

# Jak Pumpot s čertem zatočil

BcA. František Dečman

---

Diplomová práce  
2015



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Kabinet teoretických studií

akademický rok: 2014/2015

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. František Dečman**

Osobní číslo: **K12431**

Studijní program: **N8206 Výtvarná umění**

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

Forma studia: **kombinovaná**

Téma práce: **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a rešerše**

**2. praktická část: Pumpot – Kombinovaný animovaný film**

Zásady pro vypracování:

### 1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi magisterského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi, rešerše podkladů pro přípravu a realizaci filmu. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Diplomová práce musí obsahovat alespoň 8 knižních titulů a 6 odborných článků, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 30 normostran, doporučené maximum 50 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby

v tisknuté podobě (barevně), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

## **2. praktická část:**

Film realizujte v minimální délce 210 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 480 sekund. Absolvent prokáže kromě nabytého řemesla animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), osobité výtvarné uchopení, a to vše v korespondenci se zvoleným tématem filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina, soubor s anotací filmu. V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.

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

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

Seznam odborné literatury:

Hodrová, Daniela. Chvála schoulení. Malvern 2011. s. 426. ISBN 978-80-86702-91-9.  
Kubín, Josef, Štefan. Kniha pohádek. Knižní klub 2013. s. 184. ISBN: 978-80-242-3775-6.  
Pečínková, Pavla. Katalog Josef Lada. Obecní dům 2008. s. 247. ISBN  
978-80-86339-39-9.

Vedoucí diplomové práce: doc. ak. mal. Michal Zeman  
Ateliér Animovaná tvorba  
Datum zadání diplomové práce: 1. prosince 2014  
Termín odevzdání diplomové práce: 15. května 2015

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
*děkanka*



*S. Stanická*  
Mgr. Silvie Stanická, Ph.D.  
*ředitel ústavu*

# PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

FRANTIŠEK DEČMAN



Ve Zlíně ..... 4.5.2015 .....

.....  
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **ABSTRAKT**

Diplomová práce se zabývá digitální - kombinovanou technikou animace. První část práce se věnuje inspiračním zdrojům, z nichž bylo čerpáno pro tvorbu scénáře, a pojetí výtvarné stylizace s příklady autorů, jejichž tvorba posloužila jako zdroj inspirace. Další část se zaměřuje na charaktery jednotlivých postav pohádky a samotný postup při tvorbě animace od obrazového scénáře až do finální podoby díla.

Klíčová slova:

Pumpot, klobouk, regionální pohádka, Lužické hory, Horní Lužice, Budyšín, Via Regia, Studánka, Křinice, Kyjovské údolí, mlýn, mlýnský kámen, čert, ďas, Lucifer, pentagram, saský kurfiřt, flašinetář, správce, digitální animace, lidové stavitelství, mlýnské stavení, podstávkové domy, dřevařský průmysl, dřevoryt, lubok

## **ABSTRACT**

The diploma thesis deals with digital combined technique of animation. The first part is concerned with sources of inspiration, which the screenplay has been based on, and with the concept of visual stylization with examples of authors whose works served as sources of inspiration. The next part focuses on qualities of individual characters in the story and the process of animation itself – from the screenplay creation to the final form of the work.

Keywords: Pumpot (Pumphut), hat, pointed hat, regional fairy tale, Lusatian Mountains, Upper Lusatia, Bautzen, Via Regia, Khaatal, mill, millstone, devil, hell, Lucifer, pentacle, Saxon prince-elect, barrel organ player, grounds man, digital animation, vernacular architecture, mill building, Upper Lusatian houses, lumber industry, wood engraving, lubok

Tímto bych velmi rád poděkoval docentu Michalu Zemanovi a profesoru Ondreji Slivkovi za odborné vedení, rady a konzultace, které mi ochotně poskytovali. Dále děkuji Thomasovi Reinhardovi za poskytnutí námětu, Vítu Kučerovi za hudbu k pohádce, Jaroslavu Achabu Haidlerovi za propůjčení hlasu ke komentáři, a všem ostatním, kteří mi jakýmkoliv způsobem pomohli při tvorbě této práce. V neposlední řadě mým nejbližším, kteří mi byli inspirací a oporou.

Prohlašuji, že odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Práci jsem vypracoval samostatně a použil jen pramenů, které cituji a uvádím v přiloženém seznamu literatury.

dne 15. května 2015

podpis .....

# OBSAH

ÚVOD.....	10
<b>I. TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>11</b>
<b>1 INSPIRACE A NÁMĚT.....</b>	<b>12</b>
<b>1.1 PUMPOT – LUŽICKOSRBSKÁ LEGENDA .....</b>	<b>12</b>
<b>1.2 REGION HORNÍ LUŽICE A LUŽICKÝCH HOR .....</b>	<b>14</b>
1.2.1 BAUTZEN – BUDYŠÍN.....	15
1.2.2 LUŽIČTÍ SRBOVÉ.....	15
1.2.3 VIA REGIA – KRÁLOVSKÁ CESTA .....	17
1.2.4 STUDÁNKA .....	18
<b>2 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE .....</b>	<b>19</b>
<b>2.1 LUBOK.....</b>	<b>19</b>
<b>2.2 ČERT V ČESKÉM FOLKLORU .....</b>	<b>20</b>
2.2.1 ČERTI V LIDOVÉ SLOVESNOSTI.....	21
2.2.2 PENTAGRAM.....	21
<b>2.3 JOSEF LADA .....</b>	<b>23</b>
<b>2.4 OTFRIED PREUBLER.....</b>	<b>24</b>
<b>II. PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>26</b>
<b>3 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ.....</b>	<b>27</b>
<b>3.1 CHARAKTERY HLAVNÍCH POSTAV .....</b>	<b>27</b>
3.1.1 PUMPOT.....	27
3.1.2 SASKÝ KURFIŘT .....	27
3.1.3 SPRÁVCE .....	28
3.1.4 ČERTI .....	29
3.1.5 DENDEÁŠ.....	29
<b>3.2 SYNOPSE.....</b>	<b>29</b>
<b>3.3 MIZANSCÉNA.....</b>	<b>30</b>
3.3.1 SCÉNA .....	30
3.3.2 KOSTÝMY A MAKE-UP .....	30
3.3.3 TĚLESNÝ VÝRAZ.....	31
<b>3.4 TECHNIKA PROVEDENÍ .....</b>	<b>31</b>
3.4.1 DIGITÁLNÍ KOMBINOVANÁ TECHNIKA - PLOŠKOVÁ A KRESLENÁ ANIMACE .....	32
3.4.2 PŘEDSTAVITELÉ PLOŠKOVÉ A KRESLENÉ ANIMACE.....	32
3.4.3 KAREL ZEMAN .....	32
3.4.4 ZDENĚK SMETANA .....	33
3.4.5 ULTRAFÁNOVÉ FÓLIE .....	33
<b>III. PROJEKTOVÁ ČÁST .....</b>	<b>34</b>
<b>4 VÝTVARNÁ TECHNIKA .....</b>	<b>355</b>
<b>4.1 KOMBINOVANÁ DIGITÁLNÍ ANIMACE .....</b>	<b>355</b>
<b>4.2 PÍSMO A TITULKY .....</b>	<b>355</b>
<b>4.3 HUDBA A ZVUK .....</b>	<b>366</b>
<b>4.4 KOMENTÁŘ .....</b>	<b>366</b>
<b>5 TECHNICKÝ SCÉNÁŘ.....</b>	<b>377</b>



<b>6 POUŽITÝ SOFTWARE.....</b>	<b>388</b>
<b>7 POUŽITÝ MATERIÁL (HARDWARE).....</b>	<b>39</b>
<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>40</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>42</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ.....</b>	<b>43</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>44</b>

## ÚVOD

V názvu mé diplomové práce „Jak Pumpot s čertem zatočil“ je obsaženo nejen tajemné neznámé slovo, ale také ústřední zápletka animovaného filmu. Výpravná pohádka z regionu Horní Lužice a Lužických hor vysvětlí divákovi nejenom co (nebo kdo) je Pumpot, ale přinese i napínavý souboj dobra se zlem. Animovanou pohádku o Pumpotovi jsem si vybral ke zpracování z mnoha důvodů. Jedním z nich byl kladný ohlas hodnotící komise na mou bakalářskou práci, v níž se záhadný Pumpot objevuje poprvé. K pokračování jeho příběhu mě však přiměl i fakt, že jsem byl kontaktován samotným Pumpotem osobně.

Když viděl mou pohádku, oslovil mě, aby mi osvětlil historii i poslání své postavy, neboť se mu nelíbilo, že jsem ji v bakalářské verzi vykreslil jako postavu padoucha. Proto bych v pokračování Pumpotových dobrodružství uvedl vše na pravou míru a přiblížil jej divákům z jiného úhlu – jako dobrého člověka a regionální legendu.

Hlubším bádáním po původu této legendy, která přežívá pouze předáváním z generace na generaci, jsem se dostal k cenným historickým pramenům. Za využití nových médií, dosažených znalostí a dovedností při studiu animované tvorby, se tak opět k širšímu publiku dostává příběh o této lužickosrbské legendě.

Tak jako v předchozí bakalářské práci, i zde byla při tvorbě použita digitální - kombinovaná technika animace s odkazem na českou a regionální výtvarnou kulturu. Nedílnou součástí práce je deskripce tvůrčího procesu a výrobního postupu, který vedl k výslednému animovanému dílu. K práci je přiložen obrázkový scénář, výtvarné návrhy a datový nosič s filmem a plakátem.

## I. TEORETICKÁ ČÁST

## 1 INSPIRACE A NÁMĚT

Tématem diplomové práce je region Horní Lužice a Lužických Hor se zaměřením na kulturní památky a hodnoty regionu. Toto téma bylo zvoleno i v bakalářské práci, ovšem v mnohem menším teritoriálním vymezení se záběrem na region Šluknovska. Opět zde vycházím z několika zdrojů, jedním z nich je rozhovor, který se uskutečnil v létě roku 2013, když jsem hledal téma pro svou novou animovanou práci. Měl jsem to štěstí, potkat samotného „Pumpota“ osobně. Jednalo se o Thomase Reinharda žijícího v německé Gödě nedaleko Budyšína, který se mi představil jako Pumpot a pozval mě na návštěvu, aby mi o sobě vyprávěl.

Po tomto setkání jsem měl již při návratu domů jasno. Cílem bylo divákům sdělit pravdu o této lužickosrbské legendě, která svými činy nejvíce zasáhla území na severu Čech. Měl jsem k dispozici přesnější informace o osobním životě Pumpota, ale hlavně i mnoho zajímavých historických příběhů o jeho hrdinských činech. Mnoho z nich se týkalo boje s čerty, a právě jednu z těchto „výpravních“ legend jsem si dal za úkol přenést divákovi na plátno.

Téma s čerty bylo velkou výzvou, a tak se mé bádání prohloubilo i tímto pekelně-tajemným směrem. Tajemným natolik, že i kolega Pavel Fárka, který se podílel na první verzi Pumpota, z této spolupráce raději odstoupil. Privil přímo: „*S čerty si raději nebudu zahrávat!*“

Tak jako v bakalářské práci, i v té diplomové se přeneseme do prostředí a doby, kdy nebyl rozveden elektrický proud, hlavním zdrojem energie byla mlýnská stavení. I zde nás tematika mlýnů navádí k lidovému rčení, které praví: „*Boží mlýny melou pomalu, ale jistě!*“ Pro mou druhou pohádku platí, stejně tak jako pro tu první, že v ní bude bojovat dobro se zlem a tento souboj si můžeme z historie přenést i do současnosti, „*kdy se demokracie a její nedokonalé zákony stávají útočištěm pro nepoctivce, zloděje a podvodníky. Při práci na pohádce i přemýšlení nad jejím tématem a poselstvím jsem si uvědomil, jak velmi důležité je předávat společenské hodnoty dalším generacím, a že právě pohádka může posloužit jako jeden z nosičů těchto hodnot a napomáhat tak ve výchově.*“ (Dečman, 2012: 12)

Vzhledem k tomu, že má diplomová práce velmi úzce navazuje co do ztvárnění i inspiračních zdrojů a východisek na bakalářskou práci, odkazuji na ni v textu v řadě míst, kde je to relevantní a žádoucí.

### 1.1 Pumpot – lužickosrbská legenda

V pohádce jsem použil jednu z hlavních postav „Pumpota“. Tutéž osobu, ovšem nyní s jinými charakterovými vlastnostmi. Ze starého zapšklého padoucha se rázem stal mladý a bystrý hrdina.

V bakalářské práci ho představuji jako záhadnou postavu s tajemným jménem, která má dnes dřevěnou sochu (dřevoryt) v nedalekém sousedství Bautzen (česky Budyšín). Jak uvádí zdroje, „Martin Pumphut (nebo také Pumphutt) je legendární postava z Horní Lužice. Narodil se v německém Spohla (vyslovuje se jako Špále, údajně podle srbského překladu slova spála). Pumpot se věnoval mlynářství, nosil zvláštní špičatý klobouk a ovládal magii. Za to si vysloužil přezdívku Lužický čaroděj. Historické prameny uvádí, že jeho původ sahá až do 17. století. Pumphut byl synem dvou nevolníků z kláštera Panny Marie Sterna. Jeho otec Jan Niemec byl německého původu, za ženu si vzal selku Sorbianu.“ (Dečman, 2012: 12)



Obr. 1: Martin Pumphut – dřevoryt ve Wilthenu

Další informace o Pumpotovi a jeho životě mi předal Thomas Reinhard, přezdívaný Pumpot, osobně při našem setkání ve Wilthenu. Proto o ně doplním výše uvedené teoretické informace. Jako

mladý chlapec se prý Martin rozhodl brzo zanechat školy a vydal se do světa na zkušenou, aby se naučil mlynářskému řemeslu. Díky své široké působnosti, mu každý kraj přisuzuje jiné vlastnosti, někteří uvádí, že byl mlynář, jiný, že působil jako tesař nebo truhlář.

Pumpot dále uvedl, že cestou tehdy navštívil panství Bautzen (Budyšín), kde si koupil klobouk. Když ho ve mlýně podvedli nebo mu přidělili těžkou práci, nebo když mu mlynář dal staré jídlo, dokázal se za to mstít. Uvádí příklady, že nechal zkazit mouku, nechal rozpadnout mlýnské kolo, voda zmizela ze mlýna nebo dokonce dcera mlynáře náhle otěhotněla (což ale do pohádek podle Pumpota nepatří).

Jeho magická síla pocházela z kouzelného klobouku, který se zužoval a měl široký okraj, takže mu skoro zakrýval tvář. Klobouku se též říká Pumphut, a původ má ze slova „Pumpenbauer“. [1]

Název je tedy spojením slov *Pumpa* a *klobouk*, což potvrzuje i fakt, že tento typ klobouku dříve nosili mládenci, kteří stavěli studny. Když se taková studna dostavěla, uspořádala se slavnost, na které se sešli mládenci – studnaři s tímto typem klobouku. „*Dnes bychom takovou událost mohli přirovnat ke kolaudaci bytu*“, uvedl Pumpot v našem rozhovoru.

Svémi magickými činy se Pumpot proslavil v širokém kraji. Od Saska přes Horní Lužici až k nám do Čech, do Lužických Hor – oblasti Kyjovského údolí, odkud pochází většina příběhů. Ačkoliv některé legendy vypráví, jak Pumpot dokázal škodit, byl především vnímán jako posel štěstí a radosti. Kam přišel, tam se začalo dařit.

## 1.2 Region Horní Lužice a Lužických Hor

Příběh pohádky se odehrává v regionu Horní Lužice a Lužických Hor. Zavede diváky na sever Čech, kde v jednom z výběžků leží město Šluknov, nejsevernější město v Čechách. Podle tohoto města je proto výběžek označován jako Šluknovský. Je součástí národního parku Českosaské Švýcarsko v Lužických horách a sousedí s Německem a Polskem. „*Kraj je znám svou rozmanitostí přírodních a kulturních památek a panenskou přírodou, jejíž kouzlo osloví každého návštěvníka.*“ (Dečman, 2012: 14)

Fabuli filmu jsem po konzultaci s vedoucími usadil do pentagramu, který je spojníkem mezi jistou magičností, regionem a životní cestou. Samotné hrany vepsané pěticípé hvězdy v kruhu, které jej svým pravidelným rozmístěním protínají, udávají tempo celého příběhu a jsou zde jako záchytné body pro vyprávění jednotlivých příběhů v konkrétních místech regionu. Kruh, který lemují tyto hrany, je cesta se stejným začátkem i koncem.

### 1.2.1 Bautzen – Budyšín

Bautzen, česky Budyšín, představuje centrum Horní Lužice. Leží na řece Sprévě a je křižovatkou pro obchodní cesty z různých koutů světa. Svou polohou byl strategickým městem i v historii. Prameny uvádějí, že první zdokumentované zmínky o Budyšíně „Budusin“ sahají až do roku 1002. Ve svém filmu však záměrně uvádím vznik názvu Budyšín o zhruba 700 let později. Při hledání pramenů tohoto historického města jsem narazil na zajímavou domněnku pana Baudyš, který na svých webových stránkách věnované rodokmenu rodu Baudyšů uvádí svou tezi:

*„Původ jména pochází pravděpodobně odvozením od hlavního města Lužických Srbů „Budyšín“. Německý název pro toto město je „Bautzen“. Pravděpodobně došlo k propojení germánské a slovanské výslovnosti slova „Budyšín“ a následně tak bylo odvozeno jméno „Baudisch“ Psané gramatické varianty jména jsou „Baudyš, Baudiš, Baudisch“ a obdobné varianty jména jsou „Baudys a Baudis“.*

Dále Baudyš přichází s tvrzením, které jsem využil pro svou práci a v závěru pohádky vysvětlil divákům původ názvu panství – města Budyšín.

*„Při genealogickém pátrání jsem objevil další zajímavost. Údajně slovo „Budiš“ mělo staročesky význam slovního spojení „Bud’ slavný“. Domnívám se, že slovo „Budiš“ mohlo být základem pro jméno města „Budi(y)šín“. [2]*

### 1.2.2 Lužičtí Srbové

Národnostní zastoupení ve městě Budyšíně není výhradně německé. Vedle Němců obývají město také lužičtí Srbové, příslušníci nejmenšího slovanského lidu. Jejich příchod na německé území spadá do období před více než 1000 lety, kdy osídlili slovanské kmeny velké části středního a severního Německa. V dnešní době žije v Lužici přibližně 60 000 lužických Srbů, pro které představuje Německo jedinou mateřskou zemi. Lužickosrbská řeč náleží k západoslovanským řečem. Kolem Budyšína mluvená „hornosrbština“ vykazuje silnou podobnost s češtinou. Naopak kolem Cottbusu mluvená, „dólnolužičtina“ má sklon spíše k polštině. Jako rok založení Budissins nebo Budyšína platí rok 1002, když byl hlavní hrad slovanských Milzenerů poprvé průkazně zmíněn v dokumentech. [3]



Obr. 2: Ukázka lidových krojů dle regionu Horní a Dolní Lužice

Budyšin nesl nejen v minulosti, ale i nyní statut politického a duchovně-kulturního centra lužických Srbů. Nachází se zde nejdůležitější kulturní a politická zařízení lužických Srbů, několik škol a jedna mateřská škola, kde je možné se učit a mluvit lužickosrbsky. Přibližně 5 – 10 % obyvatel města se ještě dnes hlásí k lužickosrbské národnosti. Město respektuje a podporuje svou německo-srbskou kulturu a historii, což ukazuje především dvojjazyčnými označeními všech ulic a náměstí, stejně jako veřejných zařízení. Základní stanovy města hodnotí vzájemné soužití lužických Srbů a Němců jako obohacení. Rada města z tohoto důvodu schválila zvláštní ustanovení pro podporu lužickosrbské řeči a kultury a zvolila pracovní skupinu, která se zabývá lužickosrbskými záležitostmi. [4]



## 2 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE

V diplomové práci navazuji na svou bakalářskou práci. Proto jsem zvolil opět stylizaci, která vychází z tradiční lidové techniky tisku. Další inspirací při práci na scénáři a tvorbě jednotlivých charakterů mi byl Josef Lada se svými ilustracemi čertů, Zdeněk Smetana se svým ztvárněním Pumpota na obálku knihy Otfrieda Preußlera a v neposlední řadě i Syd Field, jehož kniha mi byla oporou při psaní scénáře.

*„Lubok mi byl velkou inspirací, jak propojit bohatou dřevařskou tradici ze Šluknovského výběžku s výtvarnou stylizací dřevorytu. Výrazná linka, jemná šrafura a jednoduché tvary v ilustraci tak skvěle parafrázuji rytinu do dřeva.“* (Dečman, 2012: 18)

### 2.1 Lubok

Lubok označuje starší ruský lidový tisk, který je doplněn o kresbu či rytinu na papíře, dřevě či textilu. Největší rozkvět zažíval na konci 18. století. Díla tohoto typu byla zprvu tvořená ručně, později se přešlo na pásovou výrobu. Obrázky kolorovaly zprvu hlavně ženy štětcem a používaly jen některé barvy – malinovou, červenou, zelenou a žlutou. [7]



Obr. 5 a 6: Ukázka luboku ze současnosti

### 1.2.3 Via Regia – Královská cesta

Jak se dočteme v článku věnovaném Vie Regii, jedná se o nejdůležitější západovýchodní spojení Evropy od raného středověku až do současnosti. Pokud jde o samotný název, v německy mluvících regionech se také mnohdy nazývá „*Hohe Straße*“, což v doslovném překladu znamená „Královská cesta“. Své počátky má v Kyjevě v dnešní Ukrajině, a přes evropská města *Wroclaw*, *Bautzen*, *Paříž* se po ní dá doputovat až do *Santiago de Compostela* ve Španělsku. Via Regia představuje nejstarší a nejdélší spojení Evropy od západu na východ. Nejen proto získala v roce 2005 označení „Kulturní cesty Evropské rady“.



Obr. 3: Via Regia – nazývaná také jako Královská cesta

Z pohledu do historie vyplývá, že správa cesty náležela králi, tím pádem se cestující nacházeli pod zvláštní ochranou. Obchodníci, ale i poutníci a vandrující tovaryši se na ní mohli pohybovat bezpečněji než na jiných cestách, kterým se této ochrany nedostávalo. Poutníci se po ní vydávali (a vydávají i v dnešních dobách) na náboženskou pouť zakončenou modlitbou v Santiago de Compostela u hrobu svatého Jakuba. Nevyhnula se jí ani válečná vřava historie, neboť během Třicetileté války, v napoleonských válečných taženích a v obou světových válkách 20. století došlo na této trase k pohybům vojsk. [5]

### 1.2.4 Studánka

Náhorní vesnice Studánka leží v okrese Děčín, 3 km západně od Varnsdorfu, jehož je místní částí. Svůj název získala nejspíš díky vodním tokům, které v obci pramení. Jak uvádí zdroj na internetu, obcí prochází rozvodí Severního a Baltského moře. Západně od vsi pramení Křínice, přítok Labe. Ve vsi pramení Zlatý potok, jeho vody tečou s Mandavou a Lužickou Nisou do Odry.



Obr. 4: Pramen Křínice na Studánce

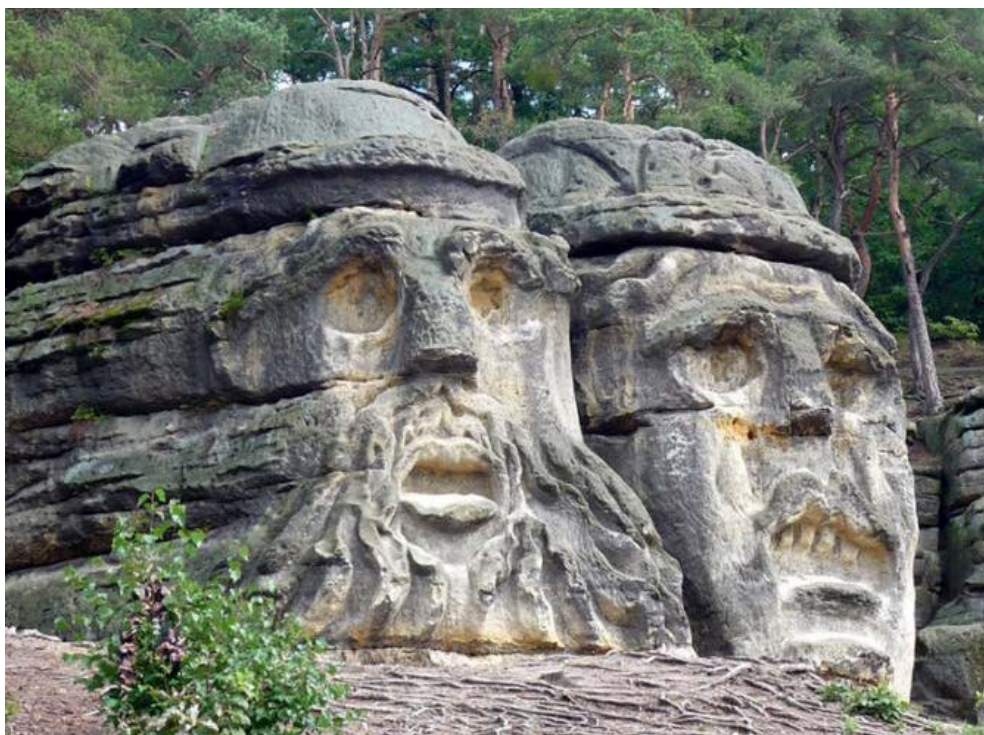
Vesnice byla stíhána válečnými událostmi, které zde zanechaly své otisky. Na jihozápadě vsi se za hřbitovem rozprostírá návrší Valy (543 m) s náznakem zbytků švédského opevnění z třicetileté války. Z tohoto místa v roce 1642 švédské oddíly generála Wranglera dobyly a zničily Tolštejn. V roce 1778 se zde odehrál útok Prusů na postavení rakouské armády a v roce 1866 proběhlo střetnutí pruských a rakouských předsunutých oddílů. V historii již ne tak daleké byla Studánka sídlištěm dělníků pracujících v závodech okolních měst. Vsi dominuje zdaleka viditelný kostel sv. Františka z Assisi s věží, postavený v letech 1869 - 1872. Do katastru Studánky zasahuje část přírodní rezervace Světlík, chránící okolí stejnojmenného rybníka. [6]

## 2.2 Čert v českém folkloru

Ze zdroje, který se věnuje tématice čerta, se dozvíme, že se již ve slovanské mytologii objevovaly bytosti podobné nám známému čertu, označované jako ďas nebo také běs. V českém folkloru symbolizuje čert pohádkovou bytost žijící v pekle. Má rohy, ocas, kopyto a je „příčmoudlá“. Smyslem jeho bytí je získat duše hříšníků, většinou formou úpisu. Proto opouští peklo, aby lákal lidi na služby nebo výhody, kterou od něj získají na určitou dobu, ale ti mu musí za to vlastní krví upsat svou duši. Když určená lhůta vyprší, čert přijde k člověku a odnese jeho duši do pekla. Tam také odnáší duše zlých a hříšných lidí, aby byly na věky věků trýzněny. [8]

Čert si získal čestné místo v řadě českých pohádek. Jednou z oblíbených pohádkových zápletek je, jak Honza (nebo jiný čestný prostý člověk) čerta ošidí, či přechytračí. Podle těchto pohádek bývají čerti mdlého rozumu. Kvalita čertových kouzel je závislá na úrovni čerta, v českém pekle panuje určitá hierarchie. Toto vyobrazení dokládá například Ladova pohádka – *Čert a Káča* z roku 1955, kterou natočil Václav Bedřich podle předlohy Boženy Němcové.

V Čechách se s čerty nebo ďasy setkáme hlavně v pohádkách, dále v pověsti o Faustově domě v Praze, v lidové tradici sv. Mikuláše nebo v lidové tvorbě. V okrese Mělník v obci Želízy najdeme monumentální skalní skulptury. Ty a řadu reliéfů vytesal do pískovcových skal v polovině 19. století Václav Levý.



Obr. 7: Čertovy hlavy v obci Želízy

„Synonymem pro výraz čert je slovo d'ábel, v českém kulturním prostředí jde však o významově poněkud odlišný pojem, pod kterým si lidé často představí jinou bytost. Není jisté, zdali je český čert ryze zápornou bytostí. Zlé lidi trestá, avšak ty dobré odměňuje zlatem či kouzelnými předměty.“ [9] Navíc každý má při setkání s čertem šanci zachránit si svou duši tak, že odolá světskému pokušení, jež mu čert nabízí výměnou za jeho duši.

### 2.2.1 Čerti v lidové slovesnosti

Často se setkáme s čerty také v lidové slovesnosti. Ve své práci jsem použil jeden z frazeologismů „Vem tě d'as!“, která je tzv. „zaháčkováním“ příběhu. Jak uvádí Syd Field ve své knize *Jak napsat dobrý scénář*, jedná se o událost nebo větu, kdy ve filmu dochází k dějovému zvratu. V mém případě se po pronesení této věty hrdina poprvé setká se svým protivníkem. Začíná jeho životní poslání. O tom, že je čert často skloňován v lidové slovesnosti, svědčí jeho výskyt v řadě přísloví a pořekadel, stejně jako frazeologismů. Níže uvádím pro ilustraci několik nejznámějších příkladů.

- Kam čert nemůže, nastrčí ženskou. (pořekadlo)
- Čiň čertu dobře, peklem se Ti odmění! (příslloví)
- Berou mě všichni čerti (frazeeologismus)
- Vem tě čert! Táhni k čertu! (frazeeologismus)
- Je to po čertech... (nějaké - pěkné, drahé...) (frazeeologismus)
- Čert ví proč (frazeeologismus)
- Šijou s ní(m) všichni čerti (frazeeologismus)
- To mi byl čert dlužen (frazeeologismus) [10]

### 2.2.2 Pentagram

Symbol pentagramu jsem si zvolil pro svou práci po konzultaci s vedoucími Michalem Zemanem a Ondřejem Slivkou. Toto téma se zdálo pro mou práci následně přínosné, jelikož jsem na tomto symbolu postavil fabuli celého příběhu o boji Pumpota s čerty. Cílem bylo ve filmu dosáhnout jisté úrovně gradace. Jak popisuje děj příběhu Syd field ve své knize:

„Na tomto schématu je jasně patrný směr. Váš příběh se pohybuje vpřed od A do Z, od expozice k rozuzlení. Vzpomeňte si na definici struktury scénáře coby „lineární progresse souvisejících příhod, epizod a událostí, směřující k dramatickému rozuzlení“. To znamená, že váš příběh se pohybuje vpřed od začátku do konce. Přitom máte deset stránek (deset minut) na to, abyste svému

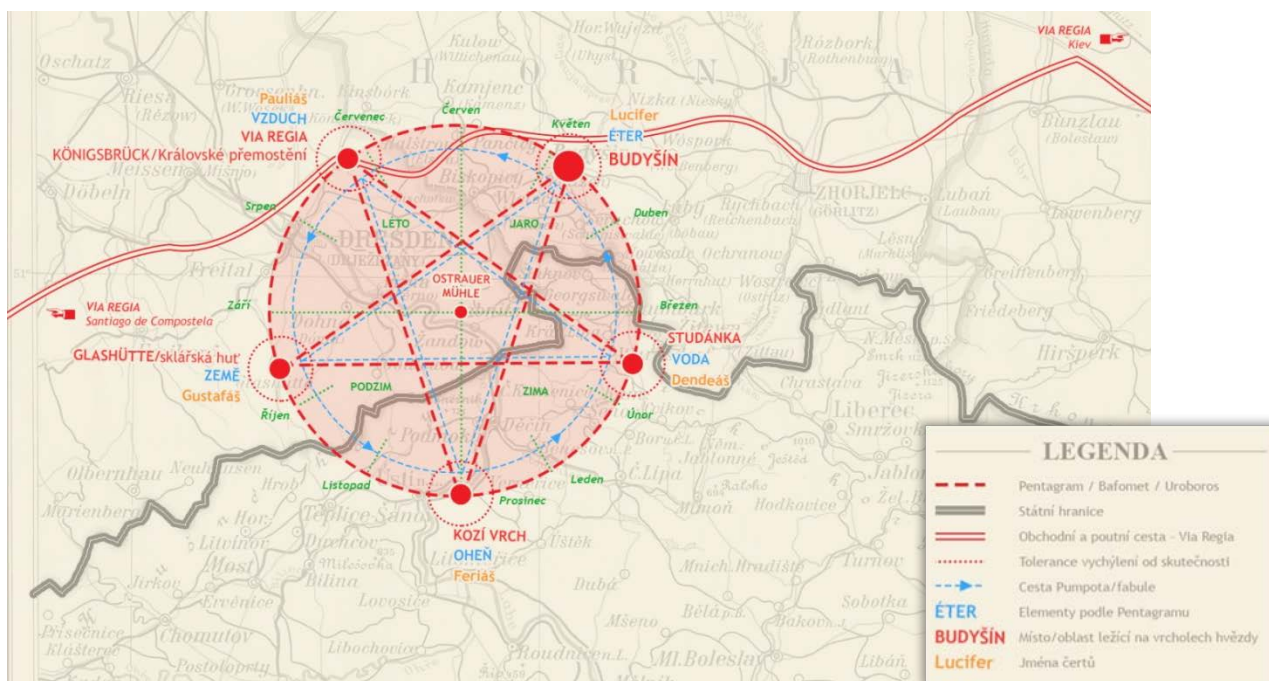
čtenáři či publiku vyjasnili tři věci: 1) kdo je vaše hlavní postava, 2) jaká je dramatická premisa, tedy o čem to celé je, a 3) jaká je dramatická situace – dramatické okolnosti vašeho příběhu“ (Syd Field, 2007: 70)



Toto paradigma jsem ohnul do kruhu – tvaru, který v sobě skrývá symbol pentagramu. Bod A je tak zároveň bod Z. Tam kde je začátek, je i konec. Pro svou práci jsem využil i některé výklady významu pěti cípů vepsané hvězdy. Předkládám zde výčet několika vysvětlení:

- Každý jeho cíp představuje jedno období života (zrození, zrání, dospělost, stárnutí, smrt);
- Pět živlů (voda, oheň, země, vzduch a vesmírná energie – éter);
- Symbol směrů (vpřed, vzad, vlevo, vpravo a vzhůru);
- Označuje pět údů člověka (hlava, dvě ruce a dvě nohy);

Tento symbol jsem následně zakreslil do mapy, kde je výchozím bodem město Budyšín:



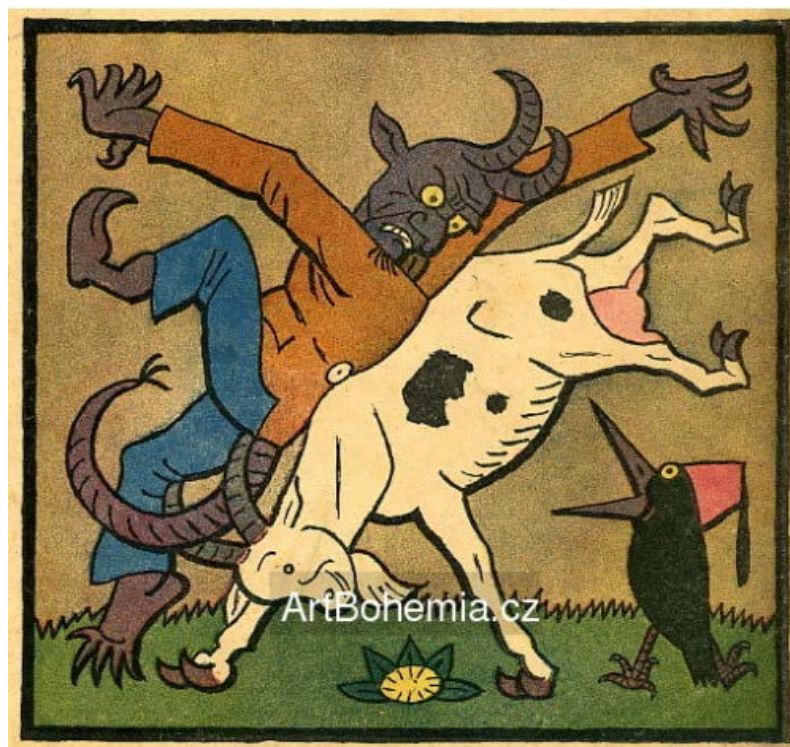
Obr. 8: Současná mapa Lužice a Lužických hor

Symbol nakreslený v mapě na první dojem připomíná spíše „Bafomet“. Ovšem pouze zdánlivě, jelikož je tento optický klam dosažený pootočením osy pěticípé hvězdy podle hodinových ručiček doprava, jejímž vrcholem je město „Budyšín“.

## 2.3 Josef Lada

Výrazným inspiračním zdrojem mi, podobně jako v bakalářské práci, byla tvorba Josefa Lady. Jeho osobitý styl spočívající ve svébytném přístupu k modernistickým principům, které na jednu stranu využívá, na druhou stranu si uchovává svůj osobitý styl, se díky odolávání dobovým uměleckým vlivům, stal nadčasovým. Lada si vystačí s tím, co v dětství našel u Alše a co platilo po staletí: „umění, jehož základem je řemeslo a má sloužit člověku tím, že přímo vyjadřuje jeho vztah ke světu. Ve své době se zdá být konzervativní, ale proto se také dnes může stát aktuální. Lada byl příkladem umělce, který uměl reagovat na problémy své doby, ale zároveň si uchoval vlastní názor i individuální koncepci tvorby.“ (Dečman, 2012: 19)

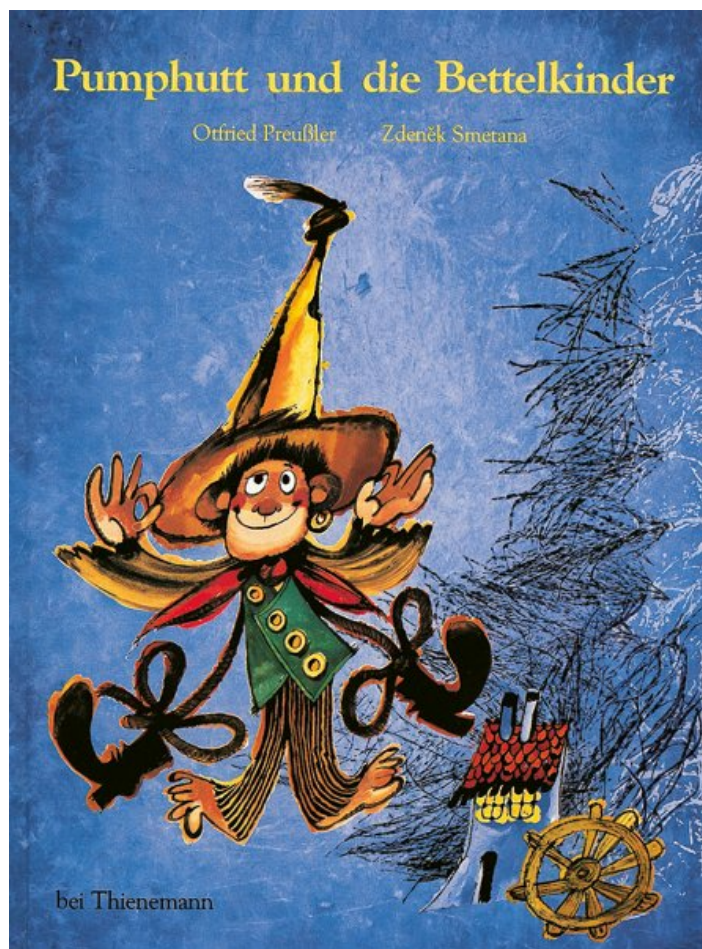
Výrazným pojítkem mezi mou pohádkou a Ladovou tvorbou je téma čerta. Ladovo expresivní vyobrazení pekla v Bedřichově filmu *Čert a Káča* mě přesvědčilo, že je tato postava v českých pohádkách divákem vnímána jako jedna z nejstrašidelnějších. Tento předobraz mě nakonec navedl k jiné vizuální podobě čertů. Jelikož se můj příběh odehrává v hornatém prostředí Lužických Hor, stylizoval jsem čerty jako trolly, mytologické postavy spadající spíše do kategorie malých obrů.



Obr. 8: Ukázka čerta od Josefa Lady

## 2.4 Otfried Preußler

Velký vypravěč příběhů pro děti, který pocházel z Čech, je známý především v Německu se svými díly jako je *Malá čarodějnice*, *Loupežník Hocenploc*, *Anděl v Kulichu*, *Čarodějův učeň* nebo právě také méně známý *Pumphutt*. Ten se své literární podoby dočkal v roce 1981 a obálku této knihy ilustroval výtvarník Malé čarodějnice – Zdeněk Smetana.



Obr. 9: Obálka knihy OtfriedaPreußlera

Preußler se narodil v Liberci. Jeho rodné jméno bylo Otfried Syrowatka. Příjmení Preußler dostal až později, v době druhé světové války. Jeho otec tehdy přejmenoval celou rodinu na německé příjmení podle svých prarodičů z Krkonoš. Preußler toužil stát se učitelem jako jeho rodiče a učit na Karlově Univerzitě. Jak uvádí v rozhovoru pro Rádio Plus Jan Kvapil z Katedry germanistiky Univerzity Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem, Preußlerův další osud byl zásadně poznamenán válečným děním. V devatenácti letech byl odveden na východní frontu a v roce 1944 padl do sovětského zajetí, v němž byl držen pět let.



V poválečných letech byl v Liberci vězněn i Preußler senior, redaktor libereckého časopisu Deutsche Jugend, poslední německý městský archivář a vedoucí městského muzea v Liberci. Právě on spolu s babičkou Dora, která Otfriedovi často vyprávěla, byli Preußlerovými velkými inspiračními zdroji. Po té, co se Otfried dostal ze zajetí, naplnil konečně rodinnou tradici a stal se učitelem, navíc si přivydělával psaním článků do místních novin a příspěvků do rozhlasového vysílání pro děti.

*„V roce 1970 se stalo psaní jeho hlavní obživou. Seznam Preußlerových knih snadno najdete na internetu. Napsal jich dohromady dvaatřicet, vyšly v pětapadesáti jazycích a celkovém nákladu kolem třiceti milionů. Každý má svůj příběh – třeba o legendárním Krabatovi – mlynářském synkovi z roku 1971, který je u nás známý pod titulem Čarodějův učeň, Preußler řekl: „Je to příběh lidí, kteří se dostanou do pokušení a zapletou se zlou mocí, příběh mojí generace.“ [11]*

Společným jmenovatelem Preußlerovy práce a mé diplomové práce je také Josef Lada. Jehož dílo *Kocour Mikeš* Preußler přeložil v roce 1962 do němčiny, čímž tomuto navýsost českému dílu otevřel dveře do světa. To, co nás ovšem nejvíce spojuje, je badatelská vášeň po příbězích z Lužickosrbské oblasti.

Výrazný vliv na jeho tvorbu měly i jeho tři dcery, které ho nutily, aby jim neustále vyprávěl své čarovné příběhy. Chtěly po něm ovšem příběhy o hodné čarodějnici, a tak jim dnes vděčíme za Malou „hodnou“ čarodějnici.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

### 3 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

#### 3.1 Charaktery hlavních postav

##### 3.1.1 Pumpot

Klíčovou postavou pohádkové příběhu, který se odehrává na konci 17. století, je mladík jménem Pumpot. Jeho jméno je obsaženo i v samotném názvu animovaného filmu. Jak uvádím v bakalářské práci, jméno Pumpot se pojí i s názvem klobouku, „ *který budyšínský host nosil a jehož střecha velkou částí zakrývala jeho tvář, čímž klobouk přidával svému nositeli na tajemnosti. Jedná se o dobový klobouk, spojovaný především s mlynářskou tematikou.*“ (Dečman, 2012: 21)

Nejvíce času na přípravách jsem věnoval právě tomuto charakteru, a to i z toho důvodu, že se na začátku filmu v krátkém časovém horizontu Pumpot objeví hned několikrát. Jako novorozenec, batole, jako tříletý chlapec a nakonec jako dvanáctiletý mladík, který odchází do světa na zkušenou.

Barevnost jsem se u Pumpota snažil vytvořit co nejjednodušší, aby byl charakter pro dětského diváka snadno zapamatovatelný. Od mala u něj dominuje světle modrá barva.

*„Podíváme-li se na význam barev, pak modrá je barvou vody a nebe, díky čemuž v nás evokuje nekonečnost a pocit důvěryhodnosti. Modrá má velmi uklidňující účinky, přemíra modré však může vést ke sklíčenosti a depresím, a to přesto, že je v některých kulturách světle modrá považována za radostnou barvu. V mnoha částech světa modrá označuje autoritu, důstojnost, hrdost. Bývá hodně spojována s inteligencí a je uznávána jako „firemní“ barva kvůli asociacím se stabilitou a konzervatismem. Světlejší verze modré, například azurová a tyrkysová, mohou být spojovány s magickými účinky.“* [12]

V kontrastu s převažující modrou je barva rudě červená. V této barvě je proveden Pumpotův klobouk a jeho boty. Sytě červená pomáhá položit důraz na tyto prvky oděvu a přivádí k nim divákovu pozornost. Je tomu tak z důvodu, že právě klobouk dal Pumpotově charakteru jeho magickou moc. A jak se vypráví na konci filmu, i jméno, které si tato lužickosrbská legenda nese dodnes.

##### 3.1.2 Saský kurfiřt

Tato postava je jedním z kladných charakterů jak tohoto filmu, tak i v uceleném svazku literární podoby, kterou jsem napsal a postavil na základě fabule celého příběhu. Kurfiřt je jakýmsi sekundantem, který Pumpota navádí k jeho hrdinským činům a slíbí mu cokoliv, jelikož je zoufalý a nespokojený se situací ve svém kraji. U této postavy vycházím z historie, ale v té jsem nezacházel příliš do detailů.

Jako dostačující pro tvorbu této postavy mi posloužily následující inspirační zdroje. Jednak to byl zmocněnec krále, který obhospodařoval oblast, která mu byla králem svěřena. Kurfiřt pak odváděl svému králi daně. A je také známo a legendy vypráví, že kurfiřti měli oblibu a vášeň ve sběratelství mincí. Dnes velmi cenná sbírka sahá až do 16. století, ta byla postupně kurfiřty rozšířena o další mince. Dnes je třetí největší sbírka v Německu vystavena v Kabinetu mincí v Drážďanech.



Obr. 10: Tolar z roku 1628 s vyobrazením saského kurfiřta Jana Jiřího I. Saského

Historické prameny o Saském kurfiřtovi sahají až do roku 1356, „*když císař Karel IV. přiřkl svoji zlatou bulou kurfiřtský titul společně s úřadem říšského vikariátu vévodovi Saska – Wittenberska z rodu Askánců.*“ [11] Zánik kurfiřtského titulu nastal v roce 1806 zánikem Svaté říše římské a proměnou Saska na království, jak uvádí stejný zdroj.

U kurfiřta převažuje, obdobně jako u Pumpota, modrá barva, která má v divákovi vzbudit dojem jeho spojence. Modrá je v mém případě barva královská. Je v kontrastu s rudě červenou, barvou, která naopak převažuje u jeho protivníků – „Správce“ a „čerta Dendeáše“. Bílé vlasy a knír, včetně královského hermelínu, podtrhují kurfiřtovu moc a moudrost, zároveň i jeho ustaranost. Dalekohledem neustále kontroluje svůj kraj a sleduje, jak mu jej čerti ničí.

### 3.1.3 Správce

Správce je také jedna z klíčových postav uceleného příběhu. Má smlouvu s Luciferem, aby pro něj čerti sloužili. Dostal se tak do křížku se samotným peklem, jelikož mu do cesty jednoho dne vstoupil Pumpot. Správce je postava záporná, proto jsem u něj zvolil výrazné prvky, které by podtrhly jeho charakterové vlastnosti. Je zavalitější a menší postavy, svou výšku tak dohání vysokým cylindrem. Lišácký pohled a dlouhý nos podtrhují jeho „záporný“ charakter.

Správce je oblečen do nadčasového barokního dvorního oděvu. Převažuje červená barva kabátu a klobouku, které podtrhují jeho hamižnou a dravou povahu. Tato barva také koresponduje s barevností jeho služebníků – čertů.

### 3.1.4 Čerti

Jak název této postavy napovídá, jedná se zpravidla o zápornou postavu. V mém případě jsem pro výtvarné pojetí čerta vycházel z expresivního vyobrazení Ladova pekla. Ovšem mé pojetí se od Ladova liší. Vycházím z prostředí, ve kterém se děj odehrává. Jedná se o již zmiňovanou lužicko-srbskou oblast a lubok, ve kterém je celá pohádka stylizována.

Čerti jsou vyšší a robustnější, připomínají spíše malé obry – trolly s rohy a ocasem. Mí čerti mají obě kopyta, více tak připomínají horské zvíře – kozla. Jsou spoře oděni, aby tak vynikla jejich „pleťová“ barva – rudě červená.

*„Je to barva krve. Krev, bolest, nebezpečí, život a smrt to vše v bezprostředním spojení červená barva navozuje odpradávná v mysli člověka. Od pravěku pěstěná ostražitost, kvůli zachování samotné existence, vstúpila do genetické výbavy lidského rodu tento kód tak silně, že i v člověku 21. století vyvstávají stejné „pradávné pocity“ a představy jaké měl předchůdce člověka.“*  
(Vedrová, 2008: 28)

### 3.1.5 Dendeáš

Jméno této záporné postavy vzniklo z potřeby pojmenovat všechny čtyři čerty, se kterými se Pumpot na své „životní“ cestě utká. Každý čert představuje jeden živel a etapu pěticipé hvězdy vepsané do kruhu – životní cesty. „Dendeáš“ v tomto případě vychází ze jména Zdeněk - Zdenda. Vymýšlení jmen se na začátku projektu zúčastnil i Pavel Fárka.

## 3.2 Synopse

Animovaný příběh z Lužických Hor a Horní Lužice nás přivádí do dob, kdy stavení fungovala bez výdobytku moderní doby – elektrického proudu – a kdy hlavním zdrojem energie byla „nejen“ mlýnská stavení.

Malý Martin se vydává do světa, aby se naučil mlynářskému řemeslu. Nohy ho zavedou až na rozcestí, kde se mívá správce, který ho div nepřejel. A jak bylo tenkrát zvykem, zvolal nevinně: „Vem tě Ďas!“ To ovšem netušil, jaké tím rozpoutá peklo. Na cestě se zjeví opravdu čert, ale správce s truhlami pouští bez pohnutky dál a namísto toho obere starou kořenářku.

Martin ovšem získá čarovnou moc díky klobouku, který si koupí v nedalekém panství. Legenda vypráví, jak porazí čerta chytrou lstí a zatočí s ním v mlýnském kole. V závěru příběhu se vysvětluje původ jména hrdiny. Z toho příběhu plyne ponaučení, že se problémy mohou řešit v klidu,

s nadsázkou. Na každého jednou dojde a správce tak spravedlnosti neunikne a je za své činy náležitě potrestán.

### 3.3 Mizanscéna

#### 3.3.1 Scéna

Původním záměrem bylo vytvořit digitální metodou co nejvíce realistickou podobu klasické ploškové animace. Scény a pozadí měly být ilustrované na papír perokresbou, kolorované akvarelem. Ale vzhledem k délce filmu jsem potřeboval proces výroby zefektivnit a minimalizovat tak časovou náročnost na přípravu k filmu. Ve scéně jsem použil v interiéru a exteriéru - na pozadí, zemi, vodu, stromy a kopce kolorované textury, které evokují akvarel na papíru.

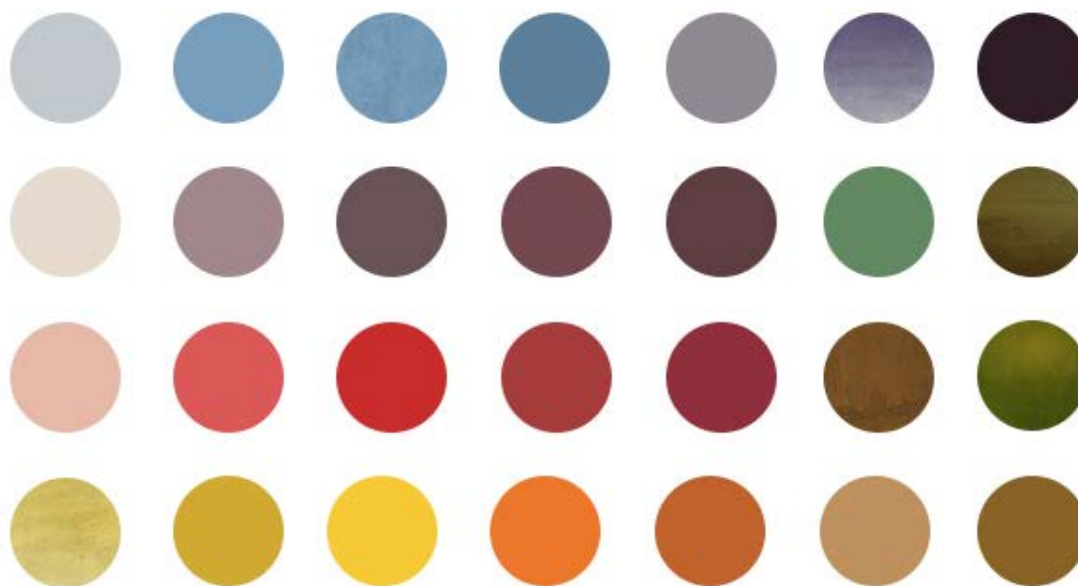
Naopak charaktery a animované komponenty jsou kolorovány bez textury jednolitou barvou, čímž jsem docílil jemného kontrastu, aby tak scéna vizuálně působila čitelněji a přičemž by byl výtvarný styl zachován.

Pro popis scény si vypůjčím text, kterým jsem ji již popisoval v bakalářské práci. Tento popis totiž odpovídá i scéně v práci diplomové. „*Scénu tvoří místo a čas, v němž se děj odehrává: krajina – les, kopce a řeka připomínají region a jeho bohatý dřevařský průmysl. Je zde kladen důraz na architekturu s odkazem na lidovou tvořivost a lidové stavitelství, exteriér a interiér vychází z reálií inspiračních zdrojů, vše se však drží stylizace luboku.*“ (Dečman, 2012: 24) Modrošedý přechod na pozadí evokuje bouřkovou oblohu a pastelově žlutá textura, tak připomíná dobu dne a časného rána.

#### 3.3.2 Kostýmy a make-up

Hlavní postavy příběhu jsem oblekl do dobových kostýmů z období pozdního baroka. Kostýmy pomáhají divákovi napovědět, jakou činností se jednotlivé postavy zabývají. Škálu barev jsem omezil, užíval jsem převážně rudě červenou, cihlově hnědou, tmavě modrou a zlatě žlutou, čímž jsem se chtěl co nejvíce přiblížit dobové věrohodnosti. Jak uvádím v bakalářské práci, „*sloužily tyto barvy nejen na barvení látek, ale bohatě se jimi zdobil i nábytek a interiér.*“ (Dečman, 2012: 24)

Níže představuji rozsáhlou paletou barev, která vznikla z primárních barev. Následně jsem ji rozšířil o sekundární odstíny, když si to scéna nebo kostýmy vyžadovaly. Záměrně se vyhýbám černé a bílé z důvodu, že se v přírodě tyto barvy v ryzí podobě nevyskytují. Barvy pak v kostýmech pouze kombinuji s důrazem na identifikaci charakterů, představující dobro (modrá) či zlo (červená).



Obr. 11: Použitá paleta barev včetně textur

### 3.3.3 Tělesný výraz

Příběh nese určité známky grotesky, což jsem se pokusil vyjádřit různými typy expresivních grimas a gest. *„Bylo důležité přehánět, jak se to děje u amerických cartoon grotesek, ale přitom zachovat jednoduchý ráz ploškové animace. Snažil jsem se vyjádřit pocity postav pomocí gest, které jsou v interakci s animací a vzájemně se ovlivňují.“* (Dečman, 2012: 25)

Narativní příběh byl doplněn v některých scénách s dialogy o lipsing, nebo spíše o jeho náznak. Ztvárnil jsem ho obměňováním fází rtů ve tvaru „O“ a „I“. Ovšem zde jsem neodhadl čas, který by byl pro dokonalý pohyb úst potřeba, a tak je lipsing v některých fázích filmu, nahrazen pouze grimasou – tělesným výrazem.

## 3.4 Technika provedení

Pro svůj animovaný film jsem opět zvolil ploškovou animaci, která patří mezi nejstarší animační techniky. Kačor uvádí, že papírková – plošková technologie (cut-out) je svým způsobem jenom mezním druhem poloplastické technologie. *„Kamera je zde rovněž umístěna vertikálně nad stolem, ovšem loutky a jejich elementy jsou nakresleny na papír a vystřiženy. Jsou naprosto ploché. Animátor je pak sestavuje pod kamerou nejčastěji na nakresleném pozadí.“* (Kačor a kolektiv, 2010: 201)

### 3.4.1 Digitální kombinovaná technika - plošková a kreslená animace

Jak uvádím již v bakalářské práci, platí, že „v moderní době se mohou stejným stylem vytvářet animace také za pomoci počítače – místo dvourozměrných předmětů se skládá výsledný snímek ze srovnaných dvourozměrných obrázků.“ (Dečman, 2012: 25) Toto tvrzení platí pro obě mé práce. Jednotlivé charaktery pohádky jsem ztvárnil prostřednictvím animačního programu ToonBoom Animate PRO, vznikl tzv. „rig“, jako je tomu u 3D animace. Tento rig mi pomohl utvořit kostru. „Jednotlivé prvky vytvořené v rigu se dají měnit, podobně jako u klasické ploškové animace. Výhodou tohoto programu je možnost postavení scény v prostoru, obdobně jako v divadelní scénografii nebo v jiných kompozičních digitálních programech, například v After Effects. Tento způsob animace poskytuje větší svobodu ve výtvarném pojetí. Spojením 2D animace a možnosti stavby scény v prostoru tak vzniká celkem neznámý pojem 2,5D animace.“ (Dečman, 2012: 25)

### 3.4.2 Představitelé ploškové a kreslené animace

Ve své bakalářské práci se odkazuji na Karla Zemana, coby autora animovaného filmu – *Čarodějův učeň*, natočeného na motivy knihy Otfrieda Preußlera. Film mě oslovil svým osobitým dramatickým ztvárněním a místem, kde se děj odehrává – v lužickosrbské oblasti. Jako dalšího představitele ploškové animace uvádím Zdeňka Smetanu, který pro svůj animovaný film – *Malá čarodějnice*, také čerpal z lužickosrbské oblasti. Námět jeho filmu má společného jmenovatele Otfrieda Preußlera.

### 3.4.3 Karel Zeman

Jedním z důležitých východisek při výrobě mého animovaného filmu byla adaptace lužickosrbské pohádky *Čarodějův učeň* (podle knihy Otfrieda Preußlera – *Krabat*). Jedná se o inspiraci možno říci kontinuální, protože mi díky místu, kde se odehrává, i čarodějnému tématu, inspirovala i u předchozí práce. Zeman se zde při ztvárnění příběhu vrací ke klasické formě animovaného filmu: k filmu kreslenému, či spíše ploškovému, rozšířenému o postupy tzv. trojrozměrné animace.“ (Dečman, 2012: 26)

Jak uvádí Ulver, „*čarodějův učeň* je dramaticky exponovanější a v klíčové scéně zápasu čaroděje s učněm dosahuje až hororové polohy. Zeman ji vyvolává výtvarnými postupy – příšernými podobami netvorů, v něž se zápasící proměňují, expresivní barvou a tempem proměn. *Čarodějův učeň* je komponován na důsledném kontrastu boje dobra se zlem, lásky s nenávisí a tento boj se reflektuje do kontrastu prostředí, barevného řešení a náladovosti obrazu.“ (Ulver, 1955 – 2000, 212)



#### 3.4.4 Zdeněk Smetana

„Zdeněk Smetana studoval po zavření vysokých škol za německé okupace u soukromých pedagogů. Prací v rytecké dílně se vyhnul totálnímu nasazení. Po roce 1945 studoval obor výtvarná výchova na pedagogické fakultě, která však nedokončil, neboť o rok později nastoupil do nově vznikajícího studia animovaného filmu - *Bratři v triku*. Svou kariéru zde začínal jako animátor, později působil jako výtvarník a režisér, zprvu točil agitky a reklamní šoty, později i celovečerní filmy (např. *Malá čarodějnice*).“ (Vyplelová, 2012: 102)

Stejně jako Preußler, měl Smetana své nejbližší skalní fanyanky, které ovlivnili jeho tvorbu. Jednalo se o jeho dvě dcery Věru a Petru, které měly roli prvních kritiček Smetanových děl. Úsudek dcer byl pro Smetanu důležitou zpětnou vazbou. [12]

#### 3.4.5 Ultrafánové fólie

Před rokem proběhla v Muzeu Kampa výstava, kde mohli návštěvníci zblízka poznat celoživotní dílo Zdeňka Smetany. Tato výstava navazovala v dětském duchu na výstavu Josefa Lady.

Důležitým prvkem výstavy z hlediska užitých materiálů byly ultrafánové fólie, „*V první části expozice jsou proto obrázky oblíbených postaviček rozmístěné na takzvaných ultrafánových fóliích, které se v animovaných večerníčcích používají a které Smetana využíval i pro knižní tvorbu - většina z nich se také stala předobrazem knižních ilustrací.*“ Jejich fungování vysvětluje Mléčková tak, „*že výtvarník postavičku namaluje na fólii a za ni vloží papír s libovolným pozadím. Dvojvrstvé obrázky jsou potom různě variabilní*“. [13]

Na obdobném principu funguje digitální animace. Scéna se skládá z libovolného pozadí a z jednotlivých „průhledných“ vrstev s libovolnými objekty – například postav.

### **III. PROJEKTOVÁ ČÁST**

## 4 VÝTVARNÁ TECHNIKA

### 4.1 Kombinovaná digitální animace

Původní ideou bylo užít pro výtvarné ztvárnění příběhu kresbu. Přivedla mě k tomu výtvarná stylizace luboku. Ovšem tak jako se to stalo u bakalářské práce, tak i nyní mě *„stylizace luboku a má následná stylizace, která vychází ze základních geometrických tvarů, výrazná obrysová linka a hlavně vnitřní jemnější šrafura, která měla evokovat dřevoryt, nutila myšlenku kresby opustit. Na místě bylo i v nynějším případě řešení využít techniku ploškové animace tak, aby byl zachován ráz kreslené animace, ale přitom nedocházelo k rozechvění postav při výrobě frame po framu.“* (Dečman, 2012: 30)

Tuto techniku kombinuji s technikou kreslenou. Vyžadovaly si to hlavně scény s kouřem, například když se objeví čert nebo když se rozjíždí kočár a zvedá se prach.

Efekt bouře a dramatický nástup čerta jsem naopak řešil jednoduchým scénografickým světlem. Jelikož jsem potřeboval, aby pozadí scény bylo čisté, mraky tak by ve scéně působily rušivě. Tohoto efektu jsem docílil použitím stejných textur s menším a větším barevným přechodem, střídáním těchto textur vznikl efekt evokující světlo.

### 4.2 Písmo a titulky

V pohádce se objevují celkem tři druhy písma. Například ve scéně na rozcestí Via regia, s šípkami „SASKO“, „PRUSKO“ a „PEKLO“ a ke konci v závěrečné scéně, kde je orientační šipka s nápisem „BUDYŠÍN“.

S písmem pracuji obdobně jako s obrysovou linkou nebo šrafuju. Snažím se docílit toho, aby text působil jako rytina ve dřevě a neodchyloval se tak od celkové stylizace dřevorytu. Velikost v obraze mě však donutila tyto texty omezit pouze na linku tak, aby si zachovaly čitelnost.

Za hlavní písmo je považováno to, které je použito v titulcích na začátku v názvu pohádky „PUMPOT“ a v závěru titulků „KONEC“. Ztvárnění navazuje na titulky v bakalářské práci a zachovává jejich styl. I zde jsem k písmu přistupoval tak, aby text působil jako dřevoryt, ovšem nechal jsem se inspirovat i nezaměnitelným písmem Josefa Lady. *„Použil jsem tedy podobné písmo, to je tvořeno ručně a doplněno o vnitřní šrafuru, která evokuje dřevoryt luboku. U titulku PUMPOT jsem na místo písmene “O“ použil motiv mlýnského kamenného kola, které se točí – na začátku nám říká, o čem pohádka bude a v jakém tempu se bude odehrávat.“* (Dečman, 2012: 30)

Jako sekundární font jsem do titulků použil - Futura BK. Tento font jsem nahradil původním Perma Petit z předchozí bakalářské práce. Bezserifový typ fontu jsem nakonec zvolil po konzultaci s vedoucím práce, jelikož i nová zvolená varianta BelweBd BFont působila příliš „upovídane“. Toto bezpatkové písmo používám v titulcích filmu v jednom řezu, funkce verzálkami a jména kapitálkami. Font lépe doplňuje ručně, mnou tvořené, bezpatkové písmo.

### 4.3 Hudba a zvuk

Od začátku myslím i na hudební a ruchovou složku filmu, která částečně vychází z předchozí verze a měla by mít silný emocionální náboj, charakterizovat pestrost prostředí a postav a pohybovat se v různých polohách od jemných atmosfér až po dramatické okamžiky posouvající děj.

Úvodní hudbu od Vítka Kučery jsem doplnil o dramatičtější sekundární hudební podkres. V pohádce se objevují nové zvuky ve scénách, kde dominují tympány, které dramatičnost skladby podtrhují. Hudba dramaticky graduje u druhého čerta, kdy paradoxně zazní i elektrická kytara. Divák se tak může těšit na klidné chvílky baroka, ale i na energickou metalovou hudbu.

Tak jako z předchozí zkušenosti, kterou popisuju v bakalářské práci, je „*zvuk řešen minimálně, aby nerušil celkem plynulý komentář. Na pozadí se však zvuky a ruchy objevují. Některé jsou reálné, jiné nahrazují reálný zvuk hudebním nástrojem, aby se podpořila fantazie diváka.*“ (Dečman, 2012: 31)

Kouzlo se v animaci nějak vizuálně neprojevuje, proto jej ztvárňuji zvukem harfy. Například při nasazení klobouku, nebo když Martin zvedne zdymadlo.

### 4.4 Komentář

Celý film doprovází vypravěč, který mluví i za postavy. Do role vypravěče jsem opět obsadil Jaroslava Achaba Haidlera, který se svým mistrovským projevem zhostil role výtečně. Pohádce tak udává plynulé tempo a svým širokým rozsahem hlasových poloh jednotlivým charakterům dodává autentičnost.

Poučil jsem se z předchozí zkušenosti a komentář jsem tentokrát nechal vyrobit v nahrávacím studiu s profesionální výbavou, to vedlo celkově k lepšímu audiovizuálnímu dojmu.

Ačkoliv herec dostal skript, výsledná podoba komentáře se mírně liší, jelikož jsem nechal mistrovi volnou ruku v některých pasážích. Celkově je komentář vzdušnější oproti původní verzi, což pohádce velice prospělo.

## 5 TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

Technický scénář jsem vytvořil na základě vlastní literární předlohy. Obdobně jako ve své předchozí bakalářské práci, i zde jsem obrazový scénář tvořil několikrát. „*V prvním kroku vznikly rychlé skici na papír, abych zachytil své myšlenky a vytvořil si základní rozvržení obrazové kompozice. Skici jsem poté překresloval v programu ToonBoom Storyboard. Tento technický scénář díky možností programu posloužil také pro výstup animatiku.*“ (Dečman, 2012: 32)

## 6 POUŽITÝ SOFTWARE

Pro práci na pohádce byly použity programy:

1. ToonBoom Storyboard – pro přípravu storyboard a animatiku
2. ToonBoom Animate PRO – pro přípravu a tvorbu rigů (ploškové loutky) charakterů, následná animace jednotlivých scén
3. Adobe Photoshop CS 6 – retuše a příprava textury na pozadí
4. Adobe AfterEffects CS 6 – finální mix, barevná adjustace, titulky

## **7 POUŽITÝ MATERIÁL (HARDWARE)**

V mém případě jsem pracoval na Wacomcentiq 21

## ZÁVĚR

Diplomová práce popisuje pracovní postupy a objasňuje vlivy během vytváření animovaného filmu *“Jak Pumpot s čertem zatočil“*. Mým cílem bylo navázat na předchozí bakalářskou práci a vytvořit podklady pro *“večerníčkovský“* seriál.

Ale po setkání s „Pumpotem“ jsem si osobně kladl za cíl poukázat na tuto legendu jako na kladného hrdinu. Informace, které jsem měl nyní k dispozici, mě utvrdily v tom, že se vydávám správným směrem.

*„Vše do sebe zapadalo jako ozubená kola v mlýnici a tento rozjetý mechanismus na mě působil a byl mým hnacím motorem.“* (Dečman, 2012, 35)

Zdálo se, že se nenajde páka, která by toto kolo zastavila, až do chvíle, kdy jsem musel z rodinných důvodů své soustředění, nadšení a práci na pohádce odložit. Narození dcery vedlo k tomu, že jsem musel přijmout novou životní roli otce a naplno se věnovat rodině.

Po roce si ovšem uvědomuji, jak mě tato nová životní zkušenost pomohla a ovlivnila tak i výslednou podobu diplomové práce. Během této doby jsem sledoval a studoval vývoj své dcery a je až neuvěřitelné, jaký udělá během krátkého času dítě pokrok. Na tento zázrak přírody poukazuji v pohádce větou *„Martin rostl jako z vody.“* a tuto větu parafrázuji i v obraze. U dcery jsem později vysledoval i zájem o knihy, neustále se probírá knihovnou nebo se domáhá vyprávění k obrázkům z leporel. Častým opakováním této aktivity jsem nucen stále častěji improvizovat nebo příběhy měnit. Při vyprávění pohádky se stávám jakýmsi prostředkem didaktického a mravního ponaučení s výchovnými či etickými prvky.

Jak uvádí ve své bakalářské práci věnované českému folklóru a pohádce Daniela Křížová (2012: 44), prodělává pohádkový žánr neustálý přirozený vývoj a stává se odrazem současné společnosti, v níž vzniká. I když je dle Křížové stálým zdrojem inspirace minulost či folklórní prvky, bude se nadále proměňovat, vyvíjet. I přes tento vývoj mají moderní pohádky co nabídnout a stávají se především pomocníkem, rádcem a mají nezastupitelnou funkci v životě malého i staršího recipienta. U dětského konzumenta se *„vkus začíná teprve vytvářet a není dosud téměř ničím ovlivněn, avšak i v tvorbě pro děti je třeba k tradici přihlížet, hlavně proto, že přístupnost tradičních forem dětskému vnímání je ověřena.“* (Heřman in Křížová, 2012, 44)

Dovoluji si konstatovat, že schopnost přenášet nebo legendy vyprávět dalším generacím je v nás geneticky zakódována. V této hypotéze mě utvrdil nejznámější evoluční biolog Richard Dawkins. Ten navazuje na Darwinovu evoluční teorii, ovšem rozvádí ji o odvážnou tezi, že ona skutečná sou-



těž o pověstné místo na slunci neprobíhá mezi jednotlivými druhy, ale konkrétními geny. Dawkins tuto teorii popsal ve své knize „Sobecký gen“ Evoluční teorii tím postavil vzhůru nohama a přichází s jasným poselstvím, že hlavní jednotkou evoluce je GEN. [14]

*„Ve svém bádání se Dawkins snažil zjistit, zda je gen jediný replikátor, zda není jediná jednotka výběru, která by mohla přežít nebo nepřežít, a proto být jednotkou přirozeného výběru. A došel k závěru, že nemusí pro svůj objev chodit daleko a hledat na jiné planetě něco, co funguje jako gen, ale není to gen a má alespoň podobné vlastnosti sebereplikace a možná schopnost ovlivňování evoluce. Máme tento jev přímo na zemi. Jedná se takzvaně o kulturní evoluci – přenášeni myšlenek v kultuře a Dawkins nazval tento jev MEM.“*

*„MEM je jednotka kulturní dědičnosti, tedy něco jako je móda, styl tance, nebo technika výroby pazourku nebo také něco jako klobouk, něco co se šíří kopírováním. Něco, co by mohlo být jako replikátor a v podstatě také jednotkou evoluce.“* [15]

Díky tomuto replikátoru legendy o hrdinech přežívají dodnes nejsilnější a nejznámější archetypy. Jsou tak zachovány pro další generace, mohou nás poučit a varovat před nástrahami života. Podvědomě a srozumitelným jazykem tak předávám, nejen své dceři, jisté kulturní dědictví.

Zpětně si uvědomuji, že jsem si tento životní příběh musel prožít, abych pak mohl tuto zkušenost a pocity přenést do animovaného filmu, který může poučit. A stejně jako v předchozí bakalářské práci, i v této:

*„Kouzlo pohádky tak opravdu funguje a její sdělení má magické účinky. Životní zkušenost se promítla do ztvárnění hlavní postavy Pumpota, mé pocity a emoce jsou vtištěny do celé pohádky. Není to jen příběh, je to životní zkušenost vryta do imaginárního světa fantazie, tento svět nyní existuje – žije. Svou osobností jsem tak legendě dal osobitý výtvarný výraz. Díky tomuto procesu výroby jsem se mnoho naučil, objevil a začal si vážit věcí, které mi předtím byly cizí. Odnosl jsem si bohatou životní zkušenost“.* (Dečman, 2012, 35)

Pohádky mají většinou dobrý konec, i já toto paradigma ve své práci respektuji a nabízím tak divákovi alespoň na chvíli okusit pocit, že je v dnešním uspěchaném světě dobro i spravedlnost a má cenu za tyto hodnoty bojovat.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

DEČMAN, František, Bakalářská práce, Pumpot, 2012

AUTORSKÝ KOLEKTIV, Sběratelství, Kapitola Sběratelství lidové. Praha: Svoboda, 1983, ISBN (Váz.)

PEČÍNKOVÁ Pavla, Josef Lada (1887 – 1957). Praha: Obecní dům, 2007, ISBN 978-80-86339-39-9

ULVER, Stanislav, Animace a doba, sborník textů z časopisu Film a doba 1955 – 2000. Brno: Film a doba, sdružení přátel odborného filmového tisku, ISSN 0015 – 1068

VEDROVÁ, Veronika, Bakalářská práce, Barva a její významy, 2008

VYPLELOVÁ, Helena, Večerníček jako televizní a literární fenomén. Olomouc: Univerzita Palackého, 2012, ISBN 978-80-244-3354-7

HEŘMAN, Zdeněk a kol. Čtyři studie o Františku Hrubínovi. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1960

FIELD, Syd, Jak napsat dobrý scénář, základy scenáristiky. Praha: Rybka Publishers, 2007, ISBN 80-870667-65-7

### Další inspirační zdroje

- [1] Pumphutt. *Webové stránky Pumphutt*. [online]. [update 2007]. Dostupné na: <http://www.pumphutt.de/fset.htm>
- [2] Baudys – Úvod. *Webové stránky Baudyš kvalitně*. [online]. [update 2015]. Dostupné na: <http://www.baudys.kvalitne.cz/>
- [3] Bautzen – Historie. *Webové stránky Bautzen*. [online]. [update 2015]. Dostupné na: [http://www.bautzen.de/bautzen\\_cz.asp?mid=179&iid=370](http://www.bautzen.de/bautzen_cz.asp?mid=179&iid=370)
- [4] Bautzen – Historie. *Webové stránky Bautzen*. [online]. [update 2015]. Dostupné na: [http://www.bautzen.de/bautzen\\_cz.asp?mid=179&iid=370](http://www.bautzen.de/bautzen_cz.asp?mid=179&iid=370)
- [5] Via Regia – Historie. *Webové stránky Oberlausitz*. [online]. [update 2015]. Dostupné na: <http://www.oberlausitz.com/ferien/kulturell/via-regia/cz/default.aspx>
- [6] Wikipedia – Studánka. *Webové stránky Wikipedie, otevřená encyklopedie* [online]. [update 2015]. Dostupné na: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Stud%C3%A1nka\\_%28Varnsdorf%29](http://cs.wikipedia.org/wiki/Stud%C3%A1nka_%28Varnsdorf%29)
- [7] Wikipedia – Lubok. *Webové stránky Wikipedie, otevřená encyklopedie* [online]. [update 2012]. Dostupné na: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Lubok>

- [8] Wikipedia – Čert. *Webové stránky Wikipedie, otevřená encyklopedie* [online]. [update 2015]. Dostupné na: <http://cs.wikipedia.org/wiki/%C4%8Cert>
- [9] Wikipedia – Čert. *Webové stránky Wikipedie, otevřená encyklopedie* [online]. [update 2015]. Dostupné na: <http://cs.wikipedia.org/wiki/%C4%8Cert>
- [10] Wikipedia – Čert. *Webové stránky Wikipedie, otevřená encyklopedie* [online]. [update 2015]. Dostupné na: <http://cs.wikipedia.org/wiki/%C4%8Cert>
- [11] Rozhlas Plus – Portréty. OtfriedPreußler – nekorunovaný král německých pohádkářů. *Webové stránky Rozhlas.cz* [online]. [update 2013]. Dostupné na: [http://www.rozhlas.cz/plus/portrety/\\_zprava/otfried-preuler-nekorunovany-kral-nemeckych-pohadkaru--1197661](http://www.rozhlas.cz/plus/portrety/_zprava/otfried-preuler-nekorunovany-kral-nemeckych-pohadkaru--1197661)
- [12] Filmová databáze – Osobnosti. *Webové stránky FDb.cz* [online]. [update 2015]. Dostupné na: <http://www.fdb.cz/lidi-zivotopis-biografie/21808-zdenek-smetana.html>
- [13] Pražský deník – kultura. *Webové stránky Prazskydenik.cz* [online]. [update 2012]. Dostupné na: [http://prazsky.denik.cz/kultura\\_region/museum-kampa-predstavuje-pohadkovy-svet-zdenka-smetany-20140818.html](http://prazsky.denik.cz/kultura_region/museum-kampa-predstavuje-pohadkovy-svet-zdenka-smetany-20140818.html)
- [14] Jinudy.cz – Psychologie barev. *Webové stránky Jinudy.cz* [online]. [update 2012]. Dostupné na: <http://www.jinudy.cz/clanky/psychologie-barev/>
- [15] Hydepark – civilizace. *Videozáznam nawebové stránceceskatelevize.cz* [online]. [update 2015]. Dostupné na: <http://www.ceskatelevize.cz/specialy/hydepark-civilizace/18.4.2015/>
- [16] Hydepark – civilizace. *Videozáznam nawebové stránceceskatelevize.cz* [online]. [update 2015]. Dostupné na: <http://www.ceskatelevize.cz/specialy/hydepark-civilizace/18.4.2015/>

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obr. 1: Martin Pumput – dřevoryt ve Wilthenu .....	13
Obr. 2: Ukázka lidových krojů dle regionu Horní a Dolní Lužice .....	16
Obr. 3: Via Regia – nazývaná také jako Královská cesta .....	17
Obr. 4: Pramen Křínice na Studánce .....	18
Obr. 5 a 6: Ukázka luboku ze současnosti .....	19
Obr. 7: Čertovy hlavy v obci Želízy .....	20
Obr. 8: Ukázka čerta od Josefa Lady .....	23
Obr. 9: Obálka knihy Otfrieda Preußlera.....	24
Obr. 10: Tolar z roku 1628 s vyobrazením saského kurfiřta Jana Jiřího I. Saského .....	28
Obr. 11: Paleta barev .....	31

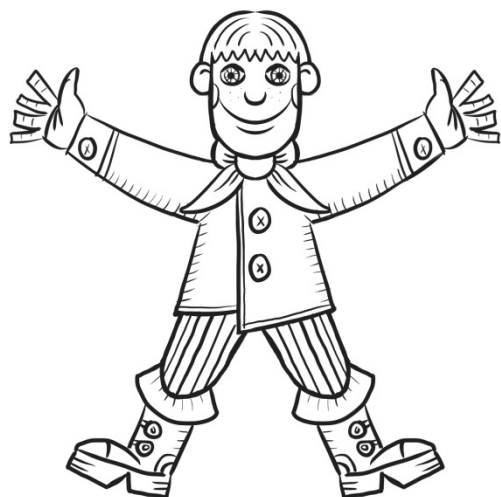
## SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: Návrhy

Příloha P II: Technický scénář

Příloha P III: Námět – literární předloha

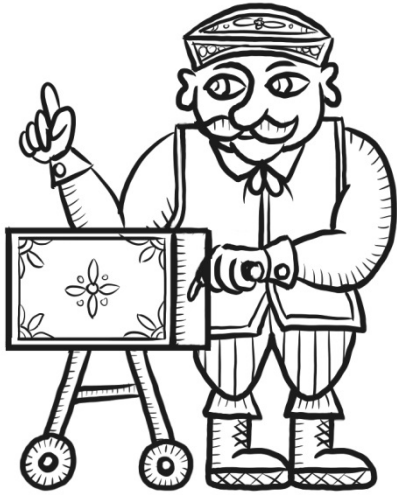
## PŘÍLOHA P I: NÁVRHY



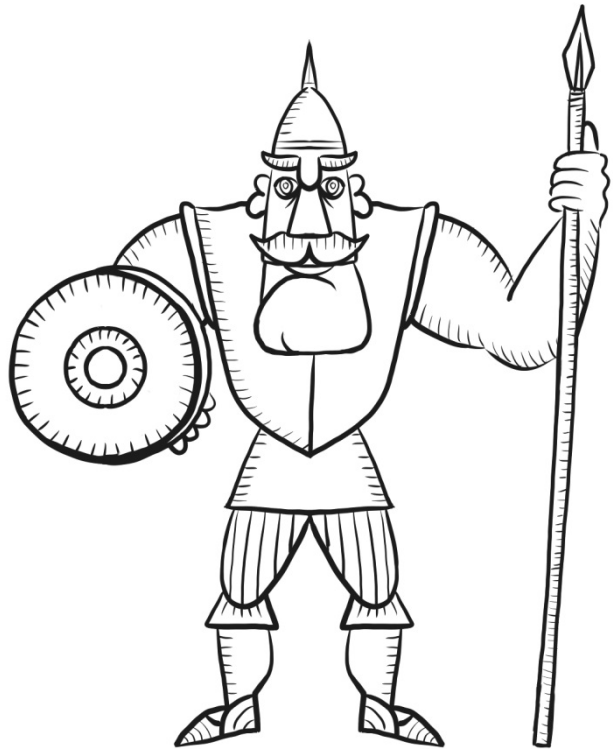
Martin/Pumpot



Správce a Saský kurfiřt



Flašinetář a babka kořenářka

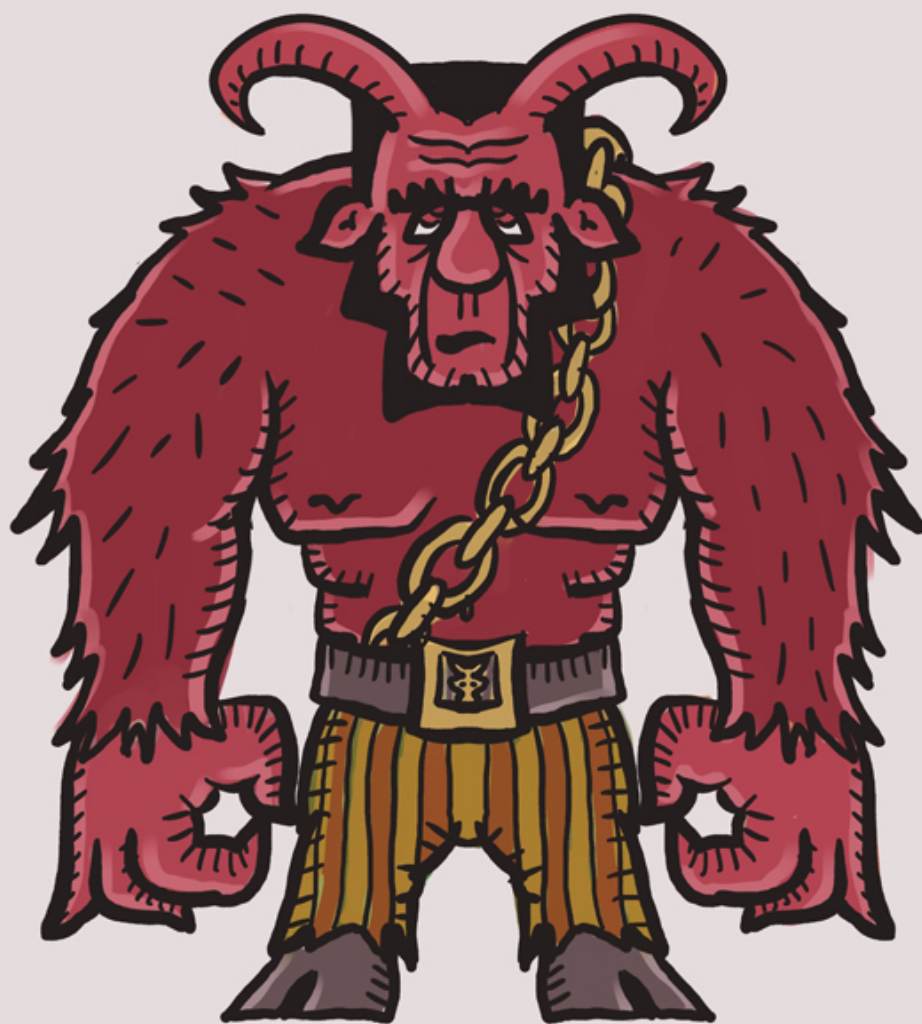


Hradní stráž



Skici čertů





Čert 1 - Dndeáš

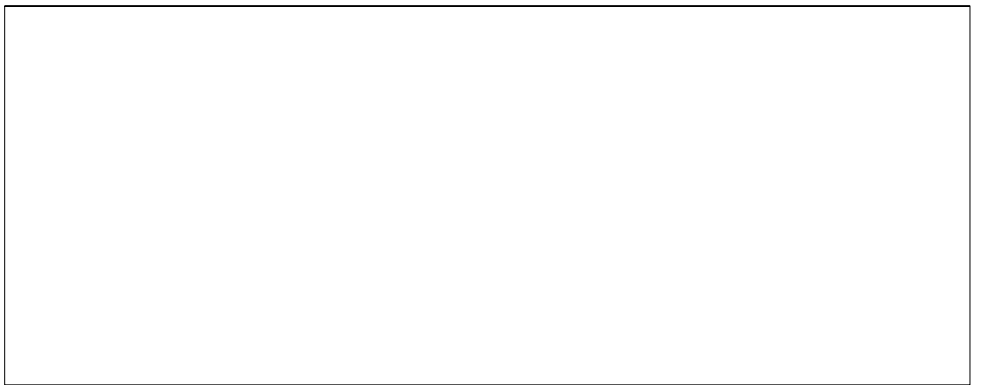
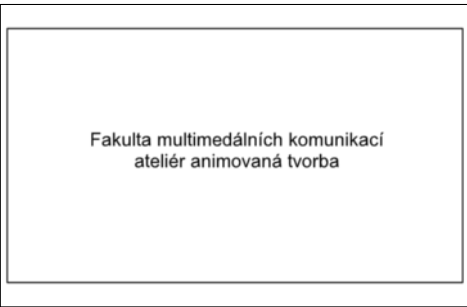


Čert 2

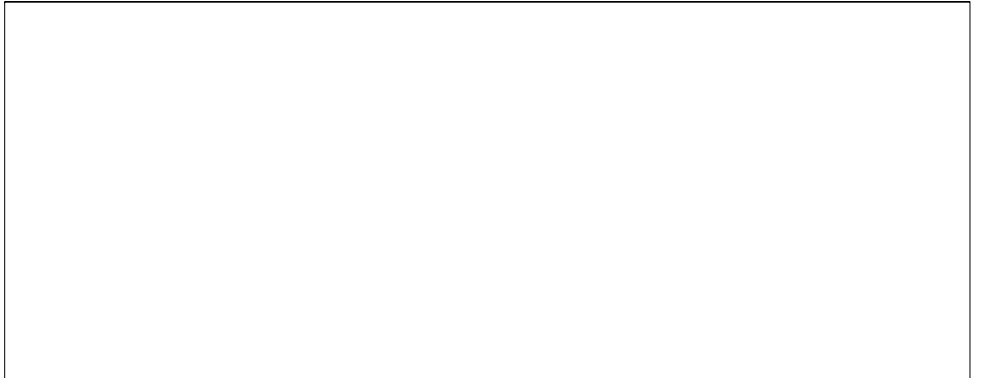
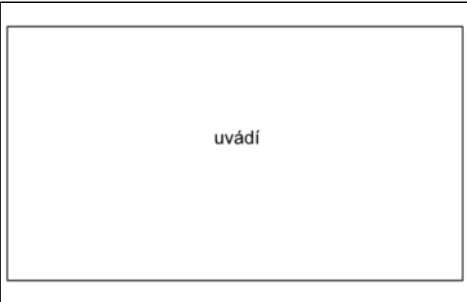


Lucifer

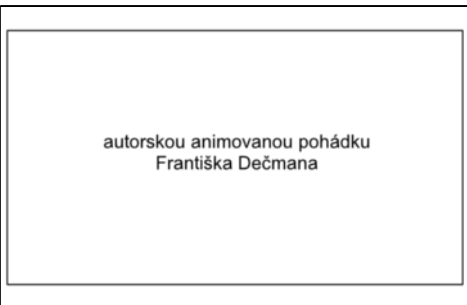
Scene	Duration	Panel	Duration
1	14:00	1	03:00



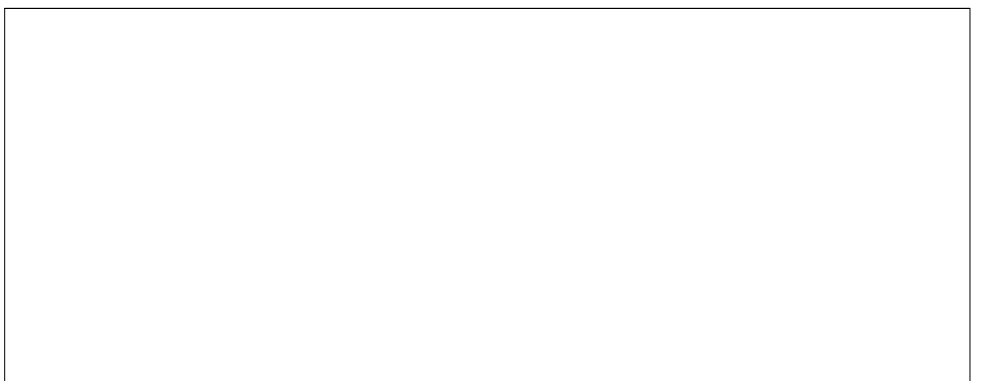
Scene	Duration	Panel	Duration
1	14:00	2	03:00



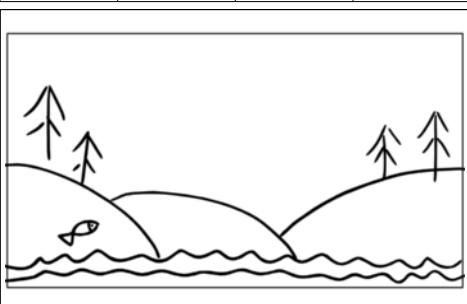
Scene	Duration	Panel	Duration
1	14:00	3	03:00



Scene	Duration	Panel	Duration
1	14:00	4	05:00



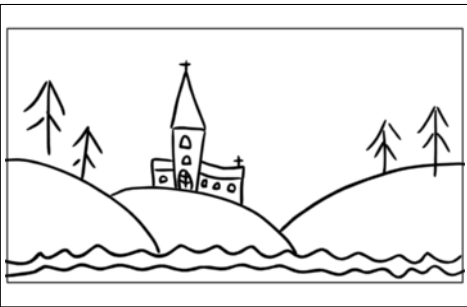
Scene	Duration	Panel	Duration
2	07:01	1	07:01



Dialogue  
Povím vám příběh, který se vsuktnu stal nebo aspo do dnes se tu v Lužici vypráví.

Action Notes  
Záběr na krajinu, les, protéká řeka.  
Ryba poskočí.

Scene	Duration	Panel	Duration
3	11:10	1	07:14



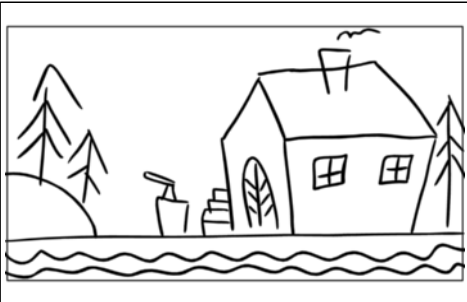
Dialogue

V jednom z panství Lužického kraje se jednoho krásného dne narodil dv ma nevolník m z kláštera Panny Marie Sterna syn, kterému dali jméno Martin.

Action Notes

Záb r na panství s klášterem.  
Zvony zvoní.

Scene	Duration	Panel	Duration
3	11:10	2	03:20



Action Notes

Samotný d m. ev d cka

Scene	Duration	Panel	Duration
4	09:03	1	03:16



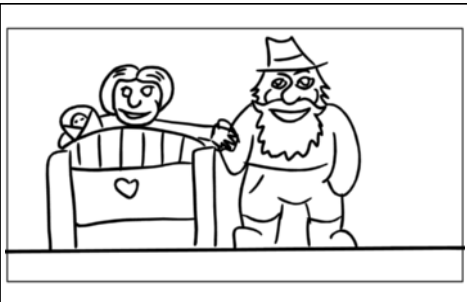
Dialogue

Otec Jan Niemec byl d evorubec, který si vzal farmá ku Sorbianu.

Action Notes

Otec stojí u postele, zarostlý a urostlý.

Scene	Duration	Panel	Duration
4	09:03	2	02:17



Action Notes

Drží ženu za ruku.

Scene	Duration	Panel	Duration
4	09:03	3	02:18



Dialogue

Martin rostl jako z vody.

Action Notes

Záb r na dít v zavinova ce.

Scene	Duration	Panel	Duration
5	04:23	1	02:09



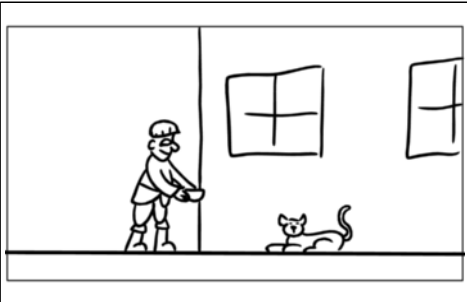
Dialogue

Byl urostlý a zdatný po otci, dobré srdce a chytrost zdíl po matce.

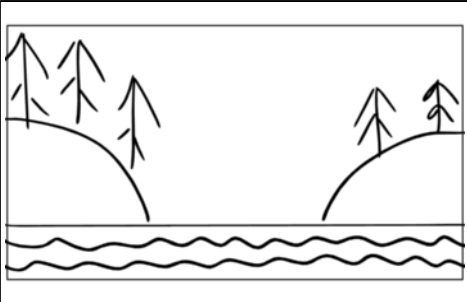
Action Notes

Záběr jak v tšit Martin seká dříví.  
Dává mléko kočce.

Scene	Duration	Panel	Duration
5	04:23	2	02:14



Scene	Duration	Panel	Duration
6	11:03	1	02:06



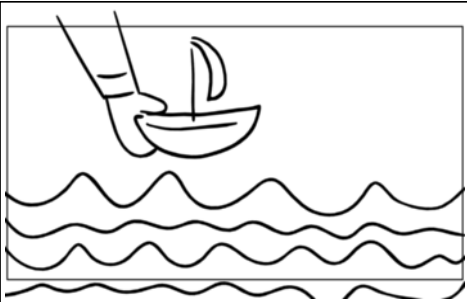
Dialogue

Protože měl rád vodu a bavila ho práce se dřevem, rozloučil se jednoho dne s rodiči a vydal se do světa, aby se naučil mlynářskému řemeslu.

Action Notes

Záběr na vodu.

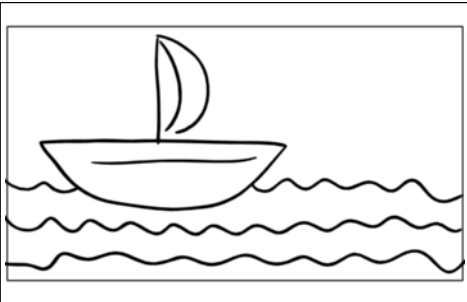
Scene	Duration	Panel	Duration
6	11:03	2	02:09



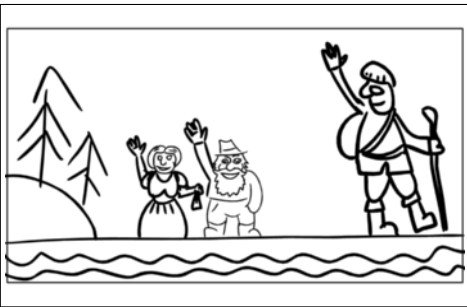
Action Notes

Dává vyžezanou loďku do vody.

Scene	Duration	Panel	Duration
6	11:03	3	02:04



Scene	Duration	Panel	Duration
6	11:03	4	04:08



Action Notes

Mává rodi m a odchází.

Scene	Duration	Panel	Duration
7	06:14	1	06:14



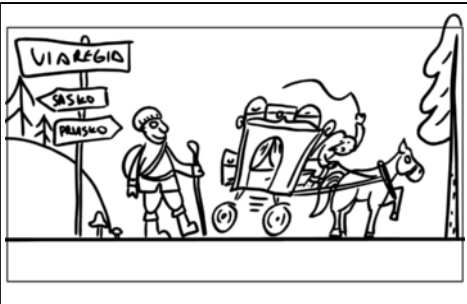
Dialogue

Putoval krajinou, až došel k rozcestí obchodní cesty.

Action Notes

Záb r jak p ichází k rozcestí s cedulí ?Via Regia?

Scene	Duration	Panel	Duration
8	03:16	1	03:16



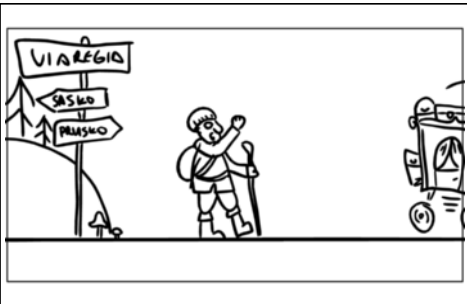
Dialogue

?Uhni z cesty, darmošlapo!?

Action Notes

Míjí jej ko ár s truhlami, v n m bohat vyš o ený hrbá s velkým nosem se listivým pohledem.

Scene	Duration	Panel	Duration
9	03:14	1	03:14



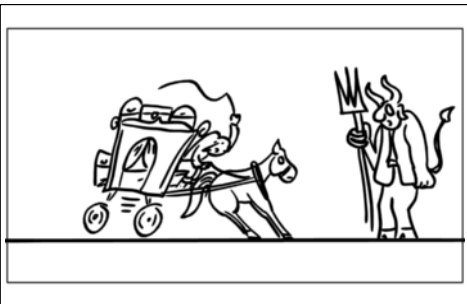
Dialogue

?Vem t as!?

Action Notes

Martin usko il a zvolal.

Scene	Duration	Panel	Duration
10	02:01	1	02:01



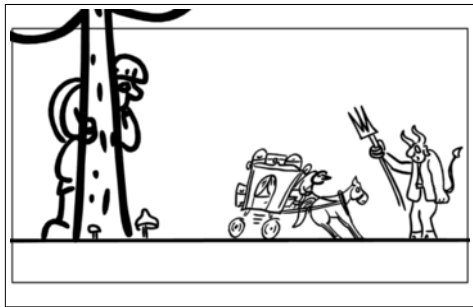
Dialogue

A najednou stál p ed ko árem rohatej.

Action Notes

Ko ár brzdí.  
P ed ko árem stojí ert.

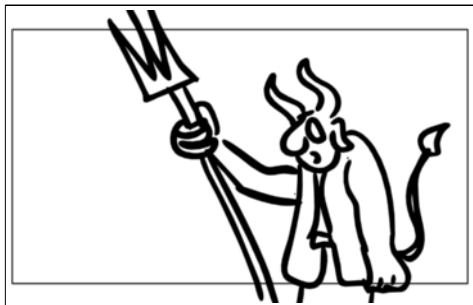
Scene	Duration	Panel	Duration
11	01:15	1	01:15



Action Notes

Martin se schoval za strom podél cesty sleduje, co se bude dít dál.

Scene	Duration	Panel	Duration
12	03:07	1	03:07



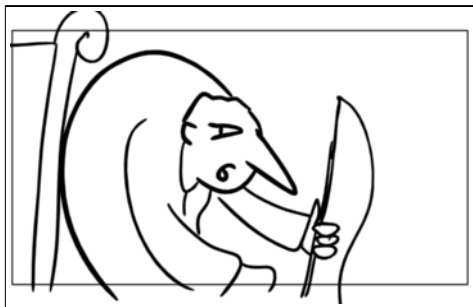
Dialogue

?Máš zla áky?? zeptal ert.

Action Notes

Záb r na erta.

Scene	Duration	Panel	Duration
13	04:01	1	04:01



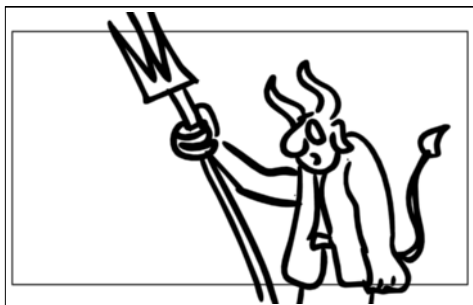
Dialogue

?No, mám! Co ti je po tom?? odpov d l hrbá .

Action Notes

Záb r na hrbá e.

Scene	Duration	Panel	Duration
14	03:14	1	03:14



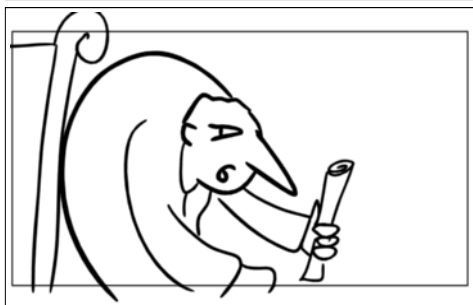
Dialogue

?Tak dej sem!?? odpov d l ert.

Action Notes

Záb r na erta.

Scene	Duration	Panel	Duration
15	03:18	1	01:22



Dialogue

?Mám snad zavolat Lucifera??

Action Notes

Záb r na hrbá e, vytahuje pergamen.



Scene	Duration	Panel	Duration
15	03:18	2	01:20



Action Notes

Záb r na smlouvu s podpisy Rádce a Lucifera.

Scene	Duration	Panel	Duration
16	05:22	1	05:22



Dialogue

?Bill, omlouvám se, služební ek, k vašim službám?? zablekotal ert.

Action Notes

Záb r na erta, ten se klaní.  
Zablekotá a pouští ko ár dál.

Scene	Duration	Panel	Duration
17	07:13	1	07:13



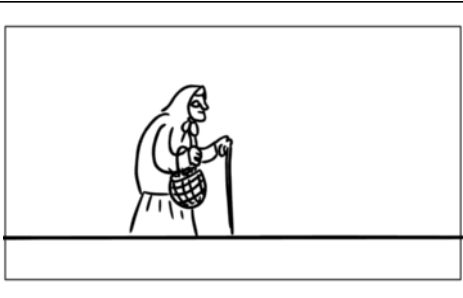
Dialogue

?Kli se, ase!?! Zavelel hrbá a práskl do koní, až se za ko árem zaprášilo.

Action Notes

Záb r na ko ár.  
Práskne bi em. Ko ár odjíždí

Scene	Duration	Panel	Duration
18	05:10	1	05:10



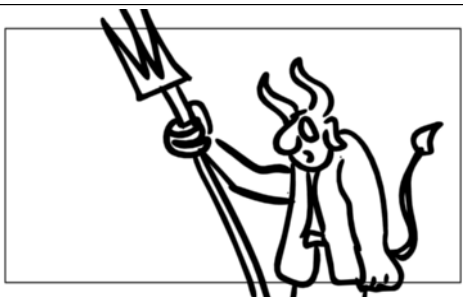
Dialogue

Po chvíli šla kolem bába ko ená ka.

Action Notes

Záb r na ko ená ku. Pomalu nakra uje.  
Jednou rukou se opírá o h l, druhou drží n ši.

Scene	Duration	Panel	Duration
19	05:00	1	05:00



Dialogue

Op t se p ed ní objevil ert a ptá se jí:  
?Bill, A ty máš zla áky??

Action Notes

Záb r na erta.

Scene	Duration	Panel	Duration
20	05:00	1	05:00



Dialogue

?Ne, nemám, ale??

Action Notes

Záb r na ko ená ku.

Scene	Duration	Panel	Duration
21	01:18	1	01:18



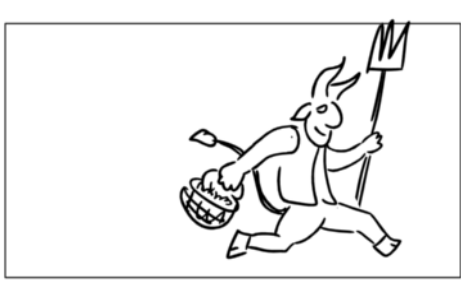
Dialogue

?Tak dej n ši!? a jedním švihem jí vzal tu n ši s bylinkama a zmizel

Action Notes

Záb r na erta, máchne rukou.

Scene	Duration	Panel	Duration
22	05:17	1	02:16



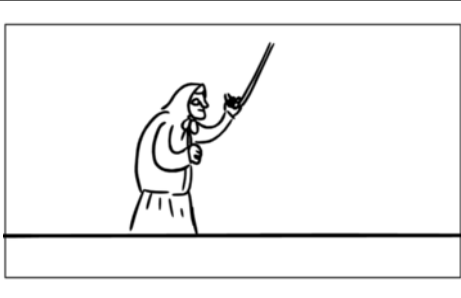
Dialogue

.

Action Notes

Záb r na ruku, jak bere n ši.

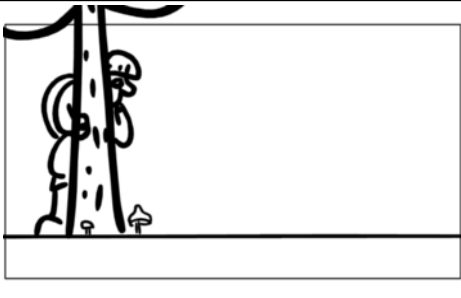
Scene	Duration	Panel	Duration
22	05:17	2	03:01



Action Notes

Ko ená ka výhružn mává holí.

Scene	Duration	Panel	Duration
23	05:11	1	05:11



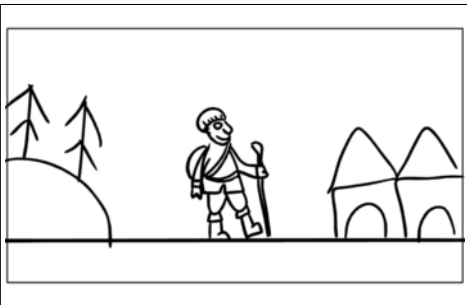
Dialogue

?Co to je za spravedlnost v tomhle kraji?? podivil se Martin.

Action Notes

Záb r na Martina za stromem.  
Krouťí hlavou.  
Zatmívá ka.

Scene	Duration	Panel	Duration
24	05:00	1	05:00



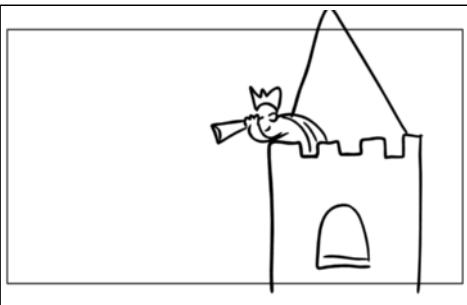
Dialogue

Po n jaké dob p išel do panství, které spravuje saský kurfi t.

Action Notes

Rozmívá ka.  
Zesiluje hudba ? tóny flašinetu.  
Záb r na Martina, jak p ichází na nám stí.

Scene	Duration	Panel	Duration
25	04:01	1	04:01



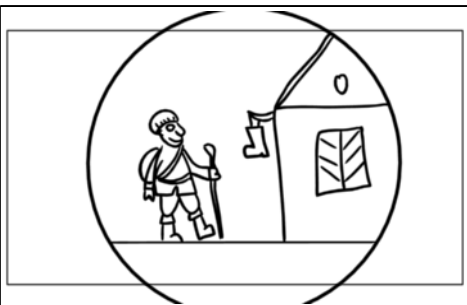
Dialogue

Ten na vše dohlížel ze svého hradu.

Action Notes

Záb r na kurfi ta, ten švenkuje dalekohledem a sleduje vše z v že hradu.

Scene	Duration	Panel	Duration
26	05:00	1	05:00



Dialogue

Martin měl ševcovskou dílnu, kde si ale už dlouho nikdo boty nespravil.

Action Notes

Záb r z kukátka dalekohledu.  
Martin prochází kolem ševcovské dílny.

Scene	Duration	Panel	Duration
27	05:00	1	05:00



Dialogue

Vedle cukrovinky jejichž výlohu zdobily jen pavu inky,

Action Notes

Záb r z kukátka dalekohledu na cukrárnu.

Scene	Duration	Panel	Duration
28	06:02	1	03:08



Dialogue

jinde zas zlatnictví se zav šenou cedulí na dve ích ?Pro nedostatek zlata zav eno!?

Action Notes

Záb r z kukátka dalekohledu na zlatnictví.  
Detail na ceduli s nápisem.

Scene	Duration	Panel	Duration
28	06:02	2	02:18



Scene	Duration	Panel	Duration
29	16:00	1	16:00



Dialogue

?Zdaleka p ícházíš, mláden e?? Nedív se, od dob, co tu v kraji ádí erti, se lidé k životu nemají. Kdo m že, ten práskne do bot a ute e co nejdál. Tady najdeš jenom chudobu a bídu s nouzí!?

Action Notes

Záb r na Martina jak stojí u flašinetá e.  
To í klikou flašinetu a má p ed sebou rozložené r zné klobouky.

Scene	Duration	Panel	Duration
30	02:14	1	02:14



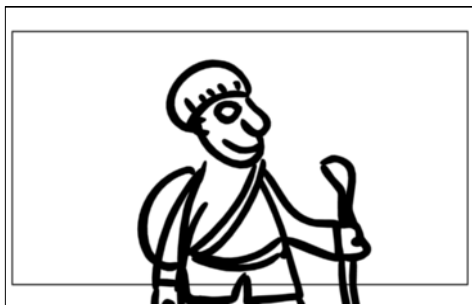
Dialogue

?A kam pak máš namí eno??

Action Notes

Záb r na flašinetá e.

Scene	Duration	Panel	Duration
31	05:14	1	05:14



Dialogue

?Do sv ta, na zkušenu, mlyná skému emeslu bych se cht l u it.? odpov d l Martin.

Action Notes

Záb r na Martina.

Scene	Duration	Panel	Duration
32	06:08	1	06:08



Dialogue

?Chceš-li v mlýnu sloužit, m l bys pumpot nosit!? odpov d l obratn flašinetá .

Action Notes

Záb r na flašinetá e.  
Ukazuje na jed z klobouk .

Scene	Duration	Panel	Duration
33	05:11	1	05:11



Dialogue

A tak Martin vytáhl z kapsy poslední tolar a koupil si jeden z klobouk .

Action Notes

Záb r na oba.  
Martin vytahuje z kapsy minci a dává ji flašinetá i.

Scene	Duration	Panel	Duration
34	16:04	1	13:03



Dialogue

?Dob e jsi vybral, tenhle klobouk není jen tak oby ejný klobouk, je to klobouk árovný a kdo má dobré srdce a bude jej nosit, toho samé št stí potká a dob e mu poslouží!?! pochválil ho flašinetá .

Action Notes

Záb r na flašinetá e.  
Ukazuje prstem (pozor!)

Scene	Duration	Panel	Duration
34	16:04	2	03:01



Action Notes

Dá si dla na hru a pokloní se.

Scene	Duration	Panel	Duration
35	05:07	1	02:08



Dialogue

Když si Martin klobouk nasadil, jako by se po flašinetá i slehla zem.

Action Notes

Záb r na Martina.  
Nasazuje si klobouk.

Scene	Duration	Panel	Duration
35	05:07	2	01:12



Action Notes

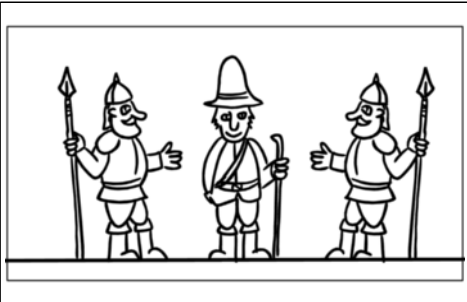
Rozhlíží se kolem sebe.

Scene	Duration	Panel	Duration
35	05:07	3	01:11



Action Notes  
Rozhlíží se kolem sebe.

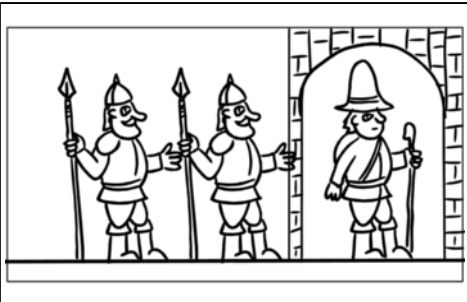
Scene	Duration	Panel	Duration
36	11:07	1	05:00



Dialogue  
Jak to kurfi t uvid l, nechal si Martina zavolat. Jeho srdce mu napov d lo, že by mu práv tento urostlý mládenec s podivným kloboukem mohl pomoci.

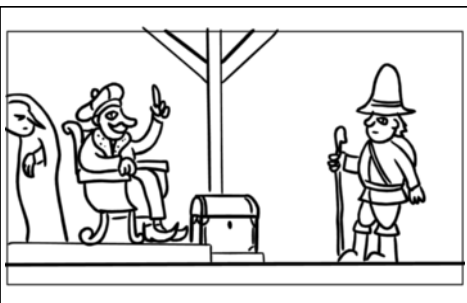
Action Notes  
Dva zbrojnoši stojí u Martina.

Scene	Duration	Panel	Duration
36	11:07	2	06:07



Action Notes  
Vedou ho a spole n zachází branou do hradu.

Scene	Duration	Panel	Duration
37	16:19	1	16:19



Dialogue  
?Jak ty sis jist všimnula, v tomhle panství se nám nešíje dobře. Dřív sem putovali obchodníci z celého sv ta, ale co tu šádí ty erti, už sem nikto nesavitá.? pravil kurfi t.

Action Notes  
Záb r na kurfi ta v jeho rezidenci. Martin vchází dovnit . Kurfi t sedí v k esle. Gestikuluje. Kroutí prstem, napodobuje erta.  
Záb r na Kurfi ta a rádce, ten stojí vedle (hrbá ).

Scene	Duration	Panel	Duration
38	03:15	1	03:15



Dialogue  
?Tak, tak?? p itakával kurfi t v rádce.

Action Notes  
Záb r rádce, ten stojí vedle (hrbá ).

Scene	Duration	Panel	Duration
39	06:20	1	01:20



Dialogue

Martin se na rádce zahled l, protože m l pocit, že ho už n kdy vid l. A taky že ano!

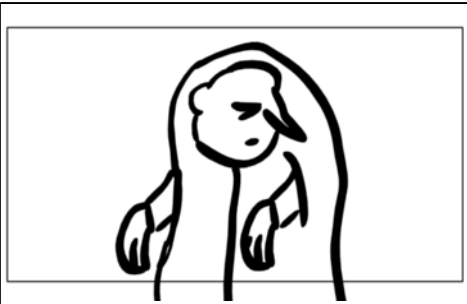
Action Notes

Záb r na Martina.  
Detail ? p imhou í o í. Soust edí se.

Scene	Duration	Panel	Duration
39	06:20	2	05:00



Scene	Duration	Panel	Duration
40	03:18	1	02:00



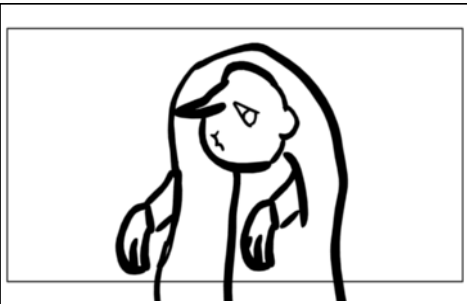
Dialogue

Vždy to byl ten š astlivec, kterého ert na rozcestí pustil.

Action Notes

Záb r na rádce.

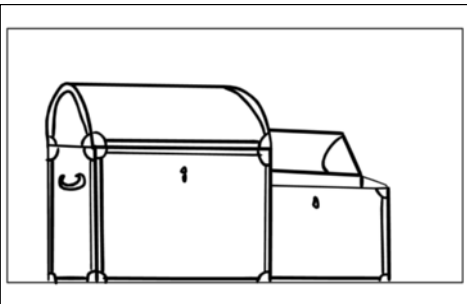
Scene	Duration	Panel	Duration
40	03:18	2	01:18



Action Notes

D l lá jako by nic.

Scene	Duration	Panel	Duration
41	06:08	1	01:22



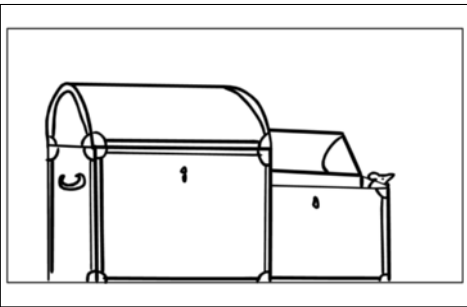
Dialogue

A taky ten š astlivec, který si vezl plné truhly zlata, p estože kurfi t žádné nemá!

Action Notes

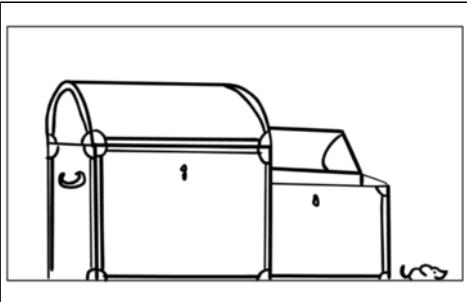
Záb r na prázdné truhly v rezidenci.

Scene	Duration	Panel	Duration
41	06:08	2	02:01



Action Notes  
Z jedné vyběhne myš.

Scene	Duration	Panel	Duration
41	06:08	3	02:09



Scene	Duration	Panel	Duration
42	17:20	1	08:13



Dialogue  
?Opchodníky na cestách straší čert. Obilí, které sedlák ani nestihne sklídit, další čert hned spálí na phopel. Jiný čert zas vesme mlýnské kolo, aby mlynáři nemohli mlít.? lamentoval kurfi t.

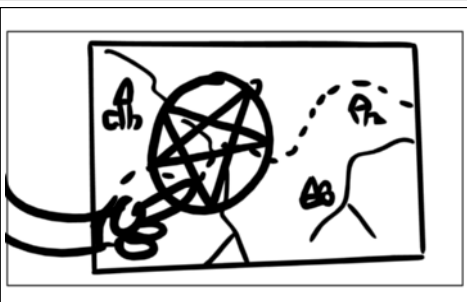
Action Notes  
Záběr na Kurfi tu s rádcem.

Scene	Duration	Panel	Duration
42	17:20	2	04:13



Action Notes  
Ukazuje na mapu zakreslený pentagram s místy čert .

Scene	Duration	Panel	Duration
42	17:20	3	04:18





Scene	Duration	Panel	Duration
43	02:09	1	02:09



Dialogue  
 ?Tak, tak?? pokyvuje hlavou rádce.

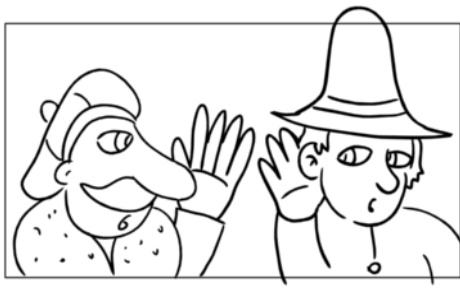
Action Notes  
 Záb r na rádce.

Scene	Duration	Panel	Duration
44	01:09	1	01:09



Action Notes  
 Záb r na kurfí ta.  
 P ivolá si Martina blíže.

Scene	Duration	Panel	Duration
45	07:04	1	07:04



Dialogue  
 ?Když se ti podaší ty asy pšemoci, dobše se ti otm ním a za každého ti splním jedno pšání!?

Action Notes  
 Záb r na kurfí ta a Martina.  
 Šeptá mu do ucha.

Scene	Duration	Panel	Duration
46	09:03	1	04:11



Action Notes  
 Martin se podrbe na brad .

Scene	Duration	Panel	Duration
46	09:03	2	02:08



Action Notes  
 podívá se na rádce, ukáže na mapu a hlasit zvolá:

Scene	Duration	Panel	Duration
46	09:03	3	02:08



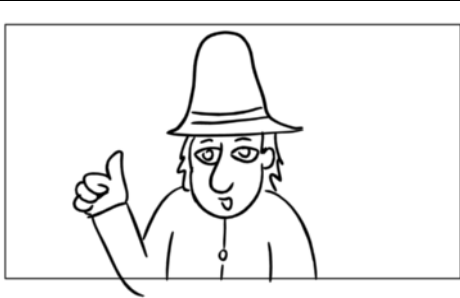
Dialogue

?Když ty erty p em žu, cht l bych?  
?cht l bych spravovat mlýny ve tvém panství!?

Action Notes

ukáže na mapu a hlasit zvolá:

Scene	Duration	Panel	Duration
47	04:16	1	01:22



Dialogue

?A za každého erta, p t a dvacet ran tomu?

Action Notes

Záb r na Martina. Zvedne palec (1).  
Na prstech ukáže (25). A pohrozí sev enou p stí.

Scene	Duration	Panel	Duration
47	04:16	2	01:04



Scene	Duration	Panel	Duration
47	04:16	3	01:14



Scene	Duration	Panel	Duration
48	02:11	1	02:11



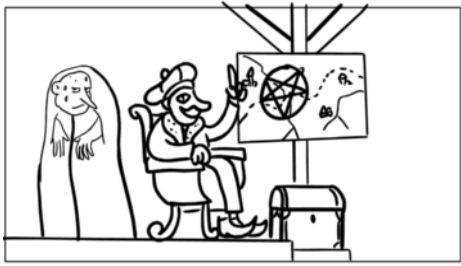
Dialogue

?kdo se na špinavých kšeftech podílí!?

Action Notes

Záb r na Radce.  
Studený pot mu stéká po ele.

Scene	Duration	Panel	Duration
49	09:09	1	02:21



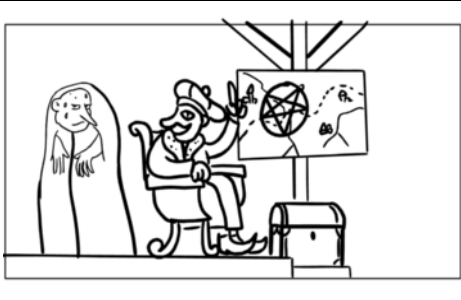
Dialogue

?Dobše tedy,? podivil se kurfi t  
?zvláštní pšání máš, ale budiž po tvém!?

Action Notes

Záb r na kurfi ta.

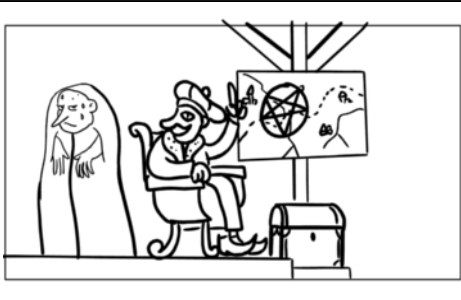
Scene	Duration	Panel	Duration
49	09:09	2	02:15



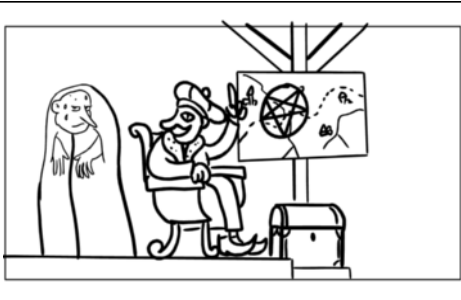
Action Notes

Podívá se na tázav rádce.  
Ten kýve negativn hlavou.

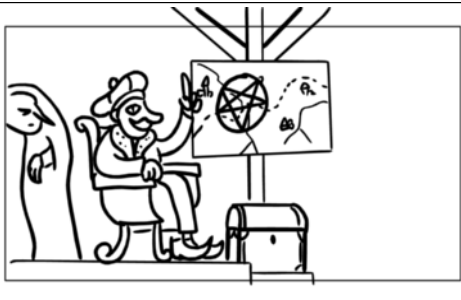
Scene	Duration	Panel	Duration
49	09:09	3	01:21



Scene	Duration	Panel	Duration
49	09:09	4	02:00



Scene	Duration	Panel	Duration
50	07:09	1	01:18



Dialogue

?Tší dny cesty odsud je místo U tší studánek, kde pramení šeka Kšínice.

Action Notes

Kurfi t ukazuje op t na mapu.

Scene	Duration	Panel	Duration
50	07:09	2	05:15



Action Notes

Detail na místo se 3 studánkami.

Scene	Duration	Panel	Duration
51	10:00	1	05:00



Dialogue

Vydáš-li se po proudu šeky, projdeš Kyjofským údolím, až narazíš na chódň mlýn , a tam zlobí ert Dendeáš.

Action Notes

sleduje na map proud eky.  
Poklepe na místo s ertem.

Scene	Duration	Panel	Duration
51	10:00	2	05:00



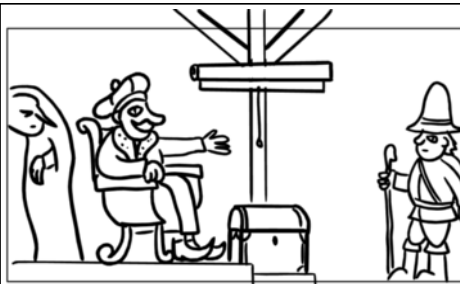
Dialogue

Vydáš-li se po proudu šeky, projdeš Kyjofským údolím, až narazíš na chódň mlýn , a tam zlobí ert Dendeáš.

Action Notes

sleduje na map proud eky.  
Poklepe na místo s ertem.

Scene	Duration	Panel	Duration
52	04:15	1	04:15



Dialogue

B ž a ukaž, co umíš!/? pravil kurfí t.

Action Notes

Záb r na kurfí ta. Rukou vyzývá Martina.

Scene	Duration	Panel	Duration
53	04:13	1	02:02



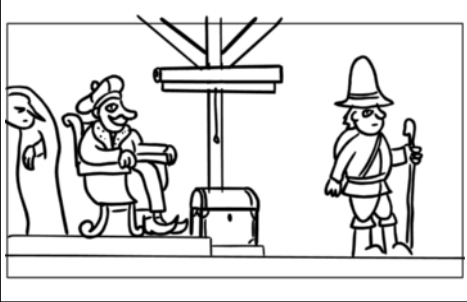
Dialogue

Ješt v ten den se tam Martin vydal.

Action Notes

Martin se pokloní a odchází z rezidence.  
Zatmíva ka.

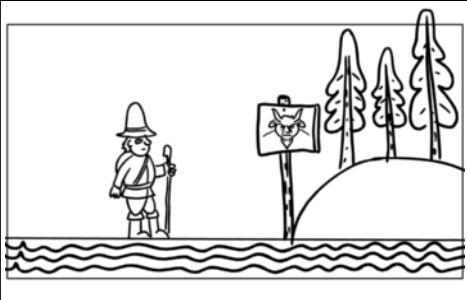
Scene	Duration	Panel	Duration
53	04:13	2	02:11



Dialogue  
Ješt v ten den se tam Martin vydal.

Action Notes  
Martin se pokloní a odchází z rezidence.  
Zatmívá ka.

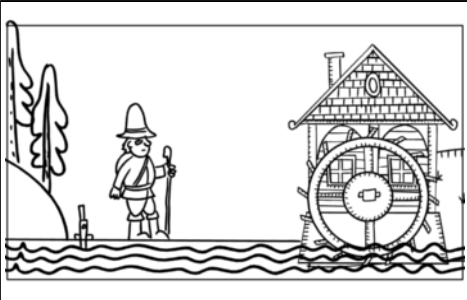
Scene	Duration	Panel	Duration
54	03:15	1	01:23



Dialogue  
Po t ech dnech opravdu došel k prvnímu mlýnu.

Action Notes  
Roztmívá ka.  
Na strom cedule s p eškrnutým ertem.

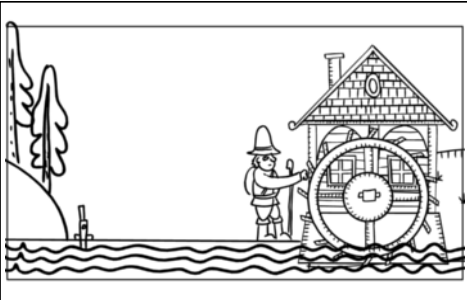
Scene	Duration	Panel	Duration
54	03:15	2	01:16



Dialogue  
Po t ech dnech opravdu došel k prvnímu mlýnu.

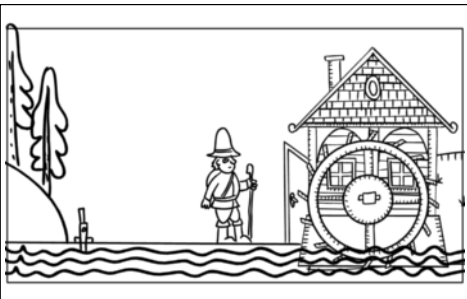
Action Notes  
Záb r na mlýn. P ichází Martin.

Scene	Duration	Panel	Duration
55	10:01	1	01:07



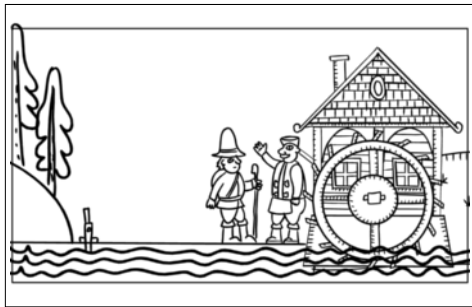
Action Notes  
Klepe na dve e.

Scene	Duration	Panel	Duration
55	10:01	2	01:08



Action Notes  
Dve e se otev ou a vyleze mlyná .

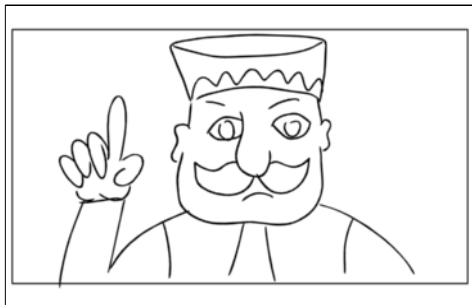
Scene	Duration	Panel	Duration
55	10:01	3	07:10



Dialogue

Zeptal se mlynář, jestli by u něj mohl složit hlavu na jednu noc a zda by mu povídln co o tom čertovi.

Scene	Duration	Panel	Duration
56	05:00	1	05:00



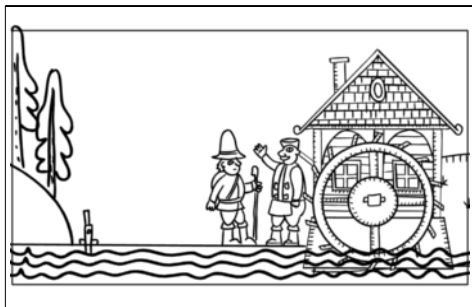
Dialogue

Mlynář souhlasil:  
?S tímhle čertem není radno si zahrávat!?

Action Notes

Záběr na mlynáře.  
Kroučí prstem. (pozor)

Scene	Duration	Panel	Duration
57	11:15	1	06:05



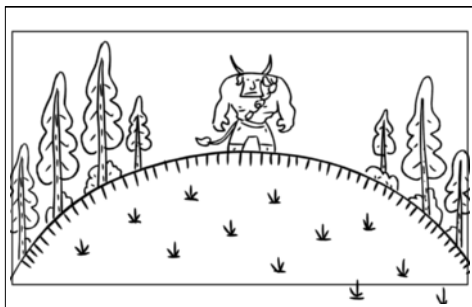
Dialogue

Jen to mlynář dopovídl, venku se zahmlo, začalo to buráčet a rachotit, ale bouška to nebyla, byl to čert Dendeáš.

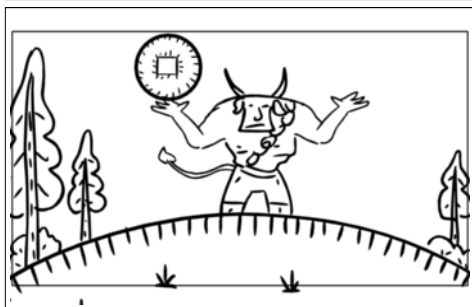
Action Notes

Záběr na krajinu s mlýnem.  
Hmí a burácí.

Scene	Duration	Panel	Duration
57	11:15	2	05:10



Scene	Duration	Panel	Duration
58	02:00	1	01:00



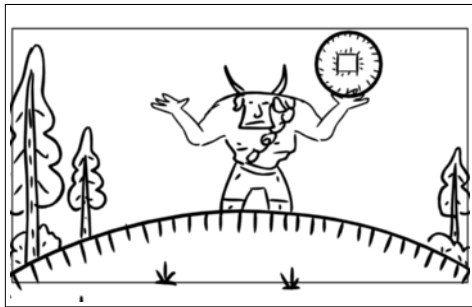
Dialogue

Pohazoval si s mlýnským kamenem z jedné ruky na druhou.

Action Notes

Záběr na čerta.

Scene	Duration	Panel	Duration
58	02:00	2	01:00



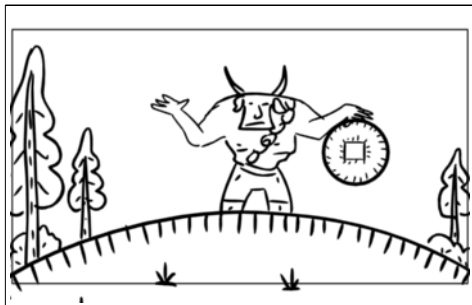
Dialogue

Pohazoval si s mlýnským kamenem z jedné ruky na druhou.

Action Notes

Záb r na erta.

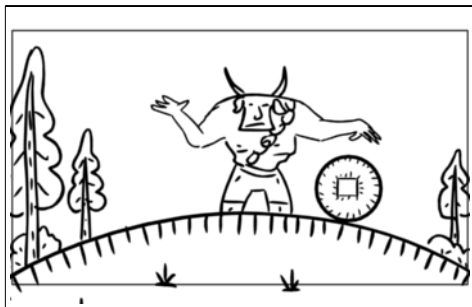
Scene	Duration	Panel	Duration
59	02:03	1	00:13



Action Notes

Dribluje s kamenem o zem.  
Kutálí s ním p ed sebou

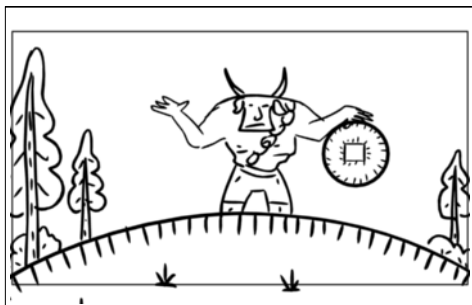
Scene	Duration	Panel	Duration
59	02:03	2	00:14



Action Notes

Dribluje s kamenem o zem.  
Kutálí s ním p ed sebou

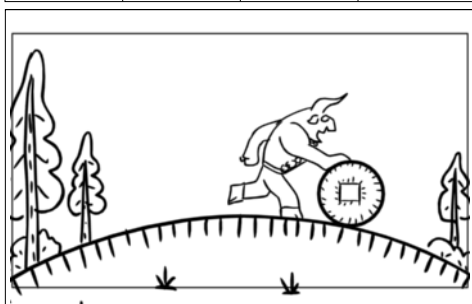
Scene	Duration	Panel	Duration
59	02:03	3	00:12



Action Notes

Dribluje s kamenem o zem.  
Kutálí s ním p ed sebou

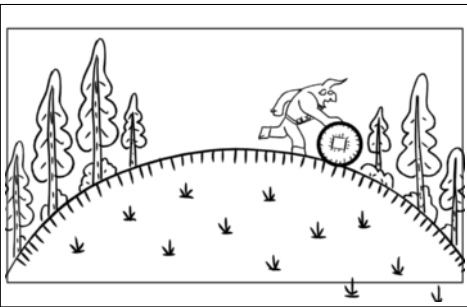
Scene	Duration	Panel	Duration
59	02:03	4	00:12



Action Notes

Dribluje s kamenem o zem.  
Kutálí s ním p ed sebou

Scene	Duration	Panel	Duration
60	05:07	1	00:13



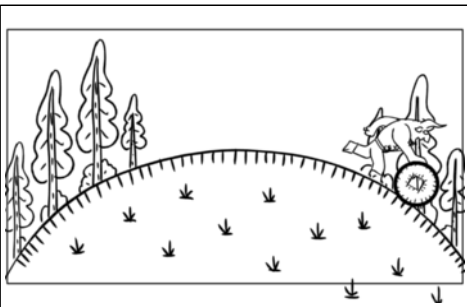
Dialogue

B hal do kopce a z kopce, až se kolem něj zdvihl oblak prachu.

Action Notes

Záběr na kopec.  
 Bert há s kamenem před sebou nahoru a dol.

Scene	Duration	Panel	Duration
60	05:07	2	00:12



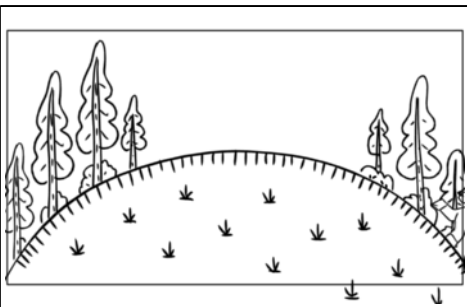
Dialogue

B hal do kopce a z kopce, až se kolem něj zdvihl oblak prachu.

Action Notes

Záběr na kopec.  
 Bert há s kamenem před sebou nahoru a dol.

Scene	Duration	Panel	Duration
60	05:07	3	00:12



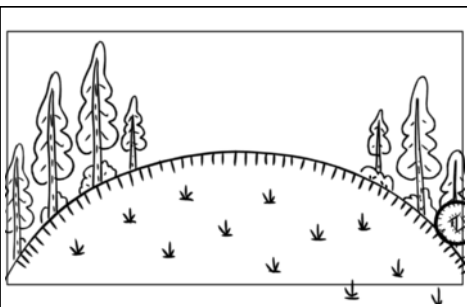
Dialogue

B hal do kopce a z kopce, až se kolem něj zdvihl oblak prachu.

Action Notes

Záběr na kopec.  
 Bert há s kamenem před sebou nahoru a dol.

Scene	Duration	Panel	Duration
60	05:07	4	00:12



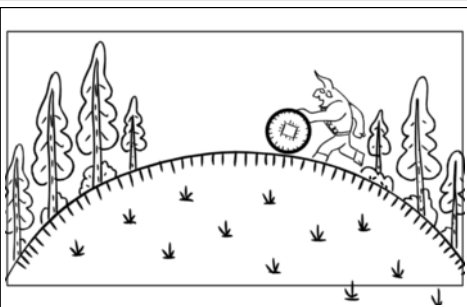
Dialogue

B hal do kopce a z kopce, až se kolem něj zdvihl oblak prachu.

Action Notes

Záběr na kopec.  
 Bert há s kamenem před sebou nahoru a dol.

Scene	Duration	Panel	Duration
60	05:07	5	00:12



Dialogue

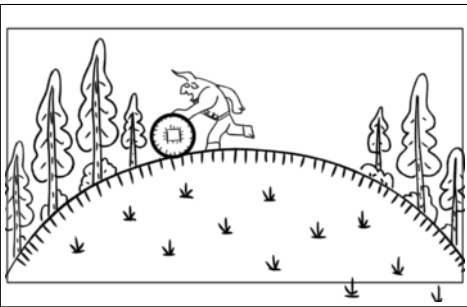
B hal do kopce a z kopce, až se kolem něj zdvihl oblak prachu.

Action Notes

Záběr na kopec.  
 Bert há s kamenem před sebou nahoru a dol.



Scene	Duration	Panel	Duration
60	05:07	6	00:21



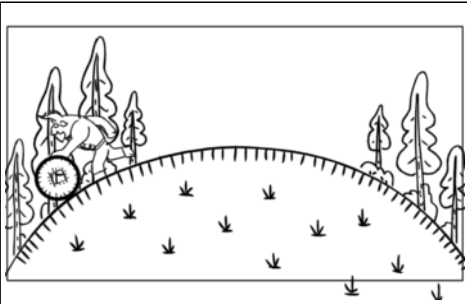
Dialogue

B ěhal do kopce a z kopce, aŹ se kolem n ě zdvihal oblak prachu.

Action Notes

Záb ěr na kopec.  
ert b ěh ě s kamenem p ěd sebou nahoru a dol ě.

Scene	Duration	Panel	Duration
60	05:07	7	00:22



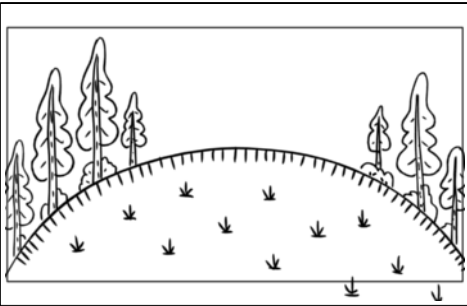
Dialogue

B ěhal do kopce a z kopce, aŹ se kolem n ě zdvihal oblak prachu.

Action Notes

Záb ěr na kopec.  
ert b ěh ě s kamenem p ěd sebou nahoru a dol ě.

Scene	Duration	Panel	Duration
60	05:07	8	00:23



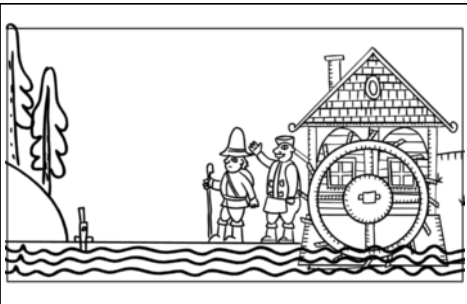
Dialogue

B ěhal do kopce a z kopce, aŹ se kolem n ě zdvihal oblak prachu.

Action Notes

Záb ěr na kopec.  
ert b ěh ě s kamenem p ěd sebou nahoru a dol ě.

Scene	Duration	Panel	Duration
61	04:17	1	03:08



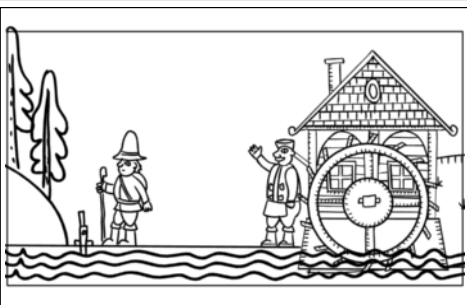
Dialogue

KdyŹ to Martin uvid ěl, vydal se za n ěm.

Action Notes

Záb ěr na Martina. Odch ěz ě ze z ěb ěru.

Scene	Duration	Panel	Duration
61	04:17	2	00:17



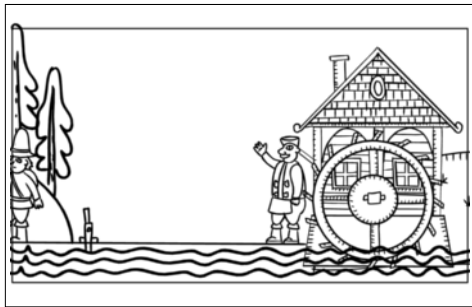
Dialogue

KdyŹ to Martin uvid ěl, vydal se za n ěm.

Action Notes

Záb ěr na Martina. Odch ěz ě ze z ěb ěru.

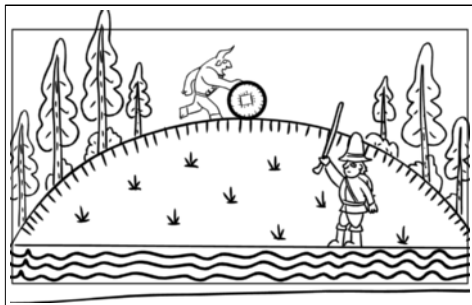
Scene	Duration	Panel	Duration
61	04:17	3	00:16



Dialogue  
Když to Martin uvidí 1, vydal se za ním.

Action Notes  
Záběr na Martina. Odchází ze záběru.

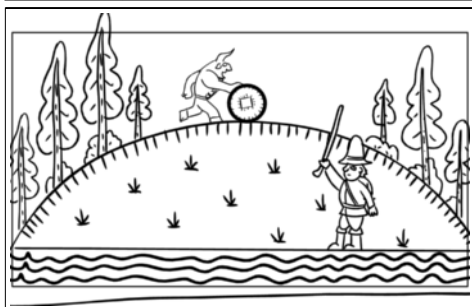
Scene	Duration	Panel	Duration
62	08:10	1	08:10



Dialogue  
?Zadrž, erte! Jak t tak pozoruju, íkám si, že t hra s kamenem ještě baví, vždy se u toho hrozn nad eš.

Action Notes  
Záběr na erta.  
Martin přichází do záběru.  
Zdvihne ruku. Vysv tluje rukama.

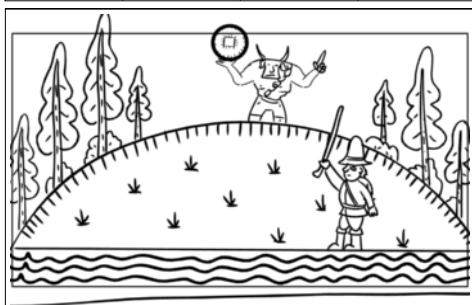
Scene	Duration	Panel	Duration
63	04:16	1	04:16



Dialogue  
?Mám pro tebe lepší zábavu!? pravil Martin ertovi.

Action Notes  
Záběr na Martina. Zdvihne prst. (pozor)

Scene	Duration	Panel	Duration
64	11:17	1	11:17



Dialogue  
?Blll, s mlýnským kamenem si hrát, to já rád, tuze rád! Tak m neruš od hry nebo špatn skon íš!? odví til Dendeáš.

Action Notes  
Záběr na erta.  
V jedné ruce drží kámen a druhou Hrozí Martinovi.

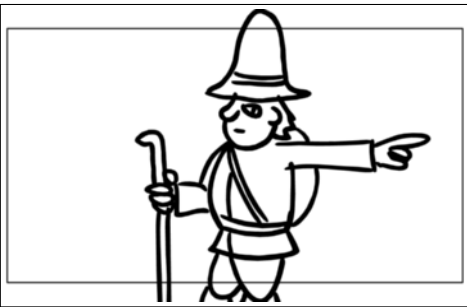
Scene	Duration	Panel	Duration
65	06:16	1	06:16



Dialogue  
?A jakou zábavu, že to pro m máš? Blll?? optal zvědav se Dendeáš.

Action Notes  
Detail na erta.  
Ruku má na uchu.

Scene	Duration	Panel	Duration
66	13:10	1	06:06



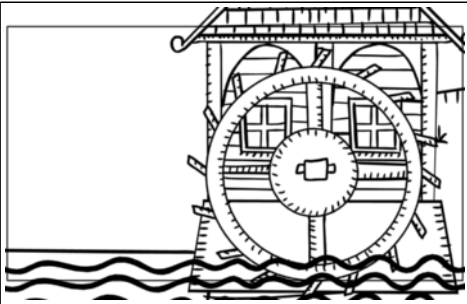
Dialogue

?Vidíš to mlýnské kolo? Vlez si tam, a jak se kolo rozto í, budeš se mít jako na koloto i. M žeš být chvíli ve vod a chvíli zase ve vzduchu.

Action Notes

Záb r na Martina.  
Ukazuje prstem mimo záb r.

Scene	Duration	Panel	Duration
66	13:10	2	07:04



Action Notes

Záb r na mlýn, kolo se pomalu to í.

Scene	Duration	Panel	Duration
67	05:00	1	05:00



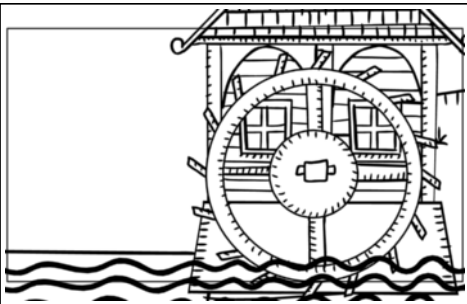
Dialogue

"To se ti jist zalíbí, uvidíš!?" odpov d l Martin.

Action Notes

Záb r na Martina. Ukazuje palcem. (ok!)

Scene	Duration	Panel	Duration
68	05:21	1	01:23



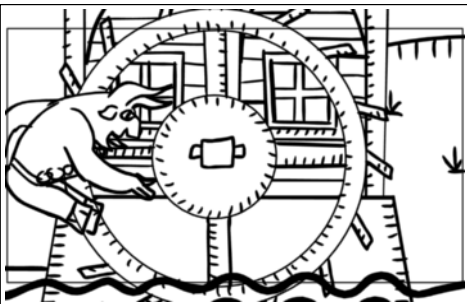
Dialogue

Dendeáš poslechl Martina a vlezl si do mlýnského kola.

Action Notes

Záb r na mlýn.  
Detail na kolo, ert do n j hupsne.

Scene	Duration	Panel	Duration
68	05:21	2	01:23



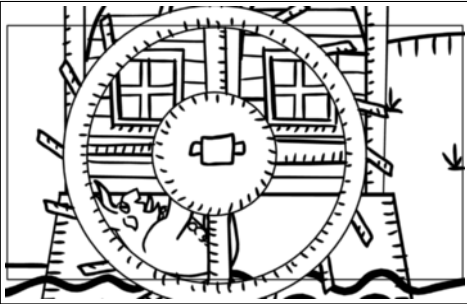
Dialogue

Dendeáš poslechl Martina a vlezl si do mlýnského kola.

Action Notes

Záb r na mlýn.  
Detail na kolo, ert do n j hupsne.

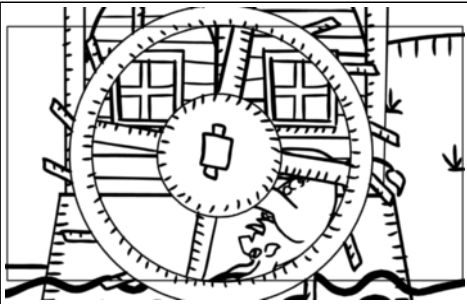
Scene	Duration	Panel	Duration
68	05:21	3	01:23



Dialogue  
 Dendeáš poslechl Martina a vlezl si do mlýnského kola.

Action Notes  
 Záb r na mlýn.  
 Detail na kolo, ert do n j hupsne.

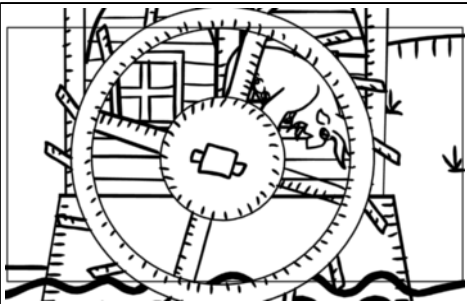
Scene	Duration	Panel	Duration
69	05:21	1	01:23



Dialogue  
 A jak se kolo to ilo, ert v n m b hal.

Action Notes  
 Záb r na to ící kolo.

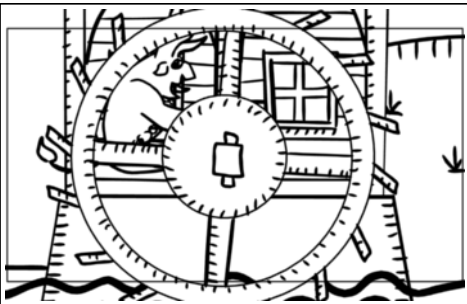
Scene	Duration	Panel	Duration
69	05:21	2	01:23



Dialogue  
 A jak se kolo to ilo, ert v n m b hal.

Action Notes  
 Záb r na to ící kolo.

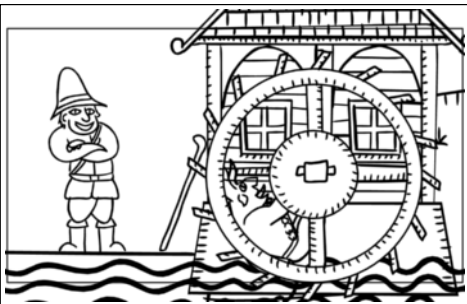
Scene	Duration	Panel	Duration
69	05:21	3	01:23



Dialogue  
 A jak se kolo to ilo, ert v n m b hal.

Action Notes  
 Záb r na to ící kolo.

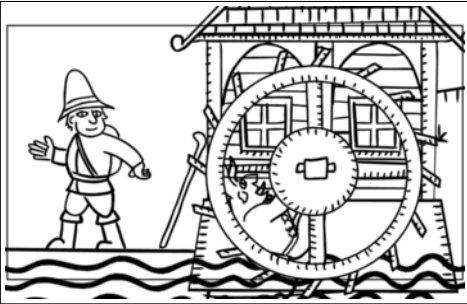
Scene	Duration	Panel	Duration
70	03:11	1	03:11



Dialogue  
 Chvíli byl po kotníky ve vod , pak zase ve vzduchu, chichotal se jako malé d cko.

Action Notes  
 Záb r na Martina.  
 Ruce má k ížem. Sleduje erta. Ten se chichotá.

Scene	Duration	Panel	Duration
71	05:00	1	05:00



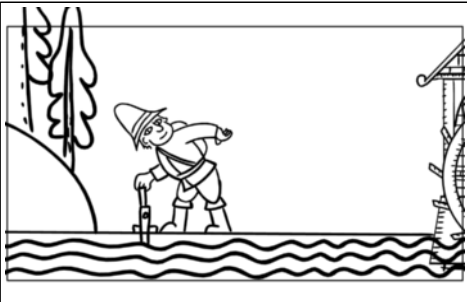
Dialogue

„To je sranda, to se mi líbí!“ blekotal ert Dendeáš.

Action Notes

Martin se nenápadn plíží ke zdymadlu.

Scene	Duration	Panel	Duration
72	06:00	1	02:00



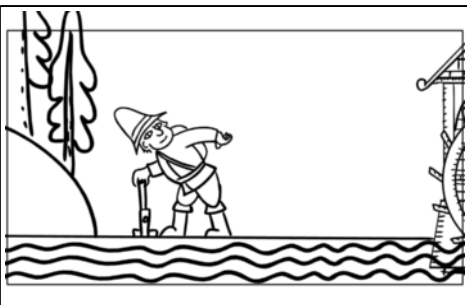
Dialogue

Martin však nenápadn zdvihl zdymadlo, aby se zvýšil tok eky.

Action Notes

Záb r na Martina.  
Zdvihá zdymadlo. Hladina eky stoupá.

Scene	Duration	Panel	Duration
72	06:00	2	02:00



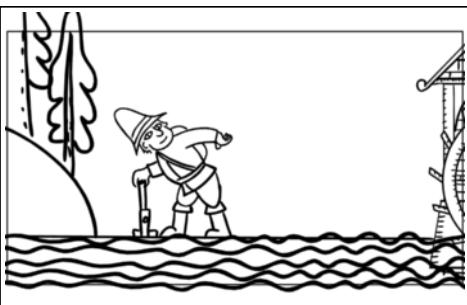
Dialogue

Martin však nenápadn zdvihl zdymadlo, aby se zvýšil tok eky.

Action Notes

Záb r na Martina.  
Zdvihá zdymadlo. Hladina eky stoupá.

Scene	Duration	Panel	Duration
72	06:00	3	02:00



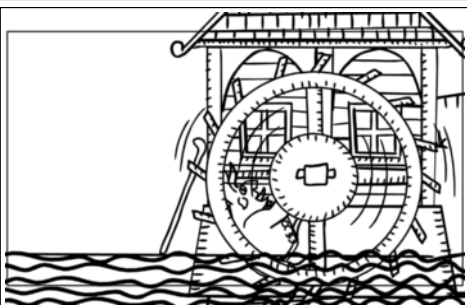
Dialogue

Martin však nenápadn zdvihl zdymadlo, aby se zvýšil tok eky.

Action Notes

Záb r na Martina.  
Zdvihá zdymadlo. Hladina eky stoupá.

Scene	Duration	Panel	Duration
73	05:00	1	01:00



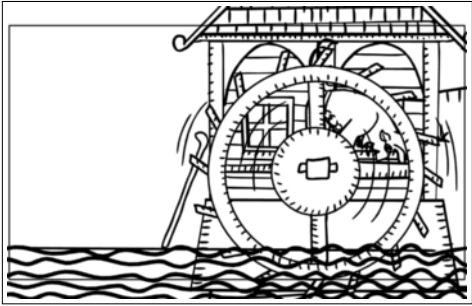
Dialogue

Mlýnské kolo to rozto ilo tak rychle, až to s ertem házelo sem a tam.

Action Notes

Záb r na mlýnské kolo.  
ert v n m poletuje.

Scene	Duration	Panel	Duration
73	05:00	2	01:00



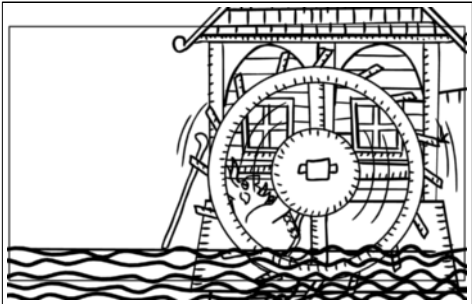
Dialogue

Mlýnské kolo to roztořilo tak rychle, až to s ůterem házelo sem a tam.

Action Notes

Záb ěr na mlýnské kolo.  
Ůter v n ěm poletuje.

Scene	Duration	Panel	Duration
73	05:00	3	01:00



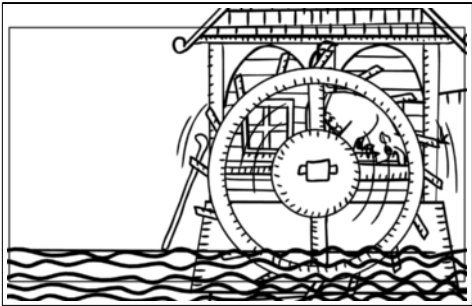
Dialogue

Mlýnské kolo to roztořilo tak rychle, až to s ůterem házelo sem a tam.

Action Notes

Záb ěr na mlýnské kolo.  
Ůter v n ěm poletuje.

Scene	Duration	Panel	Duration
73	05:00	4	01:00



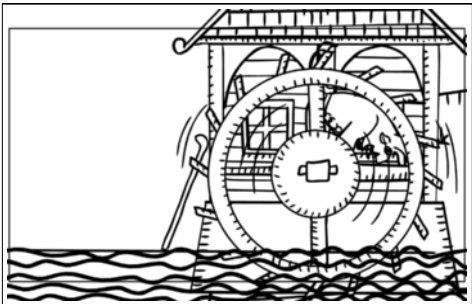
Dialogue

Mlýnské kolo to roztořilo tak rychle, až to s ůterem házelo sem a tam.

Action Notes

Záb ěr na mlýnské kolo.  
Ůter v n ěm poletuje.

Scene	Duration	Panel	Duration
73	05:00	5	01:00



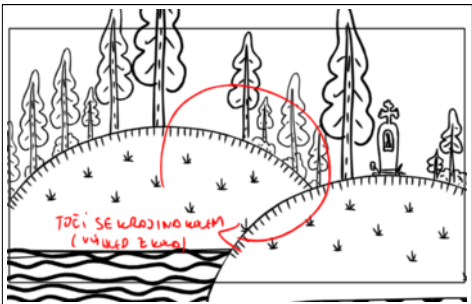
Dialogue

Mlýnské kolo to roztořilo tak rychle, až to s ůterem házelo sem a tam.

Action Notes

Záb ěr na mlýnské kolo.  
Ůter v n ěm poletuje.

Scene	Duration	Panel	Duration
74	06:00	1	06:00



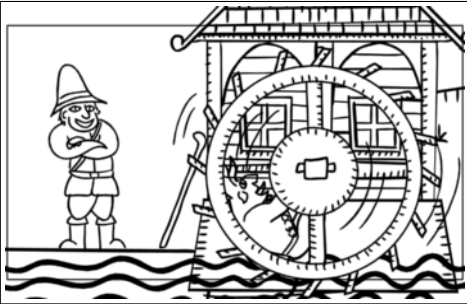
Dialogue

?P ěsta ě, zastav to!? na řikal Ůter.  
?To ří se mi hlava, zastav to kolo!?

Action Notes

Záb ěr z kola ven.  
To ří se krajina.

Scene	Duration	Panel	Duration
75	06:00	1	06:00



Dialogue

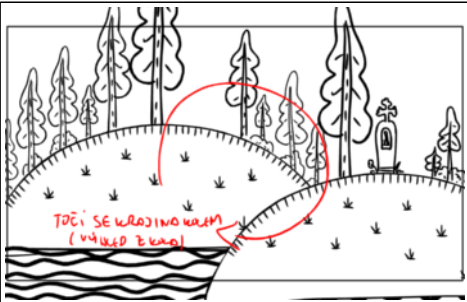
?Zastavím, ale slib mi, že už nebudeš brát mlýnské kameny!?

Odpo v d 1 Martin.

Action Notes

Záb r na martina. Má ruce k ížem.  
Zdvihne prst. (pozor)

Scene	Duration	Panel	Duration
76	05:00	1	05:00



Dialogue

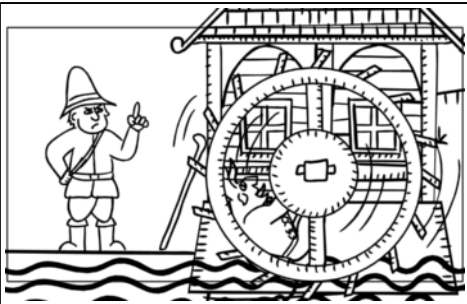
?Slibuju, zastav, prosím!?

žadonil ert.

Action Notes

Záb r z kola ven.  
To í se krajina.

Scene	Duration	Panel	Duration
77	05:00	1	05:00



Dialogue

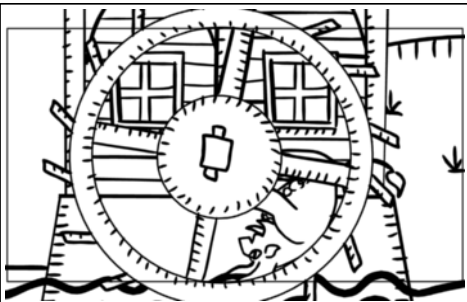
?A že už se tu nikdy neokážeš, slib mi to!?

doval Martin.

Action Notes

Záb r na Martina. Jednu ruku v bok.  
Druhou mu hrozí.

Scene	Duration	Panel	Duration
78	05:00	1	05:00



Dialogue

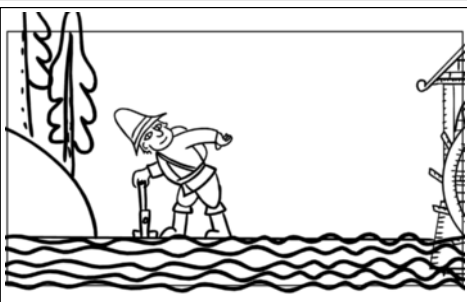
?Slibuju, slibuju, prosím zastav to kolo!?

žadonil zoufale Dendeáš.

Action Notes

Záb r na mlýnské kolo.  
ert v n m poletuje.

Scene	Duration	Panel	Duration
79	08:00	1	03:00



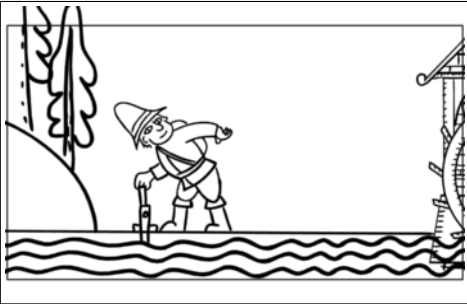
Dialogue

Martin op t zdymadlo upravil tak, aby snížil hladinu eky a kolo se zastavilo.

Action Notes

Záb r na Martina u zdymadla.  
Upravuje zdymadlo.

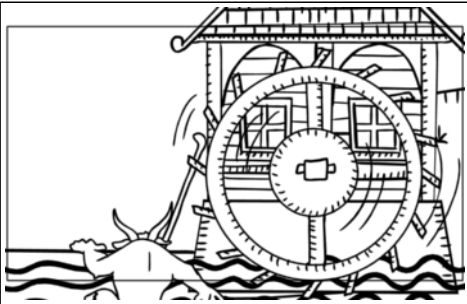
Scene	Duration	Panel	Duration
79	08:00	2	05:00



Action Notes

Upravuje zdymadlo. Hladina vody klesá.

Scene	Duration	Panel	Duration
80	03:00	1	00:12



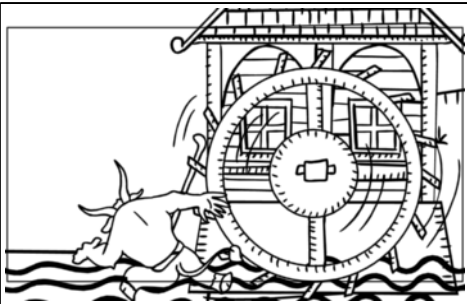
Dialogue

Jak se vrtá zmáto il,  
vzal nohy na ramena a utíkal, co mu síly sta-ly.

Action Notes

vrt se potácí ven z kola.  
Utíká mimo záběr.  
Záběr na krajinu. vrt mizí v dálce za kopcem.

Scene	Duration	Panel	Duration
80	03:00	2	00:12



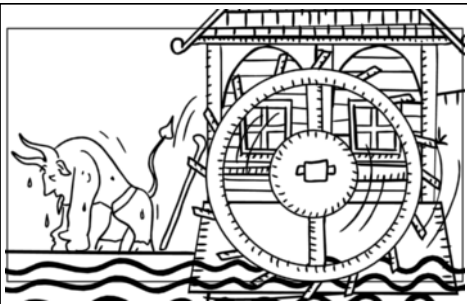
Dialogue

Jak se vrtá zmáto il,  
vzal nohy na ramena a utíkal, co mu síly sta-ly.

Action Notes

vrt se potácí ven z kola.  
Utíká mimo záběr.  
Záběr na krajinu. vrt mizí v dálce za kopcem.

Scene	Duration	Panel	Duration
80	03:00	3	00:12



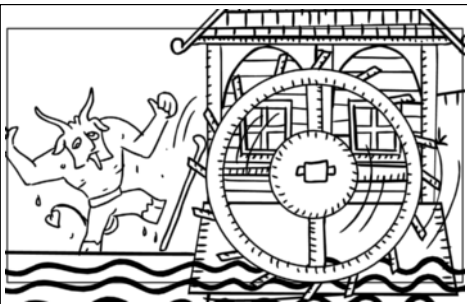
Dialogue

Jak se vrtá zmáto il,  
vzal nohy na ramena a utíkal, co mu síly sta-ly.

Action Notes

vrt se potácí ven z kola.  
Utíká mimo záběr.  
Záběr na krajinu. vrt mizí v dálce za kopcem.

Scene	Duration	Panel	Duration
80	03:00	4	00:12



Dialogue

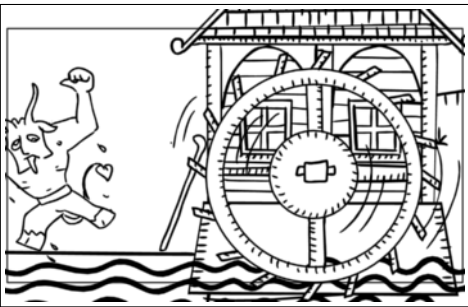
Jak se vrtá zmáto il,  
vzal nohy na ramena a utíkal, co mu síly sta-ly.

Action Notes

vrt se potácí ven z kola.  
Utíká mimo záběr.  
Záběr na krajinu. vrt mizí v dálce za kopcem.



Scene	Duration	Panel	Duration
80	03:00	5	00:12



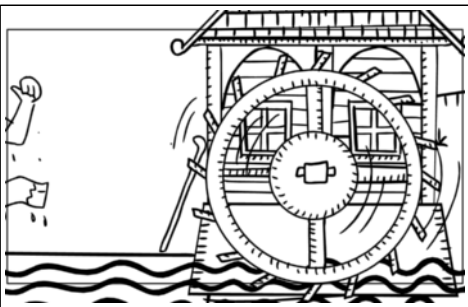
Dialogue

Jak se ert zmáto il,  
vzal nohy na ramena a utíkal, co mu síly sta ily.

Action Notes

ert se potácí ven z kola.  
Utíká mimo záb r.  
Záb r na krajinu. ert mizí v dálce za kopcema.

Scene	Duration	Panel	Duration
80	03:00	6	00:12



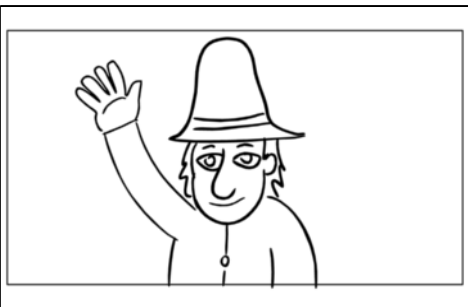
Dialogue

Jak se ert zmáto il,  
vzal nohy na ramena a utíkal, co mu síly sta ily.

Action Notes

ert se potácí ven z kola.  
Utíká mimo záb r.

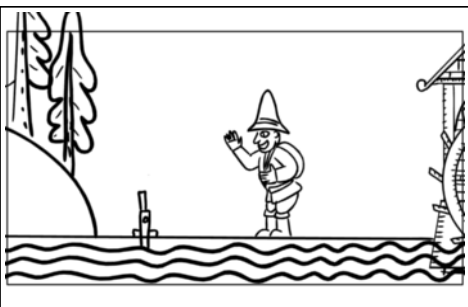
Scene	Duration	Panel	Duration
81	02:00	1	01:00



Action Notes

Záb r na Martina.  
mává a sm je se.

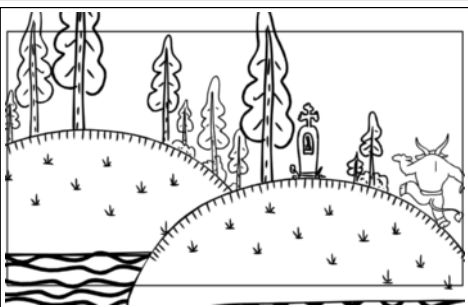
Scene	Duration	Panel	Duration
81	02:00	2	01:00



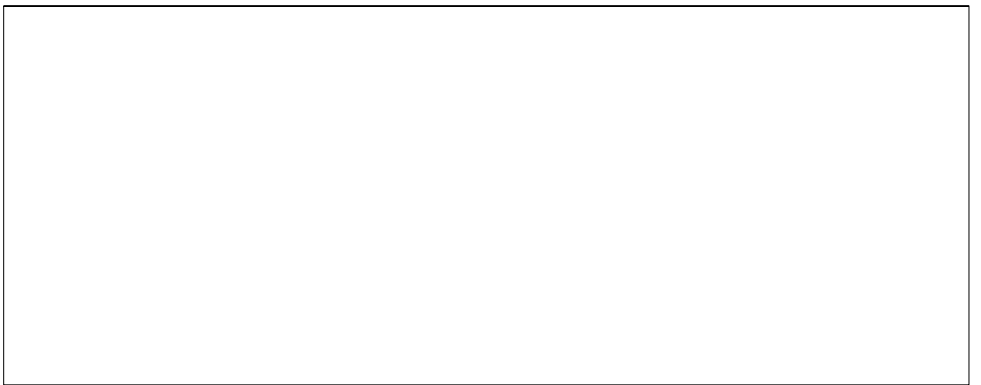
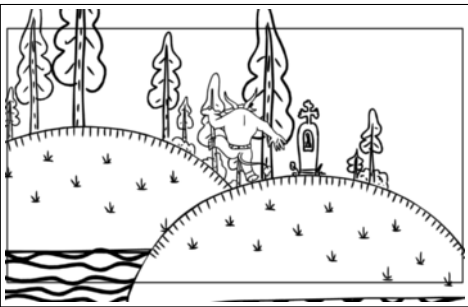
Action Notes

Popadá se za b icho.

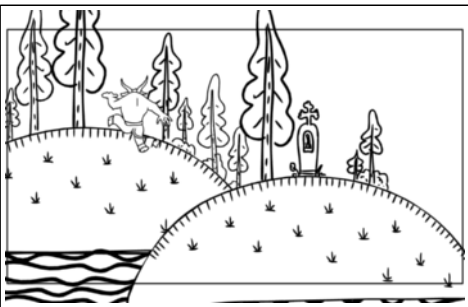
Scene	Duration	Panel	Duration
82	02:12	1	00:12



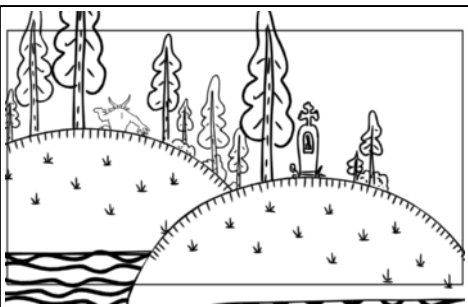
Scene	Duration	Panel	Duration
82	02:12	2	00:12



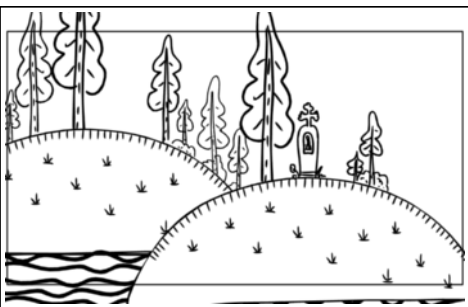
Scene	Duration	Panel	Duration
82	02:12	3	00:12



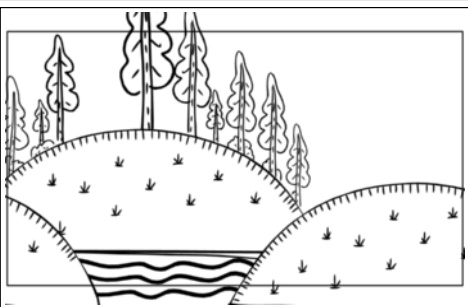
Scene	Duration	Panel	Duration
82	02:12	4	00:12



Scene	Duration	Panel	Duration
82	02:12	5	00:12



Scene	Duration	Panel	Duration
83	16:19	1	05:00



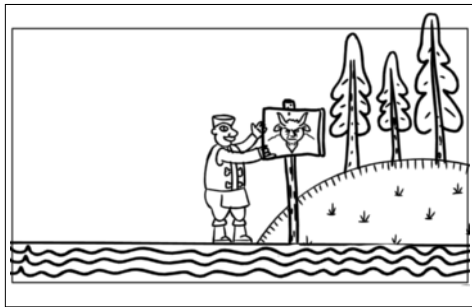
Dialogue

Zpráva o tom, jak byl Bert poražen, se rozšířila rychle široko daleko. A protože mlynář a ani nikdo jiný v kraji nevěděl, jak se ten mládenec vlastně jmenoval a odkud se vzal, jen že měl veliký černý klobouk pumpot a nosil pumpky, začali mu lidé říkat Pumpot.

Action Notes

Roztímíva ka.  
Začíná hrát hudba.  
Záběr na krajinu.

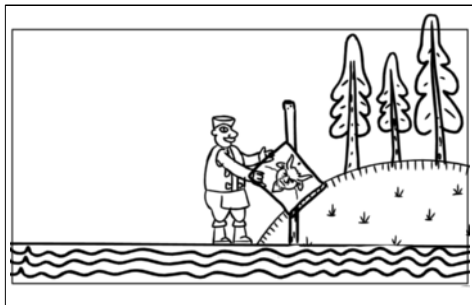
Scene	Duration	Panel	Duration
83	16:19	2	02:00



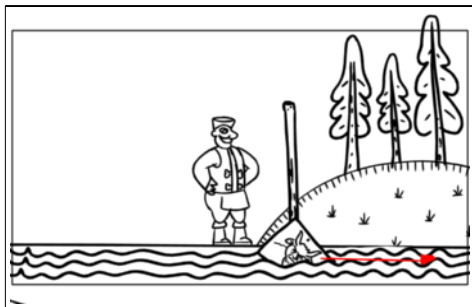
Action Notes

Záb r na mlyná e.  
Sundává ceduli se zaškrtnutým ertem.

Scene	Duration	Panel	Duration
83	16:19	3	02:00



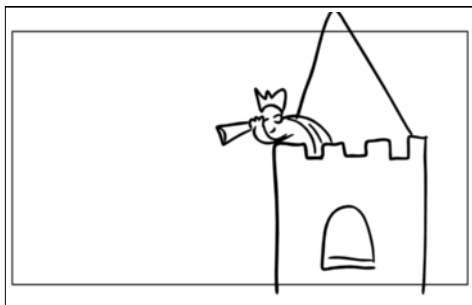
Scene	Duration	Panel	Duration
83	16:19	4	07:19



Action Notes

ceduli odnáší voda.

Scene	Duration	Panel	Duration
84	12:00	1	02:00



Dialogue

?P tadvacet ran na holou za to, že okrádal kurfi ta saského a naše panství!?  
?A za to, že se spol il se samotným peklem, bude vyhošt n z panství.?

Action Notes

Kurfi t sleduje podhradí ze své v že:  
Záb r z dalekohledu na nám stí.  
vidí jak jeden kat eže holí rádce a druhý te rozsudek:

Scene	Duration	Panel	Duration
84	12:00	2	01:00



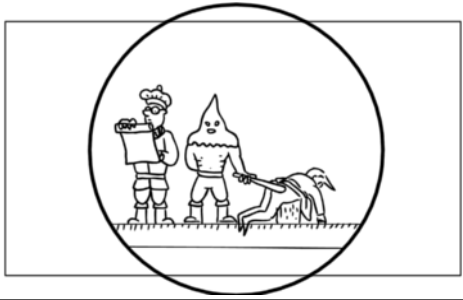
Dialogue

?P tadvacet ran na holou za to, že okrádal kurfi ta saského a naše panství!?  
?A za to, že se spol il se samotným peklem, bude vyhošt n z panství.?

Action Notes

Kurfi t sleduje podhradí ze své v že:  
Záb r z dalekohledu na nám stí.  
vidí jak jeden kat eže holí rádce a druhý te rozsudek:

Scene	Duration	Panel	Duration
84	12:00	3	01:00



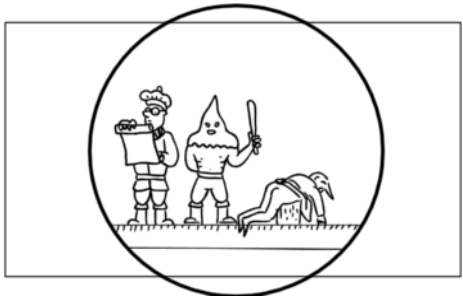
Dialogue

?P tadvacet ran na holou za to, že okrádal kurfi ta saského a naše panství!?  
 ?A za to, že se spol il se samotným peklem, bude vyhošť n z panství.?

Action Notes

Kurfí t sleduje podhradí ze své v že:  
 Záb r z dalekohledu na nám stí.  
 vidí jak jeden kat eže holí rádce a druhý te rozsudek:

Scene	Duration	Panel	Duration
84	12:00	4	01:00



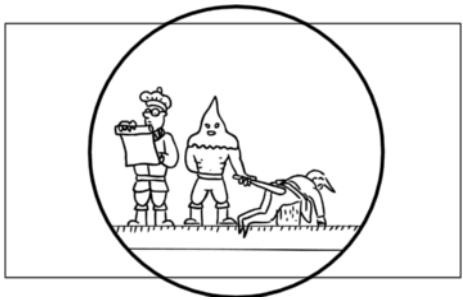
Dialogue

?P tadvacet ran na holou za to, že okrádal kurfi ta saského a naše panství!?  
 ?A za to, že se spol il se samotným peklem, bude vyhošť n z panství.?

Action Notes

Kurfí t sleduje podhradí ze své v že:  
 Záb r z dalekohledu na nám stí.  
 vidí jak jeden kat eže holí rádce a druhý te rozsudek:

Scene	Duration	Panel	Duration
84	12:00	5	01:00



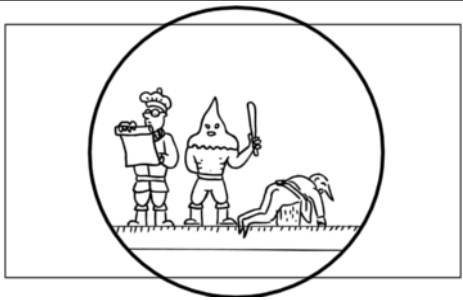
Dialogue

?P tadvacet ran na holou za to, že okrádal kurfi ta saského a naše panství!?  
 ?A za to, že se spol il se samotným peklem, bude vyhošť n z panství.?

Action Notes

Kurfí t sleduje podhradí ze své v že:  
 Záb r z dalekohledu na nám stí.  
 vidí jak jeden kat eže holí rádce a druhý te rozsudek:

Scene	Duration	Panel	Duration
84	12:00	6	01:00



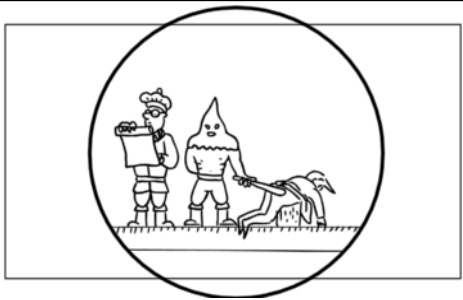
Dialogue

?P tadvacet ran na holou za to, že okrádal kurfi ta saského a naše panství!?  
 ?A za to, že se spol il se samotným peklem, bude vyhošť n z panství.?

Action Notes

Kurfí t sleduje podhradí ze své v že:  
 Záb r z dalekohledu na nám stí.  
 vidí jak jeden kat eže holí rádce a druhý te rozsudek:

Scene	Duration	Panel	Duration
84	12:00	7	01:00



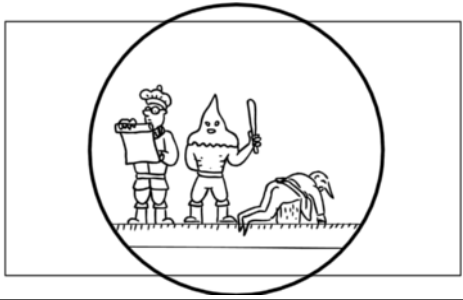
Dialogue

?P tadvacet ran na holou za to, že okrádal kurfi ta saského a naše panství!?  
 ?A za to, že se spol il se samotným peklem, bude vyhošť n z panství.?

Action Notes

Kurfí t sleduje podhradí ze své v že:  
 Záb r z dalekohledu na nám stí.  
 vidí jak jeden kat eže holí rádce a druhý te rozsudek:

Scene	Duration	Panel	Duration
84	12:00	8	01:00



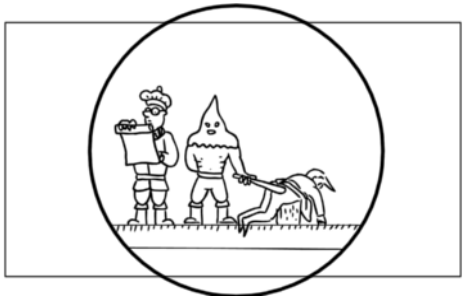
Dialogue

?P tadvacet ran na holou za to, že okrádal kurfi ta saského a naše panství!?  
 ?A za to, že se spol il se samotným peklem, bude vyhošť n z panství.?

Action Notes

Kurfi t sleduje podhradí ze své v že:  
 Záb r z dalekohledu na nám stí.  
 vidí jak jeden kat eže holí rádce a druhý te rozsudek:

Scene	Duration	Panel	Duration
84	12:00	9	01:00



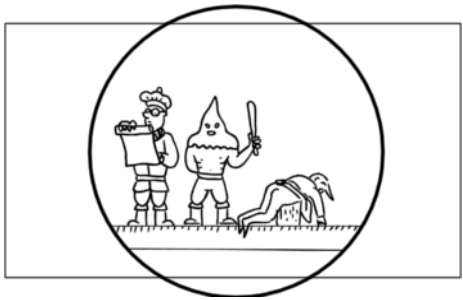
Dialogue

?P tadvacet ran na holou za to, že okrádal kurfi ta saského a naše panství!?  
 ?A za to, že se spol il se samotným peklem, bude vyhošť n z panství.?

Action Notes

Kurfi t sleduje podhradí ze své v že:  
 Záb r z dalekohledu na nám stí.  
 vidí jak jeden kat eže holí rádce a druhý te rozsudek:

Scene	Duration	Panel	Duration
84	12:00	10	01:00



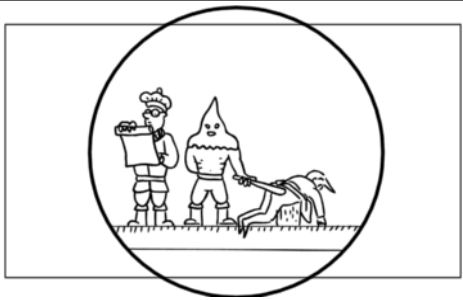
Dialogue

?P tadvacet ran na holou za to, že okrádal kurfi ta saského a naše panství!?  
 ?A za to, že se spol il se samotným peklem, bude vyhošť n z panství.?

Action Notes

Kurfi t sleduje podhradí ze své v že:  
 Záb r z dalekohledu na nám stí.  
 vidí jak jeden kat eže holí rádce a druhý te rozsudek:

Scene	Duration	Panel	Duration
84	12:00	11	01:00



Dialogue

?P tadvacet ran na holou za to, že okrádal kurfi ta saského a naše panství!?  
 ?A za to, že se spol il se samotným peklem, bude vyhošť n z panství.?

Action Notes

Kurfi t sleduje podhradí ze své v že:  
 Záb r z dalekohledu na nám stí.  
 vidí jak jeden kat eže holí rádce a druhý te rozsudek:

Scene	Duration	Panel	Duration
85	06:00	1	03:00



Dialogue

Lidé házeli kv tiny a volali ?Budiž sláva? budiž sláva!?

Action Notes

Kurfi t pohne dalekohledem o n co dál a vidí, jak se Pumpot vrací.

Scene	Duration	Panel	Duration
85	06:00	2	03:00



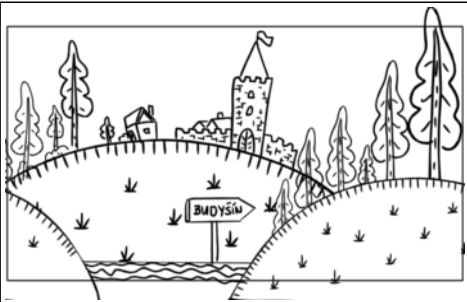
Dialogue

Lidé házeli květiny a volali ?Budiž sláva? budiž sláva!?

Action Notes

Kurfiť pohne dalekohledem o něco dál a vidí, jak se Pumpot vrací.

Scene	Duration	Panel	Duration
86	05:00	1	05:00



Dialogue

A od těch dob se neekne tomu panství jinak, než Budyšín.

Action Notes

Záběr na panství.  
Zatmívá se.

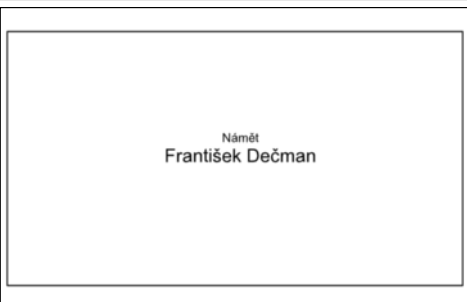
Scene	Duration	Panel	Duration
87	19:00	1	01:00



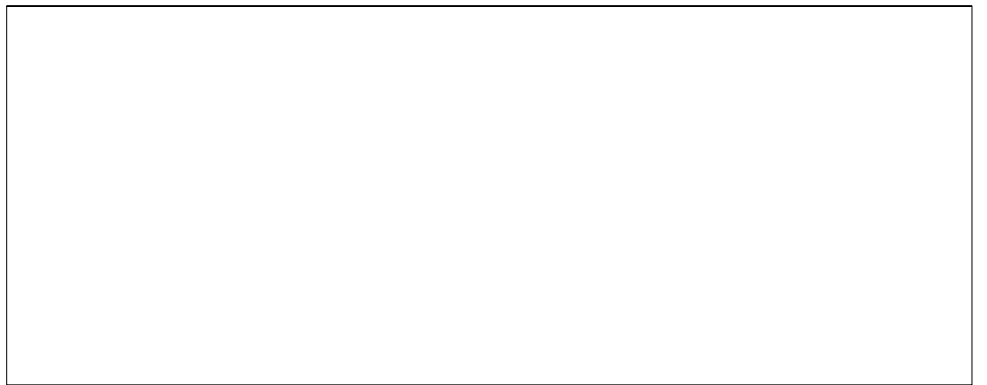
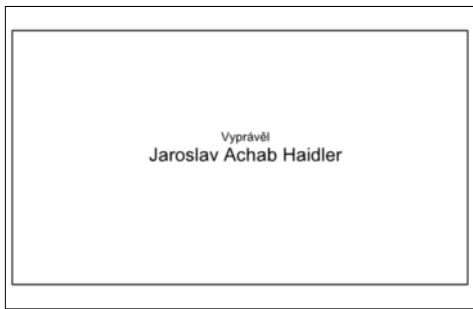
Scene	Duration	Panel	Duration
87	19:00	2	02:00



Scene	Duration	Panel	Duration
87	19:00	3	02:00



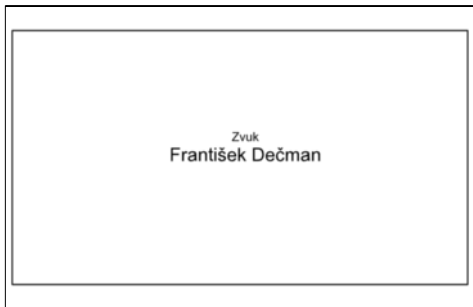
Scene	Duration	Panel	Duration
87	19:00	4	02:00



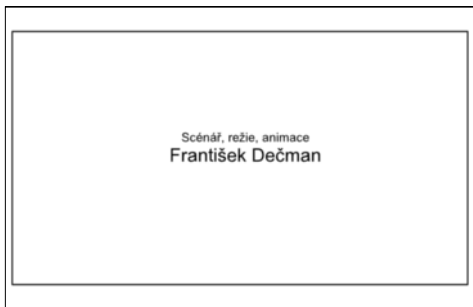
Scene	Duration	Panel	Duration
87	19:00	5	02:00



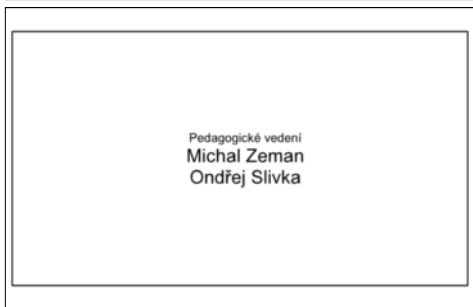
Scene	Duration	Panel	Duration
87	19:00	6	02:00



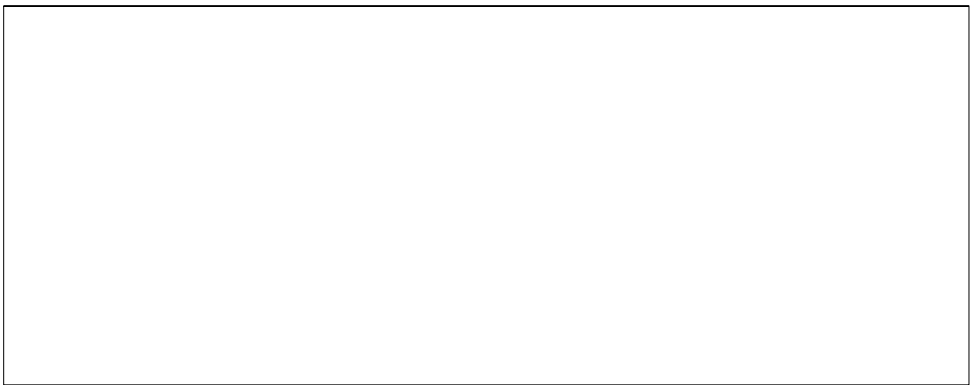
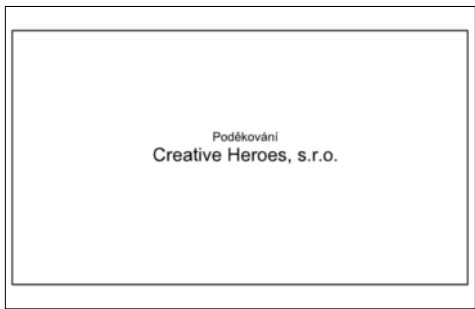
Scene	Duration	Panel	Duration
87	19:00	7	02:00



Scene	Duration	Panel	Duration
87	19:00	8	02:00



Scene	Duration	Panel	Duration
87	19:00	9	02:00



Scene	Duration	Panel	Duration
87	19:00	10	02:00





## PŘÍLOHA P III:

### JAK PUMPOT S ČERTEM ZATOČIL

Literární scénář pro animovanou pohádku

**František Dečman**

Na světě je místo, kde lidé žili pohádkový život. Nikde se nezelenaly a nekvetly louky, jako u nás v Horní Lužici. Lesy šuměly a potoky hučely tak, jako nikde jinde na světě. V pramenech a tocích řek se odráželo modré nebe, na kterém poletovaly vlaštovky. I na tom sebemodřejším nebi se však čas od času objeví malý mráček, a někdy dokonce i celé mračno. A tak pohádkový život v Lužickém kraji jednoho dne narušili čerti, kteří svými čertovskými kousky začali škodit lidem. Povím vám příběh, který se vsuktu stal nebo aspoň do dnes se tu v Lužici vypráví.

V jednom z panství Lužického kraje se jednoho krásného dne narodil dvěma nevolníkům z kláštera Panny Marie Sterna syn, kterému dali jméno Martin. Otec Jan Niemec byl dřevorubec, který si vzal farmářku Sorbianu. Martin rostl jako z vody. Byl urostlý a zdatný po otci, dobré srdce a chytrost zdědil po matce. Protože měl rád vodu a bavila ho práce se dřevem, rozloučil se jednoho dne s rodiči a vydal se do světa, aby se naučil mlynářskému řemeslu.

Putoval krásnou krajinou, až došel k rozcestí obchodní cesty Via Regia. Najednou kolem něj projíždí kočár s truhlami a v něm bohatě vyšňořený hrbáč s velkým nosem se lživým pohledem. „Uhni z cesty, darmošlapo!“ ozvalo se z kočáru. Martin uskočil a zvolal: „Vem tě d'as!“ a jak to dořekl, co čert nechtěl, najednou stál před kočárem jeden z těch rohatejch. Martin se schoval za strom podél cesty a sledoval, co se bude dít dál. „máš zlat'áky?“ zeptal čert. „No, mám! Co ti je po tom?“ odpověděl hrbáč. „Tak dej sem!“ odpověděl čert. Ale hrbáč vytáhl pergamen a ukázal jej na čerta: „Mám snad zavolat Lucifera?“

„Blbl, omlouvám se, služebníček, k vašim službám...“ zablekotal čert. „Klid' se, d'ase!“ Zavelel hrbáč a práskl do koní, až se za kočárem zaprášilo. Po chvíli šel kolem voják, starý veterán. Pod rameny se opíral o dvě hole, protože v boji přišel o nohu. Opět se před ním objevil čert a ptá se ho: „A ty máš zlat'áky?“

„Ne, nemám, ale...“ a než to dopověděl, čert se rozmáchl rukou. „Tak dej hole!“ a jedním svihem mu vzal ty hole, o které se voják opíral a zmizel. To se Martinovi vůbec nelíbilo. „Co to je za spravedlnost v tomhle kraji?“ podivil se. Vydal se za tím chudákem a vzal jej na záda, že ho odnese, kam měl namířeno.

Po nějaké době přišli do panství, které spravuje saský kurfiřt. Ten na vše dohlížel ze svého hradu. Martinovi se při chůzi městem nabídl další smutný pohled. Míjel ševcovskou dílnu, kde

si už dlouho nikdo boty nespravil. Vedle cukrovinky jejichž výlohu zdobily jen pavučinky, jinde zas zlatnictví se zavěšenou cedulí na dveřích „Pro nedostatek zlata zavřeno!“ A jak se tak nad tím vším Martin podíval, najednou stál u flašinetáře, který měl před sebou rozložené různé klobouky. Točil klikou flašinetu, ze kterého se linuly tóny, i obrátil se k Martinovi: „Zdaleka přicházíš, mládenče? Nediv se, od dob, co tu v kraji řádí čerti, se lidé k životu nemají. Kdo může, ten práskne do bot a uteče co nejdál. Tady najdeš jenom chudobu a bídu s nouzí!“ pravil flašinetář a otázal se: „A kam pak máš namířeno?“

„Do světa, na zkušenou, mlynářskému řemeslu bych se chtěl učit.“ odpověděl Martin.

„Chceš-li v mlýnu sloužit, měl bys pumpot nosit!“ odpověděl obratně flašinetář. A tak Martin vytáhl z kapsy poslední tolar a koupil si jeden z klobouků.

„Dobře jsi vybral, tenhle klobouk není jen tak obyčejný klobouk, je to klobouk čarovný a kdo má dobré srdce a bude jej nosit, toho samé štěstí potká a dobře mu poslouží!“ pochválil ho flašinetář. Když si Martin klobouk nasadil, jako by se po flašinetáři i vojákovi slehla zem.

Celé to sledoval ze své věže saský kurfiřt. A hned si nechal Martina zavolat. Jeho srdce mu napovědělo, že by mu právě tento urostlý mládenec s podivným kloboukem mohl pomoci.

„Jak ty sis jistě všimnula, v tomhle panství se nám nešije dobře. Dřív sem putovali obchodníci z celého světa, ale co tu šádí ty čerti, už sem nikto nesavitá.“ pravil kurfiřt.

„Tak, tak...“ přitakával kurfiřtův rádce. Martin se na rádce zahleděl, protože měl pocit, že ho už někdy viděl. A taky že ano. Vždyť to byl ten šťastlivec, kterého čert na rozcestí pustil. A taky ten šťastlivec, který si vezl truhly zlata, přestože kurfiřt žádné nemá.

„Opchodníky na cestách straší čert. Obilí, které sedlák ani nestihne sklidit, další čert hned spálí na phopel. Jiný čert zas vesme mlýnské kolo, aby mlynáši nemohli mlít.“ lamentoval kurfiřt.

„Tak, tak...“ pokyvuje hlavou rádce.

Kurfiřt si přivolal Martina blíže a pošeptal mu do ucha: „Když se ti podaší ty d'asy pšemoci, dobře se ti otměním a za každého ti splním jedno pšání!“

Martin se podrbl na bradě, podíval se na rádce a nakonec hlasitě zvolal: „Když ty čerty přemůžu, chtěl bych... chtěl bych spravovat mlýny ve tvém panství!“ a dodal: „A za každého čerta, pět a dvacet ran tomu, kdo se na špinavých kšeftech podílí!“ Radce polil studený pot.

„Dobše tedy,“ podivil se kurfiřt „zvláštní pšání máš, ale budiž po tvém!“

„Tší dny cesty odsud je místo U tší studánek, kde pramení šeka Kšínice. Vydáš-li se po proudu šeky, projdeš Kyjofským údolím, až naraziš na chódně mlýnů, a tam zlobí čert Dendeáš. Běž a ukaž, co umíš!“ pravil kurfiřt. Ještě v ten den se tam Martin vydal.

Po třech dnech opravdu došel k prvnímu mlýnu. Zeptal se mlynáře, jestli by u něj mohl složit hlavu na jednu noc a zda by mu pověděl něco o tom čertovi. Mlynář souhlasil: „S tímhle čertem není radno si zahrávat!“ Jen to mlynář dopověděl, venku se zahřmělo, začalo to burácet a rachotit, ale bouřka to nebyla, byl to čert Dendeáš. Pohazoval si s mlýnským kamenem z jedné ruky na druhou jako s mičudou. Dribloval s kamenem o zem, kutálel s ním před sebou, běhal do kopce a z kopce, až se kolem něj zdvihal oblak prachu.

Když to Martin uviděl, vydal se za ním.

„Zadrž, čerte! Jak tě tak pozoruju, říkám si, že tě hra s kamenem jistě baví, ale hrozně se u toho nadřeš. Mám pro tebe lepší zábavu.“ pravil Martin čertovi.

„Blll, s mlýnským kamenem si hrát, to já rád, tuze rád! Tak mě neruš od hry nebo špatně skončíš!“ odvětil Dendeáš. „A jakou zábavu, že to pro mě máš? Blll...“ optal se Dendeáš.

„Vidíš to mlýnské kolo? Vlez si tam, a jak se kolo roztočí, budeš se mít jako na kolotoči. Můžeš být chvíli ve vodě a chvíli zase ve vzduchu. To se ti jistě zalíbí!“ odpověděl Martin.

Dendeáš poslechl Martina a vlezl si do mlýnského kola. A jak se kolo točilo, čert v něm běhal. Chvíli byl po kotníky ve vodě, pak zase ve vzduchu, až se mu z toho točila hlava a chichotal se jako malé děcko.

„To je sranda, to se mi líbí!“ blekotal čert Dendeáš. Ani si nevšiml, že Martin nenápadně zdvihl zdymadlo, aby se zvýšil tok řeky. A jak se zvedla hladina a řeka více proudila, mlýnské kolo nabíralo na otáčkách. Točilo se tak rychle, až to s čertem házelo sem a tam.

„Přestaň, zastav to!“ naříkal čert. „Točí se mi hlava, zastav to kolo!“

„Zastavím, ale slib mi, že už nebudeš brát mlýnské kameny mlynářům.“ Odpověděl Martin.

„Slibuju, zastav, prosím!“ žadonil čert.

„A že už se tu nikdy neokážeš, slib mi to!“ dodal ještě Martin.

„Slibuju, slibuju, prosím zastav to kolo!“ žadonil zoufale Dendeáš.

Martin zase zdymadlo upravil tak, aby se tok řeky uklidnil a snížila se hladina. Kolo se zpomalilo, čert se vypoťácel ven celý pomlácený a samá boule. Vzal nohy na ramena a utíkal, co mu síly stačily. Martin jen zamával a smál se, až se za břicho popadal.

Zpráva o tom, jak byl čert poražen, se rozkřikla rychle široko daleko. A protože mlynář a ani nikdo jiný v kraji nevěděl, jak se ten mládenec vlastně jmenoval a odkud se vzal, jen že měl veliký černý klobouk pumpot a na nohou pumpky, začali mu lidi říkat Pumpot.

Kurfírt dalekohledem sledoval ze svého hradu, jak rádce veřejně na náměstí řežou. Jeden z katů čte rozsudek: „Pětadvacet ran na holou za to, že okrádal kurfírta saského a naše panství! A za to, že se spolčil se samotným peklem, bude vyhoštěn z panství.“

Pohnul dalekohledem o něco dál a viděl, jak se Pumpot vrací. Lidé házeli květiny a volali „Budiž sláva... budiž sláva!“ A od těch dob se neřekne tomu panství jinak, než Budyšín.