

Prase v animovaném filmu

BcA. Aleš Výmola Dis.

Diplomová práce
2007



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav animace a audiovize
akademický rok: 2006/2007

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: BcA. Aleš VÝMOLA, DiS.

Studijní program: N 8206 Výtvarná umění

Studijní obor: Multimedia a design

Téma práce: 1. Teoretická práce:
Prasátko v animovaném filmu

2. Praktická práce:
"Prase & Prase", animovaný filmový příběh

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická práce:

Rozsah práce: minimálně 40 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě (dle předepsané šablony rtf.) ve formátu PDF na 1 ks CD nosiči, 1 ks pevná vazba v tištěné podobě, 2 ks v kroužkové vazbě.

2. Praktická práce:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: vypracujte technický scénář audiovizuálního díla (jako příloha teoretické části) a výtvarné návrhy. Film realizujte v minimální délce 3 min. Praktickou část práce odevzdejte na 1 ks DVD (výstup "nekomprimovaný" soubor avi ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: DV PAL, 720x576, 25fps, pixel aspect ratio - dle formátu obrazu - D1úDV PAL (1.067). tj.4:3, audio: uncompressed, 48000 Hz. Dále 1 ks CD -R ve formátu mpeg. Výtvarné návrhy a obrázkový scénář jsou součástí prezentace praktické části v počtu 1 ks ve formátu 70x100 cm, v digitální podobě ve formátu PDF.

Součástí celé práce budou vyplněné formuláře pro OSA a NFA.

Rozsah práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/umělecké dílo

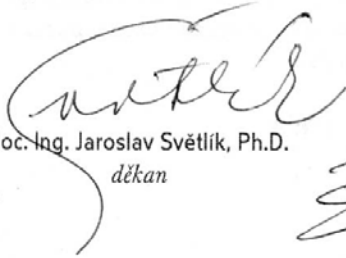
Seznam odborné literatury:

Doporučené zdroje:

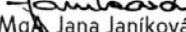
veškeré odborné literární zdroje, odborné časopisy či webové stránky vztahující se k tématu

Vedoucí teoretické části: prof. Mgr. Rudolf Urc, ArtD.
Ústav animace a audiovize
Vedoucí praktické části: doc. ak. mal. Ondrej Slivka
Ústav animace a audiovize
Datum zadání diplomové práce: 15. ledna 2007
Termín odevzdání diplomové práce: 11. května 2007

Ve Zlíně dne 15. ledna 2007


doc. Ing. Jaroslav Světlík, Ph.D.
děkan




doc. Mgr. Jana Janíková, ArtD.
ředitel ústavu

ABSTRAKT

Práce mapuje výskyt postavy prasete v animovaných filmech a seznamuje čtenáře s jeho historickou, kulturní a náboženskou symbolikou.

Klíčová slova:

Prase, archetyp, reflexe, zvíře

ABSTRACT

This work charts occurrence of pig character in animated movies. It also introduce reader to historical, cultural and religion symbology of the pig.

Keywords:

pig, archetype, reflection, animal

Chtěl bych poděkovat Vojtovi Tělupilovi a Zdeňkovi Beníčkoví za prasečí energii.

Aleš Výmola

Motto:

Psi na nás vzhlíží ze spodu. Kočky z hora a prasata nás berou jako sobě rovné.

Winston Churchill

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 PRASE	11
2 PRASE V HISTORICKÉM, NÁBOŽENSKÉM A KULTURNÍM KONTEXTU	12
2.1 PRASE V ČÍNSKÉM ZVĚROKRUHU.....	12
2.1.1 Jakou povahu má člověk narozený ve znamení vepře?	13
2.2 EGYPT	14
2.3 PRASE PŘED PŘÍCHODEM KŘESŤANSTVÍ	14
2.4 PRASE JAKO SYMBOL V KŘESŤANSTVÍ.....	15
2.5 PRASE V ŽIDOVSKÉ KULTUŘE	16
2.6 SOUČASNOST VE ZNAMENÍ PRASETE.....	17
2.6.1 Člověk - Prase	18
3 PRASE V ANIMOVANÉM FILMU	21
3.1 PRASE V DOMÁCÍM FILMU	21
3.1.1 Kocour Mikeš na pouti ¹²⁾	21
3.1.2 Lakomá Barka (Fimfárum Jana Wericha) ¹³⁾	23
3.2 PRASE V ZAHRANIČNÍM FILMU	24
3.2.1 Tři prasátka ¹⁴⁾	24
3.2.2 Farma zvířat ¹⁵⁾	25
3.2.3 Charlottina pavučinka ¹⁶⁾	26
3.2.4 Teenage mutant ninja turtles - Epizoda 21: Shreder přichází ¹⁷⁾	27
3.2.5 Porco Rosso ¹⁸⁾	29
3.2.6 The Simpsons	31
3.2.6.1 Líza vegetariánkou ¹⁹⁾	31
3.2.6.2 Homer jde studovat ²⁰⁾	32
3.2.7 Toy story ²¹⁾	33
3.2.8 Princezna Mononoke ²²⁾	34
3.2.9 Cesta do Fantazie ²³⁾	35
3.2.10 Prasátko a jeho velký příběh (ze série příběhů medvídka PÚ) ²⁴⁾	36
3.2.11 The Lion King 3. - Hakuna matata ²⁵⁾	38
3.2.12 Strašpytlík ²⁶⁾	40
3.3 DALŠÍ FILMY	42
3.3.1 Porky pig ²⁷⁾	42
3.3.2 Punk farm ²⁸⁾	42
3.4 PRASE VE VLASTNÍ TVORBĚ.....	42
3.4.1 I love me (bajka na motivy povídky Jamese Thurbera – Lumíci) ²⁹⁾	42
3.4.2 Slověčko za slověčkem – videoklip pro kapelu 12:piet ³⁰⁾	44
3.4.3 Prasátko ³¹⁾	46
3.4.4 Prase&Prase ³²⁾	47
II PRAKTICKÁ ČÁST	48

4	PRASE & PRASE	49
4.1	TEORETICKÉ POJEDNÁNÍ.....	49
4.1.1	Narodilo se prase, radujme se.	49
4.1.2	Prase & Prase: Světlo v temnotě.....	50
4.1.3	Prase & Prase: Komiks – sic duchovní, leč nemorální	52
4.1.4	Prase & Prase: Příběh nekonečné vášně a lásky	53
4.1.5	Prase & Prase: Nyní i ve vaší hlavě	53
4.2	VÝROBA A MARKETING	55
4.2.1	Prase & Prase: Akce!	55
4.2.2	Prase & Prase: Malováno jest!	56
4.2.3	Prase & Prase: Dokvičeno jest aneb práce se zvukem.....	56
4.2.4	Prase & Prase: V obětích marketingu	57
4.2.4.1	Prase & Prase nezávislý seriál (analýza swot).....	57
4.2.4.2	Prase & Prase komerční seriál	58
4.2.5	Prase & Prase: Holka pro všechno aneb podpora prodeje	60
4.2.6	Ostatní formy	60
	ZÁVĚR.....	62
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	63
	SEZNAM FILMŮ	64
	SEZNAM OBRÁZKŮ	66

ÚVOD

Zmapovat výskyt postavy prasete v animovaném filmu je pro mne velkou výzvou. Dosud jsem nenarazil na práci nebo knihu, kde by autor shrnul celý fenomén „Prase“ od minulosti, až po dobu současnou a uvedl jej v kontextu pohyblivých příběhů. Zhostit se takového úkolu je pro mne jistým druhem detektivní práce, ale zároveň i určitým posláním. Shodou okolností je rok 2007 podle čínského zvěrokruhu rokem prasete a proto tato práce nabývá symbolického významu.

Téma prase není pro mne novinkou. Vepř mne láká pro svou ambivalenci ve vztahu k člověku. Na straně jedné jako symbol síly, plodnosti nebo mýtického stvoření a na straně druhé opovržení hodný dobytek, na kterého si člověk projektuje své nejhorší vlastnosti. A přes všechny podoby hnusu a štěstí kus masa, nekonečně podávaný ve svých mnohých úpravách na stůl hladového člověka. Nemusíme být ani příznivci masového pokrmu, abychom se s prasetem setkali. Pryč jsou sice časy, kdy většina lidí vlastnila mrmlajícího pašíka ve chlévě za domem, ale v hlavách nám tento rozporuplný tvor zůstal až do dneška. Frázi, která končí přirovnáním „...jako prase“, na Slovácku známá ve formě „...jak sviňa,“ slyšíme mnohdy stejně často, jako rozhovory o počasí. Prase si jednoduše udělalo místo v našich hlavách a zaslouží si, abychom si ho všimli a vyslechli si, co nám to nebohé zvíře chce naznačit.

Nemůžeme se znovu zvířetem stát, ale ani se ho nemůžeme docela zbavit. Ať o to usilujeme sebevíce, vždy se nám takový pokus vrátí jako bumerang s ještě větší intenzitou. Možná, že jedinou cestou je uvědomit si zvíře hluboko v sobě, nehledě na to, jestli vykazuje vlastnosti prasete, lišky, či osla a celým svým srdcem ho přijmout jako součást svého já, své osobnosti, součást významu a existence na této planetě, kde máme tu čest být nějakou tu dobu nic netušícími návštěvníky.

Proto není důvod pohlížet na prase jako na cosi nečistého, páchnoucího a zavádějícího. U koho se probudí pocity hnusu a odmítnutí, měl by zpytovat své svědomí, proč tomu tak je a kde mají tyto pocity svůj původ.

Praseti se nemůžeme vyhnout ani v umění. Nalézáme ho proto i v animovaných filmech, jedním z mnoha reflexí lidského bytí. Má i zde své důležité místo a účel jako ostatně vše, co je součástí nepopsatelného univerza.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PRASE

Prase domácí (*Sus domesticus*)(Obr.1.), bylo domestikováno z prasete divokého (*Sus strofa*) přibližně před 5.000 až 7.000 lety. Zvíře se původně vyskytovalo v oblasti sahající od Evropy přes střední východ, Asii, až po Indonésii a Japonsko. Rozdíl mezi prasetem domácím a divokým je mnohdy nepatrný a domácí prasata se v mnoha částech světa stala divokými (např. Nový Zéland). Prase má několik poddruhů, vyskytujících se na různých kontinentech.¹⁾ Prakticky ve všech kulturách má prase v životě člověka své místo a náležitou symboliku.



Obr.1. *Sus domesticus* (foto: Kristýna Urbánková)

2 PRASE V HISTORICKÉM, NÁBOŽENSKÉM A KULTURNÍM KONTEXTU

Zaměřím se zde na prase v symbolice nejvýznamnějších kultur a souvisejících náboženství.

2.1 Prase v čínském zvěrokruhu

Dvanáct zvířat Čínského zvěrokruhu reprezentuje dvanáct zemských větví, které jsou řazeny ve specifickém pořádku: krysa, vůl, tygr, králík, drak, had, kuň, ovce (nebo koza), opice, kohout, pes, a prase.

Následující legenda vysvětluje, jakým způsobem byla zvířata ve zvířetníku za sebe seřazena. Podle legendy se v mýtických časech hádalo třináct zvířat kvůli prioritě, pro který rok v cyklu budou jednotlivá zvířata náležet. Když bůh viděl hádku mezi stvořeními, rozhodl se, že uspořádá soutěž, která stanoví jednotlivé pořadí. Všechna zvířata se seřadila na břehu řeky a dostala úkol, aby se přebrodila k protějšímu břehu. Jejich místo v kalendáři náleželo podle toho, v jakém pořadí zvířata dosáhla onoho břehu. Kočka přemýšlela, jak si úkol vysvětlit, protože měla strach z vody. Také vůl se zajímal jak přebrodit řeku s pomocí jeho špatného zraku. Vypočítavá krysa spolu s kočkou mu vyskočily na záda se záměrem, že vola skrz řeku provedou. Vůl byl spolehlivý, tvrdě pracující a nevšimnul si rozruchu na jeho zádech. Mezitím krysa zezadu obešla nic netušící kočku a strčila ji do vody. Jakmile se vůl přebrodil na protější stranu, krysa vystartovala a doběhla první do cíle. Lenivé prase přišlo k dalekému břehu jako poslední. A tak krysa dostala první rok, pojmenovaný po sobě, vůl dostal druhý rok a prase skončilo jako poslední rok v cyklu. Kočka skončila příliš pozdě na to, aby získala nějaké místo v kalendáři, a slíbila, že bude navěky nepřítelem krysy.²⁾

Podle jiné legendy se stalo prase jedním ze znamení zvířetníku neobvyklým způsobem. V dávných dobách žil jistý vysoký úředník, který neměl žádné syny. Zoufale si přál, aby jeho rod nevymřel a proto přinášel božstvům nesčetné obětiny a modlitby. V šedesáti letech se mu nakonec přece jen narodil syn. Na oslavu uspořádal hostinu, na kterou také pozval věštky, a ti jeho synovi svorně předpovídali

skvělou budoucnost. Rodiče však svého syna rozmazlovali, a tak z chlapce vyrostl sobec, který po smrti otce rozprodal veškeré rodinné jmění aby mohl vést rozmařilý život. Nakonec rozházal všechny peníze, jeho přátelé ho opustili a on zanedlouho v bídě zemřel. Když přišel do pekla, stěžoval si Nefritovému císaři, že mu byl neprávem upřen skvělý osud, jenž mu byl kdysi předpovězen. Císař se s jeho případem seznámil a usoudil, že svůj šťastný osud promarnil vlastní vinou, a potrestal jej tím, že rozhodl, aby se zhýralec znovu narodil jako prase, které se živí pomejemi. Nebeský strážce, jenž měl tou dobou službu, však příkaz Nefritového císaře pochopil jako prase, které se stane znamením, neboť v čínštině znějí obě věty podobně. Následkem toho se onen muž nejen reinkaroval jako prase, ale zároveň se stal i jedním ze znamení zvěřetníku.³⁾



Obr.2. Čínský zvěrokruh

2.1.1 Jakou povahu má člověk narozený ve znamení vepře?

Vepř je optimistický a myslí si o druhých jen to nejlepší. Není pomstychtivý a druhým vždy odpouští, toleruje cizí názory, nezklame důvěru a dokáže se zasadit o správnou věc. V práci není ambiciózní a dokáže udržet rovnováhu mezi prací a hrou. Někdy se ve své touze po společnosti nechá až zneužívat. Nerad riskuje a ne-

spoléhá na sílu. Pracuje raději pomaleji ale spolehlivě. Vepř je intelektuál a rád získává vědomosti. Je též estetik se smyslem pro dobré způsoby a chutné jídlo.⁴⁾

2.2 Egypt

Ve starověkém Egyptě, byla bohyně nebe Nut, vyobrazována jako prasnice požírající svá prasátka - slunce a hvězdy. Podle pověry polykala Nut hvězdy každé ráno a večer je vyplivla zpět na oblohu. Za soumraku polknula Slunce, a ráno jej opět vyplivla. Tímto způsobem byli každý den hvězdy a slunce znovuzrozeny ke své nebeské pouti. Egyptřané nosili amulety v podobě prasete, aby uctili slávu Nut. Lidé také věřili, že prase doprovázelo boha zla a temnoty, Seta, bratra a vraha Osirise. V příběhu o Hórovi a Sethovi prase zranilo Hóra a podle Herodota bývalo v Egyptě při úplňku prase obětováno, protože měsíc byl ztotožněn s Hórem. Egyptřané chovali, obětovali a občas pojídali vepřové maso, přestože ho považovali za nečisté a za příčinu onemocnění známého jako lepra.⁵⁾

2.3 Prase před příchodem Křesťanství

Na všech světadílech byla prasata spojována s obětí plodnosti, matce zemi, podsvětí a bohům zemědělství a úrody jako Isis, Demeter, Tiamat a Marta.

V částech Nového Světa se věřilo, že prasata jsou schopna přivolat déšť a následně přinést zemi úrodu. V Evropě se duch obilí zjevoval podobně jako keltský Cerridwen nebo jako „Stará bílá prasnice“. Zeus, řecký bůh byl odkojen prasetem. V Tibetu, bylo prase „Diamant“ nebo „Neústupná prasnice“ ctěná jako Vajta-varihi, královna nebe.

Divoký kanec byl reprezentantem a obětí zároveň mnoha bohů a bohyň dávného světa, včetně Demeter, Marta, Rudra a Višny. Druidové viděli divokého kance jako symbol spirituální a intelektuální síly a autority od časů, kdy kanci žili v lesích a pojídali žaludy posvátných dubů. Vůdci Druidů byli nazýváni „Velkými bílými divokými Kanci.“

Divocí kanci byli symbolem fyzické síly, nezávislosti, odvahy, dravosti a války. Válečníci mnoha kultur jako např. Galové a Římané nesly obraz divokého kance na svých štítech, helmách a transparentech. Galské mince často nesou podobu těchto zvířat. Jejich maso bylo považováno jako výborná potrava pro mrtvé, kteří se vydávají na cestu do jiného světa a věřilo se, že síla kanců se na ně přenese.⁵⁾

2.4 Prase jako symbol v Křesťanství

Prase domácí nebo kanec má mnoho symbolických významů. V Křesťanské a mnoha jiných tradicích je prase považováno za nečistý symbol chťiče, lenosti, sobectví, ignorance, chamtivosti a nenažranosti. Místo lítosti za své hříchy si symbolické prase dopřává neukojitelný apetit. Užívá si bahna dekadence, ve kterém se válí a namísto skomírání slizce spolu s hříchem rozkvétá.



Obr.3. Hieronymus Bosh

Prase je podle křesťanského výkladu také symbolem smyslnosti, prosperity bezbožných a symbolem samotného ďábla. Bůh sám varoval své učedníky: „Nedávejte psům, co je svaté, ani neházejte perly sviním, protože by vše pošlapaly a Vás by na kusy roztrhaly“ (Mt 7:6) . Člověk s charakterem svině si libuje v hříchu a zničí všechno kolem sebe ve jménu tohoto potěšení – i pravdu samotnou.

Nicméně několik svatých, jako např. Sv Antonín mají prase jako jeden ze svých atributů. Prase Sv. Antonína reprezentuje jeho vítězství nad démonem nenažranosti. Prase nám též připomíná nemoc „Oheň Sv. Antonína“⁶⁾ tzv. ergotismus. Lidé v minulosti věřili, že tato choroba může být vyléčena pomocí slaniny.

Sv. Klement z Alexandrie tvrdil, že člověk ztloustne a stane se „prasetem“ díky požíváním vepřového masa. Tvrdil, že konzument na sebe brzy vezme obscénní a chamtivou charakteristiku, která byla běžně přiřazována praseti. Nejenom prostřednictvím jeho krve, ale také prostřednictvím těla zvířete, obsahujícího hříšné vlastnosti.⁵⁾ Zde se nabízí srovnání, kdy tělo a krev Kristova je přijímáno věřícími během náboženského obřadu.

V Gospelech je zachyceno i zajímavé podobenství ve kterém Kristus dovolí démonům, které vypudí ze dvou mužů, aby vstoupili do stáda sviní. Démoni poté vehnali celé stádo do vln moře, kde se všechny svině utopili (Mt 8:28-34; Mk 5:1-20; Lk 8:26-39).

Divoký kanec byl v křesťanství symbol hněvu boha, ignorance, brutality, chtíče, zloby, nezažranosti, žárlivosti, divokosti, tyranie, iracionality a sebevražedných nutkání, vášně, Antikrista a ďábla. Je ale dosti překvapující, že kanec byl současně i symbolem Krista. Údajně kvůli jeho síle, žárlivosti a nebojácné touhy pro děti boha. Je to symbol nebojácných Křesťanů zapojených do duchovního boje.

Sv. Pavel přirovnával konverzi ke zkrocení divokého kance. Kanec je také atribut sv. Columbana a Sv. Aemiliana.⁵⁾

2.5 Prase v židovské kultuře

Židovské a islámské právo zakazuje požívání vepřového masa. Tato prohibice byla často zneužita aby pošpinila židovské a islámské věřící. Antisemitská personifikace judaismu „Synagoga“ byla záměrně odpůrci zobrazována jako budova na hřbetě prasete.⁵⁾

V Kaananu bylo za biblických dob prase rozšířeno jako domácí zvíře a bylo také, vedle jiných zvířat, Kaananskými obyvateli obětováno.

Prase se stalo jakýmsi testem věrnosti judaismu, jako např. v době Antiocha. Předpokládá se, že tomu tak bylo i v dřívější biblické době. Stravovací zákony však nedokazují, že by tomu tak bylo. Prase je vyloučeno proto, že má sice rozštěpené kopyto, ale není přežvýkavec.

Stravovací zákony v určení základního rozdílu mezi čistým a nečistým zvířetem dávají přednost kritériu doma chovaného zvířete. Izraelitům se jakoby zakázalo jíst ta zvířata, kterými by sami mohli být napadeni. Měřeno dnešními vědeckými poznatky se rozlišovací kritéria mohou zdát nedokonalá, ale bezpochyby odpovídají stavu poznání tehdejšího člověka. Srovnání: čistí živočichové jsou k nečistým jako Izraelité k ostatním národům: čistí lidé jedí čistá zvířata v čistém stavu. Mršiny jsou zakázány, mrtvé je nečisté. Ve stravovacích zákonech tedy jasně prosívá socionáboženský záměr: Ideální by bylo, kdyby se lidstvo živilo plody země, pokud místo toho pojídá jiné živé tvory, pak nutno dbát, aby nepojídalo ta zvířata, která se sama živí ulovenými zvířaty. Při požití masa zvířat pak musíme dbát, abychom nejedli jejich "život", tj. krev, což by byl druh vraždy-jíst krev je jako prolít krev. Izraelité se musí držet ideálního způsobu života, i když ostatní národy to nedělají.

Spolu s odmítnutím nenáležitých sexuálních praktik (které narušují rodinu) a s odmítnutím pohanských kultů (oddalují Izrael od Boha) dodržují stravovací zákony, aby se udrželi vzdáleni zvířecosti a zdokonalovali svou humánnost. Takto čistí lidé si pak zaslouží žít ve vlastní zemi bez problémů. Zmiňme se i o teorii, která vidí ve stravovacích zákonech vysvětlení hygienické, prospěšnost zdraví. Pud sebezáchovy obvykle formuje zvyky lidského společenství. Nechuť k určitému druhu stravy mohla snad odrážet empirické zjištění, že tato strava je obzvlášť nezdravá či náročná na uchování a přípravu. Není ale žádný důkaz, že by právě to byl základní důvod pravidel daných Tórou. Daleko logičtější je vidět základ socionáboženský.⁷⁾

2.6 Současnost ve znamení prasete

Symbolika lidských vlastností přisuzovaných praseti se od ranných dob skoro vůbec nezměnila. Spíše byla rozmělněna ve slepou víru novodobého člověka, který ač uznává stávající náboženské systémy, vrhá se bezhlavě na cestu potěšení. Dnešní doba umožňuje lidem splnit si své touhy, aniž by za své představy a činy byli postaveni na hranici. Západní kultura se setkává s novou skutečností jako je konzum. Touha po majetku a moci jedněch mnohdy ignoruje jakékoliv snahy dru-

hých uchovat planetu pro příští generace. Degenerace se velmi rychlým tempem podepisuje na obyvatelích západní kultury. Lidé, místo hledání příčin svých zdravotních problémů, sahají po nákladném odstranění následků. Jsme schopni zajít až na samé hranice božské existence, abychom ve vidině věčného hmotného života našli svůj smysl. Klonování lidských orgánů je běžným jevem a je jenom otázkou času, kdy budou k dispozici orgány levnější, vypěstované třeba v útrobach vepřových.

Vědci z Harvardské univerzity například objevili způsob, jak pomocí genu získaného z červa, známého jako hlíst, přeměnit nezdravé tuky ve vepřovém masu na tuky zdravé.⁸⁾

Prasata se velmi často stávají i oblíbenými domácími mazlíčky. Po primátech a delfínech jsou prasata považována za nejinteligentnější zvířata. Několik výzkumů již prokázalo, že dokáží hrát i jednoduché počítačové hry pomocí joysticku připevněného k jejich čenichu. Většinou se jedná o jednoduché sledování symbolů na monitoru.⁹⁾ Prase je schopno rozpoznávat zvuky a hrát pomocí rypáku na hudební nástroj.

Přes všechny špatné atributy, ale prase stále symbolizuje štěstí, plodnost, prosperitu, hospodárnost a úspory. Pokladničky ve tvaru prasátka, které jsou dávány dětem k uložení svých našetřených peněz jsou toho krásným příkladem.

2.6.1 Člověk - Prase

Někteří lidé se s prasetem ztotožnili úplně. Při hledání v nekonečných vodách internetu jsem našel originálního písničkáře,¹⁰⁾ který si říká Prase. Na svých představeních vystupuje polonahý, v těžkých botách a s plynovou maskou na hlavě. Jeho texty jsou plné obscénních výrazů, ale písně zároveň otevírají duši citlivého a lidového básníka v nejčistější a nejpřímější formě. Tvorba tohoto druhu lehce svádí k odsuzování a opovrhování. Ale opět se musím tázat, je opravdu pocit zhnušení způsoben podnětem zvenčí anebo nějakým skrytým stínem sídlícím v naší duši? I z tohoto důvodu mám nutkání uvést alespoň část z textu zmíněného „Prasete“, který jsem našel na jeho internetových stránkách pod odkazem „O mně“:

Něco málo o mně

*Já jsem ten hovád
Co chlastá jak zvěř
Já jsem ten chlívák
A to mně ty pičo věř*

*Já chlastám jak prase
Prase oplzlé
Piv si dám i dvacet
a to není zlé*

*Já jsem ten prasák
Prasák největší
Co má játra v hajzlu
A vůbec se neléčí*

...

...



Obr.4. Prase

3 PRASE V ANIMOVANÉM FILMU

Abych odlišil vnímání prasete v rámci různých kultur, rozdělím filmy s vepřem na domácí tvorbu a tvorbu zahraniční. Sledujme spolu jednotlivé charaktery pašíků, vepřů, prasat a prasátek v kontextu jednotlivých příběhů. Popisy jsou místy pro názornost doplněny dialogem, který se týká „našeho hlavního protagonisty“. Z hlediska profese u každého filmu uvádím krátkou charakteristiku technologie výroby.

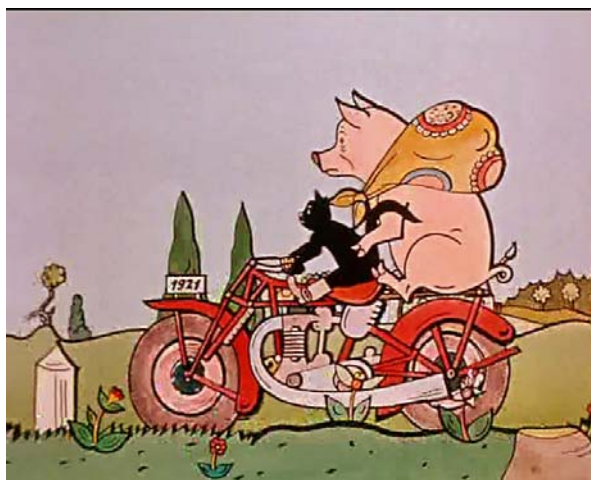
3.1 Prase v domácím filmu

Ve snímcích pocházejících z českého prostředí se prase vyskytuje jako typický představitel venkova. Je to archetyp dobráckého vepříka, obývajícího svůj chlévek, jehož životní pouť je zakončena dnem konání zabijačky. V české kultuře je vepřové maso velmi oblíbené již od dob dávných Keltů. Snad i proto je na vepře nahlíženo optikou jitrnic a tlačenek. Doslova zabijačkovou vůni přináší prostřednictvím animovaného filmu večerníček Břetislava Pojara **Jája a Pája**¹¹⁾. Dva kluci trávící prázdniny u dědy Lebedy, vysloužilého námořníka, našli nepochybně místo v srdcích našich i předešlých generací. Kdo by si nepamatoval ranní vstávání se skokem do kalhot, dřímajícího Lebedu nebo souseda Krkovičku – kupce, sedláka a řezníka v jedné osobě. Jeho chamtivost a hloupost nemálo připomíná některé z vlastností přisuzovaných praseti. Však také Krkovička „věděl své“.

3.1.1 Kocour Mikeš na pouti¹²⁾

Kocour Mikeš se po ránu protáhnul a hned přemýšlel, co bude toho dne dělat. Když se jeho kamarád, vepř Pašík vzbudil, rozhodli se, že pojedou na pout' do Mnichovic. Vzali trakař a vydali se na cestu. Na pouti bylo mnoho atrakcí. Jelikož Mikeš ani Pašík přes dav lidí neviděli, vzal Pašík Mikeše na záda. Mikeš se bavil, ale atrakce pro Pašíka nebyly to pravé. Uchvátily ho vůně pouti a vydal se hledat dobroty navigován svým neomylným rypákem. Očuchával, ochutnával a dopřával si dobrot, co hrdlo ráčilo a kocour Mikeš ani nestačil za Pašíka platit. Nakonec Pašíka doběhnul na houpačce, kde Pašík usnul a odebral se ve snách do ráje rů-

žových selátek. Mikeš, jelikož už neměl žádné peníze na dárky, předvedl na houpačce salto mortale a vydělal spoustu zlatáků. Když se konečně Pašík vyspal a Mikeš pořídil dárky, rozhodli se, že vezmou trakař a pojedou domů. Trakař ale u hospody nenašli, proto osedlali motocykl, který tam zůstal...



Obr.5. Kocour Mikeš a Pašík

Prase Pašík je jeden z Mikešových věrných přátel. Má dobráckou povahu a i přes to, že nevyniká moudrostí jako kocour Mikeš, je příjemným společníkem. Umí dokonce jezdit na motocyklu. Je nadšený, že může s Mikešem za kulturou, ale nakonec zvítězí smyslnost, která se projeví v něžné nezažranosti. V dnešní době by se mohl Pašík stát archetypem konzumního člověka. Nedokáže se dlouho koncentrovat a volí raději cestu rychlého uspokojení.

Originální výtvarný projev vychází z obrázků Josefa Lady. Ve spolupráci s dcerou Josefa Lady Alenou Ladovou pohádku nakreslil a režíroval Josef Kluge. Jako techniku si zvolil ploškovou animaci. Jednotlivé části loutek jsou kresleny na papírový podklad a poté pod kamerou rozpořbovány. Pohyb charakterů je groteskní a vhodně doplňuje Ladovo výtvarno.

3.1.2 Lakomá Barka (Fimfárum Jana Wericha)¹³⁾

Příběh se odehrává ve vesnici Dejvice. Místní farář má dva vepře a rozhodne se dát jeden kus učiteli. Lakomá Barka, která u faráře slouží, je však zásadně proti. Stejnou myšlenku jako farář má i učitel a rozhodne se prase získat lstí. Pod rouškou tmy se vydá prase zabít, aby situace vypadala jako kdyby prase pošlo nemocí. Druhý den je od Lakomé Barky požádán o odklizení mrtvolky. Slíbí, že prase někde zakope, ale nepozorovaně si ho odveze domů, aby nakrmil děti. Lakomé Barce to však nedá a v noci jde slídit do školy. Přijde však pozdě. Při nakukování do učitelova bytu, skrze světlík, spadne a zůstane tuhá. Učitel si myslí, že je Barka mrtvá a odnese ji ke Kubátovi do stodoly. Kubát v domění, že má ve stodole zloděje udeří Barku cepem do hlavy a protože myslí, že ji zabil, chce se mrtvolky zbavit...

Prase se v příběhu stalo hlavní příčinou sledu událostí. Nemá v pohádce lidský charakter a ani se nijak významně neprojevuje. Je pouze objektem vlastnictví, investicí a zárukou, že jeho majitel neumře hlady. Dalo by se říct, že podle počtu prasat nebo dobytka se dříve usuzovalo, jak je člověk bohatý. Proto živý majetek a jeho nepoměrné rozložení mezi obyvateli vyvolávalo závist a jiné negativní emoce.



Obr.6. Lakomá Barka

Povídka „Lakomá Barka“ je vytvořena technikou klasické loutky. Výtvarno a animace vychází z tradiční české školy animace studia krátkého filmu Jiřího Trnky. Film vzniknul v roce 1987. Díky pokračování v tradici českého výtvarného projevu u ostatních snímků Fimfára lze nabýt dojmu, že jednotlivé povídky byly vy-

tvořeny současně. Film *Lakomá Barka* byl oceněn v Chicagu 1987 a v roce 1991 na festivalu v Isfahanu 1. cenou za nejlepší krátký film.

3.2 Prase v zahraničním filmu

V zahraničních filmech jsem zachytil i prase divoké nebo prase bradavičnaté. Pokud příběhy odrážejí atmosféru nebo život západní kultury (ve většině případů situované do severní Ameriky a současně vytvořeny produkcí Walt Disney), je různolící prase bytostí trochu hloupou, ale oddanou. Až na výjimky skoro vůbec nekoresponduje s představou vepřové pečínky. Má-li příběh kulturní pozadí z jiného světadílu, (Asie, Afrika) dostává se do popředí zájmu Prase divoké a jeho symbolika síly, dávné mytologie nebo volnosti.

3.2.1 Tři prasátka ¹⁴⁾

Klasický příběh o třech prasátkách, které si postaví domečky podle svého vkusu ztvárnil v roce 1933 Walt Disney v pohádkové řadě *Silly Symponies*. Prasátka jsou ve svých domečcích postupně napadena vlkem, který svým mohutným fukem domečky zboří. Dvě prasátka utečou před vlkem ke svému třetímu bráškovvi, obývající chaloupku z cihel a společně zazpívají písničku: „Kdo by se vlka bál.“ Příběh je typicky dětský, ale v druhém plánu jsou zachytitelné i odkazy pro dospělého diváka. Třetí prasátko má domeček vyzdobeno obrázky rodičů – maminka mohutná prasnice s přilepenými selaty a tatínek ve formě uzených produktů. Ústřední píseň „kdo by se vlka bál“ koresponduje s tehdejší ekonomickou krizí, vlka klepajícího na dveře Ameriky.

Silly melodies byl nový formát. Podstatným rysem byla muzika, nebo píseň, na kterou byla přesně napasovaná animace. Tři prasátka byly od 30. let vytvořeny v několika verzích a staly se jednou z nejklassičtějších pohádek z Disneyho dílny.

3.2.2 Farma zvířat¹⁵⁾

Zvířata na farmě jsou unavena nadvládou krutého majitele Johnse Manora (analogie ruského cara Mikuláše II.), proto Starý Major (V. I. Lenin), zkušený a moudrý vepř, svolá schůzi, na které prohlásí člověka za nepřítele. Když Major umře, zvířata provedou úspěšnou revoluci proti despotickému farmáři Johnovi a přejmenují Manorovu farmu na Farmu zvířat. Vytvoří si vlastní zákony a rozhodnou se vytvořit společnost, ve které budou žít společně bez útlaku. Prvním prezidentem se stane Prase Kuliš (Leon Trocki). Pod jeho vedením farma vzkvétá. Vypočítavý Napoleon (J. V. Stalin) svrhne Kulišovu nadvládu a spolu se svým komplicem Pištíkem (symbolem propagandy) zavede diktátorský režim. Změní pravidla ke svému prospěchu a jejich neuposlechnutí je trestáno smrtí. Zvířata začnou být vykořisťována skupinou prasat, která se rozhodnou navázat „výhodný“ obchodní styk s člověkem. Prasata pomocí smečky dobrmanů udržují zbytek zvířat ve strachu a nutí je k práci. Jelikož sami už nemusejí na práci dohlížet, začnou se věnovat jiným zájmům. Rozdíl mezi vykořisťovanými zvířaty a prasaty žijícími v luxusu se zvětšuje. Po čase vyroste nová generace prasat a prasata oslavují začátek nové éry vyjádřené heslem: „Všechna zvířata jsou si rovna, některá jsou si rovnější.“

Nekonečný útlak zvířat a oslabenost zdegenerovaného režimu podnítl vzpouru a totalitní režim je svržen.

Po úspěšném románu „1984“ napsal George Orwell krátkou bajku „Farma zvířat“. V roce 1954 vznikla podle bajky animovaná adaptace. Produkce a režie se ujala tvůrčí dvojice John Halas a Joy Batchelor, který zároveň vytvořil i scénář podle předlohy. V animovaném příběhu je parafrázován vznik Sovětského svazu a Stalinistického režimu.

Ve Farmě zvířat jsou prasata prezentována jako zvířata, která jsou nejchytřejší a proto vyvolená pro vedoucí funkci. Prase zde symbolizuje člověka, který použil své ego a mentální převahu k tomu, aby zneužil druhé. I přes to, že skutečná prasata schopnost ovládat druhé postrádají, jejich temné vlastnosti vhodně vystihují zkaženost a nezažranost vedení komunistického režimu.

Animace je provedena klasickou kreslenou technikou. Pohyby jsou hladké a herecká akce je výrazná. Film technicky odkazuje na výrobu animovaných filmů z produkce Disney. Pozadí jsou propracovaná a bez kontury. Charaktery jsou vyhotoveny linkou a vybarveny plošně. Film je doprovázen hlasem vypravěče a jednotlivé charaktery jsou dabovány druhým hlasem. Dvě úrovně příběhu (dětská a filozofická) umožňují aby se divákem stalo dítě i dospělý.

3.2.3 Charlottina pavučinka¹⁶⁾

Na jaro se na Farmě narodila selátka. Jedno z nich bylo slabé a proto se farmář rozhodl, že ho zabije. Zabránila mu v tom však jeho dcera Fren, která se prasátka ujala a pojmenovala ho Wilbur. Prase rostlo a po několika týdnech jej farmář i přes nevoli své dcerky prodal na farmu strýčka Homera Zuckermana. Wilbur se naučí mluvit a začne se setkávat s jinými zvířaty mezi kterými si hledá přátele. Když se dozví, jaký ho čeká osud, utěší ho pavoučice Šarlota, bydlící v pavučině nad vchodem do chléva. Slíbí mu, že mu život zachrání. Druhého dne je v pavučině vetkán nápis „skvělý pašík“. Wilbur se přes noc stane slavným a jeho fotografie se objeví na stránkách novin. Po čase se ale popularita vytratí a ani druhý nápis „úžasný“ mu nedává naději uniknout zabijačce. Šarlota uplete další nápis: „Zářivý“ (angl. Radial; pozn. překladatele). Po dalším velkém ohlasu Zuckerman rozhodne vzít prase na trh a tam ho ukázat publiku. Následující den Šarlota upřede nápis „skromný“ a Wilbur se v doprovodu hudby dostává před diváky na pódium. Je opěvován písní: „Vepřový poklad náš!“ Vepřík dostává zvláštní cenu a pan Zuckerman mu slíbí, že se dožije vysokého věku. Šarlota mezitím vytvoří kokon s vajíčky a umírá. Wilbur kokon převez se sebou zpět na farmu a na jaro se ze zámotku narodí pavouci. Má opět nové přátele, ale Šarlotě se žádný z nich nevyrovná.

Wilbur se ptá sousedního jehňátka, jestli si s ním může hrát. Starý beran Wilburovi vysvětluje proč si jehňata s prasaty nehrají:

„Je to otázka postavení, ovcí si Zuckerman považuje, protože mu dáváme kvalitní vlnu. S prasaty je to jenom otázka času.“

„Času? Na co?“

„Než budeš dost tlustý.“

„Cos to říkal?“

„To ví každý, na podzim z tebe udělají šunku a jitrnice. Jakmile přijde zima, tak tě zabijí.“

„Nechci umřít, chci zůstat na své hromadě hnoje, dýchat úžasný vzduch a ležet na slunci!“



Obr.7. Charlottina
Pavučina

Snímek je animován klasickou kreslenou technikou. Filmy v produkci Hanna-Barbera jsou vhodnou alternativou patetickému stylu Disneyho v 70. letech. Mezi jinými snímky byli pod stejnou značkou vytvořeny úspěšné seriály nebo filmy jako například Flinstoneovi, Tom a Jerry, Lucky Luke, Scooby-Doo a pod.

3.2.4 Teenage mutant ninja turtles - Epizoda 21: Shreder přichází¹⁷⁾

Želvy Ninja pátrají v podzemí po Technodromu, mobilní základně, která zničila sídlo Manhattan security. Mezitím Shreder, velitel Technodromu, žádá Kranga, o pomoc při zničení skupiny želv. Krang, mozek – monstrum, mu nabízí,

aby zničil mutanty pomocí jiných mutantů. Mezitím je v městské zoo z klece osvobozen nosorožec a prase divoké. Zvířata jsou záhy roboty uneseny do podzemí. Shreder unese otce Třísku, zmutovaného člověka-krysu a současně svého hlavního nepřítele z Japonska. Tříška je pro Ninja turtles učitelem. Želvy se vydají Třísku zachránit a dostanou se do technodromu. Zde na ně číhá spousta nástrah a když se dostanou až k samotnému Třískovi, uvítá je Shreder se svojí bandou. Mezi nima jsou i Rocksteady a Bebop, nosorožcem a prasetem zmutovaní pankáči. Shreder použil látku Mutagen, aby vytvořil kreatury schopné zlikvidovat želví partu. Donatelo, Michaelangelo, Leonardo a Rafaelo mají prvotřídní výcvik kung-fu a v bitvě se Shrederem a jeho kumpány opět vítězí...

Bebop je bývalý pankáč, gangster z ulice, který se nechal spolu s ostatními kumpány najmout Shrederem. Spolu s chytřejším partákem Rocksteadym po procesu mutace tvoří nerozlučnou dvojku a vždy neschopné oponenty želví partě.

Pro přesnění charakteristiky zmutovaného gangstera s tělem divokého kance uvádím Beebopův osobní profil jeho vlastními slovy. Text je krácen a v původním znění kvůli slangu:

„Me and my bestest buddy, Rocksteady, was just normal human-bean-type peoples until da Boss decided ta makes us into mutant-type peoples. We used ta have fun bullyin' peoples on our block, but tanks to da Boss we gets ta bully lots more stupid peoples all over da universe! Da Boss is real smart... smarter den Rocksteady even! Rocksteady used ta be da smartest guy I knew, dat is until I met da Boss. Da Boss is smarter den Rocksteady. Rocksteady is real smart, but not as smart as da Boss.

My favorite thing ta do is fight. Fightin' is real fun, and ya doesn't gotta read no stupid books or nuthin' ta fight real good. I is a tough guy, ya know what I'm sayin'? I think I can beat Rocksteady inna fight. I dunno if I could beat da Boss... he's real tough. I is real tough, but da Boss is real tough, too. I dunno if I could beat da Boss inna fight, though. Sometimes I wonders if I could beat da Boss, but den he starts yellin' real loud and dat kinda scares me. He gets dese little veins in his forehead poppin' when he yells and he turns kinda purple-red-like. He looks kinda scary like dat. He's pretty tough, too. I don't think I could beat da Boss. I think I could beat Rocksteady, but you couldn't. Rocksteady is real tough. But

I is tougher den him. But da Boss is tougher den me, dat's what I think. I don't think I wanna fight da Boss, cuz he's real tough.



Obr.8. Beebop

Seriál Želvy Ninja původně vychází z komiksové předlohy. Svoji dramaturgií a způsobem animace odkazuje na tradici japonského manga. Televizní seriál byl vytvořen v rozmezí let 1987 – 1996. Poté následovala hraná verze filmu a 23. března 2007 byl do kin uveden snímek Teenage mutant ninja turtles kompletně v 3d verzi.

3.2.5 Porco Rosso¹⁸⁾

Marco Pobbatt, je obávaný lovec leteckých pirátů. Pro svůj prasečí obličej je však přezdíván jako Porco Rosso. Změnil se v prase po návratu z bitvy v I. Světové válce. Jeho letka byla nepřitelem rozstřílena. Všichni sestřelení piloti stoupali vzhůru k Nebesám, ale on jediný se vrátil na zem v nové podobě. Od té doby zachraňuje oběti pirátů a za svou nebezpečnou práci dostává dobře zapláceno. Jeho letadlo je velmi staré a čím dál více poruchové. Marco rozhodne letět do Itálie, kde mu stroj opraví. Při odletu je napaden svým sokem Curtisem. Touha porazit nezničitelného Porca Rossa ho přiměje k sestřelení Marcova poškozeného letadla. Marcovi se proto celá oprava několikrát prodraží. V Itálii vládne fašismus a Marco zde

potkává bývalého kamaráda z letectva Fierralliho. Firrealli, fašistický důstojník, Marca varuje před nebezpečím, které na něj čeká:

„Chtějí na tebe vydat zatykač. Za protistátní chování, politiku, podvratné myšlenky a veřejné pohoršení a za to, že jsi nestoudné, líné prase.“

...

„Marco, vrať se zpátky do letectva. Mám své kontakty, něco vymyslíme.“

„Radši budu prase než fašista.“

„Éra báječných mužů na létajících strojích skončila. Teď můžeme létat jenom pro vlast, pro národ a takové pitomosti.“

„Já vždycky lital jen pro sebe.“

„S křídly nebo bez křídel, prase zůstane prasetem.“



Obr.9. Porco Rosso

Při úniku z Itálie však Firrealli Marcovi pomůže a marco se vrací zpět mezi ostrovy poblíž Istriie, aby s Curtisem vyřídil odvetu.

Při závěrečném souboji s Curtisem nedojde k očekávané odplatě ve vzduchu, ale poté co se oběma zaseknou zbraně, přistanou a boj pokračuje na zemi. Oba

unavení soupeři upadají do vody a zdá se, že nikdo z nich nevyhrál. Marco se však probere pod hladinou jako první, když uslyší hlas ženy, kterou miluje. Marco odlétá a jeho obličej se změní zpět na lidský.

Film *Porco Rosso* je dalším obdivuhodným titulem z dílny Hayao Miyazakiho. Dramatický příběh o cti, lásce a přátelství je naplněn mnoha poselstvími. Vystihuje stísněnou dobu mezi světovými válkami, kdy hrdinové na létajících strojích, zachraňují svět.

Výtvarné provedení je jako vždy u Miyazakiho filmů velmi realistické. Dalo by se říct, že film by mohl být natočen i živě. Miyazakiho poetika dává však příběhu další hluboký rozměr.

3.2.6 The Simpsons

3.2.6.1 *Líza vegetariánkou*¹⁹⁾

Simpsonovi přijíždějí do zábavního parku. Jedna z atrakcí jsou „Tři malá prasátka“. Mechanizované loutky odehrávají scénu podle známé pohádky. Líza si v parku oblíbí roztomilou ovečku. Když se Homer poté rozhodne uspořádat na zahradě rožnění, umane si mimojitě podávat i vynikající skopové kotlety. Líza, ovlivněna návštěvou parku, se při představě ovečky na talíři rozhodne, že se stane vegetariánkou. Na oslavu přinese jako alternativu k masu boršč. Hosté se jí vysmějí a uražená Líza se v afektu pomstí. Homer představuje hostům zlatý hřeb programu – sele na rožni. Líza na elektrické sekačce narazí do roštu na kolečkách a ujíždí i seletem pryč ze zahrady. Když ji Homer spolu s Bartem dostihnou, rošt s prasetem se rozjede z kopce. Projíždí živým plotem a přeplněnou dálnicí mezi auty. Homer s Bartem sele na roštu neustále sledují. Prase spadne do řeky a dopluje do přehrady. V hrázi ucpe odtokovou díru a když se přehrada naplní, prase je tlakem vystřeleno do vzduchu. Mezitím debatuje majitel elektrárny Burns se svým pobočníkem Smithersem u velkého okna.

Burns: „Víte Smithersi, myslím, že daruji místnímu sirotčinci milion dolarů... až budou prasata létat.“

Na obzoru proletí Homerovo naložené sele.

Smithers: „Dodržíte ten svůj slib pane?“

„Ne, zatím raději ne.“

3.2.6.2 *Homer jde studovat*²⁰⁾

Do Burnsovi Jaderné elektrárny přijde bezpečnostní kontrola. Homer je posazen za simulátor kontrolního pracoviště. Krizi nezvládne a kontrolní úřad vyzve majitele elektrárny k opravě. Na pracovišti musí být odpovědná osoba s vysokoškolským titulem. Burns proto zařídí Homerovi studium na vysoké škole. Homer si užívá studentského života a samotnému učení nevěnuje pozornost. Protože je se studiem stále více pozadu, dostane doporučení na studenty fyziky, kteří mu pomohou s doučováním. Na oplátku chce Homer studentům ukázat, jak se žije na vysoké škole. Chce vymyslet „superfór“ aby podráždil děkana. Bart přichází s výborným nápadem. Unést z jiné Springfieldské univerzity prase – maskota, Sira „Qvik-sele“.

Po únosu Homer s prasetem vypijí bednu piv a Sir. Qvik-sele omdlí. Průšvih je odhalen a studenti jsou vyloučeni z univerzity kromě Homera. Jako satisfakci jim Homer nabízí ubytování u Simpsonovic doma a pomůže studentům zpět na univerzitu.

Při plánování únosu Bart ukazuje fotografie, kde Sir Qvik-sele předsedá svazu absolventů, uděluje čestný doktorát Richardu Nixonovi a válí se ve vlastní špíně.

Po průšvihu promlouvá děkan ke studentům:

„Je mi to líto chlapi, ještě jsem nikoho nevyloučil, ale to prase má vlivné přátele.“

V Seriálu Simpsonovy je kladen velký důraz na propracování psychologie jednotlivých charakterů. Výrazy tváří, gesta, oblečení a mluvený projev dokážou v několika vteřinách sdělit divákovi jasnou představu o osobnosti. Tak je tomu i u zvířat v tomto případě u prasete.

V obou epizodách se prase vyskytuje ve formě oběti. Buď chuti nebo pověřivosti.

3.2.7 Toy story²¹⁾

Příběh začíná v dětském pokojíčku malého Andyho. Hračky, když není jejich majitel zrovna přítomný, obživnou a žijí svým vlastním životem. Andy k narozeninám dostane novou hračku – raketového muže Buzzyho, který se stává jeho hračkou číslo jedna. To nemůže přenést přes srdce cowboy Woody, a snaží se Buzzyho prvenství zbavit. Po šarvátce s Woodym Buzz vypadne z okna a Woody odjíždí s Andym do Pizzerie. V autě se Buzz i Woody potkávají, ale při bitce na benzínové pumpě jim auto i s Andym odjede. S poslíčkem Pizzy se dostávají do Pizzerie, odkud jsou odneseni zlým Sidem, klukem od Andyho sousedů. Z pasti Sidova domu se dostávají Buzz a Woody ve chvíli, kdy stěhovací vůz odjíždí od Andyho domu. Jeho rodina prodává dům a Andy si bere všechny hračky sebou. Nastává boj s časem a napínavý úkol pro oba hrdiny – dostat se zpět k Andymu do auta.

Mezi hračkami se v příběhu několikrát objeví i prase – pokladnička. Typický prvek dětských pokojíčků, který skoro vždy končí rozbitím. Prasátko nemá ve filmu velký prostor, proto ani jeho charakter není nikterak výrazný. Pro názornost uvádím jeden z mála dialogů.

Pan Brambůrka, který si přehodil uši a oči do jiných dírek povídá praseti:

„Podívej, teď jsem jako Picasso.“

Prase: „To jsem nepochopil.“

Brambůrka: „Jsi nekulturní prase!“



Obr.10. Toy story

Technologie animace je 3d. Firma pixar využila zkušenosti ve svém devíti-letém vývoji 3d animace a vytvořila první celovečerní animovaný film. I přes některé nedostatky, např. animace živých postav, je animace hraček provedena profesionálně. Příběh hraček nasadil vysokou laťku konkurenčním studiím. Uvedl nový filmový standart a své prvenství si po dlouhou dobu udržel.

3.2.8 Princezna Mononoke²²⁾

V dávných dobách byla celá země pokryta lesy, v kterých bydleli duchové a bozi. Lidé a bájně stvůry žili v harmonii, ale jak čas běžel, většina pralesa byla postupně zničena. Zbývající část byla strážena gigantickými zvířaty, oddanými pomocníky velkého ducha pralesa.

Jednoho dne napadl obří démon vesnici. Princ Ashitaka démona zabil, ale byl jím nakažen. Rozhodl se proto najít lék než ho pohltní nákaza. Dostává se do bitvy mezi samuraje, kteří pochází z železného města. Majitelka, řídící město je odpovědná za kácení pralesa a dolování kovu. Svádí boj se zvířaty z pralesa, která jsou vedena princeznou Mononoke, snaží zachránit svoje místo pro život.

Ve filmu se prase vyskytne v podobě démona v úvodu. Když vyběhne z pralesa směrem k vesnici, je prase celé pokryto slizkými, obrovitými červy. Poté,

co je démon princem Ashitakou zavražděn, červi zmizí a odkryjí obrovské tělo bezvládně ležícího divokého kance.

Princezna Mononoke je řazena mezi filmy „Manga“, pocházející z Japonska. Je zde kladen důraz na realistickou ale originálně stylizovanou výtvarnou podobu a animaci. Film má velmi silnou atmosféru a je ukázkou kvalitního zpracování, které nemusí nutně vyústit v patos.

3.2.9 Cesta do Fantazie ²³⁾

Malá holčička Chihiro se stěhuje s rodiči do nového města. Cestou zabloudí a po lesní cestě se dostanou ke starému tunelu. Za tunelem objeví zvláštní krajinu s tajuplným městečkem bez obyvatel. Prochází městem a vedení opojnou vůní přichází k tržišti plném pokrmů. Rodiče se pouští do jídla, ale Chihiro se z nedůvěry nepřidá a odchází se porozhlédnout po městečku. Když se vrátí, vidí své rodiče proměněny v prasata. Nastává soumrak a Chihiro se nemůže vrátit. Město začíná žít a plnit divnými stvořeními. Aby zachránila rodiče z prokletí, musí se Chihiro upsat do služeb čarodějnice Yababy...

Příběh je velmi bohatý ať už po vizuální tak i po dějové stránce. Čerpá z východní mystiky a magie a všechny prvky jsou nasazeny na hlubokou myšlenku. Dospělí, ve filmu symbolizováni rodiči, jsou uneseni svými smysli a mění se na vepře. Mistrně podané pojetí analogie k dnešní honbě za bohatstvím dokládá Miyazakiho talent. Rodiče podlehli kouzlu materiálního světa a z kletby není cesta zpět. Jako nevědomí vepři se stávají dalšími kusy stáda, čekajícího na porážku. Zachránit je může jenom někdo, kdo „vidí“. Malá holčička, která se vyskytuje v mnoha Miyazakiho filmech je důležitým prostředníkem mezi reálným světem dospělých a světem paralelním. Jen ona je totiž schopna „vidět“ a porozumět bytostem a věcem, které rodiče už dávno zanechali v krajině dětství. Navíc má velkou sílu bezprostřednosti a nevinnosti. Díky těmto vlastnostem je odhodlaná zachránit své rodiče a vrátit se spolu s nimi do reálného života. (Stejný prvek průvodce můžeme pozorovat i u filmů Jana Švankmajera.)

Výtvarné pojetí a animace jsou opět dovedeny k dokonalosti. Je neuvěřitelné, jak daleko jsou tvůrci se svou fantazií schopni zajít. Ztvárnění jednotlivých po-

stav z „říše fantazie“ doslova bere dech. Ve spojení s propracovanou animací, ať už postav nebo pozadí, stává se film fantastickou podívanou s něčím navíc. Po zhlédnutí mi totiž zůstal ještě dlouhou dobu nepopsatelný pocit v srdci.



Obr.11. Chihiro

3.2.10 Prasátko a jeho velký příběh (ze série příběhů medvídků PÚ)²⁴⁾

Medvídek PÚ je postavička známá po celém světě. Walt Disney studios zpracovali neopakovatelným způsobem jeho příběhy podle knihy A. A. Milneho. Z důvodu velké popularity medvídků PÚ a jeho přátel, vzniklo několik dalších filmů o dobrodružství této party. Tvůrci však pokračovali ještě dále a dali vzniknout samostatným filmům, kde hlavním hrdinou je vždy jeden z kamarádů medvídků PÚ. I prasátko dostalo prostor pro svůj film, tedy Velký příběh.

Úvodem filmu se dostáváme mezi zvířátka, která se po svém snaží vylákat včely z úlu, aby získaly jejich sladký med. Každý má v tomto velkém plánu svoji roli, ale prasátko je odmítnuto, protože je malé. Nebezpečný úkol se nakonec pove-

de jenom díky rychlému zásahu přihlížejícího prasátka. I přesto si zvířátka jeho pomoc nepřipouští. Prasátko nechápe situaci a zklamané odchází.

Když se rozzlobené včely dostanou ze svého úkrytu, zvířátka se před jejich útokem schovávají v prasátkově domečku. Prasátko doma není, ale zvířátka zde nachází jeho album vzpomínek. Při listování nad obrázky, kde prasátko nakreslilo své zážitky s ostatními zvířátky, si PÚ, Zajíc, Tygr a osel Ijáček uvědomí, že prasátko je pryč. Rozhodnou se tedy, že ho najdou podle alba vzpomínek. Procházejí jednotlivé příběhy a vzpomínají na to, jak se díky Prasátku spřátelili s Klokaní rodinkou Kanga a Ruem. Dále jak prasátko zachrání malého Rua před peřejemi a jak prasátko opraví Ijáčkovi rozbořený dům.

Při následné přístupu nad albem vzpomínek zvířátka album roztrhnou a upustí do vody. Bouřka zklamané zvířátka opět zažene do Prasátkova domu, kde při vzpomínání všichni nakreslí svoje zážitky s Prasátkem. Po dešti se opět vydají Prasátko hledat. Cestou nalézají jednotlivé listy ztraceného alba. Když zahlédnou zbytek knihy visící na suché větvi nad převisem, PÚ se rozhodne, že knihu zachrání. Větev však pod vahou medvěda praská a všichni ostatní se mu vrhají na pomoc. Bohužel, k záchraně medvěda to nestačí. Když už to vypadá, že se PÚa zachránit nepodaří, příběhne prasátko. PÚ je zachráněn. Zvířátka se radují a dávají prasátku najevo, jak si ho váží a mají ho rádi.

V příběhu medvídka PÚ je prasátko velmi citlivou, jemnou a stydlivou osobností. Projevuje se velmi křehce tenkým koktavým hláskem a mluví o sobě ve třetím rodu:

„Co záleží na nějakém albu, nic velké jsem přece neudělalo“

„Ale udělalo“, odpovídá Tygr.

Prasátko stojí nohama pevně na zemi, ale není zase tak flegmatické a realistické jako osel Ijáček. Prasátko je duší velký umělec a když se ocitne v nebezpečné situaci, probudí v sobě geny svých předků, prasat divokých a hrdinně se vrhá zachraňovat své přátele.



Obr.12. Prasátko a jeho příběh

Další populární dílo z produkce Disney v sobě nese typické prvky pro dětský film. Krásný příběh, prokládaný písněmi, v hávu libivého výtvarného projevu. Filmy s medvídkem PÚ převyšují některými prvky klasické Disney produkty. Příběhy nejsou patetické, ale drží kvalitní linii podle původní předlohy. Výtvarno charakterů je nezvykle nepodobné všem typickým postavičkám z Disneyho příběhů – je to díky držení původních návrhů medvídko a jeho přátel. Oči většiny postaviček postrádají tzv. „horní sanpak“ (tzn. že nad zorničkou je bílý prostor viditelný např. u kojenců nebo psychopatů; pozn. autora), příznačný pro obličejové charakterů z ostatních pohádek. Absence fekálních vtipů, běžných ve všech ostatních animovaných filmech z hollywoodské produkce dokazuje, že vtipný příběh, či gag se dá vystavit i bez nich. Plynulá animace bez patetických a vyhrocených pohybů je též příjemnou změnou – lze cítit že film nevznikal v typickém prostředí Disneyho dílen. Veškerá kreslířská práce byla totiž v rukou japonských animátorů.

3.2.11 The Lion King 3. - Hakuna matata²⁵⁾

Malý hlodavec Timon opouští svoji rodinu, aby ve světě našel nový domov. Potkává prase bradavičnaté, jménem Pumbaa. Zamíří spolu k velké špičaté skále na obzoru. Zachraňují malé lvíče Simbu, který v prvním díle vyrostl ve Lvího krále (třetí díl je retrospektivou příběhu Lví král z pohledu Timona a Pumbaa). Pro Simbu se oba dva přátelé stávají obdobou náhradních rodičů. O malé lvíče se láskyplně

starají a dávají na něj pozor. V „Lion King 3“ je zachycen život lvíčete na pomezí dětství a dospělosti.

Pumba je dobrosrdečné a citlivé prase. Když potká Timona, ihned se spolu spřátelí, protože oba dva nechtějí putovat sami. Dohromady tvoří typickou dvojici: Timon je vychytralý sympat'ák a Pumbaa je trochu nemešlo, nikterak geniální. Má ale sílu a díky ní vždy zasáhne kde je potřeba. Navíc disponuje skrytou zbraní. Větry. Je s vlastním „osudem“ smířen, ale nerad způsobuje ostatním nepříjemnosti pronikavým puchem. Když se Pumbaa s Timonem dostanou ke špičaté skále, chtějí projít skrz nashromážděná zvířata. Na Pumbaa přijde nutkání a pustí své větry uprostřed davu. Sloni, žirafy, nosorožci, zebry, všichni padají na zem, zasaženi velkým puchem. Tento jemný druh fekálního humoru je pro některé hollywoodské studia příznačný. Patří mezi velkou množinu filmových klišé, které na diváka zabírají (šťourání v nose, smrkání, řihání atd.). Nezůstává jenom u samotného aktu „prdění“, ale následný dialog pokračuje v tomto tématu dále. I přesto však tvůrci v bonusových materiálech na DVD proklamují, že chtěli posunout hranici kvalitní, inteligentní zábavy. Pumbaa má též vlastnost jako většina vepřů v jiných filmech. Sežere na co přijde a když jde o vynikající sousto, ztrácí sebekontrolu.



Obr.13. Pumbaa

Rozhovor mezi Pumbeem a Timonem, retrospektivně sledující příběh.

Pumbaa: „Takže teď jsme konečně na začátku.“

„Velmi správně kamaráde. Konečně se to začalo lepší. Na ramenou jsem měl slunce, u nohou vítr a v srdci píseň... A na svou ochranu velké, tlusté zvíře.“

„Myslíš že jsem tlustý?“

Timon vzdechne: „Pumbo, Pumbo, Pumbo. Si prase! To je poklona!“

„Óch, Óch, Óch. Děkuji.“

Film je vytvořen technikou 3D, Výsledek je ale upraven, aby konečný dojem působil jako film vytvořen pomocí techniky 2d, který byl u Disneyho dosud typický. Děj, scénérie i postavy jsou velmi romantické a snaží se příběh vyprávět přenáherným, líbivým, nekonfliktním způsobem. Slovy tvůrců: „Když děláte film pro Disneyho, musíte se držet klasického pojetí: cituplné, napínavé, podnětné, úchvatné, muzikální, vysoce kvalitní, kouzelné, zábavné, prostě Hakuna matata.“ Animace je hladká, plná typických patetických gest a gagů. Charaktery jsou vyhotoveny v lince se stínováním a pozadí je dotvořeno „airbrushovou malbou“. Použitím několika plánů a pohybu s kamerou je dosaženo velké hloubky obrazu.

3.2.12 Strašpytlík²⁶⁾

Mladý kohoutek Strašpytlík způsobí ve městě velkou paniku, protože ho udeří věc, padající z nebe. Nikdo mu nevěří a strašpytlík získá špatnou pověst. Po nějaké době, když je na událost skoro zapomenuto, udeří Strašpytlíka věc z nebe do hlavy po druhé. Spolu s přáteli zjistí, že tajemná věc pochází z vesmíru. Po následné invazi mimozemšťanů musí Strašpytlík a jeho parta zachránit planetu. Jak jinak. Hlavním motivem příběhu je důvěra otce ve svého syna.

Prase ve filmu je Strašpytlíkův spolužák, mladý pan Mrňous. Už v několika prvních minutách po jeho expozici projevuje svůj vepřový archetyp. Mrňous je trošičku pomalejší za svými spolužáky a to mentálně i tělesně. Díky jeho velikosti ho posměšně nazývají Mrňousem. Při tělocviku trpí a když jde o jídlo, jeho mozek vyvine maximální pozornost a to i v momentech, kdy jde doslova o život. Jeho tloušťka ho přivádí do nesnází a komických situací zároveň.

Učitel v tělocvičně hovoří k dětem před vybíjenou:

„Rozdělte se do dvou družstev. Pašáci proti chudákům.“

„Pane!“ přihlásí se Mrňous.

„Ano, chudáku?“

„Neprojdeme si před tím pravidla bezpečnosti?“

„Správně, prasata jsou za dva body!“



Obr.14. Mrňous

Když Strašpytlík ukazuje kamarádům tajný předmět který spadnul z nebe, proběhne mezi nimi rozhovor:

Kačka: „Tak dost, tady končí legrace, koukej přestat mlžit a začni řešit problém.“

Mrňous: „Má recht.“

„Kačko, prosím, je to přesně to, co na mě spadlo už tenkrát, nepůjdu s tím za tátou ani za nic.“

Mrňous: „Taky má recht!“

Kačka: „Mrně!“

Mrňous lítostivě: „Promiň, já jsem hrozná svině.“

Snímek je kompletně vytvořen technikou 3d. Animace a gagy mají vysoký standart. Nechybí ani klasická Disneyovská kliše jako „lehce fekální“ vtip a odkazy na populární kulturu.

3.3 Další filmy

3.3.1 Porky pig²⁷⁾

Mezi poválečnými animovanými seriály je dále prasátko zastoupeno v animovaném seriálu „Looney Tunes“ od Warner Bros. Entertainment. Postavička vystupuje spolu s kačerem Daffym Duckem anebo samostatně ve vlastních show.

3.3.2 Punk farm²⁸⁾

Předpokládaná premiéra projektu Punk farm je v roce 2008. Animovaný celovečerní snímek je vytvořen podle knihy Jarretta J. Krokoszky. Tvůrci na svých internetových stránkách neprozradili děj, ale z krátkého nástinu je zřejmé, že půjde o pětici zvířátek, které se rozhodli, že založí kapelu. Mezi nima je i prase, hrající na kytaru.

3.4 Prase ve vlastní tvorbě

3.4.1 I love me (bajka na motivy povídky Jamese Thurbera – Lumíci)²⁹⁾

Prase, sedí u televize a je zaujato působivou reklamou. Poté, co kolem domu přeběhne několik jiných prasat, spojí si události a v přesvědčení, že se jistě jedná o nějakou velkou nákupní událost (mediální podprahová masáž je vůči podvědomí nekompromistní), rozeběhne se k supermarketu. Velký „chrám“, tyčící se na kopečku je celý obležen ziskuchtivými zájemci až po střechu. Situace je neúnosná a váha těl kupujících nakonec zdolá ocelovou konstrukcí stavby geologické podloží. Supermarket se v několika vteřinách zhroutí a zmizí pod povrchem i se všemi „klienty“. Když se oblaka prachu po katastrofě rozestoupí, vidíme posledního žijícího

jedince, který vrávoravým krokem přistupuje k okraji propasti. Dopije poslední kapku z láhve pevně svírající v ruce, a jeho tělo odhodlaně padá do díry za svými druhy. Výkřik. Prase se vzbudí z noční můry doma u stolu. V ruce dopitá láhev borovičky a na stole leží spousta filozofických knih. Naštěstí to byl všechno jenom zlý sen.



Obr.15. I love Me

Apokalyptická vize je inspirována krátkou bajkou o malých hlodavcích, nazývaných lumíci. Tyto zvířátka čas od času z nevysvětlitelných důvodů spáchají hromadnou sebevraždu. V bajce je tato skutečnost pojata jako dezinformace, která vyústí v davovou psychózu. Jejím důsledkem lumíci utíkají před nebezpečím a končí skokem z útesu do vln rozbouřeného oceánu. Až na jednoho...

Tato krátká bajka ve mně vyvolala reflexi dnešní společnosti čelící tlaku dezinformací a globalizace. Víra ve staré bohy dávno zanikla a její místo nahradila víra v konzum, který má stejné atributy jako ostatní náboženství. Neustále měnící se forma předmětů uctívání překrývá obsah, který lidem nemůže nabídnout podstatné odpovědi na otázky: Odkud jsme, proč tu jsme a kam jdeme.

Snímek byl vytvořen technikou kreslené animace – černá linka doplněna plošným vybarvením. Na pozadí a prvky v zadních plánech byla aplikována textura, kvůli kontrastu s prvním plánem, kde se odehrávala animace. Tuto techniku jsem následně rozvinul v projektu Prase & Prase (viz níže).

Zvuk a ruchy byly zkomponovány v jeden celek. Výsledný dojem proto působí jako „videoklip“ se zvukově zdůrazněnými momenty. Ve snímku „I love Me“ jsem poprvé použil techniku vložení podprahových informací. Ve scéně, kde se prasata tlačí do supermarketu několikrát problikne skrytá reklama se sloganem „100% sleva“ a „Kupuj!“. Je to parafráze na podprahové reklamní strategie, které jsou ochotny sáhnout k jakýmkoli prostředkům v bitvě o zákazníka. Vložené políčka ale nejsou ve správné „podprahové rychlosti“, tj. jedno filmové okýnko z dvaceti pěti za vteřinu. Výdrž je zde úmyslně nastavena aby byla podprahová informace čitelná a vzniknul dojem stylizace tohoto jevu.

3.4.2 Slovéčko za slovéčkem – videoklip pro kapelu 12:piet³⁰⁾

Videoklip je pro animátora velmi lákavým formátem, protože polovina problémů je vyřešena již ve zvuku. Odpadá proto řešení ruchové a hudební složky filmu. Také dramaturgie písně leckdy napoví, jak bude obraz rytmizován a nebo jaký děj se bude odehrávat. Text samotný může konkretizovat postavy, prostředí nebo celou zápletku.

Vybral jsem si písničku kapely 12:PIET, jelikož v kapele účinkuji a podílel jsem se i na tvorbě textu. Text písně oslavuje úrodnou krajinu rodného Slovácka, jeho krásy, modré švestky, dobrou sklizeň a celoroční příznivé klima. Proto jsem chtěl prostřednictvím obrazu navodit atmosféru přívětivého kraje se všemi geografickými a kulturními atributy pro Slovácko typické: prosluněná krajina s panoramatem Bílých karpát, lány obilí, švestkové stromy, plodnost znázorněnou nahými ženami, všeobecnou pohodu vyobrazenou „šuhajem“ pokuřujícím pod švestkou apod.



Obr.16. Slověčko za slověčkem

Ústředním hrdinou je řezník, který na svém malotraktorku veze prase na „zabijačku“. Tento motiv je pro jižní moravu a nejen ji typický, stejně jako pro slovácko švestky. Prase je zde též symbolikou úrodného kraje, místa, kde lidé rádi a hojně užívají darů přírody. Řezník s prasetem projíždí krajinou a zastavují se „na štamprlu“ v černé pálenici. Zde si připíjí na život a potvrdí si své role, dané od boha. Jenomže slivovice je magický nástroj a role se díky ní obrátí. Z pálenice vyjíždí malotraktor řízený vepřem. V zadu na korbě je uložen opilý řezník. Po chvíli je spřežení zastaveno králíkem, který v řezníkovi poznává vraha své rodiny. (v příběhu nemá cenu hledat logické souvislosti). Na konci písně celá výprava končí u hospody „U dvou sviní“. Prase s králíkem jsou přivítáni dalším prasetem, evidentně majitelem hospůdky a společně oslavují přípitkem vítězství nad řezníkem.

Videoklip je vytvořen technikou ploškové animace. Loutky jsou poskládány z vrstev, které byly namalovány akvarelem a poté v počítači zkomponovány. Celý videoklip se skládá pouze ze tří záběrů, z nichž jeden je jiné velikosti. Klip se odehrává jako panoramatická jízda v krajině, kde jednotlivé velikosti záběrů jsou nahrazeny postavením plánů před kamerou. Díky tomuto postupu je navozen dojem střídání velikostí záběrů.

3.4.3 Prasátko³¹⁾

V roce 2005 jsem byl osloven dětským sborem „Fčeličky“ z Hodonína, abych vytvořil videoklip pro jejich písničku „Prasátko“. Fčeličky jsou pěvecké seskupení vytvořené dětmi ze základní školy. Píseň je velmi pozitivní, nezatížená žádnou ideologií a zaměřená spíše pro mladší posluchače. Pojednává o prasátku, které si koupilo zrcátko, botičky, umylo se, česalo se a vesele si zpívalo. Krásná naivní písnička plná sluníčka, včeliček, kytiček, která alespoň na chvíli vytváří představu, že kdesi žije svobodné a šťastné prasátko mimo realitu smradlavých klecí průmyslových prasečáků, kde jedinou náplní života zvířete je čekání na smrt v hromadě vlastních výkalů. Proto i obraz měl být prostý jakémukoliv přiblížení smutné reality výroby vepřových delikates.



Obr.17. Prasátko

V tomto krátkém filmu jsem o zpracování výtvarné stránky požádal přítelkyni Mgr. Kláru Elknerovou. Její naivní výtvarný projev není zatížen uměleckým vzděláním a poskytuje dostatečnou sílu pro doprovod pozitivní muziky. Jako animáčnická technika byla zvolena tzv. „ploška“. Loutky byly rozkresleny vodovými barvami a sestaveny v kompozičním programu, ve kterém byla provedena i samotná animace.

3.4.4 Prase&Prase³²⁾

Snímek Prase&Prase (viz níže) byl vytvořen jako výsledek dlouholetého projektu běžícího průběžně během studia na Univerzitě ve Zlíně. Výsledkem je snímek, který by mohl být pilotním snímkem připravovaného seriálu. Děj se odehrává v lidské mysli, symbolizovanou místností. Místnost obývají dva elementy. Temný, symbolizovaný světlým prasetem Hedem a světlý, v podání černého prasete Joga. Tito dva protagonisté se bohužel ani jednou nesetkají, protože mysl zatím může obývat jenom jeden z nich. Poté, co je interiér pokoje zničen smyslným Hedem, přilétá do místnosti osvětlený Jog, aby pomocí božského zvuku Ohm dal vše do nejlepšího pořádku...

Opět se jedná o plně animovaný kreslený snímek. Černá linka ohraničuje předměty i samotné protagonisty. Jednotlivé animační fáze nekopírují předešlé a proto jsou pohyby a výdrže v neustálém živém „tepu“. Z důvodu rychlého zpracování je každý záběr vytvořen nejméně jedním pohybem, proto jsem film nazval animovaný komiks – každé políčko odpovídá jednomu záběru.



Obr.18. Prase & Prase

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 PRASE & PRASE

Projekt Prase&Prase (P&P) zraje v mé hlavě již šestým rokem. Vždy, když jsem dostal pobídku k další školní práci, měl jsem chuť rozeběhnout toto téma na plné obrátky. Vzápětí jsem ale usoudil, že nenastala ta správná chvíle, protože jsem vždy usiloval, aby P&P nevzniklo a zároveň nezaniklo jenom jako školní etuda. Mezitím jsem vytvořil několik filmů, z nichž 3 se velmi blíže dotýkají tématu prasete (viz výše). Nápad vytvořit P&P mě však neopustil ani po jednom z filmů. Neustále jsem jej cítil jako poslání, proto mne myšlenka na tuto práci nikdy neopustila. Po realizaci jednotlivých snímků jsem byl vždy se svou prací spokojen, ale vzápětí jsem si uvědomil, že mě téma dosud neuspokojilo, protože to nebylo nikdy přesně to, co jsem chtěl s prasátko vytvořit. Ještě stále to nebylo Prase&Prase. Všechny tři dílka sice obsahovala symboliku, ale žádné dílo nesplnilo základní myšlenku: Prase jako kus člověka – přesněji člověk a jeho temnota, vnitřní zvíře.



Obr.19. Hedvante & Jog

4.1 Teoretické pojednání

4.1.1 Narodilo se prase, radujme se.

Abychom pochopili, proč jsem se zaměřil na prase, je důležité vysvětlit nejenom kulturní okolnosti, které mne k praseti dovedly.

Počátky Vepřové tematiky se ztrácejí kdesi v rozbouřených hladinách pivních skel a roztočených sudů v lese nedaleko mého bydliště. Tam, na chatě ze třicátých let, bez vody a elektřiny jsem spolu se svými kamarády trávil spoustu času za-

břednutý v debaty na různé existencionální témata a teorie. I proto mezi námi vznikla myšlenka vytvořit krátký film, který zobrazí život prasat - lidí extrémním způsobem. Mělo jít vlastně o reflexi našeho života vytrženého z běžných denních stereotypů, vyplněných spořádaným životem. Na straně jedné povinnosti, práce, studium, rodiny, odpovědnost, čistota, bdělost, rozum, racionalita, úcta, morálnost; na straně druhé nihilismus, opovržení, opojení, špína, popírání rozumu, rouhání, egoismus, individualita bez hranic a veškeré popření morálních hodnot. A především tato temná stránka našich osobností, byly základem pro Prase&Prase.

Základní idea byla vytvořit formát tzv. „porna“ (ne v erotickém smyslu), kde by byly zobrazeny životní situace dvou prasat – alkoholiků v co největším detailu s velkým důrazem na proces sebestrukce. Bylo nám jasné, že takový film (nejprve to měl být komiks) bude odkázán jenom pro nejužší okruh diváků, ale návštěvnost nebo divácký dojem byla poslední věc, která by nám měla stát v cestě.

Myšlenka byla natolik silná, že mi nedovolila upadnout v zapomnění. Po čase a „morálním vystřízlivění“ jsem přišel na to, že tématicky vycházet jenom z jednoduché sebestrukce alkoholem mě neuspokojuje a obzor P&P se proto začal postupně rozšiřovat. Prasata jsem zvolil především kvůli velké podobnosti s člověkem a také kvůli tomu, že prase je tvor tradičně spojován s extrémní smyslností, přežíráním, špínou apod. Vlastně si ani nedokážu představit, že bych použil třeba koně.

4.1.2 Prase & Prase: Světlo v temnotě

Existuje více temných stránek a zákoutí lidské mysli, které lákají k reflexi a výtvarnému ztvárnění. Temnota lidské mysli mě oslovuje a způsobuje ve mně podivný rozruch, který mne nutí a láká ponořit se do těchto končin. Tma patří k životu stejnou měrou stejně jako světlo. Tuto odvrácenou stranu osobnosti celý život vláčíme sebou jako pomyslnou kouli na noze a pokud se vydáme na cestu poznání, zpočátku usilujeme, abychom se tohoto závaží co nejrychleji zbavili a stali se bytostí, naplněnou výhradně světlem. Toto snažení provází člověka od nepaměti a rozdělení světa na bipolární systém dobra a zla dává naší civilizaci pevné body, na kterých můžeme být pevně ukotveni.

Spolu s křesťanstvím k nám přišla i víra, že věci dobré jsou od boha a věci špatné od ďábla. Člověk, podle křesťanů, už od okamžiku vyhnání z ráje, byl bytost hříšná a jediné možné vysvobození bylo spasení skrze Ježíše Krista. Temné stránky lidské psychiky byly a jsou dodnes zatracovány a odsuzovány – jejich důsledkem jsou hříchy, které budou jako závaží odměřovat velikost provinění, až nastane okamžik božího soudu. Systém desatera měl věřící upozornit na to, co je hříšné chování a jehož konáním bude následovat boží trest.

Desatero nevzniklo v křesťanství, ale bylo přejato z původních semitských náboženství. Původně desatero vycházelo z primitivních kmenových zákonů, tzv. tabu. Byl to systém nařízení a zákazů, jež zaručoval fungování ranných společností. Za porušení tohoto tabu nebo nařízení následoval trest. V systému křesťanství byl trest spojován s posledním soudem.

To bychom ale nebyli lidské bytosti, abychom s výkonem trestu čekali až na boží soud. Se stejnou nenávistí nebo slastí, kterou byl hřích spáchán, byl hříšník potrestán ve jménu Páně soudem lidským. V mnoha případech by se dalo říci, že samotný akt odplaty a trestu měl větší příchut' temnoty než samotný prohřešek, kterého se lidé dopouštěli i nevědomě. V čase inkvizice byl tento rozpor patrný snad nejvíce. Ďáblovi služebníci, čarodějnice, lidé, kteří byli vesměs přírodními léčiteli, navazující na dávné šamanské tradice našich kultur, byli likvidováni pod záminkou odstranění satana. Nebyli to ale kouzla a magie, která dohnala tisíce lidí na hranice, ale právě projekce temných stránek duší církevních hodnostářů na tyto oběti. Strach ze své vlastní temnoty po mnoho let vytěšňovaný do oblasti nevědomí.

Temnoty se nelze jednoduše zbavit. Má důležitý význam na naší cestě za poznáním. Temnota určuje světlo, protože světlo lze nalézt pouze v temnotě. A odrazy temna, naše hříchy, chyby, démoni, nám určují další kroky a mety v cestě za světlem. Jejich překonáním se ocitáme zase o kus dál našemu cíli. Vracíme se zpět odkud jsme přišli, ale obohaceni o zkušenost. Zkušenost, jež nám byla dopřána z vůle boží.

Jednou někdo údajně řekl, že v ráji byla strašná nuda, proto jsme se vydali na tuto cestu.

Dalo by se říct, že v tomto momentě je Prase&Prase cesta hledání světla prostřednictvím temnoty. Jak jsem již uvedl, temnotu nelze vytěsnit, protože se následně vrátí jiným způsobem a v jiné formě. Je důležité si temnotu uvědomit a věnovat jí stejnou pozornost jako stránkám světlým. Nejde o to, konat zlo nebo hříchy a vykládat si toto jednání jako oprávněné. Účelem je připustit si svoje negativní stránky a hříchy a pojmout je jako nedílnou součást vlastní osobnosti. Dělat chyby s vědomím, že mám na ně právo a že i ta „chyba“ je součástí mého já.

4.1.3 Prase & Prase: Komiks – sic duchovní, leč nemorální

Z této základní myšlenky vzniká koncept pro celý projekt Prase&Prase. Jelikož se ale projekt neustále vyvíjí, nelze s jistotou říci, že toto pojetí je konečné. Prozatím můžeme vycházet z toho, že prasátka budou chybovat a hřešit stejným způsobem jako obyčejní lidé. Jejich chování bude správné podle jejich měřítek, protože ve světě prasátek neexistují morální dogmata jako ve světě lidském. Tyto měřítko si sebou nese sám divák a pomocí projekce své osobnosti si sám určuje co je ještě morální a co už překračuje jeho meze „slušnosti“. Každý člověk má tyto hranice individuálně nastavené a výsledný dojem bude proto rozdílný.



Obr.20. Jog

4.1.4 Prase & Prase: Příběh nekonečné vášně a lásky

Prasátka se do všeho pouští s vervou a největší láskou a je jim jedno, jestli půjde o demolici vlastního bytu v alkoholovém opojení nebo zabití kamaráda v rámci pravé, nefalšované domácí „zabijačky“. Vše se odehrává s absencí špatného svědomí a s neustálým úsměvem. Smích zde není důsledek tuposti nebo intelektuální omezenosti, ale odrazem nekonečného štěstí a lásky k životu a jeho proměně.

Pro prasátka je život velkou škálou slasti, smyslnosti si bez odpovědnosti. Je lhostejné, jestli aktivně či pasivně. Nihilistické válení může být totiž stejná zábava jako zběsilá jízda na rotopedu. Důležité je naplnění. Veškeré morální zatížení je na divákovi.

Není však účelem zobrazit stránky, které se budou jevit jen negativně. V příběhu je zastoupena určitou měrou i stránka lidské osobnosti, která je divákem vnímána jako pozitivní (podle prasátek je pozitivní samozřejmě vše). I tohoto chování je důležité pro dotvoření celistvosti. Někdy se prasátka dopustí jednání, které hluboce překračuje hranice naší morálky a vyvolává ozvěny našich temných stránek, jindy naopak jedná způsobem, který vyvolá pocit dobrých mravů a uspokojení z ctností. Míra zhnusení a obdivu je přímou úměrou k množství vytěsňených temných a světlých stránek do našeho nevědomí. Okolní svět a jeho nekonečné množství forem (např. umělecké dílo) nám nastavuje zrcadlo naší duše. Jsem-li jako divák něčím zhnusen, či pohoršen, je to v důsledku projekce stránky mé osobnosti, se kterou se nedokážu ztotožnit.

4.1.5 Prase & Prase: Nyní i ve vaší hlavě

Vytěsňená temnota našich osobností tvoří stěžejní náplň celého seriálu. Divák si projektuje do chování prasátek svoji osobnost. Bereme-li v úvahu, že každý má svou temnou stránku osobnosti, stává se tudíž účastníkem příběhu. Proto můžeme nazvat projekt prase&prase jako „Duchovní reality show“, kde v hlavní roli hraje divákova temná struna, která se rozezní, jakmile je prostřednictvím reflexe vyvoláno na pódium vědomí. Prase&Prase je jenom spouštěcím mechanismem pro

koncert v lidské hlavě. Koncert světla i tmy, černé a bílé nebo-li Jing a Jang ve vší celistvosti, kde jedno bez druhého nemůže existovat.

Jak jsem se již zmínil, P&P je podáno ve formátu „duchovní reality-show“. Veškeré příběhy a epizody se odehrávají v jedné místnosti, kterou mají prasátka pro svůj život. Ze seriálu nepoznáme, kde se tato místnost nachází. Jediný záběr, který je „z venku“ je záběr na okýnko, jediný prostor vizuálního spojení mezi světem vnějším a vnitřním.



Obr.21. Nyní i ve vaší hlavě

Ve skutečnosti se reality show odehrává v lidské hlavě. V jeden okamžik bude divákovi dána možnost tuto skutečnost poodhalit, ale to je součástí marketingové strategie. Místnost symbolizuje tělesnou schránku, chrám, útulek pro mysl. Interiér a jednotlivé kusy vybavení korespondují s materiálním zatížením majitele této „špeluňky“ a odráží vztah a závislosti k hmotným věcem. Pro všechny interiéry samozřejmě také platí jisté pravidlo. Vždy je zde přítomna televize se zabudovanou kamerou, která zprostředkovává spojení se světem a jinými hlavami. Naproti televizi je sedačka, typický prvek našich obyvatel. A tento prostor je obýván prasátkami, zhmotněnými charaktery našich osobností. V ideálním případě (na základě bipolárního chápání světa a energie) by měl každý prostor obývat jeden zástupce temna a jeden reprezentant světla – aby byla splněna podmínka celistvosti. Lidské charaktery ale nejsou skoro nikdy „ideální“ a k celistvosti máme mnohdy daleko. Proto

i charaktery prasátek nejsou nikdy jasně vymezené. Kombinací poměrů temna a světla v prasečích protagonistech je možno nekonečné množství, stejně jako kombinací lidských charakterů v reálném životě. Díky této možnosti můžeme nahlédnout do osobnosti (schránky + duše) jakéhokoliv věku, postavení, třídy, orientace či barvy pleti. Otevírá se možnost nahlédnout do nekonečného vesmíru člověčích hlav – do jednotlivých vztahů částí naší mysli.

4.2 Výroba a marketing

4.2.1 Prase & Prase: Akce!

Seriálu je vytvořen formou kreslené animace. Animace je provedena v softwaru určeném pro animaci pomocí tabletu. Archaické kreslení na papír jsem nikdy neprovozoval z hlediska obrovské ztráty času při zpracování obrazu pomocí skenování a následné postprodukce. Animace je založena na volné lince, která nedodržuje pevnou formu. Pracuji zároveň s „přítlakem“, který mi dovoluje měnit šířku linky podle potřeby. Dodržet přesně linku, tvar či objem předešlého okýnka je pro mne nepodstatné ze tří hledisek: je to časově náročné; nedělám to ze své vlastní podstaty a hlavně: animace má v konečném důsledku život, všechno „dýchá“ a je ve věčném pohybu.

Abych si co nejvíce usnadnil práci, snažím se jednotlivé animace už ve storyboardu koncipovat jako komiks. Co okýnko – nebo-li záběr, to jeden pohyb, jedna akce. Opakované pohyby nebo výdrže jsou vytvořeny smyčkou. Rychlost animace je 12 snímků za vteřinu. Tato rychlost není konstantní a pohybuje se podle potřeby. Někde je potřeba rychlejší akce, někde naopak stačí tempo pomalejší, např. u výdrží. Rychlost 10fps (frame per second) se mi jeví jako nejnižší únosná mez pro lidské oko, aby bylo ještě dosaženo plynulosti pohybu. Pohyby rychlejší jsou podpořeny tzv. „švenkem“, tj. pomocnými čárkami, které doplňují iluzi např. švihů anebo již zmíněným vyšším frameratem. Jednotlivé akce jsou rozanimovány samostatně a poté zkombinovány v celek se zbytkem.

4.2.2 Prase & Prase: Malováno jest!

Výtvarná technika vychází z technických možností softwaru pro animaci. Původní výtvarné návrhy jsou vyhotoveny kombinací tuše, tužky a akvarelů. Pokud by se podařilo tuto techniku udržet i v animaci, šlo by o dílo takřka dokonalé, ale vzhledem k náročnosti jsem tuto možnost vyloučil. Techniku tuše přenechám na jednotlivé komixové stripky, plakáty nebo propagační materiály, kde zvolená technika bude mít své opodstatnění. vzdal jsem i možnost dotvoření efektu kresby nebo akvarelu v počítači, protože neustále z těchto efektů cítím „lacinost“ a elektronickou vygenerovanost. Chybí zde lehkost a nahodilost, kterou je schopna do techniky dát jenom lidská ruka vedená duší. Sáh jsem po jednoduché lince s možností přítlaku, která se jeví jako nejlepší pro animaci Prase&Prase. Barevnost je plochá, doplněna polotónem, kterým modeluju objem prasátek. Pozadí je vytvořeno s větším důrazem na detail a pro zvětšení rozdílu pozadí vůči popředí je použita textura, která plány opticky oddělí.

Veškerá kompozice jednotlivých vrstev, animovaných i statických, je dotvořena v kompozičním softwaru. Jsou zde vytvořeny jízdy kamerou a obraz je komponován do plánů pro vytvoření většího dojmu hloubky obrazu.

4.2.3 Prase & Prase: Dokvičeno jest aneb práce se zvukem

Každá epizoda bude mít svou vlastní ústřední melodii, vycházející z tématu. Nejde jednoznačně určit, zda hudba bude vycházet z obrazu nebo obraz z hudby. Obraz i zvuk se budou prolínat, tempo obrazu bude přizpůsobeno náladě hudby anebo naopak. Různorodost a bohatost hudebních atmosfér a melodií koresponduje s různorodostí jednotlivých místností. Je zde také možnost, že pro uvedení jednotlivých epizod bude vytvořena znělka, která bude typická pro Prase & Prase jako celek a bude jednotlivé díly zahajovat a uzavírat. V průběhu samotné epizody pak bude obraz doprovázen specifickou hudbou podle akce a dané situace. Další možností je použití neustálého zvuku z televize. Sestříhané zvukové stopy z reklam do zvukové koláže.

Ruchy nebudou tvořit významnou stránku zvukové složky. Budou použity jenom pro vypíchnutí nejpodstatnějších situací a vypointování akcí. O veškerou atmosféru se postará hudba v pozadí.

Emoce, nálady a řeč prasátek bude vyjádřena pomocí chrochtání, mrmlání, kvičení, grglání a různých stylizovaných prasečích výkřiků. Mluvená řeč zde není na místě, protože film by přišel o svoji univerzální výpovědní hodnotu. Samotná animace je dost silný jazyk na to, abychom nemuseli používat omezeného komunikačního prostředku – verbální komunikace. Prase & Prase není postaveno na slovním humoru (i když tato možnost není vyloučena v komixu), ale na neverbálních gestech.

4.2.4 Prase& Prase: V obětí marketingu

Vývoj seriálu můžeme teoreticky směřovat dvěma směry. Pro porovnání těchto možností aplikuju na tento produkt analýzu SWOT:

4.2.4.1 Prase & Prase nezávislý seriál (analýza swot)

Silné stránky:

- nový, dosud nepoužitý formát
- jazyková bariéra není překážkou
- absolutní volnost ve zpracování příběhu
- možnost vývoje výtvarné stránky nebo dějové
- možnost zobrazení extrémů, situací, které absolutně překračují morální hranice a tím vyvolávají stíny z podvědomí
- časová nevázanost
- podpora na internetu

Slabé stránky:

- problémy s finančními zdroji
- možnost nepochopení tématu běžným konzumentem
- nedostatek času na zpracování
- odmítnutí médií kvůli kontroverznosti
- malá možnost projekt profesionálně rozvíjet
- omezená možnost podpory prodeje

Příležitosti:

- nabídky nezávislých produkcí
- využití Prase & Prase jako podporu pro nekomerční účely a projekty (festivaly, koncerty, atd.)

Hrozby:

- vyčerpání tematiky komerčním médiem
- upadnutí v zapomnění v důsledku slabé propagace
- vznik konkurenčního seriálu o prasátkách

4.2.4.2 Prase & Prase komerční seriál**Silné stránky:**

- nový, dosud nezavedený programový formát
- podpora pomocí internetu, tištěné reklamy
- možnost vytvářet krátké animované stripy pro mobilní telefony
- možnost rozšíření a nabídnutí projektu do zahraničí
- velké možnosti podpory prodeje

- využití jako reklamního seriálu
- propagace hudebníků
- zvýšení popularity díky účinkování známých osobností
- dějová flexibilita
- při získání vhodných finančních zdrojů možnost rychlejší a objemnější výroby

Slabé stránky:

- zaměření na konkrétní cílovou skupinu
- cenzura v důsledku veřejné produkce
- těžší prosazení změn,
- částečná ztráta nezávislosti

Příležitosti:

- zajímavé nabídky
- možnost rozšířit výrobu
- investice do technického vybavení
- možnost při objemnější výrobě prodloužit formát nebo vytvořit celovečerní film

Hrozby:

- zcizení námětu
- možnost, že se seriál přemění v nudný pořad po zásahu producentské cenzury
- lepší konkurenční seriál zavedených televizních produkcí

4.2.5 Prase & Prase: Holka pro všechno aneb podpora prodeje

Základním rysem celého projektu Prase & Prase je otevřenost k velkému rozsahu spolupráce a použití. Pokud by se seriál vydal cestou komerční produkce, existuje několik variant, které by mohli pomoci získávání finančních prostředků důležitých pro výrobu.

Každou epizodu by mohl financovat jiný sponzor. Je také možnost sponzoringu celého seriálu, ale u jednotlivých kusů je větší tématická flexibilita a nezávislost. Jednotlivé díly by fungovaly jako reklama. Skrytou formou, že by prasátka v určitém momentu použili výrobek nebo by jejich místnost byla vyzdobena např. plakátem s produktem nebo otevřenou formou - prasátka by v daném okamžiku otevřeně upozornila na výrobek. Prezentace výrobku by nebyla jako u klasické reklamy, která se v celém reklamním čase zaměřuje na dobré stránky produktu, ale fungovala by nenuceně celý čas seriálu. Např. sponzor bude společnost zabývající se výrobou tabákových výrobků. Prasátka proto budou celou dobu kouřit a to tak, aby v divákovi zůstal dojem, že kouření navozuje pohodu (je mi jasné, že jsem zvolil velmi utopický příklad). V daném okamžiku přistoupí prase ke kameře, vytáhne krabičku cigaret, ukáže logo zřetelně na kameru a zapálí si. Další možnost prezentace sponzora spočívá v zobrazení krátkého spotu s logem a údajem o sponzorství na začátku pořadu.

4.2.6 Ostatní formy

- Prodej krátkých animovaných stripů nebo tapet na mobilní telefony. Zde se nabízí také varianta bez reklamy nebo s reklamou.
- Podpora seriálu v tištěných médiích pomocí stripů, tj. krátkých tří – pěti okýnkových komixů.
- Podpora prodeje ve formě triček, plakátů, samolepek. Samolepky jsou oblíbeným formátem mladých lidí, proto by mohlo být rozšíření touto formou úspěšné. Jednalo by se o několik samolepek ve dvou tvarech: okýnko – viz. úvodní okno seriálu, nebo jednoduše stylizovaný prasečí rypák. Tyto samolepky by byly opatřeny pouze internetovou adresou, kde se zájemce dozví další podrobnos-

ti. K myšlence vytvořit samolepky těchto formátů mě inspirovalo nepřeborné množství reklamních a volebních kampaní. Zvláště v období volebních kampaní si samolepky stylizovaných prasečích rypáčků jistě najdou rychle své místo. Totéž se dá očekávat i u motivu okének. V momentě nalepení okénka na čelo reklamního obličej se uzavře celý myšlenkový okruh Prase & Prase. Vnímavý a přemýšlivý divák snad přijde na to, že celý seriál se odehrává v anonymních hlavách lidí, v hlavách nás všech. Myslím, že právě moment tohoto zatajení a postupného odhalení dodá celému projektu vtip.

- Seriál by mohl také fungovat jako reklamní prostor pro kapely a různé hudebníky. Po domluvě by jim byla nabídnuta možnost jednotlivý díl podpořit vlastní muzikou. Také jednotlivé charaktery prasátek by mohly v každém díle mít jiný hlas. I když se nejedná o mluvení, přesto by Prase & Prase získalo na větší popularitě, kdyby prasátka chrochtala hlasem známé osobnosti.
- Možnost veřejnosti podílet se na vytvoření scénáře. Na internetových stránkách naleznou zájemci podmínky. Každý může vytvořit svůj vlastní scénář pro své vlastní prasátka. V případě zajímavého scénáře bude vytvořena samostatná epizoda a autor bude odměněn realizací jeho myšlenky a uvedení v titulcích jako scénárista epizody. Pokud to finanční možnost projektu dovolí, není vyloučena ani finanční odměna.
- Zapojení zkušených profesionálů do procesu celé výroby Prase & Prase.

ZÁVĚR

Prase, tvor zatracovaný, ale i milovaný, kráčí bok po boku člověka vstříc dalším dobrodružstvím evoluce. Postupné zesvětštění námi projektovaných vlastností přispívá ke většímu spojení člověka a prasete. Přece je svou typickou růžovou barvou pleti, podobné té naší a pohledem bližší člověku. Zatím však prase, i přes mnohé sympatie, končí skoro vždy na pultech prodejen s uzeninami. A možná kdesi, pod všemi salámy a mastnými papíry, je ukryta prosba alespoň za lepší podmínky ve velkochovech, za smutné podmínky vykoupené vlastními životy.

Prošli jsme mnoha animovanými filmy, kde hlavní nebo vedlejší roli ztvárnilo samo prase. Zjistili jsme, že existují rozdíly mezi archetypem prasete v českém prostředí, severní amerikou a zbytkem světa. Poznali jsme spoustu příběhů a vepřových charakterů a tím obhájili vepřovou existenci na zasloužené místo vedle člověka. Prase budiž pochváleno.



Obr.22. Další generace

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] *Prase* [online]. 2007 [cit. 2007-04-20]. Dostupný z WWW: <<http://wikipedia.infostar.cz/p/pi/pig.html>>
- [2] *Navajo : Čínský kalendář* [online]. 2007 [cit. 2007-04-20]. Dostupný z WWW: <<http://cinsky-kalendar.navajo.cz/>>.
- [3] *PROČ PRASE?* [online]. 2006 [cit. 2007-04-20]. Dostupný z WWW: <<http://www.trinity.cz/majka/stranky/zajmy/cina/prase.htm>>.
- [4] *Fengshui - interiéry : Astrologie* [online]. 2006 [cit. 2007-04-20]. Dostupný z WWW: <<http://www.fengshui-interiery.cz/astrologie.html>>.
- [5] TUCKER, Suzetta. *ChristStory Pig Page : ChristStory Bestiary* [online]. 1998 [cit. 2007-04-20]. Angličtina. Dostupný z WWW: <<http://ww2.netnitco.net/users/legend01/pig.htm>>.
- [6] *VSCHTŘ* [online]. 2007 [cit. 2007-04-20]. Dostupný z WWW: <<http://www.vscht.cz/homepage/tisk/media/rozhlas/LN040517>>.
- [7] *VÝKLAD SIDRY ŠEMINI* [online]. 2006 [cit. 2007-04-20]. Angličtina. Dostupný z WWW: <http://www.olam.cz/aktuality/sidry/sidry5763/vajikra/vyklady/vyklad_shemini.html>.
- [8] *OSEL : Zdravé vepřové* [online]. 2006 [cit. 2007-04-20]. Dostupný z WWW: <<http://www.osel.cz/index.php?clanek=1804%20-%20tuky>>.
- [9] *Novinky.cz : Farmářka učí hrát prasata na piano* [online]. 2007 [cit. 2007-04-20]. Dostupný z WWW: <http://www.novinky.cz/koktejl/farmarka-uci-hrat-prasata-na-piano_107924_d0akh.html>.
- [10] *Osobní stránky PRASETE : Něco málo o mně* [online]. 2006 [cit. 2007-04-20]. Dostupný z WWW: <<http://www.fikas.wz.cz/omne.html>>.

SEZNAM FILMŮ

- [11] **Jáa a Pája**; režie: Břetislav Pojar; Československo, 1985, 26x9 min
- [12] **Kocour Mikeš a jeho přátelé**; námět: Podle knihy Josefa Lady „Kocour Mikeš“; režie: Josef Kluge; vyrobil Krátký film Praha, studio Bratři v Triku; Československo, 1971
- [13] **Fimfárum**; námět a vypravěč: Jan Werich; režie: Vlasta Pospíšilová; producent: Krátký film, a. s., Studio Jiřího Trnky; Československo, 1987, 16 min., 35mm
- [14] **Tři prasátka**; *Three little pigs*; režie: Burt Gillett; USA, 1933, 8 min.; Walt Disney Productions
- [15] **Farma zvířat**; *Animal farm*; námět: Geroge Orwell; režie a produkce: John Halas and Joy Batchelor; UK, 1956, 72 min.; Halas and Batchelor Cartoon Films
- [16] **Šarlotina pavučinka**; *Charlotte's Web*; námět: E.B. White; režie: Charles A. Nichols Iwao Takamoto; USA, 1973, 94 min.; Hanna-Barbera Productions
- [17] **Teenage Mutant Ninja Turtles**; režie: Yoshikatsu Kasai; USA, 1987, 30 min.; Fred Wolf Films
- [18] **Porco Rosso**; režie: Hayao Miyazaki, Tony Bancroft; Japan, 1992, 94 min.; Studio Ghibli
- [19] **The Simpsons, Homer jde studovat (seson 5, episode 3)**; režie: Jim Reardon; USA, 1993, 30 min.; 20th Century Fox Television
- [20] **The Simpsons, Líza vegetariánkou (seson 7, episode 5)**; režie: Mark Kirkland; USA, 1995, 30 min.; 20th Century Fox Television
- [21] **Toy story**; režie: John Lasseter; USA, 1995, 81 min.; Walt Disney Picture
- [22] **Princezna Mononoke**; *Mononoke – hime*; režie: Hayao Miyazaki; Japan, 1997, 134 min. DENTSU Music And Entertainment Inc.
- [23] **Cesta do fantazie**; *Sen to Chihiro no kamikakushi*; režie Hayao Miyazaki; Japan, 2001, 125 min.; Studio Ghibli
- [24] **Prasátko a jeho velký příběh**; režie: Cath Berclaz; USA, 2003, 75 min.; Walt Disney Home Entertainment
- [25] **The Lion King 3: Hakuna matata**; režie: Bradley Raymond; USA, 2004, 77 min.; DisneyToon Studios
- [26] **Strašpytlík**; *Chicken the little*; režie: Mark Dindal; USA, 2005, 81 min.; Walt Disney Pictures

- [27] **Poorky pig;** *Některé epizody byli u nás vydány v souboru Kid Cartoons; v produkci: 24snails.com media production*
- [28] **Punk farm;** *USA, 2008; DreamWorks Animation, podrobnosti na <http://www.punkfarm.com>*
- [29] **I love me;** *námět: James Thurber; režie: Aleš Výmola; ČR, 2003, 3 min.; Řůňofic Gempsayp*
- [30] **Slověčko za slověčkem;** *režie: Aleš Výmola; ČR, 2004, 3 min.; Řůňofic Gempsayp*
- [31] **Prasátko;** *režie: Aleš Výmola; ČR, 2005, 3 min.; Řůňofic Gempsayp*
- [32] **Prase & Prase;** *režie: Aleš Výmola; ČR, 2007, 5 min.; Řůňofic Gempsayp*

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr.1. Sus domesticus (foto: Kristýna Urbánková).....	11
Obr.2. Čínský zvěrokruh.....	13
Obr.3. Hieronymus Bosh	15
Obr.4. Prase.....	20
Obr.5. Kocour Mikeš a Pašík.....	22
Obr.6. Lakomá Barka.....	23
Obr.7. Charlottina Pavučinka	27
Obr.8. Beebop	29
Obr.9. Porco Rosso	30
Obr.10. Toy story.....	34
Obr.11. Chihiro	36
Obr.12. Prasátko a jeho příběh	38
Obr.13. Pumbaa	39
Obr.14. Mrňous.....	41
Obr.15. I love Me.....	43
Obr.16. Slovéčko za slovéčkem.....	45
Obr.17. Prasátko	46
Obr.18. Prase & Prase.....	47
Obr.19. Hedvante & Jog	49
Obr.20. Jog.....	52
Obr.21. Nyní i ve vaší hlavě	54
Obr.22. Další generace.....	62