 15

¹⁷ Foto viz příloha č. 16

¹⁸ Foto viz příloha č. 17

¹⁹ Foto viz příloha č. 18

²⁰ Foto viz příloha č. 19

²¹ Foto viz příloha č. 20

²² Foto viz příloha č. 21

²³ Foto viz příloha č. 22

²⁴ Foto viz příloha č. 23

²⁵ Foto viz příloha č. 24

²⁶ Foto viz příloha č. 25

²⁷ Foto viz příloha č. 26

²⁸ Foto viz příloha č. 27

Film má širokoúhlý formát, pro nějž mám slabost. Už u filmu Johnash jsem s ním kreativně pracoval. Při přechodu z reality do prostředí divokého západu dojde k přerámování²⁹. Působí to podle mého mnohem filmověji.

Tentokrát černé pruhy na okrajích obrazu využívám a zasahuji do nich. Postavy, architektura, předměty nebo jejich části do nich vstupují, narušují rámec a tím se přibližují divákovi³⁰.

K namluvení role vypravěče jsem oslovil herečku z alternativní a loutkoherecké scény Jitku Hlaváčovou, která mi vyšla vstříc a splnila všechny požadavky, které jsem měl. Její hlasový projev dobře pasuje k vizuální podobě filmu a oba prvky se krásně slučují.

Byla to i moje první zkušenost práce s hercem a zjistil jsem, že není úplně snadné vysvětlit svou vizi o hlasovém doprovodu. Nakonec to však dopadlo nad má očekávání.

²⁹ Foto viz příloha č. 28

³⁰ Foto viz příloha č. 29

2. POPIS VÝSLEDNÉHO DÍLA A JEHO VYUŽITÍ

Pohádka Konec velkého šamana je nakonec přepracována do této podoby:

Mladý indián Eyota odchází z rodné vesnice, z důvodů příchodu blíže nespecifikovaných „Temných časů“. Podle krajin je vidět, že odchází v létě.

Cestuje dlouho, příroda se přebarvila do podzimních tónů. Až jednou potká vetchého starce, jenž se vláčí s velikou otepí dřeva na oheň. Eyota mu pomůže a stařec na oplátku nabídne místo k přenocování ve svém srubu.

Doma však nemá nic pořádného k jídlu, jen zbytky hořčice a polo snědenou konzervu v lednici. A Eyota pomůže podruhé. Tím, že starce pohostí z vlastních zásob. Oba se najedí dosyta, ulehnou ke spánku a ráno se rozloučí jako dobří přátelé.

Stařec mladíka před další cestou podaruje na první pohled obyčejnými a zdánlivě zbytečnými předměty. Holou kostí a indiánským bubnem.

Eyota jede dál, podzim se pomalu mění v zimu. Začíná sněžit. Blíží se soumrak, Eyota ale nemá co k jídlu. O vše se podělil se starcem. Najde si útočiště v přístřešku ze spadlých větví v lese a tam se klepe zimou a hladem. Až mu najednou přijde do ruky darovaná kost. Obrací ji v rukou a všimne si drobné zvláštnosti. Na kosti je z boku čudlík. Eyota ho zmáčkne a kost zčistajasna obroste masem. Dojde mu, že ho stařec obdaroval kouzelnou kostí a pořádně se nají.

Ráno se vydá na další cestu. Zima již pokročila, všude je sníh a led. K večeru dojde do indiánského tábora v údolí. Přátelsky vyhlížejícího postaršího indiána požádá o nocleh. On mu ho ochotně nabídne, představí mu sebe i krásnou dceru Wasulu a pozve ho dál. Protože je tuhá zima, už nemají žádné zásoby jídla. A tak Eyota vytáhne svou zázračnou kost a počastuje své hostitele lahodným masem. Postupně se Eyota a Wasula zamilují a chtějí se vzít. Otec však varuje Eyotu, že jejich náčelník je mocný šaman a osobuje si právo na všechny vdané ženy v osadě. Mladík na to nedbá a ožení se. Když se o tom doslechne náčelník, nařídí Eyotovi, aby mu svou ženu přivedl, a tím by se stali přáteli. Eyota odmítne a svede se šamanem bubenický zápas s magickými bubny. Šaman nakonec prohraje, vytančí na vrchol svého viggamu a havrani ho odnesou pryč. Tím končí jeho vláda nad osadou, všechny ženy se vrací ke svým mužům a z Eyoty se stává náčelník.

Výstupem je video v rozlišení 1920 x 1080 tedy Full HD. Kodek H 264.

Seznam použitých zdrojů:

a) Knižní a periodická literatura

1. SUCHÁNEK, Vladimír. A vdechl duši živou... Nakladatelství Olomouc, 2004. ISBN 80-902798-6-4.
2. PIKKOV, Ůlo. Animasofie: Teoretické úvahy o animovaném filmu. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2017. ISBN 978-80-7331-446-0.
3. DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.
4. DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4.
5. NORŠTEJN, Jurij Borisovič. Sníh na trávě. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze a Jakub Hora, 2013. ISBN 978-80-7331-124-7. ISBN 978- 80-7331-276-3.
6. KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Akademie múzických umění v Praze, filmová a televizní fakulta, katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80- 7331-019-8.
7. DOVNIKOVIĆ, Borivoj. Škola kresleného filmu. Praha: Akademie múzických umění v Praze, filmová a televizní fakulta, katedra animovaného filmu, 2007. ISBN 978-80-7331-105-6.
8. MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Brno: Nakladatelství BB/art s.r.o. va spolupráci s nakladatelstvím Jiří Buchal BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
9. WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit. London: Richard Williams and Imogen Sutton, 2001,2009. ISBN 0-571-23834-7.
10. ŠOLC, Václav. Sny a zlato indiánů. Praha: Albatros, 1989. ISBN 13-759-89.
11. TOPOL, Jáchym. Trnová dívka. Praha: Torst, 2008. ISBN 978-80-7215-350-3.
12. KAŠPAR, Oldřich. Děti opeřeného hada. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1996. ISBN 80-71-06-179-4.
13. SUCHL, Jan. Pohádky z iglú. Praha: Albatros. 1987. ISBN 13-744-87.
14. QUESNEL, Alain. Mýty a legendy – Indiáni. Bratislava: Gemini. 1993. ISBN 80-7161-070-4.
15. BEDNÁŘ, Ondřej. Indiánské pohádky a mýty. Praha: V letu, 2013. ISBN 978-80-87791-09-7.

4. RESUMÉ

Theme that i choose for my bachelor work is adaptation of Eskimo fairy tail. I took the original fairy tail from the book „Pohádky z iglú“ from czech writer Jan Suchl.

I decide take the story from Eskimo environment and put it into native american tribe. I had close relationship with native american culture since i was a child. So it was natural for me bring the fairy tail into that environment.

My animated film tells the story about young native american called Eyota. He is leaving his home camp, because he is not satisfied with some events that happend. So he is giving farewell to his parents and go travel the world. By the road, he helped one old man and for return, old man gives Eyota two important magician gifts. Drum and bare bone. Eyota going on with his travel. He experienced some adventures, meets his chosen princess and fight with old evil chief of camp with his mighty gifts. In the end Eyota wins and become new chief of tribe.

Animation technique is drawing animation with cutt-out animation combine with photos of real environment. In the story is used some subjects and events from present day and its take to the comical edge.

5. SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA 1

Semestrální práce „Podivný vandrovník, Skleněný a nevěřící skláři“

PŘÍLOHA 2

Umberto Eco

PŘÍLOHA 3

Číslo popisné ve filmu „Johnash“ a na našem domě

PŘÍLOHA 4

Malý Jonáš

PŘÍLOHA 5

Malba Vinnetoua

PŘÍLOHA 6

Klauzurní práce Kobrňák 3.: Tenkrát na západě

PŘÍLOHA 7

Klauzurní práce Kobrňák 4.: Poslední Kobrňák

PŘÍLOHA 8

Klauzurní práce „Černá díra“

PŘÍLOHA 8

Klauzurní práce „Černá díra“

PŘÍLOHA 9

Scéna z filmu „Poklad na Stříbrném jezeře“

PŘÍLOHA 10

Malebná vesnice

PŘÍLOHA 11

Uzlíček se svačinou

PŘÍLOHA 12

Hospoda „U Točícího medvěda“

PŘÍLOHA 13

Zákazy kouření

PŘÍLOHA 14

První storyboard

PŘÍLOHA 15

Skici postav

PŘÍLOHA 16

Ruční kresba jednotlivých prvků

PŘÍLOHA 17

Složená a rozřezaná 2d loutka

PŘÍLOHA 18

Inspirace fotografií a realizace

PŘÍLOHA 19

Inspirace ilustrací a realizace

PŘÍLOHA 20

Inspirace komiksem „Aquaman“ a realizace

PŘÍLOHA 21

Inspirace filmem „Vinnetou – Rudý gentleman“ a realizace

PŘÍLOHA 22

Inspirace filmem „Vinnetou“ a realizace

PŘÍLOHA 23

Inspirace dobovými fotografiemi

PŘÍLOHA 24

Inspirace dobovými fotografiemi

PŘÍLOHA 25

Prvky kreslené animace

PŘÍLOHA 26

Prvky kreslené animace

PŘÍLOHA 27

Ukázka vrstev ve scéně loučení Eyoty se Starou Eyotovou

PŘÍLOHA 28

Ukázka přerámování z filmu „Johnash“

PŘÍLOHA 29

Předměty vystupující z rámce

PŘÍLOHA 1

Semestrální práce „Podivný vandrovník, Skleněný a nevěřící skláři“



Zdroj: foto vlastní

PŘÍLOHA 2

Umberto Eco



Scéna z animovaného filmu „Johnash“.



Zdroj: foto vlastní
Zdroj: Umberto Eco

PŘÍLOHA 3

Číslo popisné ve filmu „Johnash“ a na našem domě

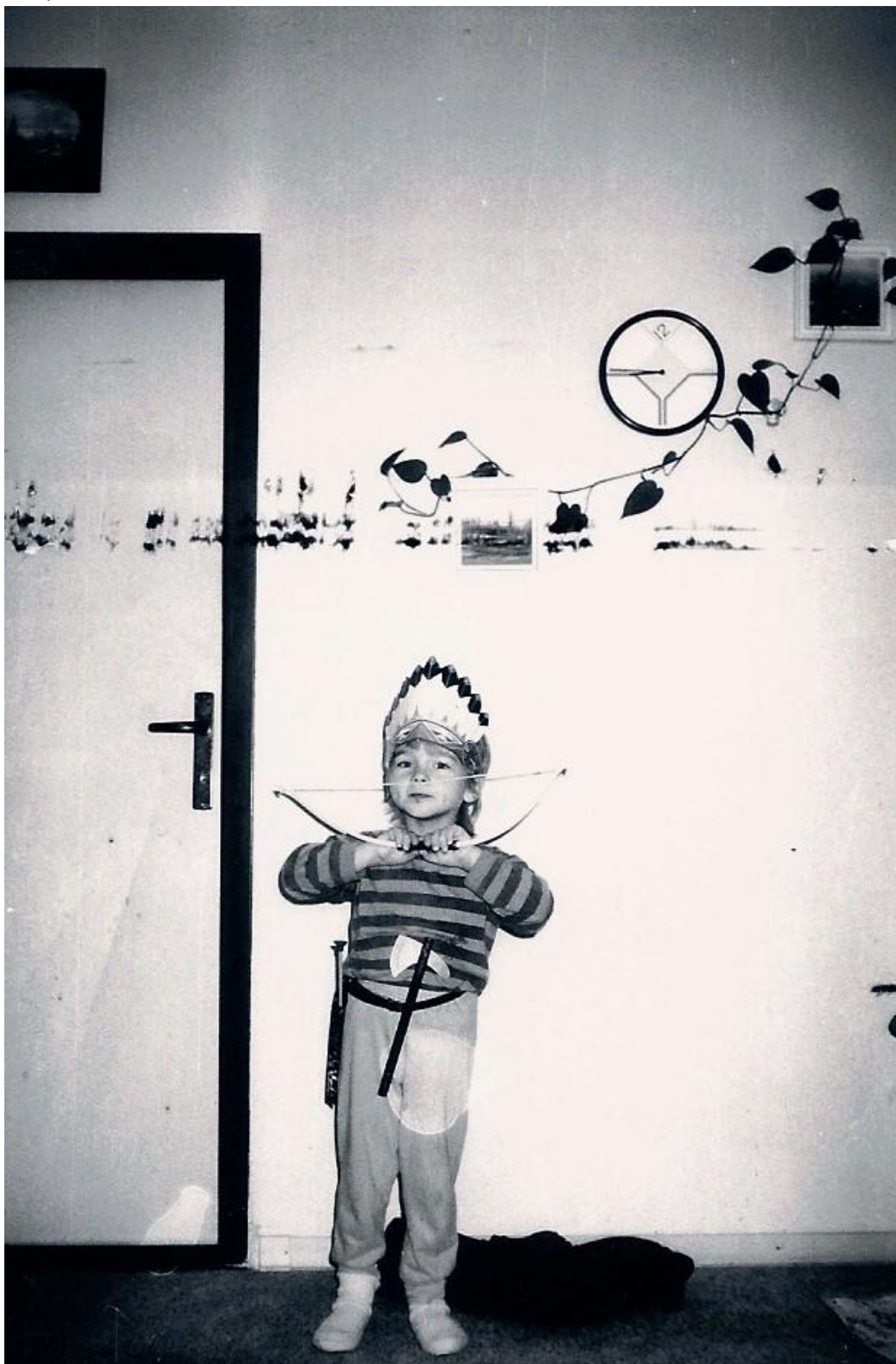


https://i.guim.co.uk/img/media/8a62130759998b984f38d9ff9a6f9e1546ffed82/0_43_3000_1803/mast er/3000.jpg?width=300&quality=85&auto=format&fit=max&s=c16868c0711557d6f2534e6bbb0b9dd

Zdroj: foto vlastní

PŘÍLOHA 4

Malý Jonáš



Zdroj: foto vlastní

PŘÍLOHA 5

Malba Vinnetoua



Zdroj: foto vlastní

PŘÍLOHA 6

Klauzurní práce Kobrňák 3.: Tenkrát na západě



PŘÍLOHA 7

Klauzurní práce Kobrňák 4.: Poslední Kobrňák



PŘÍLOHA 8

Klauzurní práce „Černá díra“



Zdroj: foto vlastní

PŘÍLOHA 8

Klauzurní práce „Černá díra“



PŘÍLOHA 9

Scéna z filmu „Poklad na Stříbrném jezeře“



Zdroj: vlastní foto

Zdroj: https://img.csfd.cz/files/images/film/photos/000/155/155009_1f036c.jpg?w370h370

PŘÍLOHA 10

Malebná vesnice



PŘÍLOHA 11

Uzlíček se svačinou



PŘÍLOHA 12

Hospoda „U Točícího medvěda“



Zdroj: foto vlastní

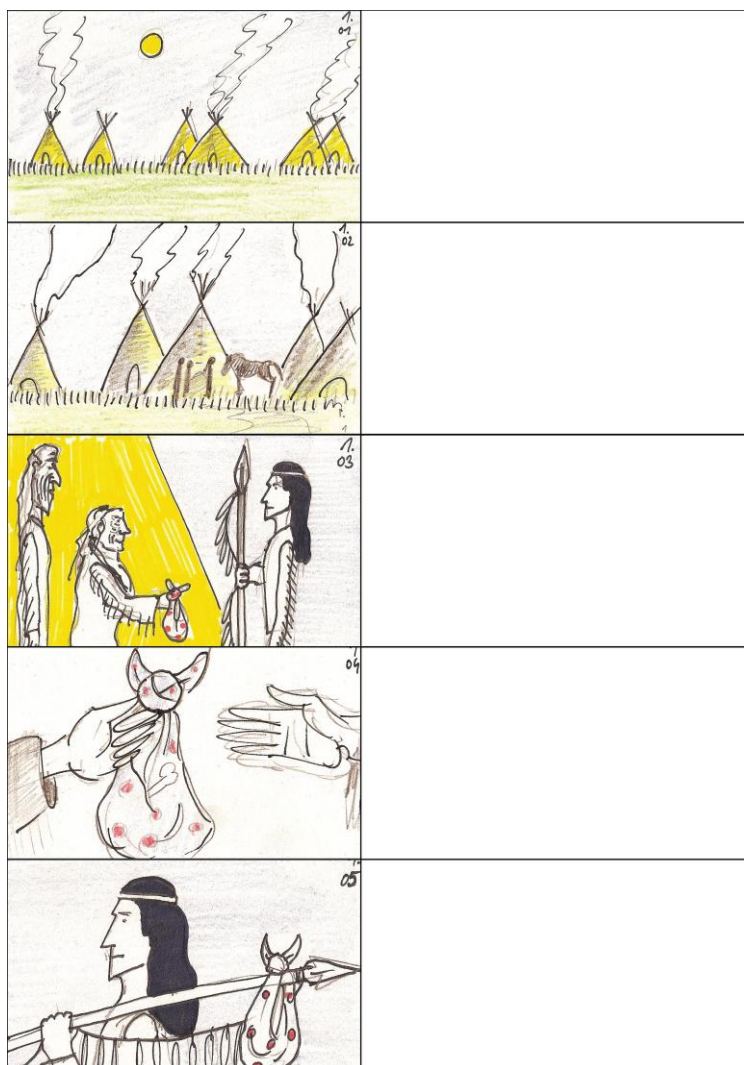
PŘÍLOHA 13

Zákazy kouření



PŘÍLOHA 14

První storyboard



Zdroj: Zákaz kouření <https://www.safetysign.com/images/source/large-images/J3730.png>

Zdroj: foto vlastní

PŘÍLOHA 15

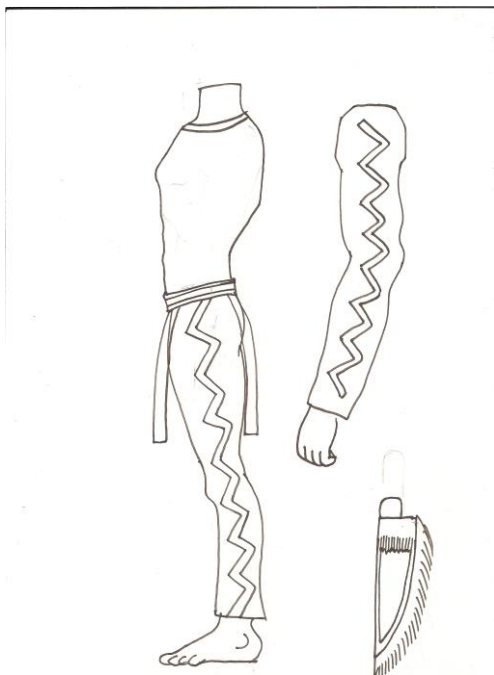
Skici postav



Zdroj: foto vlastní

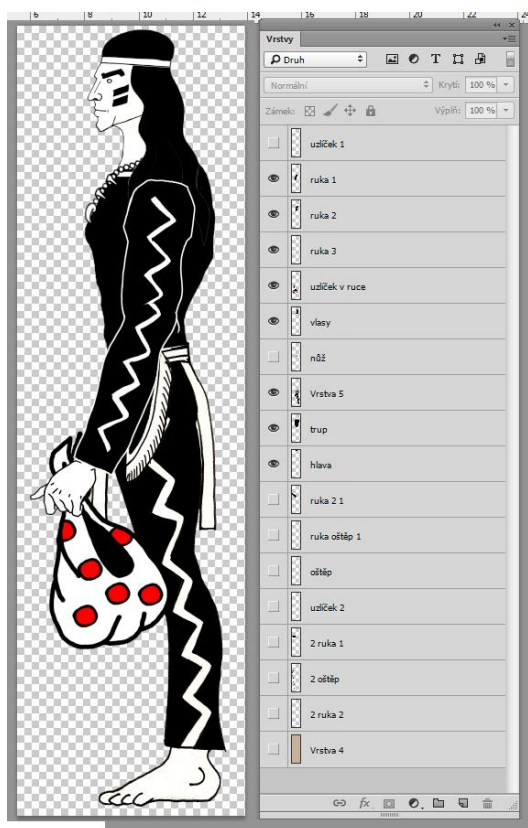
PŘÍLOHA 16

Ruční kresba jednotlivých prvků



PŘÍLOHA 17

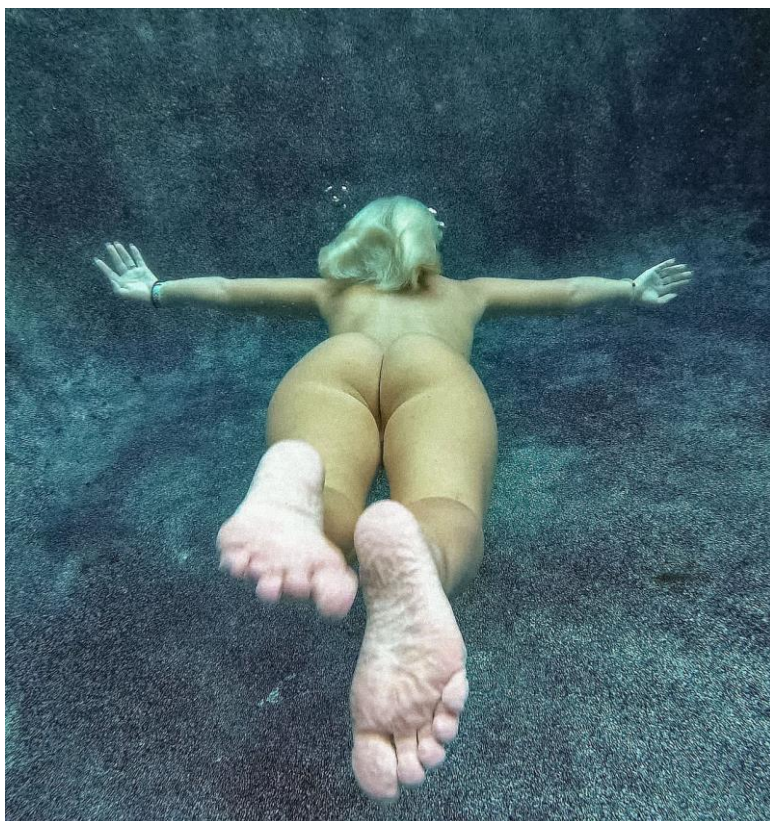
Složená a rozřezaná 2d loutka



Zdroj: foto vlastní

PŘÍLOHA 18

Inspirace fotografií a realizace



Zdroj: Inspirace

https://66.media.tumblr.com/0f7450d7023734469013eb1bdd4d00d5/tumblr_pj3mfqdSvi1vbar05o1_1280.jpg

Zdroj: foto vlastní

PŘÍLOHA 19

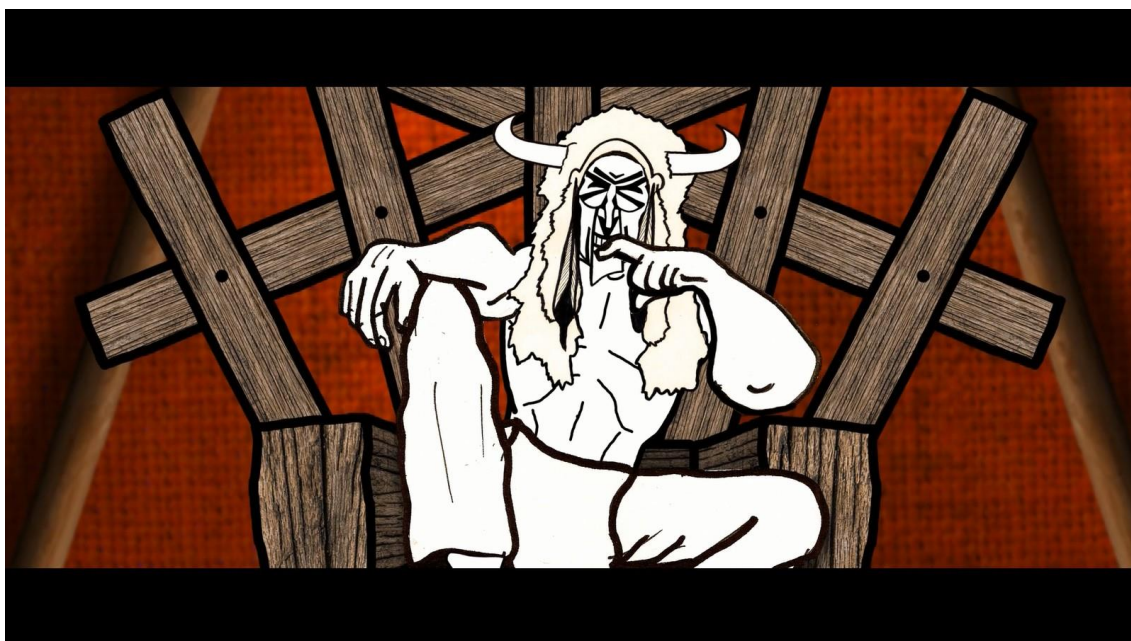
Inspirace ilustrací a realizace



Zdroj: MAY, Karel. Vinnetou 1. Díl. Praha: SNDK, 1958. Ilustrace Zdeněk Burian.
Zdroj: vlastní foto

PŘÍLOHA 20

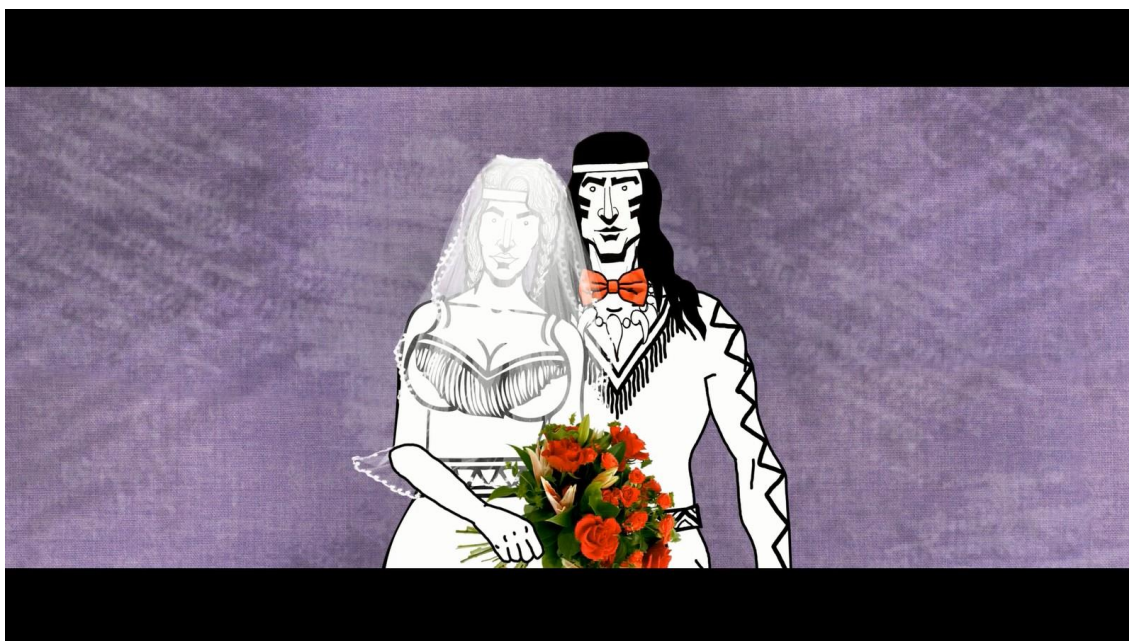
Inspirace komiksem „Aquaman“ a realizace



Zdroj: Aquaman <http://nerdyrottenscoundrel.com/wp-content/uploads/2015/04/Aquaman1.jpg>
Zdroj: foto vlastní

PŘÍLOHA 21

Inspirace filmem „Vinnitou – Rudý gentleman“ a realizace



Zdroj: Vinnitou <https://telkac.zoznam.sk/cache/mg/obr/650px/vinnitou-karin-dor-ribana-9923.jpg>
Zdroj: foto vlastní

PŘÍLOHA 22

Inspirace filmem „Vinnitou“ a realizace



Zdroj: Vinnitou <https://i.pinimg.com/236x/20/07/20/2007208816b2839fbb531e104eb89f16.jpg>

Zdroj: foto vlastní

PŘÍLOHA 23

Inspirace dobovými fotografiemi



PŘÍLOHA 24

Inspirace dobovými fotografiemi



Zdroj: https://s3.amazonaws.com/ps-services-us-east-1-914248642252/s3/research-wiki-elasticsearch-prod-s3bucket/images/b/b8/Arikara_Indian-medicine-ceremony-the-buffalo.jpg

Zdroj: <https://i.pinimg.com/originals/60/23/76/6023768f0c57780dd4bb4d3786025051.jpg>

PŘÍLOHA 25

Prvky kreslené animace



PŘÍLOHA 26

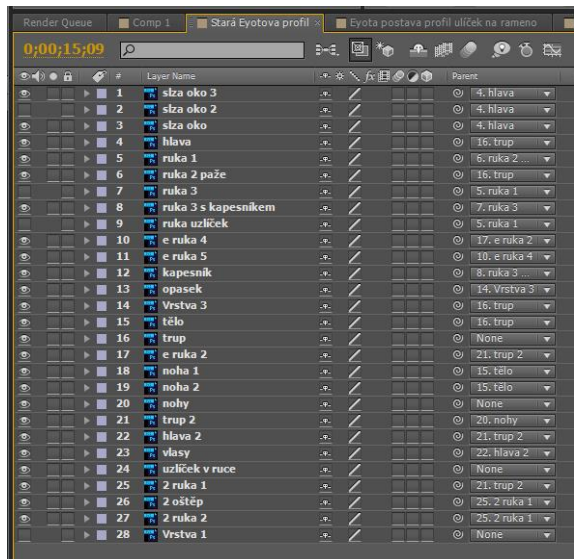
Prvky kreslené animace



Zdroj: foto vlastní

PŘÍLOHA 27

Ukázka vrstev ve scéně loučení Eyoty se Starou Eyotovou



PŘÍLOHA 28

Ukázka přerámování z filmu „Johnash“



49

Zdroj: foto vlastní



PŘÍLOHA 29

Předměty vystupující z rámce



50

Zdroj: foto vlastní