

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Prezenční bakalářské studium

Katedra animované tvorby

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

PLÁŠTĚ

nerealizované animované projekty

Matyáš Trnka

Vedoucí práce: prof. Jiří Kubíček

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: bakalářský

Praha, 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Full time Bachelor study

Department of animation

BACHELOR THESIS

Overcoats

unrealized animation projects

Matyáš Trnka

Tutor of thesis: prof. Jiří Kubíček

Opponent of thesis:

Date of defence:

Result of defence: Bachelorship

Prague, 2016

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci

PLÁŠTĚ

nerealizované animované projekty

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....
podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Veškeré reprodukce (ilustrace, skeny, fotografie) jsou chráněny autorskými právy jejichž vlastníky jsou jejich původní autoři, případně autor reprodukcí.

Evidenční list

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že ji vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

Jméno	Instituce	Datum	Podpis

Poděkování

Chtěl bych poděkovat všem, kteří si na mě udělali čas a ochotně mi poskytli podklady svých projektů, nechali mě pořídít jejich záznamy a tím umožnili vznik této práce.

Poděkování se týká zejména:

Vlasty Pospíšilové,
Terezy Brdečkové,
Pavly a Václava Merglových,
Jiřího Barty,
Gena Deitche,
Jana Švankmajera,

speciálně pak vedoucímu práce **Jiřímu Kubíčkovi,**

mámě za korekturu,
první čtenářce **Terině,**

a **Věře Kubíčkové** za vřelé přijetí v Malešově a výborný oběd.

Abstrakt

Bakalářská práce Pláště se věnuje doposud nerealizovaným projektům sedmi výrazných osobností českého animovaného filmu. Text zahrnuje ukázky z konkrétních projektů, doprovodný text autora práce, který díla uvádí do kontextu a samostatných rozhovorů, které byly vedeny přímo s autory projektů, nebo s lidmi nejzasvěcenějšími. Rozhovory byly pořízeny, přepsány a upraveny v červenci a srpnu 2016 v Praze.

Veškeré rozhovory stejně tak podklady projektů jsou použity s vědomím jejich autorů.

Abstract

Bachelor thesis Overcoats presents unrealized projects (mostly films) of seven czech major directors of animated films. Text contains samples from specific projects, accompanying text of author of the thesis, which puts works into larger context and interviews which was made directly with authors of projects or the individuals most connected. Interviews were taken, rewritten and modified in July and August 2016.

All interviews and previews from projects are used with agreement of their authors / owners.

Obsah

Úvod	9
1. Volba tématu, metoda psaní a sběru dat	10
1.1. Obsah práce	10
1.2. Motivace, cíl vzniku	10
1.3 Postup při sběru dat, třídění a výběr	12
2. Jiří Barta	
2.1. Původní námět a důvody nerealizace	13
2.2. Poslední verze explikace	15
2.3. Z rozhovoru s Jiřím Bartou	16
3. Jiří Brdečka	
3.1. Král a jeho Žito	20
3.2 Menší růžová zahrada	21
3. 3 Z rozhovoru s Terezou Brdečkovou	22
4. Vlasta Pospíšilová	
4.1. Anastázus Kočkorád, Přátelé zvířat	25
4.2. Originální podklady (Anastázus Kočkorád, Přátelé zvířat)	27
4.3. Upravený rozhovor Vlasty Pospíšilové s Evou Struskovou	29
5. Jan Švankmajer	
5.1. Bleděmodrovous a další	32
5.2. Pracovní plán E. Radoka a J. Švankmajera	35
5.3 Skeny původního pracovního plánu	38
6. Gene Deitch	
6.1. Hobit	40
6.2. Výtvarné návrhy J. Trnky k Hobitovi	42
6.3. Z rozhovoru s Genem Deitchem	44

6.4. Dopis Gena Deitche producentovi Williamu Snyderovi	46
7. Václav Mergl	
7.1. Mandragora	47
7.2. Dobré chutnání, Vaše lordstvo!	50
7.3. Tvorba za komunismu, Nosorožec	51
8. Stanislav Látal	
8.1. Dlouhý, Široký a Bystrozraký	53
8.2. Z rozhovoru s Jiřím Kubíčkem	54
8.3. Původní podklady Stanislava Látala	57
9. Závěr	59
10. Prameny	62

Úvod

“V roce 1981 začal Jurij Norštejn pracovat na celovečerní animované podobě Gogolovy povídky Plášť. Dnes, po 33 Kristových letech, není ani v polovině. O Plášti píše: „Akakij Akakijevič [Botičkin] se ve mně zabydlel se všemi svými slabostmi a radostmi, se svými vešmi, podrbáváním i zíváním. On není jen postava. Přesněji řečeno, on je unikátní postava. Je to prostě živý člověk. A film je o narození, životě a smrti... Pokud ovšem bude někdy dokončen... Plášť je obrovské podobenství, kapitola, která se nedostala do bible. Takový přístup osvobozuje od malichernosti, od snahy převést každou čárku na plátno. Horlivost kopistů slov zabíjí vaši svobodu... Plášť je neuvěřitelně obtížné zfilmovat. Kdybych tušil, jaké katastrofy mě potkají, sotva bych se nechal vtáhnout na toto území. Ale s tím nic nenaděláš, pohybovat se musíme jen dopředu. Nalevo je skála, napravo propast. Otočit se nemůžeš, stezka je příliš úzká. Zůstává jediná možnost – jít vpřed. A konec cesty je v nedohlednu.”¹

Švankmajer v předmluvě *Sněhu na Trávě* (Jurij Norštejn, Sníh na trávě, 2013) píše:

“Doufám, že Jurij nikdy svůj film nedokončí. Ztratil by totiž na mytičnosti, ano, tento nedokončený fragment je ve světě animace mýtem. Jeho nedokončení je ale také obžalobou tohoto světa.”²

Jestli bude *Plášť* někdy dokončen nebo zůstane legendárním filmem, který se výrazně zapisuje do dějin animovaného filmu v nedokončeném stavu, je ve vztahu k bakalářské práci vedlejší. Důležitý je proces jeho vzniku. Ten je pro mě u každé práce, ať už dokončené či rozpracované, vlastně důležitější než výsledek sám. Výsledek je spíše jen sumarizace chyb, kterých by se člověk měl příště vyvarovat. Cílem může být i nerealizovaný scénář v šuplíku a oním výsledkem ponaučení: chceš-li scénář proměnit v hotový film, važ námětu, který do scénáře rozepisuješ.

¹ KUBÍČEK, Jiří, Jurij Borisovič Norštejn, Doctor honoris causa, Laudatio, Akademie múzických umění v Praze, 6. května 2014

² NORŠTEJN, Jurij, Sníh na trávě Akademie múzických umění v Praze (NAMU), 2013

Podobně rozpracovaných filmů je mezi autory nepočítaně. Jsou to naše Pláště, o kterých nevíme, zda budou kdy dokončeny, zda vůbec mají být dokončeny, ale měli bychom vědět, že tak či tak nám daly spoustu cenných zkušeností, ať už jsou v jakékoli fázi.

1. Volba tématu, metoda psaní a sběru dat

1.1. Obsah práce

Bakalářská práce je soubor dohledaných nerealizovaných animovaných projektů.

Kritéria pro výběr projektu by měla být následující:

- projekt musí mít zpracované již nějaké podklady - námět, literární / obrázkový scénář, skici, výtvarné návrhy apod.
- autory projektu nebo jejich iniciátory jsou režiséři/scenáristi, profesionálové, kteří mají za sebou již díla realizovaná. Zaměřuji se na tzv. první a druhou generaci českých tvůrců. Někteří z nich už jsou po smrti, ale stále je možné se o projektech dozvědět od jejich bývalých kolegů či rodinných příslušníků.
- důvod, pro který nebylo, nebo stále není možné projekt realizovat, není kritériem. Může se jednat o nedostatek financí, času, úmrtí autora či jiné komplikace znemožňující realizaci projektu dle plánu.

1.2. Motivace - cíl vzniku práce

Řadím se mezi začínající autory, který už má za sebou několik let samostatné práce v oboru animace, filmu a výtvarné činnosti. Během bezmála 10leté kariéry jsem začal, realizoval a následně zdárně ukončil několik menších - či úměrně zkušenostem větších - projektů (záměrně používám projekt, protože film není jediná disciplína, kterou se zabývám a animaci často používám i v různých nefilmových podobách). Tyto zkušenosti mi daly možnost poznat, v jak křehkých etapách se občas vývoj projektů / filmů nachází. Od hledání správného námětu, který může zabrat roky, přes jeho realizaci, kdy se potvrzuje nebo naopak vyvrací správnost volby, až po finální práce spojené s propagací a distribucí hotového díla. V každém

momentě je možné, že nevyjde financování, rozpadne se tvůrčí tým, nebo jen jednoduše dojde entuziasmus, který je v průběhu let střídán únavou a všudypřítomnou nejistotou z výsledku zdlouhavé práce. Na začátku tvůrčí kariéry člověk překypuje energií a žádný projekt pro něj není nerealizovatelný a co je snad ještě důležitější - nezajímavý. Nové výzvy, nové spolupráce, nové zkušenosti nás lákají k manickému slibování spoluprací, chrlení nových nápadů, rozjíždění stále nových projektů. Teprve se zkušenostmi člověk uvažuje racionálněji a začne si práci vybírat tak, aby mu přinesla vyrovnaný poměr zkušeností, autorské svobody, zážitků a existenční jistoty. A zde dochází k třídění námětů, kterých autorům projde rukama za život desítky a některé z nich jsou dokonce již fixovány do konkrétnějších podob, případných budoucích podkladů pro realizaci. Z již takto zachycených nápadů se pak realizují jen opravdu ty nejnosnější, ty, které pak známe z kin / televize / internetu, o nichž se mnoho mluví, dělají se o nich rozhovory, je možné se o nich dozvědět spoustu zajímavých podrobností. Ty ostatní už většinou nikdo neuvidí, ani o nich neuslyší, nic se o nich nedozví.

Co když ale volba autora nebyla šťastná a zrovna ten který námět že tmy šuplíkové by dopadl lépe? Co když by diváka zrovna zajímal jiný film, než který byl natočen? Co když autor film připravit chce, čeká na možnost a vhodné podmínky, které stále nepřicházejí, rád by tedy o námětu alespoň promluvil?

Důležitým bodem a jedním z hlavních důvodů vzniku práce je motivační potenciál pro začínající filmaře. Jak jsem již psal výše, sám znám pocit, kdy námět z nějakého důvodu nejde realizovat, vidím také spoustu různě rozpracovaných námětů mezi svými přáteli a kolegy, z nichž některé nakonec skutečně nebudou realizovány. Tento pocit může být velmi frustrující. Člověk je nucen k nepříjemným rozhodnutím, zda svůj projekt protlačovat stůj co stůj, zda slevit z technologie, stopáže apod. nebo zda projekt zcela neopustit, prozatím či natrvalo. Věřím tomu, že sdílení nesnází, se kterými se setkávají zkušenější kolegové - již profesionálové, může mít na nás, mladší kolegy, motivační, nebo alespoň utěšující vliv.

1.3. Postup sběru dat, třídění a výběr

Jednotlivé tipy na nerealizované filmy byly sesbírány z filmových periodik, archivů NFA, pozůstalostí, tipů kolegů pohybujících se mezi tvůrci animovaných filmů. Následné třídění a finální výběr námětů, o kterých nakonec v práci píší, vychází z dostupnosti podkladů k nim, z možnosti doplnění o nějakou další rovinu tak, aby bylo možné projekt zasadit do nějakého kontextu. Každý příspěvek k uvedenému projektu se pak skládá z několika částí.

- krátký text o filmu (jeho zasazení do doby vzniku, explikace námětu, porovnání s literárním podkladem, apod.).
- původní ukázky (buďto v originální podobě - fotky, skeny - nebo v přepisu do textu)
- rozhovor s jeho autorem, případně osobou, která je do projektu nejzasvěcenější. Vedení rozhovoru se odvíjelo v závislosti na tom, zda byl veden přímo s autorem námětu, nebo s někým, kdo je s ním dobře obeznámen. Zde by se měly osvětlit důvody nerealizace, zhodnotit současný stav (zda bude někdy film natočen, apod.), chystané plány s projektem (úpravy, nové verze, možnost přenechání námětu jinému režisérovi), osobní explikace volby námětu, plánovaná podoba realizace (spolupráce s výtvarníky, hudebníky, formát, cílová skupiny, atd.).

(pozn. některé rozhovory byly přepsány do souvislého textu, buďto z důvodů technických nebo z důvodu přání tázaného)

2. Jiří Barta - Golem

2.1. Původní námět a důvody nerealizace

Námět zpracovává legendy spojené s mytickým tajemným sluhou Golemem, hliněnou umělou postavou, kterou Rabi Löw oživoval pomocí šému. Variant legendy je mnoho. Nejznámější, i ve světovém měřítku, je určitě zpracování Gustava Meyrinka z počátku 20. století. Tajuplné téma vycházející z prastarých kabalistických učení láká k adaptacím mnoho tvůrců. První filmová verze Golema vznikla již před více než sto lety s názvem *Golem* (Henrik Galeen, Paul Wegener, 1915). V Čechách je postava Golema nejvíce spojována s velkofilmy *Pekařův císař* a *Císařův Pekař* (Martin Frič, 1951). Golem se také objevuje jako sloužící postava v počítačových hrách, existuje dokonce teorie, která se zamýšlí nad inspirací Golemem při vzniku Gluma (Gollum) v *Hobitovi*, což s ohledem na znalosti historie a legend J. R. R. Tolkiena, jeho postupech při hledání nezvyklých jmen a v neposlední řadě zvláštní úloze postavy Gluma a jeho poslušenství Temnému pánu skrz Prsten moci (šém?), zní fantasticky a ne zcela nevěrohodně.³ I kdyby se tato teze ukázala jako mylná, existují desítky různých zpracování Golema, které však vždy spojuje jedno - jedná se o uměle vytvořenou postavu. Většinou z hlíny.

První verzi scénáře ke *Golemovi* napsal Jiří Barta spolu s Edgarem Dutkou v roce 1987. Od té doby se o něm mluví nejen mezi animátory, ale i mezi natěšenými fanoušky Jiřího Barty. Sám Barta o něm už nespočetněkrát mluvil v mnoha rozhovorech. V roce 1993 vyšla ve *Filmu a době* explikace filmu spolu s ukázkami scénáře a zevrubným popisem výtvarného zpracování.⁴

V roce 1996 natočil Barta s dalšími kolegy sedmiminutovou ukázkou.⁵ Ta slouží

³ WENDLING, Woody. *Inklings forever, Was Tolkien Inspired by Old Norse Gold, the Jewish Golem, and the Christian Gospel?*, Taylor University, 2008

⁴ BARTA, Jiří, *Film a doba*, Spolek přátel Filmu a doby, z. s., 1993

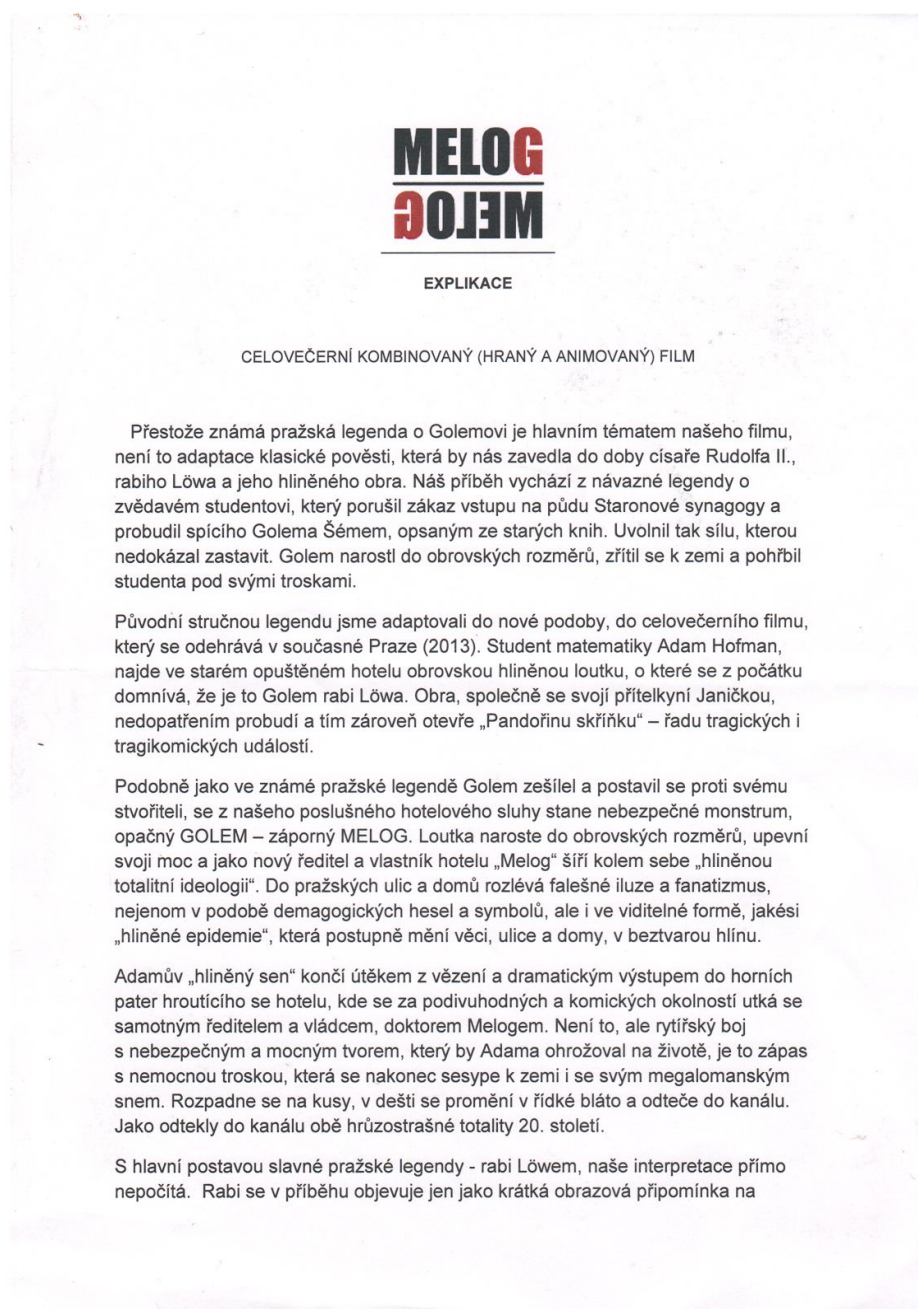
⁵ BARTA, Jiří, *Golem*, 1996, <https://www.youtube.com/watch?v=ZcJFhiQMB8I>

jako ukázka technologicky unikátního zpracování filmu, které je kombinací hraných částí, animací fotografií a obrazově nejzajímavější kombinací sochařské hlíny, na kterou se promítá stylizované animace a pookénkově se opět snímá a zaznamenává se tak spolu se změnami v hlíně. Film by se dal označit za teaser jak pro diváky, tak pro případné producenty. V roce 2002 vznikla třetí, zatím poslední verze scénáře. K dnešnímu dni se odhadovaný rozpočet pohybuje okolo osmdesáti až sta milionů korun. Na české poměry vysoký rozpočet je bezesporu hlavní důvod, proč film ještě nebyl realizován. Dalším důvodem ale podle Barty může být i absence Golema, jak jej řadu let vnímáme. V Bartově pojetí se nesetkáváme s Golem - postavou vystupující ve filmu, nýbrž s Golem - filmem. Hlína jako stěžejní animační materiál byla záměrně zvolena nejen kvůli technickým možnostem, kdy umožňuje působivé přechody z reálu do stylizace a zpět, ale také z důvodu filozofického. Celý film je Golem, na jehož tělo se promítá, v jehož útrobách probíhají příběhy aktérů a Golem je naopak obsažen v nich samých. O projekt už se zajímalo mnoho producentů, zatím však vždy z realizace sešlo, ať už z důvodu finančních, nebo z nejistoty, která pramení z nečekaně zpracovaného Golema.

“Golem se v knize Gustava Meyrinka vyskytuje pouze v několika krátkých zmínkách, ale zároveň je silně obsažen v každé stránce, v každém slovu. Tímto způsobem jsme se pokusili pojmout i náš příběh a myslím si, že to je jedna z hlavních příčin, proč producenti tento projekt stále odmítají. ... Legenda o Golemovi je v podstatě alchymistický či kabalistický příběh o spojení ducha a hmoty, ale ani Edgar Dutka, ani já nejsme vybaveni potřebnými znalostmi, abychom ji mohli tímto způsobem seriózně interpretovat. Tyto symboly proto používáme jen málo a opatrně, zato proces proměny a oživení mrtvé hmoty (hlíny) se v našem filmu opakuje v různých formách od začátku až do konce. ... Golem má v našem pojetí širší interpretaci, než jakou nabízí původní legenda anebo film Císařův Pekař či Golem od Paula Wegenera. Zvykli jsme si na určitou jeho podobu - jako velkého primitivního hliněného obra, ale Golem může být i malou loutkou,

věcí, nebo naopak (podle jedné verze) je jím celý svět. V našem příběhu se Golem vyskytuje nejen jako citace původní legendy, ale i v této duchovní formě, jako součást pražského města, jako součást dějin.”⁶

2.2. Poslední verze explikace



⁶ BARTA, Jiří: Čekání na Golema, str. 361 - 362, Animace a doba (1955 - 2000), Sdružení přátel odborného filmového tisku

začátku filmu a do dalšího děje vstupuje pouze nepřímo, prostřednictvím starého antikváře Vielguta, jehož duchovní svět, stojí v kontrastu k tupému nehumánnímu hliněnému živlu.

Hlína, materiál, ze kterého byl stvořen Golem, má v našem případě nejen praktický význam (dobře se animuje), ale je i výborným výtvarným prostředkem pro vyjádření temné a tajuplné atmosféry města, ve kterém je Adam šikanován, souzen a vězněn. Je však nutno zdůraznit, že s odstupem času, jsou tyto dvě kapitoly lidských dějin, v našem příběhu pojaty jako jedna velká absurdní černá komedie, jež má své dráčky i v naší současnosti.

Naším cílem tedy není prvoplánový horror, který by měl diváky postrašit nebo překvapit lacinými efekty. Hliněný svět v našem podání, je sice temný, ale zároveň i humorně groteskní. Drastické scény jsou eufemisticky zjemněny metaforami a přes svůj závažný obsah, by neměly působit odpudivě a naturalisticky.

Obsah našeho kombinovaného filmu, je pevně spojen s výtvarnou formou a speciální technologií, kterou jsme si pro naše účely vyzkoušeli už před 20 lety, v krátké animované ukázce: jde o promítání zpracovaného obrazu na animovanou hlínu. Tímto způsobem vznikl atraktivní efekt, který bychom v dnešní terminologii mohli označit jako „mapping“ v malém měřítku.

V Praze 22. 4. 2013

Jiří Barta a Edgar Dutka

2.3. Z rozhovoru s Jiřím Bartou (11. července 2016, Praha)

MT: Jaká je geneze Golema?

JB: První verze z roku 87, nebo 88 vychází z Meyrinkova románu, který je zajímavý tím, že o Golemovi se tu mluví velmi úsporně. Asi na dvou stránkách. Je to jakýsi duch, přízrak, který se v židovském ghettu objevuje jednou za třicet let. Ale hlavně je to o atmosféře, o ghettu. Meyrinkova literatura je úžasná hlavně formou, jakou je napsaná. Meyrinkův Golem je ale pro animaci příliš impresivní, minimalistický, nedá se z toho vytěžit žádné velké filmové drama. První verze našeho scénáře byla hodně poetická, snová. Byla to vize hliněného města v podobě Golema. Mám dokonce i obrázkový scénář k té první verzi, která už ale jakoby neplatí. Dalo mě to docela dost práce, je to devět velkých knih.

MT: Jak vznikla technologie promítání na hlínu s reliéfem? Byla něčím inspirovaná, vychází z něčeho?

JB: Nevychází. Požádali jsme kolegu, aby podle fotografie pražské ulice vymodeloval reliéf. A on si pustil diaprojektor na hliněnou plochu a když pěkně vymodeloval ty domečky, tak jsme koukali, že je to úžasný efekt, takový mapping v malém měřítku. Tak jsme si říkali, jak by asi vypadal obrázek v pohybu. Animovaný reliéf zároveň s projekcí. A kdyby se do toho zapracovaly další prvky, reálie..., ten výsledek by mohl být velmi efektní. Obraz byl ale stejně nejzajímavější, tak jak jsme jej viděli před natáčením – při projekci na hlínu. Asi by se dal efekt zachytit pomocí stereoskopického snímání, ale taková možnost tenkrát ještě nebyla. „Jedno oko“ objektivu to zase zploštilo. Snažili jsme se to nahradit tím, že jsme například pohybovali kamerou. Dneska by ten efekt byl daleko větší, s tou prostorovostí a se vším.

MT: A to vy byste si dovedl představit, že by to bylo stereoskopicky?

JB: Tady bych to viděl jako přednost. Jinak je to dost samoučelný efekt, ale tady si myslím, že by to hrálo.

MT: Na začátku 90. let, kdy vznikla ukázka, tady snad ani nebyl žádný dataprojektor. Jak jste to točili?

JB: Museli jsme se propracovat k technologii, kterou jsme neznali, takže jsme vše objevovali za chodu. Jakmile jsme našli způsob snímání, už to bylo jednodušší. Tu ukázku jsme točili na UMPRUM, v malém kabinetě. V létě tam bylo horko. Museli jsme zakrýt okna kartony, nedalo se větrat, střecha se rozpálila a bylo tam strašné vedro. Museli jsme hlínu pořád kropit aby nevyschla. Mělo to výhodu i nevýhodu. Povrch se lesknul a to bylo dobré pro záběry, ve kterých prší. Působí to, že opravdu prší na tu hlínu. Ale taky jsme se dostávali do hrozných problémů, které vypadaly jako neodstranitelné. Třeba nám skákal obraz. Řešili jsme to snad čtyři měsíce. Pak jsme zjistili,

že škola je stará budova se starou elektroinstalací a dráty nedávají napětí, které by bylo stálé. Kamera byla z boku, takže jsme ten reliéf museli modelovat ne do obdélníkového formátu, ale byl to takový lichoběžník. Fáze – fotky jsme promítali frame by frame na tu hlínu, animovali společně s hlínou a pak se to po okénkách zase snímalo. Poslední postprodukční fáze se uskutečnila v UPP. Dávali tam ty deště, kouře a tak dále.

MT: Pomohla vám ukázka v jednáních s producenty?

JB: To jsme si mysleli, že je to startovní čára, že se to teď všechno rozhýbe. Ale producent asi neměl ty správné kontakty, nebo čekal, s čím přijdu já. To jednání nebylo tak intenzivní, jak bych si představoval. Ani ta moje prezentace projektu nebyla přesvědčivá. Já jsem tenkrát nebyl ten typ, který by to chtěl nějak nabízet, dělat kolem toho nějakou šou. Takže i z tohoto hlediska to tak pomalu usínalo. A hlavně jsme měli už tenkrát rozpočet, který byl dost vysoký. A s tím souvisí ta druhá věc, že ta návratnost není nikdy zaručená. To producenty zajímá nejvíc, aby se vrátily nejenom ty náklady, ale aby to taky něco vydělalo. Tak jsme napsali další verze, poněvadž jsme mysleli, že je to taky problém scénáře. Všichni tam toho Golema hledali, že jo. Kde je ten Golem? To co my jsme považovali za přednost, tak producenti považovali za chybu. Téma Golem vždycky producenty přitahuje, když se podívají na tu naši natočenou ukázkou, a slyší Golem. Tak je to ohromně zajímavé. Vidí v tom možnost komerčního filmu. Ale když si potom přečtou ten scénář tak zjistí, že to tak není.

MT: Nevadilo by vám k financování filmu využít crowdfundingu?

JB: Teď, při projekci Krysaře na FAMU americkým studentům, se mě ptali, proč nepoužiju Kickstarter. To by ale musel nejprve iniciovat producent a víc subjektů, kteří se dají dohromady, a tohle by byl doplněk, tak by to možná fungovalo. Samozřejmě, že by tam asi pár korun přišlo, ale co já bych s tím dělal. Nechtěl bych organizovat takovou akci. Musel by se taky udělat

aktualizovaný rozpočet. Každý, kdo projeví o Golema zájem, se mě nejprve zeptá, kolik to bude stát, ale to zatím nikdo přesně neví. Málo to nebude. Někteří producenti by byli ochotní film produkovat, pokud by rozpočet nepřekročil 10 milionů. Smutná představa.

MT: Těch hraných části je v Golemovi hodně. Režíroval byste to sám?

JB: Není to pouhý reál, je to stylizace. A to už mám ve svých rukách. Ale uvažoval jsem i o tom, že by mně někdo s natáčením reálu pomohl.

MT: V různých rozhovorech jsem se dočetl, že režie živého herce vám nesedí...

JB: Zkouším to rád, ale já to nedokážu úplně uhlídat. Ono to proběhne a já si třeba nevšimnu některých věcí, kterých by si všiml někdo jiný. Ale nechci to úplně přepustit někomu jinému, protože nějakou představu mám. Musel bych u toho být.

MT: Máte ještě další "šuplíkové" náměty?

JB: Ještě jsme psali s Edgarem náměty na kratšasy, ale teď vlastně už není důvod takový film dělat. Jednak vám na ten kratšas málokdo dá peníze. Jednak to pak pustí někde na festivalu no a tím to končí. Takže já nemůžu nikomu slíbit, že když do toho dá peníze, že se mu to vrátí. Potom zbývají celovečeračky, které dělám už i z toho důvodu, že to je film, co se dá pustit v kině. Že na to přijdou lidi. Ale cítím, že to není ta správná parketa pro animaci. Animace chce přeci jenom kratší věci, ve kterých se dá uplatnit stylizace, metafora, symboly, skryté významy. Je to prostě styl poezie. U celovečerních filmů je naopak důležitá narace, charaktery, dramatický děj. Takový scénář už musí mít jinou formu.

3. Jiří Brdečka

3.1. Král a jeho Žito

Jiří Brdečka byl mimo jiné spoluautorem scénářů k filmům *Tajemství hradu v Karpatech*, *Adéla ještě nevečeřela* a *Limonádový Joe*. To, že je připravoval spolu s Oldřichem Lipským, který podle nich pak natáčel celovečerní filmy, není jediná podobnost jinak odlišných filmů. Jsou si velmi podobné osobitým stylem, který do nich Brdečka vnesl. Jasně se na nich podepisuje vliv animovaného a trikového filmu. To je bezesporu Brdečkův přínos, jeho nezaměnitelný rukopis, který má pevné základy v jeho v tu dobu již mnohaleté zkušenosti s filmem animovaným. Brdečka často využíval animované pasáže, které občas vystřídají jinak hraný film. Pomáhal tím tak oddělit různé časové roviny příběhu (úvod/epilog) nebo vyprávění, řešil tak efekty (animace oživé květiny, přestřelka kovbojů, umělá ruka šíleného vědce). Zároveň tím ale film oživil v technicky hravou, výtvarně výraznou podívanou. Výtvarnou stylizací tak pomáhal ruku v ruce s Lipského režijní stylizací herce posunout film do záměrně velké nadsázky. Tím z *Tajemství hradu v Karpatech* a Adély pomohl udělat hororové sci-fi. Z westernové parodie *Limonádového Joea*, jehož hlavní postava dala také vzniknout *Árii préríi* (r. Jiří Trnka, s. Jiří Brdečka, 1949), fantasy příběh o legendárním hrdinovi, srovnatelný s novými, technicky vypracovanými filmy, například *Klan létajících dýk* (Yimou Zhang, 2004) nebo *Hrdina* (Yimou Zhang, 2002). Zkušený scenárista byl schopen s animovanými částmi přesně pracovat již ve fázi psaní literárního scénáře. Dalším připravovaným scénářem v podobném duchu byl *Král a jeho Žito*. Ačkoli se mělo jednat o primárně hraný film, jeho silná výtvarná stylizace a použití animovaných pasáží je ve vztahu s animací, proto přikládám krátký úryvek z úvodního slova samotného autora k případné realizaci:

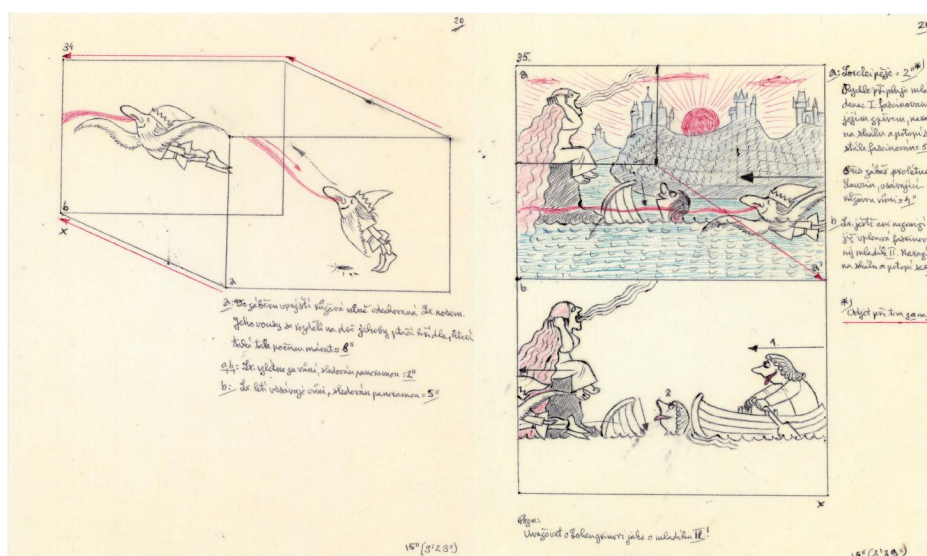
“Je očividné, že normální realizační postupy by si v tomto případě vyžádaly nákladů nedostupných naším současným produkčním možnostem. Já jsem však měl při psaní tohoto scénáře představu zásadní a kategorické stylizace,

kteřá nejen že se mi zdá jediné vhodná pro realizaci, ale která by ji navíc podstatně zlevnila.

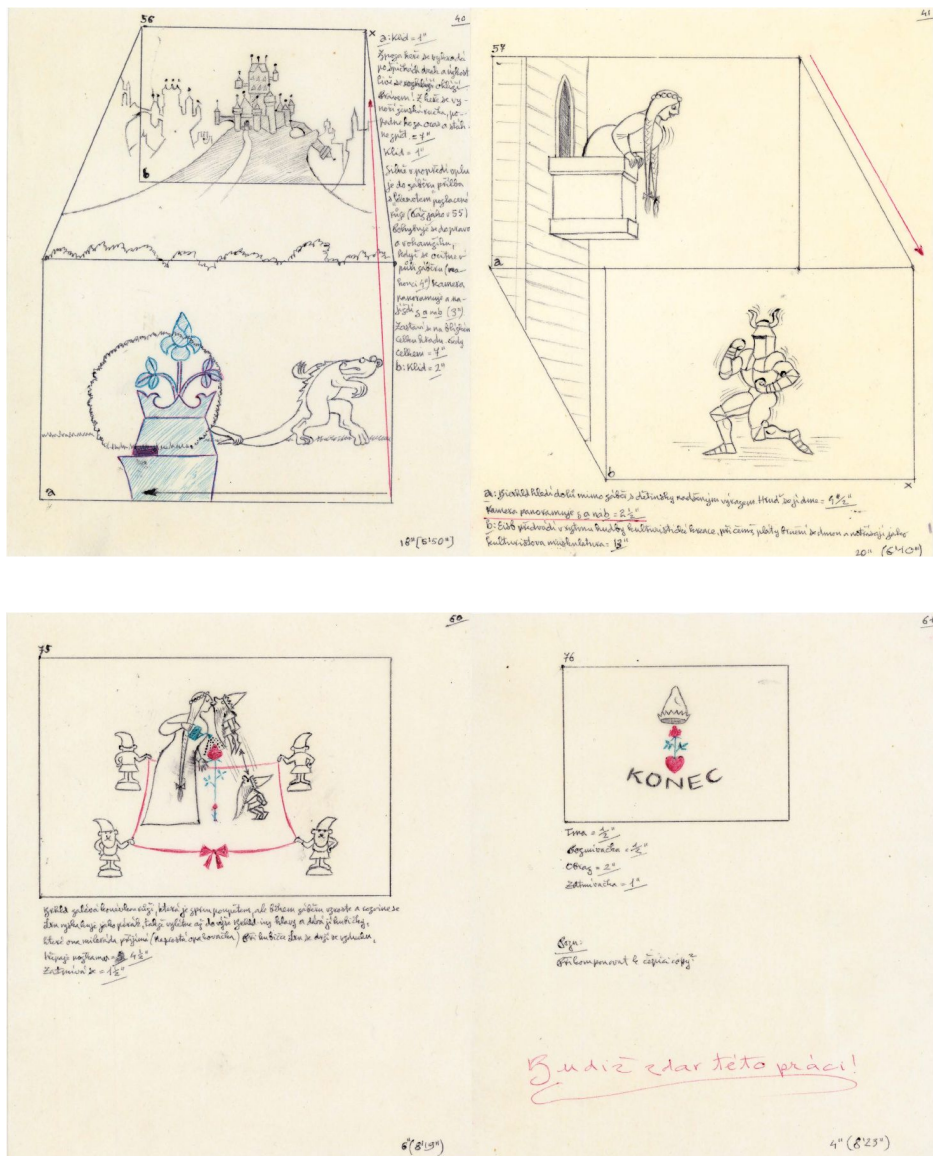
Z četby scénáře je myslím patrné, že při popisech vizuální skutečnosti jsem se opíral o díla pozdně gotického malířství s jeho nerealistickým prostorem a používáním nevědecké perspektivy. Režisér, kameraman, architekt a výtvarník by tedy měli v případě realizačních příprav tohoto filmu mít stále na mysli ne snad imitaci, ale adekvátní obdobu takového prostoru. To znamená, že například filmové interiéry by nebyly budovány obvyklým způsobem (jehož výslednicí jest dekorace se třemi čtyřmi stěnami, podlahou, případně stropem, nýbrž jiným, který by přihlédl ke gotickému prostorovému chápání s jeho příznačnou plošností, směstnaností, nebo absurdně (z našeho hlediska) deformovanou trojrozměrností.”⁷

3.2. Menší růžová zahrada

Filmem, který byl doslova připraven k realizaci byla krátkometrážní animovaná pohádka *Menší růžová zahrada*. Tak, jak byl Brdečka zvyklý, připravil si precizně prokreslený obrázkový scénář, který byl detailně propracovaný. Kromě jednoduché poznámky o konzultaci hudby s Jiřím Kolafou na konci scénáře se dá o dalších společnících a plánech jen spekulovat. Z důvodu Brdečkova úmrtí roku 1982 k realizaci nedošlo a heslo z poslední stránky scénáře “*Budiž zdar této práci!*” již nedošlo naplnění.



⁷ BRDEČKA, Jiří, Faunovo značně pokročilé odpoledne, Československý spisovatel, 1991, s. 155



3.3. Z rozhovoru s Terezou Brdečkovou (dcerou Jiřího Brdečky)

9. července 2016, Praha

MT: Jak probíhalo schvalování Brdečkových námětů?

TB: On byl v pozici, že pokud mohl pracovat, což mohl s výjimkou 2 let od roku 72 nebo 73 až do roku 75, kdy měl nějaké potíže v Bratrech v triku, tak mu nezbyval námětový odpad. Myslím, že spíš měl vždy nějaký námět, o kterém se poradili v rámci studia, a pak už to šlo. Že mu rovnou řekli, tohle

jo, tohle ne a když řekli že jo, tak už to běželo celkem bez problému, což byla jistě obrovská věc.

MT: Ve studiu už věděli, že když mu schválí námět, jaká bude jeho realizace a výsledná podoba? Sám o sobě také říkal, že neumí napsat treatment, obsáhlejší explikaci dopředu, že mu scénář bují pod rukama scéna po scéně...

TB: Ano, měl v tomhle určitou výsadu. Nikdy nebyl ve straně, ale ve studiu věděli, že filmy také musí vydělávat a měli v něj důvěru, že to tak bude. Byly to takové jednoduchoučké explikace a proč to chce dělat a nazdar.

V momentě, kdy dostal ceny za *Špatně namalovanou slepici* (Jiří Brdečka, 1963), tak pochopili na Ústředním ředitelství ČSF nebo ještě spíše o patro výše na ÚVKŠČ, že je to úžasný vývozní artikl a že jim do toho radši vůbec nebudou mluvit, že tomu stejně nerozumí. To znamená, že odevzdávání jednotlivých fází, explikace apod., to už byla zřejmě čistě formální věc. On i díky tomu mohl jednoduše v šedesátém osmém odejít, ale velmi dobře věděl, že třeba v Itálii, kde o něj velmi stáli, mají ve sklepích jen malá studia. Museli všechno umět, dělali reklamy a pak jednou za tři roky se jim nějaký film povedl. Jemu už bylo přes padesát, takže to už nešlo...

MT: Připravoval si všechny scénáře netradičním, velmi osobitým a výtvarně propracovaným způsobem, jako například scénář k *Menší růžové zahradě*?

TB: Ano, takhle to vždycky vypadalo. Někdy to bylo uvolněnější, tu *Zahradu* totiž dělal už v době, kdy umíral, a tahleto vysloveně roztomilá věc mu seděla. Vyhovovalo mu si to takhle vyšívát, i když už asi tušil, jak to dopadne. Ale v dobách kdy dělal jeden film za druhým, to bylo mnohem uvolněnější a šlo mu to vlastně poměrně rychle. Myslím, že takhle to dělal pro to, aby to tomu malíři nemusel jenom vyprávět, protože tam byla kompozice odkud kam, protože ty lidi samozřejmě často nerozuměli filmu. A vlastně na tom se to s ním teprve učili.

MT: Měl nějaký tip na výtvarníka na *Menší růžovou zahradu*?

TB: Dělal film s Běhounkem a velmi se v něm našel (pozn. MT: *Třináctá komnata prince měděnce*, výtvarník: Jiří Běhounek, 1980) a jak vidím charakter těch kresbiček, tak se mi to zdá velmi pravděpodobné. Přestože je to taková česká, praštěná pohádka, tak je to takové wildeovské, něco jako Aubrey Bardsley, takže je tam tenhle výtvarný tón a taky si pamatuji, že on na toho Bardsleyho pořád koukal. Takže si myslím, že ten Běhounek mu velmi vyhovoval, že za každou cenu nedrtil to svoje, ale že byl ochotný si prohlížet i jiné věci.

MT: *Kouzelník Žito* nebyl zamýšlen jako animovaný film, ale jako hraný, velmi stylizovaný, s animovanými vsuvkami, podobně jako tomu bylo u filmů, co dělal s Lipským, že? Kdyby se film realizoval, dělal by to zase s ním?

TB: To byla šuplíková záležitost. Někdo, když viděl, jak na tom je, tak mu dal napsat scénář. Lipský, který byl ve straně, pracoval na plné pecky a moc se k němu nehlásil, protože se mu zdálo, že by to bylo úplně neprůchodné. Možná v to doufal, ale psal si to víceméně pro sebe. On měl hrozně rád pozdní středověk a velmi dobře tomu rozuměl. I výtvarně. On to viděl, tu animaci, jako iluminovaný rukopis, jako *Hodinky vévody z Berry*. S Lipským ale měli dělat *Tři veterány*. To Brdečka udělal ještě námět a myslím, že udělal scénosled, ale tím si nejsem jistá a pak umřel. A dodělával to Svěrák. Ten to udělal dobře, ale jinak.

MT: Těžko si představit, jak by vypadali *Tři veteráni* podle Brdečky, ale je fakt, že ty Svěrákovi zestárli nějak dřív, než ten Joe, *Tajemný hrad* a *Adéla*, co dělali s Lipským ještě před tím...

TB: Já myslím, že to je tím, že co u Svěráka stárne velmi rychle, je taková ta "člověčina". Ono to v té pohádce je taky, ale myslím si, že otec by to otočil, napálil to nějak, že by to trochu shodil a že by to bylo vlastně silnější. Pak je tady věc poslední. On v době, kdy měl politické potíže v těch letech 1972 -76, - vůbec nevím, co se stalo, ale u filmu se to stává dost běžně -, psal scénář ke středometrážnímu animovanému filmu *Faust*, který režírovala východoněmecká režisérka, která se jmenovala Katja Georgi (*Des Feuer des Faust*, Katja Georgi, 1981). Ten film vznikl, ale já ho tedy nikdy neviděla, ale podle synopsí velmi odpovídá tomu původnímu scénáři, který je úplně úžasný.

4. Vlasta Pospíšilová

4.1. Anastázus Kočkorád, Přátelé zvířat

Vlasta Pospíšilová byla důležitou animátorkou Studia Jiřího Trnky a velkou obdivovatelkou jejího zakladatele, v době, kdy ve studiu pracovala, stále ještě uměleckého šéfa. Snad i to bylo jedním z důvodů, proč svým dětem pořídila knížku o podivném kouzelníkovi Kočkorádovi (*Anastázus Kočkorád, velký kouzelník*, Rudolf Slawitschek, 1942), Jiří Trnka totiž tuto knihu doprovodil čtyřmi barevnými celostránkovými ilustracemi a mnoha pérovkami. Ve chvíli, kdy už V. Pospíšilová byla zkušená animátorka se námět několikrát pokusila realizovat. Knížku přepracovala do literární filmové povídky a několikrát jej nabídla dramaturgii Krátkého filmu ke zpracování. Bohužel vždy bez úspěchu. Do dnešních dnů dokáže barvitě popisovat obrazové scenerie, které jí z nerealizovaného filmu zůstaly v paměti. Ale námět nenašel u tehdejších dramaturgů kladnou odezvu.

V původním knižním příběhu o napravení zlého kouzelníka, hlavního hrdiny, se potkávají nečekané postavy - kouzelník s nelichotivým jménem, starostův rádce - mluvící kocour, Ježíšek, měsíc, coby trojjediná bytost tří bratří, velikonoční zajíčci a další. V první polovině knihy je Kočkorád exponován coby zlý kouzelník, který se z křivdy mstí na nevinných sousedech, nicméně po jeho několika záškodnických výpadech se dostane do učení dobrého

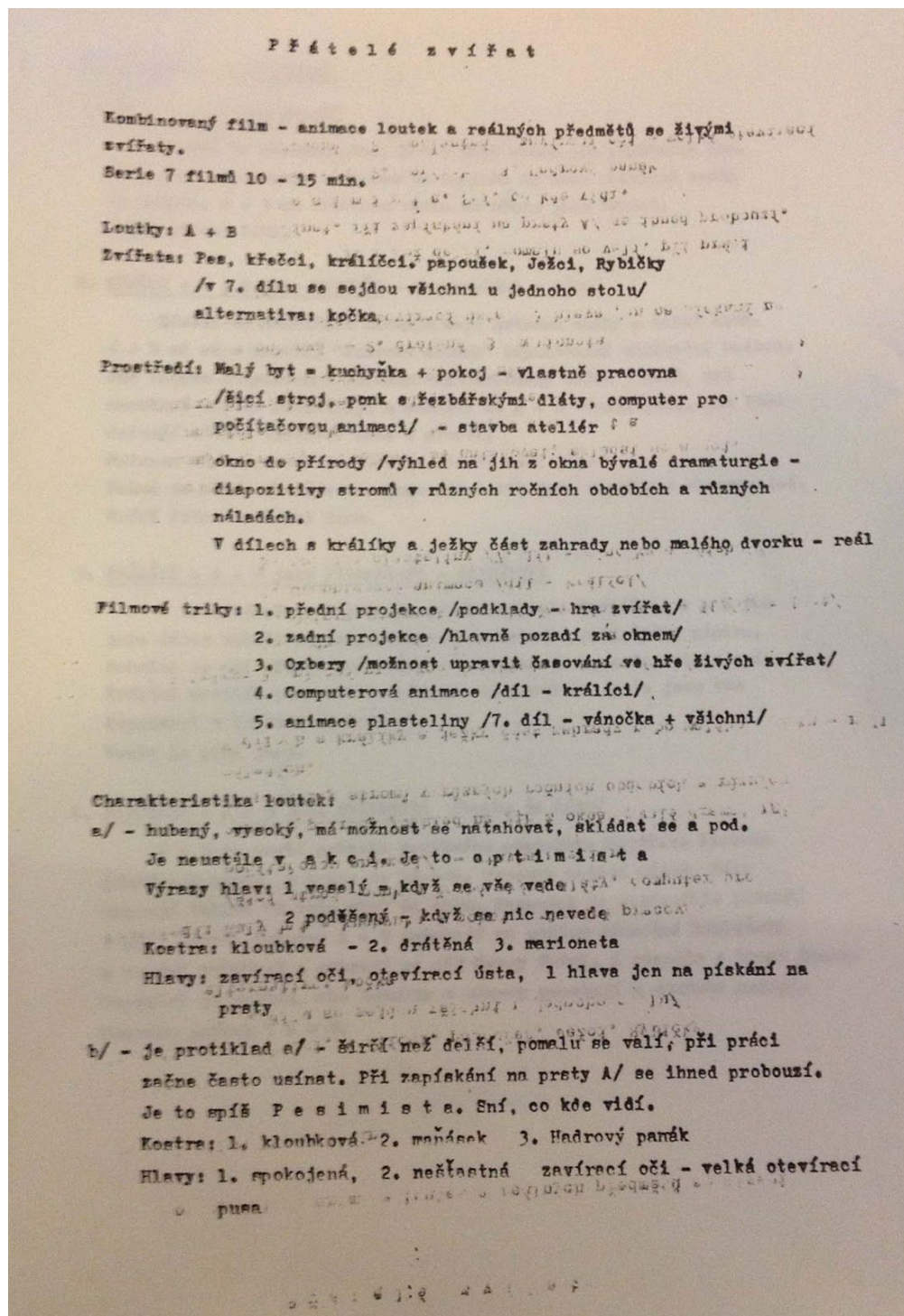
kolegy, který jej naučí, jak být kouzelníkem dobrým a přivede jej ke kouzelnickému mistrovství. Druhá polovina knihy jsou v podstatě samostatné drobné příběhy, které však často nemají výraznou dramatickou linku či jasnou pointu. V. Pospíšilová logicky pro svou adaptaci zvolila pouze část první, kde jde vlastně o vítězství dobra nad zlem uvnitř zmateného kouzelníka. Jako by skrze své omyly nacházel správnou cestu k používání výjimečné schopnosti, kterou nečekaně nabyt, a pomocí ní pak pomáhal lidem.

Knížka sama je poněkud zvláštní, možná stejně zvláštní, jako nejasný osud jejího autora, který na konci války zmizel beze stopy. Podle jedné z verzí mohl být zabit kvůli svému německému původu a jménu během odvetných poprav páchaných Čechy na Němcích v poválečných dnech. Kočkorád se nechová vždy správně. Naopak, je normálním chybujícím člověkem jako my všichni, jeho schopnosti mu ale dávají možnost někdy chybovat velmi sobecky až krutě ke svému okolí. To z něj dělá postavu, se kterou je těžké se v knize identifikovat. Není zcela jisté, zda se dá kniha označit čistě jako dětská literatura. Zejména s ohledem na druhou česky vydanou knihu R. Slawitscheka, *Pražský dobrodruh* (1942). Román z historické Prahy, který balancuje na hranici klímovského existenciálního expresionismu a surrealistického experimentu je pro běžného čtenáře velmi těžce zařaditelné, nebo spíše interpretovatelné dílo a do jisté míry komplikuje i vnímání *Kočkoráda*.

Vlasta Pospíšilová měla podle svých slov námětů, které zůstaly pouze náměty, poměrně hodně. Dalším byl například návrh na seriál *Přátelé zvířat*. Bohužel se nepodařilo dopátrat, odkud původní námět pramení, zda jde o autorský námět či adaptaci jiného díla, nicméně zůstává zajímavé minimálně technické zpracování sedmi 10 - 15 minutových filmů.

4.2. Originální podklady

Technologický popis k Přátelům zvířat



Úryvek ze scénáře Anastázius Kočkorád

II.

Je ráno. Anastázius je právě probudil, protřel si oči. Pak chvíli loví rukou pód polštářem, až vytáhne kouselkou hálku. Mávne jí.

Na stole se objeví vydatná snídaně.

Anastázius si přikouzlí ještě hedvábný župan a turecké pantoflíčky. Vstane, hálku zastrčí do kapsy a jde ke křeslu.

Usadí se pohodlně v křesle, ještě jednou mávne a je tu dlouhá dýmka. Anastázius je spokojen, vesele pokouše a vypouští ke stropu prstýanky kouře. V jeho pohodě ho vyruší křik před krámem. Jsou to opět nezbední kluci a škodolibí spoluobčané.

Anastázius odloží dýmku a začne si uží.

Ke skupině posměváčků přibývají další. Pod vedením jednoho z nich začínou všichni společně mňoukat.

Anastázius se zabobí do křesla a na hlavu si dá polštář. Hluk pokračuje. Najednou A. vyskočí a mávne kouselkou hálkou. Sborové mňoukání utichne, ale místo něho se ozve z tříštů velký povy.

A. přistoupí k oknu a vyhlédne ven.

Po tříštích peláží tučný zajíc a za ním se ženou 2 mladíci, hejno dětí, vzadu se valí tlustý městský lékař. Na ulicích, v domech i na střechách se strhla velká honička.

Velká skupina, pronásledující zajíce běží kolem stánku s ovocem a zeleninou, celý ho převrhne. Jablka, hlávky zelí se rozkutálejí, několik pronásledovatelů přes ně upadne. Další přibíhají o ně zakopávají a skládají se tak na hromadu. Z druhé strany vběhnou další pronásledovatelé zajíce, hromadu přeskočí a jejich pronásledovatelé ji přeběhnou.

Z krámků vybíhají další posily a mávají tím, co právě popadli. Jsou to kopí, meče, pušky, ale i lopaty, vidle, košíky.

I po střechách probíhá hon. Po hřebenu peláží velký tučný zajíc - je to Mumla-Brumla a za ním se řítí 2 výrostci. První z nich brzy odpadne, druhý pokračuje dál. Doběhnou k široké mezeře mezi domy, zajíc ji přeskočí, hoch letí po hlavě dolů a zapasuje se do sudu s vodou.

Zajíc pádí kolem komínka, který se právě chystá spouštět sluníčko do komína /střechy jsou přežsové, komíny renesanční/ten pustí se hned za zajícem a mává sluníčkem jako lasem.

Zajíc se ohlédne, vidí, že mu hrozí nebezpečí, tak skočí rychle do komína. Komíník skočí rychle za ním, ale zapadne do komína jen po pás a muživě kope nhamu.

Dole v kuchyni valí tlustá hospodyně nadle. Najednou se rozlétnou dvířka u kamen a z nich vylétne černý zajíc. Hospodyně ho začne honit po kuchyni s válečkem. Shodí při tom talíře z police a převrhne celý stůl i s válem a nudlemi, ale zajíc v poslední chvíli vylétne z okna ven.

Dopadne do ulice, kde ještě pokračuje honička, ale nůkterí už si svého chyceného zajíce nesou domů.

Černý zajíc doběhne k městské bráně, proběhne kolem stráží, 2 vojáci naládují v rychlosti kánoa, střílí za ním. Zajíc však unikne.

Anastázius je v okně pohodlně opřen o polštář a spokojeně bafe z dýmky. Pozoruje protější okna.

Téměř v každém okně se suší zaječí kočka. Pohled se zastaví na balkoně starostova domu. Otevřenými dveřmi vidíme pana starostu a rodinku u stolu, jak právě dokončili hostinu. Starosta se blaženě umívá a otírá si ústa velkým ubrouskem.

Tu nastal okamžik A. pomsty. Mávne kouselkou hálkou a řekne: "Co se zajíců ještě zbylo, až je zase kočíř."

Zaječí kůže v oknech se změní na kočíř kůže - bílé, černé a mourované. Díváme se opět z okna do okna /jako z 20./ Otevřenými dveřmi, na balkoně starostova domu vidíme pana starostu, na krku má ještě ubrousek, jak zívá s otevřenými ústy na kočíř kůži. Otevře ústa, celý zelená a praští sebou na pohovku. Pohotoví manželka ihned přispěchá, v jedné ruce lžici a v druhé láhev s užíváním.

U lesa za městem sedí černý zajíc, čistí si kožich od mazí. Najednou se začne mňout a je z něj opět kocour Mumla-Brumla. Zablýská mu očima. Začne se stmívat.

4.3. Upravený rozhovor Vlasty Pospíšilové s Evou Struskovou pro NFA (13. března 2001)

VP: Já měla několik projektů, ale všechny vlastně skončily nenatočené. Začala bych od toho nejstaršího, co si pamatuji. Byl to loutkový film na námět knížky Rudolfa Slawitscheka *Anastázus Kočkorád, velký kouzelník*. Tuto knížku ilustroval Jiří Trnka, takže už to mě zřejmě přimělo ji jednou koupit dětem k Ježíšku. Ale nevěděla jsem nic o obsahu, ani kdo je Slawitschek, ale koupila jsem hezkou knížku. Hned při tom prvním čtení, když jsem to otevřela na první kapitole, tak jsem říkala, to není možný, to musím natočit jako loutkový film. Popíšu krátce ten začátek, který doted' vidím, už po svých zkušenostech, jako už natočený i se záběrováním a svícením. Děj začíná v Prachaticích, kde má Anastázus Kočkorád na náměstí krámk, myslím, že to byl cukrář, a žije tam. Je ale strašně nešťastný, poněvadž se mu celé město posmívá kvůli tomu jeho jménu. Každý večer místní hoši a mladíci pod jeho okny vykřikují "Kočkorád, kočky rád!" a jednou se stalo, že zavřel okna a všechno, zalezl na půdu a hrabal ve starých truhlicích. Našel tam takovou listinu a na té listině bylo psáno, že když za měsíční noci stín věže kostela dosáhne do středu kašny, že z té kašny vyleze rak a bude mít v klepetu kouzelnou zlatou hůlku. On si na tu chvíli počká a opravdu tu hůlku získá. Hned se přesvědčí, že to je opravdu kouzelná hůlka, řekne: „Ať tady mám miskou třešní!“. No a hned tu třešně na rampě kašny jsou. Potom ale místo toho, aby tu svou moc nějak kladně využil, se chce pomstít těm obyvatelům, že se mu posmívají. Začne proti nim vymýšlet úklady. Ve městě je plno koček a řekne: "Ať jsou z koček zajíci!" no a v tom městě se zkrátka všechny kočky promění v zajíce. Lidé je začnou honit. Skončí to tím, že pan starosta baští zajíce, jako ostatní, a kouzelník to odvolá a řekne: "Ať jsou zase že zajíců kočky!". Všichni najednou zjistí, že to bylo nějaké kouzlo a že si snědli převážně svoje kočky. No je to dost surové, ale tuhle scénu vidím jako natočenou akční scénu. Po tomhle kouzlení ho starosta vyhostil z města a on pak bydlel ve své zvětšené ulitě v úplné pustině. Nakonec se ho ujal kouzelník ze sousedního města Habakuk Lví Pysk a vzal ho na dva roky do

učení. V Prachaticích mezi tím došlo k invazi myší, které usilovaly o to, dostat se do radničního sklepa, kde měla být uložena koruna jejich myšího krále. Anastázius jim pomůže tu korunu získat a všechny myši odtáhnou, tak je to trochu jako Krysař... Tak ho vezmou zase na milost a on tam pak žije, pomáhá jim, je to taková pohádka...

Je tam asi deset kapitol s různými příběhy. Úplně mě to uchvátilo, tak jsem si říkala, to musím natočit! Ale jak je tam těch hodně kapitol, tak ono to nemá začátek ani vrchol ani konec v jedné lince, tak jsem si říkala, že se musím zase obrátit na Edgara Dutku, to byl takový můj dvorní dramaturg. Nevím už, do jaké doby bych to zařadila, ale točila jsem nějaký svůj film a on říkal: "No tak hele, tak to dotoč a pak se do toho dáme." Film jsem tedy dotočila, ale mezitím jsem začala dělat animaci na jiném filmu, tak zase říkal: "Hele, tak počkej, dáme se do toho, až to dotočíme." Tak se to asi třikrát opakovalo, až jsme dospěli do roku osmdesát devět, kdy jsem připravovala předposledního Wericha, *Až opadá listí z dubu*. Na to ještě peníze byly, ale po revoluci už byl konec a nebyla ani koruna. On by to byl spíš delší projekt, takový středometrážní, osm set metrů, řekla bych...

V televizi dělal pan Jan Kutálek dramaturga, původně byl u nás, v Krátkém filmu, tak jsem se s ním radila a on říkal, že na dětské náměty nejsou peníze. Po jeho odchodu jsem se setkala s paní Krejčí, která to po něm vzala. Poslala jsem jí literární scénář *Kočkoráda* a poslala jsem jí taky *Přátele zvířat*. Po měsíci jsem jí volala, během krátkého telefonického rozhovoru mi řekla, že ten *Kočkorád* by se dal točit někdy před lety, ale teď, že už je to zastaralé, takže to pro televizi není. Ten druhý námět, *Přátele zvířat*, to prý už vůbec ne, navíc tam prý něco podobného měli, tak jsem to zase zakonzervovala.

Další inspiraci jsem našla opět v literatuře. Dostala se mi do ruky taková malá knížečka *Na vandru* (Alois Beer, 1973). Poněvadž se mi to velmi líbilo, přečetla jsem ještě další dvě jeho knihy. Alois Beer byl písmák a naivní malíř z Dobrušky, který se narodil v roce 1833 a zemřel v roce devadesát sedm.

Přestože měl už odmalička výtvarné nadání, dali ho rodiče do učení k nějakému soustružníkovi do Dobrušky, kde se vyučil a potom ve svých šestnácti letech jako soustružnický tovaryš odešel na vandr do Vídně, kde mu zajistili mistra, taky Čecha, kde se bude dál učit. On si během těch cest dělal zřejmě takové poznámky včetně kresbiček. On se tam popisuje stále jako takový slabý hošíček, že když někde přišel, měl opravdu jenom tvarohové buchty s sebou, co mu maminka napekla. Všichni z té Dobrušky říkali: "Dyt' von se Lojzíček vrátí, až sní buchty, tak se vrátí." A on tam přesně popisuje, když snědl poslední buchtu, že se jako nevrátí... Pak mu ještě v Brně ukradli všechny peníze a měl s tím strašné problémy. V učení ve Vídni, byl asi dva nebo tři roky. Vrátil se domů, ale po měsíci se zase vydal na další vandr a to už byla pak delší cesta, která trvala šest let a dostal se až do Milána, Benátek a zase se vracel přes Vídeň. Když se vrátil do Dobrušky, usadil se a zavedl si soustružnickou dílnu a celkem prosperoval. Měl rodinu, umřela mu první žena, pak si vzal nějakou zlou..., zkrátka to pak šlo úplně dolu. Nakonec mu skoro všichni umřeli na souchotiny a on, když už byl takhle úplně zdecimovaný, tak se vrátil právě k těm zápiskům a začal psát. Napsal sedmdesát sešitů, ilustroval to, doplnil to těmi naivními kresbičkami. Nakonec si udělal takovou krabici a chodil jako podomní obchodník po vsích a jezdil do Kladska a vodil s sebou dceru Hedviku. Víc, než ten vandr na jih mě zaujal ten jeho nešťastný rodinný život.

Bylo by to opravdu krásné natočit to jako takovou koláž, kde bych využila ty kresby a toho, že jsme animovaný film, že bych je jednoduše, rozanimovala. Ten Beer by byl už ve starším věku tedy, jako že už vzpomíná a že by to byla klasická loutka, eventuálně bych k němu přidala tu Hedviku, poněvadž, mě jí bylo strašně líto. Doted' slyším, že by ten text, který by byl opravdu originál, jak on to napsal před těmi sto lety, četl Josef Kemr.

5. Jan Švankmajer

5.1. Bleděmodrovous a další

Některé ze Švankmajerových nerealizovaných scénářů vyšly v knize *Síla imaginace* (Dauphin, Mladá fronta, 2001). Každý z nich má svou zajímavou historii. Některé se nakonec realizovaly, v původní či pozměněné podobě. V některých vidíme jakési fragmenty, které se pak jako drobné detaily objevují v rozsáhlejších dílech. Filmy Jana Švankmajera často narážely na nepochopení či přímo odpor komunistických schvalovacích komisí. To mělo často vliv i na připravované scénáře, které, než aby je autor měnil, nebyly realizovány. Nezřídka se také stávalo, že bylo do Švankmajerových filmů zasahováno po jejich dokončení bez jeho vědomí.

Scénář k původně krátkometrážnímu filmu *Bleděmodrovous* čekal 25 let na svou realizaci. Nakonec byl námět rozpracován do celovečerního filmu a realizován pod názvem *Spiklenci slasti* (Jan Švankmajer, 1996). Sám Švankmajer k *Bleděmodrovousovi*:

“Scénář Bleděmodrovous ležel v šuplíku skoro pětadvacet let. V roce 1970 se už nedal realizovat. Co na něm tehdejší dramaturgům vadilo, jsem nepochopil. Možná v něm viděli nějakou “supertajnou” alegorii nebo jim naopak vadila “neangažovanost”. Nedožvěděl jsem se to.

Námět balancuje na hranici grotesky a hororu, tak jako ostatně většina mých filmů. Magie v něm funguje i nefunguje stejně jako v našem životě.

Na “aktuálnosti”, zdá se mi, získal právě nyní, kdy knihkupectví a časopisy (ale i filmy) zaplavuje vlna pokleslé iracionality, která začíná suplovat jakousi “ideologickou nadstavbu” nebo “rovnováhu” k pragmatismu a utilitarismu dnešní ekonomické civilizace. Zatímco skutečná magie jako komunikace s “duší” přírody je vytlačována civilizačními návyky z každodenního života. Místo ní se rozmáhají náboženské sekty se svým vymýváním mozků. Je to jen další důkaz, že pokleslá racionalita dnešní civilizace plodí pokleslou iracionalitu.

Touto "ideologickou explikací" scénáře ovšem nechci zastříť, že scénář Bleděmodrovous má i svůj psychologický, osobní rozměr (ostatně jako každé imaginativní dílo).

*Film by byl kombinací hraného filmu a filmu trikového, délka asi 12-15 min., barva."*⁸

Ve spojitosti s *Bleděmodrovousem* je důležitý také Švankmajerův nerealizovaný taktilní scénář *Jako dotek mrtvého pstruha* (1978):

"Polodetail: Peřina se vzdouvá, převaluje, převrací.

Velký detail: Prst přejede po zubech hřebenu.

Celek: Peřina se uklidňuje, až zmrtví.

Polodetail: Deska stolu. Na stole leží krajíc chleba. Odlamují se kousky střídy, sežmoulávají se v kuličky a kutálejí se.

Velký detail: Lidský nos z podhledu. Do nosních dírek se kutálejí chlebové kuličky a mizí v nich.

Velký detail: Lidské ucho. Do ušní dírky se kutálejí chlebové kuličky a mizí v ní.

Celek: Holá záda -

chladný

vláčný

kluzký

slizký.

Nahý vběhnout do zralého ječmene!

Celek: Holá záda překryje peřina. Pohybuje se jako živočich, který tělo požírá a tráví.

Velký detail: Čištění lidských zubů. Pohyb kartáčku se zrychluje.

Lehce lepkavý

proti srsti

příjemně neudržitelný

poddajný.

⁸ ŠVANKMAJER, Jan, Síla imaginace, Dauphin, Mladá fronta, 2001, s. 192 - 193

Okousat nehty u obou ukazováčků!

Celek: Hromada šatů a kabátů se tře, leze přes sebe.

Knoflíky se samy zapínají a zase rozpínají.

Montáž detailů.

Detail: Ochmýřené podpaží -

Hrudkovitý

rozpadávající se

zraňující

přežvýkaný.

Zpotit se mezi prsty nohou!

Celek: Peřina slézá z postele. Odkrývá prostěradlo plné drobečků z bábovky.”

9

Nasávání chlebových kuliček nosem a ušima je nezapomenutelná scéna z filmu *Spiklenci slasti*. Při taktilním vnímání si můžeme představit, že i vběhnutí nahého těla do zralého ječmene může vyvolat stejné pocity, jaké zažívá Pavel Nový ve stejném filmu, kdy se stimuluje taktilně-erotickými hračkami vlastní výroby. Na první pohled je tedy zřejmé, že dochází ke kombinaci více scénářů, námětů v jeden celek. Jestli se jedná o vědomou fúzi nebo zda autor zkombinoval stále se vracející vizuálně taktilní motivy automaticky není podstatné. V našem kontextu je důležité, že původně dva textově zachycené motivy se nakonec propojí v jednom, změněném celku.

Podobných příkladů recyklace nebo přepracování námětu je možné najít u Švankmajera více. Ačkoli je každý z filmů svébytný a nezaměnitelný, díky metodě příprav mají všechny filmy stejný prapůvod. Postupem času je autor stále mění, fixuje v různých polohách, scénářích a prioritách, aby je pak opět použil v celku jiném či jako samostatný motiv. Jako by JŠ z hromady hlíny zkoušel modelovat různé sochy, které opět rozhnete v jednolitý celek. Hotový artefakt určený k zachování oddělí jen jednou za čas, ten už se pak stává neměnným, samostatným dílem, který ale stále zachovává původní materii -

⁹ ŠVANKMAJER, Jan, Síla imaginace, s. , Dauphin, Mladá fronta, 2001, s. 258 - 259

pomyslnou hlinu, tudíž je stále součástí oné hromady - celku, byť odděleně a ve ztvrdlé podobě. To jsou pak samostatné filmy, plastiky, texty, scénáře, atd.

Stejně tak můžeme vyzorovat podobnost detailů scénáře *Útěk z Deprese*¹⁰ s filmem *Přežít svůj život* (2010).

Další z nerealizovaných scénářů je *Nikde nikdo*¹¹ (1971). Tento scénář je součástí kolektivní hry Surrealistické skupiny z počátku sedmdesátých let nazvané Tichá pošta. Její pravidla (obdoba populární společenské hry): každý účastník měl za úkol napsat vlastní variantu scénáře, který obdržel od hráče, jenž psal bezprostředně před ním. Předcházející varianty neznal.

Doposud nerealizovaným scénářem je také filmová povídka *Hmyz*¹² (1971), který je však momentálně ve fázi preprodukce a hotový film by měl být uveden do kin v roce 2018. Film tedy čekal 45 let na svou realizaci. Od jeho filmové povídky k premiéře by mělo uběhnout 47 let!

5.2. Pracovní plán E. Radoka a J. Švankmajera

V šedesátých letech formuloval Emil Radok koncepci, která vytvořit zázemí pro tvorbu animovaných filmů se zcela opačným, neiluzivním pojetím animovaného filmu, než jak tomu bylo doposud, kdy převládala animovaná loutka klasická, řekněme trnkovská. Jednalo se o zcela logický krok, který měl přichystat o něco lepší podmínky pro tvorbu avantgardnějšího přístupu k filmu. Radok si byl vědom, že loutkový film tak, jak jej v tu dobu vnímali kolegové a diváci, je schopen zpracovávat jen takový typ děl, který pracuje s psychologií postav se základy v klasickém dramatu.

V nezveřejněném dokumentu Radok píše:

“Loutkový film dosáhl vysoké umělecké úrovně a může být již zařazen mezi klasické umělecké žánry. Zaslouhou československého filmu rozvinul

¹⁰ ŠVANKMAJER, Jan, Síla imaginace, s. , Dauphin, Mladá fronta, 2001, s. 232

¹¹ tamtéž, s. 205

¹² tamtéž, s. 213

k dokonalosti v podstatě jednu výrazovou oblast pomocí animované iluzivní loutky a iluzivního prostředí. Těmito prostředky loutkový film dosáhl schopnosti vyjadřovat především epické děje s bohatší psychologíí.

V loutkovém filmu hraje podstatnou roli výtvarná disciplína, která se projevuje ve všech jeho tvůrčích složkách vizuálního oboru. Volný výtvarný projev také vždy ovlivňoval tento film. Od dob, kdy loutkový film vyvíjí nejen výtvarnictví, nýbrž i ostatní filmové žánry, objevily se nové výrazové oblasti, které v určité míře současný loutkový film ovlivňují a v něm se objevují. Přesto však se v něm neuplatňují zásadně. Zvláště u nás setrvává více méně na určité výrazové rovině, která má ovšem již zmíněnou mistrovskou kvalitu.

Z těchto důvodů chci v loutkovém studiu pracovat na oblasti, která umožní rozvinout a principiálně uplatnit ty výrazové prostředky, které odpovídají současnému modernímu estetickému vnímání, aby loutkový film byl obohacen o nové estetické oblasti, která zároveň budou moci reprodukovat specifické obsahy.

Protože podle mého mínění je tato oblast rozsáhlá a protože literární, režijní a výtvarná složka navzájem souvisí a natolik se prolíná, že je těžké určit hranici jednotlivých pracovních disciplín - domnívám se, že tu jde o kompaktnost daleko větší než v jiném umění kolektivním - navrhl jsem pracovní plán a z toho plynoucí náměty s vhodným spolupracovníkem (pozn. aut.: Švankmajerem), protože jedinec těžko může všechny základní složky sám zvládnout.

Tento plán v případě akceptování bude muset být vypracován příslušnými odborníky po stránce teoretické i praktické do přesné podoby, aby mohlo být přikročeno k plánovitému, soustavnému realizačnímu procesu."

Upřesnění vzniku pracovního plánu Janem Švankmajerem

červenec 2016:

"Když jsem dostal, se svým souborem Divadla masek, že Semaforu výpověď, přešel jsem i se souborem na doporučení pana Emila Radoka, do Laterny magiky. S panem Radokem jsem se seznámil v roce 1958, na podzim, kdy

jsem mu vodil staré marionety v jeho filmu Johanes doktor Faust. Na tomto filmu jsme se spřátelili, a po mém příchodu do Laterny magiky jsme naše přátelství obnovili. Jako režiséři, jsme spolu dělali na pořadu Variace, do kterého jsme dělali dvě čísla. Práce režisérů v Laterně, když se zrovna nedělal nový program, spočívala v nazkušování alternací, a v režijních dohledech na představení. To nás oba neuspokojovalo, a tak jsme se každý čtvrtek scházeli u pana Radoka, a vymýšleli si filmy. Psali jsme náměty a scénáře, jak pro filmy hrané, tak pro animované. Ten dokument - pracovní plán je toho dokladem. Já ho už bohužel nemám, ale měli by v něm být jak projekty celovečerní /Tři zběhové, Čára a několik krátkometrážních Karty, Stopy a další/ Celkem jsme to odhadovali na program na sedm let. Dělali jsme to s vědomím, že se nám asi sotva za stávající situace podaří tento program realizovat. Když pak pan Radok emigroval do Kanady, tak bylo jasné, že je to mrtvý program. Myslím, že pan Radok z něho v Kanadě nic nerealisoval a já jsem se v devadesátých letech vrátil k Otesánkovi, který ovšem v našem programu nebyl nijak rozpracovaný a impuls k němu nevzešel z naší společné práce, ale od Evy, která měla scénář na krátký animovaný film. Celé scénáře zůstaly u Radoka, nevím jestli je vzal do Kanady, ale pak by musely být v jeho archivu. Já je bohužel nemám, protože jsme je psali pouze v jednom exempláři.”

5.3. Skeny původního pracovního plánu

Emil Radok - ESTETIKA animovaného filmu.

2.

Rozvrh pracovního plánu.

V našem pracovním rozvrhu nenazýváme na loutkový film jen z klasického hlediska, to jest jako projev animované loutky v určitém odpovídajícím prostředí, nýbrž v širším slova smyslu jako na syntézu různých výtvarných disciplín filmově zpracovaných, pokud mají charakter prostorový a alespoň částečně trikový. /Čítáme i s disciplínou papírkového filmu, který pokládáme za záležitost mezně prostorovou./

Oblast, kterou chceme propracovávat rozdělili jsme na tři základní skupiny, které by bylo výhodné realizovat paralelně. Větš bodů v jednotlivých skupinách není vyčerpávající. V praxi dojde zhusť ke spojení jedné skupiny s druhou či se všemi navzájem.

I. Syntetický obraz.

/Syntéza dvou nebo i více výrazových prostředků/

1. Kombinace živého herce a loutky nebo oživlé věci.

Rozvinutý dramatický konflikt, schopný vyjádřit složitější obsah i ideu na základě epického příběhu.

V této skupině chceme vyzkoušet jednotlivé ustálené žánry:

- a/ Klasickou lidovou pohádku
- b/ moderní grotesku
- c/science - fiction
- d/óperu-balet

2. Kombinace dvou protikladných vjemů.

a/ Kombinace prostoru s plochou /Fotografie a plastický předmět, takže vznikne kreslená postava nebo výřez.
reálná postava nebo fotografie a plastickým předmětem v logické souvislosti.

b/ Kombinace barvy a černobílého obrazu. /barevná loutka a černobílé pozadí či obráceně/

c/ Kombinace reálné významového obrazu s abstrakcí. /Fotografie a filmový žurnál s bezpředmětnou pohybovou kresbou/

d/Kombinace fotografické skutečnosti se skutečností

vytvořenou výtvarnými prostředky. / Fotografie a filmový žurnál s kresbou předmětnou nebo papírkovým filmem ap. /

II. Filmové-loutkové aplikace klasických výtvarných disciplín.

- a/ Staré české loutky. - "efázovaná animace
- b/ Karty - Papírkový film.
- c/ Fotografie - Trikový film /Koláže, proláže, animace, rapid montáže/
- d/ Dobové rytiny . - "apírkový film s využitím postav i pozadí.

III. Neiluzivní loutka

Důsledně chápaná a zpracovaná loutka jako výtvarný objekt, který teprve filmovými prostředky, animací, kamerou, světlem a zvukem dostane kvalitu subjektu, to jest oživení, tak aby se stala dramatickou osobou.

- a/ Plošná loutka, vytvořená z fotografické pohybové koláže, nebo loutka, vůbec vytvořená z filmového obrazu.
- b/ Loutka vytvořená z různých předmětů.
- c/ Loutka, vytvořená z různých materiálů, nezastírajících svou strukturu.
Hrubě fázovaná, mimika vytvořená přeskupováním materiálů.

Tyto tři skupiny nemají konstantní charakter. "odstupující praxe a potřeba je bude doplňovat i měnit.

byly však navrženy na základě jak literárních, tak výtvarných inspirací, schopných zachytit myšlenky, které chceme loutkovým filmem vyslovit. Částečně jsme je již konkrétnizovali ve filmových námětech, jež uvádíme zatím jen v podobě stručných informací.

Emil Radok a Jan Švankmajer

Z dnešního pohledu se některé návrhy nezdají příliš neobvyklé, některé nápady působí i lehce naivně. Je však potřeba mít na paměti, že zkušenost dnešního diváka je o několik desítek let bohatší a spousta z navrhovaných technologií jsou již běžně používány, nebo dokonce nahrazeny či obohaceny o nová vylepšení. Z vyjádření J. Švankmajera je jasné, že s Radokem

k tvorbě dokumentu přistupovali spíše jako k jakémusi tvůrčímu cvičení a nedoufali v to, že se cokoli bude realizovat. Pokud ale prozkoumáme pracovní plán a přiložené náměty detailněji, zjistíme, že tomu tak docela není, resp., že některé z námětů se v nějakých, byť pozměněných podobách přeci jen realizovaly. Nejjasnější je tomu například u námětu “Karty”. Jednoduchý námět na krátkometrážní film, kde výtvarně vděčné postavy z jednohlavých karet mariášek ožijí a začnou mezi sebou bojovat o přízeň dámy. V této relativně jednoduché podobě, alespoň co se příběhu týče, film nevznikl nikdy - možná zápleтка nebyla pro film dostatečně dramatická - nicméně si vzpomeňme, jak působivá scéna se odehrává na konci *Alenky* (Něco z Alenky, Jan Švankmajer, 1988), kdy tyto oživé figury tvoří stráž obávané královny, bojují mezi sebou a perfektně využívají možnosti a naopak omezení, která jim dává jejich plošná, papírová podoba.

6. Gene Deitch

6.1. Hobit

Postavu režiséra a producenta Gena Deitcha provází mnoho fascinujících momentů, které si zaslouží pozornost. V roce 1959 přijel pracovně do Československa, o pět let později se zde oženil s produkční Zdenou Najmanovou a natrvalo se zde usadil. Stal se tak jediným imigrantem ze Spojených států, který se dobrovolně rozhodl pro život v komunismu. Neobvyklý pohled člověka, který zde v době totality žil v soukromé svobodě pak shrnul v knize *For the love of Prague*¹³ (Gene Deitch, 2008). V roce 1960 získal Oscara za satirický animovaný film Munro, kritizující tupost vojenské byrokracie. Méně známý, alespoň u neoborné veřejnosti, je fakt, že v Čechách také natáčel několik dílů *Toma a Jerryho* nebo *Pepka námořníka*. I tak se ale o těchto příbězích dozvíme z mnohých rozhovorů, které jsou běžně dostupné. Jeden z neznámých a přitom velmi zajímavých momentů je vznik podivuhodné adaptace kultovní knihy *Hobit*¹⁴ (J. R. R.

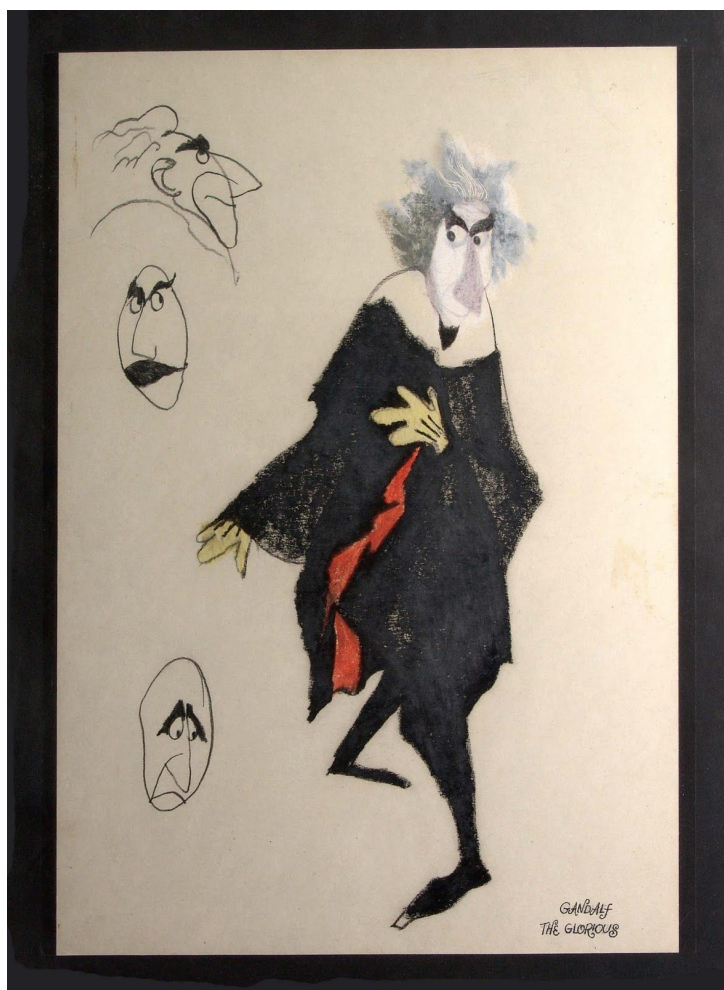
¹³ DEITCH, Gene, *For the love of Prague*, 2008

¹⁴ DEITCH, Gene, *The Hobbit*, 1966 (<https://www.youtube.com/watch?v=UBnVL1Y2src>)

Tolkien, 1937). Desetiminutový kráťas vznikl v roce 1966 za použití kreseb Adolfa Borna. Born nakreslil sérii statických obrázků, které pak byly do filmu řazeny střihem, ovšem bez další animace, maximálně s otáčením či roztřesením jinak nehybného obrázku. Film byl doprovázen textem vypravěče. Vznikl film principiálně podobný například dílům *O zlaté rybce* (Jiří Trnka, 1951) nebo *Do lesíčka na čekanou* (Jiří Brdečka, 1966). Ačkoli film realizován byl, má zde své místo. Původně měl totiž Deitch v plánu adaptovat *Hobita* jako celovečerní snímek. Knihu nejprve při jedné ze svých cest lodí do Spojených států zpracoval do scénáře, nicméně děj i postavy používal poměrně volně, takže vznikl příběh volně inspirovaný původní knihou. Ubral mnoho postav naopak některé přidal, často u nich také upravoval jména. Za strašným drakem Slagem (původně Smaugem) se vydává trojice hrdinů - Hobbit Bilbo, Gandalf, Thorin Oakenshield a namísto zbylých trpaslíků princezna Mika. Gene Deitch chtěl už dlouho realizovat nějaký film, na kterém by mohl spolupracovat s Jiřím Trnkou. Scénář *Hobita* předal Deitch někdy v šedesátých letech právě jemu s nabídkou na spolupráci a vyzval ho, aby připravil nějaké výtvarné návrhy. *Hobit* v knižní podobě v té době ještě nebyl do češtiny přeložen, Trnka tak vycházel pouze z velmi upraveného scénáře. Vznikly tak kresby, které jsou velmi zajímavé - proto, že jsou zcela neznámé, a také kvůli tomu, jak moc se rozcházejí z dnes notoricky známými, až archetypálně stylizovanými postavami mytické Středozemě.

6.2. Některé z připravovaných návrhů Jiřího Trnky k animované adaptaci Hobit (názvy charakterů jsou součástí skic)





6.3. Z rozhovoru s Genem Deitchem 18. srpna 2016, v Praze

MT: Hobit s Adolfem Bornem vznikl už v šedesátých letech. Jak k této adaptaci došlo a jakou roli v ní hraje Trnka se svými kresbami?

GD: V té době o *Hobitovi* nikdo neslyšel. Byla to jen dětská kniha, možná ještě jenom v Anglii. Můj producent William Snyder koupil za babku práva a dal mi knihu k přepracování do scénáře. Netušil jsem, že to bude něco světového, adaptoval jsem to hodně volně, dokonce jména jsem dost měnil. Ještě to nebylo „svaté“, jako později, kdy se nedalo měnit vůbec nic.

MT: Jak dlouhý měl Hobit původně být?

GD: Hobit měl být celovečerní. Pracoval jsem na scénáři půl roku a najednou *Hobit*, a potom *Pán prstenů*, začal být fantastický hit na univerzitách. Pak se obliba šířila i na širší publikum. Snyder najednou zjistil, že má něco, co má úžasnou hodnotu a že vůbec nejsme schopni projekt realizovat.

MT: On měl práva i k *Pánovi prstenů*?

GD: Ano, on měl práva na *Hobita* a další příběhy. Najednou byl projekt větší a větší. Snyder nikdy neměl dost peněz a došlo mu, že nejsme schopni pokračovat.

MT: Ale krátkou verzi jste přeci jen natočili...

GD: Ano, Snyder měl práva, ale háček byl v tom, že ve smlouvě bylo napsáno, že musí vzniknout animovaný film do určitého data, aby nepropadly. Na poslední chvíli zjistil, že aby mu práva zůstala, má necelý měsíc na to, aby natočil jakkoli dlouhý animovaný film. Původní záměr byl sice celovečerní film, ale to ve smlouvě napsáno nebylo. S Trnkou jsem už dřív mluvil o tom, že chystáme celovečerní film, ale teď, když jsme se chystali udělat

krátkometrážní film za jeden měsíc, jen proto, aby nám zůstaly práva, to byla vlastně jen finta... To jsem nemohl Trnkovi nabídnout. Neměl jsem nervy na to jít za ním a říct mu, že budeme točit jen 10 - 12 minut. Adolf Born byl blízký přítel a nabídl, že nám s tím pomůže. Tak jsem já, Zdena a Born udělali ten film prakticky v naší kuchyni. Stihli jsme to za měsíc, ale laboratoř zničila negativ a my jsme měli pár dní na to, abychom to přetočili. Já jsem posílal do New Yorku málem ještě mokrá kotouč! Snyder pak zamluvil na Manhattanu malou projekci a já jsem v New Yorku sháněl lidi na ulici a říkal jim, jestli nechtějí vidět premiéru nového filmu. Nakonec jsem sehnal asi čtyři, šest lidí. Prodal jsem jim lístky - muselo to být totiž oficiální - a říkal jsem jim: "Nemusí se vám to líbit, musíte ten film jenom vidět." Bylo to za pět minut dvanáct. Práva mu zůstala a mohl je prodat 20th Century Fox, za několik set tisíc, což nebylo moc, ale pro Snydera to byly obrovské peníze. Byla to úplná hloupost, protože za chvíli měly hodnotu několik milionů. Pro mě to bylo velké zklamání. V původním scénáři, celovečerním, bylo hodně mé práce a vypadalo to jako fantastická možnost pro nás a pro Studio Bratři v triku.

Po projekci mi řekl, že můžu vyhodit film do koše. Účel toho filmu byl jenom ta jedna projekce! Ten film jsem udělat musel, protože jsem byl Snyderův zaměstnanec, ale ani jsem nedal své jméno do titulků. Bylo to pro mě úplně trapné, abych byl podepsaný pod takovou srandou... No ale teď už je jedno, jestli je ten film dobrý, nebo špatný, je to vůbec první film o Hobitovi. Ale ten příběh o vzniku filmu je lepší, než ten film samotný.

MT: Líbí se vám, jak nakonec vypadá *Hobit* od Petera Jacksona?

GD: Je to fantasticky udělané, ale roztažené. Dvanáct minut, co jsme dělali my, je směšné, ale na šest hodin... to je moc. Ten příběh je mnohem jednodušší. Všechny filmy, které jsou úspěšné, mají pokračování. Každý film je horší a horší. Skoro všechny jsou jako seriál.

MT: Kolik dalších projektů vám zůstalo jako nerealizovaných?

GD: Když teď mluvím se studenty, říkám jim, že mají štěstí, pokud jim nevyjde jen 50 věcí. Většinou toho nevyjde 90%. Můžete dělat hodně věcí, ale možná si nakonec lidi vzpomenou jen na jednu jedinou věc. Já natočil film, který získal Oscara a je to jediné, na co se lidé ptají. Filmy jsem točil 65 let, ale jen rok z toho jsem pracoval na Tomovi a Jerry. Spousta lidí si myslí, že těchhle třináct filmečků je to jediné, co jsem udělal...

6.4. Dopis Gene Deitcha producentovi Williamu Snyderovi, 1967

January 9, 1967

Dear Bill,

Since it appears, after our phone conversation today, that I will not immediately go to New York, I am sending you a copy of my script for "The Ghost of The Hobbit."

I will need narration very quickly. I would prefer to direct the reading myself, but I cannot do the camera timing for this film until I can get the narration on tape, and am able to mix in the music and sounds. If I cannot get to NY soon enough, either you must do it and bring it with you.... or...I could get Herb Lass to read it here. (That would certainly be the cheapest;) I could even record it right here in my flat. But my first choice would be an announcer, or actor named Gene Kearn (spelling?) who reads short stories on The Voice of America. He has just the deep, resonant, voice-of-doom quality this thing needs... It should at least sound like it's good!

I have done the best I could with this super-condensed script, but I will still not put my name on it. If anyone should see it, I don't want it to represent what Deitch did with - or to - THE HOBBIT, after working on it for five years. That's how long it has been - five years!

My opinion is that in order for your position to stick, we must tell a complete story of The Hobbit, that could - conceivably - be considered as a film version of the total book. This is what I have strained to do.... Strained!

Excerpts, or anything that might be attacked by the agents as being a mere trailer for a film, not the complete story, and thus leave your rights open to legal challenge. Therefore, I have tried very hard to tell a complete tale into this tiny space, in an effort to make something that will stand up in court.

Weak as it is, basically, in attempting to do this, with only the slightest hint of the characters - those that remain - and with its action a shamble - half of the key incidents missing - I have to make up for it with bombast, cramming in as much meaning and flavor as possible into every word, so that the audience may be somehow led into thinking they see, or understand, what is really not there! My original screenplay would have made a fast-moving, three-hour movie.

All I can assure you is that, after a full week of writing and honing, I don't think I can do any better.

If you decide to have me record the narration here, with Herb Lass, cable me immediately! If you want to do it there, I would only point out that everything indented in the script is meant to be read. I guess that's obvious enough, but it would be best if Valerie would retype the narration alone, so it would be easier to read. It must be read with great authority and portent, with the narrator only bending a little as he reads the dialog lines...and with the fastest tempo possible, consistent with the portentous tone required. It's got to move. The entire narration can be read, with the tone and tempo I imagine, in approximately 11:30 minutes.

I was expecting I would be leaving this weekend at the latest, and be able to record this myself in New York, when we did the "Uncle Wiggly" track. I was all ready to leave. My own uncle is already in Paris, waiting to meet Zdenka and me. Very hard to make plans in this business! Now I will switch my plans, and start to work on the 12th NUDNIK, which I'd figured I'd do when I returned. It would be fun. If it works out for Zdenka and me to go with you to Paris, try to make the last days of the Picasso show, and then you and I could continue on to New York. If I heard correctly - I can't be sure - I think you said the "Wiggly" deal was signed. There is still much preparation work, timing, etc. For this. I hope we don't have to wait until there's a panic rush that will not allow us time to do it right.

Best, Gene



7. Václav Mergl

**Z rozhovoru s Václavem Merglem a Pavlou Merglovou 18. srpna 2016
v Praze**

7.1. Mandragora

VM: O jednom projektu bych se rád zmínil. Nebude se to týkat jenom mě, ale některých mých dalších kolegů. Na mě, Jiřího Bartu, Pavla Koutského, Michaelu Pavlátovou a Františka Skálu jr. se obrátil pan Kutálek (pozn. MT: Jan Kutálek, porevoluční dramaturg ČT). Měli jsme se zúčastnit takového projektu s názvem *Císařova procházka* a bylo to k rudolfinskému výročí. Měla to být větší akce, jejíž součástí by byla i projekce několika krátkých animovaných filmů. Měla to být skutečně procházka jednotlivými sály, kde by běžely filmy.

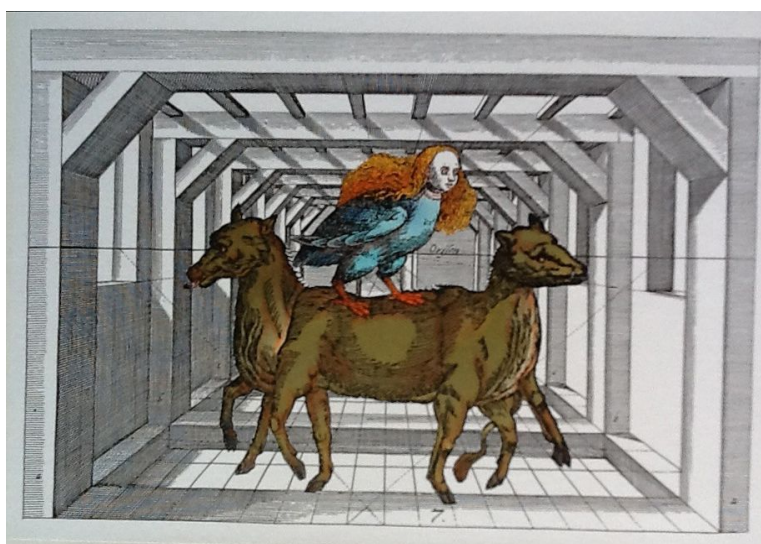
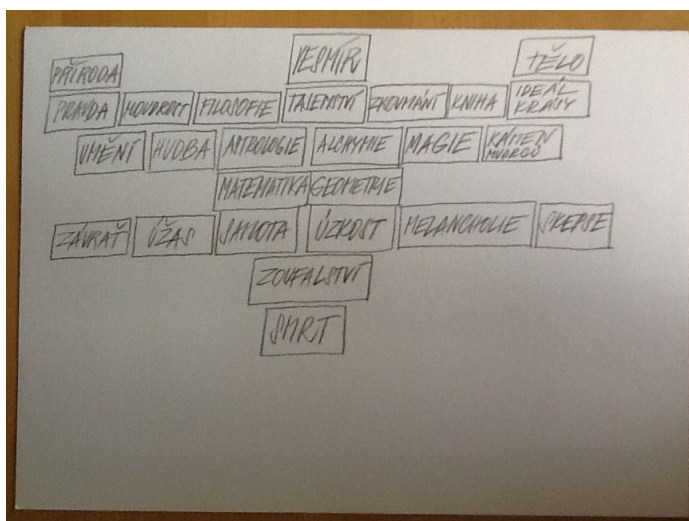
MT: Takže to neměl být film do kin, ale animace jako součást instalace?

VM: Ano, mělo to být několik projekcí v zatemněných prostorech jako součást výstavy, která by byla na hradě. Každý z filmů měl mít tak tři minuty. Mně to téma celkem sedělo, jenomže s tím pan Kutálek přišel dost pozdě. Říkal jsem mu, že ty tři nebo čtyři měsíce je strašně málo a že bychom museli udělat nějaký švindl, něco jako prolínačky na předem zvolené téma. Já jsem si zvolil téma, které se týkalo okultního podzemí té rudolfinské doby. Ona to byla doba v krizi, společnost se rozkládala, byly tam obrovské rozdíly mezi bohatými a chudými tak, jako vždycky, když nějaká etapa doznívá. V literatuře jsem našel, mimochodem Janáček o tom napsal výbornou knihu (pozn. MT: *Rudolf II a jeho doba*, Josef Janáček, 1987), že například na Malostranském náměstí se vršila vrstva hnoje až do prvního patra a v tom hnoji bydleli bezdomovci přes noc, poněvadž tam bylo teplo. V Praze byla silná italská menšina, většinou kameníci, malíři hodně sochařů tady bylo, byly tady stavitelské hutě

a ti měli ve zvyku v noci chodit po Praze a obírat lidi. Například ve *Fuggerovských novinách* z roku 1591 jsem si našel citát: "*V Praze začíná být nebezpečno, protože je zde mnoho zlých kumpánů, kteří mordují lidi bez jakékoli příčiny*" nebo Mikuláš Dačický z Heslova napsal ve své kronice: "*Těch časů v městech pražských dály se hanební a nešlechtní mordové v nocích i ve dne.*" Šlechta neměla co dělat, takže se ledasco vyřizovalo souboji, kvetla prostituce, Rudolf si půjčoval peníze v židovském městě, takže byl fantasticky zadlužený, byl tady zkrátka soustředěný císařský dvůr, to vždycky přináší tyhle věci s sebou... To všechno jsem do filmu chtěl pojmout. Pracoval jsem na tom celé prázdniny, protože mě to opravdu zaujalo. Sháněl jsem si materiál a udělal jsem si předběžný náčrt, co by mě jako výtvarníka zajímalo a z čeho to potom vystavět. Vždycky jsem kladl velký důraz na scénář. Rudolfinská doba je výborně dokumentovaná v rytinách a to by se přesně hodilo pro ten animovaný film - na černobílém pozadí by se pohybovaly nebo jen objevovaly barevné figury. Technika by byla papírková animace koláží, někde možná drobně dokreslená.

MT: A mluvíme tedy někdy o začátku devadesátých let?

VM: To byl rok 1996. Pan Kutálek nám před prázdninami řekl, že na to byly dva miliony. Takže jsem udělal i rozpočet. A po prázdninách si nás zavolal, že na to ty dva miliony byly, ale přes prázdniny se ztratily. Takže to ilustruje tu dobu, ve které žijeme. Nerozhodovali už o tom ti bolševičtí žreci, kteří tomu nerozuměli, ale zase se stávaly takové věci, že najednou zmizely dva miliony! Takže z toho nakonec vůbec nic nebylo. To mě opravdu mrzí, to bych byl s chutí dělal. To by bylo i na větší film než jen na ty tři minuty, jenomže po těch letech už samozřejmě ne. To byl rok devadesát šest... tak si to spočítejte... od té doby vlastně už animovaný film nedělám.



Výtvarné návrhy a scénářistické poznámky k *Mandragoře*

7.2. Dobré chutnání, Vaše lordstvo!

VM: S manželkou jsme taky dělali seriál pohádek Dobré chutnání, Vaše lordstvo!

Pavla Merglová: Jediný kresleňák!

VM: To je vlastně taky nerealizovaný projekt. Měli jsme připravených třináct dílů. Byl to příběh psa, lorda, který má napůl hrad, napůl boudu. Sloužili mu kocour kuchař a myšák kuchtík. Vtip toho seriálu je, že lord si vždycky ráno vybere, co by chtěl jíst a oni shánějí ingredience, je k tomu takový příběh...

PM: A oni ty vždycky zprasí.

VM: Nikdy se ten pes nenají! Měli jsme připravené scénáře ke třinácti dílům.

PM: Ale paní Kšajtová (pozn. MT: Marie Kšajtová), která nás dramaturgovala, prohlásila, že těch sedm dílů stačí a Kutálek řekl, že už toho kuchtění bylo moc. Lidi na tom dělali rádi, bavili se, to se pozná... Třásli jsme se na to, ale nenechali nás to dodělat.

VM: A už jsme měli připravený další třináctidílný seriál, který se měl jmenovat Šťastnou cestu, Vaše lordstvo!

MT: Ale tohle tedy v nějaké podobě koluje po světě?

VM: Ale jenom těch sedm dílů, to si děti nezapamatují. Dávají to v televizi, ale v podstatě to oběhlo celý svět. První, kdo si to objednal tak byli Angličani, když je tam to lordstvo... Dělalo se to s nejlepšíma animátorama, měl jsem pohádkový tým animátorů.



Ukázky z filmu *Dobrou chuť, vaše lordstvo*

7.3. Tvorba za komunismu, Nosorožec

VM: Období za bolševika, to byla spousta nerealizovaných projektů. O tom se rozhodovalo z politického hlediska a často, když to procházelo těmi komisemi, tak to člověka utahalo, takže pak už jsem na to ani neměl chuť. Já jsem s tím měl nějak vždycky potíže. Když mě nechali točit *Laokoonta*, tak se od začátku sázeli, že to nenatočím. Dali mi prošlý materiál, protože byli přesvědčeni, že to půjde do šmelcu. Přišel jsem s literárním scénářem *Nosorožec*, bylo to protiválečné téma. Byla to taková středověká pohádka o tom, jak se chudý rytíř vydá do světa na herce za štěstím a cestou potká divného železného nosorožce. Nosorožec si ho nadhodí rohem, koně mu rozšlape a on dopadne

na toho nosorožce, a teď jede na tom nosorožci a ten všechno ničí. Domy, města a nosorožec pořád roste a rytíř začíná chápat, že je vlastně vítěz. Vlají kolem něj prapory, všude ho vítají jak o hrdinu a když už je nosorožec tak velký, že rytíř je malinkatá figurka, dostane se ke svému hradu a ten nosorožec samozřejmě míří na ten hrad, který mu rozdupe. Tím ten film končí. Oni do toho pořád chtěli cpát nějaké svoje nápady. A to trvalo tak tři roky.

PM: Ale toho Nosorožce jsi stejně chtěl dělat pro to, že by to byla technika jako *Krabi* (pozn. MT: Václav Mergl, 1976).

VM: No jistě... takový válečný stroj, který se vyvíjí sám.



Z filmu *Krabi*

8. Stanislav Látal

8.1. Dlouhý, Široký a Bystrozraký

Původní text K. J. Erbena vyšel ve sborníku *Pohádky* až v roce 1905 spolu s dalšími příběhy (*Tři zlaté vlasy děda Vševěda*, *O Zlatovlásce*, *Hrnečku vař*, a další). Příběh o třech kamarádech s nebývalými schopnostmi neminulo žádné z českých a slovenských dětí. Dnes ho však dokáže převyprávět málokdo. Jedním z důvodů je i to, že dílo prošlo tolika adaptacemi, že se člověku verze splétají a pro původní verzi je potřeba zapátrat v knihách nebo na internetu. Nejčastějším typem adaptace je pravděpodobně divadelní dramatizace, pohádka slouží jako námět na častá dětská představení. Vyšlo několik psaných verzí v různých sbornících, příběh byl několikrát dramatizován do rozhlasové pohádky¹⁵. Pohádka, ale především postavy tři podivínů, posloužila jako podklad pro několik parodií, nejznámější jistě v podání Divadla Jára Cimrmana (*Dlouhý, Široký a Krátkozraký*, Zdeněk Svěrák a Ladislav Smoljak, 1974). Zajímavé jsou pokusy o filmové zpracování. První proběhl už v roce 1942 v režii Miroslava Cikána. Mělo se jednat o celovečerní hraný film ve kterém se měli objevit Jindřich Plachta, Ladislav Pešek, Stanislav Neumann a další. Projekt zůstal nedokončen, existuje snad prý několik minut zkušebního materiálu a jedná se tak o první filmový nerealizovaný projekt na toto téma. V roce 1994 byla natočena slovenská verze pro TV (*Dlhý, Široký a Bystrozraký*, Ivan Petrovický, 1994) a v několika rozhovorech s režisérem Jiřím Strachem byla zmíněna plánovaná hraná adaptace na rok 2017. Pohádce věnoval jeden osmiminutový díl také Pavel Koutský ve svém cyklu *Do pohádky*¹⁶ (*Do pohádky*, Pavel Koutský, 2000), kde však postavy zasadil do současnosti

¹⁵ např.: ERBEN, Karel Jaromír, Dlouhý, Široký a Bystrozraký - dramatizace, čte Karel Höger
<https://www.youtube.com/watch?v=VK1X7xHPCkU>

ERBEN, Karel Jaromír, Dlouhý, Široký a Bystrozraký - dramatizace
https://www.youtube.com/watch?v=x59G6Zrf_-8

¹⁶ KOUTSKÝ, Pavel Dlouhý, Široký a Bystrozraký animovaný film, 2005
<https://www.ulozto.cz/live/!ybyTmSEye/do-pohadky-20-dlouhy-siroky-a-bystrozraky-animovany-05-dvbt-cz-romin-avi>

coby hráče fotbalového týmu. Převyprávět příběh za použití jazyka animovaného filmu toužil celých deset let Stanislav Látal. První dopátrané náměty nesou rok 1984. Po úspěšném Robinsonovi pro německou televizi SWF Baden Baden (*Dobrodružství Robinsona Crusoe, námořníka z Yorku*, Stanislav Látal, 1981), který vznikl nejprve jako seriál, teprve v Československu byl spojen do celovečerního filmu, hledal Látal námět na další film a zaměřil se právě na pohádku K. J. Erbena. Vývoj scénáře však provázely komplikace, které skončily pouze přípravou storyboardu. Poslední nalezená datovaná verze scénáře je z 31. 1. 1994, z roku, kdy Látal zemřel. Na filmu tedy pracoval až zcela do konce svého života. Jeho kolega při úpravě příběhu byl Jiří Kubíček, tehdejší šéfdramaturg animované tvorby Krátkého filmu. Poté, co s Látalem na námětu přestal pracovat byl dalším pravděpodobným spolupracovníkem Edgar Dutka.

8.2. Z rozhovoru s Jiřím Kubíčkem 23. srpna 2016 v Praze

JK: Pro pochopení projektu Dlouhý, Široký a Bystrozraký je důležité znát poměry, které tehdy panovaly v Krátkém filmu a jeho animovaných studiích. Tehdy měl Krátký film dva velké partnery v tehdejší Západní Německu. Jedním z nich byla kolínská televize West Deutsche Rundfunk (WDR), pro niž se točila Arabaela, Krtek a další a druhou pak Süd West Funk (SWF) v Baden Badenu. Pro tuto televizi natočil Jirka Barta svého slavného Krysaře a Stanislav Látal Robinsona Crusoe jako desetidílný seriál. Ten se v Německu údajně líbil, a tak vzniklo přání v této úspěšné spolupráci pokračovat. Podobně jako měl Standa nějakých dvacet let v plánu Robinsona – původně ho chtěl dělat s Františkem Tichým, ale nakonec ho dělal s Adolfem Bornem – jeho dalším „zbožným přáním“ byl Dlouhý, Široký a Bystrozraký. A protože mu zřejmě vyhovovala naše společná scénářistická práce na Robinsonovi, trval na tom, že i Dlouhého, Širokého a Bystrozrakého musíme psát spolu. Já jsem této látce od začátku moc nevěřil. Standa asi víc, nevím... Od samého začátku jsme museli řešit dva problémy. Ten první byl scénářistický. Měli jsme tři různé varianty, ale ani jedna nebyla ideální.

A druhý problém byl technologický. Tehdy ještě nebyla digitální epocha, v níž není problém Širokého libovolně nafouknout a Dlouhého libovolně natáhnout. A já jsem do Standy neustále hučel, že tohle kouzlo se musí odehrát v obraze, nesmí se řešit prolínačkama nebo jiným filmovým „podvodem“. Že to musí být opravdu pohádkové kouzlo.

MT: Dělal se nějaké technologické testy?

JK. Dělal. Zkoušelo se ledacos. Vymýšlely se teleskopy pro natahování Dlouhého a nafukování pro Širokého, ale nic nefungovalo přesvědčivě a spolehlivě. Ovšem oficiálně tento projekt „zabil“ fakt, že to je látka, která už byla natočená. Já jsem tehdy vůbec nevěděl, o co jde, ale zjistili jsme, že v roce 1972 natočil Garik Seko v tehdejším gottwaldovském studiu asi desetiminutový film Dlouhý, Široký a Bystrozraký. Byl to ovšem nenáročný „papírkáč“ a „poloplasták“, něco jako večerníček, který v žádném případě nemohl konkurovat výpravnému loutkovému celovečernímu filmu, jak jsme ho zamýšleli my. Já si však myslím, že tento oficiální důvod byla jenom záminka pro odmítnutí celého projektu. Hlavní důvod byl podle mě scenáristický. Historka Dlouhého, Širokého a Bystrozrakého je totiž sama o sobě zábavná, ale je bezkonfliktní a neunesla celovečerní metráž. Je k ní třeba vymyslet nějakého protihráče a vedlejší dějovou linii. A to se nám prostě nepodařilo.

MT: Ale on k tomu udělal dokonce i storyboard.

JK: No vidíte, to jsem dokonce už zapomněl, že k tomu byl i storyboard, byť to podle mě nemohla být verze, která by mohla být považovaná za finální.

MT: Ale v pozůstalosti jsem našel potvrzení, že to bylo už někde přijato jako scénář a snad i vyplacen honorář.

JK: To je docela dobře možné. Když instituce vyzvala autora, aby něco napsal a on to odevzdal, tak, i když to byla třeba úplná blbost, měl nárok na honorář. To byly ty slavné „třetinky“. Při podpisu smlouvy třetina, při odevzdání druhá třetina a při schválení poslední třetina honoráře. Tímto způsobem se v těžkých dobách podporovali autoři, kteří byli „u ledu“ a nesměli se objevit v titulcích filmu. Svě o tom věděl Ota Hofman ve své barrandovské skupině a málokdo věděl, že jedním z kmenových autorů Krtka byl Ivan Klíma, který tehdy nesměl publikovat. Takže je možné, ba dokonce i velmi pravděpodobné, že Standa dostal za svou práci něco zapláceno a pokračoval na tom projektu dál, už bez Němců. Ale o tom už nic nevím. Já jsem byl tehdy šéfdramaturg celé animované tvorby Krátkého filmu a na Dlouhého, Širokého a Bystrozrakého už jsem neměl čas.

MT: Takže Dlouhý, Široký a Bystrozraký byla koprodukce SWF s Krátkým filmem?

JK: Ano. Ať už šlo o Robinsona, Krysaře nebo Krtky, říkalo se tomu „společná produkce“. Ta ovšem spočívala v tom, že celý projekt prakticky zaplatil zahraniční partner a my jsme měli exkluzivní práva pro Československo a možná ještě pro nějaká další teritoria.

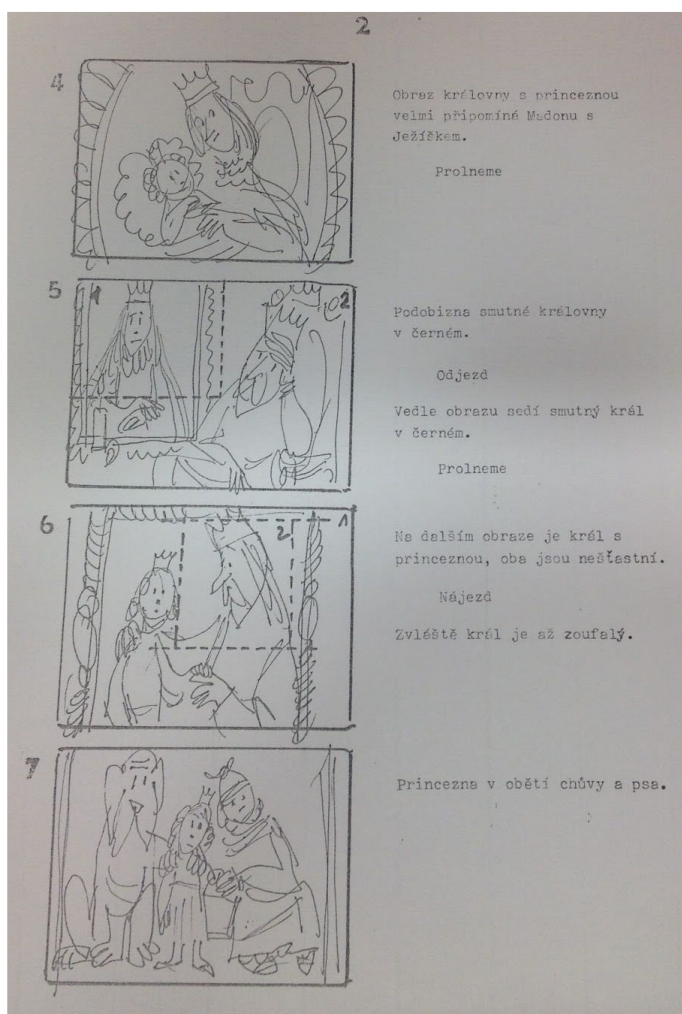
MT: On prý na to chtěl taky Borna, který se ale už trochu cukal a nechtělo se mu do toho.

JK: Asi se mu to taky nelíbilo.

MT: Možná, že taky cítil, že to není úplně ono...

JK: Fakt to nebylo dobré. Mimochodem, už řadu let existuje scénář pro hranou celovečerní pohádku, ale zatím se nenatočila. Ona je hodně drahá a zatím se nikomu nepodařilo sehnat potřebné peníze. Za klasické analogové éry s klasickým kinematografickým trikem by to mohla být opravdu velká podívaná. Teď, v digitální éře, už by to tak obtížné nebylo, ale obávám se, že pro diváky už by to nebylo takové kouzlo. Každý ví, že v počítačích se dá udělat všechno. To je hrozné, jak se devalvovala hodnota triku.

8.3. Původní podklady Stanislava Látala



Dlouhý, Široký a Bystrozraky

Královská chůva začíná vyprávět příběh královské rodiny, u níž byla už před moc lety, zaměstnána. Stěny její komůrky jsou plné obrazů královské rodiny, ovšem z let už minulých, kdy na hradě vládla pohoda, radost a hezká a moudrá královna-matka líbezná princezny. Ale krátce po jejím narození královna zemřela. Chůva se k té malé chovala jako k vlastnímu dítěti, ale ta rodinná pohoda se na hrad už nevrátila. Královi rádi doporučovali, aby se král oženil. Nápadnic bylo hodně, ale smutný a nesoustředěný král vzal volbu trochu na lehkou váhu a jak to dopadlo, o tom je ten film.

Nové paní se kralování moc líbilo. Po lese lovila zvěř, pořádala hostiny, musela mít stále něco nového a rozhodla se, že i zvýší věže hradu. To vše šlo do peněz, až se jí povedlo vyprázdnit královskou pokladnu. A tak přemýšlela jak přijít k penězům. Jediné co ji napadlo bylo, že provdá svoji nevlastní dceru za někoho bohatého, vlastně toho nejbohatšího, že prostě udělá dražbu.

Princezně už bylo sedmáct a dvorní malíř musel přes noc namalovat několik jejích portrétů, které příští den vládní delegace rozvezla po okolních hradech se zvacími dopisy na zasnuby princezny, která se tímto stala výhodným zbožím a musela být stále pod pečlivým dozorem zbrojnošů. Stalo se však, že princezna se sítkou honila po lese motýla. Zbrojnoši za ní. Přeběhla lávku, která však těžkooděnce neunesla. Prolomila se a ochranka se ocitla v potoce. Princezna běží dál, už sama. Motýl

usedne na nějaký rezavý drn mezi kameny a princezna ho vši silou svou sítkou přiklopí. Ukáže se, že to nebyl drn, ale kožich medvěda. Vyděšená princezna prchá a šíleně vřeští.

Po cestě kolem lesa jede chudý chasník s fúrou dřeva. Zaslechne ten křik. Vezme bič a běží se podívat, o co tam jde. K smrti vyděšená princezna dobíhá do skalní soutěsky a nemůže dál. To už se nad ní napřímí našťvaný medvěd, dobíhá ten mladík s bičem a mydlí medvěda tak, že ho přinutí k útěku. Princezna, když vidí, že ji zachránil tak hezký mladík, se brzy uklidní. Ale to už dobíhají utahaní zbrojnoši a konají svou povinnost. Mladíka zatknou a princeznu odvádí. Ta se však jejich péči vzepře, vrátí se ke svému zachránci, sundá z ruky svůj prsten s erbem a daruje mu ho. Přidá ještě polibek na památku a odchází. Mladík překvapen kouká na prsten a odcházející princeznu.

Mezitím vládní delegace spěšně rozvází obrazy s portrétem a zvacími dopisy po okolních hradech. Vyčerpaní se vrací na svůj hrad. Náčelník podá královně hlášení o splnění rozkazu a v tu ránu se vyvěšují prapory a začíná velkolepá výzdoba hradu. Ve své komůrce sedí smutná princezna. Kolem okna letí motýl. Vsedne na květinu, která stojí u otevřeného okna. Princezna se usměje a chuť honit motýly přešla. Je zamilovaná.

Ten mladý zachránce jede se svojí károu taženou oslíkem opět pro dřevo. Když dojedě na místo, kde uslyšel volání princezny, zastaví. Jde si prohlédnout místo, kde se setkal s princeznou. Najde jen přeraženou sítku na motýly. Něžně ji zvedne a zasní se. Je zamilovaný. Když dojde zpět ke své káře, uvidí tam pocestného, jak z boty vyklepává kamínek. Podívají se na sebe a

9. Závěr

“Různé ukázky z Pláště už oběhly celý svět a vzbudily neuvěřitelný ohlas.

Montrealský festival jim například udělil Velkou cenu, což je u nedokončeného filmu něco doposud nevídaného.

...

Norštejnův Plášť bez ohledu na to, jestli někdy bude dokončen, je již teď jedním z klíčových a převratných děl světové a, myslím, nejen animované kinematografie.”¹⁷

Netvrdím, že není potřeba dokončovat rozdělanou práci. Naopak. Schopnost dokončování, uzavírání a opouštění hotových filmů, projektů, ale i běžné práce netvůrčího charakteru, je důležitou vlastností člověka. Je důležitá pro to, aby se člověk v nitru nepohyboval v chaosu, ale měl nějaké hranice a mety, které respektuje. Je důležitá pro to, abychom demonstrovali, že si své práce vážíme, že za ní stojíme i v těžkých dobách, které ji neblaze ovlivňují. Je důležitá, abychom kolegům ukázali, že když s námi začnou pracovat, mohou se na nás spolehnout a my neutečeme při prvních komplikacích nebo za dalším nápadem.

Mým vlastním důkazem tohoto tvrzení je mé studium na FAMU, které mělo řádně skončit už před 3 roky. Za tu dobu proběhly všemožné komplikace, o kterých Plášť pojednávají - studijní únava, zajímavé pracovní nabídky, apod. Krok, kterým lze ukončit studium je ten nejjednodušší. Právě proto, ovšem nejen proto, jsem ho z pochopitelných důvodů nemohl udělat.

Navzdory tomu, že si uvědomuji, jak důležitý a zajímavý je proces vzniku, stále mám v povaze hledět až moc dopředu. Těšit se, až bude projekt hotový, až ho budu mít za sebou a budu se moci plnou silou vrhnout na další. Stává se že mě pak štvane sám sebe. Vzpomínám si, že když jsem před deseti lety začínal s tvůrčí činností, nejvíce jsem si užíval okamžik, kdy jsem seděl u stolu a volně kreslil. Postupnou

¹⁷ KUBÍČEK, Jiří, Jurij Borisovič Norštejn, Doctor honoris causa, Laudatio, Akademie múzických umění v Praze, 6. května 2014

profesionalizací ale o tuto radost přicházím a uvědomuji si, že nejlépe se mi tvořilo, když o nic nešlo. Neexistovaly termíny, neexistovaly smlouvy, neexistovaly zakázky, tvořil jsem jen tak pro tvorbu samotnou a nehotové dílko putovalo bez jakýchkoli výčitek rovnou do šuplíku. Tato volnost mi stále více chybí a hledám k ní cestu zpátky. Snad i proto jsem se rozhodl podívat se do kuchyní a hlavně šuplíků starším a zkušenějším kolegům a hledal tam útěchu a možná radu, kterou od začátku tuším, že ne vše musí být zveřejněno, distribuováno, prodáno... Možná že náhody, které ovlivňují vznik věcí mají svůj smysl a není potřeba se rmoutit nad tím co se nestalo... Že Na Půdě Jiřího Barty mohlo být nominováno na Oskara a jeho Krysaře chtěl prodávat Frank Zappa, Brdečka mohl natočit Fausta a Nick Carter měl po Adéle prožít další dobrodružství v Istanbulu, Trnka chtěl natočit Rybovu mši vánoční a příběh o Matěji Kopeckém, Hermína Týrlová mohla natočit Broučky...

Na samotný závěr mě napadá myšlenka, jestli by některé z filmů neměly vznikat tak, jak to Werich s Trnkou popisují v jednom rozhovoru pro Český rozhlas:

“Liehm: Vy ste vůbec lidi, voba dva, sobě nesmírně blízky v celé řadě věcí. Jako lidi, jako kumštýři a je známá věc, že vy ste už dávno spolu chtěli dělat film. Jak to vlastně bylo a proč to nebylo?

JW: Možná že to nebylo právě proto, že jsme si tak blízky. To já nevím proč to nebylo.

JT: Možná..., no tak byly jistý okolnosti, z vnějšku, že, který do tohohle zasáhly. Ale hlavně jsme si vo tom dycky pěkně povídali a je to moc pěkněj film, kterej neni natočenej.

Liehm: A jakej je to film?

JT: Jakejkoliv

JW: Jakejkoliv, ale je ohromnej

JT: Nijak se to nemenuje, ale je to velice zábavný

JW: Je ohromně vod něj udělaný, vode mně zahrany. Nejlepší náš společnej film.

JT: Ale nevíme jak se jmenuje a vo čem je.

Liehm: To je to nejlepší stádium, ale bude?

JT: Možná bude možná nebude to se těžko dá dneska říct. Možná že bude."¹⁸

¹⁸ LIEHM, Antonín Jaroslav, z rozhovoru s J. Trnkou a J. Werichem pro Český rozhlas, 1968

10. Prameny

ANIFILM, Václav Mergl - rozhovor, 2016

<https://www.youtube.com/watch?v=msaifcbbA4Q>

BARTA, Jiří, Film a doba, Spolek přátel Filmu a doby, z. s., 1993

BARTA, Jiří, Golem - animovaný film 1996

<https://www.youtube.com/watch?v=ZcJFhiQMB8I>

BRDEČKA, Jiří, Menší růžová zahrada - scénář

<http://limonadovyjoe.com/storyboard/>

BRDEČKA, Jiří, Faunovo značně pokročilé odpoledne, Československý spisovatel, 1991

DEITCH, Gene, For the love of Prague, 2008

EBEN, Marek, Na plovárně - rozhovor s Jiřím Bartou, 2010

<http://www.ceskatelevize.cz/porady/1093836883-na-plovarne/210522160100008-na-plovarne-s-jirim-bartou/>

KUBÍČEK, Jiří, Jurij Borisovič Norštejn, Doctor honoris causa, Laudatio, Akademie múzických umění v Praze, 6. května 2014

<https://www.amu.cz/cs/pro-verejnost-a-media/seznam-doktoru-honoris-causa-1/jurij-borisovic-norstejn/view>

KRAUS, Jan, Gene Deitch - rozhovor, 2016

<http://www.showjanakrause.cz/portfolio/gene-deitch/>

LIEHM, Antonín Jaroslav, z rozhovoru s J. Trnkou a J. Werichem pro Český rozhlas, 1968

MERGL, Václav, Výtvarná a filmová tvorba - katalog k výstavě, ČMVU, 1996

NORŠTEJN, Jurij, Sníh na trávě Akademie múzických umění v Praze (NAMU), 2013

OPLATKOVÁ, Martina, Naše rodina - rozhovor, 2009

<http://www.nase-rodina.cz/article.php?clanek=681>

PILÁTOVÁ, Agáta, Týdeník rozhlas - rozhovor

https://www.radioservis-as.cz/archiv10/35_10/35_titul.htm

SLAWITSCHECK, Rudolf, Anastázus Kočkorád, velký kouzelník, Mladá fronta, 1970

STRUSKOVÁ, Eva, 2833 OS Pospíšilová Vlasta (4/6), Národní filmový archiv, 13. 3. 2001

SUCHÁNEK Vladimír, přednáška Václav Mergl (Proměny), Anifilm, 2016
<https://www.youtube.com/watch?v=VGRSGZP5dEE>

SUCHÁNEK Vladimír, přednáška Václav Mergl a alchymie hmoty (Krabi, Laokoon, Homunkulus), NFA, 2015
<https://www.youtube.com/watch?v=9ot5wlk58bc>

ŠVANKMAJER, Jan, Bleděmodrovous - scénář, knihovna NFA, 1970
http://arl.nfa.cz/arl-nfa/en/detail-nfa_un_cat-073781-Bledemodrovous/?qt=zf

ŠVANKMAJER, Jan, Síla imaginace, Dauphin, Mladá fronta, 2001

ULVER, Stanislav, Animace a doba - sborník textů z časopisu Film a doba 1955 - 2000, Sdružení přátel odborného filmového tisku

WENDLING, Woody. Inklings forever, Was Tolkien Inspired by Old Norse Gold, the Jewish Golem, and the Christian Gospel?, Taylor University, 2008
<https://library.taylor.edu/dotAsset/62ebac33-e9d1-4788-8a6d-08f27aef48cd.pdf>

Sběr dat probíhal také v nezpracovaných archiváliích NFA a soukromých archivech.