

Mýty, legendy a bajky v animovaném filmu

BcA. Dana Lindenthalová

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Kabinet teoretických studií

akademický rok: 2009/2010

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Dana LINDENTHALOVÁ**

Studijní program: **N 8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Multimedia a design – Animovaná tvorba**

Téma práce: **1. Mýty, legendy a bajky v animaci
2. Čtyři dohody – kombinovaný animovaný film**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 30 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektro-nické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF, 1 ks pevná vazba v tištěné podobě (barevně),

2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

2. Praktická část:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte na 1 ks DVD – výstup komprimovaný soubor avi ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings:

general: Microsoft DV AVI, video: DV PAL, 720x576, 25fps, pixel aspect

ratio – dle formátu obrazu – D1úDV PAL (1.067). tj.4:3 nebo 16:9,

audio: uncompressed, 48000 Hz + 1 ks CD-R ve formátu mpeg.

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu

formát 70x100 cm, v digitální podobě PDF (příprava pro tisk

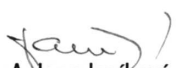
rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

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

Rozsah práce:
Rozsah příloh:
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**
Seznam odborné literatury: **viz příloha**

Vedoucí teoretické části: **prof. Ondřej Slivka, ArtD.**
Ústav animace a audiovize
Vedoucí praktické části: **prof. Ondřej Slivka, ArtD.**
Ústav animace a audiovize
Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2009**
Termín odevzdání diplomové práce: **17. května 2010**

Ve Zlíně dne 11. ledna 2010


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Markéta Dvořáčková
vedoucí katedry

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- 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 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ 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 ³⁾ 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.

Ve Zlíně 5.3.2010

DANA LINDENTHALOVA
Dana Lindenthalova
.....
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

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

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

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

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

ABSTRAKT

Tato práce je určena těm z vás, kteří se chcete alespoň na chvíli stát součástí říše snů plné bájných bytostí, elfů, skřítků, draků a víl, či pegasů, mýnotaurů, hyrpyí a jiných postav z dávných mýtů. Tento svět se stal živnou půdou pro fantazii mnoha tvůrců nejen animovaných filmů, alespoň některé si zde připomeneme. A v neposlední řadě oprášíme starou Toltéckou moudrost ukrytou v animovaném filmu Čtyři dohody.

Klíčová slova: mýty, báje, legendy, animovaný film, čtyři dohody

ABSTRACT

This work is addressed to you, who want to become part of your dreams at least in a dream world for a while full of legendary mythic essences, elves, trolls, dragons and nymphs or pegasus, minotaurus, harpy and some other figures of myth history. This world became a live part of clay for fantasy for a lot of creators of animated cartoons, we recall some of them. We brush up an old Indian wordly wisdom concealed in the animation Four Agreements in the end.

Keywords: myth, legendry, animation, four agreements

“A teď je tu mé tajemství, velice jednoduché tajemství; pouze srdcem se člověk může správně dívat; to, co je podstatné, je pro oči neviditelné.”

Antoine De Saint-Exupéry

Děkuji ze srdce svému muži.

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

OBSAH

ÚVOD	8
I TEORETICKÁ ČÁST	9
1 MÝTY, LEGENDY A BAJKY V ANIMOVANÉM FILMU	10
1.1 MÝTY	10
1.2 BÁJE A POVĚSTI.....	12
1.3 LEGENDY A BAJKY	13
1.4 ZHMOTNĚLÉ SNY.....	15
2 MOJE CESTA KE ČTYŘEM DOHODÁM	29
2.1 NOVÝ STARÝ ŽIVOT	29
2.2 NA ZAČÁTKU SVĚTA.....	30
2.2.1 1. dohoda – Nebližujte slovem.....	31
2.2.2 2. dohoda – Neberte si nic osobně.....	33
2.2.3 3. dohoda – Nevytvářejte si domněnky	34
2.2.4 4. dohoda – Dělejte vše tak, jak nejlépe dovedete.....	35
II PRAKTICKÁ ČÁST	36
3 MOJE CESTA KE ČTYŘEM DOHODÁM S TUŽKOU ZA UCHEM	37
3.1 SCÉNÁŘ	37
3.2 TECHNICKÝ SCÉNÁŘ	39
ZÁVĚR	42
POUŽITÉ ZDROJE	43
SEZNAM OBRÁZKŮ	46
SEZNAM PŘÍLOH	47

ÚVOD

Podle antického mýtu o labyrintu, který na ostrově *Knósos* vystavěl král *Mínós* (lat. *Minos*) pro *Mínótaura* (lat. *Minotaurus*, netvora s býčí hlavou a lidským tělem) bloudilo v něm mnoho dívek a mladíků, kteří se už nikdy nevrátili zpět. Až athénský princ *Théseus* (lat. *Theseus*) zbavil město Athény dávné kletby tím, že *Mínótaura* přemohl a za pomoci *Ariadny* (řec. *Aridné*) a její červené nitě se z labyrintu dostal zpět.

My se společně vydáme labyrintem **mýtů, bajek a legend** nejen v **animovaném filmu**. Půjdeme nejprve cestou *mýtu* a vysvětlíme si některé způsoby jeho uchopení. Ten, kdo by hned začal bloudit, se už může přidržovat červené nitě, která nás po celou dobu cesty bude vést. Nyní si přiblížíme další související pojmy, kterými jsou báje, pověsti, *legendy a bajky*. Následuje exkurze do světa animovaného filmu, jehož průvodci budou namátkou kanadský fenomenální autor nejen mýtických námětů **Frédéric Back**, či ruští mistři kresleného animovaného filmu **Alexandr Petrov** a **Jurij Norštejn**. Z českých autorů se zastavíme u klasiky loutkového filmu a jejího významného představitele **Jiřího Trnky** a také u současného autora populární 3D animace **Jana Tománka**, či režiséra **Eduarda Hofmana**.

Na rozcestí se vydáme ke **Čtyřem dohodám**, které v sobě skrývají starou Toltéckou moudrost. Budeme mít možnost setkat se s hercem Jaroslavem Duškem a šamanem Donem Miguelem Ruizem. Zpomalíme u Toltéků a pokusíme se jejich umění poodhalit pomocí vyprávění a obrázků. Ti z vás, kteří nebudou po dlouhé cestě unaveni, si na jejím úplném konci mohou prohlédnout tématický krátký animovaný film *Čtyři dohody*.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 MÝTY, LEGENDY A BAJKY V ANIMOVANÉM FILMU

1.1 Mýty

Mitote je indiánský výraz pro mlhu, sen, domněnku, výplod fantazie, pomluvu. Slovo *mýtus* „v běžné řeči znamená často nepravdu, vybájené nebo vymyšlené tvrzení bez jakéhokoli podkladu, řecké *mythos* původně znamená řeč a vyprávění, zejména o dávné minulosti.“[1]

Pojetí mýtu, tak jak mu rozumím já, je spojením obou těchto tvrzení. Mýtus je výkladem naší fantazie a našich snů, spojených se skutečnými příběhy, které se dále rozvíjejí, přeměňují a utvářejí podle svého momentálního interpreta, ať už je jím spisovatel, dramatik či lidový vypravěč. Mýty, které zaznamenáváme, mohou sloužit ostatním rozvíjet jejich vlastní fantazii a oživovat snové světy, které obohacují naše myšlenky, pomáhají nám pochopit naši kulturu a podkrývají tajemství života na zemi.

„Mýtus je vyprávěním o tom, co bylo na počátku. Hovoří o vzniku světa a lidí, prvních věcí, jevů, zvířat, vysvětluje organizaci a hierarchii přírody a společnosti a pojmenovává prvotní příčiny. Je zaměřený na to, co je neznámé, nevyřešené, mimo hranice vyzkoušeného, přičemž jeho zájmem je toto neznámé eliminovat.“[2] Takto uchopila pojem mýtu Ivana Laučíková – Zajacová a dále nám jej přibližuje: *„Přírodní objekty a jevy dostávají v mýtu podobu mytologických postav žijících v prvopočátečním sakrálním čase, odděleném od historického času lidí. V sakrálním čase, označovaném také časem snění, je realizovaný proces tvorby a probíhá konstituování charakteru světa.“*[2]

Zmiňuje se také o rituálech, které s mýtem a kulturní historií úzce souvisí:

„Mytologie ve smyslu rané formy náboženského systému je výrazně orientovaná na magii a rituál. Mýtus je s rituálem v organické jednotě a funkční vázanosti, v archaické době není možná jejich samostatná existence.“[2]

Spisovatelé a myslitelé začali objevovat kouzlo dávných mýtů, bájí a lidových pohádek koncem 18. století (např. Johann Wolfgang Goethe, Walter Scott). Během 19. století k oživení zájmu o mýty přispěli etnologové a sběratelé lidových vyprávění a ve 20. století se řada autorů snažila brát obsahy tradičních mýtů vážně, například jako symbolická vyjádření vnitřních zkušeností a psychických stavů, kterými se zabýval švýcarský psycholog **Carl Gustav Jung**.

Jungův žák, americký religionista **Joseph John Campbell** se mytologií zabýval prakticky celý život. Dodnes jsou jeho díla inspirací mnoha umělcům. V knize *Proměny mýtu v čase : vývoj mýtů od raných kultur až po středověké legendy* (1990) popisuje vývoj mýtů v různých kulturách od počátku civilizace až po středověké legendy a zachytává v nich mimo jiné složitosti lidského myšlení a cítění vůbec. Stěžejní je jeho literární dílo *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků* (1948), ve kterém srovnává mýty amerických domorodců, starých Řeků, hinduistů, buddhistů, Mayů či artušovských legend a Bible a popisuje hrdinovy dobrodružné cesty (tzv. monomýt). Formulace mýtu z úst Josepha Campbella zní takto: „Mýty jsou spontánním vyjádřením kolektivních stanovisek založených na nevědomých duševních zážitcích.“[3] Campbellův přítel americký režisér, scénárista a později producent George Lucas vystavěl na mýtech svou filmovou trilogii ze sedmdesátých let *Hvězdné války*.

Také rumunský religionista, historik, filosof, spisovatel a profesor **Mircea Eliade** se ve svém díle nemálo dotýkal pojmů mýtu, archetypu či šamanismu. Výběrem z jeho práce jsou spisy *Mýtus o věčném návratu* (1993) a *Mýty, sny a mystéria* (1998).

Zábavnou a méně závaznou formou mýtu jsou lidové pohádky, které nám podávají obraznou nenucenou formou rozmanité pohledy na lidské povahy. Mýtem může být jakýkoliv vyprávěný příběh okořeněný velikou dávkou fantazie jeho autora. Anglický spisovatel **John Ronald Reuel Tolkien**, známý autor kouzelné elfí a hobití říše snů, postavil své vyprávění na bohatých znalostech starobylých evropských mýtů a pohádkových příběhů zaznamenaných v jeho nejčastěji uváděných titulech *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* (1979) a *Pán prstenů*, která u nás vyšla po roce 1989 a v roce 2001 se dočkala svého třídílného filmového zpracování v režii Petera Jacksona. Tolkien je jakýmsi zprostředkovatelem zapomenutých pověstí, tajemných míst a bájných tvorů, pomáhá lidem staré mýty dostat zpět do jejich povědomí. Také postavy jeho příběhů vycházejí z historie mnohých původních národů, kterými byli například Keltové nebo Germáni a jsou jimi nejen živé bytosti – skřeti, hobiti, trolové, glumové, obři, zlobři,, trpaslíci, pidimužáci, elfové, vlkodavové, mýtičtí oři, mluvící ptáci, draci, hadi, tak také démonické bytosti, duchové, přízraky, strašidla, čarodějové a božstva a dokonce oživlé stromy a lesy. Obsáhle se jednotlivými bájnými postavami Tolkienova díla zabývá spisovatelka Andrea Čudrnáková ve své knize *Elfové, hobiti, trpaslíci a mýty* (2008).

Různé mýty od různých národů jsou odlišné, i když v zásadě velmi podobné. Rozdílné jsou ale oblasti, o kterých se mýty vyprávějí. Známe mýty *kosmogonické*, které se zabývají vznikem světa; *antropogonické* mýty o stvoření člověka; *aitiologické* mýty vysvětlují původ různých zvyků a svátků; a mýty *eschyologické*, které líčí naší budoucnost a popisují vize konce světa.

1.2 Báj a pověsti

Zatímco *báj* je v podstatě smyšlený příběh bez jakéhokoli podkladu, jádro *pověsti* může být skutečné, ale svým vypravěčem bývá často značně dotvořeno. A od *pohádek* se pověst liší tím, že často známe odkud a odkdy se šíří, tudíž jí můžeme považovat za pravdivou. Například lidová fantazie Řeků a Římanů nám zachovala své báje a pověsti v podobě různých rčení a citátů.

Když má někdo *panický strach*, znamená to, že se něčeho hodně bojí. *Pán* (lat. *Pan*, také *Faun*) byl v řecké mytologii bůh všech lesů, lovců, pastýřů a stád, který hrál na píšťalu z rákosových stébel. Ty byly tím jediným, co mu zůstalo po krásné nymfě *Sýrinx* (lat. *Syrinx*), která se bránila jeho obětí. Rád totiž děsil lidi hrůznými zvuky nebo je posedl šílenstvím. Tedy alespoň si lidé takto vysvětlovali různé tajemné přírodní zvuky, pištění, šumění a praskání a připisovali právě *Pánovi*, který byl neviditelný.

Když vás *políbí Múza* (řec. *Músai*, lat. *Musae*), zpravidla dostanete geniální nápad a začnete něco tvořit. Buď jste dostali políbení od *Tháliei* (lat. *Thalia* nebo *Thalea*, dosl. *kvetoucí*) – múzy komedie, nebo kolem Vás právě prolétla *Terpischora* (lat. *Terpischore*, dosl. *těšící se z tance*) a chce s vámi tančit, či to byla *Úranie* (lat. *Urania*, dosl. *nebešťanka*), se kterou budete pozorovat hvězdy, zatímco o něco chytřejší v oboru historie budete s múzou *Kleió* (lat. *Clio*), *Euterpé* (lat. *Eurytus*) vás vezme do světa lyrického básnictví, *Erató* (lat. *Erato*) do světa milostné a *Kalliopé* (lat. *Calliope*) do světa epické poezie, *Polyhymnia* (též *Polymnia*) má na starosti hudební a *Melpomené* (lat. *Melpomene*, dosl. *zpívající*) dramatickou inspiraci.

Za *sisyfovskou práci* můžete považovat velmi obtížnou a nekonečnou činnost, na kterou je potřeba vynaložit veliké úsilí, navíc s vidinou marného konce. Stejně tak zoufalá byla práce *Sísyfa* (lat. *Sisyphus*), který v podsvětí válel obrovský balvan do prudkého svahu

a když už se chystal balvan přes vrchol překulit, ten mu pokaždé znovu spadl zpět. Byl to trest za to, že chtěl obelstít *Smrt*.

Z našich literárních autorů se tématického okruhu pověstí nejen o historii české země chopili namátkou autoři: Alois Jirásek ve své knize *Staré pověsti české*, Božena Němcová literárně pojednala naše *Národní báchorky a pověsti* a Eduard Petiška zpracoval *Staré řecké báje a pověsti*. Jejich literární předlohy se později staly námětem dalšímu zpracování, taktéž na poli animovaného filmu, o kterých se zmíníme později.

Rčení a citáty dodnes používáme také u *kosmogonických* mýtů založených na biblických příbězích. Přirovnání k nejstarší postavě biblických mýtů slovy: „*Ten je starý jako Metuzalém!*“ je na místě obzvlášť, když se předpokládá, že Metuzalém (hebrejsky *Metúšelach*) se dožil 969 let a stal se tak symbolem dlouhověkosti. A když slyšíte někoho říkat: „*To byla hotová sodoma a gomora!*“ tušíte nejspíš, že ono rčení má vyjádřit nějaké pohoršení nad nepravostmi, které se staly. Bible říká, že se obyvatelům ze *Sodomy* a *Gomory*, dvou nejpěknějších měst v Izraeli, žilo tak dobře, že zpychli a začali se poddávat hříchu. *Hospodin* se na ně rozhněval a rozhodl se, že obě města smete z povrchu zemského. Ušetřil pouze *Lota*, jeho ženu a jejich dvě dcery. Také přirovnání ke *Kainovu znamení* má své kořeny v Bibli. Označujeme tak většinou člověka, který se něčím provinil a všichni to o něm vědí. Stejně jako *Kain*, který zabil v hněvu svého bratra *Ábela* a byl *Hospodinem* doživotně potrestán vyhnanstvím a odsouzen k bloudění po světě.

1.3 Legendy a bajky

Legenda je epický literární žánr, který pojednává o životě, smrti, o mučení a zázracích světců a mučedníků, či o jejich ostatcích nebo svatých předmětech. V některých zemích je rozšířenější označení *hagiografie*, což znamená *hagios* – svatý a *grafein* – psát. Za legendy v souvislosti s animovaným filmem mohou být tedy označováni hlavní představitelé vybraných námětů. Taková legendami opředená postava mívá většinou charakteristické rysy hrdiny, je tedy svému okolí jakýmsi kladným vzorem. Zdrojem k hlubšímu zkoumání archetypů je například již zmiňovaná řecká mytologie. V podstatě je nespočet archetypů osob, jejichž vzory mohou být vodítkem pro vytváření typologie postav. Například *Don Quijote de La Mancha*, chudý šlechtic, který všechen svůj čas tráví čtením rytířských románů. Pod dojmy fiktivního světa se rozhodne, že se stane rytířem a na

své schvácené *Rozinantě* jezdí po světě s hlavou plnou ideálů. Utkal se se čtyřiceti větrnými mlýny, které nazval obry. Točící se lopatky ho i s koněm odhodily kamsi do dály, ale on, rytíř, se po každé prohře znovu sebral a bojoval dál v souboji nerovných sil. Politováním hodná postava Dona Quijota s charakteristikou hrdiny je natolik výrazným archetypem, který je možné použít jako vzor člověka žijícího neustále s hlavou v oblacích.

Zatímco báje a mýty nám přibližují naši dávnou minulost, bajky jsou alegorií lidského chování, jejichž nositeli jsou zvířata. Různé lidské charaktery se stávají typické pro jednotlivé zvířecí druhy (vychytralá liška, moudrá sova apod.). Z bajky na závěr plyne jisté poučení. Příkladem mohou být známé *Bajky* Josefa Lady.

O mravenci a hrdliče

Spadl mravenec do potoka a jen taktak zachránil holý život na suchém lístku. Plul teď uprostřed proudu a strachy se třásl. Ze břehu spatřila mravence hrdlička. Neměla ani zdání o mravenčích úzkostech.

„Ach, jak mu závidím, na vlnách se v lodičce houpá a pluje k dalekým zemím.“

„Ach, jak jí závidím,“ řekl si mravenec. „Stát tak na suché zemi, a ještě mít křídla, o život bych se nebál.“[4]

Dodnes patří k nejznámějším bajkařům řecký vypravěč Ezop. Krátký příběh je většinou založen na dialozích, které podporují dramatickosti příběhů a dávají vyprávění spád. Známe jsou například bajky *O chytré lišce*, *O pyšném orlu*, *O silném lvu*, které přepisovali později i další známí literární autoři bajek Jean de La Fontaine nebo Ivan Andrejevič Krylov. Cílem bajky je humornou formou odhalená kritika lidského chování a jednání, původně zaměřená na dospělé čtenáře a posluchače, až později na děti.

1.4 Zhmotnělé sny

Mnoha autorům jako inspirace pro jejich tvorbu posloužily právě bajky, mýty, legendy či pověsti. Popravdě řečeno, vůbec se nedivím, že se rozhodli jít touto cestou. Převyprávěním, přepsáním, či jiným vizuálním nebo hudebním ztvárněním s novým pohledem každého dalšího autora tyto pojmy stále pulsují a žijí, pulsují. Prostřednictvím jejich tvůrců bývají uchovávány bajky, mýty, legendy a pověsti v naší paměti a jsou živnou půdou pro naší fantazii.

Praktická část této práce vychází ze staré Toltécké moudrosti. V této souvislosti bych se ráda zmínila o některých autorech, kteří téma indiánského mýtu a postavení člověka na planetě zemi ve vztahu k přírodě a všemu živému, zvolili pro svou tvůrčí práci v oblasti animovaného filmu. Je jím například brazilský autor animované trilogie *Opálená Amerika* **Rui de Oliviera**. Jednou z těchto tří příběhů je *Legenda o dni a noci* (2000). Tento animovaný film je zpracovaný velmi výrazným rukopisem v podobě ornamentálních obrazců a geometrických prvků přírodních odstínů, připomínajících válečnou malbu indiánských bojovníků, či dekory na hlinkami zdobené keramice. Obraz filmu má jakýsi ilustrativní charakter, připomíná mi gobelín tkaný do pravidelných tvarů s využitím sytých barev ohraničených pevnou černou linkou.

Docela odlišný výtvarný projev používá ve svých filmech kanadský kreslíř a animátor **Frédéric Back**. Jeho kresby jsou velmi jemné, ale vedené pevnou vykreslenou rukou. Obrazy se chvějí, neustále jsou v pohybu, který nám připadá přirozený a vtahuje nás do děje. Back se často nechává inspirovat přírodou. Indiánské kultury a života indiánů se dotýká ve filmu *Creation of birds* (1973). Ve chvíli, kdy zmizí listy ze stromů, vyše malá holčička svůj stesk do nebe. Její prosbu uslyší indiánský bůh. Od té chvíle se vždy ptáci vracejí do míst, kde se narodili.

Vztah člověka k přírodě a všemu živému v ní, se promítá snad do všech Backových animovaných filmů. Jejich děj nám připomíná naší minulost v kontrastu s dneškem a zároveň se dotýká vize budoucnosti v konkrétních obrysech. Za jeho prací je vidět hlubší a nadčasová myšlenka s posláním, jakýmsi apelem na moderní společnost.

Frédéric Back o své práci říká: „*Když se dělá animovaný film, to se nepočítá na peníze nebo svůj čas, nebo cokoli jiného. Animace je šílenství v lásce, něco, co přichází ze*

srdce!“[5] a svá slova potvrzuje mistrnou technikou totální animace, kdy kresby pastelem nahrazují pohyb kamery a střih.

Mezi tím, co Back vytvořil *Illusion?* (1975) a než dokončil *Taratata!* (1977) jsem se narodila. Zaujalo mně, že se v obou těchto filmech objevují malé děti, které jsou světloňosi v moderní přetechnizované době a dávají přednost čistotě přírodního světa před umělým městským prostředím. Back už tenkrát poukazoval na téma nadbytku a v porovnání s dobou současnou je jeho apel stále aktuální. Jeho myšlenka po nás ale sklouzává, jako voda po kamenech. Ještě s větším důrazem se tímto tématem zabývá autor v animovaném filmu beze slov *Všechno a nic* (1980), kde nastavuje lidstvu zrcadlo. Lidé v něm ničí okolní živou přírodu, jen aby uspokojili svou touhu něco vlastnit. Výsledný efekt jejich konání je vede ale k ještě větší nespokojenosti, nežli předtím. Film našťastí pro nás končí optimisticky, v harmonii všeho živého na světě.

Nejen téma, ale jistě také styl jeho výtvarné techniky, která mu umožnila nahradit tvrdé obrysy jemnými valéry, mu přinesla první nominaci na Oscara. Tuto (a ještě mnoho dalších cen) Backovi v roce 1982 přinesl krátký animovaný film *Křup!* (1981), stejně tak jako jeho pozdější snímek *Muž, který sázel stromy* (1987). Tento film je pravděpodobně nejčastěji skloňovaným dílem Backovy tvorby. Předlohou k jeho zpracování mu byla stejnojmenná kniha od Jeana Giona. Příběh pojednává o pastýři Elzéardovi Bouffierovi, který přišel na to, na co mnozí z nás nepřijdou do konce svého života. Objevil totiž svůj vlastní smysl života a žil podle něho. Celé dny chodil pustou krajinou a sázel v ní duby. Dělal to dobrovolně, bez jakýchkoliv nároků, protože věděl, že mrtvá krajina je počátek konce všeho živého. Byla to jeho osobní vzpoura proti všemu, co ho v dětství učili, jak by měl žít i myslet, ke které došel sám v pusté krajině a vytrval v ní. Když autor navštívil Elzéarda Bouffiera po více jak dvaceti letech od jejich prvního setkání v roce 1910, byla krajina plná stromů, života i lidí. Žil svůj život se stromy, protože mezi nimi nacházel větší uspokojení, než mezi lidmi. Frédéric Back o příběhu sám říká: „*Není to jednoduchý příběh o stromech, ale způsob, jak porozumět roli, kterou hrajeme v životě a přírodě. Máme povinnost zachovat nebo nahradit toto dědictví tak, aby pro budoucí generace, které po nás něco dostanou, zůstalo alespoň stejně tak dobré, ne-li lepší, než jsme měli my.*“[5] Film se zabývá naší silou, kterou má každý z nás a je na něm, jestli jí využije pro zlepšení nebo zničení všeho živého, co nás obklopuje a toho, co vytváří naší kulturu.

Ve svém specifickém způsobu animace Back tentokrát záměrně potlačuje rychlost pohybu a klade větší důraz na celkovou atmosféru filmu. Po celou dobu se obraz jemně chvěje a plynulý pohyb se nám jeví naprosto přirozený. V souvislosti s uvedením filmu *Muž, který sázel stromy* vznikla také celosvětová kampaň pro podporu výsadby stromů. Backovo dílo podkresluje příjemná hudba skladatele Rodgera Normana.

Poslední film Frédérica Backa *Mocná řeka* (1992), sleduje vývoj člověka v souvislosti s řekou svatého Vavřince a zároveň vody obecně, jako nenahraditelným zdrojem života na naší planetě vůbec. Po výtvarné stránce je toto dílo bezesporu vrcholným v autorově tvorbě.



Obr. 1. *Muž, který sázel stromy* (1987), 2. *Křup!* (1981), 3. *Mocná řeka* (1992),
Frédéric Back.

Snad ještě větší lehkostí působí výtvarné vyjadřování ruského výtvarníka, animátora a zároveň režiséra **Alexandra Petrova**. Koncem 90. let se na filmové animované scéně objevila jeho animovaná podoba novely amerického spisovatele Ernesta Hemingwaye *Stařec a moře* (1999). Autor dvacetiminutové animace vytvořil velmi ojedinělé dílo, pro které použil 29 tisíc svých olejomalb. Příběh vypráví o starém rybáři Santiagovi, který vypluje po dlouhé době na moře, aby konečně ulovil rybu. To se mu také po velikém boji s největší rybou, kterou kdy ulovil, podařilo. Jenomže jeho radost netrvala dlouho. Pach rybí krve ucítily žraloci a na mrtvou rybu, přivázanou k rybářově loďce, zaútočily. Když doplul ke břehu, zbyla z ryby jenom kostra. Sám si šel po náročném lovu odpočinout, zatímco ostatní obdivovali jeho úlovek. Hemingway v tomto zdánlivě obyčejném příběhu poukázal na věčný boj člověk s mořem, s osudem a také na jeho postavení na této planetě v souvislosti s ostatními živými tvory.

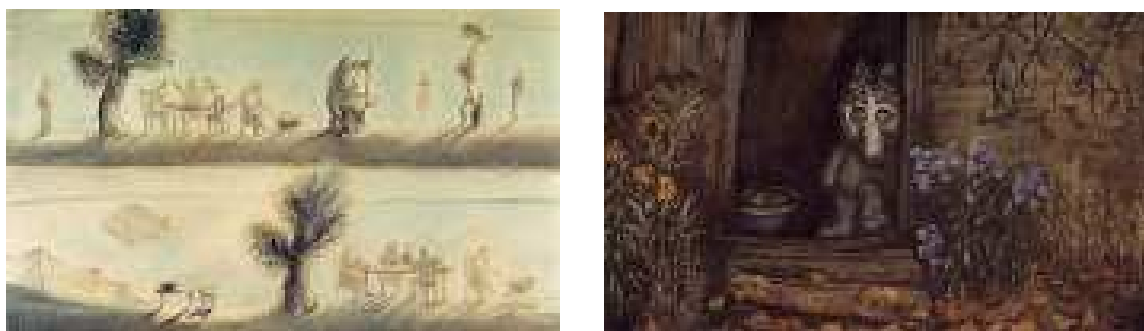


Obr. 4. *Stařec a moře* (1999), Alexandr Petrov.

Petrovova práce s obrazy vzniká pomocí prstů, kterými autor maluje na skleněnou desku. Nejprve vytvoří rychlými pohyby hlavní plán a detaily do něj vnáší ubíráním barvy obráceným koncem štětce. Když je hotov, obraz nasnímá filmovou kamerou a pokračuje dál v animaci ubíráním a přidáváním barev. Výsledný efekt je neuvěřitelně živý a příjemný pro oko diváka. Touto technikou vytvořil Petrov také *Rusalku* (1997), desetiminutový animovaný film o starém muži a mladíkovi, který se zamiluje do záhadné dívky vystupující z moře. Její přítomnost vyvolává ve starci dávné vzpomínky a chce chlapce varovat před nástrahami, které mu Rusalka chystá. Než se mu to ale podaří, zápasí už chlapec na moři s Rusalkou. Stařec obětuje nakonec svůj vlastní život za jeho záchranu.

Bajku si jako stěžejní téma své práce zvolil ruský animátor **Jurij Filipovič Norštejn**. Také jeho výtvarný rukopis se nese v duchu jemných valérů a zastřených obrazů. Jeho práce je obtížně uchopitelná také po obsahové stránce, ačkoliv se v ní často obrací k těm nejobyčejnějším principům lidského bytí vůbec. O své *Pohádce pohádek* (1979) sám říká: „*Pokusil jsem se zachytit to, o čem může jeden člověk rozmlouvat s jiným blízkým člověkem, o čem by mu mohl napsat v dopise. Chtěl jsem natočit film, v němž by zmizela hranice mezi osobním sdělením a uměleckým dílem, vytvořit ho tak, jako se dělá literatura. V Pohádce pohádek se objevuje řada vzpomínek z dětství, na válku atd., ale důležitější než jejich obsah je pro mne to, že mají podobu lyrické básně, básně, která trvá dvacet osm minut.*“^[6] Zdá se, že se Norštejnovi podařilo naplnit význam těchto slov. Při každém

dalším shlédnutí tohoto filmu, budete překvapeni novým rozměrem autorovy práce, ale také se vám samotným vyjeví dávno zapomenuté příběhy z dětství.



Obr. 5., 6. *Pohádka pohádek* (1979), Jurij Filipovič Norštejn.

V *Pohádce pohádek* Norštejn využil čistý nepopsaný list, jako metaforu právě narozeného dítěte, navíc do něj zabaleného, se kterým se vlk proplétá mezi auty a následně se ho chce zbavit, protože příliš hlasitě pláče a protože je přece vlk, kterému by spíš náleželo dítě sežrat. V momentě si ale uvědomí své zbabělé jednání, vrátí se pro odložené dítě a když se mu plačící uzlíček za překotného běhu několikrát rozbálí, postará se a trpělivě ho znovu a znovu balí do pleny. Dítě stále hlasitě pláče, ale už jsou u kolébky, vlk si sedne na stoličku a zpívá miminku mazlivě písničku, nejprve zlehka a pak rychleji. Je to překvapivé, dramatické, smutné, k zamyšlení, konejšivé, veselé a legrační v několika málo vteřinách.

Celý film je citlivě prokládán nám tak důvěrnými obrazy, jakými jsou například sbírání usušeného prádla, skákání přes švihadlo, nebo houpání kolébkou. Zvlášť dojemný je ve filmu moment, kdy vlk sedí na staré singrovce a odtrhává klíčky z brambor. Rozfouká oheň, sem tam do tmy zazáří světla kolemjedoucích aut, projede vlak, a už vybírá opečené horké brambory z popela. Jsou tak horké, že je nemůže udržet v dlaních a poskakuje, syká jak to pálí a přehazuje si horký brambor z jedné ruky do druhé. Rozloupne ho a fouká zas, aby vychladl. Jí a spokojeně při tom mlaská. Potom si začne broukat písničku a tančit.

Na otázku: „*Co dokáže animovaný film vyjádřit lépe, než film hraný?*“, odpovídá Norštejn takto: „*Síla gesta animovaného filmu je výraznější. Je osvobozen od zemské tíže a na rozdíl od filmu hraného nemusí dodržovat danou fyziologii postav. Nástup počítačů ale vše smíchal dohromady. K tomu, aby si animovaný film uvědomil své hranice, se potřebuje*

vrátit o nějaké dva tisíce let nazpět ke kulturním projevům dávných společenství. Naše kultura se totiž odtrhla od toho nejzákladnějšího, zapoměla na význam hry i rituálu.“[7]



Obr. 7., 8., 9. Ježek v mlze (1974), Jurij Filipovič Norštejn.

Náměty Norštejnových animovaných filmů mají obvykle kořeny v klasických ruských bajkách. Jejich neopakovatelná tajemná atmosféra, hravost a lehkost s jakou ji umí ztvárnit je jistou nadstavbou. Výtvarné zpracování, na kterém se často podílí také jeho žena Frančeska Jarbuzovová, ponechává dostatek prostoru naší fantazii. Společně vytvořili bajky *Liška a zajíc* (1973), *Volavka a jeřáb* (1974), *Ježek v mlze* (1974) a *Pohádku pohádek* (1979). Přičemž *Liška a zajíc* je z Norštejnovy tvorby asi jediným filmem, který je určen i dětem. Zajímavé je na této bajce výtvarné zpracování ve stylu knižních ilustrací vsazených do ornamentálních obrazců s různě vzorovanými podklady.

Typickým Disneyovským způsobem zpracovaná animovaná adaptace politické bajky *Farma zvířat* (1944) spisovatele George Orwella je naráz mohutným skokem z předchozích, jak by řekl Norštejn, „*lyrických básní*“. Nicméně právě různorodost pojetí stejného námětu nám dává pocítit změny našeho uvažování, našeho rozdílného chápání světa, který se v průběhu života stále přetváří jako živá tvárná hmota a my s ní. Kreslený příběh režisérů **Johna Halase a Joy Batchelorové** se odehrává na farmě pana Jonese, který se o zvířata nestará zrovna nejlépe. Jednoho dne se pan Jones opije a zvířata se sejdou ve staré stodole k poradě. Nejstarší prase Major vyzvalo ostatní k revoluci a následně zemřelo. Zvířata se na druhý den vzbouřila a vyhnala pana Jonese z farmy s tím, že se o farmu postarají lépe. Všichni se pustili do práce a šlo jim to opravdu dobře až do té doby, kdy prase Kuliš přišlo s návrhem, vylepšit farmu o větrný mlýn a získat tak pro všechny pohodlnější život. Jenomže to se nelíbilo praseti Napoleonovi, který nechal Kuliše roztrhat svými psy a sám se ujal vedení nad ostatními. Napoleon pojal Kulišův nápad stavět mlýn za svůj a tak se začalo stavět. Všichni, kromě prasat, pracovali s velikým nasazením a ze všech nejvíc nejsilnější kůň Boxer. Když toto uviděli farmáři, přišli mlýn zničit. O to víc se zvířata snažila svou usilovnou práci dokončit. Mezi tím prasata ovládla celou farmu a

v čele s diktátorem Napoleonem přitvrdili v trestech některým nepohodlným jedincům. Tresty smrti měly sloužit jako odstrašující příklad pro ostatní a k získání poslušnosti. Nadvláda prasat se stala nesnesitelnější nežli ta lidská a vše vyvrcholilo prasečím sněmem, na kterém se shodli, že „všechna zvířata jsou si rovna, ale některá jsou si rovnější.“ [8] Symbolicky se tak uzavírá pravidelný cyklus známý z lidských dějin diktatura – revoluce – diktatura.

Charakteristika hlavních postav filmu paroduje přední totalitní představitele a politické vztahy mezi lidmi. Nejstarší prase *Major* měl představovat Lenina. *Kuliš* Trockého a jeho následník prase *Napoleon* J. V. Stalina. Zástupce *Napoleona*, prase *Pišťák*, měl roli manipulátora, propagandisty. Napoleonovi *psi* představují tajnou policii. Hrdinní koně *Boxer* a *Lupina* představují pracující lid, který pro myšlenku budování vlastního státu obětuje i svůj život. *Ovce* – tupý dav, *osel Benjamin* – pasivní intelektuál, *lidé* – vykořisťovatelé.



Obr. 10., 11. *Farma zvířat* (1944), r. John Halas a Joy Batchelorová.

George Orwell byl u nás v roce 1946 zakázaným autorem. Psaná podoba této bajky vyšla až v roce 1981 pod názvem *Zvířecí statek* a byla také vydávána samizdatem. Další, oficiální vydání přišlo na český trh v roce 1991 a od té doby *Farma zvířat* byla znovu vydána několikrát.

Známým českým animovaným ztvárněním tématu bajek pro děti jsou příběhy o narození a růstu drsnorstého foxteriéra *Dášeňky*, jejíž autorem je Karel Čapek. Vypráví *Dášeňce* pohádky o prvním foxteriérovi, nebo proč pejsci hrabou a proč mají useknuté ocásky. Kreslený příběh *Dášeňka, čili život štěněte* ztvárnil v letech 1977 - 1979 **Břetislav**

Pojar, jako krátkometrážní sedmidílný seriál pro děti. Tento film je zpracován prolínáním hraného filmu skutečného štěněte a jeho maminky Iris s ploškovou animací psích pohádek.

Pokud bychom se přenesli zpět k mýtům a bájím, z těch českých bychom neměli opomenout loutkový film *Staré pověsti české* (1953), na kterém se podílelo několik významných osobností animované tvorby. Režii měl na starosti **Jiří Trnka**, scénář Jiří Brdečka o animaci se postaral Břetislav Pojar. Film zahrnuje nejstarší dobu našeho národa, známé pověsti o praotci Čechovi, Bivojovi, dívčí válce, Libuši a Přemyslovi, Horymírovi, Čestmírovi a válce proti Lučanům.



Obr. 12., 13. *Staré pověsti české* (1953), r. Jiří Trnka.

O staré Pražské legendy se opírá první český celovečerní animovaný film vytvořený technikou 3D *Kozí příběh, pověsti staré Prahy* (2008) režiséra **Jana Tománka**. Kuba s kozou přijíždí do středověké Prahy a těší se, jak si budou užívat městský život a také pracovat a vydělávat peníze. Začnou na stavbě Karlova mostu, ale brzy se dostanou zpátky, odkud přišli – na ulici, kde si Kuba alespoň vyřezává figurky postaviček do kousku dřeva. Toho si všimne mistr Hanuš, který právě pracuje na plánech staroměstského orloje a zoufale hledá šikovného řezbáře, který by se ujal jeho sochařské výzdoby a milého Kubu přizve ke spolupráci. Mezi tím se Kuba zamiluje do služebné Máci. To se ale příliš nezamlouvá koze, která začne chodit do hospody a dělat Kubovi naschvály. Po slavnostním odhalení Staroměstského orloje se konšelé a radní postarají o to, aby mistr Hanuš již nikdy nikomu nemohl podobné dílo vytvořit a oslepili ho. On se pomstil a orloj nadobro zastavil. Konšelé se dopídili, že při práci byl mistru Hanušovi po ruce Kuba a pod výhružkou, že oběsí Mácu mu zadali obtížný úkol – opravit orloj. Do děje vstupuje paralelní příběh chudého studenta Matěje, který měl hlídat Hanušovy plány, ale neuhlídal. Aby se vyhnul posměškům svých kolegů, upsal svou duši ďáblu ve Faustově domě. Dobro a láska v podobě hlavních představitelů se mísí se zlem a hamižností v podobě nešťastné postavy

Matěje, který se náhle dostal k moci a penězům, ale nakonec dobrovolně zůstává chudý, nežli doživotně d'áblův pomocník.



Obr. 14., 15., 16. *Kozí příběh, pověsti staré Prahy (2008), r. Jan Tománek.*

Tento animovaný film má ohromný potenciál ve svém výtvarném pojednání autora Jana Tománka, který je zároveň režisér a kameraman a doprovází ho skvělá orchestrální hudba z pera Davida Solaře, ušitá filmu doslova na míru. Scénáři, na kterém Jan Tománek spolupracoval s Davidem Slámou, by více slušelo zklidnění a osobitost, dialogům zase více smysluplnější náplně a laskavého humoru.

Příběh o počátku života na zemi a stvoření člověka inspirovaný biblickou mytologií, se podařilo hravou formou ztvárnit českému režisérovi **Eduardu Hofmanovi** v animovaném celovečerním kresleném seriálu *Stvoření světa* (1958) ve spolupráci s francouzským výtvarníkem Jeanem Effelem. Pán Bůh si pořídil pomocníky - andělky, kteří se vyklubali z vajec, aby mu pomohli s tím nelehkým úkolem. Z toho posledního, kropenatého vejce, vyskočil d'áblík. Teď už bylo zapotřebí jen světlo. Tedy zapalovač jako obvykle nefungoval, použil Bůh slavný výrok: „*Budiž světlo!*“ a bylo. Potom stvořil rostliny, zvířata a první lidi Adama a Evu. Začal je učit zásadám slušného chování, číst a psát. Do toho vstupoval s hříchy d'áblík a naučil například Evu trsat rocknroll (první rocknroll v českém filmu vůbec). Svým hlasem film doprovodil Jan Werich.



Obr. 17., 18., 19., 20. *Stvoření světa (1958), r. Eduard Hofman.*

Eduard Hofman je známý především jako režisér animovaných adaptací literárních titulů. V seriálu *O pejskovi a kočičce* (1950 - 54) tak znovuoživuje Čapkovy ilustrace. Totéž se mu podařilo s Ladovými kresbami v animovaném cyklu *Devatero pohádek* (1959 – 1976) a *Říkadlech* (1949), které papírkovou technikou v roce 2003 také ztvárnil Pavel Kubant a Ladova *Kocoura Mikeše* jako mnohadílný seriál zpracoval obdobně Josef Kluge (1970 – 1977).



Obr. 21. *Povídání o pejskovi a kočičce* (1950 – 54), r. Eduard Hofman.



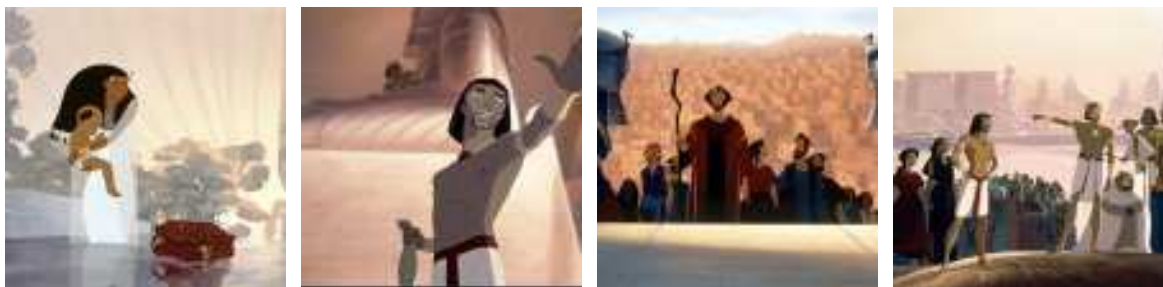
Obr. 22. *Kocour Mikeš* (1970 – 1977), Josef Kluge.

Hofman původně vystudoval architekturu, ale zajímal se více o výtvarné umění. Měl také velké organizační ambice a inicioval založení studia Bratři v triku, kde po určitou dobu vedl loutkový ateliér. Podílel se také na založení studia animovaného filmu v Československé televizi a stal se jeho vedoucím. Hofman byl také knižním ilustrátorem a autorem populární kresbičky pana Vajíčka, která uváděla televizní reklamy.

Mezi jeho prvotiny se řadí animované snímky *Zasadil dědek řepu* (1945), *Zvířátka a petrovští* (1946) nebo animovaná groteska *Andělský kabát* (1948), která získala i mnohá mezinárodní ocenění. Pro starší diváky pod režisérskou taktovkou Hofman vytvořil filmy *Tucet mých tatínků*, *Bajka kompromisní* či *Papírové nocturno*. Jeho filmografie obsahuje také jeden hraný film *Klapzubova jedenáctka* (1967).

Biblickou mytologií, konkrétně životním příběhem Mojžíše, se také nechali inspirovat režiséři celovečerního animovaného filmu *Princ egyptský* (1998) **Brand** **Chapmanová**, **Simon Wells** a **Steven Hickner**. Film vypráví o hlubokém přátelství dvou chlapců Ramsesovi, faraonově synovi a Mojžíšovi, který byl synem otroka. Spojila je milosrdná lež a po letech rozdělila nelítostná pravda.

Takto barvitě popisuje děj filmový kritik Michal Šobr: „*Ve volném stylu pohádkového Plaváčka a s tklivým protestsongem o naději na vykoupení a svobodný život (Deliver Us) ho matka odložila do ošatky ze sítí a svěřila vlnám nepokojného Nilu [Exodus, kapitola 1., verš 3.]. Mezi krokodýly, hrochy a mocnými rázy vesel egyptských galér (dynamizujících lakonický biblický text), se tohle křehké plavidlo s vyvoleným novorozencem prosmeklo až do klidného zátiší bazénu faraonova paláce. O tom, co bylo potom, se v Knize druhé Mojžíšově mnoho nedočtete a to byla šance, aby se rozmáchli hollywoodští scenáristé. Když se tahle parta profesionálních fabulátorů pustí do Bible, je každému (i když není bezvěrec) jasné, že vzápětí přijde akce. A tak se, po časovém střihu (posazeném někde na konec Mojžíšovy puberty), filmovým plátnem v divokém rytmu reinkarnovaného Ben Hura řítí mezi egyptskými chrámy dvoukolky, sebevražedně balancující na hodně posunuté hranici gravitačních zákonů animovaného světa. A v těchto prehistorických sulkách se činí dva nejlepší kámoši pod žhavým egyptským sluncem - "plaváček" Mojžíš a budoucí monarcha egyptský Ramses. Při stylizaci té hrozné noci [Exodus, kapitola 12., verš 29.], kdy došlo k vybití všeho prvorozeného (včetně následníka trůnu), vsadili tvůrci na maximálně úsporný výrazový arsenál. Sinalá monochromatická doprovodná tlumenými vzdechy, ztrácejícími se v propastném tichu, uvozuje jednu z nejsugestivnějších pasáží snímku, která dokumentuje, jak překvapivě jednoduchými "triky" lze umocnit sugestibilitu animované (pseudo)reality. Spíše tušená smrt, detail bezvládné ruky na prahu domu, jehož okno pohaslo, se v tomto kontextu stává mnohem výmluvnější, nežli primitivně ilustrativní popis smrtelných grimas a křečovitých agoní. Na opačném pólu animované digitální stylizace je pak slavný pochod Izraelských Rudým mořem [Exodus, kapitola 14., verš 22.]. Spolu se zběsilou rally dvojkolek představuje zřejmě špičku současných možností žánru, a dokumentuje skutečnost, že bez zobrazení zázraků by Exodus ztratil svoji spektakulárnost a bez sofistikovaných speciálních efektů by tyto zázraky nikdy nemohly být přeneseny na filmové plátno.“[9]*



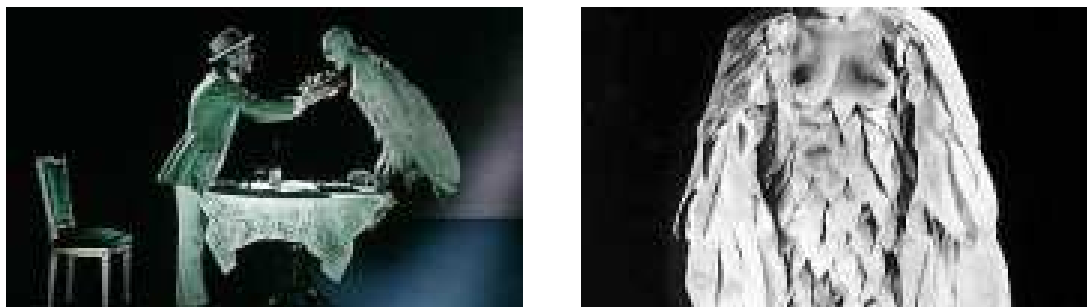
Obr. 23., 24., 25., 26. *Princ egyptský* (1998),

r. Brandy Chapmanová, Simon Wells a Steve Hickner

Na tomto velkolepém projektu pracovalo 350 animátorů, výtvarníků a techniků. Film je zpracován nejmodernějšími počítačovými technologiemi s využitím široké škály vizuálních efektů a také si za to vysloužil nejvyšší filmové ocenění, amerického Oscara. „*Ať už jsou naše kořeny kdekoli, váží se k této Zemi, z níž tento příběh vzešel. Je dobré ho znát, neboť poselství kamenných desek z hory Sinai se v jistém smyslu obrací ke každému z nás [Exodus, kapitola 32., verš 15.]*.“ říká na závěr svého komentáře filmový kritik Michal Šobr.[9]

Belgický režisér a scénárista **Raoul Servais** pro svůj trikový surrealistický film *Harpyje* (1979), zpracovaný technikou pixilace, zvolil námět antických mýtů. Příběh začíná ženským křikem, který uslyší kolemjdoucí muž. Když spatří jiného muže, který ženu škrtní, rozhodne se jí ochránit a ujme se jí. Ta žena – Harpyje (řec. *Harpyiai*, lat. *Harpyiae*) - má křídla a ptačí drápy a ohromný apetit. Kdykoliv si muž chce dát něco do úst, aby se najedl, objeví se a všechno mu sežere. Dojde to tak daleko, že sežere i kus jeho těla. Muž se snaží zachránit proti jisté smrti hladem, ale Harpyje mu to nedovolí. Jediné, co mu zbývá je holý život, chce jí zardousit. To ale uslyší jiný muž, který se rozhodne Harpyji ochránit...

Harpyje je obluda známá z antické mytologie, která má podobu ptáka s ženskou hlavou a obnaženou hrudí, ptačími křídly, zobákem a drápy a obvykle je dost ohyzdná. Námětem autorovi filmu byla pravděpodobně řecká báje o thráckém králi Fíneovi (lat. *Phineus*). „*Bohové ho potrestali za zločin proti jeho dětem z prvního manželství věčným hladem a výkonem tohoto trestu pověřili Harpyje; kdykoli zasedl ke stolu, přiletěly, sežraly mu jídlo a co nestačily sežrat, pokálely. Trápily ho tak dlouho, dokud je Argonauté Kalais a Zétés nezahnali.*“[10]



Obr. 27., 28. *Harpie* (1979), r. Raoul Servais.

Další bájně - mýtické postavy se v Servaisových filmech objevily i ve snímcích *Pegasus* (1973) či *Siréna* (1968). V prvním snímku je hlavní postavou starý kovář. Už nemá chuť začínat s nově vznikajícími technologiemi. Upíná se na svou minulost a přesto by tak rád znovu vzlétl k oblakům. Nakonec mu ale ani jeho snaha, vytvořit si svůj vlastní svět, nepřinese štěstí. *Siréna* (řec. *Sirénes*, lat. *Sirenes*) je snad ještě surrealističtější a pochmurnější. Nad městem trčí kovové jeřáby a rybář pod nimi loví v řece ohlodané kostry ryb. Mezi nimi je mořská panna, kterou vyzdvihne z vody jeden z jeřábů. Ona spadne a zabije se. Ve chvíli, kdy přijede pomoc z nemocnice a ze zoo se řeší tolik nepodstatné věci, nežli je život sám.

Podle antické mytologie byly *Sirény* „obludy s ženskou hlavou a ptačím tělem. Žily na ostrově, který ležel nedaleko sídla mořských oblud *Skylly* a *Charybdy* a lákaly svým sladkým zpěvem plavce na břeh, aby je zardousily a vysály z nich krev.“ [11] *Pégasos* (lat. *Pegasus*) je bájný okřídlený kůň, který namísto běhání po zemi létal v oblacích. Uměl létat rychlostí větru a žil na vysokých horách. *Osedlat Pegasa* dodnes používáme jako rčení, kdy chceme přirovnat své jednání k vznášení se v oblacích.

Také mnozí jiní autoři animovaných filmů zvolili pro svou práci antický mýtus. Namátkou jimi byli: kanadský animátor **Ryan Larkin**, autor expresivně pojatého zpracování filmu *Sýrix* (1965); švýcar **Georges Schwizgebel** se snímkem *Ikarův let* (1976); maďarský animátor **Marcel Jankovics** použil živou kaligrafickou linku pro svůj snímek *Sysifos* (1975); američtí autoři **Ron Clemens** a **John Muscar** - *Hercules* (1997); ruský animátor **Serej Olifirenko** – *Persefona* (2001); **Barry Purves** s loutkovým filmem *Achilles* (1996, Velká Británie). Archetypem člověka se svým osobitým pojetím zabývá také **Jan Švankmajer** v kombinovaném animovaném snímku *Možnosti dialogu* (1982), pro který zvolil kombinaci plastelínové animace a pixilace předmětů. Nebo slovenský autor

Michael Struss, který pro svou práci *V kocke* (1999) využil maximální stylizace člověka použitím holé kostry dřevěné loutky a její životní prostor omezil mezi čtyři zdi kamenného kvádrů. Biblický mýtus pomocí plastelíny a pixilace ztvárnil ve svém snímku *Adam* (1991) britský autor **Peter Lord**.

Výčet prací týkajících se animovaných filmů, které svým námětem souvisejí s *mýty*, *legendami* či *bajkami* by mohl mít nekonečnou řadu. Domnívám se ale, že o mnohých z nich bylo již mnohé napsáno. Tato práce si proto neklade za cíl uvádět zde komplexní historický přehled, či přepisovat zcela jistě zajímavé monografie vybraných autorů. Jejím vyšším cílem je samotná cesta, ten tvůrčí proces, kdy po ní jdeme a máme možnost kdykoliv se zastavit, zdržet se, rozhlédnout a obohaceni o tento jiný pohled na svět jít zase dál.

2 MOJE CESTA KE ČTYŘEM DOHODÁM

Naše chování je úzce spojeno se získanými a naučenými názory, které nás mnohdy omezují a zraňují. *Čtyři dohody*, založené na staré Toltécké moudrosti, je v sobě skrývají a umožňují nám zvenčí nahlédnout na sebe sama. Jsou jakýmsi labyrintem propleteným z našich cest.

Od jisté doby tvrdím, že *cesta je cíl*. A možná, že čím klikatější je cesta, po které se právě pohybujeme, tím spíše je cíl na dosah. A i když to tak občas nevypadá, každý cíl je nám odměnou, ať už sladkou, či hořkou. Tedy alespoň v tom bodě, kdy se cesty prolínají a na chvíli spojují v jednu širokou dálnici. My po ní frčíme, přímo se řítíme závratnou rychlostí, život je báječný, vlasy nám vlají ve větru a z očí stříkají slzy, sem tam nějaká moucha se nám přilepí na čelo, ale jedéém!

Než se zastavíme, protože potřebujeme vyměnit duši.

2.1 Nový starý život

Překážky na cestách, po kterých právě jdeme, můžeme vnímat jako výzvy. Některé nás přibrzdí, ne-li zastaví, jiné můžeme přelézt, nebo obejít. Existují překážky, které si před sebe klademe sami, některé na cestě už leží a čekají, jak se před nimi zachováme. Ale jak již bylo řečeno, že ne cíl, ale právě cesta nás naplňuje, obohacuje a posouvá stále kupředu, jdeme přes všechny překážky dál.

Abych se ale dostala zpět na cestu ke Čtyřem dohodám, budu se muset přece jen ohlédnout. A to rovnou o pět let nazpět. V té době jsem po cestě došla s mým mužem k jednomu domku, který na nás čekal a těšil se, jak na něm zhmotníme své představy o příjemném místě k životu. S chutí jsme se pustili do tvoření a s tím také přicházely nové podněty a výzvy. Jednou z nich byl původní materiál, ze kterého byl dům postaven. Tedy vepřovice, kámen a cihla. „*Hliněný dům, kdo to kdy viděl, to vám spadne na hlavu!*“, nezdrželi se komentářů nezávislí pozorovatelé. A my jsme jásali: „*Dům z hlíny, to je konečně výzva!*“

Vzpomněla jsem si na pohádku – bajku – *O třech prasátkách*. Tedy i ten nejmenší čtenář jistě už ví, že je o tom, jak tři prasátka postavila tři různá obydlí, z různých materiálů a vlk jim je zbořil. Vlastně jen ten ze slámy a z hlíny zbořil. Domek z cihel jeho destruktivnímu chování odolal. Každý si autorův záměr můžeme vysvětlovat všelijak, ale

já si v souvislosti s mým předchozím příběhem říkám, že naše zarytá představa je stavět domy, které nás přežijí a budovat své trvalé statky... okolo kterých budou naše děti běhat a opravovat, udržovat, starat se a kdo ví, jestli si takto představovali svou budoucnost.

Další naše cesta již byla z udusané hlíny a nám se po ní náramně dobře šlo. Potkávali jsme na ní zajímavé lidi a zažívali moc příjemné chvíle. Najednou jsme v sobě nacházeli sny, které byly schované v nejspodnějších přihrádkách našich *já*. Začínali jsme si uvědomovat souvislosti v docela jiném světle, nežli dříve. A tak se také stalo, že jsme došli až na samý *začátek světa*.

2.2 Na začátku světa

Tím začátkem jsem měla na mysli vlastně konec. Nejevzdálenější severní okraj naší republiky ve frýdlantském výběžku, poslední českou obec Jindřichovice pod Smrkem, která je nejbližší polským hranicím, nazývají domorodci důvěrně *na začátku světa*. Okamžitě jsme si to místo oblíbili nejen pro jeho ekologické zaměření. Procházeli jsme tudy s očima dokořán a stále jsme se vraceli. Říkali jsme si, jaký by byl život v tomto zapomenutém koutu světa? Čím se tady lidé živí a jak se jim tu žije? Co asi dělají ve volných chvílích? Ale každou další otázku záhy smetl náš nový silný zážitek z tohoto místa.

Jedním takovým zážitkem bylo pozvání na divadelní představení Jaroslava Duška *Svět Toltéků*, které k nám přišlo ve chvíli, kdy jsme se kvůli deštivému počasí chystali z Frýdlantska odjet domů. Zůstali jsme.

Vzpomínám si, jak Jaroslav Dušek vyprávěl o bednách, o papírových krabicích, do kterých jsme zavřeni a přemýšlíme o svém dosavadním životě, nic nás nerozptyluje, protože v krabicích je tma a málo místa a jinak nic, žádná jiná věc, jen my se svými myšlenkami a do tmy vyslovenými slovy: „*Tati, odpusť mi, že jsem si myslel a obviňoval Tě, že za všechny křivdy, které se mi v životě staly, můžeš Ty, Tvá výchova.*“, vyprávěl tak zaujatě a tím svým zaujetím nás vtahoval do beden. „*Když jsem byl malý, uměl jsem létat. No tak, normálně. Zakopl jsem, roztáhl ruce a letěl jsem, v tu chvíli jsem letěl.*“ a nám se to tak líbilo! Byli jsme nadšení! „*Časem mně schopnost létat ale opustila, chtěl bych jí v sobě zase najít.*“

Moudrost Jaroslavových slov mi připomněla naše nejen dávno zapomenuté umění létat, ale také říkat bez obalu, co si myslíme, co chceme. Uvědomila jsem si, že představy, vize i ty nejbarevnější sny se schovaly hluboko v nás a čekají, kdy přijde znovu chvíle, až si na ně rozpomeneme a začneme je opět používat. Nedalo mi to a hned jsem doma prohledala knihovnu a znovuobjevila knihu Toltéckých moudrostí spisovatele Dona Miguela Ruize *Čtyři dohody*, která se později stala námětem mému stejnojmennému animovanému filmu. Při práci na něm jsem pochopila, že používáním čtyř nových dohod, které sami se sebou uzavřeme, můžeme opět získat ztracenou svobodu našeho myšlení i jednání. Krátký animovaný film, jež je součástí tohoto projektu, je naším pohledem do *kouřového zrcadla*, které nám brání vidět se takoví, jací doopravdy jsme. „*Kouř je sen a zrcadlem jsi ty, když sníš.*“ [12] Tato myšlenka je základním kamenem celé práce. Stylizovaná animace v jednoduché lince místy jemně probarvené pastelkami rozhybaná pouze v místech aktuálního děje je synonymem kouřového dýmu, který stoupá do vzduchu jako šedá mlha a záhy se v něm rozplývá v podobě rozličných tvarů a obrazců.

Don Miguel je *naguál* (šaman) z rodu Rytířů orla. Ačkoliv vystudoval lékařství a stal se chirurgem, nyní se věnuje předávání svých znalostí o učení starých Toltéků a léčitelství. K tomuto rozhodnutí ho přivedla až nehoda, kdy usnul za volantem svého auta a narazil v něm do betonové zdi. Toltékové jsou jedním z kmenů předkolumbovské Ameriky původně žijících na území dnešního Mexika. Označení *Tolték* je synonymem pro milovníka poznání, šířitele harmonie nebo umělce ducha a Toltécký pozdrav zní v překladu *Ty jsi mé druhé já*.

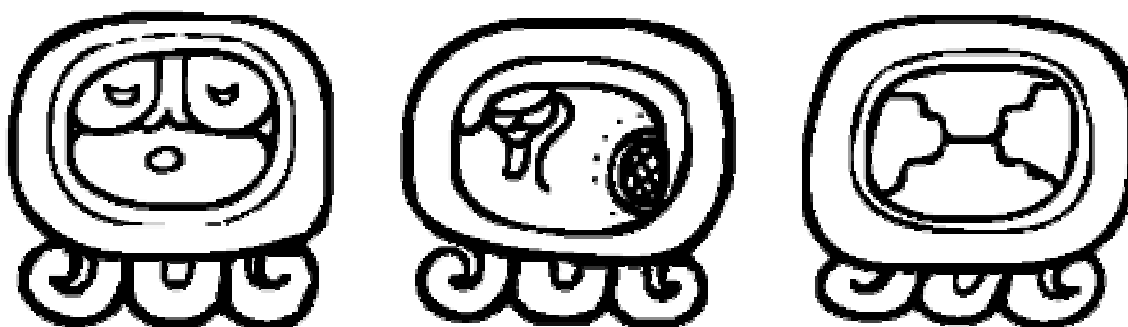
2.2.1 1. dohoda – Neublížujte slovem

Čtyři dohody mi byly námětem, který jsem uchopila po svém. Také původní název první dohody *nehřešte slovem*, jsem si upravila podle sebe na ***neublížujte slovem***, přičemž význam zůstává stejný. První dohoda nás má vést ke správnému užívání vyčteného slova. Tedy k takovému, kdy se znovu naučíme říkat jen to, co si myslíme my a ne to, co nám kdo nařídil, vtloukl do hlavy a my s tím nesouhlasíme a přesto tak mluvíme. Slovem můžeme ublížit sobě, či ostatním, třeba tím, že je pomluvíme, vyslovíme lež. „*Slovo je čisté kouzlo – nejmocnější dar, který jsme my lidé dostali – a užíváme jej proti sobě. Plánujeme pomstu. Vytváříme slovem chaos. Užíváme slovo k vyvolání nenávisti mezi různými rasami, mezi různými národy, mezi rodinami, mezi státy.*“ [12] Jenomže si dost často neuvědomujeme,

že síla slova je jako meč se dvěma ostří a cokoliv řekneme se nám může ve stejné podobě vrátit.

Vznik mayské kultury se datuje přibližně k 5. století před n. l. Stále je pro mnohé z nás nepochopitelné, že tu před námi žil někdo, kdo si uměl ve své době poradit s *omezenými* prostředky (z našeho dnešního pohledu). Jenomže rozdíl mezi dnešní a dávnou kulturou v těchto souvislostech je v tom, jaké cíle si klademe před sebe my, tedy po jaké cestě právě jdeme v kontrastu s tím, čím naplňovali svůj život naši dávní předkové. Co všechno chceme ještě v životě mít? A čeho ještě chceme dosáhnout? Odpovědi na tyto otázky vysvětlují, jak moc jsme se vzdálili od přírody a její hluboké moudrosti. Jak moc se nám podařilo potlačit svou intuici a teď bloudíme v labyrintech a hledám nit, na kterou bychom mohli navázat.

Obsah mýtů *eschylogických*, které se podle mytologie zabývají lidskou budoucností a vizemi konce světa, mi připomíná blížící se konec platnosti mayského kalendáře (*Tzolkinu*), kterým se staří Mayové po věky řídili. Každý den v něm má svůj symbol a zvláštní význam, také každý měsíc v roce (kterých má mayský kalendář 18 po 20 dnech) má svou oprávněnou symboliku. Co tento pomyslný konec pro nás bude znamenat se můžeme pouze dohadovat, jisté je, že změna v lidském uvažování a změna hmotných hodnot je nasnadě.



Obr. 29., 20. denní znamení. Znamená světlo, slunce nebo pán.

Přináší jasnovidnou jižní energii.

Obr. 30., 19. denní znamení. Znamená bouře. Přináší bouřlivou západní energii.

Obr. 31., 18. denní znamení. Znamená pazourek, nůž nebo obsidián.

Přináší pronikavou severní energii.

Výběrem několika znaků, které zobrazují jednotlivé dny v mayském kalendáři, jsem se dostala na další cestu multimediálního umění a tou je *grafika*. Tyto znaky vnímám jako dokonalou stylizaci přírodních živlů – bouře, slunce dešť, vítr; zobrazení zvířecí říše – aligátor, had, pes, opice; i takových životních událostí jako je zrození či smrt. Tudy jsme ale nechtěli jít, vraťme se tedy zpět na cestu k našim *Čtyřem dohodám*, respektive k druhé z nich.

2.2.2 2. dohoda – Neberte si nic osobně

Čtyři dohody se mohly stát pro mnohé záchytným bodem v jejich životech, takovým *naualem* (světlem), kterým si svítí na svých cestách. Pro někoho jsou *tonalem* (hvězdou) dosud vzdálenou. Sama jsem se přesvědčila o pravdě tohoto mého tvrzení na dalším divadelním představení, jehož obsahem byly právě *Čtyři dohody* v originálním pojetí Jaroslava Duška, jako improvizátora a Pijera La Šéze a Alana Vitouše v podobě hudebního doprovodu v pražském klubu Lávka.

Když jsme odcházeli z představení, opět jsem si uvědomila, že všichni vnímáme svět jinýma očima a pokud k nám některé informace přicházejí v nesprávnou chvíli, tak je prostě nepochopíme. Každý z nás se zabýváme svými vlastními pocity, svou vlastní pravdou. A vyjadřování pocitů je způsob, kterým my vidíme okolní svět a sami sebe, ne ostatní. „*I když se nějaká situace jeví jako osobní, i když nás jiní přímo urážejí, nemá to s námi nic společného. To co říkají, co dělají a názory, které vyjadřují, je v souladu s dohodami v jejich myslích.*“ [12] Druhá dohoda nám říká, abychom si **nebrali nic osobně**.

Don Miguel ve své knize skutečně drží v ruce klubko Ariadniny nitě a nabízí nám její začátek: „*Kdybyste žili beze strachu, kdybyste milovali, nezbylo by pro negativní emoce žádné místo. Kdybyste žádnou z těchto emocí nepociťovali, bylo by logické, že byste se cítili dobře. Když se cítíte dobře, je dobré všechno okolo vás. Když je vše kolem vás báječné, činí vás vše šťastnými.*“ [12] Jistě se každému z nás stalo, že náš úsměv byl oplacen úsměvem, přesto rozpomenout se na tuto dohodu a znovu jí v sobě vytvořit je velmi obtížné, stejně tak jako přestat si vytvářet ve své mysli domněnky a mylné představy, které jsou zároveň třetí dohodou.

2.2.3 3. dohoda – Nevytvářejte si domněnky

Třetí dohoda souvisí s našimi sny, představami, vizemi a domněnkami, které si tak rádi a často vytváříme. Jsou to takové naše soukromé mýty a dokud je nevyslovíme zůstanou napořád fikcí. Představovat si můžeme hezké věci, snít můžeme krásné sny a domnívat se můžeme o nás samých, či o někom jiném, jenom to nejlepší. Někteří z nás si vzdušné zámky ve svých hlavách staví až k nebeským výšinám. Ale když nám dojde fantazie, materiál, energie, či odvaha, tak zůstávají nedostavěné a potom hrozí, že z té výšiny spadneme a řádně si natlučeme. A co teprve, když zjistíme, že jsme se mylili. Pokud si přestaneme vytvářet mylné domněnky, může nám to pomoci vyhnout se nedorozuměním, zbytečným smutkům a dramatům. „*Velká mitote v lidské mysli vytváří spoustu chaosu, který vede k tomu že si všechno chybně vysvětlujeme a všemu špatně rozumíme. Vidíme a slyšíme jen to, co chceme. Nevnímáme věci tak, jak jsou. Jsme navyklí snít, aniž bychom byli zakotveni ve skutečnosti. Doslova si věci vysníváme ve své představivosti. Protože něčemu nerozumíme, vytvoříme si domněnku o významu té věci, a když vyjde pravda na povrch, praskne náš sen jako bublina a my zjistíme, že to nebylo tak, jak jsme si mysleli.*“ [12]

Jaroslav Dušek ve svém pojetí Čtyř dohod zvolil cestu velmi blízkou divákovi. Takovou, kterou procházíme každým dnem a je nám notoricky známá. Vybírá z ní obrazy a hází je před nás na zem, trefuje se jimi do míst, kam právě pokládáme své nohy na našich vyšlapaných cestičkách a ke každému hodu připojí starou Tolťeckou moudrost: „*Člověk by se měl identifikovat především se svojí duší.*“

Herec a improvizátor Jaroslav Dušek se narodil v roce 1961 a jeho profesí je herectví, které vystudoval u profesora Ivana Vyskočila. Jako filmového herce si ho pamatujeme především ze snímků režiséra Jana Hřebejka - *Pelíšky* (1998) a *Musíme si pomáhat* (2000) a jako divadelního herce z dlouhodobého projektu divadla *Vizita*, které vzniklo v roce 1980 a je absolutní improvizací. Jaroslav Dušek byl také moderátorem rádia *Limonádový Joe*, udílení cen *Českého lva*, či televizní ankety *Knih mého srdce*. Jeho aktivity se momentálně stáčí na jeviště pražského divadelního klubu Lávka, kde vystupuje již pátou sezonu s představením *Čtyři dohody*, ale také *Svět Tolťeků*. Tím se zcela odklonil od dosavadní činnosti a začíná se více věnovat autorské tvorbě. Nedávno se uzavřel rozhlasový seriál *Duše“K“*, do kterého si zval zajímavé hosty různých profesí. *Čtyři dohody* se v roce 2009 dočkaly audio nahrávky čteného textu knihy Dona Miguela Ruize

Jaroslavem Duškem za hudebního doprovodu významného českého kytaristy Jaroslava Steidla. Připravuje se také audiovizuální záznam ze stejnojmenného divadelního představení a v únoru letošního roku 2010 vyšla *Pátá dohoda* otce a syna Muguela a José Ruize.

2.2.4 4. dohoda – Dělejte vše tak, jak nejlépe dovedete

Stále se na vlastní kůži přesvědčuji o tom, že pokud jsem se rozhodla vzdušný zámek stavět, měla bych přitom používat ten nejlepší materiál, který je možné získat, měla bych klást cihly na sebe tak, aby když zafouká vítr, zámek nespádl a měla bych to vše dělat s láskou a maximální pečlivostí, protože čas posoudí kvalitu a já přece nechci stále znovu a znovu kopat základy. Je jen v našich silách **dělat vše tak, jak nejlépe dovedeme** pro svůj vlastní dobrý pocit z výsledku naší práce a neočekávat přitom v první řadě hodnocení či odměnu. „*Dobrym příkladem je příběh o Forrestu Gumpovi. Neměl žádné velké nápady, ale začal jednat. Byl šťastný, protože všechno dělal, jak nejlépe mohl. Aniž očekával nějakou odměnu, nakonec byl bohatě odměněn.*“ [12]

V duchu poslední ze čtyř dohod se nese celá tato práce, o které jsem přesvědčená, že je momentálně tím nejlepším, co jsem dokázala vytvořit. Jsem si jistá, že ještě před rokem bych na své cestě nebyla tak daleko a za rok budu zase o krok dál. A ačkoliv tuto práci předkládám k hodnocení a mohu tedy očekávat jakousi *odměnu* v podobě kritiky, už teď vím, že pouhá cesta, po které jsem při jejím vytváření šla, je mi cílem.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 MOJE CESTA KE ČTYŘEM DOHODÁM S TUŽKOU ZA UCHEM

Nyní jsme docela blízko důležitému místu naší cesty. Tady jsem poprvé vzala do ruky papír a tužku a načrtla jsem si první nápady pro svou praktickou tvůrčí práci, kterou je krátký animovaný film inspirovaný knihou autora Dona Miguela Ruize *Čtyři dohody*.

Celý děj se odehrává v reálném světě v reálném čase na reálných místech. Je rozdělen do čtyř krátkých příběhů, které jsou propojeny stejnou časovou linkou a v určitých bodech se potkávají. Hlavním spojovacím prvkem je malý bílý psík, kterého bych sice mohla tématicky zařadit do světa bajek, ale tento filmový má ryze psí vlastnosti a celou dobu vlastně jen usiluje o naši pozornost, protože jemu jde o to, aby se s ním už konečně šel někdo vyvenčit. Dalšími aktéry jsou: stále nespokojený muž, jeho milá a bezstarostná žena a rázná, ale smutná tchýně.

Pojednání mých dohod je zcela odlišné od ztvárnění divadelního představení *Čtyři dohody* Jaroslavem Duškem.

3.1 Scénář

1. dohoda - Neubližujte slovem

První dohoda souvisí s lidskou závistí, osočováním, drby a pomluvami. Ten kdo je ale šíří, vlastně nejvíc ubližuje sám sobě, až je z toho nakonec nemocný. *Aneb - s čím člověk schází, s tím také zachází. Vše, co řeknu se mi vrátí ve stejné podobě.*

Ráno se manželé probudí a muž se hned, jak je jeho zvykem, rozzlobí. Tentokrát třeba proto, že nemá vyprané ponožky, právě ty které se mu ten den hodí ke kravatě. V práci začne pomlouvát před kolegy šéfa. Jak jim dává málo peněz, že má zase nové auto, mluví z něj závist až se mu samotnému udělá zle. Vrací se domů, kde najde pejska, jak rozkousal jeho oblíbené ponožky, které ráno hledal. Muž začne pejska hubovat než... se vzteky rozpadne na několik kousků.

2. dohoda – Neberte si nic osobně

Když vám tlust'och řekne: „Člověče ty jsi nějak přibral!“, neberte si to osobně. On se zabývá totiž svými vlastními pocity, svou pravdou. Vyjadřování pocitů je způsob, kterým vidíme okolní svět a sami sebe, ne ostatní. Za svá rozhodnutí zodpovídáme a stačíme si sami.

Ráno se manželé probudí, žena políbí muže na tvář a jde do koupelny, kde začíná svůj nový den. Pejsek běží za ní. Muž ještě před odchodem do práce nakoukne dovnitř a když zjistí, co si dnes vzala na sebe a jak si upravila vlasy, nezapomene na úšklebek. Žena to mlčky přejde a v kuchyni pokračuje ve svém ranním rituálu. Za chvíli někdo zvoní. Je to tchýně a už mezi dveřmi začne vyprávět zklamaně o štramákovi, na kterého si pomýšlela, ale právě ho viděla na ulici s jinou ženou. Potom už je slyšet jen nepřetržitý sled nesrozumitelných slov. Mladá žena se přemění v motýla, vezme do náručí psa a vylétne oknem ven.

3. dohoda – Nevytvářejte si žádné domněnky

Když potkáme na ulici člověka a on se na nás usměje, můžeme si vytvořit několik domnělých představ, proč tak učinil. Z nich může vzniknout malý příběh, fikce. Jenže všechno může být ve skutečnosti jinak, než jsme si mysleli, než jsme se domnívali a vysnili si a pak nás čeká zklamání. Nebo si můžeme vytvořit domněnku, že druzí vědí, co si myslíme a že se už nemusíme vyjadřovat slovem. Domníváme se, že udělají, co chceme, protože nás znají. Když to ale tak ve skutečnosti není, všechno je rázem špatně. Naše domněnky se množí a vztek také. A přitom by stačilo se zeptat. Můžeme také dostat do úzkých sami sebe, když se přeceníme nebo podceníme. A opět by stačilo položit si několik otázek.

Tchýně nastupuje do tramvaje, uvelebí se na sedačce, má plnou hlavu toho štramáka, co jí posledně pomohl s taškami a pak jí pozval na kávu. Představuje si, jak to bylo hezké. Tramvaj zastavuje, tchýně kráčí po ulici a v parku potká toho štramáka, jak se dvoří a nakrucuje před nějakou štramandou. Tchýně se sklesle doplouží k synovu domu a zazvoní. Otevře jí snacha a pejsek se jí proplétá mezi nohama, aby jí uvítal. Tchýně si jeho vítacího rituálu ani nevšimne a hned mezi dveřmi začne sklesle vyprávět, jak viděla štramáka a po tvářích jí stékají slzy.

4. dohoda – Dělejte vše tak, jak nejlépe dovedete

Tato dohoda souvisí se vším, co děláme, tvoříme, vymýšlíme. Nemusí se nám každý den vše vydařit, ale s vědomím, že se nám vše podaří můžeme dělat jakoukoliv činnost, která podle toho také bude vypadat. Když půjdu na důležitou zkoušku a celou dobu budu mít pochybnosti, které podpořím slovy „*to nevyjde, to špatně dopadne*“, tak se pak nemohu divit že mně zkušební komise ze zkoušky vyhodí.

Ráno se pejsek probudí a první, co udělá, tak se důkladně protáhne, zívne si a jde za paničkou do koupelny. Než se žena umyje, pejsek už leží v kuchyni a čeká tam na ní a doufá, že už půjdou ven. No ale, někdo zvoní. „Haf, haf! Honem, kde mám vodítko. Je potřeba se připomenout, aby mně tu nakonec nenechali. Jéééé, to je ta, tchýně. No ale ta by mně určitě zvládla vzít na procházku. Jdu jí to říct.“ Pejsek hopsá, tulí se, snaží se, ale tchýně má evidentně jiné starosti. „Tak zase nic. No ale co to, moc mně nemačkejte, nebo se vážně už počůráám. Co je, kam to... Kam to letíííííméééé?“

3.2 Technický scénář

1. dohoda

- 1 – pohled na novomanželský obraz
- 2 – manželé se probouzejí – mužovy nohy dolů z postele
- 3 – muž bere do jedné ruky puntíkatou kravatu a do druhé pruhované ponožky a nadává
- 4 – nakonec si vybere, vezme tašku a jde do práce
- 5 – v práci před ostatními pomlouvá šéfa – stále se mu mění barva ve tváři
- 6 – bublina: šéf s nohama na stole pije kávu
- 7 – muž zelený závistí stále nadává – detaily s různými pomluvami a zeleným mužem
- 8 – jde domů

9 – pejsek cupuje puntíkaté ponožky, které muž ráno marně hledal, začne nadávat a zuřit

10 – hubuje tolik, až se vzteky rozloží na kousky

2. dohoda

1 – ráno se manželé probudí – žena políbí muže

2 – jde do koupelny (pejsek za ní)

3 – myje se, češe se (pejsek se dívá)

4 – muž před odchodem do práce nakoukne do koupelny a zakroučí hlavou

5 – žena jde do kuchyně vařit kávu, pejsek jde s ní

6 – v tom někdo zazvoní

7 – žena jde otevřít dveře, pejsek letí za ní s vodítkem v hubě

8 – tchyně začíná bez přivítání vyprávět, co viděla a pláče

9 – ... zatímco mladá žena se změní v motýla, zvedne ze země pejska a odletí pryč

3. dohoda

1 – tchyně nastupuje do tramvaje

2 – sedá si a začíná snít

3 – představuje si, jak potká štramáka, co jí pomohl s taškou (omezený pohyb jen sundávání a nasazování klobouku a natahování ruky)

4 – ...jak jí pozval na kávu (jen se kouří z kávy)

5 – ...jak spolu krmili v parku holuby (jen ptáčci zobou)

6 – tramvaj zastavila, tchyně je na ostrůvku

7 – jde ulicí a náhle vidí štramáka se štramandou, tchyně je smutná

8 – zvoní u dveří

9 – tchyně začne vyprávět, co právě viděla, pláče

4. dohoda

- 1 – pejsek se po probuzení důkladně protáhne
- 2 – jde za paničkou do koupelny
- 3 – dívá se na paničku a vrtí ocáskem
- 4 – potom se přesunou do kuchyně, pejsek netrpělivě čeká, kdy už půjdou ven
- 5 – někdo zvoní, pejsek s vodítkem v hubě letí ke dveřím a těší se, že konečně nastala jeho chvíle
- 6 – ve dveřích stojí tchýně, pejsek se snaží marně o pozornost a tchýně vypráví o svém čerstvém zážitku
- 7 – najednou pejska zvedají ruce paničky a odlétají spolu pryč

ZÁVĚR

„*A je to!*“, dalo by se říci na závěr. Nebo také jen po filmařsku říct *konec, the end*, nebo po italsku *finíto*, či hovorově *šlus*, multimediálně *deadline*, nebo řečí pohádkových vypravěčů *zazvonil zvonec a pohádky byl konec*.

„*A je co, vlastně?*“ Je tu závěr jedné kapitoly, jedné životní cesty, mé cesty k animovanému filmu. Co bylo na jejím úplném začátku už všichni, kteří jste se prokousali až sem, víte. Když jsem měla dost motivace k vytvoření zásadní části této práce, objevil se přede mnou stoupák s nedohledným koncem. Rozhodla jsem se ho zdolat a vydala jsem se dál, teď už mnohem pomalejším tempem. Tuhle cestu jsem si předem promyslela, jestli chcete - naplánovala. Jenomže během ní jsem přišla na to, že se mi plán někam ztratil. Díky tomu jsem se začala mnohem více spoléhat sama na sebe a také jednat. Kdybych se k tomuto kroku neodvážila, dodnes bych přešlapovala pod tím stoupákem a rozhlížela se kolem sebe po nějaké té spáse.

Zdolávání kopce, jehož vrcholem se stal animovaný film, bylo nakonec vcelku příjemné. Získala jsem díky tomu mnoho nové inspirace, měla jsem možnost pozorovat tiše zvířata z bajek a vyslechnout si, jejich moudrá sdělení. Prošla jsem se mýtickou minulostí v živém průvodu několika bájných bytostí a autorů, kteří je vyzvali ke spolupráci. Odesla jsem si z výletu snad i trochu *ponaučení, učení, ní a í* a doufám, že se vám s námi všemi příjemně putovalo.

POUŽITÉ ZDROJE

CLASSEN, Norbert. Vědění Toltéků, Carlos Castaneda a filosofie Dona Juana. 1. vyd. Praha: Volvox Globator, 2003. 214 s. ISBN 80-7207-517-9

CALLEMAN, Carl Johan. Mayský kalendář, průvodce budoucnosti lidstva. 1. vyd. Český Těšín: Fontána, 2006. 235 s. ISBN 80-7336-363-1

ČUDRNÁKOVÁ, Andrea. Elfové, hobiti, trpaslíci a mýty. 1. vyd. Český Těšín: Fontána, 2008. 317 s. ISBN 978-80-7336-427-4

DUTKA, Edgar. Scénaristika animovaného filmu, Minimum z historie české animace. AMU, Praha 2006. ISBN 80-7331-069-4

DUTKA, Edgar, POTŮČKOVÁ, Alena. Krátký film dětem. Katalog k výstavě prosinec 1997 – únor 1998. České muzeum výtvarných umění v Praze, 1997. ISBN 80-7056-072

FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář. Rybka Publishers 2007. ISBN 80-87067-65-7

GIONO, Jean. Muž, který sázel stromy. 4. vyd. Praha: Vyšehrad, 2009. 56 s. ISBN 978-80-7021-999-7

HOFMAN, Eduard. Stvoření světa. [online]. URL: <http://www.csfd.cz/reziser/3191-eduard-hofman/>

HOFMAN, Eduard. Stvoření světa. [online]. URL: <http://www.kinobox.cz/cfn/film/19860-stvoreni-sveta/fotogalerie>

LADA, Josef. Bajky. Vypráví Jan Vrána. 1. vyd. Praha: Albatros, 1975. 13-821-75

PETIŠKA, Eduard. Staré řecké báje a pověsti. Státní nakladatelství dětské knihy, Praha 1961

Revue Proměny. Zima 2008 – zima 2009, ISSN 1803-7569

RUIZ, Don Miguel. Čtyři dohody. Praha: Pragma, 1997. 134 s. ISBN 80-7205-826-6

RUIZ, Don Miguel. Čtyři dohody. [CD – ROM]. Praha: vyd. Tympanum, 2009

SPALOVÁ, Olga a kolektiv. Co to je, když se řekne... 1. vyd. Praha: Rudé právo, 1968. 328 s. 25-038-68

Sdružení přátel odborného filmového tisku. Animace a doba 1955-2000. FILM A DOBA, Praha 2004. ISSN 0015-1068

ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. Bohové a hrdinové antických bájí. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1965. 344 s. 23-075-65

Archiv rozhlasového pořadu *Duše „K“* [online]

URL: http://www.rozhlas.cz/radionaprani/archiv/?p_po=2693&p_pattern=&p_gt=1

Filmová databáze [online] URL: <http://www.youtube.com>

Citace

- [1] Vysvětlení pojmu *mýtus*: [online]. URL: <http://cs.wikipedia.org/wiki/M%C3%BDty> (pravdivost obsahu citace ověřena též z dalších zdrojů mj. uvedených v seznamu použitých zdrojů viz. ČUDRNÁKOVÁ, Andrea.)
- [2] Takto uchopila pojem *mýtu* Ivana Laučíková – Zajacová ve své dizertační práci (2006) s. 6 - 7
- [3] Vysvětlení pojmu *mýtus* slovy Josepha Johnse Campbella: [online]. URL: http://jung.sneznik.cz/soubor_slovník/slovník_mytus.htm
- [4] Bajka *O mravenci a hrdliče*, Lada, Josef. *Bajky*. Vypráví Jan Vrána. 1. vyd. Praha: Albatros, 1975. 13-821-75, s.3.
- [5] Frédéric Back popisuje své dojmy z animování. [online]. URL: <http://fredericback.com/cineaste/indexb.fr.shtml>
- [6] Vlastní pokus Jurije Filipoviče Norštejna o vysvětlení obsahu animovaného filmu *Pohádka pohádek*: [online]. URL: http://www.nostalghia.cz/dvd/txt/norstejn_5f.php (26-06-2006)
- [7] Jurij Filipovič Norštejn odpovídá na novinářskou otázku <http://www.ufd.cz/index.php?ID=917&basket=1cb483ec5e6dc04ac05117c87fed718f> (11-05-2004)
- [8] Hlavní motto Orwellova románu *Farma zvířat*: [online]. URL: <http://acfk.cz/farma-zvirat.htm>
- [9] Kritik Michal Šobr komentuje animovaný film *Princ egyptský*. [online]. URL: <http://www.fdb.cz/film-popis-obsah/25543-princ-egyptsky-the-prince-of-egypt.html>
- [10] Bájce o Fíneovi: ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Bohové a hrdinové antických bájí* (1965), s. 125.

- [11] Popis *Sirén*: ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Bohové a hrdinové antických bájí* (1965), s. 303.
- [12] RUIZ, Don Miguel. *Čtyři dohody*. Praha: Pragma, 1997. 134 s.
ISBN 80-7205-826-6, s.14, 42, 54, 58, 69, 86.

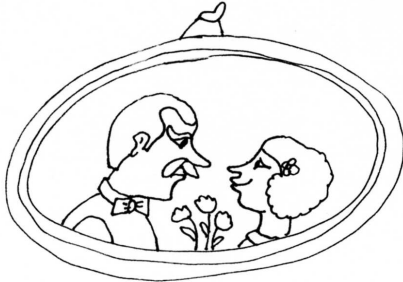
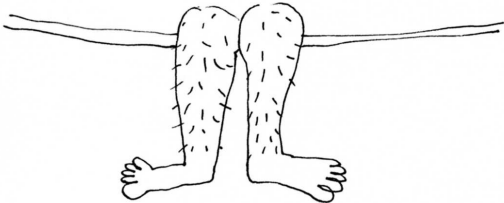
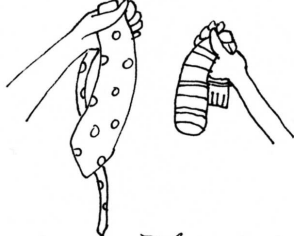
SEZNAM OBRÁZKŮ

	Str.
Obr. 1. , Muž, který sázel stromy (1987), Frédéric Back	17
Obr. 2., Křup! (1981), Frédéric Back	17
Obr. 3., Mocná řeka (1992), Féderic Back	17
Obr. 4., Stařec a moře (1999), Alexandr Petrov	18
Obr. 5., 6., Pohádka pohádek (1979), Jurij Filipovič Norštejn	19
Obr. 7., 8., 9., Ježek v mlze (1974), Jurij Filipovič Norštejn	20
Obr. 10., 11., Farma zvířat (1944), r. John Halas a Joy Batchelorová	21
Obr. 12., 13., Staré pověsti české (1953), r. Jiří Trnka	22
Obr. 14., 15., 16., Kozí příběh, pověsti staré Prahy (2008), r. Jan Tománek	23
Obr. 17., 18., 19., 20., Stvoření světa (1958), r. Eduard Hofman	23
Obr. 21., Povídání o pejskovi a kočičce (1950 – 54), r. Eduard Hofman	24
Obr. 22., Kocour Mikeš (1970 – 1977), Josef Kluge	24
Obr. 23., 24., 25., 26., Princ egyptský (1998), r. Brandy Chapmanová, Simon Wells a Steve Hickner	26
Obr. 27., 28., Harpye (1979), r. Raoul Servais	27
Obr. 29., 20. denní znamení mayského kalendáře	32
Obr. 30., 19. denní znamení mayského kalendáře	32
Obr. 31., 28. denní znamení mayského kalendáře	32

SEZNAM PŘÍLOH

- P I Technický scénář
- P II Skicy
- P III Animatik
- P IV Animovaný film – DVD
- P V Plakát k filmu – CD - ROM

PŘÍLOHA P I: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

<p>1. dohoda) TITULEK</p> <p>Neubližujte slovem.</p>			
<p>1. dohoda) (obraz 1)</p>  <p>šnek přes přímky na nohy</p>	<p>(dij)</p> <p>nonmanželská fotografie nad postelí</p>	<p>(zrak)</p> <p>-přímky -budička</p>	
<p>1. dohoda) (obraz 2)</p>  <p>šněle šnek na ruce</p>	<p>(dij)</p> <p>Můž dávat nohy z postele.</p> <p>šněle, na šnědli oblécent, bere kranetu a ponocíka.</p>	<p>(zrak)</p> <p>-šnědli -kranetu -ponocíka</p>	
<p>1. dohoda) (obraz 3)</p>  <p>šnek na vlny najedl kromadu</p>	<p>(dij)</p> <p>Bere do jedné ruky puntíkox kraneta a do druhé pukoxué ponožky a nadaňd, že mu neladí.</p>	<p>(zrak)</p> <p>-pukoxué -brumlámi</p>	

1. dohoda

obraz 4



střih na detail

(děj)
 Vyhazuje ponožky
 na hromadu
 a hledá puntíkové,
 aby mu šly ke krávi.

zmk

- žuří
- nadává

1. dohoda

obraz 5



detail

zmk

(děj)
 Detail - rozřobeny
 muž máčka
 ponožkama.
 Odchází do práce.

zmk

- nadává,
- láteří,
- vrčí,
- má vztek

1. dohoda

obraz 6



střih

(děj)
 Muž přichází
 do práce.

zmk

- kroky
- vřavět
- dveře
- mluvit
- kolegi
- rucím
- hruzoj

1. dohoda

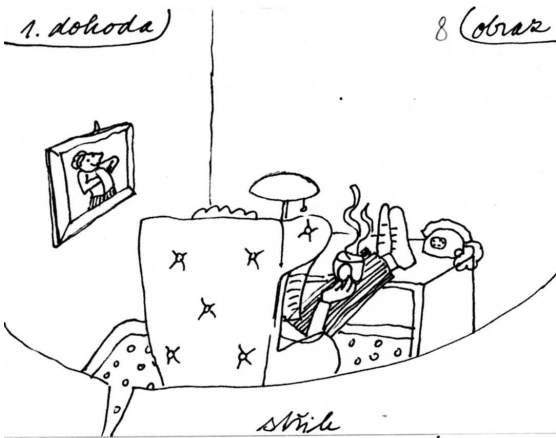
obraz 7



(děj)
 V práci před
 ostatními ponou-
 ka šifa...

zmk

- brumla,
- bouča
- do stolu

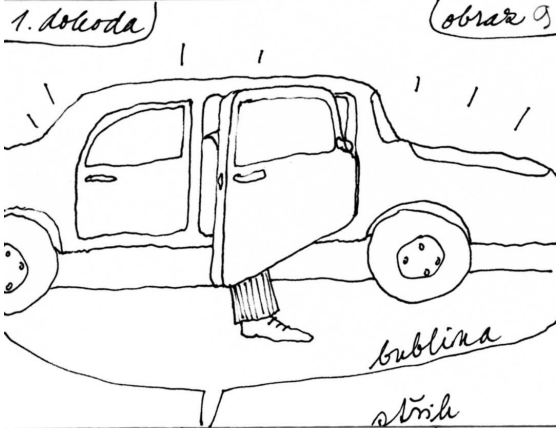


8 (obraz

(děj

(zmk

... šev v bublině
 a mohlama
 na stole pije
 kávu, křemco...
 ho muž pohlouká
 děl...



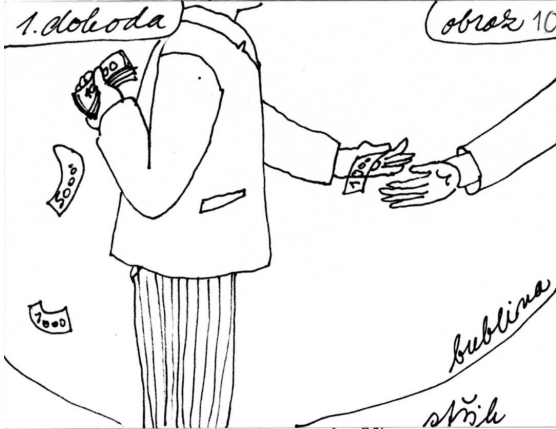
(obraz 9

(děj

(zmk

... šev si koupil
 nové auto...

-zmk motom



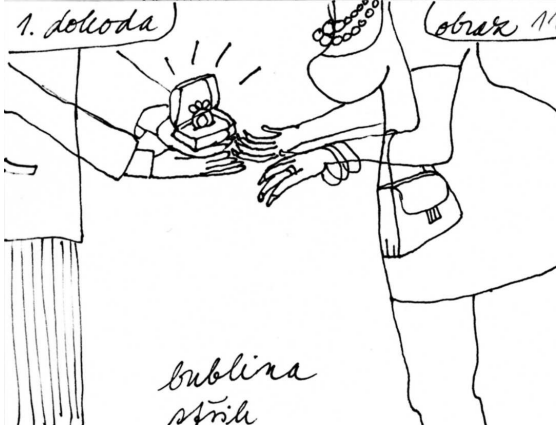
(obraz 10

(děj

(zmk

... dára' nám
 málo peněz!
 nám dára' málo,
 ale...

-cinka'm
 peněz



(obraz 11

(děj

(zmk

... akna řevě
 nešetř!

-klapal
 penězkyde
 podpačci



(obraz 12)

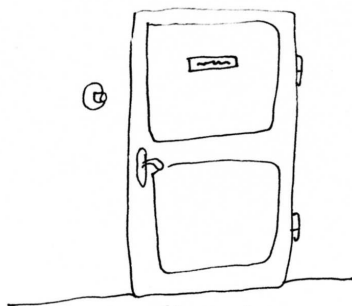
(děj)
Ostatní už odšli,
muž si musel
povolit kečarata
celý proces
se vrátka.
Konka, kde jsou
všichni.
Cháti k možnosti
sedí a pak se
vředa' na cestu domů

(konk)
-eh?

švih

1. dohoda

(obraz 13)



šmek

(děj)
je doma.

(konk)
-odemkám
dveře, otevřem
a kavičím
(mehičme
bratry)

1. dohoda

(obraz 14)



šmek (detail na pověšku)

(děj)
Muž objevil
lovni dělu, hubuje
pejska (nebo
rozkensaný
punikatý
ponožky).

(konk)
-kňučel
pejska
-hubováni

1. dohoda

(obraz 15)



(děj)
Muž volik hubuje,
až se rozpadne
na kousky.

(konk)
-rozbit
(skla, rozsy-
pání lodin...)

2. dohoda) TITULEK

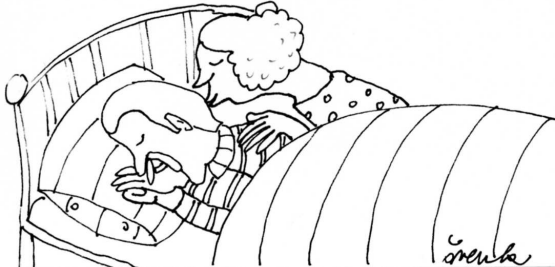
Neberke si nic
osobně.

2. dohoda

obraz 1

děj

zmk



Ráno se manželé
probouzí. Žena
dá mužovi pusu.

- první
budek
- mlasknutí
pusy

2. dohoda

obraz 2

děj

zmk



Kolky se poslele.

2. dohoda

obraz 3

děj

zmk



šenk



Žena jde do
koupełny. Lejsele
ka m

- kroky, šepot
- otevření dveří
- rozšleee

2. dohoda

obraz 4



pesek stihl na mure

Meje se, čišť se,
pejsek se čistí.

(dij)

(zmk)

- lekovať voda
- čistiť si tvár
- kúpiť si.

2. dohoda

obraz 5



stihl íť do kúpeľu, žena ne jen očiar a je v kuchyni

Muž íť
odchodu do práce
nakopku domi, íť,
myrali oči, kakra-
st klara

(dij)

(zmk)

- kauru-ot (kamarska)
- melen v-otnost daere íť jeho odchodu
- krotky

2. dohoda

obraz 6



stihl na ruku

Žena náť káru
v kuchyni. lípek
stihl' čeka'..,

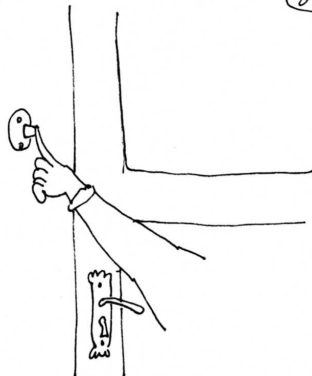
(dij)

(zmk)

- r-er
- p-iskart
- k-ovna (kalit) nodon)
- Ne stihne' d-otit, kdy p-ídeš k-ovna - p-ovni, p-ovne

2. dohoda

obraz 7



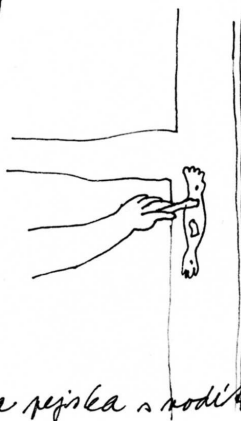
Nikdo p-ovni
u d-erí.

(dij)

(zmk)

- p-ovne d-erí

2. dohoda



obraz 8

Dvere se zavrad. (dij)
love otvori, ruka
slozkuje se meim
na rukku iszagro-
me, kberob
obeni ra' dvere

(zmk)

-obeni m
dvere

šnek na pejska a rodi'kku, nisl. na koly m

2. dohoda



obraz 9

šelijne kaetna' (dij)
mpra'net, co ridela.
je sklesla', mlun
a mlun, postupce
je kavalena'
svy'ni slozj.

(zmk)

- pozdrav (?)
- sled slov
(nesrozu-
mibelny)

šnek (nebo stih - stvornice)

2. dohoda



obraz 10

... Zena zveda' (dij)
pejska - narostla
ji krdla ..

(zmk)

- hudba

šnek (nebo stih - rozchovradex)

2. dohoda



obraz 11

Zena bere (dij)
pejska do karmor
a odleita' s nim
drevni ren.

(zmk)

- hudba

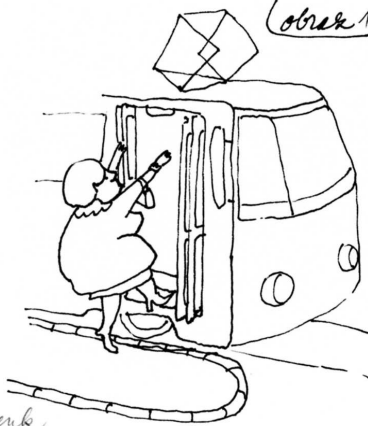
jake se
zveda', narostla
ji krdla (modily)

šnek (~~nebo stih - rozchovradex~~)

3. dohoda) TITULEK

Nevyskřežte si
domněnky.

3. dohoda)



(obraz 1)

Pohybně nastupuje
do tramvaje.

(děj)

(zmk)
- rozřídí dvůr
- kramraje, dá se
do pohybu
- cínka'
- hlasy lidí'

3. dohoda)



(obraz 2)

Seda' si a kačma'
suč.

(děj)

(zmk)
- hudba

3. dohoda)



(obraz 3)

Čredstovje si, jak
potka' i' tramajka, co
ji' pomohl s kačkama.
(omezeny poligb - sun-
dard klobock, mabaje
ruku)

(děj)

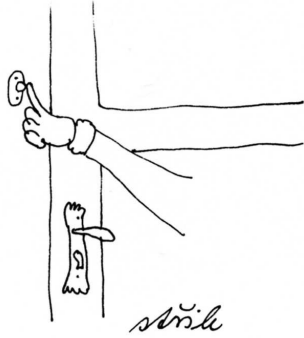
(zmk)
hudba

3. dohoda

(obraz 8)

(děj)

(zmk)



střík

člověk u dveří své snacluj.

-zkoušek dveří

-stejný obr. jako 2. dohoda 7. obr.

9

3. dohoda

(obraz 9)

(děj)

(zmk)



střík

Vstupuje do dveří a kaotická vyprávěl, co viděla. Je smutná, mluví a mluví a postupně se křičí na hrabos stov.

-podřev(?)
-sled nerozumného stov

-stejný obr. jako ve 2. doh. obr. 9 (detail)

10

4. dohoda

TITULEK

Dělejte vše tak, jak nejlépe doreedete.

4. dohoda

(obraz 1)

(děj)

(zmk)



šmuk

člověk se proloučí a protáhne se, občas

-šmuk

1

4. dohoda)

(obraz 2)



šmele

Sedí v koučce (děj)
Kouká se na
pomíčka a čeka'...

(šmk)

- nekona-
noda
- šmele'
šmeky jako
2. dohoda
obr. 4

šmeky obr. jako ve 2.
dohodě č. 4

3

4. dohoda)

(obraz 3)



šmele

Jdm do kachle. (děj)
Lipsak nevrpilyně
čeka', kdy už přijde
ven.

(šmk)

- vpřin
- pškol
kouze
- kalit
šalku

muž se občas
šak, jako v pšl.
obrazce.

4. dohoda)

(obraz 4)



šmele

S modifikem
v hubě radostně
leží ke dřevu
a kříví se, že přijde
ven.

(šmk)

- šmek =
překorn
kouze

4. dohoda)

(obraz 5)



šmele

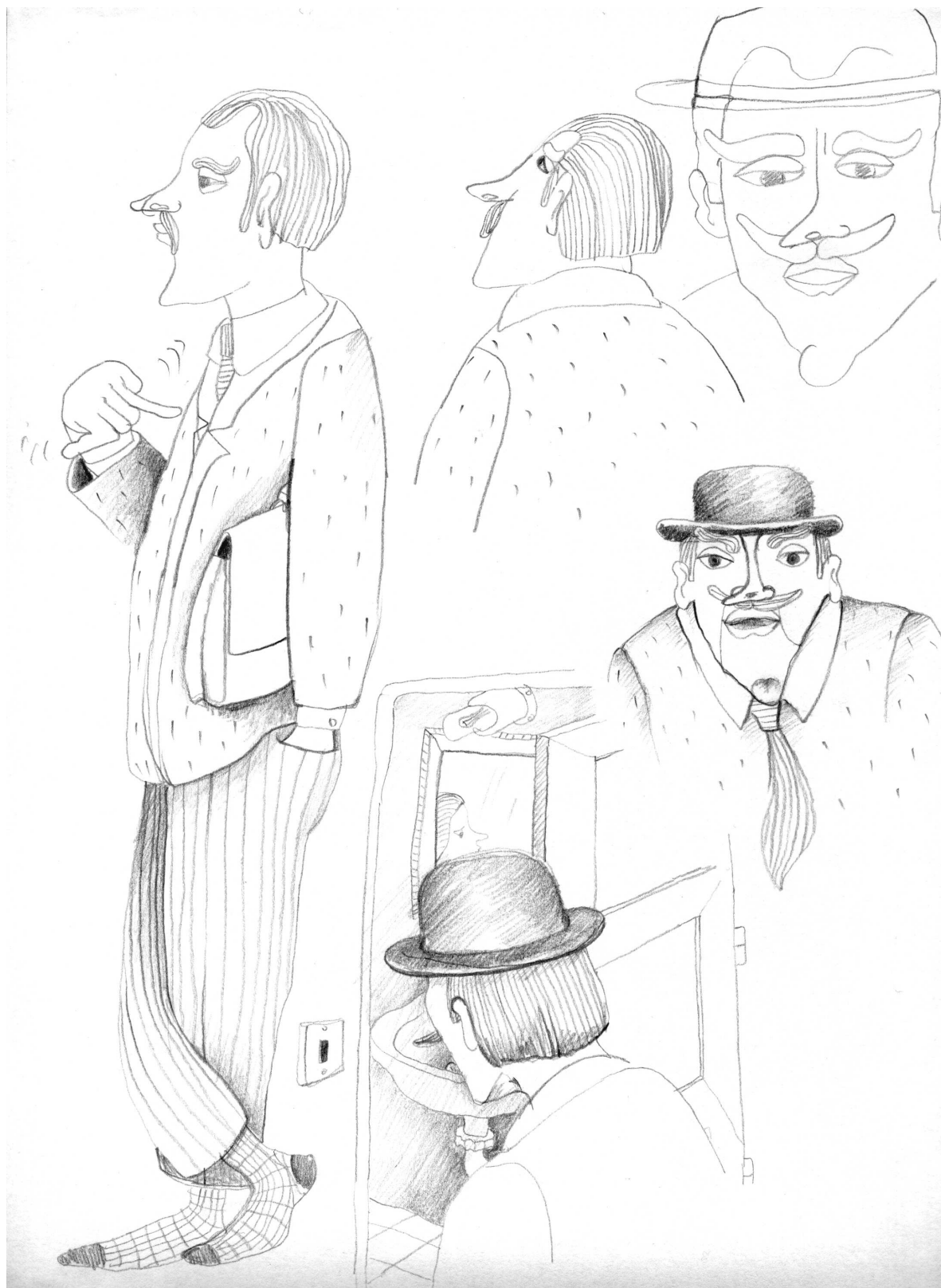
Přišla kachle. (děj)
Lipsak se šak na
sebe upozornit, morně.
Jelkyne vypráví...

(šmk)

- šebod,
křivěni
- nerozumí-
kely sled
šor

6

PŘÍLOHA P II: SKICY









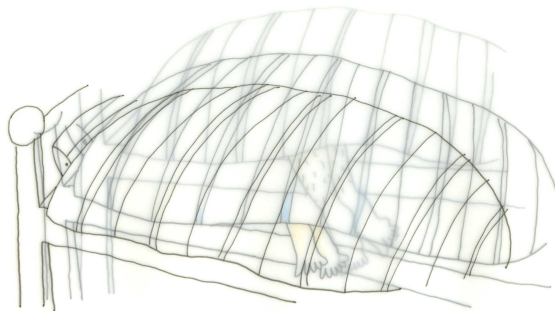
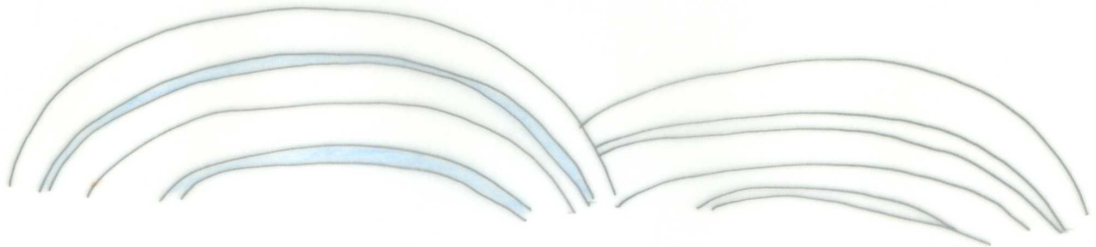


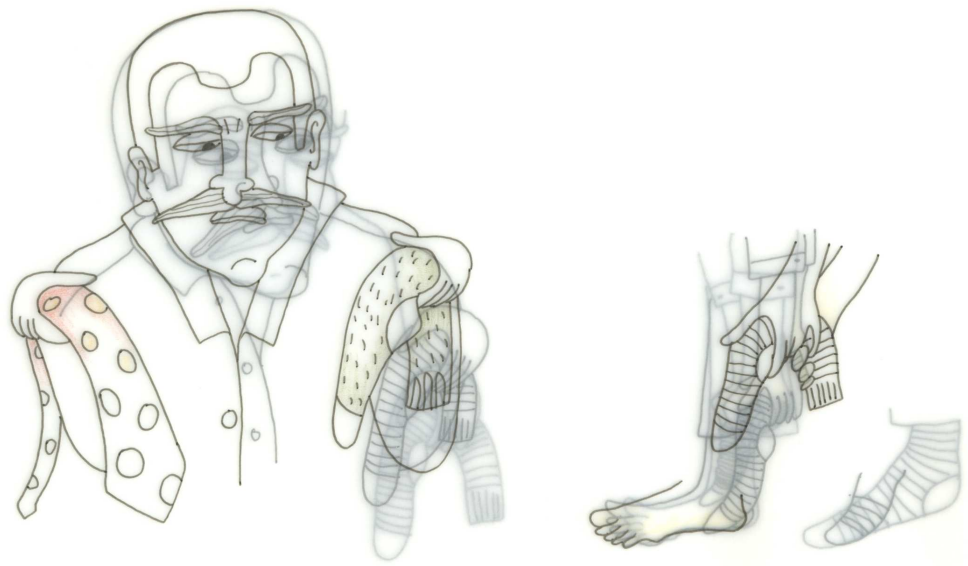


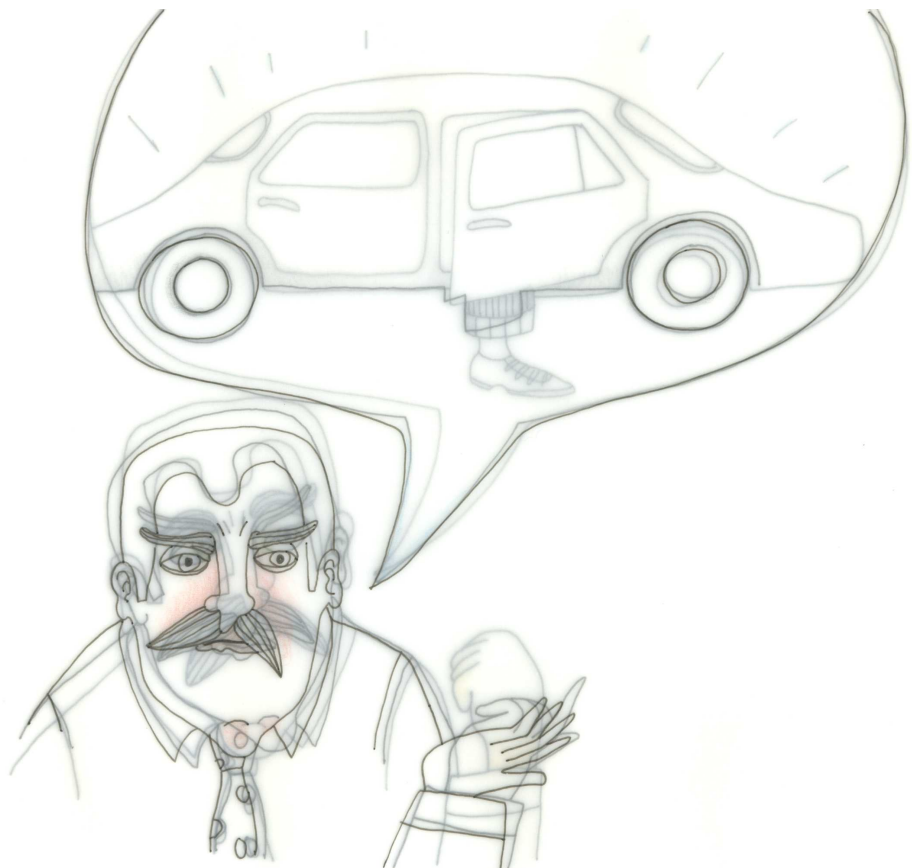
PŘÍLOHA P III: ANIMATIK

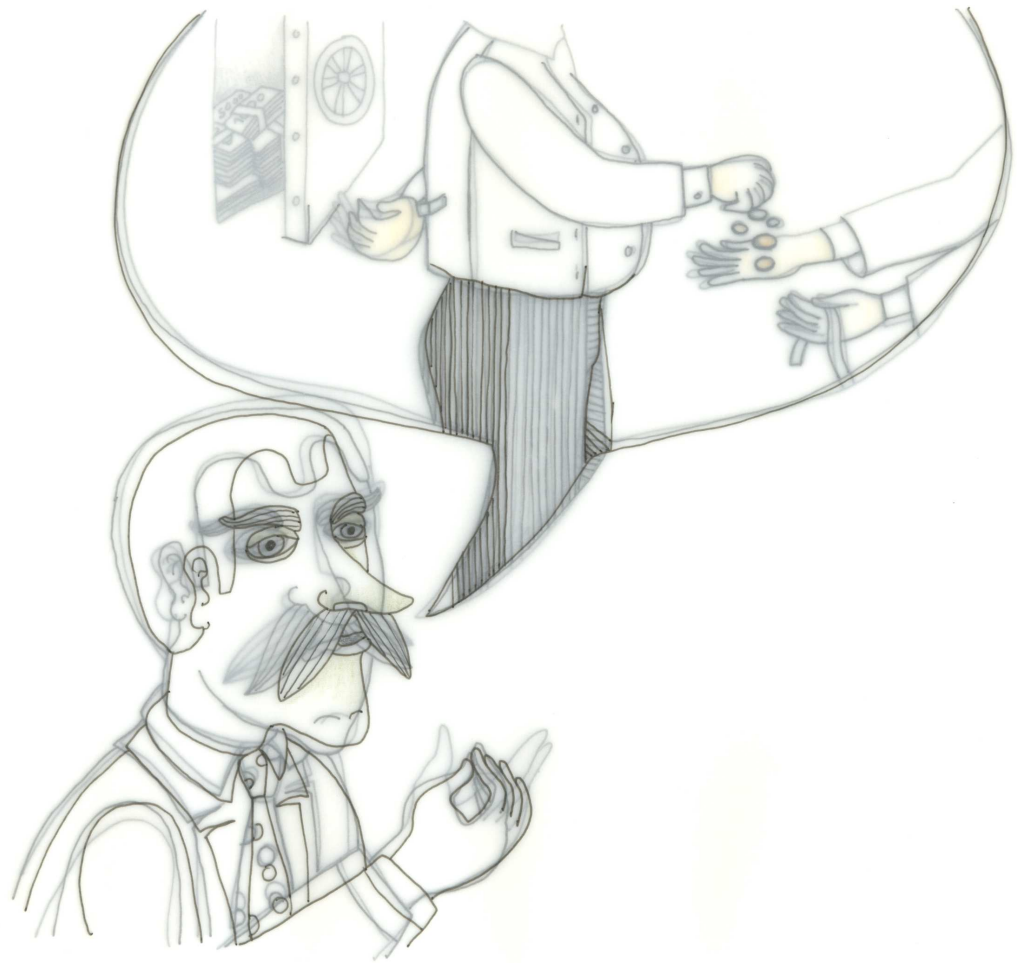


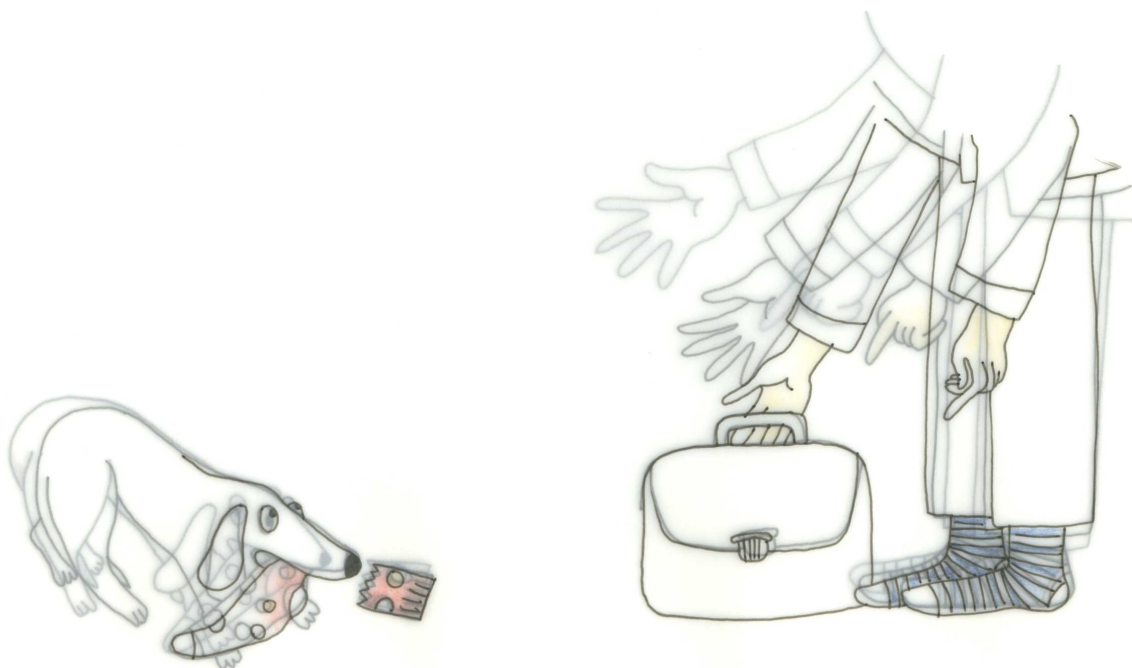
Neubližujte
slovem



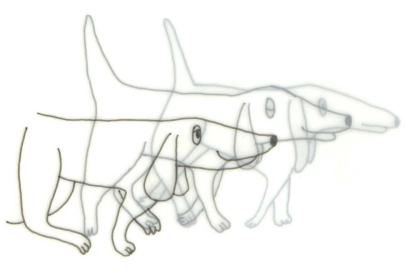
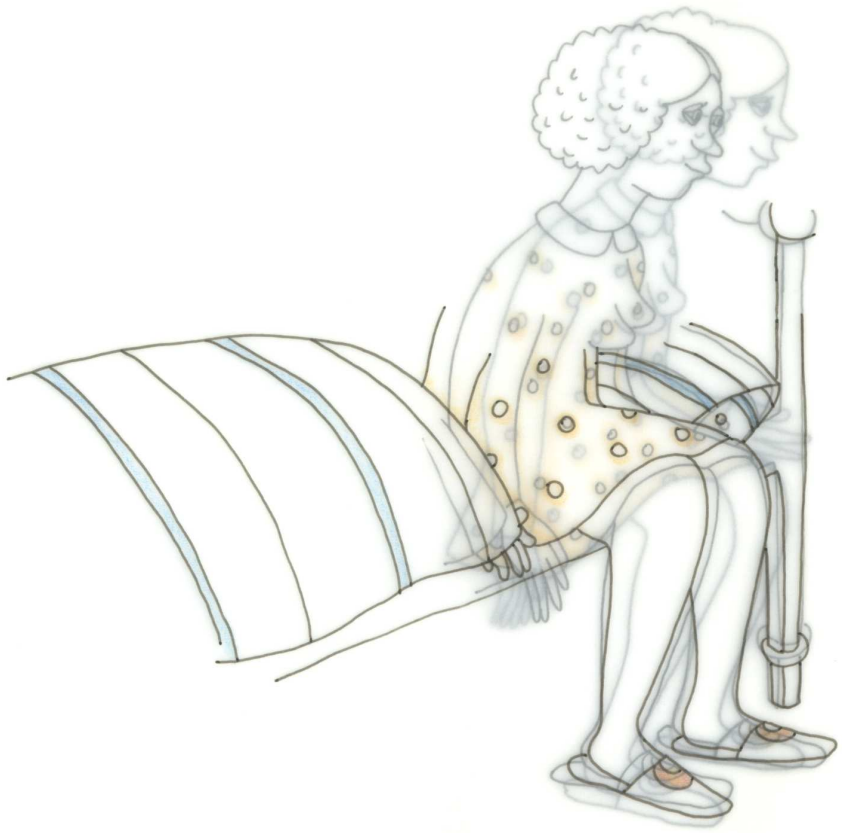






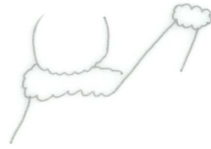


NEBerte si Nic OSOBNĚ



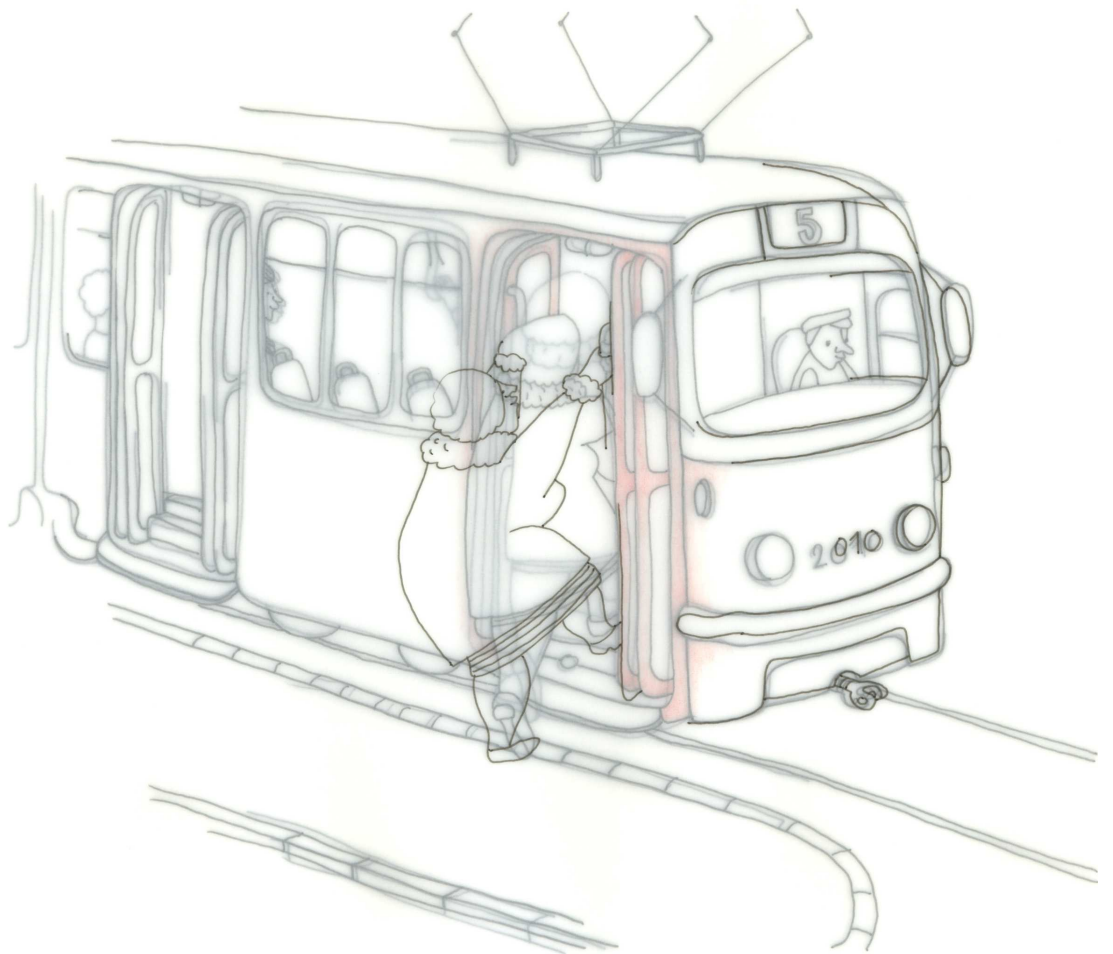


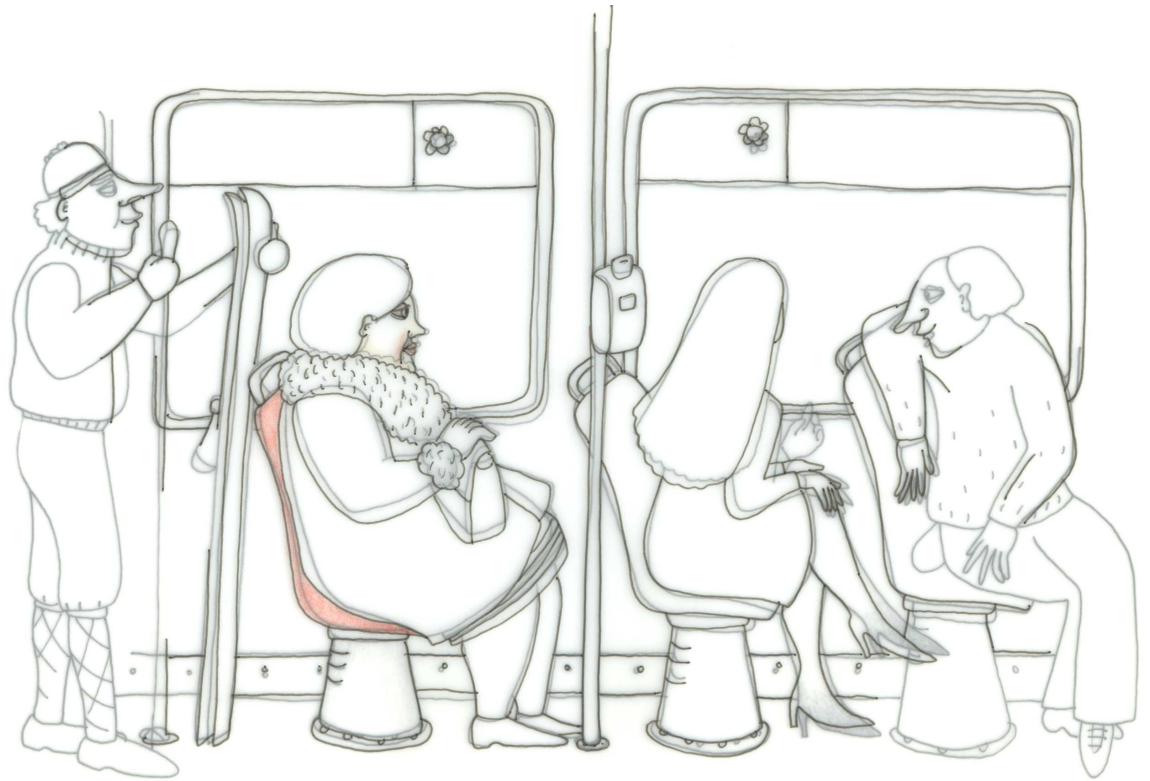


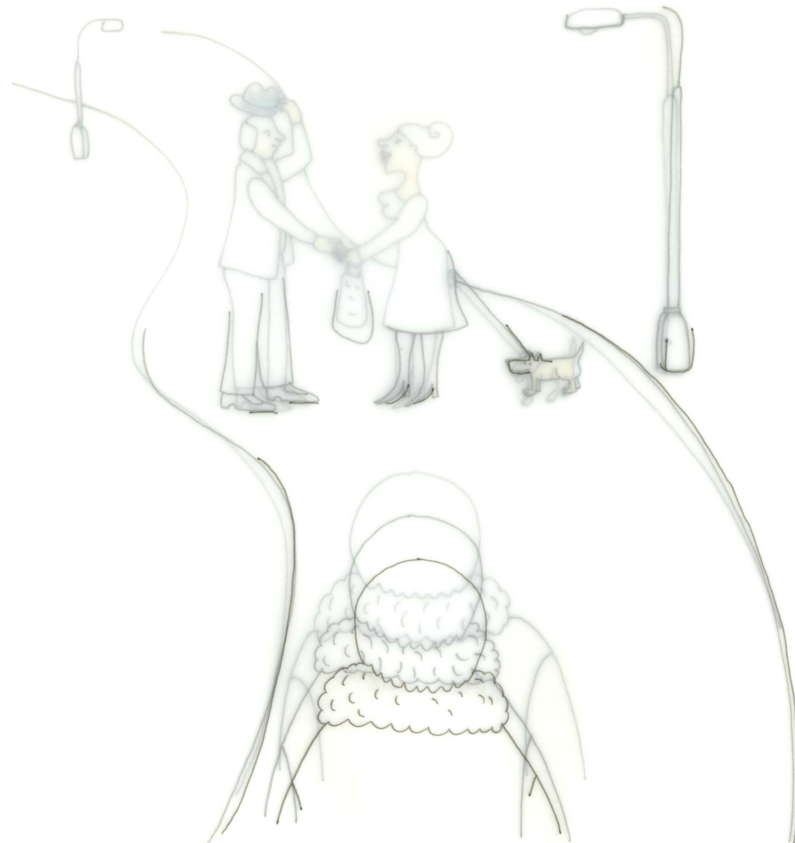
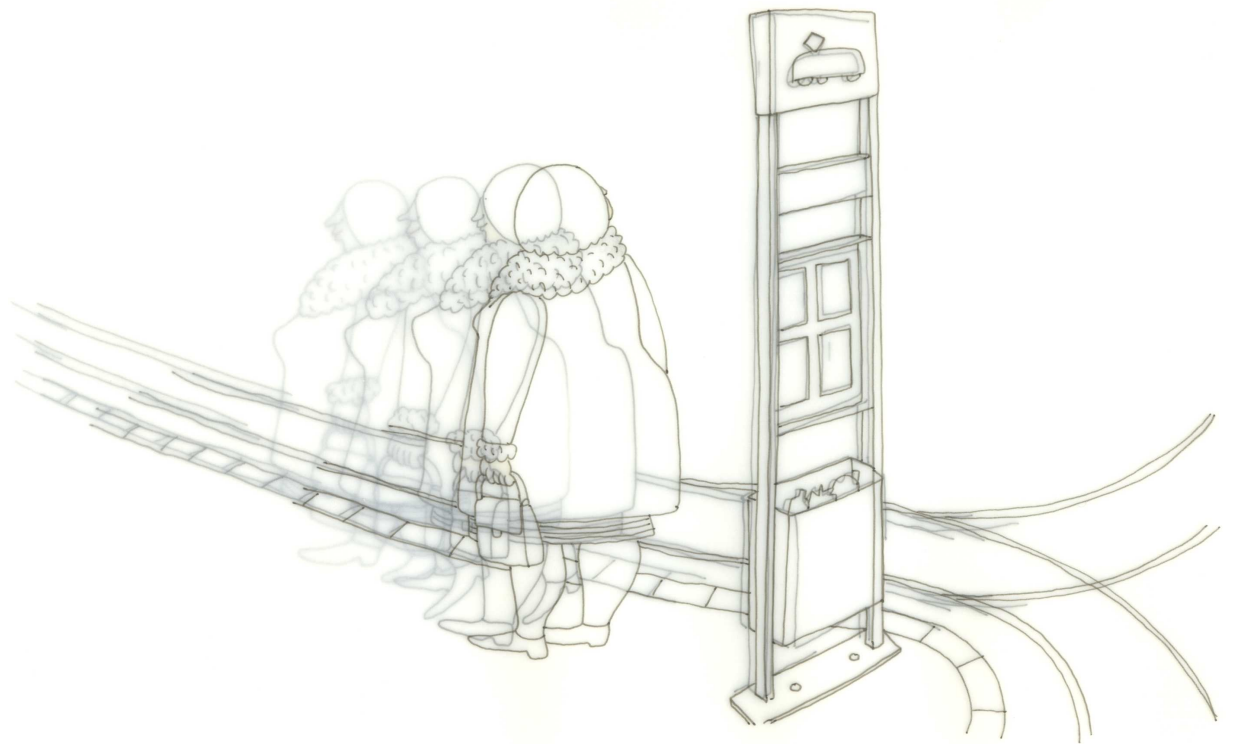


3

Nevytvářejte si domněnky









DĚLEJTE
VŠE
TAK,
JAK
Nejlépe
DOVEDETE



