

ABSTRAKT

Abstrakt cesky

Touto prací se pokusím rozebrat Nekonečný příběh spisovatele Michaela Endeho a stejnojmenný film režiséra Wolfganga Petersona.

Zajímá me příběh samotný, z jakých pramenu čerpá, co vyjadruje, at už přímo nebo nepřímo. Další samostatnou kapitolu venuji filmu, jeho zpracování a vizuálnímu ztvárnění.

Abstrakt ve světovém jazyce

This work enlarges on The Neverending Story by the writer Michael Ende and on the film with the same name by the director Wolfgang Peterson.

I am interested in the pure story, what sources it comes out, what it express. The visual interpretation in the film is the main theme in the second part of this book.

Motto:

„Kedysi sa hovorilo, že každý príbeh sa raz skončí. Bola to pravda iba dovtedy, pokiaľ na tento svet neprišiel Michael Ende.“

Lenka Mišincová

OBSAH

OBSAH	5
ÚVOD	6
I. TEORETICKÁ ČÁST	8
1 ROZBOR NEKONECNÉHO PRÍBEHU	9
1.1 KDO JE DANIELA HODROVÁ	9
1.2 PRÍBEH NEKONECNÉHO PRÍBEHU	10
1.3 ROMÁN NEBO POHÁDKA	10
1.4 HAD, NEKONECNO, ZNOVUZROZENÍ	13
1.5 VEŽ	15
1.6 MORLOR, ZLO, BRÁNA	18
2 FILM	22
2.1 OSMDESÁTÉ LÉTA	22
2.2 KLASICKÝ FILM	23
2.3 TRIKY	23
2.4 HUDBA	29
II. PRAKTICKÁ ČÁST	31
3 DIPLOMOVÁ PRÁCE	32
3.1 OBRAZ „BEZ NÁZVU“	32
3.2 POSTUP PRÁCE	33
3.3 OBRÁZKOVÝ SCÉNÁR	34
ZÁVER	55
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	56
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLU A ZKRATEK	57
SEZNAM OBRÁZKU	58

ÚVOD

Zfilmovaný Nekonečný příběh má pevné základy v knize Michaela Ende, která je jeho stavebním kamenem. Je tak výjimečný a dobrý, že se do něj autori rozhodli investovat neuvěřitelně mnoho energie a poctivé práce. Vybrali pro něj odborníky na slovo vzaté a s tím vším samozřejmě neskutečně mnoho peněz. Nekonečný příběh se stal nejdražším německým filmem té doby. Jednoho odborníka, toho nejdůležitějšího, ale vynechali. Byl to sám tvůrce příběhu Michael Ende, který se výroby filmu dobrovolně vzdal. Zamýšlel totiž nízkorozpočtový film, vyrobený televizní technikou s malovaným pozadím, se spíše pohádkově knižní podobou a bez velkých speciálních efektů. Sám říká: „Neodešel jsem z filmu, ale od velkých peněz! Velké peníze ve filmové produkci vyžadují technickou perfektnost. Imaginace, fantazie je zničena dokonalostí... Vytvorili film pro mládež, v duchu Disneye.“ Je nutno říci, že zfilmovaná je jen pulka knihy, což vedlo k velkému zjednodušení konce i děje. Bastiánovi Baltazaru Buxovi stačí k tomu, aby zachránil říši Fantazie jen to, že rád čte a je chlapec. Nicemu se nenaučí, říše prostě vzniká lousknutím prstu. Jeho cesta v knize ale teprve s koncem filmu teprve začíná. Musí vytvořit celou Fantazii znovu a naučit se spoustu věcí, nejen o sobě.

Pokusím se tedy podívat na příběh samotný, z jakých pramenů čerpá, nebo co vyjadřuje, ať už přímo nebo nepřímo. Další kapitola bych věnovala filmu, a jeho zpracování a vizuálnímu ztvárnění se všemi těmi neuvěřitelnými potvrzeními, na které se nedá zapomenout a dokázat, že i když film Endeho příběh zlehčuje, tak stálo za to ho točit. Díky němu jsem se k němu mohla opět vrátit. Dříve mě zajímal jen šťastný drak Falko, bylo mi líto Artaxe, koníka, co ho pohltí bažina. Ale význam příběhu mi jako malému decku dost unikl.

Nyní ke mne promlouvá o dost hlouběji. Kniha (1979) i film (1984) vznikl v post industriálním Německu 80. let. Reaguje na změnu lidských hodnot. Ta nastala při vývoji „moderní“ a uspěchané společnosti, která dává přednost pohodlnosti materiálního světa před krásami a čistotou světa duchovního. Teprve když člověk dospívá a uvedomí si tu katastrofu, která se na nás žene a opět se k příběhu vrátí, pochopí jeho sílu a širší hranice, které skrývá.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ROZBOR „NEKONECNÉHO PRÍBEHU“

1.1 Kdo je Daniela Hodrová

V rozboru příběhu vycházím převážně z díla Daniely Hodrové (nar. 5. 7. 1946). Tato spisovatelka se zabývá nejčastěji románem. Podstatný byl pro ní vliv Bachtinův, jeho teorie románu a románových chronotopu, který se odrazil v jejím "Hledání románu" a později v "Místech s tajemstvím" a "Poetice míst". (Tyto tři knihy mi pomohly asi nejvíce.) Tento vliv se už od počátku prostupoval se zájmem o iniciacní téma, který v ní podnítily přednášky Karla Krejčího o evropském romantismu, zejména o německých romanticích, a který ještě před "Hledáním románu" vyústil v knihu "Román zasvěcení". Vystudovala češtinu, ruštinu a francouzštinu na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy. Na začátku 70. let pracovala jako redaktorka v nakladatelství Odeon. Od roku 1975 působí na Ústavu pro českou literaturu AV ČR. Své literární teoretické studie publikuje v řadě odborných časopisů a sborníků. Knižně vydala mimo jiné: Hledání románu (1989), Román zasvěcení (1993). Jako prozaička je autorkou tzv. pražské trilogie Trýznivé mesto (romány: Podobojí, 1991, Kukly, 1991, Théta, 1992). Jejím nepřímým pokračováním je próza "Mesto vidím" (1992).

Daniela Hodrová je zároveň literární teoretička a tvůrce prozaických děl. V jejích pracích se spojuje literární talent s vědeckým vzděláním. Vědecké práce jsou citlivé, naopak prozaické mají vědeckou strukturu, jsou složité, promyšlené a těžce stravitelné.

1.2 Příběh „NEKONEČNÝ PRÍBEH“

Příběh vypráví o stále ustrkovaném a neprubojném chlapci Bastiánovi, který se před výsmechem svých citově zanedbaných spolužáků náhodou ukryje do antikvariátu, plného krásných, záhadných knih. Potkává tam starého podivného knihkupce jménem Konrád. Ten mu ukáže vzácnou knihu. Majitel obchodu si brzy všimne chlapcova zájmu o knihu, kterou nakonec Bastián ukradne. Kniha začíná ve chvíli, kdy Nicota již nicí svět Fantazie a vyslanci z okolních zemí míří k Slonovinové Veži pro radu a ochranu. Na příkaz nemocné Malické Císařovny, vládkyni Fantazie, je vyslán Atrej, také malý chlapec, aby zachránil říši. Po mnoha dobrodružstvích zjišťuje, že musí najít lidské dítě, a tím i hranice světa Fantazie. Bastián zjistí, že on je tím dítětem a na poslední chvíli zachrání svět Fantazie tím, že dá Malické Císařovně nové jméno. Film končí, kniha ale pokračuje a Bastián celou říši Fantazie musí vyplnit svými přáními, aby mohla být obnovena. Při tom ho čeká velká zkouška a tou je najít cestu zpátky domů do světa lidí. Při jejím ctení se tedy Bastián stane součástí Nekonečného příběhu.

1.3 Román nebo pohádka?

Z kapitoly "Text jako místo s tajemstvím" z knihy Místa s tajemstvím od zmíněné Daniely Hodrové budu nyní cerpat při odhalování mystéria knihy, které zasahuje až do Románu 20.století...

Téma nebo termín "Místo s tajemstvím" pochází z literatury. Postupně se takovým místem mohl stát i předmět, a od středověku se takovým předmětem stává také *posvátný text* (knihy), jako symbol světa, Božího tajemství, skrytého tajemství (Velkého díla alchymistu). Je to například zpodobnování Boha se zapečetěnou knihou, ve zjevení sv. Jana kniha zkázy světa, Bible, posvátné knihy, magické formule, kabalistické texty... Tradice tohoto typu textu jako místo s tajemstvím ožívá ve 20.století. Také se často vyskytuje motiv hledání ztracené knihy či rukopisu. Například v knihách Umberta Eca a to v Jménu ruže (1980), Foucaultově kyvadlu (1988) a v Calvinově románu Když jedné zimní noci jeden

cestovatel (1979). V Endove Nekonecném příběhu (1979) ukradne Bastán knihu s názvem Nekonečný příběh, vstoupí do ní, kde se mezi ním a knihou s tajemstvím utváří zvláštní vztah. Je zde popsán ne metaforický, ale doslovný vstup do knihy jako do místa s tajemstvím. Tento typ, jako další dimenze knihy, do něhož postavy vstupují je pro román od druhé poloviny 20. století neobyčejně charakteristický. Tento postup zdvojení textu sám v sobě nalézáme už ve středověkém románu a v Tisíci a jedné noci, se v literatuře posledních desetiletí velmi rozšířil a je pro člověka druhé poloviny 20. století mimorádně vzrušující. Má dvojí podobu. Bud se v textu rozevře jeho nekonečná dimenze (Nekonečný příběh, Když jedné zimní noci jeden cestovatel), nebo román opisuje kruh, tj. jeho konec splývá s počátkem a je zde možnost jeho nekonečného opakování (Poslední léto v Marienbadu)

Velmi zajímavá je struktura románového zasvěcení, kterou lze dobře aplikovat na Endeho příběh. Má kořeny v pohanském iniciacním obradu, kde hlavní tři postavy jsou knez, placka (placící chór) a ranhojic. Seskupují se v jakýsi trojúhelník, v jejímž středu se nachází božské oko. Tedy. Adept - Bastián - ranhojic z obradu, je ten který podstupuje mytickou cestu, je spasitel světa a vlastní duše. Zasvětitel - knez obradu - Malická Císařovna, vysvětluje adeptovi smysl jeho cesty. Panna - placka a médium z obradu - Atrej je prostředníkem mezi adeptem a bytostí středu... Adept vykonává symbolickou cestu z vnějšího prostoru světa do vnitřního prostoru duše - Boha, z pozemských oblastí do podsvětí, z lidské pomíjivosti do božského bezčasí. Adept zasvěcení je ten, který se vydal na cestu, ten, který je na počátku. Naslouchá volání osudu (nutkání Bastiána knihu mít a následná krádež), jeho příběh je zvestován, jeho úloha předurčena jako příchod Spasitele (Císařovna vše dopředu vedela), jeho cesta tvoří mytický kruh. Je vesmírnou bytostí, obrazem Slunce, Měsíce, lidstva. Křesťanství z něho učinilo Krista co uzdravuje choré a krísí mrtvé (lidé, hlavně tedy Bastián, jsou pro svět Fantazie bohy, zakládajícím oživujícím a spásným principem. Je to totiž fantazie lidská, která je nutnou součástí jejich psychiky jako naděje, sny, vize do budoucna, atd.) Adeptova cesta není jen cestou poznání, je také cestou stvoření. Obsahem každého iniciacního (zasvěcujícího) obradu je stvoření, vzkrísení mrtvého božstva, obnova přírody, obnova společnosti (Bastián vytvoří pomocí své fantazie svět nový). Tedy Bastán jako adept podstupuje mytickou cestu skrz Atrejova dobrodružství, spasí svět říše Fantazie tím, že dá nové jméno Malické císařovně, svojí fantazií vytvoří nový svět a nakonec ho čeká nejtěžší úkol najít cestu zpátky a tím zachránit

svou duši... Atrej je prostředníkem, jelikož vykonává zdánlive nesmyslnou cestu, díky které ale dovede Bastiána k Malické cíсарovně, zasvetitelce. Ta mu vysvětlí smysl jeho cesty a pomůže Bastánovi zachránit svět Fantazie.

„ Na ceste od mýtu k románu stojí pohádka. V pohádce je mýtus zatemnen, pohádka je pokleslým mýtem....“, „kosmický, esoterický význam mýtu se v pohádce mění v exoterický význam etický...v mýtu vítězí světlo nad tmou, v pohádce dobro nad zlem“ (Román zasvěcení, 1993)

V Endeho příběhu je tedy nejvíce znaku románu. Prameny můžeme najít až ve středověku a romantizmu. Najdeme zde prvky z křesťanství, alchymie, gnosticizmu, esoterizmu, zasvěcení, atd.

1.4 Had, Nekonečno, Znovuzrození

Prvním z jasných dukazu je Auryn (orin), znak na knize, kterou cte Bastian a magický přívěšek nesený Atrejem, který slouží jako rádcovský a ochranný amulet. Znázorňuje černého a bílého hada, kousající se navzájem do ocasu.

Had symbolizuje napětí mezi stálostí a pohyblivostí, pohybující se energie. Když se konec spojí, je to symbol aktivního procesu. Tento výjev je nejpodobnější hadu, který se jmenuje Úroboros. Prevažně je zobrazován sám a v alchymii druhý had bývá nahrazený dvěma bytostmi navzájem zahryznutými do ocasu, kdy vrchní má podobu draka. Úroboros je symbolem univerzální jednoty, vše ze všeho, jehož telo opisuje kruh (nekonečno) a v alchymických rukopisech se nalézá s nápisem „jedno je vše“. Dále je to „vecný kolobeh“ a naznačuje že každému konci náleží nový začátek. Tento zvířecí kruh v sobě nosí výraznou metaforu cyklického opakování jako kolobehu času, zániku a vzniku, smrti a znovuzrození. Zobrazení najdeme už u staroegyptů, na čínských nádobách z roku kolem 1200 před n. l.,

(Benátky 11.stol., Řím 16.stol., ...) Alegorická zvířata jako byl například had Úrobos nebo skarabeus, symbolické bytosti, nebo například rituální předmety hrály významnou roli pro gnostiky. Gnóse znamená nejvyšší poznání, poznání prapříciny, neznámého boha a gnostikové jsou ti, kteří jsou schopni k nemu dospět....V gnósi převládá imaginace nad rozumem a schopnost symbolická (církve je považovala za kacíře, i přesto asi nejsilněji ovlivnila středověký a novověký esoterismus – vnitřní tvář světa, světa idejí a pravého poznání, gnóse). Endeho příběh je symboly prošpikovaný, i když velice nenápadným a nenásilným způsobem, a tak nějak i podvedome mívá k vyššímu poznání, i když se zdá být příběh na první pohled pohádkově jasný. Lze tedy Nekonečný příběh považovat i za gnostický nebo alespoň vedený v jeho duchu.

Nejsilnějším motivem je patrně téma znovuzrození. Říše Fantazie umírá, a my nakonec zjistíme, že umřít musí, že je k tomu předurčena, aby se mohla ocistit a znovu zrodit. Mýtus o znovuzrození je základem iniciace, což znamená osvobození ducha uvezněného v hmotě, vnitřní ocistu, návrat k prapůvodní dokonalosti, spojení s bohem. Iniciace, zasvěcení - (z latinského slova initium – počátek, vchod zasvěcení, mystérium.) Náš adept - Bastián – je na začátku, na prahu, vstupuje dovnitř, do „chrámu“ mystérií, do esoterického prostoru.

Dalším hlavní motivem našeho příběhu je nekonečno. Poprvé a nejcitelněji je zde vyjádřeno obsahově (říše Fantazie je zničena Nicotou a obnovena malým chlapcem a jeho fantazií). Podruhé ho můžeme vycítit ze struktury příběhu a jeho úrovně. Základní je rovina říše Fantazie a Atrejova cesta, další je Bastiánův svět, poté náš (divák, ctenář) pohled do těchto příběhů a pocit, že se nás to týká a že jsme součástí...a kdo ví jestli my sami nejsme součástí jiného příběhu, o kterém se nám ani nesní. A potřeť již ze zmínovaného Aurynu, samotného symbolu nekonečna.

1.5 Vež

Střed říše Fantazie tvoří věž, kde vládne Malická Císařovna. Je krásná a vysoká. Krehká jako sama vládkyně. V symbolickém významu se váže ke středu jako posvátného místa. Vertikální charakter je průsecíkem dvou nebo tří vesmírných oblastí (nebe a země či nebe země a pekla) a místem komunikace člověka s bohem. V symbolizmu těla je podobně jako sloup, žebřík, strom spjata s páteří a s hlavou, která je věží, ze které se rozhlíží duch. Tajemství věže nespocívá v labyrintu chodeb, ale ve spojení výšin s hlubinami, dvou světů. Důležitou vlastností věže bývá přitom kruhový pudorys (kruh jako rozvinutí středu je symbolem nebe, zejména v jeho vztahu k zemi, symbolem Boha ale také duše.) V křesťanském umění se spojuje s majákem, který ukazuje lodi našeho života správný směr.

Od gotického středověku se symbolika věže vrací ke svým rituálním a esoterickým počátkům. Chrám vévodí mestu právě svou věží nebo věžemi dvěma. Chrám je středem světa, putování k chrámu představuje návrat ke středu a chrám - střed světa je pak obrazem světa, duše křesťana - mikrokosmu, který je obrazem makrokosmu. Také formy užívané v chrámové architektuře se zakládaly na esoterické symbolice : kruh - nekonečno, ctverec - čtyři živly, apod.

Naše věž se jmenuje Věž Ze Slonovinové Kostí. Věž se stala symbolem bdělosti a v souvislosti s Pannou Marií symbolem čistoty. V mariánských litaniích je Maria přirovnávána k „turris Davidica“ - věži Davidově nebo k „turris eburnea“ – věži ze slonové kosti. Tato symbolika měla původ v Písni písní. Z toho vyrůstá vypodobení Panny Marie s věží na hlavě.

"Věž ze slonovinové kosti" nacházíme jako symbol ducha, který se od života v aktivitě utekl do stavu intelektuální odluky. Uchyluje se do věže dobrovolně, hledá v ní útočiště před vravou světa. Ve věži nachází osamělý duch ideální místo k přemítání (o světě, o sobě, o Bohu) a k meditaci. Kromě osamelosti a vzdálenosti od světa je důležitý rys také výška věže, která pozorovateli umožňuje nejen bdít nad okolím, ale nazírat věci z odlišné

perspektivy. Toto téma můžeme nalézt v mnoha románech a poeziích hlavně 19. století například v dílech Nervalových, Huysmansových nebo Yeatsových a Muntheových z počátku 20. století. V našem příběhu Bastián, hlavní hrdina, kluk vecne zasnený, mírný a ne moc sebevedomý, který má problémy vypořádat se s běžnými úkoly svého věku jako je například učení, konfrontace se spolužáky, nepřítomnost matky, utíká do světa knih a příběhu. Do světa bezpečí a fantazie, kde nejsou písemky z matematiky a otravní násilní spolužáci. Jednoho dne se mu dostane do rukou kniha "Nekonečný příběh" a Bastián se s ní uchyluje na školní puđu. Smeruje do samoty na nejvyšší místo v budově (jakoby do věže) kde lze v klidu meditovat. Slonovinová Věž je potom klíčovým místem celého příběhu a říše Fantazie. Zde sídlí Malická Císařovna. Jakmile nastává ohrožení (útok Nicoty), všechny bytosti utíkají pod ochranu nebo pro radu právě sem, zde začíná Atrejeva cesta mající spasit Fantazii, nakonec zbývá jako poslední část už téměř zničené říše. Co tedy přesně Slonovinová Věž symbolizuje v Nekonečném příběhu? Věž připomíná krásný, štíhlý, belostný květ. Vrcholek má podobu poupěte či zavínutého květu. Bílá je barvou čistoty a nevinnosti stejně jako léčení uzdravení a míru. Květy představují něco nežného nenásilného, poupe pak nové vznikající a rozvíjející se krásu. Všichni jsou uchváteni její krásou. Sídlí v ní Vládkyně. Když říše zaniká i s věží, královna jediná zůstává. Je to záhadný moment v příběhu, kdy Malická Císařovna velice trpí a bolí jí, jak Fantazie zaniká, ale ona sama přežije bez škrábnutí. Královna je neznicitelná, protože symbolizuje Bastiánovu duši. Je věčná a nesmrtelná. Všechno materiálně zaniká (jedno zrnko z říše zbylo), jen duše zůstává.

...Malická Císařovna vládu nevykonávala, nikdy nepoužila násilí a nikdy ke své moci nesáhla. Nic nenarizovala a nikoho nesoudila, nikdy nezasahovala a nikdy se nemusila postavit k obraně proti nějakému útočníku, protože by to nikoho ani ve snu nenapadlo, aby se proti ní vzbouřil nebo jí třeba někdy ublížil.

Ona jen prostě existovala. Ale v její existenci se zrcilo něco mimorádného, nebot byla středem, byla žhnoucím srdcem všeho, co ve Fantazii žilo.

A tak úplně každý tvor, dobrý nebo zlý, krásný jako ošklivý, veselý jako vážný, ztřeštěný stejně jako moudrý, všichni existovali jen skrze její bytí. Bez ní nemohlo trvat nic, právě tak jako by nemohlo žít lidské tělo, kterému by odnali srdce.

(Úryvek z knihy „Příběh, který nikdy neskončí“, Michal Ende)

Poté, co Fantazánie zmizí, je v knize slyšet jen hlas Malické Cíсарovny. Poté má Bastián své první přání, videt a opet ji potkat. Malická Cíсарovna může být tedy i hlas jeho srdce. Slonovinová věž v „Nekonečném příběhu“ je tedy místo, kde sídlí duch nebo hlas srdce a to nejen symbolicky jak jsme se docetli výše. Tím, že se Bastián dostal do světa Fantazie, našel svou duši, porozumel hlasu svého srdce a jeho podstatu. Je to ona – krásná, krehká a lehce zranitelná dětská dušička.

1.6 Morlor, Zlo, Brána

Bastián čte knihu, kde nejdříve prožívá dobrodružství skrze Atreje. Ten se snaží zachránit svět Fantazie tím, že musí najít lék pro Vládkyni. Jezdí světem Fantazie, ale lék stále nenachází. Dozví se ale, že musí najít obrovskou želvu Morlu žijící v bažinách. Mor znamená smrt nebo mrtvo, lore – z angličtiny nauka, veda. Bažina smutku je nebezpečné místo a proto do ní nikdo nemá důvod chodit. Své poznání není komu sdělit, proto její jméno můžeme přeložit jako mrtvé poznání. Starena Morla se odmítá podělit o své vedení, ale Atrej se radu nakonec dozví. Moudrost se ale zdá být bezcenná, jelikož pomoc je tisíce mil od bažiny smutku. Tato část je jakési vyvrcholení jeho fyzické zkoušky. Je na pokraji sil a Gmork už mu je v patách. Gmork, jediná negativní postava v Nekonečném příběhu – filmu. (v knize je samozřejmě zlých bytostí více – strašlivá Ygrámul, královna Tmy... Ty ale patří do říše Fantazie) Gmork je služebník Moci. Nepatří do žádného světa, ani lidského ani do Fantazie a může se pohybovat všude. Je vyslancem Moci, aby zničil Atreje, kterému se má podarit zachránit Fantazii, jelikož bez fantazie se lépe vládne. Ze všeho, co Nicota pohltí se stanou lži. Ty skýtají nad člověkem největší moc. Čím víc jich bude, tím víc budou lidé manipulovatelnější a budou žít v preludu. Gmork je jakýsi přízrak, který ve světě Fantazie na sebe nabral podobu vlkodlaka. (V lidových pověřích jsou spojováni s krvelačnými lidmi.)

Po strastiplné cestě jen o vlas uniká smrti díky šťastnému drakovi Falkovi. Ten s ním odlétá do Sandonorika, které je další důležitou zastávkou. Je to zkouška odvahy sebedůvery a sebehodnocení. Ocitá se před Veštnou Jižní Stany. Atrej musí projít dvěma (v knize třemi) branami, aby se dostal k Jižnímu Orákulu. (v knize se vydává za Ujulálou v Orákulum Jižní Stany).

První brána se jmenuje Velká Hádanka, druhá Kouzelné Zrcadlo, (a třetí Brána Bez Klíče.) Ve filmu se třetí brána jmenuje Jižní orákulum, a ta poví Atrejovi, jak zachránit Fantazánii.

...“Topos vchodu je spojen s průchodem z jednoho stavu do jiného, z jednoho světa do druhého od známého k neznámému“... , ...“ V Bibli se hovoří o „bráne nebeské“, jsou tu „dveře nadeje“, „dveře víry“, „dveře slova“, „dveře života“.“.... „Římský Janus, strážce bran, je bohem všech začátku a také bohem zasvěcení do mystérií.“... , ...“Topos vchodu hraje důležitou roli ve všech iniciacích obradech, v dílech mystiků a v alchymii.“... , ...“Všude je topos vchodu spjat s cestou jinam, k tajemství, do středu...“ , ...“...topos vchodu je spjat se zkouškami, bývá skryt, ale posléze vždy objeven a vyvolený hrdina vstupuje – proměňuje se, je zasvěcen.“...

(Daniela Hodrová, Místa s tajemstvím)

První bránu, Velkou Hádanku, tvoří dvě obrovské sfingy, které sedí naproti sobě. Už v mýtu o Oidipovi luští Oidipus hádanku Sfingy, obludy z poloviny lví, z poloviny ženské, která za ním zadávala mnoho jiných, pokoušejících se marně hádanku rozřešit. Ve filmu se dovíme, že bránou projde jen ten, kdo zná svou cenu. Kdo ne, toho sfingy spálí svým pohledem (v knize se nejenže nedovíme co musí Atrej vykonat nebo si myslet, ale ani potom, co projde, není možno obecně říci čím to, že ho sfingy pustili. (Je to asi hádanka i pro diváka /čtenáře/...))

Druhou bránou, a klíkovou scénou celého filmu je Atrejova poslední zkouška, pohled do sebe sama. Bastián i Atrej se na sebe dozví naprosto prevratnou pravdu. Arej uvidí ve svém odraze Bastiána a Bastián se utvrzuje v predtuše, že se jedná o něj, že je součástí knihy. Tento klíčový okamžik celého příběhu je momentem naprostého sjednocení obou hrdinu a na chvíli se stanou jedním. Od této chvíle se z bezpečného čtení knihy stává dobrodružství. Bastiána to sice trochu desí, ale plně si pořád neuvedomuje, co to obnáší. Stále se se dušuje, že kdyby jen trochu znal cestu do Fantazánie, tak by jí i Atrejovi určitě pomohl. Ale ve chvíli, kdy je jeho pomoci nevíce potřeba, zklame. (Nyní musím použít příběh knihy, jelikož film je značně zjednodušený) Když už ví vše co a jak má udelat, aby pomohl, začne pochybovat. Jsem to opravdu já, o kom se mluví? Co když se to podaří, co ze me bude, kde se octnu? Jsem tlustý s nohama do X. Budou se mi smát...a příběh pokračuje. Malická Cíсарovna se vydává za Kmetem z Putujících Hory, který zapisuje Nekonečný příběh. Donutí ho, aby jí ho vyprávěl od začátku, a tím se příběh zacyklí. Nakonec když Bastián zjistí, že je v pasti a jeho strach se prolomí, dá Malické Cíсарovně nové jméno. Kmet sídlí v obrovském vejci, které po vyrcení nového jména roztrhne jakási velká síla.

"Každé vejce je začátek nového života."

"Ano, tak tomu jest," psal a řekl Kmet z Putujících Hory, "ale skorápka se musí nejprve sama rozlomit."

(Úryvek z knihy „Příběh, který nikdy neskončí“, Michael Ende),

(viz. kapitola o Znovuzrození)

Do této chvíle Bastián pozoroval Atreje v Nekonečném Příběhu, jak jej cetl a oživoval, vcit oval se do hrdiny jako by byl on sám , jenže toto vcit ování pořád zustávalo v jistém "bezpečí" - já jsem Bastián, to je Atrej, tohle je skutečnost, tamto pohádka. Když knihkupec říká Bastiánovi, "Tvoje knihy jsou bezpečné!", nemyslí tím druh knihy, ale způsob jejich čtení. Tím jako by mu říkal : cteš knihy omezené, jen jako chvilkové vzrušení, neumíš využít celou svou představivost... Nejde tedy jen o vlastnictví správných knih.

Vše je ale v pořádku. K symbolické smrti dojít muselo, aby se Bastián mohl promenit, ocistit a znovuzrodit. (viz. kapitola o Znovuzrození). Celý nekonečný příběh se odehrával pouze v něm - ale to není méně reálný svět, který vnímá v běžném životě. Je to svět psychického a duchovního života, svět nesmírně složitý, hluboký a konfliktní, ríše boje dobra a zla, Bastián prohloubil ctením sebe sama, ocistil svou duši, pomohl dobro v sobě (Fantazii) proti zlu (Nicote a prázdnu) . Pohádka se tak stala skutečností a vyprávění pravdou, pravdou víry či spíše duvery v osvobozující poznání.

Nyní jsme v pulce knihy, ale náš filmový příběh už končí. Příběh by se do jednoho filmu ani vejít nemohl. Bastiána čekají ještě mnohá a mnohá dobrodružství. Vytvoří Svítící les Perelín, v poušti Goab potká lva Graogramána, dojde do mesta Amatgánth, stane se velkým básníkem a mnoho jiných. Nyní opustíme příběh, mystiku i Michala Endeho a vydáme se do světa filmu, hercu, speciálních efektu, loutek a velkých penez.

2 FILM

2.1 Osmdesátá léta

Divácky veleúspěšný, kritikou a Michaellem Endem (autorem knihy) zatracovaný snímek *The Neverending Story*. Jestliže se nyní kouknete na hodnocení filmu po internetu zjistíte, že je tento film z 90% ohodnocen plným počtem hvězdiček. Věk hodnotitelů se pohybuje mezi dvaceti až třiceti, tedy moje generace.

No jo. Osmdesátá léta. Naše mládí. Zatímco dnes jsou idolu a hrdinu desítky, v 80. letech jich byl akutní nedostatek. Kdo kromě statečného Sandokana nám to tehdy pomáhal zahánět nudu? Zavzpomínejte na oblíbené hrdiny 80. let. Vinnetou, Čtyrlístek, Čertík Bertík a další. Po čem jsme nejvíc prahli v osmdesátých letech? Co jsme sbírali a nad čím si lámali hlavu? Céčka, Merkur, Rubikova kostka, moncicáci... dalšími hrdiny byli třeba Robin Hood, Rodina Smolíková, později Šmoulové. Vec, po kterých se v osmdesátých letech šlelo, bylo samozřejmě víc. Mickey Mouse, rifle, dovolená v Jugoslávii - všechno, co se nedalo sehnat snadno, ceho bylo málo a co za něco stálo, se stávalo předmětem výmen, spekulací a obchodu. A pak tu byla ještě spousta roztomilých malickostí. Hodně se skákala guma. Obyčejná guma z tepláku, která se natáhla mezi dva lidi a třetí ji musel preskakovat, přičemž výška se postupně zvedala. Absolutní úspěch v kolektivu jste získali s címkoli, co bylo pruhledné, fosforově zelené a nebo ružové - tkanicami do bot pocínaje a gumou konce...

Doufám, že nyní už není co dodávat. Sentiment je silnější než já, a proto já na Falka, Kamenožrouta, Atreje a mnoho jiných nedám dopustit. Nikdy jsem si nepamatovala dej nebo neznala význam. Je to ale výrazný bod z dětství, bylo to jak nadechnutí, pocit, který se vás drží, i když dospějete. V úvodu jsme se dovedeli, jak to bylo s tvurcem knihy Michaellem Endem a jeho vztahem k filmu a filmům. Obávám se, že kdyby svou původní představu zrealizoval, zůstala by za hranicemi Německa a k nám by se třeba nikdy nedostala. Nikdy bych se třeba nedovedla, že Michael Ende existuje a píše tak skvělé věci.

2.2 Klasický film

Na konci 90. let vzniká nový tip zábavy, který už není tím klasickým filmem 70. a 80. let. Film, který stojí víc jak 50 mil. dolaru má za úkol (kromě vydělávání co nejvíc peněz) vtáhnout diváka doprostřed scény, ucinit rozhovor s ním interaktivnější - divák nic delat nemůže, takže na něj tím víc budeme působit : na zrak, na sluch, na city, vydesíme ho, překvapíme, bude se bát, bude soucítit, bude příběh reálně prožívat s postavami (kamera) a ani po třech hodinách strávených na tvrdém sedadle kina mu nebude vadit, že ho bolí hýžďe. Filmové plátno je v současnosti branou do jiného, neskutecného světa, který je stokrát lépe zpracovaný, než Fantazie ve filmu Nekonečný příběh. Nádherne užití triky, velmi povedené napr. zmenšení hercu, kteří hráli Hobity v Pánu prstenu, přesná synchronizace počítačových efektů s hranou scénou a tolik diskutované válečné scény.

2.3 Triky

Slovo „pocítac“ Nekonečný příběh nezná. (Alespon v oblasti speciálních efektů). Tak jako všechny trikové filmy té doby jako Souboj Titánu (1981), E.T. Mimosvět (1982), Hvězdné války (1977) nebo Větrlec (1979) Ridleyho Scotta. Od Cesty do praveku (1955) Karla Zemana, kterou známe snad všichni, uplynulo přes 20 let. Triky byly nedokonalé, ale princip zůstává. Leckdy dobře nechápeme, jak se trikari s efektem vypořádali, ale všude lze rozpoznat loutku, stylizovaný jiný svět at už pohádkově poetický, fantastický, mýtický, nebo vesmírný. Filmy jsou komornější a lidštější. Strach nebo tajemno musí být vyvoláno i jinou cestou, než jen přímým pohledem na stvůru či tajemství. Filmy jsou rafinovanější a citlivější. Skoro všechny výše jmenované filmy pochází z Ameriky. Styl jejich práce a vysoce rozvinutý filmový průmysl, který přináší kapitál, umožnil americkému trikovému filmu rozvinout a vypilovat. I k Nekonečnému příběhu museli přizvat americké specialisty. Nikdo z německých tvůrců efektů neměl žádné zkušenosti s fantazy filmem. V příběhu je mnoho kouzelných postav a fantazijních prvků, a proto je film převážně závislý na tricích. Zřejmě proto efekty sverili do odborných rukou Briana Johnsona, který již obdržel dva Oscary za speciální efekty. Pracoval na projektech jako 2001 Vesmírná Odysea nebo Větrlec. Základním a nerozšířenějším trikovým prvkem se stalo snímání na modré pozadí. Tocilo se

v Mnichovském Bavaria studiu a také pro něj bylo vytvořeno té doby největší modré pozadí na světě. Na filmu pracovalo 250 lidí a tři kamerové týmy. Rozhodli se použít starý typ Vistavision kamery, který se již nevyrábí. Proto odjely do Itálie, kde koupily čtyři, ze kterých sestavili dvě, které mohli použít. Tato kamera má zvláštní vlastnost, že při natáčení není vidět skrz hledáček a způsobuje některé komplikace. I přes to se pustili do práce. Potřebovali, aby film vyznel horizontálně, protože negativ v této kamere je dvakrát tak širší než obvykle.

Muselo se použít neskutečně mnoho materiálu a speciálního zařízení pro vytvoření některých prostředí a scén. Jedny z nejsložitějších byly Bažina Smutku, Veštiny Jižní Strany, kopule Veže Ze Slonovinové Kostí nebo mesto Černé Chásky, jelikož byly v životní velikosti (jedna ku jedné). Navíc bažina pohltila mnoho vody a vlhkosti. Hlavní slovo měl německý architekt Rolf Zehetbauer. Některé kulisy navrhoval i německý malíř Herbert Labusga. Ten pomáhal vyrábět i loutky. Některé postavy jsou inspirovány klasickou „Alenkou v říši divů“, například malý mužík na jezdeckém šneku nebo drakopes, který umí létat. Ty nejznámější jako Falka, Kamenožrouta a spol. si prohlédneme více zblízka. Falko má dva modely. První měří 15 metru (krk=3m, ocas=4m) celkově váží 600 kilo a jen hlava váží 100 kilo k pohybu jeho velkého tela. Asi 16 pohybových zařízení pomáhají Falkovi ožít. Umí se smát mluvit mrkat, hýbat s ušima...je vyroben z kovu, co se používá na letadla a je na něm 100 kilo ružového dřeva. Jeho srst obsahuje 10 000 chomáček ručně sázených chlupů a šupin. Jeho tvář mu dal maskér Colin Arthur. Dokonalý pohyb se vytvořil pečlivým nazkoušením a nácvikem jednotlivých akcí. Velký model se využil v létacích scénách na jeho hrbete, u jeskyne v Sandonoriku a na konci, kdy leží ve Veži Ze Slonovinové Kostí. Druhý model je 40 cm dlouhý. Je použitý převážně v létacích scénách, kdy ho vidíme celého na obloze. Všechny chlupy jsou opět ručně nalepeny a jsou z králíka. Model je dost pohyblivý a je vedený neviditelnými tyčkami za které se patrně tahalo.

Pro Kamenožrouta /Rock Biter/ existují tři modely. První z nich je sedící Kamenožrout. Ten je použitý u táboráku a v strašidelném meste. Měří 160 centimetru a je poskládaný z mnoha malovaných vrstev penové pryže. Pod scénou bylo osm loutkoherců, kteří ovládali pohyby očí, tváří, uší, horní ret, nos, celo a prsty pomocí ovládací páky a různými táhlama. Druhý model je na vozítku, který vidíme jen trochu, když projíždí lesem.

Pohybují se mu nohy a oči na dálkové ovládání. Kamenné kolo je poháneno elektromotorem. Třetí model je vyroben jen pro akci, kde sesedá z kola. Tento pohyb šel velice těžko mechanicky napodobit, takže vyrobily jen gumovou schránku, do které si vlezl člověk. Kostým vážil asi 20 kilogramu.

Jezdeckého Šneka (Racing Snail) také vytvořil Colin Artur. Merí 3,5 metru a je vytvořen z gumové pryže. Stál půl milionu dolaru a byl využíván pouze tři natáčecí dny. Pohyb hlavy kontrolovalo 7 lidí. K jízdě použili silný elektromotor, který vážil 200 kg.

Spící Netopýr (Sleepy bat) je veliký 2,3 metru. Ve filmu visí nebo letí. Pohyb není tak složitý... hýbe se mu hrud, nosdry a oční víčka. Hrud pumpovali mechy dva lidi.

Speciální péči venovali Lesnímu Skrítkovi (The Nighthob). Základem jeho masky bylo 12 gumových vrstev na tváři. Vousy a chlupy si musel herec oholit, aby ho lépe odmaskovali, jelikož má namaskované ruce i nohy srstí.

Nicota je vyjádřena barevnými mraky. Jsou dělány pomocí toho největšího tanku, který měli k dispozici a skoro rok experimentovali s výrobou mraku.

Ve filmu je mnoho dalších triku jako například odpadávající kusy sfingy, vytrhávající se obrovské stromy ze země, neskutečně rychle letící kamení téměř vodorovně a těsně u země a mnoho jiných, které berou dech. Destrukce krajiny je jediné zlo, které lze ve filmu i knize potkat. Ani jeden z hrdinů nepoužívá násilné řešení. Oba čekají jen zkoušky odvahy - malého chlapce v tom, že musí cítit daleko skutečně nebezpečný příběh a zachránit Fantazánii, Atreje bojovníka při překonávání fyzických překážek, útrap, zkoušek jeho odvahy a velikosti srdce. I když Nekonečný příběh není technicky perfektní a dnešní obdivovatelé výrobku z 3D programu se pohoršují, tento nenásilný fakt si myslím má asi nejvíce navrch před všemi „dokonalými“ filmy dnešních let. Klasické animace je ve filmu vlastně minimum. Pohyb loutek spočívá v loutkoherectví a technických prvcích. Je tedy snímáno na živo zároveň s herci a živou akcí. Pro náročného diváka zcela nepřijatelné. Ve chvíli, kdy Falka

vidíme poprvé zblízka, jak leží a baví se s Atrejem, tak se mu pohybuje jen hlava. Sice perfektně, ale nohu steží a dosti neohrabane zvedá, aby se podrbal za uchem. Celé tělo pak bezvládně leží. Podobné je to s vlkodlakem Gmorkem. V akci kde se Atrej dostává zpoza Gmorkovo tělo, odvaluje kus neživé a toporné hmoty, jen zdaleka se podobající právě zabitému zvířeti. Doporučuji shlédnout film *Labyrinth* (1986) od Jima Hensona. Zasnená, dospívající dívka odešla svého ubrečeného bratříčka pomocí zaklínadla do říše Skřítku. Její velké přání, které nemyslela ale vážně, se splnilo a ona musí najít cestu do jejich světa a vysvobodit sebe i svého bratříčka tím, že projde labyrintem. Opet se zde objevuje prunik do jiného světa a labyrint je jedna z hlavních cest k zasvěcení. Najdeme ho třeba už v iniciacním mýtu o Théseovi nebo symbolickou cestou středověkého verícího v chrámu, který se po kolenou posouvá k oltáři a má znázornovat křížovou cestu. Celý proces pak znázorňuje napodobení mýtu o Kristu, což je smyslem každého křesťanského adepta. Další podobnost a také důvod, proč o tomto filmu mluvíme je použití stejného principu loutek, které vedou loutko herci, nebo jsou ovládány na dálku. Všechny se krásně celí pohybují a málo kde jsou prozrazeny technické nedokonalosti. Jim Henson má na konte mnoho jiných touto technikou delaných snímků, zabývá se jimi a má svou vlastní dílnu.

2.4 Hudba

Wolfgang Petersen přizval svého bývalého a osvědčeného spolupracovníka z realizace na filmu *"Das Boot"*. Německého hudebního skladatele Klause Doldingera a udělal dobře. Hudba z nekonečného příběhu je krásná. Ústřední motiv, hraný orchestrem a pomalovaný o syntetické bicí, je vtíravý a velmi krásný. Je z něj cítit, že ve filmu podmaloval let na Falkovi a vyvolává pocit radosti. Nejčastěji uslyšíme nádech tajemna. Další motivy jsou dojemné nebo tragické. Temnější je část při scénách v Bažine Smutku a v Sandonoriku. Je vyjádřena disharmonií a napětím. Jednoduchý a také pekný motiv je pro svět Fantazie a pro Orin.

Někdo může pokládat tento soundtrack za klasickou záležitost, jelikož melodie jsou nádherné a práce profesionální. A proto je tu jedna velká záhada. Proč byla z velké části nahrazena hudbou Georgie Morodera? Odpověď je asi taková. Nekonečný příběh je film německo - americký, a proto byly vytvořeny dvě verze. Ty se liší nejen hudbou, ale i délkou.

Nemecká je o 7 minut delší, jelikož američtí producenti (jak je jejich castým zvykem) film prestríhaly. Zásahy ale nejsou radikální. Jde převážně o zkracování záberu či prepisování názvu (na knize "Nekonečný Příbeh"). Hudba je pravdepodobne jiná pro líbivejší a populárnější vyznění, hlavne v úvodní a závěrečné, slavné písni zpívané zpevákem Limahlem. Dále například v prezentování Veže Ze Slonovinové Kosti má nemecká verze majestátní a jemné téma ztvárneném orchestrem, hlavne strunnými nástroji, chórem s trumpetou a harfou a v americké verzi slyšíme popové téma od Morodera zdeformované syntetizéry. Takto by se dalo pokračovat asi na sedmi či osmi místech. Jediný a pravdepodobný duvod, který me napadne, jsou komerční ambice.

At chceme nebo ne, s filmem jsou peníze definitivne svázané. Dále pak chápání filmu jako zábavní prumysl pramení z americké kultury. Nemejme jim to tedy za zlé. My co si chceme užít libé tóny z dílny Kurta Doldingera, musíme sáhnout po verzi nemecké.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 DIPLOMOVÁ PRÁCE

3.1 Obraz „BEZ NÁZVU“

Mela jsem doma drevený rám. Namalovala jsem obraz. Namalovala jsem vlastně obrazy tři, ale jakoby do jednoho rámu. První je opravdový obraz, pevně usazený v rámu, který jsem namalovala klasicky barvami. Tento obraz, ale není tím cíleným „Obrazem“. Slouží jen jako proces malování obrazu, který jsem zaznamenala (viz. Postup práce), protože výsledný obraz je namalovaný filmem. Film je dlouhý tři minuty. Pocítám-li správně, filmových políček má 4500. Tyto jednotlivé obdélníky jsem poskládala za sebe (jako písmena v knížce) do formátu velikosti rámu. Svou barevností vytvořili podobný obraz jako namalovaný barvami.

Výsledná podoba je ve forme plakátu. „Obraz“ jsem totiž zpracovala v pocítaci a má jakoby imitovat políčka filmového materiálu. (35mm). Zdálo se mi proto vhodnější zvolit plakát, který má k pocítaci blíž, nežli násilně předstírat filmovou surovinu..

Na „Obraze“ (a zároveň ve filmu) jsem se pokusila namalovat jakousi harmonii. Ne dejem ale spíš pocitem z videného. Presného symbolu yin yang jsem se chtěla vyhnout. Je videt jen v náznaku. Radeji jsem zachovala princip. Jak film plyne, rytmicky se střídá světlá a tmavá (světlé barvy a tmavé barvy). Jakési prelívání energie, střídání prázdna a plna, nádechu a výdechu...Od diváka cekám, že ho film zaujme (nebude dlouhý) a celkově si odnese určitý vyrovnaný pocit.

Pro shrnutí. Uvidíte film o malování obrazu, který vytváří obraz sám. Uvnitř filmu potkáte další nepochopitelné události. Ty jsou spíše obrazem ve mne a zároveň třetím, posledním obrazem.

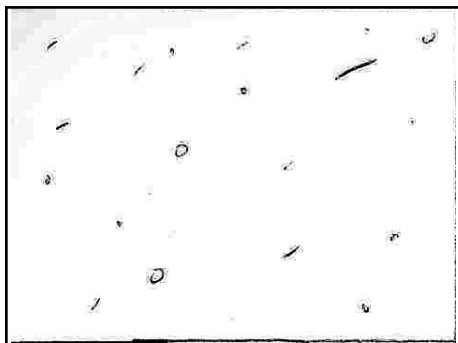
3.2 Postup práce

Film rozdělím na dvě části: na příběh holčicky s balónem a na samotný proces tvorby obrazu.

První se odehrává ve výklenku ve zdi, kde rám visí. Ve výklenku visí rám, který se postupně přeměňuje v obraz. Kousek po kousku se nám zjevují různé stádia rozpracovaného obrazu. Slecinku jsem dokreslila a animovala s reálnými předměty v reálném prostředí před obrazem. Dej je jednoduchý. Na dno výklenku padají pytle s pískem, které pomohou vytvořit most a cestu mezi slecinkou a obrazem. Závěr filmu tvoří dej na obraze (ale jen na filmovém obraze). Neustály pohyb. Slecinka letí vzhůru na balónkách a aby neletěla tak vysoko, vypouští balónky. Vedle ní letí letací balón stále dolů a aby neletěl tak nízko, vypouští pytle s pískem. Toto dení bude zachyceno na obraze v momentu, kdy oba vypouští to své a vznikne jakási rovnováha.

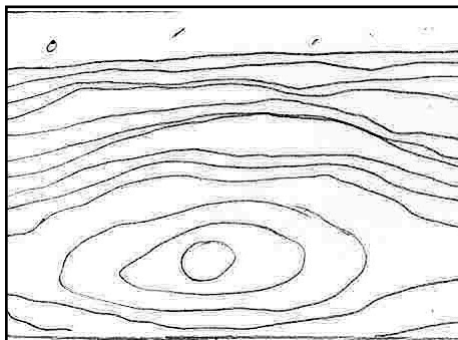
Druhý prostor tvoří záběry z procesu malování obrazu a proměn v case (ted a potom). Konkrétně to znamená vymackávání barvy z tuby, napínání plátna, vymývání štetce atd.

3.3 Obrázkový Scénár



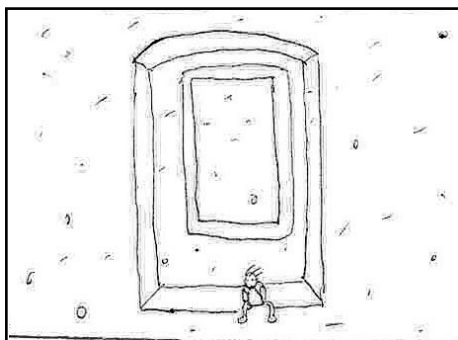
1a.D

švenk ze zdi na rám...



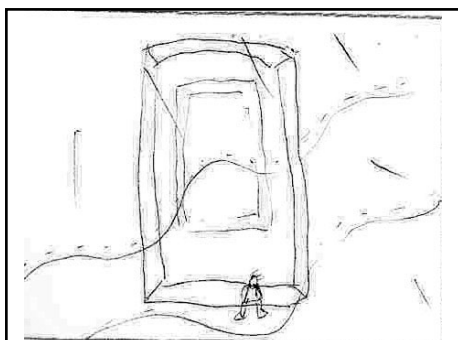
1b.D

...švenk po rámu



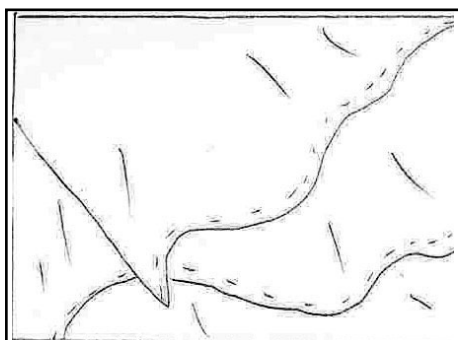
2a.VC

statický celek na výklenek s postavičkou a prázdným rámem...



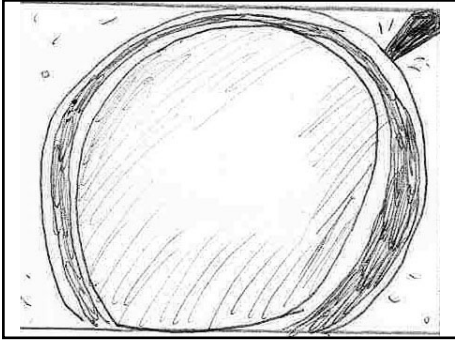
2b.VC

...obraz zastíní plátno, umístění tisků před reflektorem



3.D

bílé plátno vlaje



4.D

plechovka se zeshora otevírá



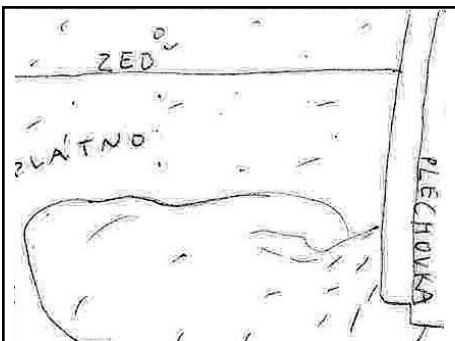
5.PC

slečinka sedí, klátí nohama



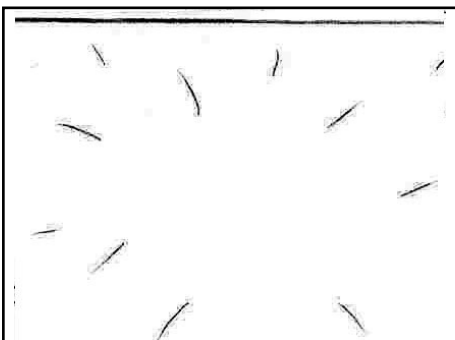
6a.D

jízda po plechovce, která se naklání...



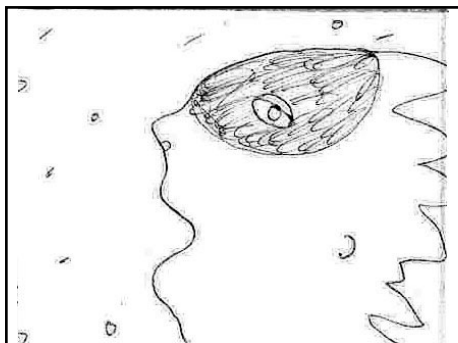
6b.D

...plechovka spadne a rozlije se barva



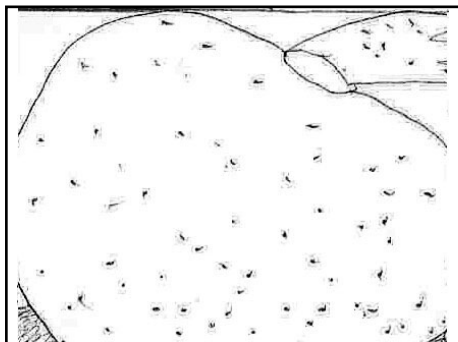
7.D

plátno se vypne



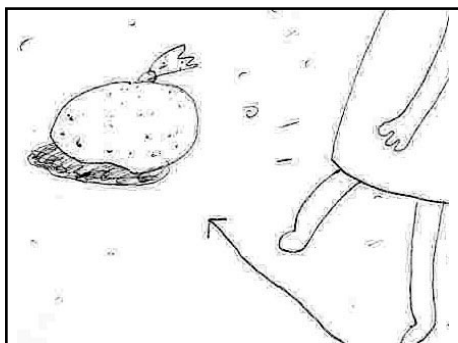
8.PD

otočí se, padá na ní stín



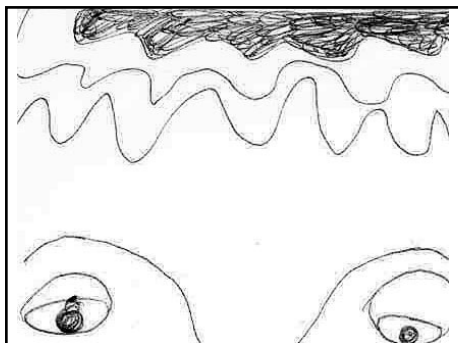
9.D

pytel spadne



10.PC

jde k pytli



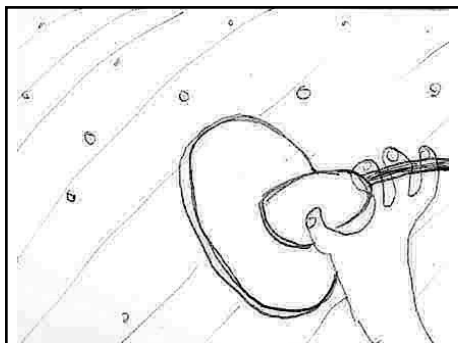
11.VD

sklání hlavu, kouká dolů



12.PC

leze k pytli se stetoskopem v uších



13.VD

poslouchá pytel



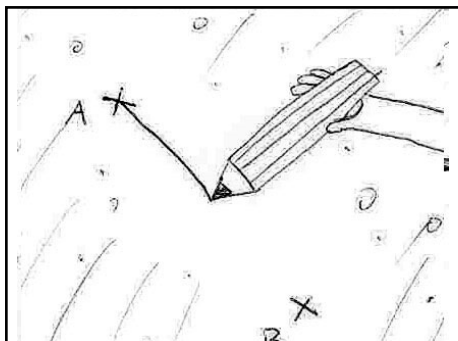
14.D

poslouchá



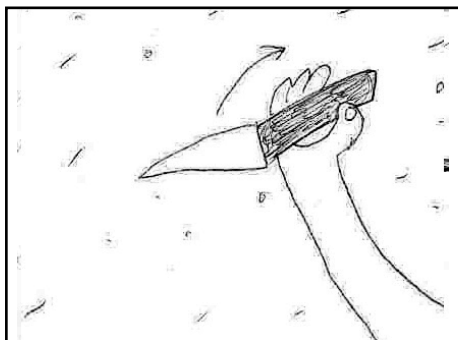
15.D

bílá barva



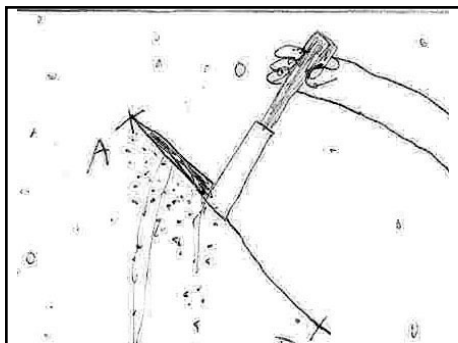
16.D

kreslí èáru



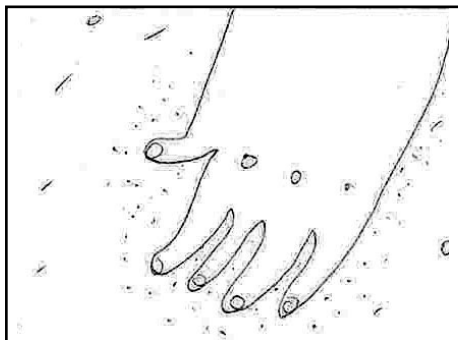
17.D

napřáhne se



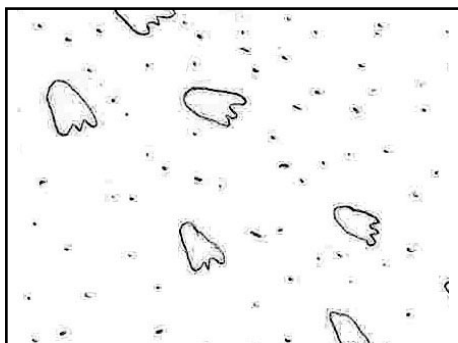
18.PD

ruka otvírá pytel



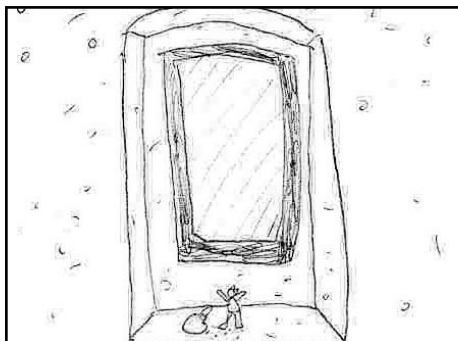
19a.D

ruka rozmetá písek...



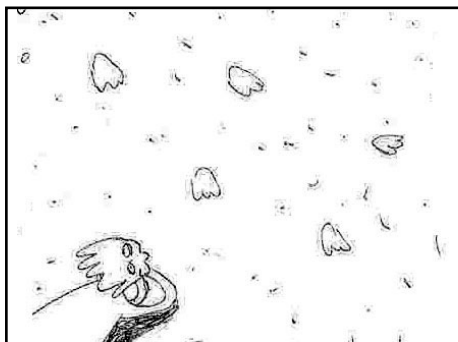
19b.PC

...přebývají stopy



20.VC

slečinka se raduje



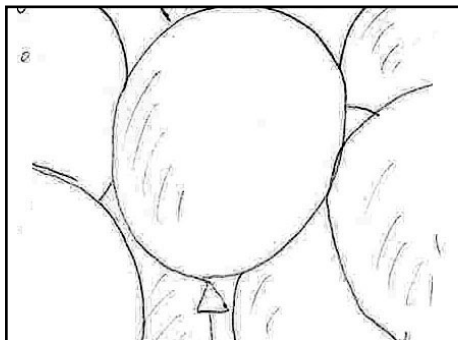
21.PC

leží u stop



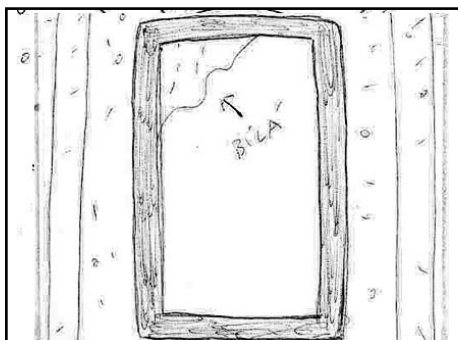
22.PD

leží a kouká



23.PD

barevné balóanky praskají



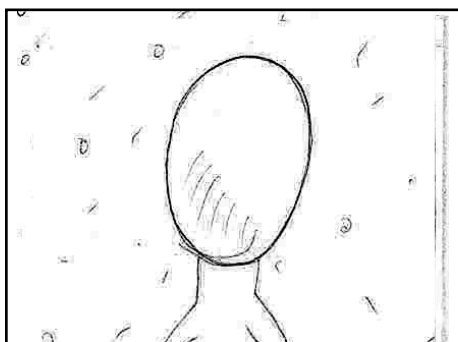
24.C

plátno se zaplňuje bílou barvou



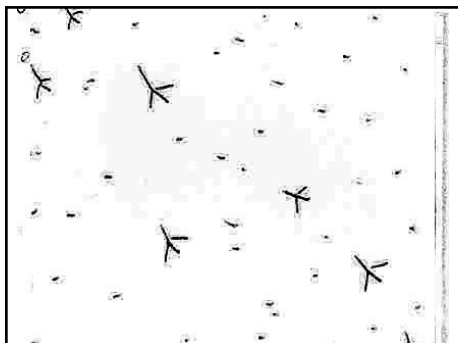
25a.PD

balónky popraskají, za nima je její hlava...



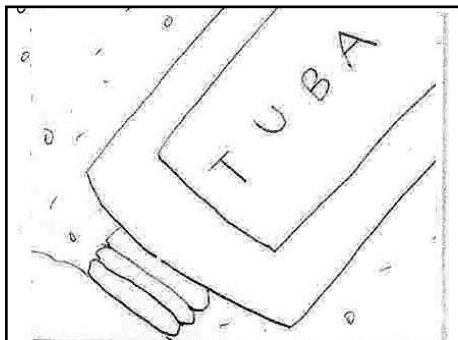
25b.PD

...promí ní se ve vajíčko



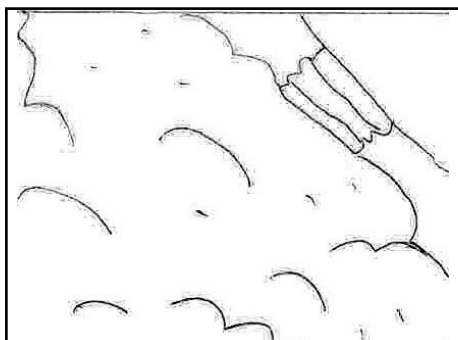
26.PD

slepičie stopy pribývajú



27a.D

jízda po tubě...



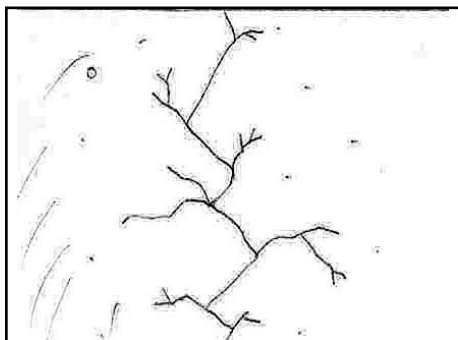
27b.D

...vymačkává barvu



28.PD

ohlédne se



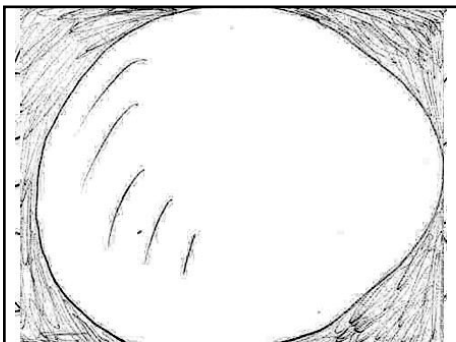
29.VD

bílé vajíčko koupe



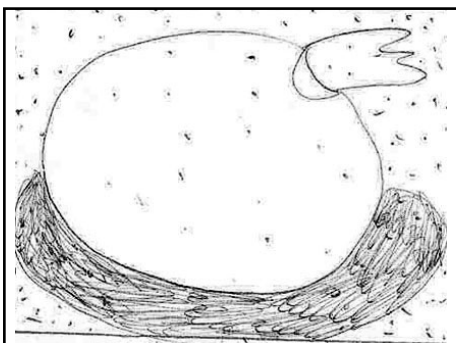
30.VD

otevívá se, je vidít □loutek



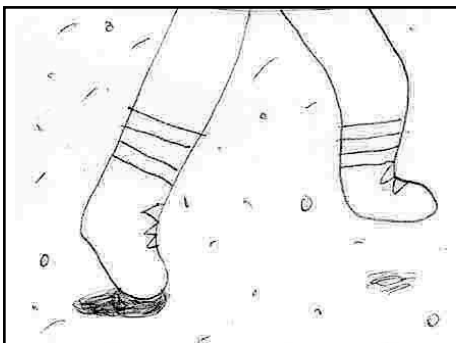
31.VD

dopadne □loutek



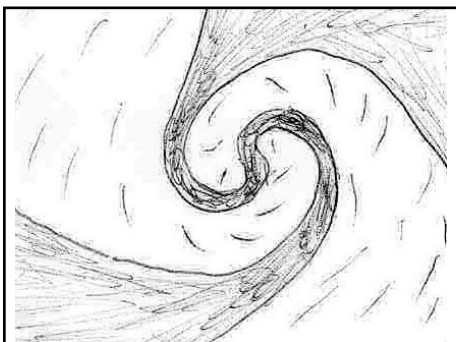
32.PD

pytel spadne na písek



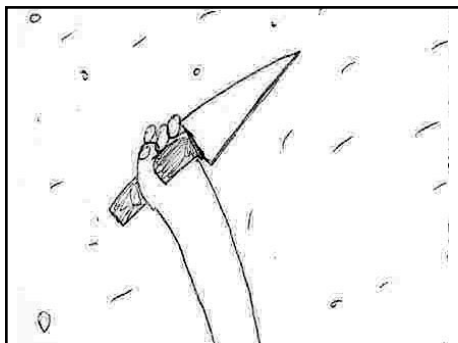
33.PD

utíká za ním



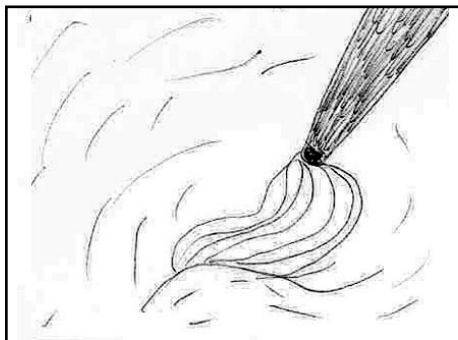
34.D

vajíčko se promíchá s barvou



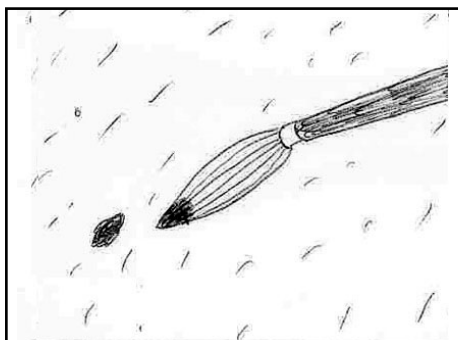
35.PD

napoáhne se



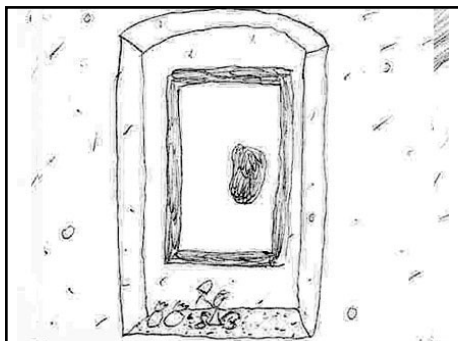
36.D

ští tec pòmíchá vá jinou barvu



37.D

první èmouha



38.VC

skvrna na obraze roste, ona má v ruce lopatièku



39.PD

nabírá písek



40.D

bílý balónek se nafukuje



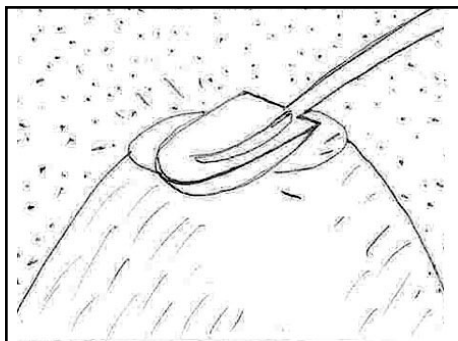
41.PD

překlopí bábovku



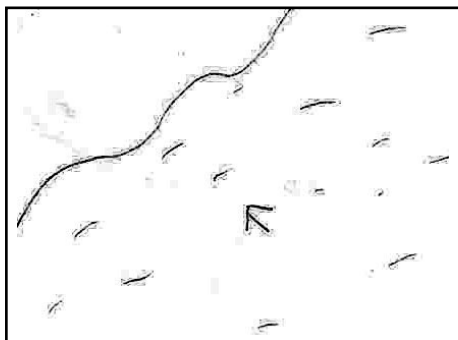
42.PD

napřáhne se



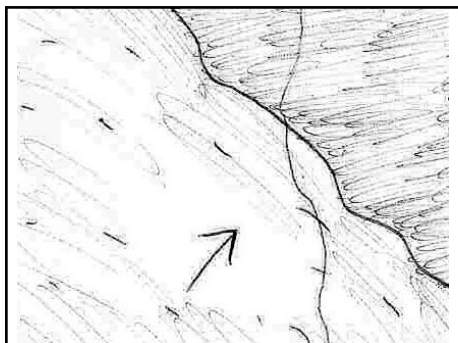
43.D

otlouká bábovku



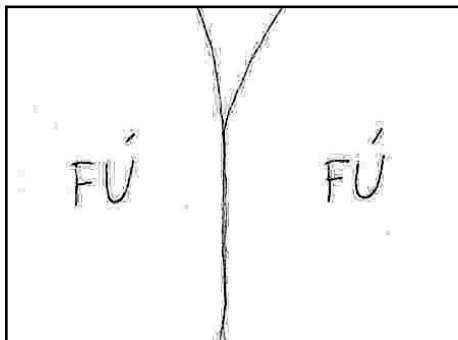
44.PD

světlé barvy překrývají obraz



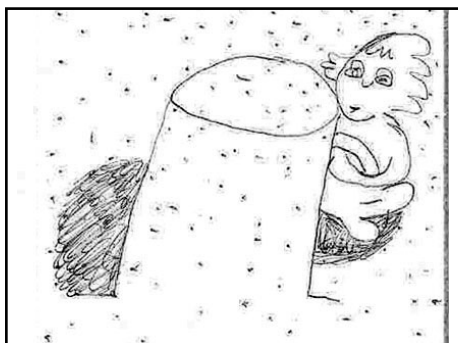
45.PD

tmavé barvy překryjí obraz



46.D

bílý balónky se tulí k sobě



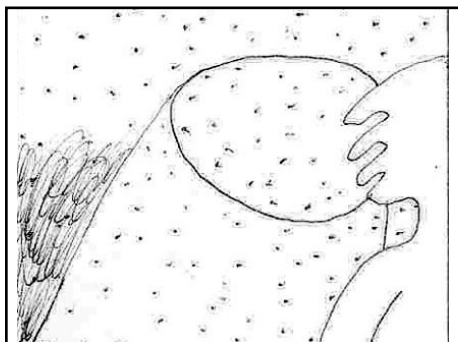
47.PC

sedí u bábovky jako paša



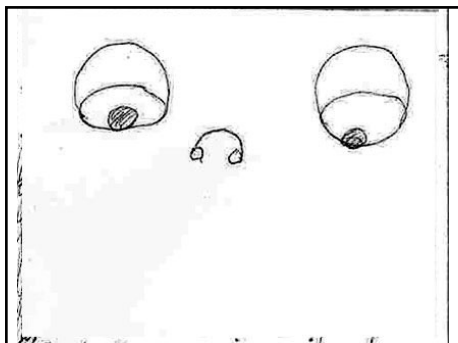
48.PD

má radost



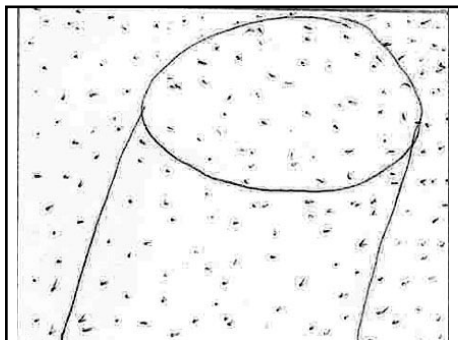
49.PD

kouká na ní z protipohledu



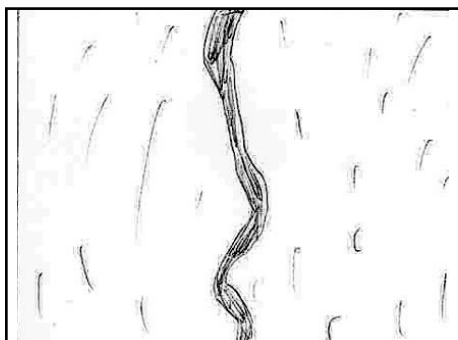
50.VD

kouká, rozšiřují se jí panenky



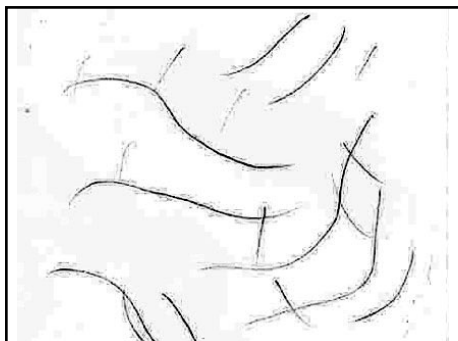
51.D

pohled na bábovku



52a.D

barva ve vodě...



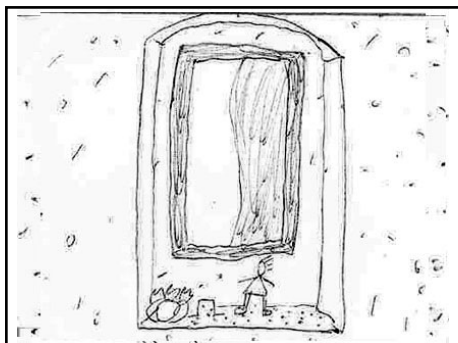
52b.D

...tmavá, špinavá voda



53.PC

promíní se v bábovku



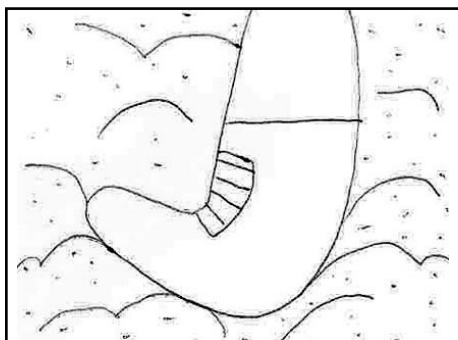
54.VC

vstává, skvrny přibývají



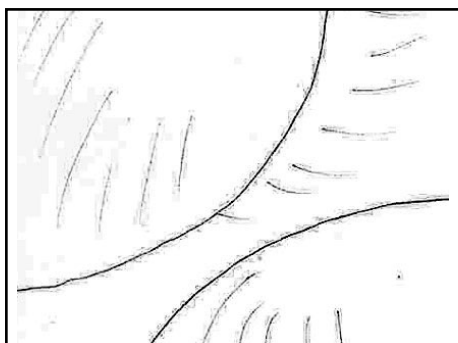
55.PD

postaví se



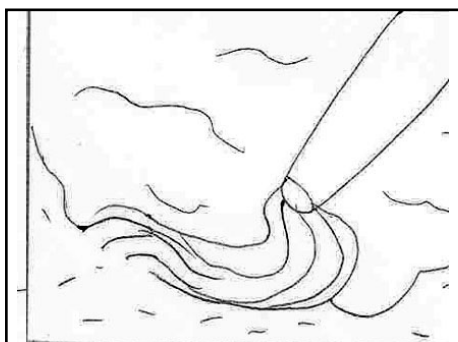
56.PD

rozšlápne bábovku



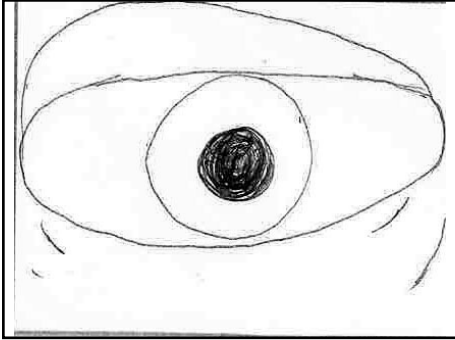
57.PD

světlá barva



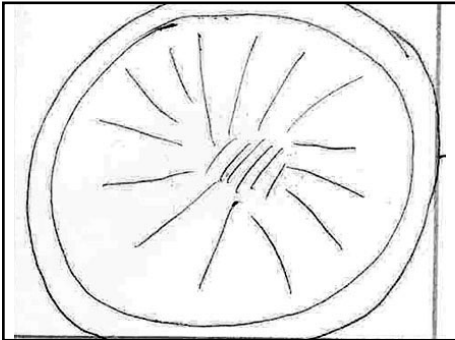
58.PD

šlůtec ji pøetøe jinou barvou



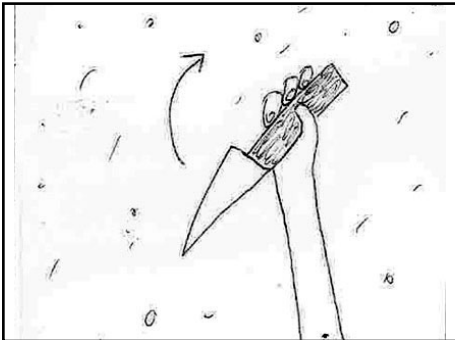
59.VD

rozširuje sa zorníčka



60.D

štítec na dno nádoby



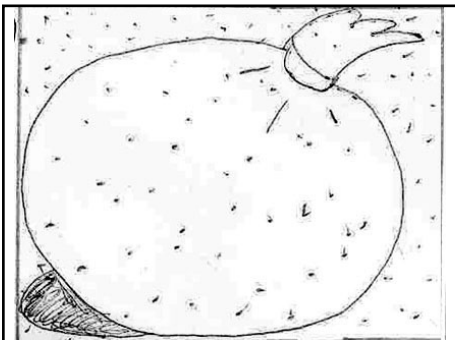
61.PD

náprah



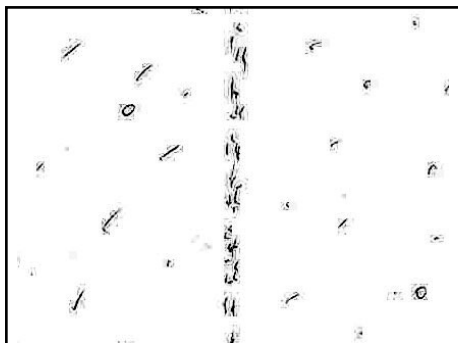
62.PD

je napŕažená



63.PD

pytel leží



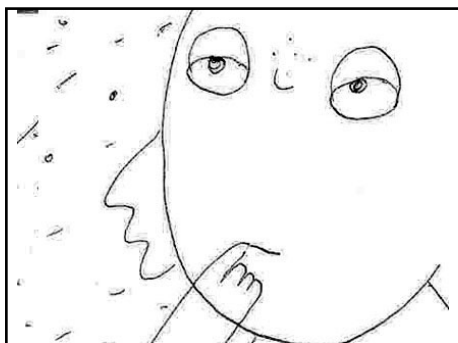
64a.PD

sype se písek...



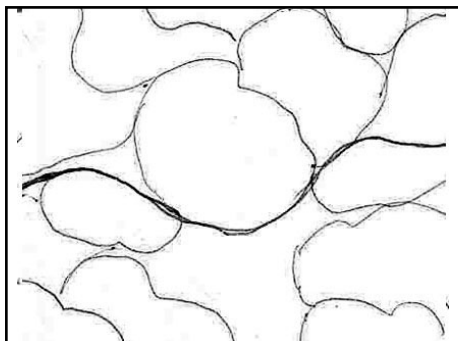
64b.PD

...švenk na kupu s pískem.



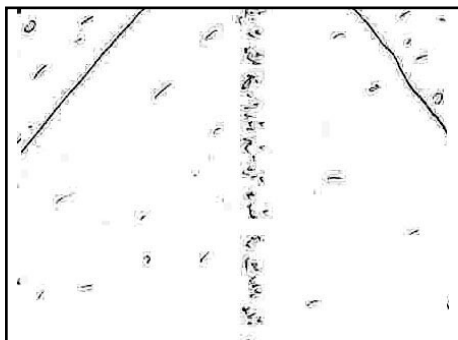
65.D

oèi jedou nahoru



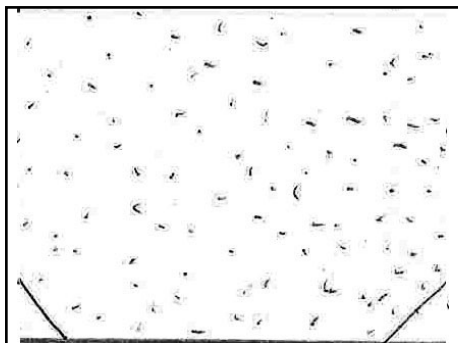
66.PD

švenk po paleti



67.PD

písek se sype



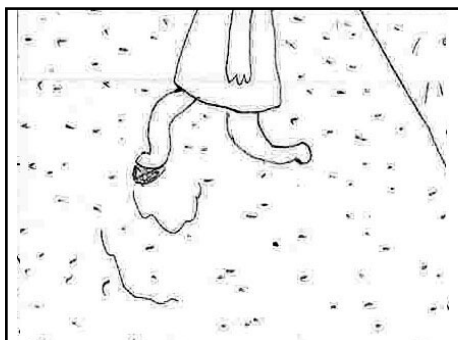
68.PD

z pytle



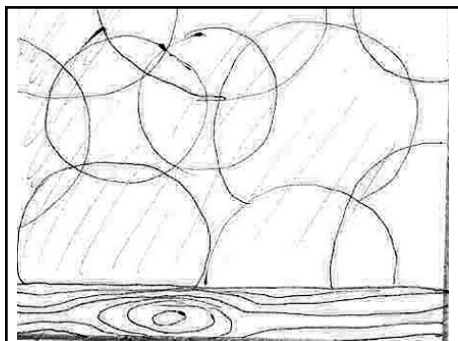
69a.PC

bí í ke kopci s pískem...



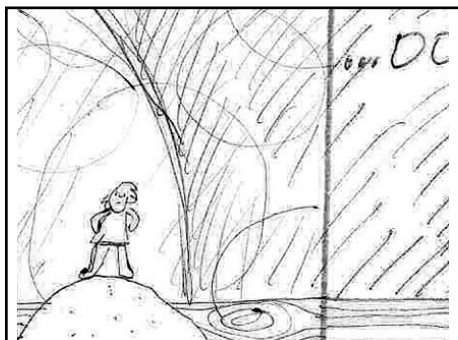
69b.PC

...vybíhá nahoru



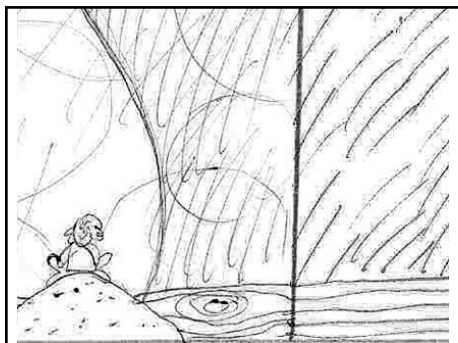
70a.PC

švenk po obrazu...



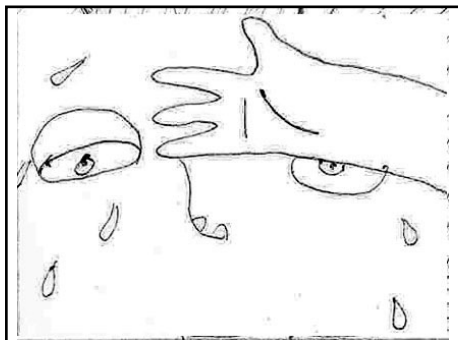
70b.PC

...k vrcholu písku pæd obrazem



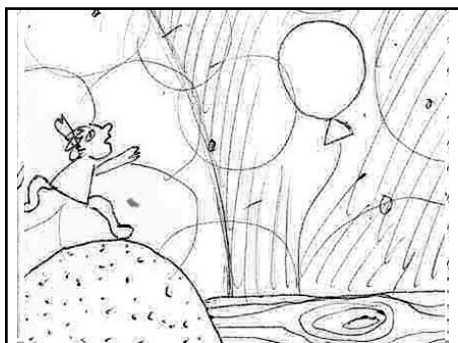
71.PC

sedá si



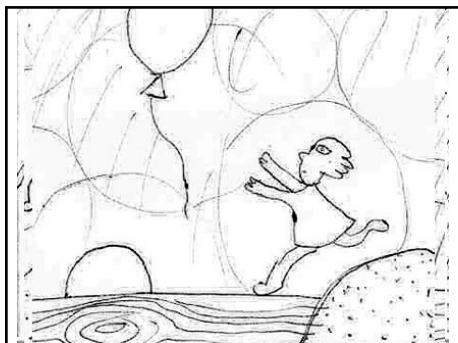
72.D

utírá si pot z čela



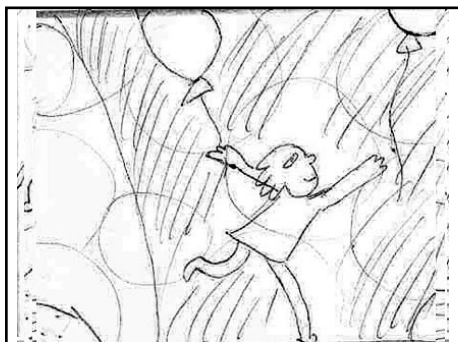
73.C

balónek vypluje ze spodu rámu, lekne se ho



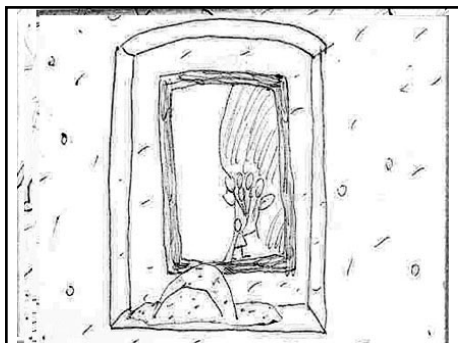
74.PC

skočí na rám za balónkem



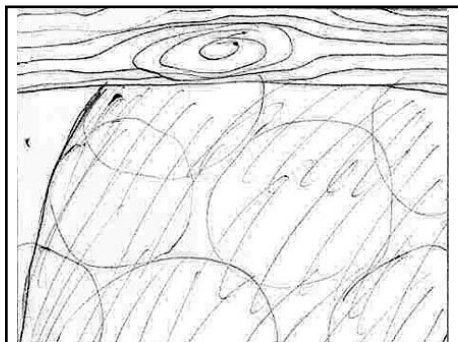
75.PD

utíká za dalším balónkem



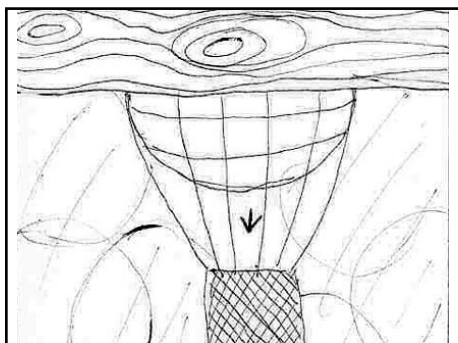
76.VC

sbírá balónky



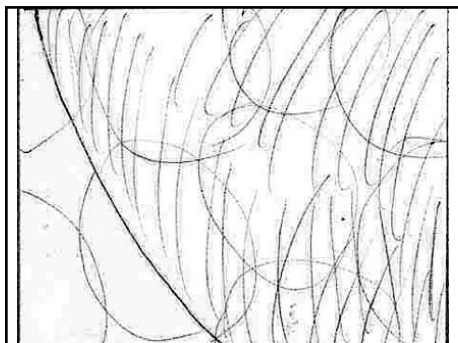
77.D

barva zasychá



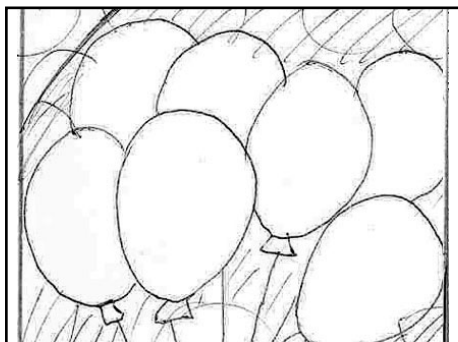
78.PD

balón klesá dolù zpoza rámu



79a.PC

na obraze...



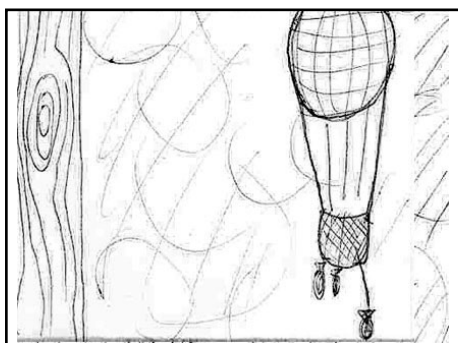
79b.PC

...vletí tam balónky...



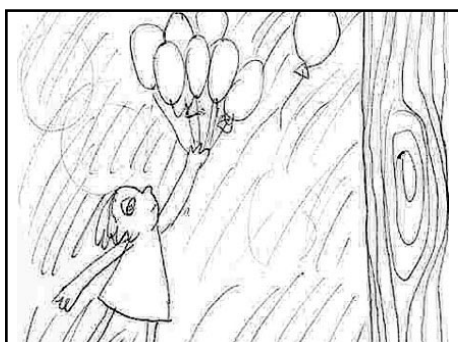
79c.PD

...na nich sleèinka



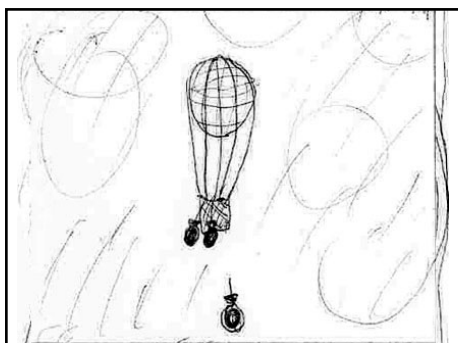
80.PC

balón klesá, pustí pytel, vyrovná výšku



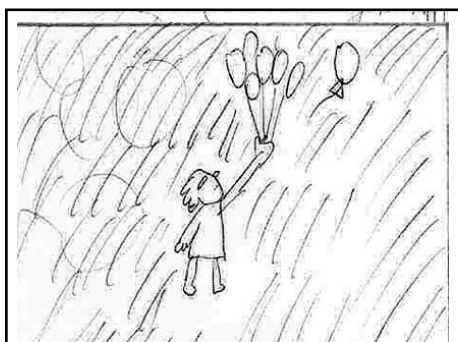
81.PC

stoupá, vypouští balůnky



82.C

klesá, vypouští pytel...



83.VC

stoupá, vypouští, klesá...

ZÁVER

Obdivuji klasický animovaný film a jeho poetiku. Při svých dosavadních filmových pokusech jsem ale zjistila, že vyprávění příběhu není mou hlavní prioritou. Spíše se zatím ubírám cestou pokusu a kombinováním různých technik a větší důraz kladu na formu, protože jako malá jsem si ráda hrála na pískovišti s bábovickami.

Téma, které jsem si vybrala se tedy týkalo spojení reality se světem fantazie animovaného filmu. Toto široké téma mi dávalo mnoho možností a bylo pro me těžké si zvolit konkrétní příklad. Řešení mi pomohla najít paní profesorka Hamzová. Spolu jsme se shodli na filmu *Nekonečný příběh*. Ze začátku jsem měla celkem jasnou představu, o čem má práce bude. Film poskytuje krásné studijní materiály o problematice spojení dvou světů, loutky a reality. Při hledání materiálu jsem, ale hned narazila na knihu „Příběh, který nikdy neskončí“ od Michaela Endeho, podle které byl film natocený, což změnilo můj pohled na celý film, i mou práci.

Film je vyrobený velmi efektně, aby uchvátil (spíše menšího) diváka a zapůsobil na jeho smysly. Velké peníze dovolili venovat mnoho času na výrobu krásných a propracovaných loutek. Kniha, ale byla psaná s hlubším cílem, než jen ukázat slet poutavých dobrodružství. Svým postojem k filmu (viz. Úvod) nám to samotný autor knihy důrazně potvrdil.

Film *Nekonečný příběh* mám ale i přesto velice ráda. S chutí bych si ale zašla do kina na *Nekonečný příběh* v „režijním“ podání autora knihy Michaela Endeho.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Daniela Hodrová - Poetika míst, 1997

Místa s tajemstvím, 1994

Román zasvěcení, 1993

Tajná znamení, symboly a znaky - Nigel Pennick, Praha 1999

Lexikôn symbolov - Hans biedermann, Mnichov 1989

clánky z internetu //www.geocities.com/

Daredevils # 10 August 1984 pp. 7-11

Space Voyagers # 14 pp. 55-56 "The Neverending Story"

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLU A ZKRATEK

Atd.. A tak dále

SEZNAM OBRÁZKU

1. Grafický labyrint
2. Had stocený do prstence okolo boha Slunce
3. Urobos jako dvojhlavý okřídlený drak (ilustrace z kodexu z 12.století, Britské muzeum)
4. Urobos (drevorez z díla Abraham Eleazar, 1760)
5. Ovežená hlava nalezená v Paříži u kostela svatého Eustacha, podle C Du Molineta, 1683
6. Brána
7. Falko
8. Kamenofrout
9. Lidé z říše Fantazie
10. Lesní Skrítek
11. Jezdecký Šnek
12. Vež Ze Slonovinové Kosti (detail)
13. Vež Ze Slonovinové Kosti
14. Obrázek z filmu

