

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Pohádka

jako prostor pro výtvarnou reinterpretaci

Fairy tale as a space for artistic reinterpretation

Bc. Monika Švajková

Čsl. Partyzánů 370, Děčín XXXII, 407 11

2. ročník, Učitelství pro střední školy (N VV-ZUŠ), navazující magisterské, prezenční

Vedoucí práce: doc. ak. mal. Martin Velíšek, Ph.D.

Konzultant: PhDr. Věra Uhl Skřivanová, Ph. D.

Listopad 2016

Praha

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma Pohádka jako prostor pro výtvarnou reinterpretaci vypracovala pod vedením vedoucího diplomové práce samostatně za použití uvedené literatury a elektronických zdrojů informací. Dále prohlašuji, že tato diplomová práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 25. listopadu 2016

Monika Švajková

Touto cestou bych chtěla poděkovat všem, kteří vydrželi do nekonečna číst, poslouchat, listovat, povídat, tvořit, konzultovat a všemožně jinak se podílet na přípravách.

Anotace a klíčová slova

Švajková, M.: Pohádka jako prostor pro výtvarnou reinterpretaci. Diplomová práce, Praha 2016 – Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, Katedra Výtvarné výchovy. 137 s. (Přílohy: 2).

Klíčová slova: pohádka, příběh, sekvence, symbol, znak, vizuální gramotnost, dialog

Key words: fairy tale, story, sequence, symbol, sign, visual literacy, dialogue

Název práce/ Title of the thesis: Pohádka jako prostor pro výtvarnou reinterpretaci/ Fairy tale as a space for artistic reinterpretation

Autor/ Author: Bc. Monika Švajková

Škola/ School: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy/ Charles University in Prague, Faculty of Education, Department of Art

Obor/ Discipline: Učitelství všeobecně vzdělávacích předmětů pro základní škola, střední školy a základní umělecké školy – výtvarná výchova/ General Education Teacher Training for elementary school, high school and primary art school – art

Studium/ Study: Navazující magisterské, prezenční/ Master's study, full time

Ročník/ Year: 2. / 2nd

Vedoucí bakalářské práce/ Supervisor: akad. Mal. Mgr. Martin Velíšek Ph.D.

Konzultant/ Consultant: PhDr. Věra Uhl Skřivanová, Ph.D.

Zadáno/ Assigned: 8. 12. 2016

Anotace: Diplomová práce je autorskou polemikou na téma pohádka a dítě. V teoretické části zachycuje stručný vývoj žánru pohádky a rozšiřuje jej o vybraná výtvarná díla, s tématem související, od 19. století po současnost. Práce ústí do výtvarného projektu, který propojuje finskou a českou pohádku skrze výtvarné umění. Prezentované didaktické řady pracují se současným uměním obou zemí a byly realizovány v několika vzdělávacích institucích v Čechách i v zahraničí. Celý projekt uzavírá cyklus výtvarných etud, rozvíjející tematiku lesa jako prostoru pro aktualizaci pohádek s výrazným autorským pohledem.

Annotation: The thesis is the authors polemic on the theme of relation between child and fairy tale. The theoretical part shows brief evolution of fairy tales, including related selected artworks from 19th century to present times. Practical part is an art project that connects Finnish and Czech fairy tale through fine art. Presented didactical series work with contemporary art in both countries and were used in

several educational institutions in both Czech Republic and abroad. The project closes a cycle of art etudes developing the theme of the forest as an area for updating of fairy tales with strong influence from author.

Abstrakt: Diplomová práce představuje autorský pohled na vývoj pohádky v Evropě a její proměnu od 19. století do současnosti v literatuře, výtvarném umění přidružených oborech. Jejím cílem bylo vytvořit výtvarný projekt, který by spojoval kulturu České republiky a Finska skrze pohádky a výtvarné umění. Vzniklé didaktické úlohy rozvíjí v jedné zemi pohádky druhé země skrze současné umění. V úlohách se uplatňuje na několik pojetí výuky, jelikož realizace proběhla na základní umělecké škole, gymnáziu a laponské umělecké galerii. Výtvarný projekt uzavírá autorská výtvarná řada rozvíjející tematiku lesa jako prostoru pro aktualizaci pohádek a současně zachycuje autorský pohled na tematiku pohádky. Výsledkem a přínosem diplomové práce bylo ověření didaktických úloh, které by v současném výtvarném umění aktualizovali klasickou dětskou literaturu a to v kontextu dvou zemí.

Abstract: The thesis introduces authors view on the evolution of fairy tales in Europe and its transformation since 19th century in literature, visual arts and related field of knowledge. Its purpose was to create an art project that would connect cultures of Czech Republic and Finland through fairy tales and fine art. Resulting didactical tasks develop fairy tales of one country through contemporary art of the other. The tasks apply to several conceptions of teaching as the implementation took place at the primary art school, high school and lappish art gallery. The art project closes with authors art etudes that expand theme of the forest as an area for updating of fairy tales and simultaneously captures the authors view on the theme of fairy tales. The outcomes and benefits of the thesis were verification of the didactical tasks that would in contemporary art update the classic children literature in context of these two countries.

Obsah

1. ÚVOD	1
2. TEORETICKÁ ČÁST	3
2.1 DEFINICE POHÁDKY	4
2.2 PŮVOD POJMU POHÁDKA.....	6
2.2.1. Pohádka a mýtus.....	8
2.3 TEORIE VZNIKU POHÁDEK.....	8
2.4 PRINCIP POHÁDKY.....	11
2.5 POHÁDKA V UMĚNÍ	14
2.5.1. Pohádky ve výtvarném umění.....	14
2.5.2. Za zrcadlo a ještě dál	20
2.5.3. Pohádky z prken	25
2.5.4. Animovaná pohádka	28
2.5.5. Pohádka a design.....	30
2.6 DÍTĚ A POHÁDKA	32
2.6.1. Výchova a motivace	33
2.7 GEOGRAFIE POHÁDEK.....	35
3. PRAKTICKÁ ČÁST	38
3.1 KRAJINA JAKO MÍSTO PRO PŘEDSTAVU	39
3.2 LES	42
3.2.1. Slož si sám	47
3.2.2. Stromy kam se podívám	50
4. DIDAKTICKÁ ČÁST	51
4.1 VÝTVARNÁ VÝCHOVA A GALERIJNÍ EDUKACE.....	51
4.2 REALIZACE DIDAKTICKÝCH ÚKOLŮ	53
4.2.1. ZUŠ Bajkalská.....	54

4.2.2.	Gallery Korundi, Rovaniemi, Finsko	71
4.2.3.	Gymnázium Jana Nerudy.....	82
5.	ZÁVĚR.....	91
6.	LITERATURA A ELEKTRONICKÉ ZDROJE	92
7.	KOPIE ZADÁNÍ.....	99
8.	SEZNAM VYOBRAZENÍ A PŘÍLOH	100
9.	PŘÍLOHY.....	104
9.1	O KOHOUTKOVI A SLEPIČCE.....	105
9.1.1.	O kohoutkovi a slepičce, Božena Němcová	105
9.1.2.	The Rooster and Hen, Kristine Vaivode.....	106
9.1.3.	Kukko ja kana, Tiia Salmelin	107
9.2	PRINC BAJAJA.....	108
9.2.1.	Princ Bajaja, Božena Němcová	108
9.2.2.	The Prince Bajaja, Kristine Vaivode	114
9.2.3.	Prinssi Bajaja, Tiia Salmelin	118
9.3	DCERA MUŽE A DCERY ŽENY, Finské pohádky I.....	123
9.4	VĚRNÝ JUSSI, Finské pohádky I.....	125
9.5	SLUNCE, MĚSÍC A VÍTR JAKO ZEŤOVÉ, Finské pohádky I.....	127

„Dospělí sami nikdy nic nechápou a děti to hrozně unavuje, stále a stále jim něco vysvětlovat.

Děti musí být k dospělým hodně shovívavé¹.“

¹ SAINT-EXUPÉRY, Antoine de: *Malý princ*. Albatros, 2014. 14. vydání. 93 s. ISBN:978-80-00-03424-9.

1. ÚVOD

Za sedmero horami a sedmero řekami, za několika jezery a nekonečnými řadami stromů, žil jeden člověk a ten rád ...prostě byl. Měl rád bosé nohy v kapradí, ruce máčené v jezeře a hlavu mezi mraky. Jednou se zastavil a napsal...

... diplomová práce rozvíjí téma pohádky a její výtvarné reinterpretace. Nutným úvodem bylo nastudování morfologie a vývoje samotné pohádky z pohledu literatury v evropském kontextu. Text se zabývá nejen vývojem samotného slova, ale i historickými souvislostmi od Platona, přes bratry Grimmovi po Petra Nikla. Z pohledu výtvarného umění představuje práce náhled na několik málo vybraných umělců tvořících cíleně s danou tematikou na poli výtvarného, animovaného, divadelního umění a designu od 19. století do současnosti.

Východiskem praktické části je les, který je představen jako určitý znak pohádkovosti. Cílem diplomové práce byl výtvarný projekt, který se promítl ve třech navzájem se propojujících dílech aktualizujících tematiku lesa jako prostoru pro hru a představivost a znázorňující mnohvrstevnatost lidského vědomí.

Práce se částečně realizovala během studijní stáže na University of Lapland ve Finsku, pod kterou bylo možno vytvořit edukační program pro tamní galerii. Vznikla tak didaktická řada, která se uplatnila nejen na pražských školách, ale i v zahraničí. Jednotlivé bloky se zabývají aktualizací klasických pohádek předminulého století transformovaných do současného výtvarného umění obou zemí.

2. TEORETICKÁ ČÁST

Za devatero horami a devatero řekami...

Věta, kterou slyšel během dětství snad každý z nás.

A proč vlastně pohádky?

... protože bez pohádek a příběhů si nedokážu představit dětství.

A ani další život žít...

At' už jsme téměř kdekoliv na celém našem světě, od pradávna se tu vypráví příběhy. A v každém příběhu je ukryté malé tajemství se zrnkem pravdy. Někde, jako třeba v Japonsku, ukrývají do pohádek pro děti mravnostní ponaučení, a někdo chce pouze jen ukonejšit své děti před spaním. Co se však skrývá v každém z příběhů, bývá někdy hádanka, kterou už se pokoušelo rozluštit mnoho lidí.

Veźměte si šálek něčeho dobrého, usad'te se a zalistujte stránkami. Slyšíte, jak šustí? A vybavujete si otáčení stránek, když jste ještě neuměli pořádně číst?

Pohádky, ač by třeba samy nechtěly, nesou v sobě určitý výchovný náboj, který malé posluchače formuje a dokáže je ovlivnit na celý život. Ve své diplomové práci bych chtěla nabídnout prostor o těchto příbězích přemýšlet. Naučit se odstoupit od díla a nahlédnout pod povrch.

Pohádka není pouze příběhem, je i kulturním pokladem daného kraje. Často se do mluvených pohádek vnáší jemné nuance výkladem samotného vypravěče. Pomocí příběhů si lidé vysvětlovali, jak funguje svět a ve smutnějších dobách díky nim neztráceli naději a mohli věřit v lepší zítřky. Pro nejednoho z nás hrají příběhy důležitou roli v životě. Rádi si přečteme krásnou knihu, dětem pohádku, večer si pustíme televizi. Na alespoň krátký moment můžeme díky pár slovům opustit každodenní shon. Dřevěný klacek se změní v meč, mikina v kouzelný plášť a vlastní pokoj není už tak docela prostorem s šesti zdmi, ale strážní věž na vrcholu strmých hor.

Z dalšího hlediska příběhy obohacují slovní zásobu a podporují živě dětskou představivost a nejen zřídka dospělí, kteří pobýli moc dlouhou dobu jen se starostmi.

Pohádka není jen text před usnutím, jedná se často o hluboký komplexní příběh zabývající se hodnotami a tradicemi a její původ sahá hluboko do historie.

2.1 DEFINICE POHÁDKY

Pod pojmem pohádka si lze představit mnoho věcí. Ne jeden z nás by si rozpomněl na večery z dětství, když mu někdo vyprávěl příběhy. Někomu vytane na mysl určitá filmová adaptace. A jiným zase zcela něco jiného.

Označení pohádka je do značné míry nepolapitelný a proměnlivý pojem, a proto je téměř nemožné jej definovat s ohledem na zachování jeho mnohoznačného významu.

V této kapitole bych chtěla představit několik pohledů na tuto problematiku a částečně vymezit pole, ve kterém se bude pohybovat má práce. Domnívám se, že i přes dosavadní snahy odborníků je možné vždy najít nějaký částečně neprozkoumaný pohled a o ten bych se chtěla pokusit. Mým cílem není vyjmenovat definice literárních uskupení, ale představení pohádky jako žánru vycházejícího z orálního vzdělání po současnou výtvarnou tvorbu, ale v takovém rozsahu, který by dokázal prezentovat pohádku v celém jejím širokém kontextu. Své úvahy opírám nejen o teorie rozličných odborníků, ale také o svou zkušenost, kterou v kontextu vnímání pohádky považuji za důležitou a zřejmě odlišnou od ostatních, jelikož každý z nás pochází z jiných kulturních a sociálních habitů.

Pokud se rozhodneme definovat pohádku, narazíme na několik úskalí. Je otázkou, zda chceme definovat pohádku lidovou či autorskou, filmovou či mytologickou nebo literární. Ke každé se váže jiná definice a výklad teorií se mírně liší. Obdobná problematika vyvstává, pokud se pustíme do původu vzniku pohádek, výklady se liší například v návaznosti na dějovou linku. Každý z nás ale zhruba ví, co si pod pojmem pohádka má představit.

Co se týče encyklopedií, můžeme definovat pohádku jako

„...prozaický žánr se smyšleným dějem a hlavním hrdinou, který je nositelem kladných lidských vlastností a velkých ideálů. Hrdina prochází těžkými zkouškami, které vždy překoná a zvítězí nad zlem, hloupostí, závistí.“²

Z pohledu literatury můžeme hovořit o pohádkách jako o příbězích

„... které vznikly na základě rozmanité palety starodávných vyprávění, vstřebávajících při své pouti světem rozličné bájně představy lidstva, nadčasové životní pravdy, zejména věčnou touhu po naplnění dobra a víru v kouzelnou moc slova.“³

² Všeobecná encyklopedie, 1999- str. 177

³ Čeňková & kolektiv, 2006, str. 107

Pod pojem pohádka se zahrnují texty, které vznikly z dávných vyprávění a z představ o životě. Základem je vždy fantastika, nádech nadpřirozena z čehož vychází neskutečný příběh. Její neskutečnost pramení z bohatého folkloru jednotlivých oblastí, směšuje je dohromady a v orální či písemné podobě přetrvává věky.

Pohádka promlouvá univerzálním jazykem, kterému bude, bylo a je rozuměno všude, jelikož k porozumění nepoužíváme rozum. Pohádka promlouvá přímo k nám, k naší prapodstatě. Obecně můžeme hovořit o tom, že pohádka je prostor, kde se nemožné stává možným. Existuje ve svém vlastním čase a prostoru a její obsah může být nabit kouzly, zázraky či jen osvěžit každodennost.



Obrázek 1 Katharina Beverley, Elizabet Ellender, Sněhová královna, 1929

Obrázek 2 J. R. R. Tolkien, autorské skicy k Hobbitovi, 1936

Existuje nespočet podob pohádek od klasických, autorských či lidových. Mnoho klasických pohádek se dostalo v současnosti pod ruce spisovatelů, filmařů, umělců a herců a převedli děj k obrazu svému, což se ne vždy setkává s úspěšným zpracováním, ale to není předmětem této úvahy.

Současně lze pohádku chápat jako umělecké dílo. Nejen jako literární útvar, ale také jako dílo, skrze které může autor, či spíše příběh, promlouvat k recipientovi. Někteří odborníci se shodují na tom, že pohádka by se dětem měla vyprávět, nežli číst a že ilustrovaný doprovod spíše rozptyluje, než pomáhá. Avšak, kdo z nás si nevzpomene na alespoň jednu ilustraci ze svých knížek z dětství.

John Ronald Reuel Tolkien taktéž tvrdí, že pohádka musí mít dobrý konec⁴. To samozřejmě není žádná podmínka. Velká část příběhů končí šťastně jen pro hlavní hrdiny a ostatní jsou často poraženi, zklamáni nebo krutě potrestáni.

Ať je to však jak chce, je dobře, že všechny aspekty pohádky existují s dobrým či špatným koncem, výchovné, strašidelné i o ničem. Lidský svět by byl o mnoho chudší. Existují spolu v harmonii jako světlo a tma. A nemít špatné pohádky, nepoznali bychom ty, co stojí za zmínku.

Pojetí vnímání pohádky můžeme také vyčíst z úsloví, které se s ní pojí:

„To je jen pohádka.“

„Bylo to jako v pohádce.“

„To je pohádka.“

Z kontextu vyplývá, že pohádka je nereálná, ale současně chtěná situace. Jde o pohádkově příjemné, hezké prostředí a děj. Současně můžeme tvrdit, že s pojmem pohádka se pojí množství teorií a výkladů. A je jen na každém z nás jakou cestu si vybereme. Já se pro tentokrát přikláním k pohádce jako k příběhu v daném prostoru a čase, ozvláštněném atmosférou zahrnující jak nadpřirozeno, tak kouzla. A hlavně k těm, kde hlavní hrdina překoná všechny překážky a nástrahy temné strany a vše se v dobré obrátí a pohádka může být ukončena slovy *„a žili šťastně až na věky“*, protože naivismus je mé osobě vlastní a chci si udržet víru v to, že se vše v dobré obrátí.

Pohádky lze samozřejmě dále klasifikovat, rozdělovat, analyzovat, definovat a porůznu rozebírat.

2.2 PŮVOD POJMU POHÁDKA

Čeňková uvádí, že pro označení pohádky byl nejprve užíván staročeský pojem *„báchora, báchorka“*, který měl ruský kořen z *„bachorit“* (prášit); pojmenování pohádka se vyvinulo z polského *„gadati“* (mluvit), dále vzniklo *„gadka, gadanina“* (hádanka), s předponou po, tj. *„pogadka“*. Koncem 18. stol. se objevuje pohádka ve dvou významech, v

⁴ Pohádky a jejich vliv na psychický vývoj dítěte, str. 7

dnešním i ve významu hádanky. Pojem se ustálil až v 80. letech 19. stol. (Srov. Čeňková a kol. 2006, s. 107).⁵

V angličtině jde o orální příběh, který se točí kolem kouzel a magických úkolů. První zmínka pochází z roku 1698 a vychází z francouzského *Conte de fées*⁶. Slovo *fairy* vychází taktéž z francouzského *faerie* a označuje zemi víl a magie. Starofrancouzské *faerie* vychází z latinského *fata* a znamená osud.

Ve finštině je ekvivalentem slovo *satu*. *Satu* vychází ze švédského *saga*, které lze v dnešní době překládat taktéž jako pohádka. Současně ve skandinávské mytologii byl bůh historie zvaný *saga*. V dávné době švédské *saga* znamenalo věštec nebo prorok.

Při čtení pohádek posluchač zažívá psychologické vazby mezi mluveným slovem a vlastní imaginací. Děti vnímají televizi jako svět zhmotněných pohádek, pasivně je přijímají, ale zapomíná se na jejich vztah k mluvenému slovu a literatuře. Co se týče fantazie, je díky zpracované vizuální podobě zcela upozaděna. Zpracování nenechává divákovi žádný prostor k představivosti.

Pohádky jsou nejčistším a nejjednodušším výrazem kolektivně nevědomých psychických procesů. Důležité je nevědomí. Je pro ně typická symbolická rovina a kulturní vzorce. Proto děti z různých koutů světa nebudou jeden příběh chápat identicky. Jejich kulturní habitus a výchova vychází z rozdílných principů a hodnot, vykazuje určité odlišnosti, které dovolují interpretovat příběh z několika stran. Touto problematikou se zabýval již Platon ve starověkém světě. Identickou pohádku lidé interpretují jinak a tak vzniká vždy nové pojetí, které je například šité na míru dítěti, a tak Platon navrhl pohádky státní⁷. To se však zcela neujalo. Nesmíme taktéž nezmínit ideologickou funkci pohádky zastupující politickou či náboženskou sféru. Pohádka jako nositel výše zmiňovaných kulturních vzorců má v sobě zapletené idey a myšlenky podporující danou ideologii. Příkladem je množství pohádek o Peklu, kam odnáší rohatí čerti hříšníky, což je varování, co se může stát, pokud neuposlechneme kázání Bible svaté.

⁵ . (Srov. Čeňková a kol. 2006, s. 107) Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury.

⁶Online etymology dictionary; [online], [2016-06-23], dostupné z WWW: <http://www.etymonline.com/index.php?search=Fairytales>

⁷ Viz. kapitola 2.3. Teorie vzniku pohádek

2.2.1. Pohádka a mýtus

Mýtus a pohádka jsou si velice podobné pojmy. Hovoří v symbolech a žijí z imaginace. Mýtus je však vyprávění o božstvech či bytostech, ve které lidé věřili. Jeho tématem byl často počátek světa, založení měst, původy slavností, ne však s historickým či vědeckým významem, ale jako potvrzení společné a pro všechny závazné zkušenosti, které mají význam pro současný život. Příběhy některých přírodních náboženství jsou velice podobné pohádkám a tak se hranice velice často stírá.

Mytologie neboli bájesloví je samostatnou odbornou vědou zkoumající mýty. Řadíme ji do antropologie náboženství. Největšího zájmu se pohádkám a mýtům dostalo na přelomu 19. a 20. století. Jedním z mnoha vědců té doby byl Carl Gustav Jung, o kterém se zmíním ještě v následujících kapitolách, avšak ve vztahu k mýtu to byl on, kdo viděl v mýtech a respektive i v pohádkách ono lidské kolektivní nevědomí. Jeho následovník Joseph Campbell chápal mýty jako cestu k poznání sebe sama, což je další logický krok, který následoval po postulaci společného nevědomí.

Mnoho teoretiků se snažilo a nadále snaží prosadit tu či onu svou teorii, zda pohádky vycházejí z mýtů, či zda se mýtus skládá z pohádek. V množství výkladů se dá velice lehko ztratit, tudíž se domnívám, že není ani tak důležité vědět přesně, kdy se z mýtu stává pohádka a zda je předobraz mýtu rituál, který vyhasl, a zbyla z něj jen pohádka. Mnohem důležitější je vědět, nebo se snažit přijít na to, čeho se mýtus i pohádka dotýká, jakých hodnot, a zda se z nich můžeme v dnešní době poučit.

2.3 TEORIE VZNIKU POHÁDEK

Teorii vzniku pohádek se opět věnuje řada autorů. Antropologická větev výkladu tvrdí, že dějové osnovy a základní představy o postavách a situacích vycházejí z primitivních náboženských rituálů, kultů a uctívání. Migrační pojetí tvrdí, že pohádky se stěhují od národu k národu a na místě se přizpůsobují kultuře⁸. Důkazem může být naše pohádka O Koblížkovi, která ve skutečnosti vychází z ruských oblastí, kde se ale *„koblížek“* připravuje naslano. Finská teorie geograficko-historická tvrdí, že pohádky a obdobné příběhy jsou produktem historických dob, a ne primitivních národů. Sigmund Freud a jeho žáci se pro změnu zasazovali o prokazatelnost, že původ pohádek nalezneme ve snech.

⁸ Pohádky a jejich vliv na psychický vývoj dítěte, str. 14

Pokud se navrátíme zpět do Starověku, ocitáme se zpět u Platona, který v Ústavě píše, že už ženy v jeho době dětem vyprávěly pohádky, tzv. *mythoi*⁹. Za slovem *mythoi* se skrývají báje, kterou jsou jako celek lží obsahující i částečnou pravdu. Platon chápal jejich výchovný význam a radil matkám, aby dětem vyprávěly jen určité báje a pečlivě jimi formovaly jejich duše. Tím, že některé řecké báje obsahují i pohádkové motivy z jiných kultur- Dvanáct prací Hérakleových, příběh o jablkách Hesperidek či Hádově přílbě, připomínají nám pozdější pohádky o krásných princích s draky; domnívali se někteří badatelé, že pohádka je posledním stupněm mýtu, V Evropě vyprávění pohádek představovalo zimní zábavu a to nejen mezi dětmi. Na venkově bylo vyprávění základem duchovní činnosti.

Jedny z nejzásadnějších a současně nejznámějších postav jsou bratři Jacob a Wilhelm Grimmové, kteří sesbírali příběhy na území dnešního Německa. Příběhy samozřejmě upravovali a čas od času několik příběhu smíchali, avšak jestliže něco takového udělali, vedli o tom pečlivé záznamy. V reakci na jejich práci a práci dalších mnoha obdobných nadšenců, jako byla v našem prostředí skupina Národních obroditelů jako je K. H. Mácha či B. Němcová, následovala vlna vědeckého bádání po objasnění původu pohádek, který umisťovali vědci porůznu do Indie či Babylonu¹⁰.

Na území českých zemí máme nejstarší doklady (co se literární podoby týká) osnovy české literární pohádky ve 14. století v Exemplariu a Astronomariu od Klareta. V 15. století se objevuje Gesta Romanorum, kde nalezneme motivy pozdějších pohádek, jako jsou Tři vlasy děda Vševěda. Za první sbírku lidových pohádek považujeme až dílo Giambatisty Basileho ze 17. století Pentameron, jehož odkaz nalezneme u Erbena a i u Němcové. Další výraznou postavou v sepisování pohádek na našem území je Jakub Malý¹¹(1811-1885), který roku 1838 vydal Národní české pohádky a pověsti, ale bohužel si texty velice upravoval a skutečný původ tak není možno nalézt.

Poctivým sběračem příběhů byl proslavený a již zmíněný Karel Jaromír Erben, který studoval texty a zabýval se folklorem a až posléze vydával vlastní závěry. Důkazem je například předmluva k Vybraným bájím a pověstem národním jiných větví slovanských¹², kde shrnuje mytologickou teorii o vzniku lidových pohádek, sahající až k pohanským dobám na slovanském území.

⁹ KOSTOMITSOPOULOS, Denis; ŠOUREK, Petr: Řecké bajky a anekdoty. Dauphin, 2000.

¹⁰ Pohádky a jejich vliv na psychický vývoj dítěte, str. 13

¹¹ Srov. Čeňková a kol. 2006 Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury. Str. 115

¹² (Srov. Čeňková a kol. 2006, s. 107) Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury, str. 116

Božena Němcová přistupovala k pohádce se silným vztahem k faktům a o vlastní tvorbě se vyjadřovala tak, že:

„... jsem se opřela o vlastní zkušenost vypravěčky, která si i při reprodukci toho, co slyšela, počínala jako opravdový lidový vypravěč.“

Zmiňovaná autorská pohádka má poněkud jiný charakter, než lidové. Jde o umělý příběh s pohádkovými rysy, magickými prvky, určený primárně dětem¹³. Není na škodu zmínit, že sebrané pohádky z těchto časů byly původně ne zcela vhodné dětským ouškům a v podobě, ve které existovaly, nebylo by možné je dětem v dnešní době číst. Vyznačovaly se poněkud vyšší mírou brutality, než by se dalo předpokládat. Například Božena Němcová je silně upravovala.

Mezi nejznámější postavy autorské pohádky považujeme Hanse Christiana Andersena. Je autorem více jak 150 pohádek, roku 1835 vydal první sešit nazvaný Křesadlo a během jeho života jich vyšlo několik dalších. Příběhy byly primárně určeny dětem. Inspiroval se folklorem, vlastními zkušenostmi a neopomněl zahrnout i společenské a sociální problémy své doby – Děvčátko se sirkami¹⁴. Příběhy neumístoval pouze do kouzelného prostředí, ale i do míst, která děti znala – do pokojíčku, na dvorek, do ulic. Do míst, kam děti mohli běžně přijít a ozvláštnil je příběhem. Přestože texty byly určeny primárně publiku dětského věku, některé vrstvy ocenil až dospělý čtenář tak jako tomu je u současné animátorské tvorby Walta Disneyho či Dream Works.

Zásadní zlom přichází s tvorbou Hanse Christiana Andersena¹⁵, Lewise Carolla (Alenka v kraji divů a Za zrcadlem, 1871) a Alan Alexander Milna (Medvídek Pú). Tito autoři vytyčili nové okruhy témat, kterými se následující autoři zabývali a připravili půdu pro pohádky, jaké známe dnes.

¹³ Srov. Čeňková a kol. 2006: Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury, str. 127

¹⁴ Srov. Čeňková a kol. 2006: Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury, str. 130

¹⁵ H. Ch. Anderson je autorem přes 150 různých pohádek všeobecně známých, jako je Děvčátko se sirkami, O princezně na hrášku či Císařovi nové šaty



Obrázek 3 John Tenniel, Through the Looking-Glass



Obrázek 4 Carroll Lewis, Alenka v říši divů



Obrázek 5 E. H. Shepard - první skici Medvídka Púa

Světová autorská pohádka ve 20. století v západním světě ztrácí moralistický aspekt a apelovala na rozlišování dobra a zla, jako odraz problematiky v chaosu tehdejší, a i současné doby. Intenzivně odkazovali na důležitost fantazie. Postupně se tvorba začala orientovat na hlavního hrdinu- například v příběhu o Pinocchiov¹⁶. Orientace na jednu klíčovou postavu se stala ještě důležitější při nástupu televizní tvorby a fenoménu seriálů, které intenzivně mapují život a okolí klíčové postavy nebo postav.

Proměna vnímání hlavního hrdiny ve 20. století zformovala současnou pohádkovou tvorbu, která se nyní dá charakterizovat jako hrdinský příběh ať v pozitivním či negativním smyslu a hraničí spíše s komedií.

Zásadní proměna vnímání pohádky však přišla s reklamou a s tvorbou hollywoodských studií. Reklama¹⁷ jako novinka zásadně zasáhla svět v 60. letech, kdy se dostala na obrazovky televizorů. Z velkého procenta pohádek učinila komerční nástroj sloužící čistě jen k zisku. Pohádkoví hrdinové jsou natolik poplatní investorům, že se stává, že dříve existuje samotný prodejní artikl, než příběh, ke kterému se postava váže.

2.4 PRINCIP POHÁDKY

Pohádka nemá hranice a už vůbec nemá skutečnou podobu. Díky naraci, atmosféře a určité poetice můžeme tvrdit, že jde o pohádkové prvky. Často nejde ani o sdělený obsah, ani o obsah výtvarného díla, ale o odkaz. Malou myšlenku. Tak nějak na něj pohlédneme a víme, že se nás dílo dotýká v samotném základu, aniž bychom to uměli pojmenovat či definovat.

¹⁶ Le aventure di Pinocchio, Carl Collodi, 1883. V Rusku lze dílo nalézt přepracované jako Zlatý klíček od Alexeje Nikolajeviče Tolstého, s hlavní postavou Buratinem.

¹⁷ Reklama dle definice Parlamentu ČR z roku 1995: „reklamou se rozumí přesvědčovací proces, kterým jsou hledáni uživatelé zboží, služeb nebo myšlenek prostřednictvím komunikačních médií“.

Výstava Jen obloukem pokřivenou pohádku napravíš¹⁸, si zahrávala s myšlenkou, na kolik pohádkový odraz světa odpovídá našemu reálnému světu. Jaký má význam fráze ‚život jako v pohádce‘, pokud se oba světy navzájem prostupují, pokud svět, který zobrazují je poněkud nebezpečný a jámy pohlcují hlupáky. Na kolik vzájemná interakce dvou světů dokáže sejmout kýčovitou roztomilost pohádky.



Obrázek 6 Tomáš Roubal, Sick

Obrázek 7 Jan Vytiska, Tohle není dýmka, tak to tedy valím bulvy

Svět příběhů a našeho ‚reálného‘ světa je tak úzce spjat, že je v některých chvílích můžeme těžko oddělit.

Většina pohádek má spojující prvky. Pro pohádky s kterými v této práci pracuji, jsem určila tři rysy, které spatřuji ve všech příbězích, a zdají se mi nejadekvátnějšími zástupci příběhu. Tři z toho důvodu, že jedním z často se opakujících prvků v pohádce je číslo tři.

Trojka je považována za silné číslo z několika důvodů. Existují tři vrcholy trojúhelníku jakožto nejsilnějšího a nejpevnějšího tvaru. V nejvlivnějším náboženství Evropy je trojka zastoupena v podobě Otce, Syna a Ducha Svatého. Byla tři jablka Hesperidek později Grácií. Zlatá rybka plní tři přání. Hlavní hrdina povětšinou plní tři těžké úkoly. Říká se do třetice všeho dobrého. Můžeme tedy třikrát hádat, co na té trojce vlastně všechno je.

Pro tak zřejmý opakující se fakt jsem zvolila pouze tři rysy. Tak jako jsem se rozhodla pracovat ve třech institucích, a zabývat se třemi zeměmi ve třech kapitolách.

¹⁸ Jen obloukem pokřivenou pohádku napravíš, Nová galerie, Praha. 19.2. -7. 3. 2015. Pavla Malinová, Tomáš Roubal, Jan Vytiska, Roman Bicek, Vojtěch Horálek. Pět mladých umělců představující zneklidňující svět pohádkových prostředí.

„... poklad věčného zápasu zimy a jara, tmy a světla, smrti a života, v podobě vysvobození panny přemožením tří překážek, nebo užitím mrtvé vody, ledem scelující, a živé, tekoucí, jarem oživující, nebo v působení slunečních paprsků v trojí přírodní říši, ve vzduchu, na zemi a ve vodě.“¹⁹

Většina pohádek se dá interpretovat z pohledu psychologie, vývojové psychologie, dají se charakterizovat specifika dané společnosti, zaměřuje se na postavení a role ve společnosti, sleduje vývoj jedince či boj dobra se zlem. Psychologové demonstrují na pohádkách vývojové fáze člověka, vykládají jeho sny, sexuální fantazie a definují skryté tužby. Je toho nepřehledné množství. Všechny výklady se však většinou shodnou na několika málo opakujících se, spojujících rysech. V kontextu mého rozsahu mi vyšlo:

Kde - jako prostředí; kde jako les

Jak - jaká atmosféra; jaký dojem; ztvárnění

Co – jaký příběh; děj

Pohádka je závislá na určitém čase a prostoru, tudíž úvod příběhu musí posluchači navodit správnou atmosféru. Naladit ho do správné země – mezi draky do hor, do vodní říše či pod koruny stromů v hlubokém lese. Nejčastěji se uvozuje klasickým ‚Za devatero horami a devatero řekami‘ či ‚Před dávnými a dávnými lety...‘.

Následuje popis hlavních postav a úvodní problematiky; poté hrozba psychického nebo fyzického ublížení. Dětem to evokuje, že život je plný okamžiků – zvrátů, které se střídají. Následuje souboj dobra se zlem. Ve starších pohádkách jsou role jasněji rozděleny, kdežto dnes se mezi nimi složitě orientuje. Hranice není přesně definována a hlavním hrdinou se často stává záporná postava, ne-li rebel.

Výstavba pohádkového děje a definované tři principy stylisticky odpovídají klasickému dramatu, které se skládá z expozice, kolize, krize, peripetie a katastrofy

¹⁹ Srov. Čeňková a kol. 2006: Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury, str. 116; podle A. Grunda, 1951, s. 251.

2.5 POHÁDKA V UMĚNÍ

V následující kapitole se chci věnovat pohádce a její vizuální transformaci v umění, nejen ve výtvarném, ale i filmovém, divadelním a v designu, které je pro zpracování současné podoby pohádky nedílnou součástí její podoby. Vysledování záznamů pohádek bychom mohli nalézt již ve starověkém Řecku, Egyptě či Mezopotámii, kdy se vyprávěly spletité příběhy o tamních bozích, jejich podobách a vlastnostech a jsou částečně základem, z něhož některé současné příběhy čerpají. Zpracování takto starých příběhů však nechci věnovat následující text, ani tomu, co se stalo ve středověku. Domnívám se, že důležité je zaměřit se na podobu pohádky od 19. století jako takové i její podobu v umění, která je zásadní pro současnou kulturu a vycházejí z ní kořeny živící dnešní společnost.

Zájem o vlastní identitu a o identitu národa jsem zmiňovala v předchozí kapitole a s ní souvisí i rozvoj péče o lidové příběhy a jejich shromažďování.

Určit hranice, podle kterých definuji výběr děl, je pro mne neskutečně těžké. Následující výčet děl představuje jak samotné pohádky, díla inspirované určitou pohádkou, tak díla, která jen evokují svým pojetím pohádkově snový obsah. Současně všechna díla splňují představený princip „Kde?“, „Jak?“ a „Co?“ Největší díl je věnován příběhům v kontextu výtvarného umění, jelikož je to obor, kterému se ve svých studiích primárně věnuji.

2.5.1. Pohádky ve výtvarném umění

Pokud pohádku čteme, automaticky si představujeme podle popisu, jak vše vypadá. Jak veliký je statečný rytíř bojující s drakem, jak jsou dlouhé vlasy Lociky a jak vůbec vypadá věž, do které ji zavřela zlá macecha. Každý z nás si představí rytíře, Lociku i věž jinak. Kolem mé věže je spousta trní, stojí na holém úbočí a okolo skučí vítr. Locika má vlasy sčesané do dlouhého copu, protože vyházovat vlasy z okna při větru je podle mne mírně nepraktické. Někdo jiný má věž ukrytou v malebném údolí, kde se okolí skví zelení. Když nám ji někdo zfilmuje, máme před očima všichni stejnou podobu rytíře, princezny i věže. Pokud příběh provází ilustrace, často jen dotváří dojem, který navozuje text a ponechává prostor pro čtenářovu fantazii. Jinou roli mají obrazy, které stojí samostatně bez textu a promlouvají k pozorovateli pouze svým obsahem.



Obrázek 8 Vojtěch Preissig, Broučci 1903

Obrázek 9 Libuše Koutná, Broučci, 1967

Obrázek 10 Vlasta Pospíšilová, Broučci²⁰, 1995

První z řady autorů, které chci představit je František Skála, který je mnohostranným umělcem - ilustrátorem dětských knih²¹, či tanečníkem. Jeho díla halí jemný závoj tajemna tím, že znevažuje zavedené kontexty, využívá neuměleckých materiálů, pepří je silnou ironií zalitou výraznou imaginací a kreativitou. Jeho výstava v Rudolfinu byla také hra s prostorem, stejně jako v případě Jiřího Černického a Divokých snů v tomto roce, kdy šlo o hru s prostorem a recyklaci materiálů z předešlých výstav.

²⁰ Broučci jsou česká pohádka podle Jana Karafiáta ilustrované Vojtěchem Preissigem, 1876. Filmové zpracování Libuše Koutné, 1967 a Vlasty Pospíšilové, 1995.

²¹ SKÁLA, František: Velké putování Vlasy a Brady, Arbor Vitae, 2007. ISBN: 80-86300-88-9.



Obrázek 11 František Skála, Listomluva, Nová galerie, 2010

František Skála nechává svá díla ožít vlastní životem. Stíny za plotem uprostřed noci nahánějí strach, akvarelovým světem se prochází duhové králové v ilustracích Matky Husy²². Fascinován listy stromů a starými nepotřebnými věcmi, skládá nové životní příběhy toho, co možná je a třeba nikdy nebude. Když nakouknete na výstavu, stojíte někde mezi Duchampem, Daliem a pohádkovými vypravěči a nemůžete se rozhodnout, zda k věcem máte zaujmout postoj dospělého, často vynuceného „já“ nebo vše zahodit, být sám sebou a s nadšením se pohroužit do světa viditelného – neviditelného, do kterého se vstupuje přes zavřené oči.



Obrázek 12 Skála, František: Noc, 1992

Obrázek 13 František Skála, Pohádky matky husy

Další osobností současné české scény je Jiří Sopko, který vytvořil poutavé malby, jejichž dominantním prvkem je figura umístěna do ‚doprovodného kontextu‘, který však při druhém pohledu vůbec není doprovodný, ale vytváří celkový výraz. Figura v prostoru

²² PERRAULT, Charles: Pohádky matky husy. Albatros, 1989, 2. vydání. 127 s.

vynikne mnohem více, než by jeden čekal. Figury kontrastují se surrealistickým pozadím a na diváka téměř dýchá pohádkový svět. Když se ale podíváme pozorněji, zjistíme, že romantismus a poetismus je jen přetvářka a spíše se díváme na ztvárnění temných příběhů bratří Grimmů. Výrazná barevnost může mást, ale v každé zářivé barvě se skrývá temnota a za krk vám dýchá strach a úzkost²³. Sopko má rád barvy a nechává je zářit z děl. Zdali barva souvisí i s oblibou cirkusů a mimů, může zůstat na divákovi. Však mimové nejsou jen osoby plné smíchu a pantomimy.



Obrázek 14 Jiří Sopko, Magna, 2015

O čem obrazy přesně vypráví, nebývá často zcela jasné. Umělci je zaklínají do svébytného jazyka významů. Avšak záleží také na každém z nás, jak si obraz přečteme. Spoléháme se na svou představivost, vzdělanost a porozumění. A i přes sebevyšší vizuální gramotnost se můžeme splést a autorův příběh nás zaskočí. Nesmíme totiž opomenout ten fakt, že autor nenese zodpovědnost za to, jak jeho dílo přečteme.

²³ Galerie Magna, Ostrava, 2015.



Obrázek 15 Jan Preisler, Pohádka, 1904

Obrázek 16 Jan Preisler, Pohádky špatně končící, 1897

Z přelomu předminulého a minulého století vystupuje jméno Jana Preislera. Žil v době, kdy mohl pocítit plnými doušky neoromantismus, do Prahy proudily florální motivy secese ze sousední Vídně a vystavoval Edvard Munch. V Paříži mohl obdivovat velkolepého Paula Gauguina, studoval u Vojtěcha Preissiga a učil se od Františka Ženíška. Z těchto dob nalezneme jeho odkaz v grafických úpravách knih Princezna pampeliška a Pohádky špatně končící z roku 1897. Ale jeho tvorba se ustálila v symbolismu. V obrazech ožívají pohádky, osudová traumata a v rohu číhá tajemná melancholie příznačná pro umění počátku nového století. Všechny jeho inklinace krystalizují v obraze Pohádka, 1904. Na plátně sedí v popředí princezna- respektive zasněná dívka v prostém šatu, typická představitelka pohádkového světa, a za ní se rozvaluje drak. Šaty mají lehké zelenomodré odstíny, které jsou protiváhou zemité červeně. Komplementární barvy představují konflikt protikladů, který je důležitý k výstavbě pohádkového děje a současně představují melancholii a nadpřirozenost. Drak jako symbol síly, mužnosti, odvahy, zla ale i dobra. Ošklivý silný netvor ležící v blízkosti křehké krásy s alabastrovou pleť, podřízené mírumilovné energii dívky. Hledat reprezentativnější dílo symbolismu není potřeba. Pohádku můžeme přečíst malým dětem a vyprávět jim příběh o zakleté dívce, kterou hlídal drak, dokud ji neosvobodil udatný rytíř, nebo ji vnímat jako přepis skutečnosti. Představit si život dívky utiskované silnějším či dívku, která dokázala zkrotit bestii. Opět je na nás, co budeme z pohledu číst.

Představitelkou něžného tuzemského umění je Léna Brauner - malířka, kreslířka a ilustrátora. Tahy štětcem vytváří snové krajiny, kde žijí fantazijní tvorové živící se z podmanivého kouzla naivního realismu. Místo barev používá drobečky či rozpuštěnou čokoládu. Pohádkově snová atmosféra obestírající její práce nezůstává pouze na papíře a plátně, ale často ji můžete potkat ve veřejných prostorách, kde nevzhledné opuštěné plochy pokrývá závojem utkaným z představ. Pokud již hovoříme o této autorce, stojí za úvahu, nakolik se ona sama považuje za součást svých děl. Její portrét lez spatřit

v mnoha vlách pozorujících reálný svět z plátna. Skutečná Léna nosívá liščí ohon a vlasy má vystříhané jako osoba z jiné krajiny a působí dojmem, že kráčí někde po hranici procitnutí a usínání.



Obrázek 17 Léna Brauner, Bez názvu

Obrázek 18 Léna Brauner, Autoportét

Obrázek 19 Léna Brauner, Mural Art- Želivského, Praha, 2012.

Aby se dokázalo přenést něco tajuplného mezi zdi, není potřeba složitých věcí, stačí obyčejná camera obscura a tajuplná země snů je na světě. Marja Pirillä je finská fotografka zkoumající hranice, dotvářející kompozice a nechávající promlouvat fotografie beze slov.



Obrázek 20 Marja Pirillä, Interier / Exterior

Obrázek 21 Marja Pirillä, Interier / Exterior

Ukázka fotografií pochází z 30-ti letého projektu Interier/ Exterior²⁴, kdy nechává do osobních prostorů portrétovaných promítat venkovní svět za oknem, který se díky camerae obscuře promítá zrcadlově a tak se obloha nachází často v blízkosti majitelů místností. Pirillä nabízí divákovi polemiku o soukromém životě, o tom, jak se necháváme

²⁴Marja Pirillä, Interier/ Exterior: http://www.marjapirila.com/interior_text.html

ovlivňovat prostředím, o tom, kde je hranice toho, co se nachází venku a co se nachází vevnitř, jak v reálném tak nemateriálním světě a o tom, kde je a co vlastně je vnitřek.

2.5.2. Za zrcadlo a ještě dál

Jeden ze snímků, konkrétně Paulin pokoj z roku 1992, mne inspiroval propojit dílo s několika autory. A to s prací Magdalény Jetelové Islandský projekt a s islandskou skupinou múm. Nejenže rok 1992 je rok mého narození, Marju Pirillu jsem poznala ve vytouženém Laponsku a múm náhodou mou oblíbenou hudební kapelou, jejich vzájemné propojení je mnohem hlubší, než by se na první pohled mohlo zdát. Spojovací paralelou není ani tak významová linka, ale spíše obsah a přesahy mezi viditelným a neviditelným.

Snímek Marji Pirilly Paulin pokoj zachycuje dívku, ještě dítě, uprostřed jejího dětského pokoje. Za ní je rozestlaná postel, vlevo domeček pro panenky, na zemi odhozené ponožky, zřejmě zrovna sundané z nohou. Tak jako jiné fotografie ze série Ineterier/ Exterier zachycuje po pravdě a bez přikrášlení autentičnost pokoje.



Obrázek 22 Marja Pirillä, Paulin pokoj, 1992

Dívka má na sobě krajkové nabírané šaty, které se hodí akorát tak pro princeznu. Se zavřenýma očima vypadá jako Šípková Růženka ve spánku čekající na svého prince. Autorčin záměr je zachycovat osoby v jejich autentickém prostoru společně ve stejný čas kdy exteriér vstupuje do interiéru. Ať chceme nebo nechceme, pohled z okna formuje částečně náš den. Když si leháme ke spánku, a nemáme zatažené závěsy, pozorujeme světla projíždějících aut, jak malují po střeše, či světla v oknech naproti, jak se za nimi

pohybují stíny jejich obyvatel. Každý máme svůj výhled, ať už je jakýkoliv, a neodmyslitelně patří k našemu dni, ať jej vnímáme či ne.

Exteriér, v tomto případě les, vstupuje do intimního soukromého prostoru dívky. Okno, které je zatemněné pro *camera obscura*, je hranicí mezi veřejným a soukromým prostorem. Stává se hranou. V tomto případě nesmíme opomenout úlohu zrcadla, které odráží prostor zbylé části pokoje. Kouzlo *camery obscury* spočívá také v tom, že obraz venkovního světa převádí mezi šest stěn vzhůru nohama a oku pozorovatele je předkládán náročnější vizuální pohled s otázkou – kde je vlastně správně?

Camera obscura je nástroj, který slouží k zachycení přesné reality. Jestliže snímek zachycuje přesný odraz vnějšího prostoru a přenáší ho do interiéru, jenž je umocněn a uzavřen vybavením pokoje a i samotnou figurou, nabízí nám hned několik pohledů na věc.

Centrálním objektem je dívka v předním plánu, ale současně nesmíme zapomenout na její odraz v zrcadle, k němuž se sbíhají perspektivy. Pokud budeme vycházet z obecného mýtu zrcadel, nesmíme opomenout dílo Lewise Carolla *Za zrcadlem, a co tam Alenka našla*²⁵. V příběhu se vydá Alenka do země za zrcadlem, kde je vše stejné jako ve skutečnosti, jen zrcadlově převrácené. Také nachází básně od Tlachapouda, které lze přečíst jen pomocí zrcátka, což můžeme vnímat jako odkaz na da Vinciho kodexy.



Obrázek 23 Magdaléna Jetelová, Islandský projekt - mapa hřebenu pohoří

²⁵ CAROLL, Lewis: *Za zrcadlem, co tam Alenka našla*. Levné knihy, 2007, 1. vydání originálu: 1940, 166 str. ISBN: 978-80-7309-523-9.

Paula sedí ve skutečném pokoji, do kterého vstupuje odraz venkovního prostředí, které je zrcadlově převrácené. Ve snímku však můžeme spatřit zrcadlový odraz Pauly v pokoji bez exteriérového vstupu, jenž díky evokaci zavřených očí může představovat ten správný reálný svět. Jenže díky fotomanipulaci je recipientovi předkládán odraz exteriéru jako naturalistický záznam reality.

Jestliže vycházíme z tradičního chápání obrazu, jde ve snímku o optický prostor, který vychází ze zrakové zkušenosti, což znamená, že by měl zaznamenávat realitu. Do optického prostoru však současně vstupuje exteriér v podobě intimního prostoru, který deformuje realitu převráceným odrazem venkovního obrazu. Dvě polaridy obrazu odkazují k hudebnímu ambientu.

Islandský projekt odráží autorčinu myšlenku, že stěny galerie nejsou limitujícím prostorem pro umění. Nezáleží na tom, v jaké části světa jste, jak to tam vypadá. Můžete pojmout celý prostor. Island se svými opuštěnými skalisky a kopci k tvorbě landartového charakteru zcela vybízí. Myslím, že prostor, se kterým Jetelová na Islandu pracovala, si dokážu přesně představit. Nekonečné prázdné plochy nerušené stromy ani keři. Kam se až se oko podívá, není nic. Jen široširá prázdná krajina, která však svým kouzlem překračuje hranici plnosti a je mnohem bohatší než kdejaká scenérie měst s historickými budovami, nad kterými architektonické srdce plesá. Zde vás oslovuje samotná podstata země. Čistý vzduch a surovost a krása přírody vám zcela opojí smysly a představivost v krajině vykresluje divy.



Obrázek 24 Magdaléna Jetelová, Islandský projekt

Laserová projekce do krajiny je přímka - geologická hranice, která ostrov rozděljuje na dvě části. Pod ostrovem prochází tzv. Středoatlantský hřbet²⁶, což je největší pohoří na světě, avšak leží pod hladinou oceánu a tudíž vše, co z něj můžeme vidět, jsou pouze ostrovy. Tedy sám Island.

²⁶ Středoatlantský hřbet: hřbet se nachází cca 2,5 km pod hladinou moře, jeho úbočí okolo 5 km, jde o nejdelší horský hřbet na světě a pod hladinou Atlantiku rozděljuje Euroasijskou a Severoamerickou desku, a Africkou a Jihoamerickou.

Při propojení landartu s ostatními složkami umění se odkazují na lineární čáru rozdělující ostrov na dvě části, stejně jako zrcadlo rozděluje Paulin pokoj na svět před a za zrcadlem. Na svět, který, ač ve správné dimenzi, je přesto zrcadlově obrácený, a tam, kde je obrácený, je reálný. Když zavřeš oči a zaposloucháš se do hudby, v celém pokoji se roztančí stíny. Klidně do podoby stromů. Jenže co když oči otevřeš a v pokoji jsou skutečně stromy, které by měly být správně za oknem a v zrcadle je vše obráceně? Skladba nehudebními nástroji vytváří melodii – skutečnou hudbu, kterou hudebníci poskládali ze vzájemně nesouvisejících zvuků. To je jev, ještě před sto lety nepředstavitelný.

Skupina MÚM je islandská kapela působící od roku 1997. Zabývá se experimenty s dobovými a netradičními nástroji. Jde o experimentální styl hudby, který byl v 90. letech velice populární a není nepodobný tvorbě islandské zpěvačky Björk.

Za hudební styl můžeme u alba *Yesterday was dramatic, today is OK* považovat ambient²⁷. Což znamená, že všechny zvuky, které nás obklopují, mohou být za určitých okolností hudbou. Ekvivalentně k tomu platí, že hudební zvuk či skladba se může stát zvukovým prostorem, prostředím, které utváří naši pocitovou orientaci. Obě pojetí zahrnují fakt, že hudbou se tak mohou stát primárně nehudební prvky, jako jsou šumy a hluky, tak i demuzikace primárně hudebních prvků. To, jakým způsobem se ‚hudba‘ vyjádří, nehraje tak důležitou roli, jako vytvořit takové akustické prostředí, tzv. zvukovou krajinu, které navodí posluchači atmosféru či vjem vyvolávající určitou náladu.

Skladba *There is a number of small things*²⁸ je otevřený hudební tvar, základní fakturačním tvarem je homofónnost²⁹ – melodie s akordickým doprovodem, která se postupně přechází do polyfónního tvaru. Tempo nastávající ve 2. min. 50. sec., odkud komparujeme skladbu, se pohybuje v rovině *Andante - Andantino*³⁰. Ve 4. minutě 20. sekundě zpomaluje na úroveň *Larghetto* a v 5. minutě 18. sekundě graduje do živého *Allegro*.

Rytmus přechodů hudebního tempa je nejasný, tak jako sen, který se zdá malé Paule. Skladba okouzluje náhodou, kdy do tonů vstupuje mnohotvará fantazie, tzv. aleatorika³¹. Na snímku č. 25 jsem zachytila hudbu pomocí linie a záznamu opakujících

²⁷ Ambient, lat. prostředí

²⁸ MÚM: *Yesterday was dramatic today is OK: There is a number of small things*: 2. min.51sec.
<https://www.youtube.com/watch?v=yNsV6Z9Jst0>

²⁹ BLÁHA, Jaroslav: *Výtvarné umění a hudba. Tvar, prostor a čas I/1*. Str. 36

³⁰ *Andante* = krokem, klidně; *andantino*= o něco rychleji než *andante*. Str. 70. tamtéž

³¹ Aleatorika MICHELS, Ulrich: *Encyklopedický atlas hudby.*, str. 485

se tonů. Levá část představuje hudební prvky a pravá část šumy a elektronické zvuky, které jsou nehudební. Během hry se prvky navzájem prostupují a vytváří harmonickou hudbu, která je k závěru v rytmické části doplněna o vokální zpěv.

Hranice fotografie je tím, co má divák sledovat. Má se dívat na vnější svět ve vnitřním, či pozorovat interiér napadnut vnějškem. Nebo něco zcela jiného. V případě hudby se vracím opět k ambientu. Zde záleží na posluchači, zda bude vnímat spíše harmonickou hudbu, která je složena z jednotlivých prvků či hudbu rozkládat do jejího jádra a hledat původy nástrojů ve skrumáži zvuků.

A pokud se zaměříme na Island, nabízí se opět dvě polohy, jako jsou dvě strany ostrova, který dělí laserová čára. Bude divák sledovat pouze vizuálně přímku ubíhající rovně krajinou nevnímajíc členitost povrchu a zářící v černobílých fotografiích, nebo se zamyslí nad smyslem linie, která ostře kontrastuje s krajinou jako skutečná neviditelná hranice, kterou označuje.

Když si v mysli podržím všechna tři díla, vidím tuto linii zcela jasně. Od zrcadla, které vše převrací a které je jakoby neviditelnou hranicí mezi tím co je a co je obráceně, přes ostrovní linii půlící svět, kde záleží, na kterou stranu se postavíš, až k hudbě, kde se zaposlouchávám do skladby pro mne neznámých zvuků tvořících harmonický celek a odlepujících mi nohy od země.

Pokud je na místě použít k popisu metaforu, zněla by nějak takto: Poslouchajíc hudbu se nohy odlepí od skutečného světa a prochází se po hranici toho, co je a co není – hranice zrcadla či čočky fotoaparátu, který zachycuje neviditelné, ale zprostředkovává obsahy. Hranice, nebo linie je to, co díla spojuje i rozděluje. Každé dílo používá jiných výrazových prostředků, a to je opět nejen rozděluje, ale současně i spojuje. Je to ‚něco‘ subtilního, tak jako Niklovi vzpomínky na dětství mizící jako ony mýdlové bubliny. A také jako Alenka, která jen prošla zrcadlem. Schované za plentou tajemství.



Obrázek 25 Komparace Kdy? Jak? Co?

2.5.3. Pohádky z prken

Od pradávna se pohádky zpracovávaly dramaticky. V dobách dávných cestovaly na vozech s kejklíři a bardy, poté s ochotníky a dnes si na ně můžeme zajít do nespočtu divadel. Současný repertoár pohádkové tematiky je velice rozsáhlý. Téměř každý druhý ochotnický soubor ztvárňuje pohádky pro nejmenší diváky. Pokud do tvorby zahrnu i malé děti, klasickým příkladem předškolní dramatické výchovy je zpracování jednoduchých krátkých pohádek jako je O veliké řepě, O červené Karkulce a Hrnečku vař. V následující kapitole bych však ráda představila několik inscenací, které jsem v poslední době měla možnost spatřit, a tudíž je mohla ocenit.

Operní árie Slavík a Jolanta v podání Opery Národního divadla je jedním z příkladů zpracování starého klasického umění se současným a spojováním odlišných děl na základě pohádkové podobnosti. Slavík od Igora Stravinského je spojením impresionismu a výrazového expresionismu. Příběh vypráví o nevědomosti čínského císaře žijícího v přepychu, který procitl do krás každodenního světa díky zpěvu obyčejného ptáka – slavíka. Jolanta pochází z pera Modesta Iljiče Čajkovského. Předkládá Jolantu, jež za dozoru svého otce žije ve slepotě, a až díky rytířovi Vaudémonotvi zatouží spatřit barvy světa. Za scénou stojí Martin Černý a v režii Dominik Beneš, který vytvářel také scénu opery Příhody lišky Bystroušky s libretem Leoše Janáčka, za režie Ondřeje Havelky. Vyprávějí o touze, životě, smrti a světem přírody a člověka. V souvislosti s pražskou scénou bych zmínila zpracování Amry Bergman-Buchbinder pod vedením Otta Schenka pro vídeňskou operu. Oproti české scéně, která je po kulisní stránce velice strohá a jednoduchá a nechává prostor pro vyznění kostýmního zpracování, Vídeň zapojuje komplexně scénu i kostýmy, které oscilují na hraně reálného a snového světa. Divák neví, kam dříve s očima a rozehrává v mysli dojem neskutečné krásy pohádkového světa.



Obrázek 26 Národní divadlo, Slavík a Jolanta



Obrázek 27 Národní divadlo Příhody lišky Bystroušky

Obrázek 28 Vídeňská opera, Liška Bystrouška

V návaznosti na vídeňské zpracování bych ráda zmínila další expediční operu Čarokraj Marka Ivanoviče na motivy knihy Geralda Durrella *Mluvící balík*, ve zpracování Petra a Matěje Formanů a Andrei Sodomkové. Ze spolupráce autorů vznikl pohádkový fantasy svět, který návštěvníky zprvu provází útroby samotného divadla, jež tvoří součást Čarokraje, odvede je na jeviště, z něhož se diváci teprve usazují.

Koncept operety vystupuje ze zavedených mezí. Za rohy číhají zrádní bazilišci a další temní tvorové, jako jsou vlkodlaci a lasičky, kteří v tradičním pohádkovém duchu souboje dobra se zlem napadnou elfy a panny, kterým ukradnou kouzelnou knihu a přetvoří svět k obrazu svému. Narativní linka je místy tak neskutečná, že divák potřebuje zpěvu herců, aby pochopil, čeho byl právě svědkem.

Těchto několik inscenací představuje malý výběr zpracování. Samozřejmě se stále a dokola vytváří nové podoby klasických pohádkových příběhů Sněhurky, Popelky, Jeníčka a Mařenky a Louskáčka, které rozpořádají jeviště i filmová plátna.



Obrázek 29 Národní divadlo, Čarokraj

Dalším nádherným příkladem divadelních inscenací jsou práce Petra Nikla. Tento vynikající vizuální umělec a divadelník se proslavil jako herec hrající si s nekonečnou fantazií jak dospělých tak dětských diváků. Jeho práce počala malbou a pokračuje přes

ilustraci, performance, divadelnictví, fotografii, dirigování až po téměř cokoliv, co vás napadne.

Sám tvrdí, že fantazie dítěte je tak velká, že dospělí jen mohou zavírat ústa. Jeho tvorba je ovlivněna dětstvím, které díky rodině prožil velice tvořivě a úspěšně jej rozvádí v dospělosti.

Například v inscenaci Švábích arabesek, kde hrají hlavní roli švábi, si pohrává s vizuální tvorbou, která vyvolává vzpomínky na dětství. Je podtržena autorskou hudbou a osobitými instalacemi se snaží vyjádřit křehký vztah mezi člověkem a světem. Vztah, který je každou minutou proměnlivý a nepolapitelný. Život je hra, to ano, ale je i mnohem víc. Pohádkou a dětstvím je ale inspirováno i jiné představení: Já jsem tvůj zajíc. Autobiografická sonda času mezi nebem a zemí, skutečným a neskutečným. Mezi létajícími nafukujícími předměty inspirovanými tvorbou své matky, se Nikl vydává do krajin dávno zapomenutých – do svého dětství. Sál se postupně zaplňuje černobílými objekty, které postupně mizí jako mýdlové bubliny. Chvíli tu jsou a zmizí. Otázkou je, zda tu skutečně byly, tak jako záblesk vzpomínky.



Obrázek 30 Petr Nikl, Já jsem tvůj zajíc

Obrázek 31 Petr Nikl a Vladimír Václavek, Neviditelný svět, 2013

Dalším Niklovým zájmem jsou knižní publikace. Jako jedny z mnoha jsem vybrala Lingvistické pohádky, se kterými jsem strávila jednu dlouhou zimu. Jsou určeny pro starší děti a jazykové a literární hry jsou někde mezi pohádkou, bajkou a experimentálním cvičením. Už samotný fakt, že vstupní branou do Lingvívie je sen náměsíčné žirafy utvrzuje čtenáře, že příběhy pobaví nejen děti.

2.5.4. Animovaná pohádka

S touto kapitolou vyvstala otázka, co vlastně je v dnešním světě pohádka? Jsou to americké kýče Walta Disneyho³², rozmanité příběhy Dream Works či nějaká alternativní nezávislá tvorba?

Problém s filmovým zpracováním je, že jako diváci jsme pasivní pozorovatelé, kteří očekávají zábavu. Recipient je degradován na pouhého konzumenta, kterému jsou předkládány hotové vizuální podoby, a není nutné namáhat vlastní mysl k vytváření vlastních představ. S tím souvisí i čtení obrazu, které je mnohonásobně rychlejší než čtení textu, tudíž současného líného diváka nudí a zdržuje, když si může v mžiku vyhledat filmovou adaptaci, která zabere mnohem méně času než čtení celé knihy. Současně je filmová- animovaná tvorba tvárné a úžasné médium, se kterým se dokáže rozhybat svět do neočekávaných směrů a pomůže i otevřít oči slepým chodcům.

Tato fakta však kladou na filmové zpracování vysoké nároky, aby příběh nesklouzl ke kýči, tak jako se to děje v mnoha případech produkce například Walta Disneyho - šťastné konce, vizuálně obdobné typy hlavních hrdinů, chytlavé melodie a zástupy roztomilých tančících zvířat a předmětů.

Jako zástupce filmové tvorby jsem vybrala tři díla, která spojuje líbivá až kouzelná atmosféra: Až po uši v mechu, Píseň moře a Kuky se vrací. Tímto výběrem bych však nerada čtenáře uvedla k dojmu, že upozaduju klasickou filmovou tvorbu.

Až po uši v mechu vychází z touhy vytvořit technikou klasické animace svět, kterého se budete chtít dotknout nejen ve snu. Podoba všech postav je inspirována florou lesa, ale bohužel jde spíše o něžně zpracovanou fantaskní krajinu, kde děti žijí v pařezu, rozsvěcí houby a vše je zalito neskutečným mlžným oparem s tančícími vílami a vlnící se travou, avšak s poněkud slabším dějem. Krátkometrážní příběh vznikl ve spolupráci Filipa Pošivače a Barbory Valecké. Společně představují něžný pohled do zákoutí mechu, a jak podle představ, spíše dětí, funguje les.



Obrázek 32 Až po uši v mechu Obrázek 33 Píseň moře

³² JACHNIN, Boris: Walt Disney. Československý filmový ústav, 1990, 294 s. ISBN: 80-7004-037-8.

Mnohem náročnějším dílem je Píseň moře, do které, když se ponoříte, najdete nejen vizuálně malebný obraz, ale i hluboký propracovaný příběh odkazující k mytologii, která prostupuje celým příběhem. Inspiraci pohádka čerpá z keltských tradic v Irsku, které jsou domovem režiséra Tomma Moorea. Ten stojí i za obdobně zpracovaným příběhem Brandon a tajemství Kellsu, jenž vychází z reálií tamního opatství.

Píseň moře vypráví o sourozenecké lásce a nesváru protknutém kouzlem tuleních víl. Netradičně animovaná pohádka uchvacuje nejen malé diváky a něžným zpracováním donutí obdivně vzdychat i dospělí. Fascinující je pečlivost, se kterou celá pohádka vznikla. Jde o dekorativní akvarelové malby. Technika na bázi vody odkazuje na obsah příběhu, který se úzce dotýká moře a kouzla tuleňů a skrze digitalizované malby přináší kouzelný svět plný záhadných obrazců. Taktéž využití keltských vzorů a kupení kompozic do kruhu odkazuje na dětskou představivost, která vidí mnohem více, než oči dospělého.

Jednou z novějších českých pohádek je Kuky se vrací. Celý příběh je o plyšové hračce, kterou rodiče vyhodili na skládku a ona se snaží dostat se zpět domů. Kuky potkává cestou všemožné obyvatele skládek a lesa. V zásadě jde o obyčejné předměty, které v očích malého dítěte, které si představuje dobrodružství své hračky na cestě domů, ožijí vlastním životem. Efekt zajímavosti vyplývá také ze změny úhlu snímání příběhu. Divák nesleduje les z úhlu, na který je ze své zkušenosti zvyklý, ale z perspektivy plyšáka, který se prodírá houštím jako neprostupnou džunglí. Tato malá změna spolu s pohádkovými efekty jako jsou speciální lesní vozidla či lesní skřítki z hub navozuje pocit neskutečnosti, který je v pohádce nepostradatelný.



Obrázek 34 Kuky se vrací

2.5.5. Pohádka a design

Kam všude však může pohádka vstoupit, je jen na autorech a nás samotných. Samostatnou kapitolou je design hraček, design inspirovaný pohádkou a pohádkový design.

České pohádky se staly před třemi roky předlohou prestižní výstavy pod hlavičkou Czech design, která sklidila na mezinárodních evropských přehlídkách takový úspěch, že z plánovaných tří měsíců se stala roční putovní výstavou. Stolečku prostři se! je pohádkový soubor českého designu představující umělce jako Olgoj Chorchoj, Jiří Pelcl, Jakub Pollág, Tereza Anderlová či Václav Mlynář. Výstava pracovala s vědomím českých, především filmových, klasických pohádek a podvědomou evropskou identitou, která ve společném nevědomí vyvolává archetypální obrazy často evokující typizovanou historii, soudržnost, lásku a lehké, často romantické, fantastično. Vzniklé objekty tak často souvisí s konkrétní českou pohádkou, nebo se jí autoři alespoň nechávali inspirovat. A tak na kouzelném plátýnku, které není tak umorované jako v předloze, nalezneme sady misek pro princeznu, boty, skleničky pro krále, židle pro hodující a střevíce pro záhadné princezny. Tereza Anderlová vycházela z atypické pohádky o životě, který je vlastně o ní samotné. Vypráví o ní, o její matce, o lovu, koloběhu života, životě a smrti. V chladné kráse skla, které vlastně je tekuté a pevné zároveň, zachytila divokou kachnu, která se snaží z vázy uletět. Ale nejde jí to. Tak jako v životě, něco musí zemřít, aby další mohl žít. A kachna je navždy zamrzene v půli svého útěku, dokud se váza neroztříští na tisíce drobných střípků.



Obrázek 35 Jiří Pelcl, Stolečku prostři se, 2012



Obrázek 36 Tereza Anderlová, Pure blood, 2012

Když se král rozhoduje, které dceři svěří vládu v království, dospěje k názoru, že příští královnou bude ta, která ho má nejraději. První ho má ráda jako zlato, druhá jako zlato v hrdle a nejmladší Maruška jako sůl. Král rozhněván připodobněním lásky dcery k obyčejné soli vyžene dívku z hradu. Tím zmizí i drahocenná sůl, bez níž lidu, ni králi, nechutná žít. Dokud měl král soli dostatek, neuvědomil si, jak je pro něj důležitá. Ta

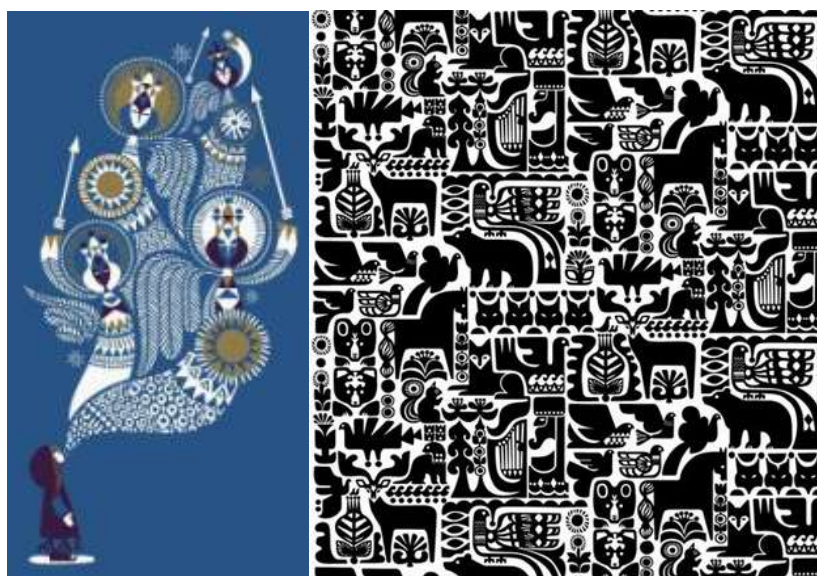
obyčejná sypká hmota. Ta, jež má tolik podob. Když se rozmočí, je křehčí než motýlí křídla, když se přidá do čokolády, získá krém tu správnou chuť, když zatvrdne, působí jako kámen. S těmito myšlenkami pracovala Lenka Husárková v objektech Daň za křehkost a Sůl nad zlato z roku 2015, které demonstrují sílu a křehkost slánek.



Obrázek 37 Lenka Husárková, Daň za křehkost, 2015

Obrázek 38 Lenka Husárková, Sůl nad zlato, 2015

Když se v oblasti designu otočíme opět ke skandinávské oblasti, narazíme na finskou firmu Marimekko, která se zabývá textiliemi, interiérovým designem a oděvem. Návrhářka Saanu Annekka pro ně vytvořila širokou kolekci čistých textilií a nástěnných dekorací inspirovaných eposem Kalevala. Ve finském prostředí je Marimekko symbolem designu a určitého habitu, tudíž není neobvyklé, že v severských domácnostech nalezneme závěsy, běhouny či široké odstřížky látky zavěšené v místnostech jako obrazy. Tak je tomu i u návrhu černobílé látky zachycující Väinämöinena jak hraje na kantele³³ a vábí tak obyvatele lesa.



Obrázek 39 Saanu Annekka, Marimekko: Kalevala Obrázek 40 Saanu Annekka, Marimekko: Kalevala

³³ Kantele – tradiční finský drnkací strunný nástroj, který vytvořil čaropěvec Väinämöinen.

Iittala zní jako zaklínadlo. Jde však o vesnici v jižním Finsku z 19. století, kde se usídlila dnes již ikonická sklárna a porcelánka. Propojením estetických kvalit a vysoké funkčnosti se firma vypracovala do přední řady skandinávského designu. Ve svých návrzích čerpá z nesmrtelného tamního folkloru, který se promítl do série Taika od Klause Haapaniemiho. Taika znamená doslova magický a to předměty vskutku jsou. Temnou modř zdobí dekorativní, až mattisovské, florální motivy. Rudá zachycuje lišky. Hrnečky, džbánky a mističky vypadají jako z ruské pohádky.



Obrázek 41 Klaus Haapaniemi, Taika

Obrázek 42 Tansi, Iittala

2.6 DÍTĚ A POHÁDKA

Komu je však pohádka dnes primárně určena?

Je to malé dítě, dospívající, dospělý či snad starý člověk? Máme pohádky pro každou věkovou kategorii. Pro malé děti máme příběhy jako je O Budulínkovi - chlapečkovi, který neuposlechl prarodiče a unesla ho liška. Jasně poučení o tom, že s lidmi, které neznáme, se nemáme dávat do řeči. Obdobně pohádku Hrnečku vař!, která popisuje, jak jsou důležité příkazy a co se stane, když se jim nebude věnovat pozornost – přeteče nám to přes hlavu a budeme potrestáni.

Zjednodušeně lze říci, že pro malé děti máme krátké, jednoduché, často poučné pohádky, které můžeme vyprávět před spaním i s nimi pracovat ve výchově. Pro starší máme složitější příběhy, kde je náročnější obsah a není jasně definován rozdíl mezi dobrem a zlem a posluchač-čtenář-divák se musí zamýšlet mnohem hlouběji. Pro

dospělé pak existuje další množství pojetí pohádek, které však mají blíže i k jinému žánru než je pohádka, ale jsou nabyty zvláštní atmosférou.

Jak už bylo několikrát řečeno, pohádky nebyly a nejsou primárně určeny pouze pro děti. Dítě nebylo vždy vnímáno jako tvor, kterému je nutno se speciálně věnovat. Proměna chápání dítěte v Evropě jako bytosti vyžadující péči, odlišné vzdělání, šatstvo, pomůcky a hračky přichází po středověku s renesancí a množstvím průlomových pedagogů jako byl Jan Amos Komenský a Jean Jacques Rousseau. V našem prostředí nesmíme opomenout Tereziánské reformy a zavedení povinné školní docházky roku 1774, což má zásadní vliv na postavení dítěte jako svébytné osobnosti ve společnosti.

Děti přestávají být vnímány jako zmenšeniny dospělých. Začíná se diferencovat dětské odívání, které do té doby striktně sledovalo styl dospělé populace. Taktéž se změnil koncept designu dětských hraček. Často se jednalo do té doby o předměty, které simulovali život dospělých.

Proč je však dětství primárně spojováno s pohádkami?

Jedná se o dobu, kdy Vás netíží téměř žádné povinnosti, ještě nejste zklamáni ze světa a věříte na víly, skřítky a i Ježíška. V dobré víře schováte zuby pod polštář, aby si je odnesla Zoubková víla a nechala za zoubek malý dáreček. Věříte, že Váš hrdina je ten nejlepší na celém světě, zvládne jakoukoliv překážku a nikdy se nesplete. Je to doba, kdy bezprostředně sdělujeme, vyjadřujeme, přijímáme. Neohlížíme se na dojmy, které zanecháváme, žijeme přítomností a ještě lépe se necháváme strhnout představami. Je to doba vymezená pro hru. Pro simulaci opravdového života, nácviku dovedností, ale také bezpředmětné představivosti a zhmotnění osobních představ.

2.6.1. Výchova a motivace

Z pohledu pedagogiky vnímáme pohádku jako možný prostředek výchovy.

„Pohádka je rafinovaný kulturní jed, jehož prostřednictvím si dítě zvyká na to, že pravda je lží.“³⁴

Dítě chápe pohádku jako celek, nerozebírá ho po epizodách jako dospělí. Skrze ni poznává aspekty chování v kulturním rámci daného prostředí. Jedním krásným

³⁴ 1913, J. Petrbok in Červenka, 1960, str. 273

příkladem jsou Japonské pohádky od Joe Hlouchy, kde se velká část díla zabývá úvodem do japonské kultury zhruba do poloviny 20. století a její silné proměny, a uvádí, jaký měla mravnostní dopad konfuciova filozofie z Číny na dětskou duši. Sbírkou příkladně demonstruje ovlivňování výchovy skrze vyprávění. Pokud dítěti budeme od útlého věku vštěpovat určité zásady či oslavovat hlavního hrdinu s určitými specifickými rysy, bude dítě vnímat tento přístup k životu jako přirozený a nebude se posléze svému případnému osudu vzpouzet, a to i přes to, o jaké zvláštní pohledy na výchovu se jedná.

Samozřejmě že ne všechny pohádky mají výchovný záměr, zabírají se taktéž samotným bytostným ‚já‘ dítěte a dávají mu jakýsi návod na život. Každá země má určité tradice a zvyky ze kterých vychází a chce v nich v budoucí generaci pokračovat.

Pohádka pomáhá rozvíjet řeč, malé děti si díky vyprávění procvičují slovní zásobu, podporuje fantazii a představivost. Skrze příběh motivujeme nejmenší k činnostem, které neradi dělají – čištění zubů, stravování, mytí rukou, a to vše formou hry, zábavy a příběhu. Dítě by v útlém věku nemělo poznat, že se musí učit. Skrze hru by k němu nové poznatky měly přicházet přirozeně, tak jak to myslel Jan Amos Komenský – učení je hrou.

Do jaké míry můžeme ovlivňovat skrze pohádku mysl dítěte a tvrdit, co je správné a co ne, demonstrují příběhy z výše zmíněných Pohádek japonských dětí. Zde se nachází ukázka z povídkové knihy Nidžu-ši ko neboli Dvacet čtyři příklady dětské oddanosti, která původem pochází z Číny³⁵.

Příběh o chudém Kak-kiovi zdá se nám, současným Evropanům, zcela nemístný. Kak-iova žena přišla na to, že tchýně si odpírá potravu, aby ji mohla dávat svému vnoučeti. I proto se manželé dohodli, že dítě odstraní, aby mohli žít s babičkou. Když Kak-kio kopal na zahradě dítěti hrob, aby jej dle čínské tradice pohřbil zaživa, našel v zemi poklad, jenž byl odměnou za jeho obětavost. Další příběhy nejsou už tak drastické, avšak sdělení vepsané mezi řádky zní jasně.

Ukázka apeluje na správnou výchovu potomků. Na čtenáře ze střední Evropy mohou ponaučení plynoucí z pohádek působit neuvěřitelně silně a pohoršovat je, avšak pokud si uvědomíme, že se jedná o kulturní dědictví, nesoucí se v Japonsku do poloviny 20. století, není se čemu divit.

³⁵ HLOUCHA, Joe: *Pohádky japonských dětí*, str. 28.

2.7 GEOGRAFIE POHÁDEK

Identické pohádkové situace, postavy, látky a motivy vznikaly nezávisle na sobě z analogických náboženských představ, z univerzality lidské psychiky a vztahů člověka k okolnímu prostředí a světu. ³⁶

Země od země je odlišná. Jejich kulturní hodnoty, historie, genotyp obyvatel, rostliny, ovzduší, roční úhrn srážek. Jejich obyvatelé vyznávají rozličná náboženství, vztahují se k nim odlišné morální hodnoty a mají odlišnou historii. To všem dává obrovsky rozmanité kulturní bohatství, o které se navzájem můžeme dělit a obohacovat se. Kouzlem je odhalit rozlišnosti a podobnosti. Z celého světa jsem vybrala tři země. Dvě z nich evropské – naší domovinu a Finsko a jako třetí Čínu. Zemi pro většinu našich obyvatel vzdálenou, a poznanou pouze zprostředkovaně, například skrze výrobky.

Naší zemi jsem si vybrala ze zřejmého faktu, že mi je ze všech zemí nejbližší. Jsem zde vychována v závislosti na společenské situaci závěru 20. století, usínala jsem při nespočtu našich pohádek a především, jsem tady doma. Finsko jsem si vybrala hned z několika důvodů. Nejenže je to země překrásných tisíců jezer a neprostupných lesů, ale po několik let bylo mým velkým snem navštívit sever a jeho divokou přírodu. Tu možnost jsem konečně dostala loňského roku a v Laponsku jsem strávila neskutečných pět měsíců. Od polárního dne k polární noci. A Čína? Čína je země evropským standardům natolik vzdálená a protikladná, že dokáže vystihnout vzájemnou podobnost a protiklad evropských souvislostí, a to jen z té souvislosti, že je od nás tak daleko.



Obrázek 43 Vojtěch Hynais, Opona ND, 1883

³⁶ O. Syrovátko podle C. W. Sydowa, 1996, s. 12 v. (Srov. Čeňková a kol. 2006, s. 109 Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury.

Během 19. století se Finsko „budí“. Lze najít určité paralely mezi českým a finským národním obrozením. U nás se paděly rukopisy a Fini se pustili do eposu Kalevaly. Tady se dralo o zrovnoprávnění češtiny s němčinou, u nich finštiny se švédštinou. Tzv. národní novoromantismus, který ovládl závěr 19. století a počátek 20. století, vychází z tehdejších evropských trendů – symbolismus a dekadence. V malbě hovoříme o Zlatém věku³⁷. Národní epos Kalevala sestavená z ústní slovesnosti Eliasem Lönnrotem obsahuje na 22 795 veršů a obsahuje souhrn všech mytologických námětů z oblasti Finů a Karelů. Jde o národní poklad, z kterého je dodnes bohatě čerpáno.

Z pohledu literatury v obou zemích je důležité říci, kdy došlo k zoficiálnění národních jazyků. Finština se stala roku 1892 rovnocenným oficiálním jazykem ke švédštině a čeština dosáhla stejné mety ve vztahu k němčině roku 1898³⁸.



Obrázek 44 Kalevala, Akseli Gallen-Kallela, Obrana mlýnku Sampo, 1896

Čína je země, kde se k mrakům nedostanete po fazoli, ale po bambusu. Nemají tam rytíře na statných koních, ale císařovy bojovníky v kimonech. Pro většinu z nás je to země vzdálená, kterou si jen představujeme, a představy jsou hodně determinovány současnými médii. Ale představme si zemi ještě v dobách, kdy nebyl svět takový, jako je dnes. Byl více rozdělen a mnoho lidí netrápila celosvětová politika jako dnes. Přenesme se zpět do dob čínského císařství.

Silným hlasem ve všech pohádkách a příbězích, které jsem měla možnost číst, dominuje láska a dobro vítězí nad temnou stranou srdcí a povah. Opakem k této poloze

³⁷ Zlatý věk malířství ve Finsku

³⁸ Zrovnoprávnění českého jazyka: 1880 Stremayrova jazyková nařízení, 1897 Badeniho nařízení a 1898 Gautschova nařízení.

je konfuciovo učení. Čerpám ze dvou knih – Čínské pohádky a Pohádky ze země draka vyprávěné Janem Vladislavem.

Kniha Čínské pohádky je výběrem autentických příběhů, které se vyprávěly po staletí v mnoha národech, jako jsou Ujgurové, Oročini, Paj či Čuang. Český překlad je bohatě ilustrovaný vynikající Renátou Fučíkovou, jejíž grafika evokuje čínskou kulturu. Druhá publikace je ilustrována Zdeňkou Krejčovou, jejíž kresby byly oceněny i v Číně.



Obrázek 45 Renáta Fučíková, Čínské pohádky



Obrázek 46 Zdeňka Krejčová, Pohádky ze země draka

3. PRAKTICKÁ ČÁST

Býti krajinou.

Nechat se jí prostoupit.

Býti jí.

A ona tebou.

Cítit šumění lesa, sílu zurčícího pramínku, jeho čistotu, a slunce hladící uschlé jehličí s borůvkám. Měkkost listů trávy a vůni lučního kvítí. Zimou vrzající větve pod tíhou sněhové přikrývky, únavu rostlin na podzim, když se ukládají ke spánku. A proudění mízy z jara, kdy pukají květy a vábí hmyz k opylování. Neustálý koloběh života a smrti. Neuvěřitelnou energii proudící kolem nás a prostupující každičký kousek okolí.

A býti krajinou ve chvíli, kdy tvor s hlavou plnou obrazů překročí první kořen kraje lesa. Být pro něj a pro celý svět divadlem. Zraky přecházejícím představením bez začátku a konce, bez diváků a s potleskem v podobě tlukotu srdce. Být jako Miloš Šejn, obklopit se kdekoliv přírodou a komunikovat s ní, i když tam není. Malovat jí, dotýkat se jí, tvořit do ní, s ní i o ní.



Obrázek 47 Miloš Šejn, Býti krajinou

Obrázek 48 Olga Karlíková, Záznamu zpěvu ptáků

Krajina sama o sobě je zdrojem nevyčerpatelné inspirace. Ať jsme kdekoliv, dává nám prostor, materiály, život, klade otázky a dává i odpovědi. Nestačí ji jen malovat, ale také zaznamenávat jinými smysly, které my jako lidé máme téměř zcela potlačené. Záznamem přírody se zabývala Olga Karlíková ve výstavě Prostor pro světlo a řeč přírody³⁹. Sice již v té době nežila, ale díky jejím dílům ožily obrazy záznamů letu ptáků a jejich zpěvu.

³⁹ Prostor pro světlo a řeč, Olga Karlíková, Topičův salon, 29.6. -2010-6. 8. 2010

3.1 KRAJINA JAKO MÍSTO PRO PŘEDSTAVU

Téměř každá pohádka má něco tajemného. Jinak by ani za mnoho nestála. Nemusí to být to nic exaktního. Stačí malilinkatá věc, která by se vymykala normálu, a máme tu pohádku. Jiný úhel pohledu či jen změna světla ve známém prostředí.

Záhadou opředené postavy a místa a tajemné cesty křižující krajinu, obludy skučící v rozvrzaných šachtách. Hmatatelná hrůza postav procházejících lesem. A nepojmenovatelný strach.

Grimmovi!

Bratři Wilhelm a Jacob Grimmovi prokázali světu příběhů stejné služby, ne-li větší, jako u nás Božena Němcová. Až na to, že jméno bratří Grimmových je opředeno, stejně jako jejich pohádky, závojem utkaným z tajemna. A trochu vás při vyslovení jejich jména zastudí prsty. Nejznámější jejich dílo je sbírka lidových pohádek, písní, pověstí a legend *Kinder – und Hausmärchen* (Pohádky bratří Grimmů). Sbírkou byly publikovány ve dvou svazcích (1812-15) o 239 příbězích. Svým dílem založily základ nové vědy – folkloristiky a díla jako Šípková Růženka nebo Červená Karkulka, vyšla poprvé z jejich per. Bratři tvořili v tom nejlepším čase pro sbírání pohádek – v 19. století, kdy bylo mnoho nových věd na vzestupu a na území dnešního Německa čile rozkvétal romantismus, který výborně podtrhává atmosféru ponurých pohádek.



Obrázek 49 Hodina s Jacobem Grimmem, Ludwig Emil Grimm, 1830

Obrázek 50 Arthur Rackham, Pohádky Bratří Grimmů, 1916

Sebrané příběhy bratři vydávali v původním znění, avšak kvůli dětem musely být pozměněny konce příběhů. Nebylo možné dětem číst o tom, jak královna ve Sněhurce musela tančit až k smrti v rozžhavených botách.

„Kráčíš lesem. Pod nohama křupe suché jehličí a popadané větvičky. Lem šatu šustí o odumřelé hávy stromů a vysoko na noční obloze září měsíc a pableskují hvězdy. Mezi korunami houkne noční pták a někde ve tmě praskne větvička. Měsíční svit vrhá mezi stromy stíny a mate tvé oči. Tu před tebou se krčí malý skřet. S úlekem zastavíš. Srdce ti tluče až někde v krku a krev ti hučí v uších, až nic neslyšíš.

Co tu chce? A co tu dělá?

Mraky proplují kolem Měsíce a na okamžik zastíní jeho zář, a kde byl, tu není – skřet se rozplynul v pařez pokrytý větvemi.“



Obrázek 51 Jaroslav Panuška, Břízový les

Pokud si vezmeme jako prostor k promítání představ krajinu, nabídne se ohromné spektrum úhlů pohledu. Snad neznám nikoho, koho by nějaká krajina neuchvátila natolik, že by si v ní nic nepředstavoval. Scenérie měst představuje prostor pro představivost také, avšak já bych se ráda držela tradiční krajinné představy, jelikož je mému srdci mnohem bližší než zastavěné plochy.

V návaznosti na imaginaci v otevřené krajině představuji happening, který jsem uspořádala na kraji lesa.

„V jeden jarní den, jednou za sto let, na jednom místě, za jedním polem, u jednoho pařezu se otevírá cesta lískovým úvozem. Kdo se po stezce vydá, najde příběh, který jen čeká, než ho někdo prožije.“

Cestou úvozem účastníci nacházeli poschovávané vzkazy. Jednou ležel pod kamenem, podruhé ve větvích. Průchod lesem ubíhal svižně a končil u rozlehlé louky,

kde se úvoz rozplynul do okolní krajiny. Zde si každý vzal hrstičku semínek, kterou mohl posléze zasadit do hlíny, jako odraz své vzpomínky a představy.

Všichni se rozešli do všech stran a o samotě si otevřeli lístek se vzkazem. Každý text byl výhradně určen majiteli a měl rozvinout vnitřní představivost svázanou s daným místem a imaginární představou. Vycházela jsem z předpokladu, že nějaké povědomí o každém mám a vytvořila jsem pro každého specifickou zprávu pro jejich fantazii.

„Mezi stébly se line mlha a každý detail je nepřírozeně ostrý. Prsty s hůlkou se ti potí a víš, že už stačí jen „krok“ a bude to.“

„Velké padající kapky se při dopadu rozstříkávají do všech stran. Mají však barvu slunce. A každá kapka voní jako čerstvá květina.“

„Obrovské chapadlo se vynoří nad travou, plácne s ním, až květy létají a ozve se....“

Poté bylo na každém, jak se se zprávou popere a postaví se k ní. Zda na něj dopadne kapka s vůní květiny, či mávne kouzelnickou hůlkou a objeví se zcela někde jinde.



Obrázek 52 Lískový úvoz, 2015

Johann Wolfgang von Goethe prohlásil, že štrasburská katedrála je stejně úžasná a inspirativní stavba jako nejslavnější architektonické památky z antiky⁴⁰. Tímto prohlášením na přelomu 18. -19. století nejenže podnítil mnoho vlastenců, ale bylo to jedno z prohlášení, která zapříčinila, že se tehdejší Evropa začala zajímat o vlastní minulost. Opustila příběhy o Herkulovi jako ty nejzajímavější a jala se zkoumat ty o Artušovi a Kulatém stole, oprášila legendy místních měst a vesniček. Zanícení romantici a vlastenci byli samozřejmě okouzleni taktéž neogotickým slohem, který zažíval velkolepý návrat, a na kopcích ožívaly ruiny středověkých hradů. Tím chci říct, že pokud se v příběhu vypráví o zemi za sedmero horami, nejedná se vždy o zemi vzdálenou. Ve staré legendě o čarodějově učni Krabatovi se vypráví o horách a opuštěných vesnicích. S překvapením zjistíte, že se jedná o naše Lužické hory, které v 17. století činili na obyvatele nížin směrem na sever velkolepý až děsivý dojem. A když slyšíte příběhy o strašidlech ze skal a o vílách z temných hvozdů, narazíte na oblast Českého ráje a Drábských světniček, kde snad nikdo nezůstane bez představ. Z toho vyplývá, že ta nejvzdálenější oblast v pohádce, která se nám může zdát být třeba až na jiném kontinentu, nemusí být ve skutečnosti vůbec daleko. Je za plotem domu a za poslední zastávkou vlaku. Nebo ještě blíže, v nás samých. A to je často dál, než dokážeme dohlédnout.

3.2 LES

Když si mám představit místo, kde mi je opravdu dobře, jsem v lese. Slunce svítí skrze koruny stromů a paprsky dopadají mezi stinné kmeny jako prsty. Ležím v mechu, tak měkkém, že se jím propadám. Rozehřáté suché dřevo se snoubí s borůvkám a nikde ani hlásek. Jen šumění korun a lístečků. Je mi tak dobře a současně tak ztraceně, že nevím, zda jsem ve snu, ve skutečnosti nebo si to jen z části představuji.

Rozhodla jsem se vytvořit výtvarný projekt rozvíjející tematiku lesa v několika etudách, jelikož považuji lesní prostředí jako místo pro aktualizaci pohádek. Les je synonymem tajemna, je častou pohádkovou kulisou a díky hrám světla a organickým tvarům dokáže rozpohybovat mou představivost mnohem snáz než městský svět se svými pravidly. Les se tak pro mne stává jakýmsi znakem, symbolem pohádkové atmosféry a děje, formy i obsahu.

⁴⁰ Pohádkové bytosti, str. 4



Obrázek 53 Reidar Särestöniemi, Huurrekoivikko

Obrázek 54 František Koblíha, Les

Podle klíče, o němž jsem psala v didaktické části, jsem vytvořila koncept praktické části, který naplňuje všechny tři rysy pohádek.



Obrázek 55 Studie lesa

„Kde“ se naplňuje v univerzálním prostředí lesa. Avšak ztvárněný les není ani tak místem zcela konkrétním, jakožto mým pojetím lesa, kam se mám niterná část vydává a která je souhrnným celkem všech mých dosavadních dojmů a představ.

„Jak“ vyplývá z působení instalace. Ne tak jako z konkrétního místa, které s atmosférou souvisí, ale s možností vstupu do mé vnitřní představy, která vlastně ve skutečném světě vůbec nemá nárok existovat ve fyzické podobě.

„Co“ je samotný příběh, který dolehne k uším diváků, avšak v jiné podobě, než by se dalo očekávat. Jelikož jde o můj osobní prostor, jež nemám v úmyslu světu celý ukazovat, je obsah příběhu předčítán finsky. Řeč, jako hlavní výrazový prostředek,

nejužívanější jazykový kód a prostředek k interpretaci, je v instalaci prezentována jazykem pro většinu lidí nesrozumitelným. Finštinou, jazykem, který mi vždy přišel spíše jako řeč kouzelníků, se čte literární dílo, které každý z nás velice dobře zná. Je však na pozornosti každého diváka, zda se zaposlouchá do toku neznámých slov a dokáže rozeznat jemu povědomá slova, či se nechá strhnout rytmickým čtením a vyšle představivost mezi stromy, ať najde cestu, která se jí nejvíce líbí.



Obrázek 56 Skicy a tvorba stínové instalace

Ve své instalaci vycházím z vrozené vlastnosti představivosti. Pokud bychom mluvili ve vztahu k eidetice, znamená to, že si dokážeme vybavit cokoliv na základě toho, co jsme dříve viděli či slyšeli. Je to vloha, která se projevuje u dětí a umělců. S věkem dítěte se tato vloha může ztrácet až téměř vymizet. V psychologii se eidetiky využívá k promítnutí speciálních obrázků v sobě na bílém pozadí.



Obrázek 57 Přípravný model a skica

Pokud by tedy dorazila laická veřejnost na výstavu Krajiny čínského umělce Čchiu Š-chua, měla by zvládnout vidět něžné nuance v jeho díle. Zásadní problém, který tento umělec v krajinách řeší je nebe. Čínská malba krajin vychází z diametrálně odlišných myšlenek, než celá západní malba. Čínská malba se zaobírá duchovní rovinou zobrazovaného. Šan-šuej⁴¹ neboli hory a vody zachycují dobrého ducha. Zachycuje sublimní, jako nepřítomnost, na kterou přijdeme jen bdělostí, ale je tak neuchopitelná, že pokud se na ni chceme podívat přímo, zmizí.

⁴¹ Šan-šuej; čínský výraz pro krajinu. Hory a vody.



Obrázek 58 Čchiu Š-chua, Krajiny, Galerie Rudolfinum

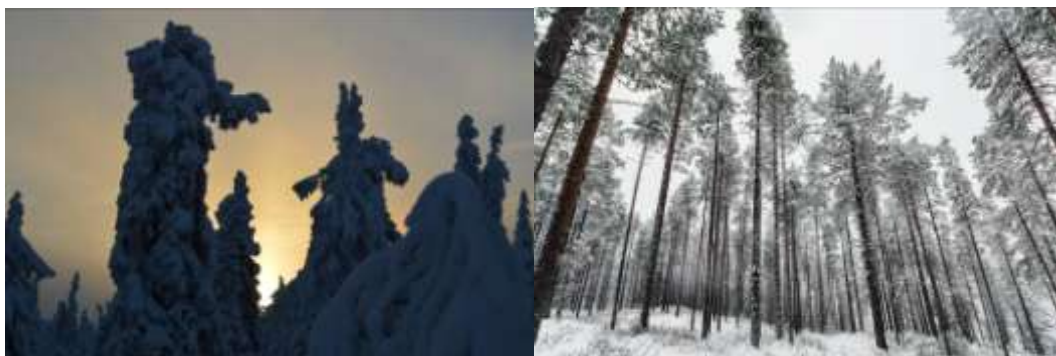
Když pozorujeme tyto čínské malby, dokáže naše mysl vidět v zásadě cokoli, co vyjde z pozorovatelného. Je to tak nehmotné a nepolapitelné jako jiskra z ohně. Krajina je prostorem pro představy a prostor a je univerzálním vypravěčem napříč kulturami a dokáže vyprávět příběhy všech možných žánrů.



Obrázek 59 Les

Mou velkou inspirací bylo dílo Mirji Hiltunen Vernal Equinox⁴². Jednalo se o multimediální instalaci použitou jako výstupní médium rozsáhlého projektu. Na cihlovou zeď byla promítána finská zasněžená krajina, na kterou v tichu padal sníh. Vypadalo to jako na kterémkoliv místě v Laponsku. Zasněně jsem stála u zasněžených stromů a nechal se unášet vzpomínkami na lesy, v kterých jsem strávila poslední zimu. Nekonečné procházky na Ounasvaara. Na dlouhý pochod ztichlým lesem Riisitunturi, kde jsem po několika týdnech zahlédla slunce, a okolní vzduch se třpytil mrazem. A taky na temné lesy se spícími medvědy v okolí Kätkätjärve.

⁴² Výstava Universum locus, Křížová chodba Karolina, 2016.



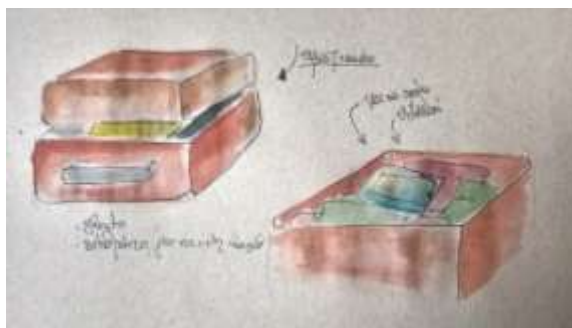
Obrázek 60 Les

Od té doby se mi tak stýská po tichu lesů a chuti borůvek, že jsem se rozhodla do nich vrátit alespoň tvorbou.



Obrázek 61 Proměny lesní krajiny

Vytvořila jsem divadelní scénu lesa, protože mne nepřestává fascinovat hra větví a světla, která se mezi stromy dokáže rozehrát. Chtěla bych dovolit divákovi nahlédnout do svého vysněného světa pohádek, ale jen na kousek, než potká bludný kořen a zabloudí. Každý máme v sobě kousek lesa, který je jen náš. Je to místo, kde právě ožívají pohádky a příběhy. Ne nadarmo se jich většina odehrává na hony vzdálených civilizací, která má pravidla a řád. Až na to, že pozorovatelé se budou nacházet tisíce kilometrů od daného prostředí a budou stát v srdci jednoho z největších měst Střední Evropy, kde není prostoru pro hluboké lesy a už vůbec ne pro ticho.



Obrázek 62 Návrh možné instalace

3.2.1. Slož si sám

Les je prostorem, který se neustále proměňuje. Má mnoho podob. Tak jako mysl lidské bytosti. Má vrstvy, které se prostupují, prolínají. Nic neexistuje samostatně a mezi vším vzniká souvislost. Mezi kmeny ožívají představy, vykračují stíny a všechno co jsme zažili, zažíváme a zažijeme, existuje v jednom čase na jednom místě. Les je něčím tajemným, co přesně nelze pojmenovat.

Dřevěné kostky byly a často ještě jsou jedny z nejoblíbenějších dětských klasických hraček. Každá kostka o šesti stranách. Každá strana o jiném obrázku. Kdo se jako malý nebavil přeskládáním obrázků? Psům dával hlavu princezny, princezny místo paláce měly v pozadí dračí sluj, Rumcajs měl sukni. A když se obrázek správně složil, jak bylo fascinující otáčet sadou kostek a vidět pokaždé nový obrázek?



Obrázek 63 Studie lesa

Obrázkové kostky rozvíjí dětskou představivost a kreativitu. Podporují smysl pro detail, soustředění a u nejmenších jemnou motoriku. Nutí děti se soustředit, pěstovat trpělivost, odlišovat pozadí od figury a trénovat zrakovou analýzu a syntézu. S fantazií souvisí taktéž rozvoj komunikace – dítě je hravou formou vedeno mluvit o poskládaných obrázcích a komentovat jejich deformace.



Obrázek 64 Studie lesa

Jednoduchá dětská hra je ideálním prostředkem k významové hře lesa. Je na každém jak si obraz složí. Zda bude mít nebe tu či onu barvu, kmeny stromů nebudou

odpovídat korunám a koruny pařezům. Protože v době, kdy máme v ruce kostky je obraz a svět pouze náš. A jen pouze na nás záleží, jaký svět vybudujeme.



Obrázek 65 Hrací kostky

Když jsem řešila, jak nejlépe rozpohybovat malby lesa, byly kostky nejlogičtějším řešením. Zvolila jsem větší formát oproti klasické předloze 9x9x9 cm, což je ideální velikost akorát do ruky. Prvoplánem byla monumentální výroba kostek v rozměru kolem 1 m. Idea však byla zavrhnuta kvůli nemožnosti pohybovat kostkami natolik spontánně, jako kdyby měly velikost, kterou lze vzít do ruky.



Obrázek 66 Hrací kostky

Návaznosti na dětskou hru také odpovídá hravost a spontánnost, se kterou se při hře počítá, i když jde protentokrát o model a není přímo určen pro dětské ruce (použité akrylové barvy nejsou pro svou toxicitu vhodné). Na děti se ale myslelo při výrobě dřevěných kostek. Každá kostka má sražené hrany, aby dětská hrací nepřišla o oko. Zbroušené hrany trochu narušují jednolité dojem obrazu, avšak obdobný problém nalezneme i u puzzle.



Obrázek 67 Hra s kostkami

Domnívám se, že vytvořená hravá etuda přenesená do klasické dětské hry, zachycuje přesně to, co jsem chtěla. Jak rozmanitost lesa, tak vrstvy mého vědomí, celkovou pospolitost i variabilitu, díky které se skládá jak celé myšlení, tak příběhy ve mně samotné. A vizualizace lesa je jen jedním z mnoha ztvárnění, které je možno použít. Jen nyní, v tuto dobu, nekonečné řady stromů představují stav mé mysli a dávají momentální smysl a formu.

*Jeden, co vzpomínku dává,
druhý, co šerem kráčí.
Třetí stíny mává,
čtvrtý za snem kvačí.
Pátý samoten postává
a šestý se pod sněhem schovává.*

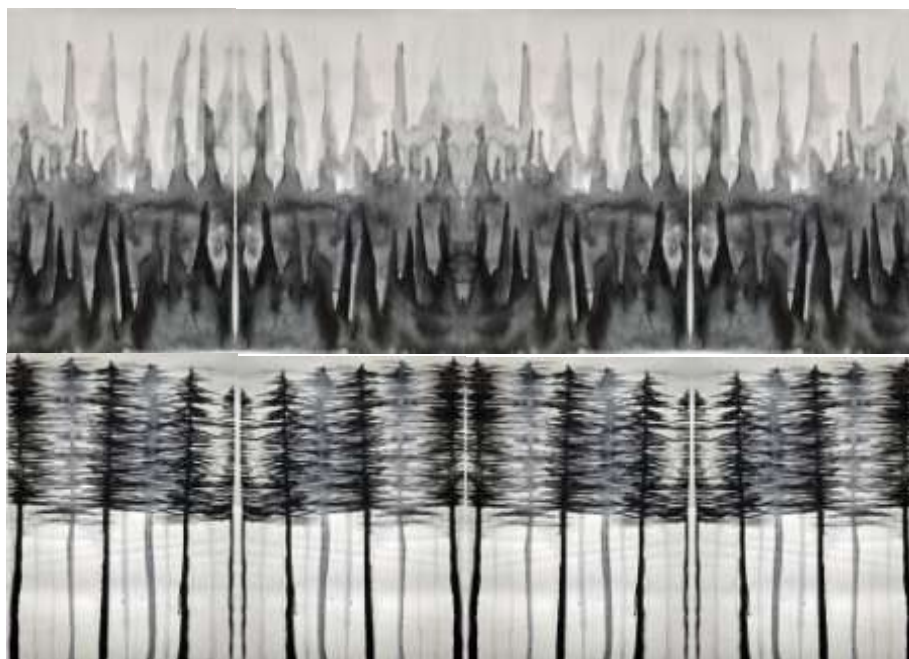


Obrázek 68 Varianty složení kostek

3.2.2. Stromy kam se podívám

Třetím prvkem lesní etudy je xeroxový tisk variujících a rozvíjejících dřevěných kostky. Vytvořila jsem několik černobílých maleb lesa, které jsem rozmnožila na tiskárně. Namnožené kmeny, koruny, siluety a pařezy v celkovém složení vytváří kompaktní dojem lesního prostoru. K umocnění autentického dojmu jsem vytiskla od každé malby na několik kopií, aby se docílilo co největšího pokrytí plochy a vytvoření stromového monolitu.

Opakující se rytmus několika základních maleb, které nesou význam celé instalace, jsem zvolila z toho důvodu, že ač i ve skutečnosti pozorujeme stromy ve svém přirozeném prostředí, v zásadě se tolik neproměňují a jsou si z odstupů podobné. Obdobně je to i s pohádkami. Ač v ní vystupuje princ či chud'as, zachraňují se ztracená káčátka nebo se ubíjí několikahlavá saň, spojuje je pár společných prvků.



Obrázek 69 Návrh lesní koláže

4. DIDAKTICKÁ ČÁST

4.1 VÝTVARNÁ VÝCHOVA A GALERIJNÍ EDUKACE

Výtvarná výchova je součástí vzdělávací oblasti Umění a kultura. Umožňuje žákům poznat svět jinak, než prostřednictvím učení. Nabízí jim prostor pro představivost, dedukci, hru, experimenty, propojování získaných teorií z ostatních oborů a samostatné objevování. Dokument, který zaštiťuje v České republice vzdělání, známe pod pojmem Rámcový vzdělávací plán, který má samostatnou kapitolu věnující se Umění a kultuře a zcela samostatně Výtvarné výchově. RVP existuje ve variaci pro Základní vzdělání, Gymnaziální a Základní umělecké. Mutace umožňují lepší zacházení s cíli a prostředky výchovy pro každý daný typ školy a i přes tyto definice a závazné cíle je natolik benevolentní, že každý učitel může pojmut vzdělání podle svého nejlepšího vědomí a svědomí. Koncept vzdělávání v České republice dovoluje pojímat učitelům učivo dostatečně volně, aby jej mohli přizpůsobovat svému stylu výuky, zájmu škol a potřeb studentů.

Smyslem výtvarné výchovy je rozvíjet představivost, výtvarné dovednosti, orientovat se ve výtvarné kultuře a jejích dějinách, které umožňují se vyznat v současném vizuálním světě. Učí žáky používat bohatý výtvarný jazyk, pracovat s prostorem, estetickému cítění, kritickému postoji, ale také prosazení svého názoru, obhajoby vlastní práce a vzájemnému respektu. Otevírá prostor pro diskuze, porozumění a vcítění. Skrze díla z rukou umělců, ale i ta vlastnoručně vytvořená žáky v prostředí různorodých institucí, poznáváme vzájemně ostatní, můžeme se pokusit porozumět odlišným a vzdáleným kulturám a díky porozumění a pochopení se naučit něco nového a tím se nesmírně obohatit. Jelikož je celý život učení, není nad to, snažit se porozumět světu kolem nás od útlého věku, a to třeba skrze nejjednodušší formu vyprávění, kterou není nic jiného než pohádka.

„Má-li se člověk stát člověkem, musí se vzdělat.“⁴³

Velkou inspirací pro mne byla zkušenost s Otevřenými výtvarnými dílnami pro děti od 1,5 roku do 5 let Veletržního paláce. Z jejich obdivuhodné práce jsem čerpala inspiraci pro své praxe. Téměř po celý rok jsem měla možnost spolupracovat s Národní

⁴³ Jan Amos Komenský

galerií jako asistentka lektora, což mne naučilo, jak s lidmi pracovat a jak s nimi hovořit jednoduše o složitých konceptuálních úvahách umělců, které bylo nutno přetlumočit jejich malým ratolestem. Nejdůležitější zkušeností, kterou jsem tam však získala, bylo potvrzení faktu, že méně je ve skutečnosti více a čím je koncept a výtvarný úkol jednodušší, tím je v něm více prostoru pro vyjádření a vzniklé práce nás mohou v mnohem větší míře překvapit a potěšit.

Koncept Dílen vychází zpravidla z aktuální výstavy galerie či díla stálé sbírky, kolem kterého se spřede sít úkolů vycházející z postupu práce či principu hnutí. Návštěvníkům, zpravidla malým dětem a jejich rodičům, je na počátku představena práce a dílo některého umělce, například Jiřího Geoga Dokoupila, a lehkou krátkou formou, vzhledem k věku dětí, postup práce. Jednotlivé výtvarné úkoly rozvíjející výtvarný problém jsou rozmístěny po prostoru a každé „stanoviště“ je opatřeno výkladem a postupem práce. Na návštěvnících je posléze vybrat si, kde chtějí začít pracovat. Úkolem lektora je koordinovat postup práce a být nápomocný při výkladu.

Tuto otevřenost shledávám jako velice efektivní způsob práce, jelikož věk dětí je rozmanitý a veskrze jsou všechny malé, tudíž určují tempo práce rodiče a způsob práce, který nabídne lektor je přínosný nejen pro rodiče, ale i pro děti. Jednou z idejí lektorů je představit rodičům práci s rozličnými materiály, které nalézají v každodenním životě. Rodiče spolupracující s dětmi a mají tak možnost nalézt nejen alternativní způsob k výtvarné tvorbě, ale společně s dítětem rozvíjejí jeho haptické dovednosti a možnosti, které doma sami nevyzkoušeli. Návštěva výtvarných dílen je současně společenská událost díky počtu lidí, kteří dílnu navštěvují. Dospělí se tak navzájem mohou obohatit o sociální kontakt, který například některým matkám (a otcům) může během mateřské dovolené chybět, a samozřejmě mají všichni možnost nahlédnout do expozice Paláce a připravených materiálů. Již zmíněná dílna s J. G. Dokoupilem představuje nádherný příklad rozvoje dětské jemné motoriky a rozvoj představivosti neomezené hranicemi. V duchu Dokoupilovy práce účastníci malovali ovocnými šťávami a vytvářeli obtisky z bublin rozličně barevných bublifuků.



Obrázek 70 Otevřená výtvarná herna, One man show

4.2 REALIZACE DIDAKTICKÝCH ÚKOLŮ

Realizace didaktické části je rozdělena do tří úseků. První část proběhla na Základní umělecké škole Bajkalská v Praze, druhá za studijní stáže ve spolupráci s Korundi House of Culture v Rovaniemi a University of Lapland ve Finsku a třetí na Gymnáziu Jana Nerudy v Praze.

Jde o tři bloky, které se týkají vždy jiných příběhů ve vztahu k umění. V případě ZUŠ Bajkalské se jednalo o finské pohádky, ve Finsku o české v kontextu současné finské plastiky a následně v Praze opět o finskou pohádku vztaženou k explosionismu 20. století.

Co se týká didaktického pojetí učiva, vycházela jsem z jednoduchého principu rozvoje představivosti, na základě motivace skrze příběh, ale i každodenní zkušenosti, které uceleně rozvíjí schopnosti žáka.

Představa / pohádka \Leftrightarrow výtvarný přístup + výtvarné umění = spatřování příběhu v obyčejném světě

Mentální strana prohlubuje v recipientech fabulaci a nutí je hledat pohádku jak v sobě, tak i ve výtvarném umění. Nalézají v ní, v umění i v sobě vnitřní principy. Neopisují pouze předloženou výtvarnou techniku, ale sami musí principy nalézt, pochopit a aplikovat je do své vlastní práce.

Výtvarná technika

Objevit \Leftrightarrow pojmenovat \Leftrightarrow transformovat

Výběr knih, se kterými bylo možno pracovat a které by navzájem odpovídaly českému a finskému prostředí, byl nesnadný úkol. Uchýlila jsem se v kontextu naší země k pohádkám od Boženy Němcové. Viz. Geografie pohádek.

Pro didaktickou část jsem si dlouze vybírala literaturu. Z dostupnosti finské literatury na českém trhu to však byl docela snadný výběr. Je třeba vzít v potaz, že finština jako svébytný jazyk vznikl až v 19. století. Finské pohádky jedna jsou překladem finského originálu Suomalaiset Kansadut I, které jsou dílem badatelky Pirkko-Liisa

Rausmaa a obsahují šest svazků⁴⁴. První svazek představuje pohádky narušující hranice reality, jsou plny fantaskních bytostí. Ve Finsku byly pohádky žánrem pro dospělé a především pro muže, kteří si jimi zkracovali práci. Není proto divu, že jsou plny erotických scén. Ty jsou však v překladu uhlaženy. Současně se v překladu ztratily i Liisiny badatelské poznámky, které obsahovaly původy, obsah a další informace k příběhům.

4.2.1. ZUŠ Bajkalská

První část mého projektu vznikla za pedagogických praxí v letním semestru 2015 na Základní umělecké škole Bajkalská na Praze 10 ve třídách Mgr. Blanky Lhotákové pod vedením PhDr. Leonory Kitzbergerové Ph.D. na základě knihy *Finské pohádky*⁴⁵. Z knihy jsem vybrala dvě pohádky *Dcera muže a dcery ženy* a *O věrném Jussim*⁴⁶. První pohádka byla určena pro mladší děti – přípravná třída a první ročník neboli skupina A, a druhá pro skupinu B - 4. - 6. ročník ZUŠ.

V obou skupinách se cíleně ve čtení pohádky vynechal závěr. Pracovalo se s dějem bez konce. Konec zůstal neznámý do konce závěrečné hodiny, kdy žáci předtím sami zpracovali vlastní pojetí konce. Časová dotace u skupiny A i B byly tři vyučovací jednotky po 45 minutách.

Dcera muže a dcery ženy

Skupina A, 1. hodina

Ročník ZUŠ: 0. -2.

Výtvarný problém: vystižení odlišného oděvního stylu v odlišných podnebných pásmech. Kompozice obrazu a její variace v prostoru.

Lidský problém: život u nás x na vzdáleném chladném severu.

Já jako součást obrazu a příběhu.

⁴⁴ Viz. Kapitola Geografie pohádek

⁴⁵ Finské pohádky I- Suomalaiset Kansadut I, 1. vydání, MESS 2011. 332 s. ISBN: 978-80-904659-1-6.

⁴⁶ Viz. přílohy

Úkol: 1. Nakreslete, co tak mohou nosit lidé, kteří žijí v Laponsku. Zamyslete se nad teplotou, praktičností a vzhledem oděvu.

2. Po přečtení příběhu definujeme hlavní postavy – kráva, ještěrky, hospodyně, atd. a určíme jim zástupný předmět – prop. Na podlaze je lepenkou vyhraněný prostor, který definuje rám obrazu. Pomocí propů sehraje části příběhu tak, aby předměty v ‚obrazu‘ pokaždé vytvořily kompozici.

Smysl – cíl: přiblížení příběhu, vcítění se do postav – zažití příběhu, kompozice

Technika, materiál – výrazové prostředky: tužka, papír.

Výrazové prostředky: jakékoliv předměty nacházející se v učebně – lepenky, nůžky, židle, prkna, atd.

Vazba na výtvarnou kulturu: Open form, Oskar Hansen.

Vazba na RVP: Žák využívá základní techniky vizuálně obrazného sdělení, prostorových činností včetně objektové a akční tvorby s využitím klasických i moderních technologií. Ztvárňuje představy pomocí kresby, využívá dramatiky pro vizuální sdělení obsahu příběhu v konceptu kompozice obrazu.

Inspiruje se fantazií nebo realitou, komponuje tvarové, barevné a prostorové vztahy, proměňuje běžné v nezvyklé. Záznam děje skrze kresbu, prop i skutečnost.

Skupina A, 2. hodina

Ročník ZUŠ: 0. -2.

Výtvarný problém: expresivní/ akční malba

Lidský problém: proměny pocitů a nálad charakterů v časové lince příběhu.

Úkol: 1. Zamyslete se nad tím, co by Vás nesmírně potěšilo – po čem toužíte. A představte si, že přijdete domů, otevřete dveře a ono to tam bude čekat jako překvapení. Jak vypadá Vaše radost? Zachyťte pomocí barev pocity radosti, překvapení, štěstí. K umocnění výrazu používejte namísto štětců k malbě prsty i celé ruce.

2. „Jak jsem se cítil?“ Vzpomeňte si na předchozí hodinu, kdy jsme se věnovali hlavním postavám. Vyberte si tu, která vás nejvíc zaujala a zamyslete se, co vše se jí během příběhu přihodilo. Jak se pravděpodobně cítila a jak se proměňovaly její nálady a pocity. Zachyťte proměny pomocí barvy. K vyjádření použijte štětce, ale i ruce.

Smysl – cíl: pocitová expresivní malba rozvíjející charaktery příběhu

Technika, materiál – výrazové prostředky: 1. papír A4, temperové barvy, prsty

2. Papír podélného formátu, štětce, prsty – ruce, temperové barvy.

Vazba na výtvarnou kulturu: Jackson Pollock, Willem de Kooning, Cloude Monet – Imprese, 1872.

Vazba na RVP: *Žák přistupuje k tvorbě poznáváním a sebepoznáváním. Používá obrazotvorné prvky plošného i prostorového vyjádření - porozumění tvorbě expresivní akční tvorby a uplatnění principů ve vlastním díle.*

Skupina A, 3. hodina

Ročník ZUŠ: 0. -2.

Výtvarný problém: transformace děje do prostorové plastiky/ výtvarné instalace.

Lidský problém: jak ukončit příběh.

Úkol: Nevíme, jak pohádka končí. Zkuste se zamyslet, jak by mohla dopadnout. Děj převeďte do výtvarné instalace, aby místo slov promlouval vzniklý objekt.

Smysl – cíl: vlastní pojetí konce příběhu formou instalace / site specific art.

Technika, materiál – výrazové prostředky: předměty denní potřeby, odpadový materiál, přírodniny, atd.

Vazba na výtvarnou kulturu: Brett Mulnic; Cornelia Parker; Daniel McCornish, Fish House; Josephine Soquet; Olaf Olafsson, Sun, Tate Modern; Rachael Oakley.

Vazba na RVP: *Žák vnímá smyslové podněty a vědomě je převádí do vizuální formy prostřednictvím výtvarného jazyka, inspiruje se fantazií nebo realitou, komponuje tvarové, barevné a prostorové vztahy, proměňuje běžné v nezvyklé- dokáže použít obyčejné předměty, povýšit je na výrazové prostředky a aplikovat je do svébytné umělecké formy.*

O věrném Jussim

Skupina B, 1. hodina

Ročník ZUŠ: 4. -6.; 1/2

Výtvarný problém: Improvizační interpretace děje. Aranžmá jako vyjadřovací prostředek – tvorba kulis a kostýmů. Přepis jako sumarizace děje.

Lidský problém: Já jako součást příběhu.

Úkol: 1. Zamyslete se nad smyslem příběhu a převed'te jej do dramatické formy. Využít můžete v zásadě cokoliv a způsob zpracování je na vás.

2. Zznamenejte děj příběhu písemnou či výtvarnou formou. Promítněte do něj i již sehrané scénky.

Smysl – cíl: přiblížení příběhu, vcítění se rolí – zažití příběhu.

Technika, materiál – výrazové prostředky: 1. předměty a objekty v prostoru učebny. Látky, zbytkový materiál.

2. Tužka a papír.

Vazba na výtvarnou kulturu: Open forms, Oskar Hansen. Jan Pfaiffer.

Vazba na RVP: Žák využívá základní techniky vizuálně obrazného sdělení, prostorových činností včetně objektové a akční tvorby s využitím klasických i moderních technologií – ztvárňuje představy pomocí kresby, využívá dramatiky pro vizuální sdělení obsahu příběhu v konceptu kompozice obrazu

Inspiruje se fantazií nebo realitou, komponuje tvarové, barevné a prostorové vztahy, proměňuje běžné v nezvyklé- záznam děje skrze kresbu, prop i skutečnost.

Experimentuje, argumentuje, diskutuje, respektuje různá hlediska, umí se poučit. Obhájí nebo změní vlastní postup, podílí se na utváření pravidel týmové spolupráce – v duchu open form spolupracuje a podílí se na ‚hře‘.

Skupina B, 2. hodina

Ročník ZUŠ: 4. -6.; 1/2

Výtvarný problém: míchání barev, expresivní malba, hudba versus malba.

Lidský problém: mezilidské vztahy, empatie, změny pocitů.

Úkol: 1. Zaposlouchejte se do hudby a malujte, co cítíte. Nebuďte závislí na představách a konvencích. Lijte barvu, stříkejte, roztírejte. Použijte jiné výrazové prostředky než štětce.

2. zamyslete se nad dějem pohádky. Vydefinujte si pro vás zásadní moment, který vás emotivně zasáhl či zaujal. Zznamenejte událost, pocity či dojem pomocí barvy.

Smysl – cíl: expresivní vyjádření pojetí příběhu.

Technika, materiál – výrazové prostředky: 1. a 2. Papíry formátu A2, barvy, štětce, palety, kelímky.

Vazba na výtvarnou kulturu: Jackson Pollock, Willem de Kooning, Cloude Monet – Imprese, 1872.

Hudební interpretace:

STOLTZMAN, Richard: Maid with the Flaxen Hair, 02:49 min.

CLOUD CULT: Washed Your Car, 01:59 min.

MOULIN ROUGE: Fat boy Slim, 03:27 min.

PAVLOV AND MISHKIN: Et De Clarinette, 03:14 min.

MOULIN ROUGE: David Bowie: Nature Boy, 04: 23 min.

COLDPLAY: Clocks, 05:06 min.

DUB FX: Love Someone, 04:24 min.

Vazba na RVP: Žák přistupuje k tvorbě poznáváním a sebepoznáváním. Používá obrazotvorné prvky plošného i prostorového vyjádření - porozumění tvorbě expresivní akční tvorby a uplatnění principů ve vlastním díle.

Vědomě uplatňuje výrazové a kompoziční vztahy a osobitě je aplikuje. Z různých úhlů zkoumá podoby světa a mezilidské vztahy, je schopen konceptuálního myšlení z hlediska času, lokality, kulturních souvislostí. Dává hlubší myšlenkový význam akcím, objektům a instalacím; na úrovni samostatně pojeté tvorby se stává nezávislou, samostatnou osobností - dokáže se vcítit do role charakteru hlavní postavy a vybudovat kolem něj příběh, který zachytí pomocí malby.

Skupina B. 3. hodina

Ročník ZUŠ: 4. -6.; 1/2

Výtvarný problém: transformace děje do prostorové plastiky/ výtvarné instalace.

Lidský problém: jak ukončit příběh.

Úkol: Nevíme, jak pohádka končí. Zkuste se zamyslet, jak by mohla dopadnout. Děj převed'te do výtvarné instalace, aby místo slov promlouval vzniklý objekt.

Smysl – cíl: vlastní pojetí konce příběhu formou instalace / site specific art.

Technika, materiál – výrazové prostředky: předměty denní potřeby, odpadový materiál, přírodniny, atd.

Vazba na výtvarnou kulturu: Brett Mulnic; Cornelia Parker; Daniel McCornish, Fish House; Josephine Soquet; Olaf Olafsson, Sun, Tate Modern; Rachael Oakley.

Vazba na RVP: *Žák vnímá smyslové podněty a vědomě je převádí do vizuální formy prostřednictvím výtvarného jazyka, inspiruje se fantazií nebo realitou, komponuje tvarové, barevné a prostorové vztahy, proměňuje běžné v nezvyklé- dokáže použít obyčejné předměty, povýšit je na výrazové prostředky a aplikovat je do svébytné umělecké formy.*

Dává hlubší myšlenkový význam akcím, objektům a instalacím; na úrovni samostatně pojaté tvorby se stává nezávislou, samostatnou osobností a pracuje s vizuálními znaky a symboly, využívá analýzu, syntézu, parafrázi, posuny významu, abstrahování; rozlišuje a propojuje obsah a formu, vědomě uplatňuje výrazové a kompoziční vztahy a osobitě je aplikuje- žák samostatně vymýšlí závěr příběhu, který uplatňuje zkušenosti ve svébytných site specific instalacích. Svůj postoj dokáže prezentovat i obhájit.

Reflektivní bilance skupiny A

1. hodina

Počet žáků: 9 dívek.

První hodina, která byla úvodní, byla zpočátku rozpačitá. Během mé výuky byla v učebně přítomna jejich vyučující Mgr. Blanka Lhotáková, avšak po úvodu mne nechala samostatně pracovat a do výuky, krom pomocné ruky a jasnější interpretace dětem, nezasahovala.

Hodinu jsme zahájily diskuzí na téma dalekého severu, konkrétně Laponska a Arktické oblasti. Debatu jsme vedly na zemi v kroužku a některé žákyně tak pokračovaly i ve výtvarném úkolu. Ve svých kresbách se zaměřily silně na vzhled. Měly zachytit, co by si vzaly na sebe, kdyby vyrazily za Polární kruh. Kresby jsme navzájem porovnávaly, diskutovaly jsme, zda by nám v navrženém oblečení bylo dostatečné teplo a žákyně se navzájem doplňovaly. Oděv byl často doplněn o třpytky, hvězdičky a další 'dámské' úpravy. Samozřejmě došlo mezi kamarádkami ke vzájemnému opisování, ať jsem se tomu snažila zabránit jakýmkoliv způsobem.



Obrázek 71 Žáci ZUŠ, „Co bych si oblékla do zimy.“

Po přestávce jsme se pustily do pohádky. Přečetla jsem příběh a společně jsme ho krok po kroku prošly, aby si žáčky příběh dostatečně zafixovaly. Záměrně jsem vynechala závěr příběhu, jelikož jsem s ním chtěla pracovat v poslední hodině, a s podivem se nad tímto faktem nikdo nepozastavil. Potřebovaly jsme si určit, kdo jsou hlavní postavy příběhu a definovat jejich charakter a motivace. Děti vyjmenovávaly a Mgr. Lhotáková je vypisovala velkými písmeny na papír. Následovalo opisné vysvětlení co je to prop, neboli zástupný předmět, s čímž děti neměly nejmenší problém. Nadšeně se vrhly na všechno ve svém dosahu: kráva byla židle, hrnečky žabičky, tužky ještěrky, a koště, kleště a role balicího papíru si našly také svoji roli.

Na zemi byl lepenkou vymezen obdélník simulující rám obrazu. Úkolem bylo sehrát scénky z příběhu se zástupnými předměty a pohybovat s nimi po ‚obrazě‘, jako kdyby se umísťovaly do kompozice.

Z počátku byla mezi žákyněmi nejistota, ale jak jsme probíraly scénku za scénkou v chronologickém pořadí, aby neztratily pojem o kontinuitě, uvolňovaly se a po čase přistupovaly k tvorbě zcela spontánně a bez ostychu. Každá z dívek měla na starosti určitý prop a v rámci rolí přistupovaly ke hře. Místy se spolupráce mezi židli – krávou a tužkami – ještěrkami zasekla, když šly například ještěrky na průzkum dějů za oknem, či se proměnily zpět v tužky a kreslily spolužačce na nohu.



Obrázek 72 Volná tvorba kompozice Dcera muže a dcery ženy

Postupně jsme volným tempem prošly většinu pohádky, diskutovaly jsme nad kompozicí, poupravovaly a přestavovaly ji tak, aby lahodila oku a průběžně všichni usměřňovali krávu, která vždy proběhla obrazem v nečekanou dobu. Zástupné předměty chvílemi oživaly vlastním životem, ještěrky napadly chléb v touze proměnit koncepci příběhu a hrnečky jako žabičky napodobovaly kvákání plastovým boucháním.

Závěrem hodiny si žačky pouze tužkou na pár minut skicovaly, co je zaujalo jako nejzajímavější – nejpovedenější část příběhu. Kresby byly krásným příkladem dětské upřímnosti, když se na jednom papíře sešly reálné předměty jako propy, suplující nějaký význam, společně s představou pohádky. Takhle například dopadla kresba, kde byla Eliška (žačky tak pojmenovaly hlavní hrdinku, jelikož byla bezejmenná) ztvárněna jako dívka uklízející ještěrkám, které však byly zachyceny jako reálné tužky. Všechny obrázky jsme si seřadily opět k sobě a povídaly si, kdo co zachytil a proč.

Na úplném konci hodiny, tak jako je to se spaním, bylo důležité se z pohádky probudit. Lehly jsme si, kde jsme zrovna byly a se zavřenýma očima jsme počkaly na zvonek, který nás probudil ze snění a poslal zpět za rodiči, kteří již čekali za dveřmi.



Obrázek 73 Kresba na téma ‚Co bych si oblékla do zimy‘

Obrázek 74 Žákyně ZUŠ, Eliška s ještěrkami - tužkami

2.hodina

Počet žáků: 10 dívek

O týden později jsem chtěla pojmout prostor třídy trochu netradičně, a tak jsem s pomocí Blanky přestavěla třídu a celou ji zakryla igelity, aby se v ní mohlo bezelstně stříkat barvami a nemuselo se nic čistit.

Když děti vstoupily do učebny, byly nadšeny. Já o něco méně, jelikož si daly za úkol vytvořit v igelitu dírky a podívat se na schovanou podlahu.

Chtěla jsem s dětmi projít výrazovou malbu. Jako motivaci a nacvičení činnosti jsem jim rozdala papíry formátu A4 a rozlila barvu na paletky. Úkol zněl *„Jak by vypadaly emoce, kdyby měly barvu, když jsem přišel domů, otevřel dveře a tam na mne čekalo překvapení?“* Překvapení měla různou podobu – na někoho čekal doma vysněný pes, na někoho velká narozeninová oslava s kamarády a celou rodinou, na někoho jen velký dort. Mnohem těžší bylo přijít na to, jakou barvu vlastně mají emoce. Zkoušely jsme vyjmenovávat barvy, a co zhruba znamenají – černá v Evropě smutek, bílá čistotu. V Asii je barevnost obráceně. Co tedy znamenají barvy pro každého z nás? Vůbec nevádí, že vnímáme barevnost každý jinak. Vždyť to je na tom právě to hezké, když nejsme všichni stejní. O čem bychom si pak mohli povídat? Po barvách jsme řešily zachycení emocí, které se neobešlo bez teatrální gestikulace, jakmile se pochopilo, o čem je řeč.

Učinila jsem zcela zbytečný pokus oddělit od sebe opisující holčičky. Stejně se jim podařilo něco obkreslit. Malbě jsme se věnovaly okolo hodiny. Zprvu žačky opatrně malovaly štětcem, poté se do děl pustily rukama. Postupně se dopracovaly do fáze, kdy by se daly ony samy obtiskovat na papír. Tak moc byly od barev. Po malbě jsme si rozložily papíry na stoly a hádaly, na koho co čekalo za dveřmi.



Obrázek 75 Žáci ZUŠ, překvapení za dveřmi

Následovala přestávka, kterou děti využily k prozkoumání území za igelitem.

V druhé části hodiny jsme se vrátily k pohádce o ‚Elišce‘. Děti samy vyprávěly příběh, navzájem se doplňovaly a tak ten, kdo minulou hodinu chyběl, byl uveden do děje se všemi detaily. Tentokrát si žačky měly vybrat jednu postavu, kterou například

ztvárnily posledně, coby prop, či je z jiného důvodu zaujala. *„Představte si, že jste Eliškou, krávou, ještěrkami, zlobilkami- a promítněte si celý příběh, jak se ona vaše postava měla celou dobu. Jak se jí měnily nálady, co se kolem ní dělo?“*

Žačky se zaměřily hodně na osud Elišky a ještěrek. K malbě dostaly podélný formát papíru, který měl dětem usnadnit vyprávění v lince, kdyby se rozhodly pro chronologické pojetí práce. K zachycení žačky využívaly znalosti, které jsme procvičovaly při malbě „překvapení“.



Obrázek 76 Žákyně ZUŠ, Příběh Elišky

Obrázek 77 Žákyně ZUŠ, Ještěrky a jejich úděl

Postupně od štětců přešly opět k tvorbě z prstů a celých dlaní. Práci prováděly soustředěně, v zásadě od sebe už tolik neopisovaly, a tak vzniklo několik originálních děl. Zajímavé bylo sledovat vyjadřovací rozdíly mezi žáky, a jak uchopili zachycení emocí. Na jednom z příkladů můžeme vidět v levé části obrazu obtištěnou ruku, která má představovat Elišku a barevná škála znázorňuje proměny nálad a postojů vlivem probíhajících událostí. Na dalším snímku je opět chronologicky uchopená koncepce o příběhu ještěrek, které jsou zvěčněny jako dvě červené linky a tmavé skvrny zachycují péči Elišky a jejích sester.

Na konci výuky jsme si opět vyskládaly všechny práce k sobě, tematicky podle toho, co na nich bylo zobrazeno a reflektovali jsme jejich práci. Velice šikovné mi přišlo použít podélný formát papíru nabádající k určitému záznamu, ne-li chronologickému. Sice to na jednu stranu předkládá žákům určité pojetí práce, ale proměna tvaru formátu prospěje práci také.

3.hodina

Počet žáků: 6 dívek

Poslední hodina byla dle mého názoru nejnáročnější. V plánu bylo vytvořit vlastní ukončení pohádky pomocí site specific art⁴⁷. Zprvu jsme si procvičovali výraz skrze pohyb a polohy například dvou těl.

⁴⁷ Site specific art je umění zasazené do kontextu určitého prostoru, kterým je přímo vymezováno; nejčastěji se jedná o nepřenositelné umělecké projekty spočívající v ožívování opuštěných chátrajících budov. Tato umělecká



Obrázek 78 Žáci ZUŠ, pohybová aktivita

Předvedly jsme si a vysvětlily, jak fungují instalace. Ukázala jsem jim několik autorů (viz zadání úkolu) a vyrazily jsme do rozlehlé zahrady ZUŠ. Tam jsme si naposledy zopakovaly děj pohádky, aby se nikomu nepletl děj. Všechny se pak zamyslely nad tím, jak by příběh chtěly ukončit. Současně si ho nesměly sdělit navzájem, abychom mohly v závěru hádat, co která instalace zachycuje. K dispozici byly všechny přírodní zahrady a její prostor, papíry, výtvarné materiály, provázky, lepenky, látky, nůžky, allobal, atd.

Děti se rozprchly do zahrady s materiály. Několikrát se ještě vrátily a ujišťovaly se, jak mají postupovat. Se všemi jsme já i Blanka postupně pracovaly, jelikož bylo nutno některým dětem princip instalací vysvětlovat několikrát. Největší překážkou bylo převedení příběhu do reálných předmětů. Nakonec to ale všechny zvládly a často za mnohem kratší čas, než jsme vůbec předpokládaly.

V závěru výuky jsme si společně procházely instalace a hádaly, jaký konec autor vymyslel. Často se děti vracely k první hodině, kdy jsme se zabývaly propem a dohadovaly se o použití tužek. V předchozích hodinách děti velice soucítily s ještěrkami a jejich vypíchanýma očima a žabami s ústy plnými hlíny a nepřály sestřím nic pěkného, a tak závěry příběhu často končily negativně pro zlé sestry.

Závěry příběhů byly často disneyovského stylu s dobrým koncem – Eliška si našla prince, sestry v truhle nic nenašly, či se Eliška odstěhovala k hospodyni a žila zde spokojeně s ní a se zvěří.

Když jsme si prohlédly poslední instalaci a poklidily zahradu, přečetla jsem skutečný konec pohádky. V knižním pojetí sestry přichází domů a pes na ně štěká, tak jako na Elišku, avšak místo pokladů si ony nesou rozpálený oheň. Macecha psa odežene a

společně s dcerami truhlu otevře. Ta je ale plná dehtu a všechny tři spálí na popel. Elišku si nakonec vezme korunní princ a žijí spolu šťastně až do smrti.



Obrázek 79 Žáci ZUŠ, autorské pojetí závěru

Obrázek 80 Žáci ZUŠ, autorské pojetí závěru příběhu

Obávala jsem se zbytečně, jak žáčky přijmou smrt sester, ale rozhodně jsem nečekala, že se ozvou výkřiky: *„A to mají za to, ty mrchy!“* a *„Kdyby bylo po mém, pusy bych jim vyplnila hlínou, vypíchlá oči a vůbec... Tak jako ony ještěrkám!“*

Co mě nejvíce vadilo během výuky, byl můj výklad. Snažila jsem se vyložit zadání co nejjednodušší formou, aby jej žáčky mohly pochopit, ale stejně jsme strávily drahnou dobu vysvětlováním výtvarných úkolů i přes to, že jsem používala názorné předměty.

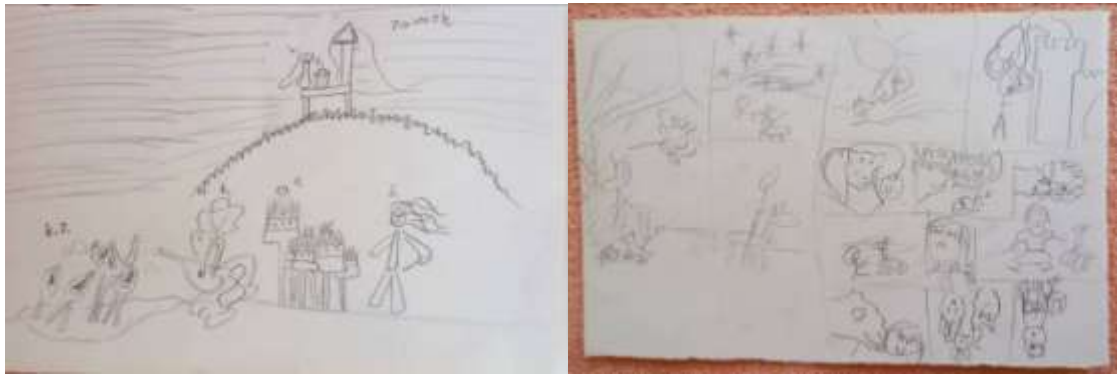
Reflektivní bilance skupiny B

1.hodina

Počet žáků: 8 dívek a 2 chlapci

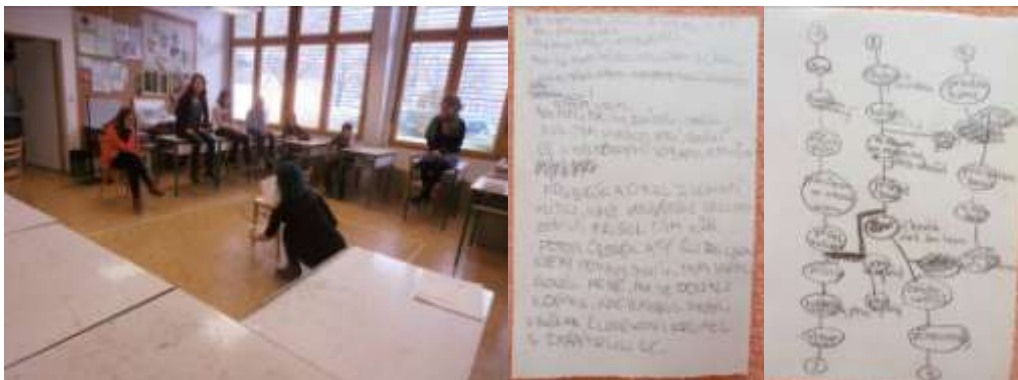
Druhá skupina starších dětí po pauze navazuje dalším tříhodinovým blokem. S nimi jsem se rozhodla pro pokročilejší formu open form.

Rozehřívací hru jsme hráli nezávisle na pohádce o Jussim. Šlo o jednoduchou hru, kdy postupně všichni v daném pořadí zapojují předměty, přeskupují je a pozměňují je. Každý zásah musí být však slovně komentován, tudíž se rozvíjí nejen verbální část příběhu, ale současně se rozehrává i vizuální stránka. Do open form byly zahrnuty všechny předměty i osoby v učebně. Zpočátku, jako vždy, se nikomu vůbec nechtělo, ale jak tah po tahu dostával příběh na spádu, ztratil se stud do děje zasahovat a pohybovat s artefakty spolužáků. Poměrně jsme se všichni nasmáli, co vše se hlavním aktérům stalo.



Obrázek 81 Žáci ZUŠ, záznam děje open form

Další částí byla práce s propem a improvizace. Třídě jsem přečetla pohádku – vždy mne fascinuje, že jakkoliv stará skupina poslouchá, lehne si a se zavřenýma očima klidně poslouchá. Následně jsme se pustili do jejího zpracování. První kolo jsme pojali jako přímé zpracování předlohy. Žáci si rozdělili role, určili si vypravěče a zpracovali si kostýmy. Vypravěč vyprávěl a herci se postupně zapojovali do děje, více či méně aktivně. Ve druhém kole se rozhodli pro alternativnější pojetí – všechny postavy příběhu zůstaly, jen se mírně proměnil děj. Žáci občas citovali knihu, občas vymýšleli vlastní repliky. Tak proběhlo i poslední kolo, kdy se do děje zapojil i vypravěč a příběh ožil vlastním životem.



Obrázek 82 Open form a její záznamy

Po úklidu měli žáci za úkol zaznamenat pouze pomocí papíru děj příběhu. Mohli si vybrat, zda jim vyhovuje slovní či kresebná forma, a pojetí bylo čistě na nich. Navzájem jsme porovnávali přístupy k rozdílnému záznamu děje. Mezi pracemi se našel komiks, text, poznámky či snaha o paměťovou mapu a přepis zástupných předmětů. Přístupy byly opravdu rozdílné a samotní žáci dlouho diskutovali o tom, jak si zapisují poznámky, jak s nimi pracují a jak s nimi jde pracovat dále. Co je lepší, jak si píšou poznámky ve škole a jak je lze dále číst.

Jelikož se dramatická část prodloužila více, než jsem předpokládala, a žáci souhlasili s tím, že si dají přestávku až po práci, dali si krátkou přestávku až nyní.

Po ní následovala krátká kresebná část, ve které obdobně jako žáci z první skupiny, měli zachytit část příběhu, která pro ně něco znamenala. Na výběr měli tužku a suchý pastel. Na samotnou kresbu měli přibližně 20 minut.



Obrázek 83 Žákyně ZUŠ, Havran sděluje sudbu

Obrázek 84 Žákyně ZUŠ, Poprava Jussiho

Jelikož šlo o mnohem starší děti, výběr okamžiků byl mnohem zajímavější a žákům nečinilo problém o svém výběru hovořit a uvádět důvody. Na ukázce je Havran, který prince o nadcházejících těžkých okamžicích spravil, a na druhém král s královnou, kteří přihlížejí popravě věrného Jussiho. Stejně jako u první skupiny jsem u starších žáků vynechala závěr příběhu. Ukončila jsem ho u příkazu krále Jussiho popravít – viz příloha.

Na závěr hodiny jsme si prohlédli nakreslené práce a zhodnotili výuku. Žákům se líbilo dramatické zpracování a náhled do úvah spolužáků. Já bych za sebe vytkla občasné sklouznutí k anarchistickému průběhu, kterému se ale stejně díky volné hře nedalo zcela zamezit.

2. hodina

Počet žáků: 7 dívek a 1 chlapec

Koncept druhé hodiny je opět obdobný skupině první. Žáci přišli do mírně umazané učebny po mladších dětech, ale okamžitě se v duchu dospívajících děvčat pustili do převlékání a hledání nejlepšího převleku k umazání, i přesto, že jsem je na špinavější variantu před týdnem připravovala.

Aby měli žáci lepší průpravu do druhé části vyučování, které se mělo věnovat opět příběhu o Jussim, připravila jsem pro ně volnou malbu podle hudby. Jelikož jsme neměli dostatek stojanů, položili jsme papíry a barvy na zem. Žáci si připravili barvy, štětce a štětky a další potřeby pro malbu. Rozebírali jsme chvíli, zda si kreslí podle hudby a jak je to ovlivňuje. Šlo o žáky ZUŠ, takže jsme s potěšením rozebírali radost, kterou nám činí poslouchat oblíbené skladby a jak se nám podle toho mění nálada. Neopomněli jsme také probrat, jak volně lze k malbě přistupovat – dripping Jacksona Pollocka, a další způsoby.

Celková délka skladeb byla kolem 28 min., zprvu hrála milá pomalá hudba a žáci malovali rozvážené, pomalé a jasné tahy. Čím déle ale skladba hrála, tím byli ve své tvorbě

odvážnější. Neustále jsem mezi nimi chodila a fotila postup jejich práce. Skladby se měnily od veselé, po pomalou až rytmickou hudbu, kdy úder bicích udávaly tempo tahů štětců.

V závěrečné skladbě se jim už tolik malovat nechtělo. Formát měli téměř celý zakrytý a ve většině případů se jim barvy spojily v neidentifikovatelnou hnědou, která se nikdy nikomu nelíbí. Seděli nad malbami a pohupovali se v rytmu či jen koukali po ostatních.

Následně jsme uklidili největší nepořádek, vyskládali malby vedle sebe a pustili jsme si fotky, které jsem pořídila během jejich práce. Snímky ukazovaly vývoj většiny prací a umožnily nám diskutovat, jak a proč se která část práce proměňovala.

U této příležitosti jsme jim ukázala zmiňovaného Jacksona Pollocka. Probírali jsme, jak prožívali hudbu a jak je ovlivňovala v malbě. Jak se cítili, co si z malby odnesli, či zda skladby znají.



Obrázek 85 Žáci ZUŠ při práci, reakce na hudbu

Obrázek 86 Žákyně ZUŠ, reakce na hudbu

Žáci se zdáli být úkolem nadšeni a se zájmem komentovali nafocené snímky. Současně i s komentáři o svém vzhladu, a zda jim to na snímcích sluší. Poté jsme si dali pauzu.

Ve druhé části výuky jsme se vrátili k pohádce. Zopakovali jsme si příběh, což mělo i dramatické představení, když si opakovali repliky z předešlé hodiny. Protentokrát si měli vybrat jednu postavu – princ, kůň, havran, Jussi, kdokoliv; promítnout si její roli a vybrat zásadní okamžik. Pomocí barev měli zaznamenat pocity a vztah k okolnostem. Žáci úkol rychle pochopili, ale mnohem větším problémem byl u některých si uvědomit závažnost některých okamžiků. Společně jsme je tedy probírali a diskutovali o tom, jak se daná postava mohla cítit, co tomu předcházelo a co bude následovat. Často byli žáci donuceni dumat nad situacemi, které v životě ještě nezažili - jak ztvárnit okamžik, kdy

nevěsta padá téměř mrtva k zemi během svatebního tance. Jak se cítí, co cítí, cítí vlastně vůbec něco? K čemu se dá pád do mrákot přirovnat?

Opět se projevil široký záběr způsobů zpracování. Od uvážlivého záznamu vztahu prince a Jussiho vyvedeného malým štětcem po okamžik smrti koně ztvárněný rozstříknutou barvou.



Obrázek 87 Žákyně ZUŠ, Pocit ztráty kontroly nad tělem

Obrázek 88 Žák ZUŠ, Vztah krále a sluhy

Každá malba by si zasloužila svou speciální stránku, jelikož příběhy, které žáci dokázali vystavět kolem jednoduché situace, byly velice hluboké a spletité a představovaly náhled do dětské duše, která si až velice dobře uvědomovala otázky života, cti, zodpovědnosti a vztahů.

Závěrečná reflexe se nám nečekaně prodloužila. Shodli jsme se však, že chceme slyšet všechny úvahy a tak jsme zůstali i po konci výuky. Každý tak dostal prostor vyjádřit nejen, co jeho postava prožila, ale také jak si poradili s výtvarnou technikou. Než však autor řekl svůj názor, pokoušeli se ostatní hádat, který okamžik obraz ztvárňuje. Žáci se dokázali shodnout na emocích, které v nich obrazy vyvolávaly. Tím se sami dostali k diskuzi na téma hodnoty abstraktních děl.

Kromě některých organizačních přešlapů, kterých jsem si zpětně vědoma, jsem s náplní výuky spokojená. Dokonce díky obsáhlé reflexi překročila výuka mé očekávání.

3.hodina

Počet žáků: 10 dívek

Závěrečná hodina opět obdobně jako u malých dětí směřovala k site specific art, který demonstroval vlastní pojetí závěru příběhu. I v odpoledních hodinách svítilo slunce a tak jsme na zahradě uspořádali i druhou hodinu. Jen počátek, kde jsme probírali

zadání úkolu pro dnešní den a ukazovala jsem jim ukázky z výtvarného umění, byl v učebně, kde si žáci odložili věci.

Žáci se nejprve rozptýlili po zahradě, která je opravdu prostorná, a zprvu vypadali, že nebudou vůbec pracovat, ale lelkovat a užívat si jarního slunce. Nedaly jsme jim k tomu příležitost a intenzivně jsme je obcházely. Doporučily jsme jim, aby si navzájem nesdělovali své záměry, aby byly práce ostatních pro ně překvapením.

Žáci se pustili do práce a viděli jsme je jen chvátat tu pro nůžky či provázek. K instalacím využívali jak přírodních materiálů, které našli v zahradě, tak předmětů z kapes. Často používali květiny a dostupné trávy. Jelikož jsem omylem zapoměla v donesených materiálech sirky, byly součástí mnoha instalací. Jediný problém, který se vyskytl, se objevil mezi dvěma žáky, kteří se rozhodli pracovat v těsné blízkosti a to jeden ve větvích a druhý hned pod nimi v kořenech. Po krátké výměně názorů spolu zůstali a dokonce práce propojili.

Zhruba 40 minut před koncem výuky jsme ukončili práci a vydali se společně obejít všechny instalace. Způsob pojetí site specific art i samotného ukončení příběhu byl opravdu zajímavý. Každý mohl být pyšný na svou originalitu, nikdo od nikoho ‚neopisoval‘ a všichni taktéž obhájili použití materiálů. Většina žáků využila včlenění instalace do prostoru, o což šlo, někteří pracovali s prostorem jako místem k instalaci.

Pohádka končila v části, kdy se král rozhněval na svého věrného sluhu a rozhodl se ho za jeho nevhodné jednání popravit. Objevila se pojetí příběhu rozličného zpracování a rozdílné hloubky. Tak jako předešlou hodinu, jsem byla překvapená, co dokázali z pohádky vykresat za zajímavosti. Instalace z provázků s použitím červeného krepového papíru a sirek vyprávěla o hradu, kde se příběh o Jussim stal legendou a hlavičky sirek odkazovaly k pravdě a účastníkům příběhu.



Obrázek 89 Žáci ZUŠ, Site specific art- autorské pojetí konce příběhu

Stužky doplněné doprovodnými předměty na zábradlí představovaly život Jussiho a jak se vyhnul trestu. Instalace s množstvím sirek, které během prezentace autorka zapálila, zachycoval pohřeb Jussiho a oheň představoval žal krále, který si uvědomil svou chybu.

Ostatní instalace byly více či méně výmluvné, ale do jedné zajímavé. Na závěr jsem žákům přečetla konec pohádky podle knihy. Věrný Jussi po vysvětlení svých činů zkameněl. O několik let později, v den kdy se královskému páru narodila dvojčata, promluvila socha ke králi a požádala ho, aby svým novorozeným synům usekl hlavy a pomazal jejich krví jeho sochu. Jedině tak se může Jussi zbavit svého prokletí. – Jussi po vysvětlení konání svých činů zkameněl a po čase požádal královský pár, aby usekl svým synům hlavy a pomazal jejich krví sochu. Nikoho naštěstí nenapadlo podobné zpracování. Jussi poté hlavičky hochům zase vrátil, ale než jsem měla možnost to dočíst, ozvala se obhroublejší pojmenování královského sluhy.

S průběhem a výsledkem této hodiny jsem naprosto spokojená. Jediným mínusem byl opět zřejmě můj výklad zadání výtvarného úkolu, tak jako ve většině případů. Ostatní proběhlo bez problémů a k velké potěše.

4.2.2. Gallery Korundi, Rovaniemi, Finsko

Program, který vznikl za studijní stáže v hlavním městě Laponska, nesl název Tales to Art a byly v něm představeny dvě známé české pohádky O kohoutkovi a slepičce a *O princí Bajajavi* od Boženy Němcové z knihy *Národní báchorky a pověsti*, svazek 2.⁴⁸

Pohádka, která je ze své podstaty univerzálním jazykem a často stírá kulturní i jazykové rozdíly, je ve své podstatě nejjednodušší způsob, jak s cizinci komunikovat.

Inspiraci jsem čerpala v Otevřených výtvarných dílnách Veletržního paláce Národní galerie v Praze a edukačních programech Galerie Rudolfinum. Program jsem navrhovala pro návštěvníky různých národností, kdy se může velice snadno vytvořit jazyková bariéra navzdory tomu, že finské děti z velké části ovládají anglický jazyk plyně od útlého věku. Snažila jsem se nalézt jednoduchou a jasnou formu sdělení, která by vyloučila možná nedorozumění. Postup od jednotlivých úkolů jsem chtěla ponechat na návštěvnicích, avšak realita byla rozdílná. Za velice ochotného vedení Anniiny Koivurové mi její studenti oboru Art Education pomohli připravit dílny, které odpovídaly finskému prostředí.

⁴⁸ NĚMCOVÁ, B.: *Národní báchorky a pověsti* (svazek 2). Nakladatelství krásné literatury, hudby a umění, 1956 – 2. vydání Z. Havránková, R. Havel, Praha: SNKLHU, 1956, 318 s. Národní knihovna, svazek 47.

Možnost zrealizovat edukační program byl v galerii s radostí přijat, avšak za podmínky, že program bude zahrnovat současnou expozici. Naštěstí v galerii probíhala výstava Occupy Space!, která šla mému programu jasně na ruku.



Obrázek 90 Occupy Space!

Výstava Occupy Space!, finsky Tila Haltuun! představuje práce umělců z The Association of Finnish Sculptors, která reprezentuje finskou plastiku na světové úrovni. Jejím kurátorem byl Daniel Werkmäster, kurátor Art Museum v Uppsala ve Švédsku⁴⁹.

Výstava Occupy Space!/ Tila haltuun! proběhla od 16. 10. 2015 do 24. 1. 2016 a jedná se o největší výstavu současné finské plastiky na území Laponska. Sdružení bylo založeno již v roce 1910 a dnes čítá okolo 430 aktivních profesionálních členů. Smyslem sdružení je reprezentace finské plastiky v národním, ale především světovém měřítku, které v Rovaniemi nemělo do současnosti obdoby.

Jedním z poselství výstavy Occupy Space! byl vztah plastik k jejich prostředí a práce s ním. Dnešní současná plastika se vymezuje proti striktním pravidlům a angažuje se do veřejného prostoru. V Korundi bylo možno spatřit 25 umělců, kteří předvedli své práce v rozmanitém spektru technik a materiálů. Několik site specific prací vzniklo exkluzivně pro Korundi a mnoho umělců se inspirovalo recyklovaným materiálem. Představení umělci jsou jak začátečníci na umělecké scéně, tak věhlasní umělci jako Kaarina Kaikonnen.

Ideou mé práce bylo vytvořit dle principů Otevřených dílen workshop pro Korundi, který bude otevřen pro všechny návštěvníky. Bohužel z organizačních důvodů jsem s přípravou workshopu začala pozdě, a část workshopu určena pro děti mateřských škol se nezrealizovala.

⁴⁹ SIOKUNEN, Jyrki; WERKMÄSTER, Daniel: Tila Haltuun! Ta plats! Occupy Space! S. 17-19. Suomen Kuvanveistäjäliitto, Oy Fram Ab2015. ISBN: 978-951-97247-3-7.

Kohoutek a slepička

Workshop byl koncipován na 1 hod. 20min. a vycházel ze zmiňovaných principů Národní galerie. Ve spolupráci s Anniinou a jejími studenty Muzejní a galerijní edukace⁵⁰ jsem změnila pracovní plán a přizpůsobila jej finským mateřským školám⁵¹. Workshop byl nyní určen výhradně pro mateřské školy, jejichž skupiny se pohybují okolo 15 dětí v doprovodu 2-3 učitelek. Koncepce se tedy musela zásadně proměnit a odklonit se od individuálního rozvoje mezi rodičem a potomkem o který jde v Otevřených výtvarných dílnách. Namísto toho jsme získali mnohem více času pro soustředěnou práci na pouhých několika vybraných výtvarných dílech.

Workshop

Přestože se workshop pro mateřské školky nerealizoval, předkládám teoretický návrh jeho provedení, jelikož práce s mateřskými školkami byla mým původním východiskem. Koncept workshopu je v zásadě shodný s následujícím pojetím O princovi Bajajovi.

Pohádka o Kohoutkovi a Slepice měla začít u díla Petri Eskelinen, Reader and Listener, což byla instalace určena pouze k čtení a poslouchání, kde jsme si měli přečíst příběh.



Obrázek 91 Petri Eskelinen, Reader and Listener

Následovaly dva výtvarné úkoly. První zastávka byla u nástěnné instalace Evergreen, jež překvapovala každým detailem. Jednalo se o předměty denní potřeby a

⁵⁰ Volný překlad kurzu

⁵¹ Mateřské školky ve Finsku – 2-6 let, nástupní věk do ZŠ je 7 let.

přírodniny, které byly estetizovány lidskou rukou – tužka písíci krajku, větvičky pletoucí šálu, soba ztraceného ve štetinovém lese starého kartáče a mnohé další.



Obrázek 92 Anu Tuominen, Evergreen

Věková skupina: 2-6 let, mateřské školy

Výtvarný problém: Tvorba konkrétního objektu pomocí imaginace ze zbytkových materiálů. Využití pojmu prop.

„Lidský“ problém: Slepice utíká zachránit kohoutka. Aby získala vodu ze studánky, musí nejprve studánce donést lísteček z lípy, lípa chce šáteček od švadlenky a švadlenka touží po botách od ševce...

Úkol: „Nyní jste stromem, břízou⁵² a máte věnovat slepičce lísteček, avšak je podzim a vy už žádné lístečky nemáte. Vytvořte z nabízených materiálů lísteček břízy.“

Zadání počítalo s možností proměny zadání – tvorba bot, šátečku, atd.

Smysl – cíl: Tvorba reálných předmětů z omezeného spektra materiálů. Improvizace, budování prostoru.

Vazba na výtvarnou kulturu: Anu Tuominen, Evergreen

Technika, materiál – výrazové prostředky: odpadový a recyklovaný materiál. Nůžky, lepidla, nitě, provázky, papíry, atd.

⁵² Lípa v Laponsku není běžný strom, a proto jsem jej pro malé děti proměnila v břízu, která v těchto klimatických podmínkách roste.



Obrázek 93 Anu Tuominen, Evergreen

Obrázek 94 Pia Sirén, Primeval Forest

Závěr příběhu byl koncipován do ‚lesa‘ od Pia Sirén, který byl vytvořen z outdoorových materiálů, které je možné po reinstalaci opět použít. Při průchodu lesem mohly děti nalézt památeční předměty, které však byly baleny po dvou. Tudíž, tak jako v pohádce, nesměl být nálezce lakomý a musel se s kamarády rozdělit, aby nedopadl jako hamižný kohoutek, který se během čekání na vodu udusil.

Princ Bajaja

Pohádku o Princovi Bajajovi jsem prvně rozebrala, vytvořila několik rozborů a definovala si zásadní fakta – kolik je zde postav, vztahy mezi postavami, zásadní rozhodnutí, atd. Pod časovým tlakem, jsem zaslala k překladu rozsáhlou pohádku o Bajajovi, a ve strachu, který jsem měla, že by se v překladu mohlo něco ztratit, jsem udělala jednu zásadní chybu – ponechala jsem příběh mnohem delší, než bylo pro návštěvníky únosné. Bohužel, když se na chybu přišlo, bylo příliš pozdě něco napravovat, ale návštěvníci to ve všech případech zvládli. Koncept výstavy svou hravostí a křehkostí odpovídal konceptu celé mé práce, a tak nalézat paralely mezi pohádkami a díly byla jednoduchá a zábavná práce.

Workshop se ustálil na třech výtvarných navzájem provázaných úkolech, které se uskutečnily v časovém rozmezí 1,5 hodiny. Kapacita počítala se zhruba 25 účastníky a jedním pracovníkem lektorského oddělení Galerie Korundi jako tlumočnickem.

Jednotlivé výtvarné úkoly prezentuji i s doprovodným textem, který uvádí čtenáře do kontextů uměleckých děl a detailně popisuje propojení příběhu a exponátů. Současně zapojuji do zadání úkolů rovnou reflektivní bilanci.

Tento workshop jsem měla možnost zrealizovat třikrát. Poprvé s 5-ti letou dívkou a její matkou, podruhé se čtyřmi studenty Art School Rovaniemi ve věku 7-8 let a potřetí se skupinou studentů a zaměstnanců University of Lapland a Galerie Korundi.

Tak jako v pohádkách překročíte bludný kořen, v Korundi jste prošli skleněnými dveřmi.

Počátek workshopu byl situován k dílu Kaariny Kaikonen, *Forgotten Me Not*. Kaikonen se zabývá instalacemi a site specific art z recyklovaného materiálu, převážně z papíru a hlavně oblečení ze second-handů, které jsou ve Finsku vyhlášené. Ve svých často monumentálních instalacích si třídí myšlenky a názory. Instalace *Forgotten Me Not* se obrací na diváky s existencionálními otázkami. Instalace je spojením křehkosti a síly. Staré se setkává s novým. Jako divák jste dílem pohlceni. Ať chcete či nechcete, jste vtaženi do víru otázek pod vlajícími košilemi. Instalace měla povahu spíše kulisy, než čehokoliv dalšího. Tím, že návštěvníci museli vstoupit do tak velkoprostorové instalace, byli kompletně pohlceni a posezení pod vlajícími šaty, mělo evokovat představy dětských snů a lehké fantastično.



Obrázek 95 Kaarina Kaikonen, *Forgotten me Not*

Po přečtení pohádky, kterou jsem četla pouze jednou já v anglickém znění, v ostatních případech ve finském překladu jednou matkou malé Eemy a podruhé učitelkou žáků, proběhla krátká diskuze o českých a finských pohádkách a rozdílnosti našich zemí.

Zajímavé bylo sledovat reakce účastníků. Eema si lehla na polštář a poslouchala svou matku a celý příběh zpracovala rychleji než její matka. Žákyně umělecké školy zaskočily svou učitelku, která si příběh chtěla projít ještě jednou a ony jí vyzývaly k nezdržování a zbytečnému opakování, protože *„příběh byl přeci jasný“*. Během poslední

realizace se mi dostalo plnohodnotnější debaty na téma pohádek a rozličných kultur, jelikož účastníci všichni hovořili anglicky a byl tím mnohem větší prostor pro diskuzi, než v případě dětí, jež museli překládat a spousta věcí se tak ztratila.

Reflektivní bilance

„Připomíná mi to nějaké příběhy, co mi četli rodiče, když jsem byl malý. Pocházím od Uzbekistánu.... Ale celý příběh jsem si představoval jako ilustrace z Asie. Jak vypadají v Čechách lesy?“

Exchange Student Ulapland

„A to jsou všechny pohádky v ČR takhle dlouhé?“

Exchange Student University of Lapland, 28 let

„Myslím, že tomu děti rozumějí více než já.“

Učitelka VV na Art School, Rovaniemi

„Ani to moc nevadilo, doma také čteme dlouhé příběhy.“

Matka Eemy

Mediator- neviditelný přítel

Kirsi Kaulanen pochází z jižního Finska a její díla často zahrnují práci s kovem, který protičeří její jemné práci. Mediator představuje křehkou kovovou instalaci, která svými protiklady odkazuje k jedinečnosti lidské duši. Síla kovu skrze křehkost organických tvarů zachycuje zranitelnost a vzácnost duše a současně odkazuje k rovnováze mezi velkým a malým, mezi tvrdým a jemným, mezi přírodou a technologií. Propojení tohoto díla s příběhem vidím jasně v postavě koníka, který celý příběh Bajaju provází. Koník byl vlastně zvíře s lidskou duší, nebyl tedy ani koněm a ani člověkem. Byl něčím na pomezí, něčím jako prostředníkem mezi dvěma světy.



Obrázek 96 Kirsi Kaulanen, Mediator

Výtvarný problém: hmota jako obrys, tvorba s odpadovým materiálem

Lidský problém: Mediator zachycuje sílu a křehkost lidské duše. A svůj příběh vypráví skrze stín, jenž zachycuje křehkost rostlin vymodelovaných z kovových plátků.

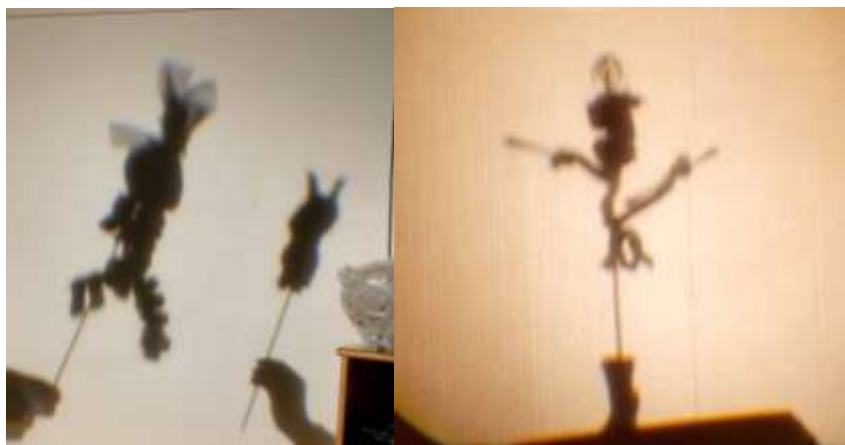
Úkol: „ Tak jako měl Bajaja svého koníka, zhmotněte svého vlastního přítele.“
K vytvoření jeho siluety použijte jakéhokoliv materiálu. Silueta Vašeho přítele vynikne pouze jako stín, tudíž nezáleží, jak vypadá ve skutečnosti, protože jde pouze o vržený stín.

Smysl – cíl: Ztvárnit podobu neviditelného pomocí stínu; práce s hmotou.

Technika, materiál – výrazové prostředky: provázky, šňůrky, odřezky všeho materiálu, nůžky, řezáky, lepenky, dráty, lepidla, cívky, vyřazené předměty, polystyren, látky, pytle. Meotar.

Reflektivní bilance

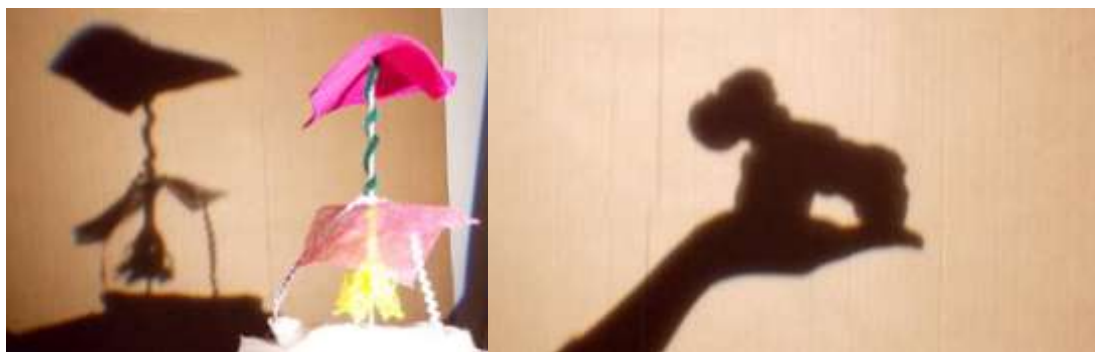
V případě první skupiny – Eemy a její matky, vytvářely každá svého přítele. Eema byla fixována na svého Jänise – králíčka a tak podoba jejího skrytého přítele měla podobu ušáka. Její matka vytvořila siluetu tvora, který měl připomínat vílu. Během práce tvořily spontánně a podobu objektu tvořily s rozmyslem. Eema pouze vyžadovala po matce pomoc při složitějších úkonech. Poté se vytvořila svého králíčka, opustila místnost a vyrazila s ním na průzkum zbylé části expozice.



Obrázek 97 Mediator - Králíček a Víla

Studentky umělecké školy zprvu řešily vizuální podobu modelovaných objektů, ale posléze si samy uvědomily, že podoba v reálném objektu není podstatná. Tak jako v případě mladších žákyň ZUŠ se dívky po sobě ‚opičily‘ a jejich učitelka se jim v tom snažila bránit. Naštěstí si dívky během tvorby uvědomily rozdíly a pokračovaly dále samy. Některé z nich pracovaly rychleji a vytvořily hned několik objektů. Během tvorby neustále odbíhaly k meotaru a ověřovaly si účinek siluety proti světlu. Ke svým skrytým přátelům vymýšlely spoustu příběhů, ale nebylo možno všechno přeložit, a tak mi mnoho věcí zůstalo utajeno.

Poslední skupina byla zcela neproblémová. Během práce se diskutovalo a povídalo a všichni s veselým komentovali svou práci. Pes například znamenal podobu psa, který již před několika lety zemřel a byl vytvořen z vaty, protože údajně pluje na obláčku někde na nebi. Kůň odkazoval k nomádkému pojetí života jednoho studenta a jeho vzpomínku na dědovy koně.



Obrázek 98 Mediator – Bezejmenný přítel a Pes

Během tohoto úkolu jsem neměla pocit, že by něco zásadně nefungovalo. Jediný zádrhel byl v jazykové bariéře. Učitelce a Eemnině matce jsem vlastně prvně musela objasnit záměr a ony pak dále dětem překládaly. Obávala jsem se, co se během překladu ztratí, ale obavy byly zbytečné. Zadání úkolů i práce proběhli perfektně. Jen mne mrzí, že díky jazyku, jsem jejich práci nemohla usměrnit, okomentovat nebo ocenit. Vždy jen

zprostředkovaně. Taktéž se ke mne nedostali jejich vlastní komentáře a názory. Z tohoto pohledu považuji komunikaci za špatnou, avšak i bez řeči se dá báječně komunikovat a pro potřeby to bohatě stačilo.

Unkonzert – přemož draky!

Umělecké duo Jan-Erik Andersson – Shawn Decker ztvárnili do 3 geometrických objektů zvuky z cest na moři. Jedná se o multimediální instalaci – objekty jsou doplněny zvukem a prostřední objekt ve tvaru šipky vibruje a návštěvníci mohou na dílo usednout a rozjímat.

Protentokrát jsem se nechala fascinovat číslem tři. Tři jako opět magické číslo. Tři jako počet draků, tři jako tři zlatá jablka, tři jako počet rozhodnutí a tři jako královské tři dcery. Toto číslo provází celý příběh a krystalizuje v instalaci Unkonzert jako nezdolná síla tří draků, kteří chtějí uchvátit tři královské dcery. Tímto úkolem příběh o Bajajovi končil, draci by měli být poraženi, skrytý přítel zbyl ve svém srdci a hrdě jste se mohli vydat zpět to třeskuté finské zimy směrem k domovu, tak jako Bajaja porazil všechny tři draky, rozloučil se s věrným mluvícím přítelem-koněm a šťastně se oženil s krásnou princeznou.

Výtvarný problém: Tři geometrické objekty, tak jako tři zákešní draci mohou být poraženi skrze chaos a pohyb. Abstraktní linie jsou přesným opakem ke zvuku uzavřenému v harmonických objektech a rozděleny dle zlatého poměru

Lidský problém: Kontrast harmonie a chaosu, překonání ostychu a narušení zavedného chování v reprezentativním prostoru.

Úkol: „ Drak chce sežrat princeznu. Princ Bajaja (ty) může draky přemoci urputným bojem. Jeho kůže je však jedovatá, tak se ho nesmíš dotknout.“

Smysl – cíl: pohybová hra, dynamika, akce.

Technika, materiál – výrazové prostředky: klubka textilních provazů



Obrázek 99 Unkonzert – před a po bitvě

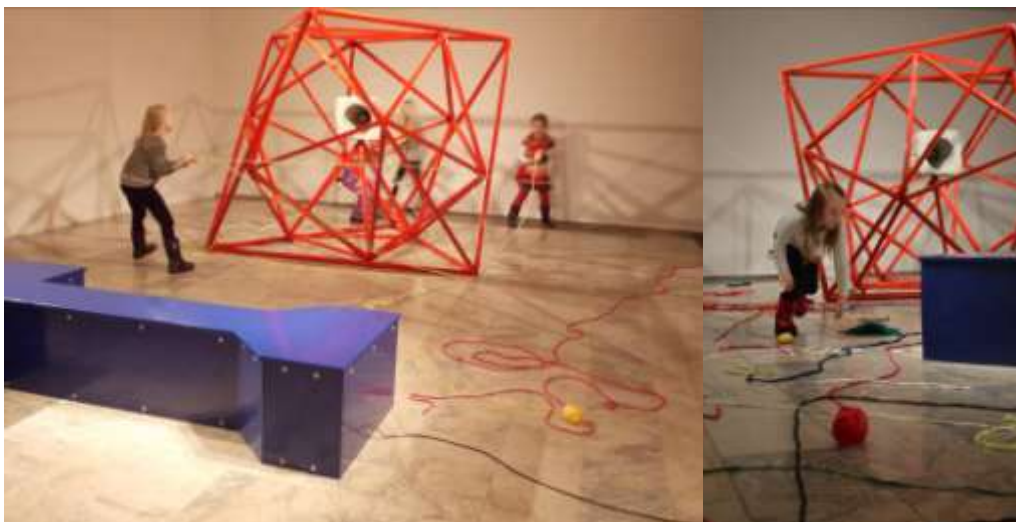
Reflektivní bilance

Závěrečný úkol byl navržen, tak že mohl fungovat jen v interakci více lidí. Tudíž nejlepší průběh nastal u skupinky žáků. První skupina čítala pouze dva lidi a ti poslední se natolik spontánně do činnosti nechtěli zapojit.

Aby byl úkol o něco zajímavější a více evokoval zážitky Bajaji, účastníci mohli během posledního úkolu, tak jako hlavní hrdina, používat pouze slova ‚Bajaja‘. Samozřejmě, že mladší část to po chvíli nevydržela a v běhu pokřikovali všechno možné, jen ne ‚bajaja‘.

Eema s matkou se snažili přemoci draka nějakých pět minut, poté se Eema rozhodla, že drak je mrtev a vyrazila společně s králíčkem do lesa, ze kterého odmítala vylézt.

Druhá skupina dívek se do draků pustila s křikem v bojovém duchu. Vzduchem létala klubka, smotávala se do nekonečných obrazců, až mne místy jímala hrůza, co provedou kovovým konstrukcím dalšího. Když se rozhodly, že draci jsou konečně mrtví – došla všechna klubka, odběhly obdobně jako Eema do Piina lesa a tvrdily, že jsou na průzkumu v cizích zemích. Instalací proběhly nespočetkrát, až se nám je po chvíli za klusu podařilo vyhnat až k hlavním dveřím, kde si navlékly několik vrstev oblečení jako rytíři od bitvy a utíkaly dále do sněhu směrem k domovu.



Obrázek 100 Unkonzert, přemož draky! Dokumentace akce

Poslední skupina uvážlivějších účastníků bojovala potichu a zlehka. Vyznačovala se uvážlivými pohyby, tichým plížením a občasným zrychlením. Draky udolaly v rekordním čase nejmenším množstvím provazů v harmonických pletencích.

4.2.3. Gymnázium Jana Nerudy

Poslední část projektu vznikla během praxí na Gymnáziu Jana Nerudy v Praze ve třídách Simony Svatošové. Pro tentokrát šlo o spojení finské pohádky *Slunce, Měsíc a Větr jako zeťové* a explosionalistické tvorby Vladimíra Boudníka.

Projekt proběhl ve třech navazujících dvou hodinových blocích, tradičně v duchu čísla tři. A postupně zkoumal taje umělcových experimentů. Nešťastným faktorem projektu bylo počasí, které nám ani v jedné z hodin nedovolilo opustit budovu gymnázia a ozkoušet si Boudníkovi akce venku.

Osobu Vladimíra Boudníka jako východisko pro výuku jsem zvolila z několika důvodů. Akce, které Boudník prováděl ze začátku, se odehrávaly na Starém Městě a na Malé Straně, kde se nachází i gymnázium. Taktéž Boudník začal s tvorbou ze skvrn za studií na střední škole, kde dotvářel nalezené skvrny na lavicích a to korespondovalo s věkem studentů na gymnáziu. Když mohl Boudník tvořit takhle na škole, mohli by oni také. Přeci jen v té době nebyl žádným umělcem, ale úplně obyčejným studentem jako oni nyní.



Obrázek 101 Vladimír Boudník

1.hodina

Téma: Explosionalismus, fabulace pomocí imaginace.

Ročník: 3. ročník z 6-ti letého gymnázia.

Výtvarný problém: Příběhy jsou všude kolem Vás. Stačí se jen koukat. Na šmouhy, praskliny, špínu na zdech.

Lidský problém: všímavost, představivost

Úkol: ‚Nalezte ve svém okolí nějakou prasklinu či nerovnost. Pomocí pasparty ji vymezte.‘

‚Dotvořte podle své fantazie, co vám evokuje vymezený prostor.‘

Smysl – cíl: Seznámení se s principy explosionalismu.

Technika, materiál – výrazové prostředky: Pasparty různých velikostí, papír, tužka – pero – propiska- pastelka – fixa, fotoaparát.

Vazba na výtvarnou kulturu: Explosionalismus Vladimíra Boudníka.

Vazba na RVP: *Žák své aktivní kontakty a získané poznatky z výtvarného umění uvádí do vztahů s ostatními vizuálně obraznými vyjádřeními, uplatňovanými v běžné komunikaci – dokáže vysvětlit vztah mezi představou a skutečností a nadále s tím aktivně pracovat.*

2.hodina

Druhý úkol jsem přizpůsobila reálným podmínkám – stále sněžilo a na zdi v okolí gymnázia nešlo kreslit.

Téma: Explosionalismus, fabulace pomocí imaginace.

Ročník: 3. ročník z 6-ti letého gymnázia.

Výtvarný problém: ‚malba‘ bez užití klasických výrazových prostředků.

Lidský problém: mnohoznačnost výkladu obrazu a příběhu

Úkol: Zachyťte libovolnou pasáž z příběhu. Ke ztvárnění však nepoužijte klasických výrazových prostředků jako je tužka či štětec, prohledejte si batohy a použijte cokoliv k vyjádření. Ztvárnění by nemělo být jednoznačně odkazující k části příběhu, kterou jste si vybrali. Současně si výběr nechte pro sebe.

V půlce výuky se práce vzájemně náhodně vymění.

‚Reagujte obdobně jako poslední hodinu na tvary v paspartách. Zahleďte se do obrazu, zamyslete se, co by to mohlo být za část příběhu a dokončete jej obdobnou technikou, jako jste zpracovávali první část.‘

Smysl – cíl: Ověření principu expresionismu a jeho uplatnění.

Technika, materiál – výrazové prostředky: Papíry formátu A3. Vše, co najdou žáci mezi věcmi; fotoaparát. Frotáž, muchláž, akční kresba a malba, atd. Volná tvorba.

Vazba na RVP: Žák využívá znalosti aktuálních způsobů vyjadřování a technických možností zvoleného média pro vyjádření své představy a nalézá, vybírá a uplatňuje odpovídající prostředky pro uskutečňování svých projektů – nalezení vlastního vyjadřovacího prostředku a jeho uplatnění v kontextu vlastní potřeby a vyjádření odpovídající tvorbě; nalézá, vybírá a uplatňuje odpovídající prostředky pro uskutečňování svých projektů.

3.hodina

Závěrečnou část bloku jsem chtěla pojmout více ve stylu grafik, avšak bez použití klasické grafické cesty. Jedná se spíše o uzavření tematické řady na téma expresionismu než o výtvarný úkol rozvíjející nadále finskou pohádku, avšak s jinou tematikou.

Snázila jsem se úkol navrhnout tak, aby obsahoval současně několik myšlenek Vladimíra Boudníka: skvrna a špína- každodennosti kolem nás jsou prostorem pro představy a každý je ze své podstaty umělcem. Pojetí expresionismu umožňuje každému dosáhnout k umění skrze vlastní fantazii. Chtěla jsem, aby žáci postupovali jako při hledání skvrn v první hodině, od něčeho jim neznámému – nahodilému diktování barevných skvrn ke konkrétnímu portrétu Paní Mattisové od Henriho Matisse, 1905, který již sice nesouvisí nijak s finským příběhem, ale dle mého názoru velice pěkně uzavřel řadu.

Téma: Explosionalismus, fabulace pomocí imaginace.

Ročník: 3. ročník z 6-ti letého gymnázia.

Výtvarný problém: nanášení barev, tisk/ výtvarný diktát

Lidský problém: následování příkazů bez představy - poddajnost

Úkol: Krok po kroku budu diktovat kam kterou barvu umístit. Poslouchejte pozorně.

Smysl -cíl: Ověření principu explosionalismu.

Technika, materiál – výrazové prostředky: Papíry formátu A3, košilky na papír, temperové barvy, houbičky, grafický váleček, grafický lis, umyvadlo, noviny, hadry, štětce, kelímky, fotoaparát. Reprodukce obrazu.

Vazba na výtvarnou kulturu: Henri Matisse, Portrét paní Matisové, 1905.

Vazba na RVP: *Žák své aktivní kontakty a získané poznatky z výtvarného umění uvádí do vztahů jak s aktuálními i historickými uměleckými výtvarnými projevy, tak s ostatními vizuálně obraznými vyjádřeními, uplatňovanými v běžné komunikaci – posuzuje smysl výtvarného diktátu, chápe tvorbu skrze vrstvení barvených skvrn. Volí adekvátní grafický tisk na základě vlastních zkušeností.*

Reflektivní bilance

Příběhy jsou všude kolem Vás.

Stačí se jen koukat.

Na šmouhy, na praskliny, na špínu po zdech.

1.hodina

Počet žáků: 8 dívek a 6 chlapců

Přestože jsem byla ve třídě v předchozích hodinách na násleších, proběhl krátký úvod o kontextu mého záměru a plánu na následující tři týdny. Jako motivaci jsem studentům představila V. Boudníka jako obyčejného člověka, studenta jako je, a jeho trpký život a snahu prosadit Explosionalismus jako plnohodnotný umělecký směr.

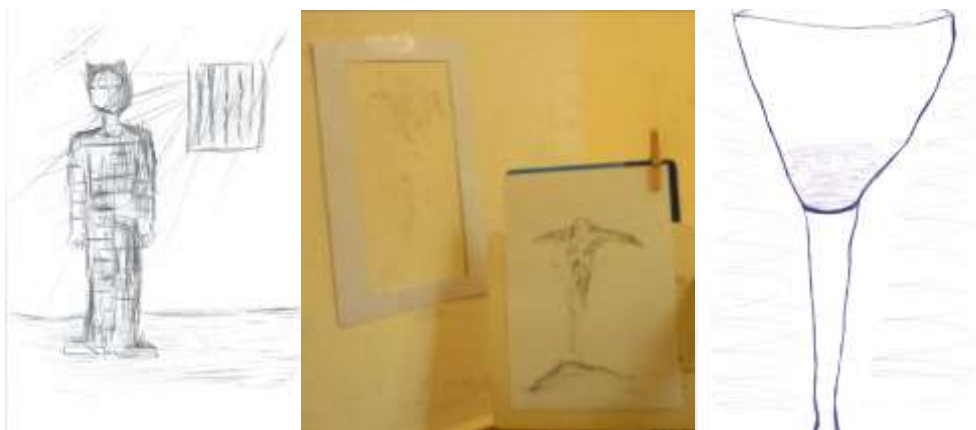
Následovalo zadání první části úkolu a studenti se rozešli hledat praskliny po celé škole. Po určitém čase jsme se sešli opět ve třídě a společně si prošli nalezené ‚skvrny‘. Během prohlídky jsem všechny pasparty vyfotografovala. Navzájem jsme hádali, co komu co skvrna připomíná. Někteří žáci zcela nepochopili zadání a použili jako skvrnu kliku či hřebík, ale to nebylo vůbec na škodu. Bohužel několik chlapců bylo v opozici a schválně jeden vybral jako skvrnu obraz, čímž rozzuřil svou učitelku a strhla se diskuze co je vlastně obraz a co skvrna, přičemž student byl jednostranně poražen.

„Vybral jsem si obrázek hrocha jako skvrnu.“

„Hroch je obrázek, to není skvrna, ani prasklina. Tohle je už něco vytvořeného, to je znak. Tady není prostor k představivosti.“

„No, ale já to vidím jinak.“

Po vymezení prostoru následovala druhá část, kdy měl každý dotvořit, co mu jeho skvrna evokuje. Neoptimálnější variantou by bylo dotvářet samotné skvrny, avšak to bohužel nepřipadalo v úvahu a museli jsme se uchýlit k ‚přepisu‘ na papír. Výběr výrazového prostředku byl volný – někdo volil pastelky, někdo zrovna to, co našel v kapse.



Obrázek 102 Fénix; Věžeň; Sklenička

Objevila se tak díla, která třeba vůbec nesouvisela s předlohou – samotný hřebík evokoval v dívce samotu, kterou zachytila smutnou postavu či spolu souvisela velice úzce – prasklina vypadala jako mapa, tudíž do ní autorka zanesla pouze toky řek a další geografické úkazy. Některá zpracování byla efektivnější, obsahovaly složitější příběhy a prezentovaly fantazii autorů než jiné. Celkově však třída pracovala poctivě.

Závěrem hodiny proběhla společná reflexe, kde jsme si postupně promítali snímky paspart a porovnávali je s hotovými kresbami. Překvapili mne někteří, s jakou pečlivostí

se pustili do zpracování, ale na druhou stranu jsem zjistila, o kolik je těžší oponovat 16-ti leté pubertální třídě než jen hrstce výrostkům a můj původní záměr ponechat jim mnoho volnosti, že nebyl tak úplně dobrý nápad, jak jsem si myslela.

Žáky krom vzájemných představ zaujalo, na kolik byli neovšimaví k prostředí gymnázia. Budova vypadá vcelku renovovaně, ale skýtá v sobě mnoho prasklin, loupajících se omítek a dalších věcí, které když nehledáte, nenaleznete. A tak jsem ráda, že se studenti pořádně rozhlédli a jako Boudník objevili ukryté příběhy v prasklinách.

2.hodina

Počátek hodiny jsme věnovali opakováním principům exponencialismu a představivosti. A následně se konečně dostali k finské pohádce Slunce, Měsíc a Vítr jako zeťové. Třída si jako malé děti složila hlavy na stoly. Příběh nekončí vůbec šťastně, a tak se zvedla krátká vlna protestu.

„Vždyť to vůbec není pohádka. Není tam šťastný konec, všichni umřeli!“

„ Proč všichni umřeli?“

Studenti následně zachycovali libovolnou pasáž z příběhu. Ztvárnění probíhalo za podmínky nepoužití klasických výtvarných vyjadřovacích prostředků. Snažili jsme se přiblížit tvorbě skvrn a otisků jako na zdech. Současně si navzájem nesměli sdělit, jakou pasáž z příběhu si vybrali, a zachycený výjev neměl být konkrétní- neměl mít reálnou podobu. Zpočátku studenti nevěděli, co si počít. Následně se rozmohla malba svačinou, dominoval pomeranč na mnoho způsobů. Jedna ‚grafika‘ spočívala ve vyškrábávání papíru a vpouštění pomerančové šťávy do vzniklých spár – neměla zrovna moc efekt. Kreslilo se jídlem, podrážkami bot, otláčovali nejrůznější materiály a rozlévali ‚omylem‘ inkousty z per.

Po ukončení činnosti jsme práce vybrali a náhodně je rozdali zpět. Studenti měli reagovat na získanou práci, jako na nalezenou skvrnu, avšak s odkazem na finský příběh.

„Nikdy by mne nenapadlo malovat vlašákem. Ale ono to jde!“

„Aby to vypadalo lépe, jako plněji, mlátila jsem do toho botou.“

Ještě před rozdáváním jsem se snažila zdokumentovat vzniklé práce, abychom měli na závěr o čem mluvit. Když jsem ‚náhodně‘ rozdávala práce, snažila jsem se je rozdat opravdu tak, aby majitelé nebyli sousedy v lavici či podobně. Samozřejmě se rozdávání neobešlo bez komentářů, avšak studenti byli k sobě překvapivě ohleduplní, že dokonce navrhli, aby nezničili práci spolužáka, že budou reagovat vedle na prázdnou plochu jako o první hodině. Přestože to byla milá nabídka, uskutečnili všichni původní záměr a pozměnili díla k obrazu svému.

Studenti reagovali na předvytvořené příběhy intuitivně. Vycházeli z použitých materiálů a technik, a také z toho, jak na ně výsledek působil. Některé záměry bylo jednoduché uhodnout, jiné se zcela minuly. Ve dvojicích je studenti prezentovali na závěru hodiny, kde vysvětlovali své záměry, použitou techniku a pojetí příběhu.

Vypsát všechny pojetí, které vznikly by, jako při každé reflexy zabraly mnoho stran, domnívám se však, že bude možná lepší výjimečně, v duchu Boudníka, nechat mluvit skvrny, i přesto, že jsou již dotvořené, protože pro každého znamená zpracování něco jiného. Nejčastěji zpracovávaným tématem byla cesta ženy do sklepa, utonutí rodičů na jezeře a vizualizace Slunce, Měsíce a Větru.



Obrázek 103 Plavba po hladině jezera a Cesta do sklepa

Bohužel nešťastnou shodou náhod selhala technika a o záznamy vyučovací jednotky jsem přišla, jediným záznamem tak jsou finální podoby obrazů, u nichž však v reprodukci se zcela ztrácí jemné detaily.

Měla jsem radost, jak kreativně využili pobídky k volné tvorbě. Některé části se pár studentů rozhodlo i ohořet, projet lisem a obdobně. Výuka byla náročnější na materiál a čistotu a úklid zabral mnohem delší dobu, než jsem předpokládala. Taktéž

můj odhad délky reflexe byl naivní, ale protože šlo o poslední hodinu, studenti sami navrhli prodloužit výuku a doprodat zpracování všech spolužáků.

3.hodina

Počet žáků: 15 žáků

Po prázdninách jsme si připomněli, co jsme v posledních hodinách dělali – úvod pro ty, co chyběli. Následně si studenti připravili pracovní prostor a zhruba 50 minut jsem diktovala obraz a studenti malovali na folii. Diktát provázely neustálé dotazy – někdo byl napřed, druhý neuvěřitelně pozadu. Chlapec, jenž od první hodiny vzdoruje, schválně maloval něco jiného a opět tvrdil, že to tak vidí.

Dlouhou dobu nikdo ve flekách nic neviděl. Schválně jsem během diktátu nepopisovala oči jako oči a krk jako krk, ale snažila jsem se to nějak opsat. Zhruba po půl hodině si někdo všiml, že z obrazu pomalu vychází obličej.

Po ‚diktátu‘ si žáci uklidili lavice a připravili se k tisku – na navlhčené papíry obtiskávali portrét z folie pomocí válečku. Provedli několik tisků – na sušší a vlhčí papír. Taktéž proběhl i pokus s lisem. Studenti postupně zkoušeli tisk na vlhčí či sušší papíry, podle toho jakého efektu chtěli docílit. K tisku používali buď grafického válečku či umísťovali papír přímo do lisu, tam však byl problém s odhadem síly tisku a tak se několik portrétů rozmazalo. To však nebylo na škodu, rozmazané portréty slavily u žáků větší úspěch než ty povedené.



Obrázek 104 Henri Matisse, Paní Mattisová, 1905; Portréty dle žáků

Na závěru hodiny jsme hotové práce porovnávali s originálem Henriho Matisse. Někteří studenti byli mírně rozlazení, jelikož se domnívali, že k takovéto práci mohli dojít snáze bez zbytečné námahy během diktátu.

„Kdybyste mi ten obraz ukázala hned, namaluji ho lépe!“

„Vždyť mi z toho leze nějaký obličej, jak nějaká maska.“

K souhrnu výuky mohu říci opět to, že jsem si nedokázala ohlídat čas a Opět jsem neodhadla čas a čtení malby trvalo mnohem déle, než jsem počítala. Velké úskalí nastalo v momentě, kdy začaly docházet barvy, a studenti museli začít improvizovat s mícháním. Taktéž nastalo několik mírných patálií během tisků, ale studenti byli velice samostatní a dokázali samostatně řešit problémy. Dokonce jim samostatné řešení učinilo větší radost, než kdybychom jim poradili.

5. ZÁVĚR

V závěru můžeme konstatovat, že práce v aktuálním rozsahu osciluje na pomezí literárního vyprávění a výtvarné tvorby se silným autorským pohledem.

V průběhu zkoumání etymologie pohádky a výtvarného umění autorka našla množství podnětných inspirací, kterých se dá využít v nastávající učitelské praxi. Bylo by však vhodné se pro příště orientovat na temnější prvky spojované s pohádkou.

Aktualizace tradičních pohádkových příběhů do současného umění v rozdílných institucích umožnila ozkoušet v praxi metodický přístup škol a galerií u nás i v zahraničí. Vzniklá komparace by se dala nadále použít jako výzkumná sonda porovnávací přístupy institucí a zemí k současnému výtvarnému umění. Taktéž příprava edukačního programu pro zahraniční účastníky nabídla nový pohled na možnosti využití galerijní edukace, které se v praxi dají použít.

V návaznosti na témata v teoretické části, kterých se práce stihla jen letmo dotknout, by se dalo navázat a věnovat se jim do hloubky odděleně a samostatně. Přínosná by byla nejen komparace metodiky výuky v obou zemích, ale i výtvarná tvorba rozvádějící jednotlivá témata.

Pohádka byla, je a nadále bude kulturně a umělecky přínosnou hodnotou, která má stálý potenciál se rozvíjet v mnoha oborech.

6. LITERATURA A ELEKTRONICKÉ ZDROJE

LITERATURA

ARSENJEV, Ivan; FORMAN, Petr; HUČÍN, Ondřej: Čarokraj, *Marko Ivanovič, Opera*. Národní divadlo, 2013, 2. vydání, 98 s. ISBN: 978-80-7258-447-5.

BETTELHEIM, Bruno: *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Lidové noviny, 2000, 335 s. ISBN: 80-7106-290-1.

BLÁHA, Jaroslav: *Výtvarné umění a hudba. Tvar, prostor a čas I/I*. Togga 2012, 1. vydání. ISBN: 978-80-87258-69-9.

BOIS, Y., BUCHLOH, B., FOSTER, H., KRAUSS, R. *Umění po roce 1900*. Slovart, 2007. 704 s. ISBN 978-80-7209-952-8.

ČEŇKOVÁ, Jana: *Vývoj literatury pro mládež a její žánrové struktury*. Portál, 2006. 171 s. ISBN: 80-7367-095-X.

ČERNOCHOVÁ, Pavla; MORÁVKOVÁ, Zdeňka: *Programy pro školy a zájmové skupiny ve stálých expozicích Národní galerie v Praze*. Libertas, 2011. 92 s. ISBN: 978-80-7035-444-5.

ČHIU Š-CHUA: *Čhiu Š-chua- Krajiny*; Galerie Rudolfinum, 15.březen-18.červen 2000. Galerie Rudolfinum, 123 s. ISBN: 80-902194-9-7.

ECO, Umberto: *Meze interpretace*. Karolinum, 2009. 330s. ISBN: 978-80-246-0740-5.

CHOCHOLOVÁ, Lucie; ŠKALOUDOVÁ, Barbora; VOBOŘILOVÁ ŠTŮLOVÁ, Lucie: *ICT a současné umění ve vzdělání – inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy*. Národní galerie v Praze, 2008. ISBN: 978-80-7035-378-3.

FULKOVÁ, Marie. *Diskurs umění a vzdělávání*. Praha: Nakladatelství H&H, 2008. 335 s. ISBN: 978-80-7319-076-7. S. 7-74.

FULKOVÁ, M.: *Výtvarná výchova – návod k použití*. (2013) Kapitola 11. Str. 376 – 397. In

FULKOVÁ, M., HAJDUŠKOVÁ, L., SEHNALÍKOVÁ, V., KITZBERGEROVÁ, L.: *Muzejní a galerijní edukace 2. Učení z umění. Vzdělávací programy Uměleckoprůmyslového musea v Praze a Galerie Rudolfinum 2012 a 2013*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta a Uměleckoprůmyslové museum v Praze, 2013, ISBN 978-80-729-700-7. (Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta), ISBN 978-80-7101-127-9 (Uměleckoprůmyslové museum v Praze).

FULKOVÁ, M.; SLAVÍK, J.; DYTRTOVÁ, K.: *Konceptová analýza tvořivých úloh jako nástroj učitelské reflexe*. PEDAGOGIKA roč. LX, 2010

GRAHAM- DIXON, Andrew: *Umění/ Velký obrazový průvodce*. Knižní klub, 2010. 612 s. ISBN 978- 80-242-2663-7.

HALL, James: *Slovník námětů a symbolů ve výtvarném umění*. Ladislav Horáček- Paseka, 2008. 520s. ISBN 978-80-7185-902-4.

HLOUCHA, Joe: *Pohádky japonských dětí*. Pragma, 2015, 90 s. ISBN: 978-80-7349-440-7.

HOSSEIN Amirsadeghi: *Nordic Contemporary: Art from Denmark, Finland, Iceland, Norway and Sweden*. ISBN-13: 978-0500970652. 364 str. Thames and Hudson.

JACHNIN, Boris: *Walt Disney*. Československý filmový ústav, 1990, 294 s. ISBN: 80-7004-037-8.

KALLIO-TAVIN, Mira & Pullinen: *Conversations on Finnish Art Education*, Aalto ARTS Books, 2015. 350s. ISBN: 978-952-60-6158-0.

KRATOCHVÍL, Z.; BOUZEK, J. *Proměny interpretací*. Praha: Herrmann & synové, 1996, 199 s.

KULKA, Jiří: *Psychologie umění*. Praha: Grada, 2008, 435 s. ISBN: 978-80-247-2329-7.

LAMAČ, Miroslav: *Myšlenky moderních malířů*, Odeon, 1989, 513 s. ISBN: 80-207-0087-0.

LEKTORSKÉ ODDĚLENÍ NÁRODNÍ GALERIE V PRAZE: *Programy pro školy a zájmové skupiny ve stálých expozicích Národní galerie v Praze*. Národní galerie, 2011. ISBN: 978-80-7035-444-5.

MICHELS, Ulrich: *Encyklopedický atlas hudby*. Nakladatelství Lidové Noviny. ISBN: 80-7106-238-3.

MERHAUT, Vladislav: *Grafik Vladimír Boudník*. Torst, 2009. 402 s. ISBN: 978-80-7215-382-4.

NĚMCOVÁ, B.: *Národní báchorky a pověsti (svazek 2)*. Nakladatelství krásné literatury, hudby a umění, 1956 – 2. vydání Z. Havránková, R. Havel, Praha: SNKLHU, 1956, 318 s. Národní knihovna, svazek 47.

PERRAULT, Charles: *Pohádky matky husy*. Albatros, 1989. 2. vydání. 126 s. 13-215-KMČ-89.

PROPP, Vladimír, Jakovlevič: *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: H&H, 1999, 343 s. ISBN: 978-80-7319-085-9.

- PETŘÍČEK, Miroslav: *Myšlení obrazem – průvodce současným filosofickým myšlením pro středně nepokročilé*. Herrmann & synové, 2009, 201 s. ISBN: 978-80-87054-18-5.
- RÄSÄNEN, Marjo: *Multiculturalism and arts-based research, Themes in Finnish studies 1995-2006*
- ROESELVÁ, Věra: *Námět ve výtvarné výchově*. Upravené vydání. SARA, 2000. 195 s. ISBN 80- 902267-4-4.
- RUHRBERG, K. A KOLEKTIV AUTORŮ: *Umění 20. století*. Slovart, Taschen 2011. 840 s. ISBN 80- 7209-521-8.
- SAINT-EXUPÉRY, Antoine de: *Malý princ*. Albatros, 2014. 14. vydání. 93 s. ISBN:978-80-00-03424-9.
- SIOKUNEN, Jyrki; WERKMÄSTER, Daniel: *Tila Haltuun! Ta plats! Occupy Space!* Suomen Kuvanveistäjäliitto, Oy Fram Ab2015. ISBN: 978-951-97247-3-7.
- SKÁLA, František: *Velké putování Vlasy a Brady*. Arbor Vitae, 2007. ISBN: 80-86300-88-9.
- SLAVÍK, Jan: *Od výrazu k dialogu ve výchově. Artefiletika*. Praha: Univerzita Karlova, 1997, 199 s. ISBN: 80-7184-437-3.
- SLAVÍK, Jan: *Umění zážitku, zážitek umění (teorie a praxe artefiletiky) 1. díl, druhé vydání*. Praha, Karolinum, 2011. 282 s. ISBN: 978-80-7290-498-3.
- SVĚTLÍK, MAREK E.: *Finské pohádky I. / Suomalaiset kansasadut I.*, MESS 2011, 332 s. ISBN: 978-80-904659-1-6.
- ŠMAHELOVÁ, Hana: *Prolamování struktur*. Karolinum, 2002. ISBN: 80-246-0340-3.
- TOWER HOLLIS, S. 1990: *The Ancient Egyptian Tale of two Brothers, The oldest Fairy Tale in the World*. University Oklahoma Press.
- TŘEŠTÍK, Michael: *Umění vnímat umění, guerilla writing about art*. Praha: Gasset, 2011. 226 s. ISBN 978-80-87079-15-7.
- UHL SKŘIVANOVÁ, Věra: *Pojetí vzdělávacích cílů v ČR a Německu aneb umělecko-pedagogická interpretace kurikulárních dokumentů českých a bavorských gymnázií*. Paido 2011, 245 s. ISBN: 9788073152284.
- VON FRANZ, M. L. *Psychologický výklad pohádek*. Portál, 1998, 182 s. ISBN: 978-80-262-0863-1.
- 16-17/2010 *Ateliér*. 2010.

ELEKTRONICKÉ ZDROJE

ANDERLOVÁ, Tereza: *Pure blood*, 2012 [online], [2016-04-11], dostupné z WWW:
<http://stoleckuprostrise.czechdesign.cz/exhibits.html>

ANNEKA, Sannu: *Marimekko, Kalevala* [online], [2016-04-11], dostupné z WWW:
<http://blog.alwaysmod.com/2009/02/12/marimekko-kanteleen-kutsu-pattern-by-sanna-annukka/>

AŽ PO UŠI V MECHU [online], [2016-04-11], dostupné z WWW:
<http://www.pifpaf.cz/cs/az-po-usi-v-mechu>

BEVERLY, Katharina; ELLENDER, Elizabeth: *Sněhová královna*, 1929 [online], [2016-04-11], dostupné z WWW:
https://www.taschen.com/pages/en/blog/56.a_soul_for_stories.htm

BRAUNER, Lena: [online], [2016-06-23], dostupné z WWW:
<http://www.lenabrauner.cz/>

BRAUNER, Léna: *Mural Art, Želivského*, 2012 [online], [2016-04-11], dostupné z WWW:
<http://www.nasepraha10.cz/zpravy-13/v-praze-10-na-zelivskeho-vznikl-dalsi-mural-art-od-leny-brauner>

CZECH DESIGN: *Stolečku prostři se!* [online], [2016-07-15], dostupné z WWW:
<http://stoleckuprostrise.czechdesign.cz/index.html>

ČCHIU Š-chua [online], [2016-06-23], dostupné z WWW:
<http://www.galerierudolfinum.cz/cs/press/exhibition/cchiu-s-chua-krajiny>

FÁROVÁ, Lenka: *Finské pohádky I.* [online], [2016-06-23], dostupné z WWW:
<http://www.iliteratura.cz/Clanek/29413/svetlik-marek-e-ed-finske-pohadky-i>

FUČÍKOVÁ, Renáta: *Čínské pohádky* [online], [2016-06-23], dostupné z WWW:
<http://www.renatafucikova.cz/knihy>

GRIMM, Ludwig, Emil: *Hodina s Jacobem Grimmem*, 1830 [online], [2016-15-10], dostupné z WWW: <http://publicdomainreview.org/2012/12/20/the-forgotten-ales-of-the-brothers-grimm/>

HAAPANIEMI, Klaus: *Taika* [online], [2016-04-11], dostupné z WWW:
<https://www.designville.cz/iittala-taika?page=2>

HUSÁRKOVÁ, Lenka: *Daň za křehkost; Sůl nad zlato*, 2015 [online], [2016-06-23], dostupné z WWW: <http://www.lenkahusarkova.cz/sklo/>

HYNAIS, Vojtěch: *Opona ND*, 1883 [online], [2016-04-11], dostupné z WWW: https://cs.wikipedia.org/wiki/Opona_N%C3%A1rodn%C3%ADho_divadla

JETELOVÁ, Magdaléna: *Islandský projekt* [online], [2016-08-23], dostupné z WWW: <http://socks-studio.com/2014/01/12/a-geological-epiphany-magdalena-jetelovas-iceland-project-1992/>; <http://www.artlist.cz/dila/projekt-island-2495/>

KALLELA, Aksen, Gallen: *Kalevala* [online], [2016-15-10], dostupné z WWW: <http://www.skandinavskydum.cz/2015/bohove-a-hrdinove-kalevaly/>

KARAFIÁT, Jan: *Broučci*, 1967 [online], [2016-04-11], dostupné z WWW: https://www.google.com/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjp_L_U6vXPAhWL0RoKHRTDCdUQjRwIBw&url=http%3A%2F%2Fwww.fdb.cz%2Fserial%2Fbroucci%2F4672&psig=AFQjCNH4zdWvLBtcGehtc7mGhJw6lWxfew&ust=1477480677379313

KARLÍKOVÁ Olga: *Záznamu zpěvu ptáků* [online], [2016-06-23], dostupné z WWW: <http://skolska28.cz/olga-karlikova-svistouni-zaby-skrivani>

KOBLIHA, František: *Les* [online], [2016-15-10], dostupné z WWW: <http://en.ghmp.cz/on-line-collections/detail/CZK:US.G-3156/?>

KREJČOVÁ, Zdeňka: *Pohádky ze země draka* [online], [2016-15-10], dostupné z WWW: , <http://citarny.cz/index.php/knihy-lide/autori-a-knihy/ilustratori-a-knihy/203-o-autorech/ilustratori-a-detske-knihy/3156-krejcovova-ilustrace-ilustrace>

KUKY SE VRACÍ: [online], [2016-06-23], dostupné z WWW: <http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10219664958-film-o-filmu-kuky-se-vraci/>

MARIMEKKO: [online], [2016-10-25], dostupné z WWW: <https://www.marimekko.com/eu/en/>

MÚM: *Yesterday was dramatic, today is ok; A number of small things* [online], [2016-07-15], dostupné z WWW: <https://www.youtube.com/watch?v=yNsV6Z9Jst0>

NÁRODNÍ DIVADLO, *Čarokraj; Slavík a Jolanta; Liška Bystrouška*: [online], [2016-04-11], dostupné z WWW: <http://www.narodni-divadlo.cz/cs/repertoar?a=305&s=all&e=all&t=all>

NIKL, Petr [online], [2016-05-04], dostupné z WWW: <http://www.petrnikl.cz/>

NIKL, Petr: *Já jsem tvůj zajíc; Neviditelný svět* [online], [2016-04-11], dostupné z WWW: <http://www.divadloarcha.cz/cz/projects/show/ja-jsem-tvuj-zajic/10/>

ONLINE ETYMOLOGY DISCTIONARY [online], [2016-06-23], dostupné z WWW:
<http://www.etymonline.com/index.php?search=Fairytales>

PANUŠKA, Jaroslav: *Břízový les; Čarodějnice* [online], [2016-15-10], dostupné z WWW:
http://www.galerieart.cz/symbolismus_jaroslav_panuska.htm

PELCL, Jiří: *Stolečku, prostři se!* <http://stoleckuprostrise.czechdesign.cz/exhibits.html>

PÍSEŇ MOŘE [online], [2016-06-23], dostupné z WWW:
<http://www.pisenmore.cz/#about>

PIRILÄ, Marja: [online], [2016-08-23], dostupné z WWW:
<http://www.korundi.fi/loader.aspx?id=ed77e9a3-9c75-4a85-bd00-b6a939de82df>

POSPÍŠILOVÁ, Vlasta: *Broučci*, 1995 [online], [2016-04-11], dostupné z WWW:
<http://www.ceskatelevize.cz/porady/0-vecernicek/5628/?detail=broucci>

PREISLER, Jan: *Pohádka*, 1904. [online], [2016-04-11], dostupné z WWW:
http://www.rozhlas.cz/leonardo/historie/_zprava/malir-ze-sveta-pohadek--881497

PREISER, Jan: *Pohádky špatně končící*, 1897 [online], [2016-04-11], dostupné z WWW:
http://is.muni.cz/th/74214/ff_m/Prezentace/preisler.htm

SHEPARD, E. H.: První skicy Púa: [online], [2016-04-11], dostupné z WWW:
<http://www.dailymail.co.uk/news/article-2510891/E-H-Shepards-Winnie-Pooh-sketch-captured-magic-Poohsticks-found.html>

PREISSIG, Vojtěch: *Broučci*, 1903 [online], [2016-04-11], dostupné z WWW:
<http://www.artbohemia.cz/cs/grafiky-tisky/5408-chaperons-les-joies-du-foyer-broucci-.html>

ROUBAL, Tomáš: *Sick* [online], [2016-04-11], dostupné z WWW:
<http://www.studentpoint.cz/278-vytvarne-umeni/17892-soucasna-mlada-generace-umelcu-v-nove-galerii/#.WBHUIi2LTIU>

SÄRESTÖNIEMI, Reidar: *Huurrekoivikko* [online], [2016-15-10], dostupné z WWW:
<http://www.sarestoniemenmuseo.fi/english/>

SOPKO, Jiří: [online], [2016-07-15], dostupné z WWW: <http://www.jirisopko.cz/cs/>

SKÁLA, František: [online], [2016-06-23], dostupné z WWW:
<http://www.frantaskala.com/>

SKÁLA, František: *Listomluva*, 2010 [online], [2016-04-11], dostupné z WWW:
<http://www.frantaskala.com/cs/veci/kategorie/75/76/78>

SKÁLA, František: *Noc*, 1992 [online], [2016-04-11], dostupné z WWW:
<http://www.frantaskala.com/cs/work/category/43/68>

SKÁLA, František: *Pohádky matky husy* [online], [2016-04-11], dostupné z WWW: <http://www.frantaskala.com/cs/work/category/75/106/112/129>

SOPKO, Jiří: *Magna*, 2015 [online], [2016-04-11], dostupné z WWW: <http://www.jirisopko.cz/cs/galerie/category/2-soucasna-tvorba>;
<http://www.adamgallery.cz/sopko-jiri>

ŠEJN, Miloš: *Býti krajinou* [online], [2016-06-23], <http://www.zpc-galerie.cz/cs/milos-sejn-byti-krajinou-32>

TANSI: *Iitalla* [online], [2016-04-11], dostupné z WWW: <https://www.designville.cz/iittala-taika?page=2>

TENNIEL, John: *Through the Looking-Glass* [online], [2016-04-11], dostupné z WWW: https://en.wikipedia.org/wiki/John_Tenniel#/media/File:Jabberwocky.jpg

TOLKIEN J. R. R.: *Autorské skicy k Hobbitovi*, 1936 [online], [2016-04-11], dostupné z WWW: <https://cz.pinterest.com/source/elijahwood.tumblr.com>

VYTISKA, Jan: *Tohle není dýmka, tak to tedy valím bulvy* [online], [2016-04-11], dostupné z WWW: <http://www.studentpoint.cz/278-vytvarne-umeni/17892-soucasna-mlada-generace-umelcu-v-nove-galerii/#.WBHUi2LTIU>

7. KOPIE ZADÁNÍ

8. SEZNAM VYOBRAZENÍ A PŘÍLOH

Obrázek 1 Katharina Beverley, Elizabet Ellender, Sněhová královna, 1929	5
Obrázek 2 J. R. R. Tolkien, autorské skicy k Hobbitovi, 1936	5
Obrázek 3 John Tenniel, Through the Looking-Glass	11
Obrázek 4 Carroll Lewis, Alenka v říši divů	11
Obrázek 5 E. H. Shepard - první skici Medvídka Púa	11
Obrázek 6 Tomáš Roubal, Sick	12
Obrázek 7 Jan Vytiska, Tohle není dýmka, tak to tedy valím bulvy	12
Obrázek 8 Vojtěch Preissig, Broučci 1903	15
Obrázek 9 Libuše Koutná, Broučci, 1967	15
Obrázek 10 Vlasta Pospíšilová, Broučci, 1995	15
Obrázek 11 František Skála, Listomluva, Nová galerie, 2010	16
Obrázek 12 Skála, František: Noc, 1992	16
Obrázek 13 František Skála, Pohádky matky husy.....	16
Obrázek 14 Jiří Sopko, Magna, 2015	17
Obrázek 15 Jan Preisler, Pohádka, 1904	18
Obrázek 16 Jan Preisler, Pohádky špatně končící, 1897	18
Obrázek 17 Léna Brauner, Bez názvu.....	19
Obrázek 18 Léna Brauner, Autoportét.....	19
Obrázek 19 Léna Brauner, Mural Art- Želivského, Praha, 2012.....	19
Obrázek 20 Marja Pirilä, Interier / Exterior.....	19
Obrázek 21 Marja Pirilä, Interier / Exterior.....	19
Obrázek 22 Marja Pirillä, Paulin pokoj, 1992	20
Obrázek 23 Magdaléna Jetelová, Islandský projekt - mapa hřbetu pohoří.....	21
Obrázek 24 Magdaléna Jetelová, Islandský projekt	22

Obrázek 25 Komparace Kdy? Jak? Co?	24
Obrázek 26 Národní divadlo, Slavík a Jolanta	25
Obrázek 27 Národní divadlo Příhody lišky Bystroušky	26
Obrázek 28 Vídeňská opera, Liška Bystrouška.....	26
Obrázek 29 Národní divadlo, Čarokraj.....	26
Obrázek 30 Petr Nikl, Já jsem tvůj zajíc	27
Obrázek 31 Petr Nikl a Vladimír Václavek, Neviditelný svět, 2013	27
Obrázek 32 Až po uši v mechu Obrázek 33 Píseň moře	28
Obrázek 34 Kuky se vrací.....	29
Obrázek 35 Jiří Pelcl, Stolečku prostři se, 2012.....	30
Obrázek 36Tereza Anderlová, Pure blood, 2012	30
Obrázek 37 Lenka Husárková, Daň za křehkost, 2015	31
Obrázek 38 Lenka Husárková, Sůl nad zlato, 2015	31
Obrázek 39 Sannu Annekka, Marimekko: Kalevala Obrázek 40 Sannu Annekka, Marimekko: Kalevala.....	31
Obrázek 41 Klaus Haapaniemi, Taika	32
Obrázek 42 Tansi, Iittala.....	32
Obrázek 43 Vojtěch Hynais, Opona ND, 1883	35
Obrázek 44 Kalevala, Akseli Gallen- Kallela, Obrana mlýnku Sampo, 1896	36
Obrázek 45 Renáta Fučíková, Čínské pohádky	37
Obrázek 46 Zdeňka Krejčová, Pohádky ze země draka	37
Obrázek 47 Miloš Šejn, Býti krajinou.....	38
Obrázek 48 Olga Karlíková, Záznamu zpěvu ptáků.....	38
Obrázek 49 Hodina s Jacobem Grimmem, Ludwig Emil Grimm, 1830	39
Obrázek 50 Arthur Rackham, Pohádky Bratří Grimmů, 1916	39
Obrázek 51 Jaroslav Panuška, Břízový les	40
Obrázek 52 Lískový úvoz, 2015	41

Obrázek 53 Reidar Särestöniemi, Huurrekoivikko	43
Obrázek 54 František Koblíha, Les	43
Obrázek 55 Studie lesa	43
Obrázek 56 Skicy a tvorba stínové instalace.....	44
Obrázek 57 Přípravný model a skica	44
Obrázek 58 Čchiu Š-chua, Krajiny, Galerie Rudolfinum	45
Obrázek 59 Les	45
Obrázek 60 Les	46
Obrázek 61 Proměny lesní krajiny	46
Obrázek 62 Návrh možné instalace.....	46
Obrázek 63 Studie lesa	47
Obrázek 64 Studie lesa	47
Obrázek 65 Hrací kostky	48
Obrázek 66 Hrací kostky	48
Obrázek 67 Hra s kostkami.....	49
Obrázek 68 Varianty složení kostek.....	49
Obrázek 69 Návrh lesní koláže.....	50
Obrázek 70 Otevřená výtvarná herna, One man show	52
Obrázek 71 Žáci ZUŠ, ‚Co bych si oblékla do zimy.‘	60
Obrázek 72 Volná tvorba kompozice Dcera muže a dcery ženy	61
Obrázek 73 Kresba na téma ‚Co bych si oblékla do zimy‘	61
Obrázek 74 Žákyně ZUŠ, Eliška s ještěrkami - tužkami	61
Obrázek 75 Žáci ZUŠ, překvapení za dveřmi	62
Obrázek 76 Žákyně ZUŠ, Příběh Elišky	63
Obrázek 77 Žákyně ZUŠ, Ještěrky a jejich úděl	63
Obrázek 78 Žáci ZUŠ, pohybová aktivita	64

Obrázek 79 Žáci ZUŠ, autorské pojetí závěru	65
Obrázek 80 Žáci ZUŠ, autorské pojetí závěru příběhu	65
Obrázek 81 Žáci ZUŠ, záznam děje open form	66
Obrázek 82 Open form a její záznamy	66
Obrázek 83 Žákyně ZUŠ, Havran sděluje sudbu	67
Obrázek 84 Žákyně ZUŠ, Poprava Jussiho	67
Obrázek 85 Žáci ZUŠ při práci, reakce na hudbu	68
Obrázek 86 Žákyně ZUŠ, reakce na hudbu	68
Obrázek 87 Žákyně ZUŠ, Pocit ztráty kontroly nad tělem	69
Obrázek 88 Žák ZUŠ, Vztah krále a sluhy	69
Obrázek 89 Žáci ZUŠ, Site specific art- autorské pojetí konce příběhu	70
Obrázek 90 Occupy Space!	72
Obrázek 91 Petri Eskelinen, Reader and Listener	73
Obrázek 92 Anu Tuominen, Evergreen	74
Obrázek 93 Anu Tuominen, Evergreen	75
Obrázek 94 Pia Sirén, Primeval Forest	75
Obrázek 95 Kaarina Kaikonen, Forgotten me Not	76
Obrázek 96 Kirsi Kaulanen, Mediator	78
Obrázek 97 Mediator - Králíček a Víla	79
Obrázek 98 Mediator – bezejmenný a pes	79
Obrázek 99 Unkonzert – před a po bitvě	81
Obrázek 100 Unkonzert, přemož draky! Dokumentace akce	82
Obrázek 101 Vladimír Boudník	83
Obrázek 102 Fénix; Vězeň; Sklenička	86
Obrázek 103 Plavba po hladině jezera a Cesta do sklepa	88
Obrázek 104 Henri Matisse, Paní Matissová, 1905; Portréty dle žáků	89

9. PŘÍLOHY

CD

Praktická část

Dokumentace průběhu tvorby

Výtvarné výstupy

Audionahrávka

Didaktická část

Dokumentace odučených lekcí

Výtvarné výstupy žáků

Hrací kostky s tematikou lesa

9 ks, 9 x 9 cm

9.1 O KOHOUTKOVI A SLEPIČCE

9.1.1. O kohoutkovi a slepičce, Božena Němcová

NĚMCOVÁ, Božena: *Národní báchorky a pověsti* (svazek 2). Nakladatelství krásné literatury, hudby a umění, 1956 – 2. vydání Z. Havránková, R. Havel, Praha: SNKLHU, 1956, 318 s. Národní knihovna, svazek

Jednou šel kohoutek se slepičkou pro jahody. Slepička, vždy když něco našla, rozdělila se s kohoutkem. Za chvíli našel kohoutek jahodu také. Protože byl ale lakomý, dal si celou jahodu do zobáčku. Nechtěl se se slepičkou dělit. Jahoda byla ale příliš veliká, a tak se začal dusit. "Slepičko, slepičko! Dej mi vodu, nebo se udusím!"

Slepička utíká ke studence a prosí: „studánko, studánko, dej mi krůpěj vody kohoutkovi. Kohoutek leží v oboře, nožky má nahoře. Bojím se, bojím, že umře.“

A studánku odpoví: „Vody ti nedám, dokud mi nedoneseš lísteček.“

Běží slepičce k lípě a prosí: „Lípo, lípo, dej studánce lísteček. Studánka dá vody kohoutkovi. Leží tam v oboře, nohy má nahoře, bojím se, bojím, že umře!“

„Nedám ti lístečku, dokud mi nedoneseš od švadleny šáteček.“

Tak běží slepička za švadlenkou: „Švadlenko, švadlenko, dej mi šátečku pro lípu. Ta dá lísteček studánce a ta vodu kohoutkovi. Leží tam v oboře, nohy má nahoře, bojím se, bojím, že umře!“

„Nedám ti šátečku, dokud mi nedoneseš od ševce překrásné střevíce.“

I běží slepička ke šveci. „Šveci, šveci, dej mi střevíce pro švadlenku. Ta dá šátečku pro lípu, lípa lístek studánce a ta vodu mému kohoutkovi. Leží tam v oboře, nohy má nahoře, bojím se, bojím, že umře!“

A švecovi se slepičky zželelo a střevíčky pro švadlenku jí dal. Slepička s nimi utíkala, co jí nohy stačily. Od švadleny s šátečkem k lípě, od lípy s lístečkem ke studánce a od studánky ke kohoutkovi, co ležel na dvoře, nožky měl na hoře. Jenže než doběhla s trochou vody, našla kohoutka mrtvého.

9.1.2. The Rooster and Hen, Kristine Vaivode

Anglický překlad Kristine Vaivode podle originálu Boženy Němcové.

One day, Cock and Hen were walking to the forest to get some strawberries. Hen usually gave some of the berries to cock, whenever she found them. In few minutes Cock also managed to find them. But! Cock was very stingy and he put all strawberries in his mouth - he didn't share them with Hen.

Strawberries were very big, and after eating some he couldn't breathe anymore. "Hen! Hen! Give me some water or I will choke!"

Hen ran to the waterhole and begged: "Waterhole, Waterhole, give me a drop of water for Cock. He is laying in the park, with his legs up. I am afraid, I am afraid, that he will die!"

And Waterhole answered: "I will only give you some water, if you will get me a small leaf from Basswood."

So, Hen ran to Basswood and again she begged: "Basswood, Basswood, please give a small leaf to Waterhole. Then Waterhole will give some water for Cock. He is laying in the park, with his legs up. I am afraid, I am afraid, that he will die!"

"I will not give you a small leaf, until you will get me a scarf from Seamstress."

So, Hen ran to Seamstress. "Seamstress, Seamstress, please give me a scarf for Basswood. Then She will give a small leaf to Waterhole and he will give some water to Cock. He is laying in the park, with his legs up. I am afraid, I am afraid, that he will die!"

"I will not give you the scarf, until you will get me beautiful shoes made by Heeler."

So, Hen ran to Heeler. "Heeler, Heeler, give me beautiful shoes for Seamstress. Then she will give a scarf to Basswood. She will give a small leaf to Waterhole and he will give some water to Cock. He is laying in the park, with his legs up. I am afraid, I am afraid, that he will die!"

And so..Heeler felt bad for her and he gave her the beautiful shoes for Seamstress. Hen ran, as quickly as she could. From Seamstress to Basswood with the scarf, from Basswood to Waterhole with the small leaf and from Waterhole to Cock with the drop of water, who was laying in the park, with his legs up."

But before she reached him with a drop of water, Cock had already died."

9.1.3. Kukko ja kana, Tiia Salmelin

Finský překlad Tiia Salmelin podle originálu Boženy Němcové.

Eräänä päivänä Kukko ja Kana kävelivät metsään hakemaan mansikoita. Kana luovutti yleensä muutamat löytämistään marjoista Kukolle. Pian myös Kukko löysi marjoja. Mutta! Kukko sulloi kaikki marjat nokkaansa ja kieltäytyi jakamasta niitä Kanan kanssa.

Mansikat olivat hyvin suuria ja nieltyään monta Kukko ei voinut enää hengittää. "Kana! Kana! Tuo minulle vettä, tai minä tukehdun!"

Kana kiiruhti lammen luo ja aneli: "Lampi, Lampi anna minulle pisara vettä Kukolle. Hän makaa tuolla metsikössä jalat kohti taivasta. Pelkään, pelkään että hän on kuolemaisillaan!"

Ja Lampi vastasi: "Annan sinulle vettäni, jos tuot minulle pienen koivunlehden."

Niin Kana kiiruhti Koivun luo ja jälleen hän aneli: "Koivu, Koivu! Ole kiltti ja anna pieni lehtesi Lammelle, jotta Lampi antaisi vettänsä Kukolle! Hän makaa tuolla metsikössä jalat kohti taivasta. Pelkään, pelkään että hän on kuolemaisillaan!"

"Et saa lehteäni, ellet ensin tuo minulle huivia Ompelijattarelta." Koivu virkkoi.

Joten Kana kiiruhti tapaamaan Ompelijatarta. "Ompelijatar, Ompelijatar! Ole kiltti ja suo minulle huivi Koivulle annettavaksi. Vain siten hän antaa lehtensä Lammelle, joka sitten antaa vettä Kukolle, joka makaa tuolla metsikössä jalat kohti taivasta. Pelkään, pelkään että hän on kuolemaisillaan!"

"Et saa minulta huivia ennen kuin tuot minulle Suutarin tekemät kauniit kengät." Ompelijatar tokaisi.

Joten Kana kiiruhti Suutarin tykö. "Suutari, Suutari. Antaisitko minulle kauniit kengät Ompelijatarta varten. Siten hän antaa minulle huivin, jonka voin antaa Koivulle, joka sitten antaa lehtensä Lammelle, jolta saan vettä Kukolle. Hän makaa tuolla metsikössä jalat kohti taivasta. Pelkään, pelkään että hän on kuolemaisillaan!"

Suutari tunsu myötätuntoa Kanaa kohtaan ja lahjoitti hänelle kauniit kengät Ompelijattarelle vietäväksi. Kana juoksi niin nopeasti, kuin jaloistaan pääsi Ompelijattarelta koivulle huivin kanssa, Koivulta Lammelle lehtineen ja Lammelta vesitippa mukanaan Kukon luokse, joka makasi metsikössä jalat kohti taivasta.

Mutta ennen kuin Kana tavoitti Kukon veden kanssa, Kukko oli jo kuollut.

9.2 PRINC BAJAJA

9.2.1 Princ Bajaja, Božena Němcová

NĚMCOVÁ, Božena: *Národní báchorky a pověsti* (svazek 2). Nakladatelství krásné literatury, hudby a umění, 1956 – 2. vydání Z. Havránková, R. Havel, Praha: SNKLHU, 1956, 318 s. Národní knihovna, svazek

Mladý král se musel s manželkou svou rozloučit a odebrati se do boje. Nedlouho po jeho odjezdu porodila královna dvojčata, oba syny. Bylo radovánek po celé zemi, až nebylo možná, a hned se vypravili poslové, kteří radostnou zprávu králi donésti museli. Chlapci byli zdraví a rostli jak buci; než ten, co byl o nějaké okamžení starší, měl se lépe k světu než druhý, a tak zůstali, i když trochu povyrostli. Starší byl vždy jen na dvoře, běhal, skákal a sápal se na koníka, jenž s ním byl stejného stáří. Druhý ale nejraději po měkkých kobercích hopkal, okolo matky se batolil a jinam nevyšel, leč s ní do zahrady; proto také máti prvnímu nepřála, a mladší zůstal jejím mazánkem. Bylo chlapcům sedm let, když se král z boje navrátil a s nevyřetelnou radostí matku i děti k srdci přivinul.

„Který je přece starší z nich a který mladší?“ ptal se otec královny.

Ta myslíc, že se ptá manžel proto, by věděl, který má býti nastávajícím králem, podstrčila svého mazánka za staršího. Král miloval sice své děti stejnou mírou, ale když přišli do mládeneckých let, slyšel přece starší jmenovati mladšího budoucím králem, a to mu bylo líto tak, že ho život doma omrzelo a on jen do světa toužil. Jedenkrát si svou bolest a lítost malému koníkovi stěžoval a povídal mu, že by nejraději z domu pryč.

Tu mu odpoví kůň lidským hlasem: „Když se ti doma nelíbí, jdi do světa, ale bez otcova dovolení nechod' ani krok. Radím ti však, abys nebral žádného s sebou a na jiného koně nesedal, než na mne. Bude to k tvému štěstí.“

Princ se podivil, že mluví kůň lidským hlasem, a ptal se ho, jak to přichází. Koník mu odpověděl: „Na to se mne neptej; já chci býti tvým ochráncem a rádcem, dokud mne poslouchati budeš.“

Princ přislíbil koníkovi, že se ve všem podle jeho rady zachová, a odešel do zámku tázati se otce, smí-li do světa. Když svou žádost rodičům přednesl, nechtěl otec nikterak k tomu svoliti, ale matka byla hned, volna. Avšak princ od svého předsevzetí neupustil a konečně i na otci svolení vymámil. Hned se měli chystat služebníci, koně a komonstvo pro prince na cestu. Než ten si to vše zapověděl a řekl otci: „Nač potřebuji, otče, tolik komonstva, koňů a lidí okolo sebe, já si vezmu něco peněz a pojedu na svém malém koníku sám a sám do světa; to mi nenadělá tolik starosti a obtíže.“

Zase musel otce prosit, než mu to dovolil. Konečně bylo všechno k cestě uchystáno, mladý kůň stál osedlán u vrat a nahoře se loučil princ se svými rodiči a s bratrem. Plakali všickni hořce a poslední chvíli to bylo i matce líto, že dítě tak do světa jít nechává; i přikazovala mu přísně, aby buď za rok domů přijel, anebo alespoň osobě vědět dal.

Za nějakou hodinu klusal s ním koník v širém poli hezky daleko za hlavním městem. Někdo by si myslel, že není sedmnáctiletý kůň již tak čerstvý! Ale ten kůň nesestárl, protože to nebyl obyčejný kůň; srst měl jak aksamit, a nohy jak strunky, a čerstvý byl jak srna. Cesty ubývalo; dlouho jeli, aniž věděl princ, kam ho koník nese, když viděl pojednou věž krásného města. Tu se uhnul koník z dráhy, klusal přes pole až k jedné skále, která stála nedaleko pěkného lesíka, a když tam přijeli, kopnul nohou do skály, ona se otevřela, a oni vjeli dovnitř. Byla to pěkná pohodlná stáje.

„Nyní mne tady necháš,“ řekl koník k princovi, „a sám půjdeš do blízkého města ke dvoru; musíš se vydávat ale za němého. Král tě do služby přijme, měj se ale na pozoru, ať se nepodřekneš. Když budeš něco potřebovat, nechť je to cokoliv, přijď ke skále, třikrát zaklepej a skála se ti otevře.“

Princ si pomyslel: můj koník je tak moudrý, on jistě ví, k čemu mi to poslouží; vzal své šaty a šel. Přišel do sídelního města, které bylo nedaleko skály, a dal se u krále ohlásit. Král vida, že je němý, slitoval se nad jeho mladostí a podržel ho u sebe. Brzy však viděl, že jej může velmi dobře ke všemu řízení potřebovat. Ať bylo v zámku, co bylo, on věděl ve všem rady a celý den po zámku běhal a šukal. Potřeboval-li král písaře, nebylo nad něj šikovnějšího. Všickni ho měli rádi, ale že byl němý a na všechno jen „bajaja“ odpovídal, zůstalo mu to jméno Bajaja, že ho potom žádný jinak nejmenoval.

Král měl tři dcery, jednu krásnější než druhou. Nejstarší se jmenovala Zdoběna, druhá Budinka a ta nejmladší Slavěna. U těch tří dívek byl Bajaja nejradši a také měl dovoleno s nimi třeba celý den pobýti. Vždyť byl němý, k tomu tváře smělé až strach a nosil jedno oko zavázané; mohl-li král mysliti, že by se které princezně zalíbil? Princezny ho ale přece měly rády a všude musel s nimi chodit. On jim vil věnce, přinášel kytice, svíjel zlaté nitě, kreslil ptáky a rozličné květiny k vyšívání, a to se jim líbilo. Té nejmladší ale sloužil nejraději, a co pro ni udělal, bylo vždy nejkrásnější, takže ji sestry v žertu škádli. Slavěna byla učiněná dobrota a nechala si vše od sester líbit.

Krátký čas byl Bajaja při dvoře. Jednou zrána přijde do síně, kde král snídával, a vidí ho celého zarmouceného. I ptá se ho znamenitě, co mu schází. Král se na něho smutně podíval a řekl: „Milý hochu, proč se mne ptáš, nevíš-li, jaké neštěstí nám hrozí a jak trpké tři dni mi nastanou?“ Bajaja zakroutil hlavou, že neví, a na jeho tváři bylo viděti velké leknutí.

Řekl mu zase král: „Tedy ti to povím, ač nám pomoci nemůžeš. Před lety sem přilítli tři draci, jeden devítihlavý, druhý osmnáctihlavý a třetí sedmadvacetihlavý. Byla tenkrát taková nouze v mém městě, že hrůzou vlasy na hlavě vstávaly. Lidé se

schovávali, protože nebyli životem jisti. Pomalu nebylo již kouska dobytka nikde, poněvadž se všechno těm potvorám dáti muselo, aby se do města nepustily. Nicméně přece mnoho lidí sežraly. Nemoha se déle na ten nářek dívati, dal jsem přivésti ke dvoru kouzelnici, by mi pověděla, čím bych ty potvory ze země vyhnal. Ale běda, když mi oznámila, že tím, jestli jim připovím své tři dcery, které mi právě rozkvétaly. Já mysle, že si pomohu, jen když je ze země odbudu, přislíbil jsem tu neslýchanou oběť. Královna hořem zemřela, ale dcery se o tom nedověděly. Od té chvíle se draci vystěhovali a po všecka ta léta nebylo o nich sluchu, až včera večer pastýř přiběhl celý bez sebe, že jsou draci zase tu v té samé skále, kde dříve byli, a že ukrutně řvou. Já nešťastný otec, zejtra musím dáti první své dítě v oběť pro svou zem, pozejtří druhé a pak třetí, a potom budu žebrákem.“

Tak bědoval ubohý král a vlasy z hlavy si trhal. S tváří sklíčenou šel Bajaja k princeznám, ale na smrt se jich zděsil! V černých šatech, tváře jako z bílého mramoru, seděly všechny tři vedle sebe a plakaly přežalostně, že mají svůj mladý věk tak ukrutným způsobem skončit. Bajaja je začal těšit a ukazoval, že se jistě nějaký vysvoboditel pro ně najde. Nebohé ho neslyšely a nepřestaly slze prolévat. Takový zmatek a zármutek byl po celém městě, neboť každý královskou rodinu miloval. Celé město bylo zároveň s hradem černým sukнем potaženo.

Bajaja spěchal tajně z města přes pole ke skále, kde měl koníka zavřeného; když třikrát zaklepal, skála se otevřela a on vešel do ní. Pohladil koníkovi lesklou hřívu, políbil mu bílou lysu a řekl: „Koníku milý! Nyní jdu k tobě o radu, a pomůžeš-li mně, budu navždy šťasten.“ Nato začal koníkovi vše, co se v zámku událo, vypravovat. „O tom o všem vím,“ odpověděl koník, „a proto jsem tě sem přivedl, abys princeznám pomohl. Zejtra časně zrána sem přijď, a já ti ostatní povím.“

S velkou radostí běžel Bajaja k zámku a mnohý mu to mohl za zlé pokládati, že je tak vesel; ale na štěstí ho nikdo neviděl. Celý den nevyšel z princeznných pokojů a všelicos vymýšlel, jak by je poněkud potěšil, což se mu ale nepodařilo.

Druhý den ráno ještě za soumraku byl již u skály. Koník ho přivítal a řekl: „Nyní zdvihni pod mým žlabem kámen; a co tam najdeš, to vyndej.“ Bajaja s ochotností poslechl a vyndal z díry, která pod kamenem skryta byla, velkou truhlu. Koník mu poručil, aby ji otevřel, a když i to učinil, vytáhl troje krásné šaty, meč a uzdu na koně. Jedny šaty byly červené, stříbrem a diamanty vyšíváné, a co na nich pevného, bylo z lesklého ocele; k tomu bílý a červený chochol. Druhé byly cele bílé, zlatem vyšíváné, a brnění a přilbice ze zlata; chochol bílý. Třetí byly ale světlomodré, stříbrem, diamanty a perlami bohatě vyšité; k tomu bílý a modrý chochol. Ke všem třem byl jediný meč, jehož pošva se drahým kamením jen svítila, tak jako uzda na koně. „Ty troje šaty jsou tvoje, napřed ale vezmi ty červené.“ Bajaja se přistrojil, připjal si meč a uzdu hodil koni přes hlavu.

„To ti povídám, nesmíš se báti a se mne slézti. Jen sekej do té potvory a spolehni na svůj meč.“ Tak přikazoval koníček, když vyjížděl ze skály. Zatím bylo v zámku smutné loučení a zástup lidstva vyprovázel ubohou Zdoběnu z města. Již byli nedaleko osudného místa, princezna slezla, a když viděla, že má jít ke skále, padla ve mdlobách na zem. Tu letí zdálí kůň, a na něm sedí rytíř s červeným a bílým chocholem. Přijeda až k nim, poručil, aby se lidé odstranili, princeznu odvedli a jeho nechali samotného. S jakou radostí každý ten rozkaz vyplnil, to si můžeme pomyslet; ale princezna nechtěla odejít, ona se chtěla dívat, jaký to konec vezme.

Sotva stoupili na jeden vrch, již se třesením skála otevřela, a devítihlavý drak vylezl ven, ohlížeje se po své kořisti. Tu přiskočí na koníku Bajaja, vytáhne meč, a jedním rázem utne tři hlavy. Drak se svíjel, plil oheň a házel sebou, až mu jed daleko široko stříkal, ale princ toho nedbal, sekal, až mu všech devět hlav usekal, ostatní dodělal koník kopyty.

Když drak zahynul, obrátil se princ a ujížděl, odkud přijel. S podivením hleděla za ním Zdoběna, ale vzpomněla si, že bude otec čekat, proto se rychle k zámku s celou družinou obrátila. Vypsati otcovu radost, když viděl dceru živou, a radost sester, že se snad i jim vysvoboditel dostaví, kdož by s to byl! Bajaja také přiběhl a tu pořád ukazoval, aby věřily, že jim Bůh vysvoboditele pošle. Ač měly strach před druhým dnem, přece byly již veselejší a s Bajajem hovořily.

Druhý den byla vyvedena Budinka. Tak jako první den sestře, stalo se i jí. Sotva na místo přijeli, viděli rytíře s bílým chocholem přijíždět a za nějakou chvíli s osmnáctihlavým drakem statně se potýkat, až potvora zdechla. Po vykonané seči ujížděl jako první den. Když se princezna do zámku vrátila, litovali všichni, že udatnému rytíři svou vděčnost prokázati nemohou.

„Já vím, sestry,“ řekla Slavěna, když byly pohromadě, „vy jste rytíře neprosily. Ale já před něho kleknu a tak dlouho budu žádat, aby se mnou šel, až to učiní.“

„Co se směješ, Bajajo?“ ptala se Zdoběna, vidouc usmívající tvář němého. Ale Bajaja začal skákat po pokoji a dával na srozuměnou, že se těší na toho rytíře.

„Blázne, ještě tu není,“ odpověděla Zdoběna.

Třetí den byla vyvezena Slavěna, a tenkrát sám král s ní jel. Srdce se nebohé hrůzou třáslo, když pomyslí, nepřijede-li vysvoboditel, že bude draku dána. V tom okamžení strhnul se radostný křik, že rytíř jede. Tak jako první dva draky, zabil Bajaja i třetího, ač on i kůň jeho mdlobou div neklesli. Tu přistoupil král i Slavěna a prosili rytíře, by s nimi do hradu jel, což on nikterak učiniti nechtěl. Slavěna klekla před ním, a chopíc se jeho roucha, prosila tak snažně, tak líbě, že princovi srdce tlouklo. Vtom sebou koník trhl a již nebylo rytíře vidět. Smutna, že se nemůže svému vysvoboditeli odměnit, vracela se Slavěna s otcem domů. Všichni mysleli, že přivedou rytíře, ale naděje opět je zklamala.

Nyní byli zase všickni šťastni! To ale netrvalo dlouho, a nový zármutek jim nastal. Jednoho dne dostal král vyzvání od sousedního krále k válce. Ulekl se toho král velice, neboť věděl, že je sousem mnohem silnější. Hned tedy rozepsal listy a poslové se rozlítli na vše strany, by sezvali knížata a velké pány ke královskému dvoru na sněm. To se stalo v rychlosti a panstvo se sjelo co nevidět. Král jim svou stížnost přednesl a o pomoc je prosil, podáváje za odměnu své dcery. Kdož by se byl za takovou odměnu zdráhal? Všickni se rozjeli a slíbili, že se v určitý den s vojsky svými dostaví. Nyní se chystalo vše k boji, a král sám chtěl své vojsko do pole vésti. Předposlední den přijeli knížata a držela se velká hostina; potom se rozloučil král s plačícími dcerami, přikázal ještě Bajajovi, by dal na vše pozor, a při zvuku trub a píšťal brali se do pole.

Bajaja byl slova králova poslušen, ke všemu dohlížel, ale přece neopominul s největší ochotou o všelijaké vyrazení princeznám se starati, by se jim nezastesklo. Najednou mu ale napadlo, že stůně, a nedbaje na lékaře, který mu chtěl pomoci, povídal, že si půjde sám pro koření, které ho lépe než všechny líky vyhojí. Princezny si pomysly, že je blázen, a nechaly ho jíti. On ale nešel na koření, to nerostlo beztoho pro jeho bolest nikde jinde než v jasných očích krásné Slavěny, on šel k svému koníkovi, by se s ním poradil, má-li králi ve válce pomoci. Koník ho přivítal, poručil mu, aby oblékl bílé šaty, vzal meč, jej obkročil, že pojedou do boje. Bajaja ho za to zlíbal.

Kolik dní trvala již válka a královo vojsko sláblo, nemohouc odolati velké síle nepřátelů. Byla určena hlavní porážka na druhý den, kde se mělo rozhodnout, kdo s koho. Celou noc dával král rozkazy a vypravil také posly k dcerám s nařízením, co se státi má, kdyby prohráli. Ráno se odevzdali do ochrany boží a stavěli se v šiky. V tom okamžení zazněly trouby, zbraně začaly řinčet, střely lítat, a křik a lomoz se rozléhal po širém údolí. Tu se octne mezi nepřáteli jinoch v bílých šatech, zlaté přílbici s bílým chocholem. Seděl na malém koni a v ruce držel ohromný meč, kterým tak nerázně do nepřátel sekal, že nemyslili jináče, než to zlý duch kyjem do nich mlátí. Tu se vzpamatovalo i královské vojsko a statnému hrdinovi po boku se postavilo. Vkrátce couvali nepřátelé, a když bílý rytíř jich vůdce zabil, rozprášili se jako stádo bez pastýře. Tu byl však rytíř lehce na nohu raněn, takže mu krev bílé roucho zbarvila. Jak to král spatřil, skočil dolů, roztrhl svůj plášť a zavázal mu sám krvavou ránu, prose jej, by s ním do stanu vešel. Ale rytíř mu poděkoval, bodl koně a byl ten tam. Král lítostí div neplakal, že mu již počtvrté rytíř ujel, kterému tolikerými díky povinován byl. Vítěz vracel se s nesmírnou kořistí domů. S jásáním byl v hlavním městě přivítán a v zámku byly přichystány rozličné slavnosti a radovánky.

„Nuže, správče můj!“ oslovil král Bajaju, „jak jsi řídil dům náš, co jsem byl vzdálen?“ Bajaja pokynul, že dobře, ale princezny se daly do smíchu a Slavěna pravila: „Musím ti žalovat, otče, na tvého správce, neboť jest neposlušný. Začal stonat, lékař náš chtěl mu dáti lík dobrý, on ale pravil, že si půjde sám pro koření. Šel, a nepřišel až za dva dni, celý chromý a churavější, než byl dříve.“

Král se na Bajaju obrátil, ten však se usmál a zatočil na patě, jako by ukazoval, že mu pranic neschází. Když slyšely princezny, že jich vysvoboditel opět otci v boji pomohl, nerady svolily k tomu, státi se manželkami knížat, neboť se domnívaly, že by mohl přece rytíř pro některou přijíti. Ovšem nevěděla žádná, je-li hezký nebo ne, protože ho v tváři neviděly, ale každá si jej malovala jako anděla.

Král byl na rozpacích, jak to má s odměnou vyvésti. Každý z knížat pomáhal mu, co síla postačovala, a všichni se ve válce statečně drželi. Komu dcery dáti? I vymyslel si jeden prostředek, kterým by všem vyhověl, a potom vešel ke knížatům řka: „Přátelé milí! Já řekl, kteří mně nejvíce pomáhati budou v té válce, těm že moje tři dcery za manželky dám. Vy jste mi ale všickni věrně pomáhali, a proto chci takto učinit, bych žádnému neukřivdil. Postavíte se do řady a moje dcery shodí s balkonu dolů každá zlaté jablko; ke komu se to jablko dokotálí, ten se stane manželem té princezny. Jste s tím spokojeni?“ Všickni že ano. Král to oznámil princeznám, a ty s tím musely býti též spokojeny, by nenechaly otce v hanbě. Skvostně se přistrojily, každá vzala do ruky zlaté jablko a šla na balkon, pod nímž stáli v řadě knížata a páni. Mezi diváky zrovna u samých ženichů stál Bajaja. Nejdříve hodila jablko Zdoběna; kotálelo se, kotálelo, a zrovna k nohous něměho. Ale Bajaja se uhnul, a ono se kulilo k jednomu hezkému knížeti, který je s radostí zdvihl a ze řady vystoupil. Nyní hodila Budinka, a jako dříve kotálelo se i druhé k nohous Bajajovým; ale zase je němý tak šikovně odmrštil, že se zdálo rovnou cestou běžeti k druhému sličnému pánu, který je zdvihl a s toužebností k balkonu na hezkou nevěstu pohlížel. Nyní házela Slavěna; ale tenkrát se Bajaja jablíčku neuhnul, nýbrž s radostí je zdvihl, běžel nahoru, před princeznou klekl a její ruku líbal. Ale ona se mu vytrhla, utekla do svých pokojů a hořce plakala, že si musí vzíti něměho. Král se zlobil, knížata reptali, ale co se stalo, stalo se a nedalo se napravit. Nato byla hostina a po hostině mělo býti rytířské potýkání, při kterémž měla dávat ceny jedna nevěsta. Při hostině seděla Slavěna jako zaražená a slova nepromluvila; ženicha Bajaju nebylo viděti, a král myslil, že snad pohněván utekl. Všickni nebohou litovali, a chtějí ji trochu z toho vyraziti, prosili, by ona ceny rozdávala.

Slavěna konečně svolila. Již seděli páni okolo zábradlí, již se sokové potýkali a jeden druhého přemáhal, tu oznamuje hlásný, že stojí venku rytíř na malém koni, žádaje, aby byl ke hře připuštěn. Král kynul, že ano. Tu vjede na pláň rytíř v modrém a stříbrném šatu, na stříbrné přílbici bílý a modrý chochol. Princezny by byly málem vykřikly, vidouce postavu a koně statného vysvoboditele. Rytíř se poklonil paním a začal se s knížaty potýkat; ale co jich bylo, on je všechny přemohl a zůstal sám vítězem. Slavěna sešla k němu a nesla zlatý pás. Rytíř se před ní na kolena snížil a ona mu pověsila na krk pás, který sama vyšívala. Ruce se jí trásly a tváře jí hořely; i nevěděla, zdali slunce tak pálí, anebo ohnivé zraky krásného rytíře. Oči sklopíc, slyšela jen sladká slova: „Nevěsto krásná, ještě dnes tě uhlídám.“

Král a obě nevěsty sešli dolů, by rytíře zadrželi a jemu za vše se odsloužili. Ale on políbil v letu Slavěně ruku a vtom zmizel. Ta myslila na slova, které jí pošeptal. Zase byly

hody, a jen Slavěna seděla ve svém pokoji a nechtěla mezi hosti. Měsíc vysvítal a od skály nesl koník naposled svého pána. Když ho donesl až k hradu, skočil Bajaja dolů, políbil mu krk a lysu a koník mu zmizel s očí. Nerad ztratil náš rytíř věrného přítele, ale za to ho čekala sladší náhrada.

Zamyšlena seděla Slavěna a myslila, že již sotva rytíř přijde; tu otevře panna dvěře a povídá, že chce Bajaja s princeznou mluvit. Slavěna neodpověděla, a hlava jí sklesla do polštářů. Vtom ji vezme někdo za ruku, ona zvedne hlavu a vidí před sebou krásného hrdinu, svého vysvoboditele. „Hněváš se na tvého ženicha, že se před ním skrýváš?“ ptal se Bajaja.

„Proč se mne na to ptáš, vždyť nejsi můj ženich,“ šeptala Slavěna.

„Jsem, panno, před tebou stojí němý Bajaja, který tobě kytky vázal, od smrti vysvobodil tebe i tvé sestry a otci ve válce pomohl. Já jsem tvůj ženich!“

Že se Slavěna na něho nehněvala, mohl by každý ujistit. Za hodnou chvíli potom rozlítly se dvěře u hodovní síně a do nich vkročí Slavěna s rytířem v bílém šatu a zlaté přilbici, představujíc ho otci co svého ženicha, němého Bajaju! Otec se radoval, hosté se divili a sestry po očku hleděly. Teprv nastala pravá veselost a pilo se na zdraví zasnoubenců až do bílého rána.

Po svatbě odejel Bajaja se svou Slavěnou, aby se podíval k rodičům; ale jak se ulekl, když viděl celé město potáhnuté černým sukem. Hned se táže, co to znamená, a slyší, že umřel mladý král. Pospíchal k zámku, aby rodiče své potěšil, což se opravdu jen jemu podařiti mohlo, neboť drželi i jeho za nebožtíka, protože tak dlouhý čas o něm neslyšeli. Zase se přistěhovala do zámku radost, černé sukno se odestřelo a místo jeho zastoupilo červené. Bajaja byl králem ve svém království a požíval do smrti se svou manželkou nekaleného štěstí.

9.2.2. The Prince Bajaja, Kristine Vaivode

Anglický překlad KristineVaivode podle originálu Boženy Němcové.

At the same time as the young King went into the battle, the Queen gave birth to two boys - twins. Boys were healthy and grew as quick as the water flows. The oldest one was more open to the world, to climb on the horse and explore outdoors, but the youngest preferred to be toddled by his mother, so the mother favoured the youngest one. 7 years later, the King returned home happily. When the boys were 17 years old, her father asked the Queen:

"Is this still the youngest one and this – the oldest?"

The queen wanted the youngest one to be the king, so the oldest one was disappointed he went to complain to his horse

The horse replied in a human voice: "If your home is like this, go to see the world, but without your father's permission don't make another step. I advise you, however, you will not take any other horse than me. It will be to your happiness. "

The Prince was surprised that the horse can talk and asked him how it comes. Tailstock replied: "Do not ask me; I want to be your protector and mentor, as long as you obey me."

The prince went to ask permission from his parents. The King did not want to let him go at first, but the Queen agreed to send him into the world with one rule - he must return within a year and send letters to each other. When the king also agreed, he finally let the prince get on his horse into the world.

They rode together for so long, till they came to a beautiful city. Tailstock swerved and galloped to a rock hidden in the forest, which he kicked, so it opened to reveal a comfortable stable.

"Now let me stay here." said the pony to the prince, "and you'll go to a nearby town's court, but you've got to keep silent. The king you into service accepts by but beware, let say nothing. If he needed something, come to the rock, knock three times, and the rock will open to you."

Prince packed his belongings and went to the castle and when he arrived he had to report to the king. When the king saw the mute kid, he relented and let him stay. Eventually, the king realized that he would not find a better assistant. Whatever was needed, Prince arranged it. And only thing he said was "Bajaja", so everyone else started to say that as well.

The King had three daughters, one even more beautiful than the other. The oldest was named Zdoběna, the middle one - Budínek and the youngest - Slavěna. And the youngest one was the one that Bajaja preferred. He was always with the princesses - he wove garlands, embroidered, went everywhere with them, but still preferred the youngest one. The King wasn't worried about it, as he thought that none of the princesses would fall in love with Bajaja as he was ugly and quiet.

One day he found the King sad, so Bajaja sked what he was missing.

The king looked at him sadly and said, "Dear boy, why are you asking me, if you do not know what adversity we face and how bitter three days I happen?"

"I'll tell you, although we cannot do anything about it. Years ago, here came three dragons, one with nine heads, second with eighteen heads and third had twenty – seven heads. That time was so painful, dragons attacked the people, and now people are worried about their lives, so we have asked the sorceress about what we should do next. She said that the dragons will leave when the King will promise his three daughters to them. I promised and mine and the Queen's grief died. And until today, it was quiet. But yesterday the dragons flew over the forest for the princesses. Out of frustration the King even pluck his own hair.

Bajaja went to cheer up the princesses, but they just wept, all sitting in black. Everyone across the kingdom was sad.

Bajaja rushed across the field into the forest to the rock. "Dear horsey! I am coming here for your advice, and if you help me, I'll be forever happy."

Tailstock already knew everything. That's why he took Bajaja to the kingdom, he advised him to come back in the morning.

The next morning, at dusk he was already by the rocks. Tailstock greeted him and said, "Now lift up the stone and take out what you find in there."

There were three sets of clothes, a sword and bridle. One dress was red and silver with diamond embroidery and shiny steel on top; with white and red plume. The second was all white, gold-embroidered and armour and casque of gold; with white plume. Third was light blue, silver, diamonds and pearls richly embroidered; with white and blue plume. The only sword, whose sheath with precious stones, just glowed like a bridle on a horse.

"I'm telling you, take the red one. Don't get scared and stay on my back. Just shear at the monster and rely on your sword."

Zdoběna was already on the rocks with the nine headed dragon. The knight galloped up and drew his sword, one stroke cutting off three heads. Dragon writhed, spit fire and tossed, until he squirted poison far and wide, but the prince ignored, He chopped all the heads of using his sword, all pony had left to do was just kick the dragon with his legs and right after disappeared into the forest

The second day was Budinka's turn. Just like with the first sister on the first day the same thing happened to her too. Hardly arrived at the place, they saw a knight coming with a white plume on top of his helmet. He was fighting the dragon for so long until the dragon was completely dead. Just as the first day, he disappeared straight after. When the princess returned to the castle, they were disappointed that they can't congratulate the hero.

The third day was Slavěna's turn, and then the king himself rode with her. The heart of the young princess was trembling in terror that the Knight would not arrive. But like the first two dragons Bajaja killed, the third was killed too, although he and his horse, nearly fainted as they lost a lot of energy. Slavěna and the King begged the Knight to go back to the castle with them, but the pony just jerked his head and disappeared into the forest.

And throughout the kingdom there was fun again. But not for long. Secondary Kingdom declared war. King asked for help all the princes, and as a reward he gave his three daughters.

When the king went into the battle, he tried to confiscate Bajaja's princess. Then he remembered that he is sick and went into the forest for herbs. But he did not go for the spices, it grew anywhere. but in the bright eyes of a beautiful celebration he went to his horse for a consultation, if the King would need help in the battle. Tailstock greeted him, told him to put on a white dress, took the sword, rode him and rode him into battle.

The royal army weakened and the next day there was a battle to decide the winner. And when they were almost at the end of the King's forces, the Knight appeared in a white robe and slain anyone who stood in his way. The army of enemies fell apart. Just when King wanted to thank the Knight, the horses turned and galloped away.

The celebration erupted in the city, only the princesses were sad when, when they got told that the king must find them husbands. They all wanted the knight as their man. However no one knew how he looked like.

King couldn't decide how to choose the grooms for his princesses fairly. So he stood the men of the city in rows under the balcony and the daughters had to throw golden apples at their feet. To who's feet the apple fell by, she had to marry.

Within all the possible bridegrooms also stood Bajaja. When the first apple from the first princess was aiming at Bajaja, he ducked and it landed at the feet of a brave knight. Second to throw was Budinka and again when the apple was aiming at Bajaja, he ducked and the apple fell at the feet of a beautiful prince. Last to throw was Slavěna. And this apple fell at the feet of the dumb, but this time Bajaja didn't avoid, he picked it up and ran to his bride. However the princess was not happy about marrying the dumb, despite all the protests it was meant to happen.

On the feast Slavěna sat alone, frightened, but Bajaja was seen nowhere. The whole city was handing out prizes for the winners of the knightly battle. The fight began when the door opened and there on a small horse was riding Knight in a blue robe. Princess screamed with joy - this is our knight! Knight slew all rivals at the battle therefore Slavěna was carrying a red gold belt for him. Knight kissed her hand and galloped away as ever.

Slavěna was sad for such a long time that she didn't want to see the guests, especially Bajaja.

During the night Tailstock carried Bajaja into the castle. He jumped down and said good-bye forever.

On a sad celebration, Bajaja knocked on the door of his princess as he wanted to talk to her. But she buried her head in the pillow, but she got caught by her hand and spoken to:

"Angry at your husband, is that why you're hiding?" He asked Bajaja.

"Why are you asking me, you're not my groom," whispered Slavěna.

"I am, my dear lady, standing in front of you – the dumb Bajaja that gave you flowers, saved from the death, you and your sisters, and helped your father in the war. I'm your groom!"

Slavěna wasn't angry anymore. After a while the King represented the husbands of his daughters, the silent Bajaj, valiant knight and prince. Father rejoiced, guests were amazed and sisters looked sideways. Only there was genuine cheerfulness and drank to the health of the betrothed till daybreak.

After the wedding Bajaja went with his princess to visit his parents; But he got scared when he saw the city covered in black cloth. When he asked what it means, he heard that the young king, his brother died. He hurried to the castle to tell his parents the truth, which made everyone happier as they now had one son back. Bajaja moved back into the castle covered with black cloth, but changed it to red instead – colour of celebration. Bajaja was the new king of his kingdom, and lived happily ever after.

9.2.3. Prinssi Bajaja, Tiia Salmelin

Finský překlad Tiia Salmelin podle originálu Boženy Němcové.

Samaan aikaan, kun nuori kuningas kävi taisteluun, synnytti kuningatar kaksi poikalasta. Pojat olivatterveitä ja kasvoivat yhtä nopeasti, kuin vesi virtasi. Vanhempi oli avoimempi maailmaa kohti, hänhalusi kiivetä hevosensa selkään ja tutkia maailmaa. Nuorempi vietti mieluummin aikaa äitinsähellässä huomassa, ja niin äiti suosi nuorempaa. 7 vuotta myöhemmin, heidän isänsä Kuningas palasionnellisesti kotiin sodasta. Kun pojat olivat 17-vuotta vanhoja, heidän isänsä kysyi Kuningattarelta:

“Kumpi pojista on nuorempi, kumpi vanhempi?”

Kuningatar suosi nuorinta ja halusi tämän perivän kruunun vanhemman pojan kustannuksella. Vanhempi veljeksistä asteli pettyneenä hevosensa luo ja valitti kohtaloaan. Hevonen vastasi ihmisen äänellä: “Jos kotisi on tällainen, mene ja näe maailmaa, mutta älä ilman lupaa isältäsi. Neuvon sinua kuitenkin olemaan ottamatta mukaan ketään toista hevosta, kuin minut.

Se tulee olemaan sinulle onneksi. Prinssi oli yllätynyt hevosensa puhekyvystä ja kysyi miten tämä oli mahdollista. Hevonen vastasi:

“Älä minulta kysy; Haluan olla suojelijasi ja opastajasi, kunhan vain teet kuten minä sanon.”

Prinssi kiiruhti vanhempiensa luo pyytääkseen lupaa lähteä. Kuningas ei aluksi tohtinut päästääpoikaansa, mutta Kuningatar suostui tämän pyyntöön yhdellä ehdolla: Prinssin pitäisi palata kotivuoden kuluttua ja pitää yhteyttä kirjeiden välityksellä. Tällöin Kuningaskin suostui ja Prinssi hyppäsi hevosensa selkään ja ratsasti maailmalle.

He kiisivät matkasivat yhdessä kauan aikaa, kunnes saapuivat kauniin vieraan kaupungin luo. Hevonen hidasti ja laukkasi metsän suojiin suuren kallion luokse. Hevonen potkaisi kalliota kerran ja se avautui paljastaen mukavan tallin.

“Anna minun pysyä täällä.” Sanoi Hevonen Prinssille. “Mene sinä kaupungin hoviin, mutta et saa sanoa sanaakaan! Kaupungin kuningas hyväksyy sinut palvelukseensa, mutta varo yhä sanomasta mitään! Jos kuningas tahtoo jotakin, tule tämän kallion luokse, koputa kolmesti ja se avautuu sinulle.”

Prinssi pakkasi tavaransa ja lähti kohti kaupunkia ja linnaa. Kun hän saapui, oli hänen ilmoittauduttava kuninkaalle. Kun Kuningas näki, että saapunut poika oli mykkä, hän heltyi ja antoi tämän jäädä. Kuningas sai pian huomata, ettei olisi kuunaan löytänyt parempaa palvelijaa. Mitä kuningas ikinä tarvitsikaan, Prinssi järjesti sen hänelle sanomatta kertaakaan muuta, kuin sanan “Bajaja” ja sillä nimellä kaikki alkoivat häntä myös kutsua.

Kuninkaalla oli kolme tytärtä, toinen toistaan kauniimpia. Vanhin oli nimeltään Zdoběna, keskimäinen Budínek ja nuorimmainen Slavěna, josta Prinssi Bajaja piti kaikkein eniten. Bajaja vietti paljon aikaa prinsessojen seurassa. Hän meni kaikkialle heidän kanssaan, viihdytti heitä ja poimi heille kukkia. Kuningas ei ollut tästä huolissaan, sillä hän ei uskonut yhdenkään tyttäristään rakastuvan Bajajaan sillä tämä oli hiljainen ja ruma.

Eräänä päivänä Bajaja huomasi kuninkaan olevan murheissaan ja kysyi mikä oli hätänä. Kuningas katsoi Bajajaa surullisena ja sanoi: “Voi kallis poika, miksi kysyt minulta? Etkö tiedä minkä vastoinkäymisen olemme kohtaamassa kolmena katkerana

päivänä? Kerron sinulle, vaikka mitään ei ole tehtävissä. Vuosia sitten, valtakuntaan saapui kolme lohikäärmettä: Yksi yhdeksänpäinen, yksi kahdeksantoistapäinen ja yksi, jolla oli peräti kaksikymmentäseitsemän päätä! Se oli synkkää ja tuskallista aikaa. Lohikäärmeet kävivät ihmisten kimppuun, joten kysyimme noidalta mitä meidän tulisi tehdä. Noita antoi neuvon, että lohikäärmeet lähtevät, kun kuningas lupaa kolme tytärtään niille. Näin tehtiin minun ja kuningattareni murheeksi. Näihin päiviin saakka on ollut hiljaista, mutta eilen kolme lohikäärmettä lensi metsän yli prinsessoja etsien.” Kuningas kertoi ja hermostuksissaan repi hiuksiaan.

Bajaja meni piristämään prinsessoja, mutta nämä vain itkivät lohduttomina. Koko kuningaskunta oli murheissaan. Bajaja kiiruhti niityn halki metsään kallion luokse. “Rakas Hevonen! Tulen pyytämään neuvoasi ja jos minua autat, olen ikuisesti onnellinen!”

Hevonen tiesi jo kaiken, joten se käski Bajajan takaisin kaupunkiin ja neuvoi tulemaan aamulla uudelleen. Seuraavana aamuna usvan aikaan Prinssi oli jo kallion luona. Hänen hevosensa tervehti häntä sanoen: “Nosta tämä kivi ja ota se, mitä löydät sen alta.”

Kiven alta paljastui kolmet vaatteet, miekka ja suitset. Ensimmäinen puku oli timantein koristeltu ja väriltään sekoitus punaista ja hopeaa. Haarniskan teräskypärä oli valkoinen ja varustettu punaisella töyhdöllä. Toinen puku oli valkoinen ja koristeltu kullanvärisin kirjailuin. Haarniska ja kypärä olivat kultaa ja kypärän töyhtö hohti valkoisena. Kolmas puku oli väriltään vaaleansininen sekä timantin ja helmin koristeltu. Kypärän töyhdöt olivat valkoinen ja sininen. Ainut miekka, jonka huotra oli koristeltu arvokkain kivin, hohti aivan kuten uudet suitset hevosen yllä.

“Neuvon sinua ottamaan punaisen puvun. Älä pelkää ja pysy minun selässäni. Viillä hirviötä ja luota miekkaasi.”

Hevonen lausui. Zdoběna oli jo kallioilla yhdeksänpäisen lohikäärmeen kanssa. Ritari laukkasi esiin ja veti esiin miekkansa. Yhdellä iskulla hän katkasi pedolta kolme päätä. Lohikäärme nytkähti, sylki tulta ja heittelehti, kunnes siitä sinkosi myrkkyä laajalle. Prinssi ei tästä välittänyt, vaan katkoi miekallaan loputkin hirviön päistä. Hevoselle ei jäänyt muuta tehtävää, kuin potkaista lohikäärmeen ruumista jaloillaan ja kadota sen jälkeen jälleen metsän suojiin.

Seuraavana päivänä oli Budinkan vuoro. Kaikki kävi samoin, kuten ensimmäisenä päivänä. Juuri kun kaikki toivo näytti menetetyltä, saapui ritari, jonka kypärää koristi valkoinen töyhtö. Hän kamppaili lohikäärmettä vastaan niin kauan, että hirviö viimein kaatui kuolleena maahan ja aivan kuten ensimmäisenä päivänäkin, ritari katosi heti urotyönsä jälkeen.

Kun prinsessat palasivat turvallisesti linnaan, olivat he pettyneitä siitä, etteivät saaneet tilaisuutta kiittää sankariaan. Kolmantena päivänä tuli Slavěnan vuoro astua

viimeisen lohikäärmeen eteen ja itse kuningas ratsasti hänen kanssaan. Nuoren prinsessan sydän vapisi kauhusta ja hän pelkäsi, ettei hänen sisarensa pelastanut ritari enää saapuisikaan. Mutta aivan kuten kaksi aikaisempaa lohikäärmettä, prinssi Bajaja nujersi myös viimeisen, vaikka se oli kaikkein sitkein kolmesta. Niinpä Bajaja ja hänen hevosensa olivat taistelun jälkeen aivan uuvuksissa. Slavěna ja kuningas anelivat ritaria palaamaan heidän kanssaan linnaan, mutta ritarin ratsu vain heilautti päätään ja katosi metsään vieden ritarin mukanaan.

Ilo vallitsi kuningaskunnassa jälleen, mutta ei kauaa. Viereinen kuningaskunta julisti sodan. Kuningas pyysi apua kaikilta prinsseiltä ja lupasi heille palkinnoksi kolme tytärtään.

Bajaja livahti metsään muka etsimään yrttejä, mutta todellisuudessa hän kiiruhti hevosensa luo neuvoa kysymään. Kuningas tarvitsisi hänen apuaan taistelussa. Hevonen tervehti Bajajaa ja käski tätä pukemaan ylleen valkoisen puvun, tarttumaan miekkaan ja ratsastamaan taisteluun.

Kuninkaallinen armeija oli heikentynyt ja ratkaisun hetket lähestyivät. Tilanne näytti toivottomalta, kun viime hetkellä ilmestyi ritari valkoisessa asussa ja iski maahan jokaisen vihollisen tieltään.

Vihollisarmeija pakeni kauhuissaan ja kuningas halusi riemuissaan kiittää ritaria. Mutta ritarin hevonen vain kääntyi ja laukkasi tiehensä.

Kaupungissa järjestettiin suuret juhlat sodan päättymisen kunniaksi. Ainoastaan kolme prinsessaa olivat allapäin, sillä kuningas oli päättänyt löytää heille aviomiehet. He kaikki olisivat halunneet sankarillisen ritarin miehekseen, mutta kukaan ei tiennyt, miltä hän näytti.

Kuningas mietti miten saisi valittua prinsessoille sulhaset reilusti kaikkien ehdokkaiden joukosta. Lopulta hän käski kaupungin miesten mennä seisomaan riveihin linnan parvekkeen alapuolelle. Prinsessojen tuli heittää kultaiset omenat miesten jalkoihin ja se, kenen kohdalle omena pysähtyisi tulisi olemaan valittu sulhanen.

Kaikkien vävyehdokkaiden joukossa seisoivat myös Bajaja. Kun vanhimman prinsessan omena oli tulossa häntä kohti, Bajaja väisti jo omena putosi toisen urhean ritarin jalkoihin. Seuraavaksi heitti keskimäinen prinsessoista ja jälleen Bajaja väisti. Omena putosi kauniin prinssin jalkoihin.

Viimeisenä heittovuoroon tuli nuorin prinsessoista, Slavěna. Tällä kertaa Bajaja pysyi paikoillaan ja omena putosi hänen jalkoihinsa. Bajaja nosti kultaisen omenan ja reins iloisena morsiamensa tykö.

Prinsessa ei kuitenkaan ollut iloinen joutuessaan naimaan narrin. Silti niin olisi määrä tapahtua. Seuraavaksi kaupungissa järjestettiin suuret turnajaiset ja juhlan

aikaan Slavěna istui yksin, peloissaan, mutta Bajajaa ei näkynyt missään. Juuri kun ritareiden kamppailu oli alkanut, ovet avautuivat ja sisään karautti vielä yksi, siniseen asuun pukeutunut ritari pienen hevosensa selässä. Prinsessa Slavěna huudahti ilosta – tämä oli sama ritari, joka oli pelastanut heidät lohikäärmeiltä! Ritari voitti kaikki vastustajansa ja Slavěna ojensi tälle turnajaisten voittajan palkinnon. Ritari suuteli Slavěnan kata kiitokseksi ja karautti tiehensä, kuten aina ennenkin.

Slavěna oli jälleen murheen murtama, eikä halunnut tavata vieraita. Eikä varsinkaan Bajajaa. Samana yönä hevonen kantoi Bajajan linnaan. Bajaja hypähti alas ystävänsä selästä ja hyvästeli sen ikuisiksi ajoiksi.

Bajaja koputti prinsessa Slavěnan oveen haluten puhua hänelle. Bajaja, joka oli edelleen ritarin asussaan astui sisään, mutta prinsessa vain hautasi kasvonsa tyynyyn.

“Piiloudutko tänne, koska olet vihainen aviomiehellesi?” Bajaja kysyi prinsessalta.

“Mitä se sinua liikuttaa, ethän sinä ole puolisoni.” Slavěna vastasi kuiskaten.

“Olen, rakas ladyni. ” – Narri Bajaja, joka poimi sinulle kukkia, piti sinulle seuraa, pelasti sinut ja sisaresi lohikäärmeiltä sekä auttoi isääsi suuressa sodassa. Minä olen Bajaja ja sinun sulhasesi. Slavěnan suru haihtui ja hän astui ilolla avioon Bajajan kanssa samalla kun muut prinsessat saivat omat sulhasensa.

Kaikki olivat yllättyneitä ja iloisia kun kävi ilmi, että kaupunkia auttanut mystinen ritari olikin Bajaja. Hääjuhlat jatkuivat koko yön aina aamun koitteeseen saakka. Häiden jälkeen Bajaja matkusti vanhaan kotiinsa prinsessansa kanssa tapaamaan vanhempiaan. Saapuessaan perille he näkivät koko kaupungin verhotun mustaan.

Bajaja kysyi peloissaan mitä oli tapahtunut. Nuori kuningas, Bajajan veli, oli saanut surmansa. Bajaja kiiruhti vanhempiensa luokse ja he iloitsivat poikansa paluusta. Bajaja muutti prinsessansa kanssa takaisin kotikaupunkiinsa ja vaihtoi surun värit punaiseen juhlan väriin. Bajaja oli nyt uusi kuningas ja hän eli elämänsä onnellisena loppuun saakka.

9.3 DCERA MUŽE A DCERY ŽENY, Finské pohádky I

SVĚTLÍK, MAREK E.: *Finské pohádky I. / Suomalaiset kansasadut I.*, s. 158-61. MESS 2011, 332 s. ISBN: 978-80-904659-1-6.

Jeden muž měl žen. Oženil se ale s novou, a ta si přivedla do manželství své dvě dcery. Ty se celý den staraly jen o sebe: stále se koupaly, líčily a doufaly, že se s nimi ožení sám princ. Svou nevlastní sestru nenáviděly, přály jí to nejhorší a k jídlu jí dopřávaly jen misku kaše. Dívka však zářila krásou, na kterou její sestry zdaleka neměly. Jednou jejich matka pekla chléb a ta haněná sestra macechu požádala:

„Upečte mi, matičko, i jen malý pecínek k zakousnutí, abych si mohla chleba ochutnat!“ Matka uhnětla malý bochánek, strčila ho do trouby a ten při pečení naběhl ve veliký bochník. Matka se z toho rozčílila a ve zlosti vyhodila chleba na dvůr. Dívka se za ním rozeběhla. Pec se ale kutálel dál tak rychle, že ho dívka nemohla dostihnout. Až se před dívkou objevil stařík a požádal ji:

„Přejeď, dívkenko, svou rukou po mé hlavě.“

„Nemám čas,“ odpovědělo děvče, „dokud nedohoním svůj bochník chleba.“

„Neboj, počká na tebe, uklidňoval ji stařík. A tak dívka staříka po hlavě pohladila. Jakmile tak učinila, bochník chleba se znovu rozkutálel a dívka se rozeběhla za ním. Bochník se dokutálel do jedné chalupy a tam ho dívka dohonila. Hospodyně ji vyzvala: „Pomoz mi s hospodářstvím. Zaplatím ti!“

Dívka souhlasila a pustila se do práce. Hospodyně jí nejdříve přikázala nakrmit krávy. Dívka jim nanosila krmení. Poplácala je a pochválila, jak jsou vypsané. Když pokračovala v uklízení, hospodyně ji poslala do sauny, kde bylo třeba vykoupat ještěrky. Připomněla jí, aby byly co nejčistší. Dívka i teď vykonala, jak jí hospodyně nakázala. A připravila je ke spánku. Pak se dívka musela stejně postarat o žáby. Učinila tak ke spokojenosti i těchto zvířátek. Když byla dívka se svou prací hotova a žáby byly čistounké jak z cukrku, ohlásila se u hospodyně o další práci.

„Sedni si ve světnici a čekej, dokud nepřijdu!“ přikázala jí hospodyně. A zašla ke kravám:

„Byla děvečka k vám hodná?“

„Velice hodná,“ odpověděly kravky, „takovou děvečku jsme tu ještě neměly! Napojila nás, příjemně poplácala a dobře se o nás postarala.“

Hospodyně zašla do sauny k ještěrkám. I ty si pochvalovaly, jak je dívka čistě umyla, a jak příjemné spaní jim nachystala. Právě tak i žabičky – spokojené, jak se o ně dívka postarala, a vydrhla jim i jejich jeskyňku.

Hospodyně se vrátila k dívce do světnice a poděkovala jí za její laskavost. Darovala jí truhličku plnou zlata a šperků na šaty. A poučila ji, ať bude cokoliv chtít, v truhličce to najde. Dívka se vydala domů a truhličku si nesla na hlavě. Když se přiblížila k jejich stavení, pes se rozštěkal:

„Domů přichází krásná dcera našeho hospodáře a s sebou nese mnoho zlata a nádherných šperků! Nic jí už nebude chybět!“ Divčina macecha do psa zlostně kopla a křikla na něj:

„Co tu tak poštěkáváš a takový sud špíny jak dehet vychvaluješ!“

Když se dívka vrátila do otcova domu a ukázal všechnu nádheru, kterou si vysloužila, macecha se rozzlobila a užuž vhodila truhličku do ohně, ale nedokázal ji zdvihnout ze země. Zlostně prohlásila:

„Připravím takové štěstí i svým dcerám!“ A rychle těsto na chleba zadělala, bochníčky do pece vsadila, a když byly upečené, ze dveří na dvůr je vyhodila. Ty se po zemi rozkutálely a její dcery vyběhly za nimi. A zase, i před nimi, se na cestě objevil stařeček:

„Přejeďte mi, prosím, svými dlaněmi po hlavě,“ požádal dívky. Ty jen odsekly:

„Teď tak máme čas špinit si ruce se strupatou hlavou nějakého dědka! To by si nás královský princ potom ani nevšiml!“

Když se pak bochníčky zastavily před jednou chalupou, dívky se vhrnuly dovnitř a hospodyně žádaly o práci.

„Jestli umíte čistotně uklízet, práce se vám u mne dostane,“ neodmítla je hospodyně. „Jestli jste však neposlušné, tím horší bude vaše výsluha,“ varovala je ale také. A uložila jim první práci: krávy nakrmit a napojit a dobře s nimi nakládat. Dívky vběhly do chléva a kravám naházely kvapně krmení pod zadky a do kouta jim pohodila vědra s vodou. Násadou od vidlí kravám rohovinu z hlav zurážely a už se hrnuly k hospodyně, aby jim dala další práci. Nyní měly ještěrkám v sauně poklidit a připravit je k spaní. Ale ocásky jim v tom spěchu pomotaly, očička pomačkaly, až zvířátka byla celá bez sebe. A dívky rychle za hospodyně, ať jim dá další práci. Ta se podivila:

„To jste už hotové?“ A přikázala jim poklidit u žab. Když dívky žabičkám vyklízely, špínu z jeskyňky po nich házely a jen se ohrnovaly:

„Co, k čertu, s takovou havětí!“ A spěchaly ohlásit se u hospodyně.

Ta je usadila ve světnici, ať na ni počkají a zašla nejdřív ke kravkám. Ty si stěžovaly, že tak zlé děvečky ještě neměly:

„ Krmení nám házely pod zadek, všechnu vodu vyšplíchaly na zem, násadami od vidlí nás tloukly, že nám rohy pozurážely!“

Stejně slyšela od ještěrek:

„ Tak zlostné děvečky jsme tu ještě neměly. I po stěnách s námi házely, ocásky nám utrhalo, do očí bodaly, všechny jsme na umření.“

U žabiček se doslechla totéž:

„Všechnu špínu na nás házely, máme jí plné tlamičky, i v očích, kamínky po nás házely, a prý – co s takovou havětí!“

Hospodyně se vrátila k dívkám do světnice a vyplatila je:

„ Protože jsem tu ještě nikdy neměla takové děvečky, dám vám jako tuto truhličku.“ Děvčata se rozeběhla každá se svou truhličkou domů, a u domu je vítal pes svým štěkotem:

„Haf, haf, dcery naší hospodyně již dorazily a nesou si oheň a rozpálený dehet v truhličkách!“ Stará se na psa rozzlobila, sápala se po něm, aby ho umlčela, ten ale stačil uskočit a utéct. Když stará truhličky otevřela, naráz vzplála ona i její dcery a oheň je pohltil. A královský princ si vzal jejich sestřičku za ženu.

9.4 VĚRNÝ JUSSI, Finské pohádky I

SVĚTLÍK, MAREK E.: *Finské pohádky I. / Suomalaiset kansasadut I.*, s. 192-4. MESS 2011, 332 s. ISBN: 978-80-904659-1-6.

Jeden král měl sluhu. Říkali mu Jussi. Ten sloužil už tak dlouho, že mu po smrti krále – protože byl věrný ve své službě - začali říkat věrný Jussi. Než král zemřel, varoval Jussiho, aby do jedné zámecké komnaty nepouštěl prince, ani až dospěje. Tam na stěně visel obraz královské dcery ze Zlatého návrší. Kdo ten obraz shlédne, upadne do bezvědomí.

Mezitím princ dospěl a stal se králem. Jednou se obořil na Jussiho:

„Proč mne nepustíš do té jedné komnaty? Já tam chci a vstoupím tam za každou cenu!“

Věrný Jussi tedy nakonec sám otevřel komnatu a mladý král předstoupil před obraz, pohlédl naň a zhroutil se, i když obraz spatřil jen na okamžik. Naráz se ho zmocnila touha namluvit si tu dívku.

Nechal zhotovit nejrozmanitější drahocenné dary ze zlata, vzal s sebou věrného Jussiho a vyrazili spolu do sídelního města krále Zlatého návrší. Dlouho byli na cestách, až se dostali k hlavnímu městu té říše. Mladý král vypravil Jussiho, aby odešel se zlatými šperky a jinými předměty na trh. Nedal mu ale ty nejvzácnější a nakázal mu:

„Ať si princezna přijde vybrat i sem na loď!“ Princezna skutečně přišla na tržiště koupit si zlaté šperky. Jussi jí okamžitě navrhl:

„Ty nejvzácnější a nejhezčí šperky se nenacházejí tady. Až když vstoupíte na naši loď, budete si je moci prohlédnout.“ Dívka se odebrala na loď. Jakmile však vstoupila na palubu, námořníci napjali plachty a loď vyplula na širé moře. Když si to princezna uvědomila, dala se do nářku, že zlatník ji chce uloupit. To se jí již představil sám mladý král:

„Nejsem zlatník, jsem král a miluju tě a chci tě pojmout za manželku.“

To princeznu uklidnilo. Věrný Jussi seděl již celý spokojený na přídi lodi. Tu k němu slétl havran a oznámil mu tři události, ke kterým dojde, jen co se loď do přístavu sídelního města.

„Když mladý král s princeznou vystoupí z lodě a nastoupí do kočáru se zapřaženým párem grošáků, oba zemřou. Kdyby však ten pár koní někdo zastřelil a zapřáhli by se koně nové, dopadlo by vše šťastně. Musí se to ale vykonat, aniž by kdo o tom pověděl něco bližšího. Promluví-li kdo o tom, nohy mu až po kolena zkamení.“

Pak tu je ještě druhá událost. Navlékne-li si ženich svatební košili, zemře. Když mu ji však někdo při oblékání strhne, nikomu se nic nestane. Kdo by však krále jakkoliv varoval či o tom promluvil, až po pás se promění v kámen. Když se ale podaří beze slova mladému králi v oblékání zabránit, zachrání mu to život.

A za třetí. Až dojde na svatební tanec, nevěsta se skácí k zemi a zemře. Když jí však někdo z prsou vysaje tři kapky krve, aniž by co vysvětloval, bude princezna zachráněna. Kdo by o tom však slova pronesl, celý zkamení.“ To všechno vypověděl havran Jussimu.

Loď připlula ke břehům. Předjel povoz s párem grošáků. A tu věrný Jussi koně beze slova zastřelil. Všichni si stěžovali:

„Co to ten věrný Jussi učinil?“

„Jen věrný Jussi ví, co činí,“ odpověděl král a stížnosti druhých.

Věrný Jussi se však rozhodl, že překoná všechny nástrahy, které mladé snoubence měly potkat. To se již všichni dostali až na královský dvůr. Tam uspořádali velikou

svatbu a král se chystal obléknout si svatební košili. Avšak věrný Jussi ji uchopil a beze slova roztrhal. Lidi opět začali reptat, co to ten Jussi dělá, ale mladý král je, ve větší důvěře ke svému služebníkov, jen odbyl:

„Jen věrný Jussi ví, co činí!“ Když zábava byla v plném proudu, a hrála hudba k tanci. I královský pár byl neustále v kole, a tu mladá královna padla k zemi. Věrný Jussi k ní okamžitě přiskočil, a aniž slovo promluvil, z prsou jí vysál tři kapky krve. Lidé se opět pustili do zlovlného pomlouvání:

„Co si to ten Jussi dovoluje!“ To se ale rozzlobil už i mladý král a přikázal věrného Jussiho popravít. I přesto, že se princezna probrala. Konaly se přípravy k popravě. Na popravišti Jussi promluvil:

„Nechte mě, abych vám všechno vysvětlil, abyste nesoudili, aniž byste věděli co.“ A od začátku do konce vypověděl, co všechno se událo, a tu se proměnil v kámen. Král i královna byli z toho nešťastní. Uložili zkamenělého Jussiho do komnaty a denně si připomínali, jak se jejich věrný sluha nechal proměnit v kámen, jen aby je zachránil. Po čase se královskému páru narodila dvojčata. Dva chlapci. Královna dlela na modlitbách v kostele a celou dobu myslela na nebohého Jussiho, jak pro ně zahynul. I král v té chvíli dlel v Jussiho komnatě. Tu kámen ke králi promluvil:

„Když oběma chlapcům necháte setnout jejich hlavičky a jejich krví mne potřete, obživnu tak jako dřív.“ Jakmile se královna vrátila z kostela, manžel jí pověděl vše, co mu kámen během bohoslužeb sdělil. Oba se okamžitě rozhodli, že svého věrného sluhu zachrání. Chlapcům nechali setnout hlavičky a jejich krví potřeli Jussiho. Ten obživl, ale sám se ihned chopil hlaviček obou chlapců a usadil je na správná místa. Oba princové naráz obživli a opět byli všichni živi a zdraví pospolu tak jako dřív.

9.5 SLUNCE, MĚSÍC A VÍTR JAKO ZEŤOVÉ, Finské pohádky I.

SVĚTLÍK, MAREK E.: *Finské pohádky I. / Suomalaiset kansasadut I.*, s. 253-254. MESS 2011, 332 s. ISBN: 978-80-904659-1-6.

Žili jednou muž a žena a měli tři dcery. Muž šel do lesa na dříví. Tam ho slunce požádalo o ruku jeho nejstarší dcery. Otec mu ji přislíbil. Dohodli se, a slavili svatbu. A hned další den, když otec vyrazil do lesa na dříví, měsíc požádal o ruku jeho prostřední dcery. I jemu přislíbil svou dceru a opět uspořádali svatbu a prostřední dcera se stala manželkou měsíce. A zase, když šel jednou otec do lesa na dříví, zdvihl se tam vítr a

obrátil se na otce, aby mu dal nejmladší dceru za manželku. Otec přislíbil a nato se konala již třetí svatba.

Po čase muž povídá své ženě: „Vypravíme se na návštěvu ke slunci.“ Vydali se na cestu a manžel slunce, jakmile zahlédl hosty, obrátil se na svou ženu:

„Nasmaž pohankové placky. A přidej do nich dost kaviáru!“ Žena se ale jen vyptávala: „Na čem, když nemáme oheň?“

„Jen vše polož na mou hlavu a bude o usmažené raz dva.“ Žena udělala, jak jí slunce poradilo. Placky byly ve chvíli hotové a chutnaly – jedna báseň. Otec i matka si pochutnali, měli radost a vydali se na cestu k domovu. Doma otec požádal matku:

„Usmaž pohankové placky!“ Matka se divila: „Jak bych mohla, když nemáme oheň.“ Otec trval na svém:

„Jen je polož na mě na hlavu!“ Matka se do něj pustila: „Zbláznil ses? Copak to je na tvé hlavě možné? Jsi snad slunce?“ Otec trval na svém a matka ho musela poslechnout. Pohankové těsto však zateklo muži do vlasů a nešlo odstranit, až žena musela roztopit saunu a muže čistě umýt.

Po čase muž zase navrhl, aby se vydali na návštěvu k měsíci. Došli tam a také byli pohoštěni.

Měsíc pobídl svou ženu:

„Dones ze sklepa pivo.“ Žena se divila:

„Jak tam mohu zajít, když nemám světlo?“

„Jen se neboj a jdi. Ukážu ti cestu svým prstem,“ odpověděl manžel měsíc. Napřáhl prst a jeho žena viděla na každý krk.

Když se staří vrátili domů, otec vybídl matku, aby i ona ze sklepa přinesla pivo. Ta se bránila:

„Jak tam mohu jít, když není světlo? Otec natáhl své prsty a řekl: „Jen se neboj a jdi.“

„Copak tvé prsty vydávají měsíční jas?“ Zlobila se matka. Otec ji však donutil, aby vyrazila do tmy sklepa, tam však ve tmě zakopla a svalila se. Praštila se hlavou o kámen a na mnoho týdnů onemocněla. Když se uzdravila, rozhodl otec:

„Dnes půjdeme na návštěvu k větru!“ Vydali se na cestu. Jen co vítr zahlédl hosty, pověděl své ženě:

„Rozprostři kožešinu po hladině jezera, aby se rodiče po ní dostali až k nám.“
Mladá žena, tak učinila, rodiče byli tak ve chvíli na návštěvě a zkrátilo jim to i cestu domů. Doma otec opět naléhal na matku:

„Rozprostři kožešinu po hladině jezera, ať se můžeme po ní projet.“

Matka se již rozčílila: „Copak jsi skutečně takový blázen? Utoneme, když nemáme vítr!“

Otec ale stále naléhal, a tak se usadili na koberci a rovnou se propadli na dno jezera a utonuli.

Tak tomu bylo.