



Studio Ghibli Ghibli svět

Část 1 – Dobrodružství

Obsah

1. Základní informace k celku Dobrodružství

- 1.1 Jak pracovat s tímto materiálem
- 1.2 Seznam zpracovaných filmů a základní informace
 - Laputa: Nebeský zámek (8+)
 - Howlův kráčejší hrad (8+)
 - Cesta do fantazie (9+)
 - Porco Rosso (10+)
 - Příběhy ze Zeměmoří (12+)

2. Zařazení do výuky

- 2.1 Zařazení tématu dobrodružství do výuky
- 2.2 Zařazení jednotlivých filmů do výuky

3. Hlavní témata filmů a inspirace pro výuku a metodickou podporu

- 3.1 Laputa: Nebeský zámek
 - Téma filmu
 - Téma dobrodružství ve filmu
- 3.2 Howlův kráčejší hrad
 - Téma filmu
 - Téma dobrodružství ve filmu
- 3.3 Cesta do fantazie
 - Téma filmu
 - Téma dobrodružství ve filmu
- 3.4 Porco Rosso
 - Téma filmu
 - Téma dobrodružství ve filmu
- 3.5 Příběhy ze Zeměmoří
 - Téma filmu
 - Téma dobrodružství ve filmu

4. Přílohy

5. Autoři

1. Základní informace k celku Dobrodružství

1.1 Jak pracovat s tímto materiálem

Ve spolupráci s Aeroškolou jsme pro Vás připravili materiál, který zpracovává skupinu 5 filmů. Tyto filmy vznikly ve studiu Ghibli a dramaturgie Aerofilms je ucelila pod tématem Dobrodružství. Najdete zde především návrhy aktivit a náměty k diskusím, které můžete rozvíjet ve výuce. Budeme rádi, pokud Vám materiál poslouží jako inspirační podklad a zdroj informací pro výuku. Doporučujeme Vám přečíst si následující text ještě před zhlédnutím filmu s žáky, abyste věděli, co od filmu můžete očekávat a jak na něj žáky připravit. Zpracovaná témata můžete rozvíjet již před samotným zhlédnutím filmu.

V závěru najdete také postup, jak si objednat film pro případnou školní projekci.

1.1.1 Tento dokument

Tento dokument slouží zejména pro pedagogy. Navrhuje možnosti témat, skrze která na filmy koukat – jaké otázky film vyvolal v autorech tohoto materiálu a jak by oni vedli diskusi. Je dobré si na otázky odpovědět nejprve sám, případně pro otázku najít vhodnou odpověď z ověřeného zdroje. Otázky jsou ale spíše postojové, a tak necháváme otevřenou ruku Vaším myšlenkám. Udělejte totéž s žáky. Postavte tyto postojové debaty spíše do pozice brainstormingu, kde každá odpověď platí, zapisujte si jejich odpovědi a jako správný moderátor nezapomeňte diskusi zastřešit pomocí takzvaného zarámování. To znamená, že uzavřete debatu tím, co bylo řečené, a vymezíte, co z řečeného je validní k tématu a co ne.

1.1.2 Přílohy

Pracovní listy mohou sloužit i pro samostatnou práci žáků, ale uvědomujeme si, že některé úkoly jsou

zadány delšími texty, které mohou být pro žáky 1. stupně složité pro čtení, a tudíž nezábavné. Pomozte tedy svým žákům tím, že pracovní list projdete s nimi a pomůžete jim s vysvětlením zadání.

1.2 Seznam zpracovaných filmů a základní informace

Laputa: Nebeský zámek (8+)

Základní informace o filmu:

Japonsko, 1986, 124 min

Režie: Hajao Mijazaki

Scénář: Hajao Mijazaki

Kamera: Eberhard Geick

Hudba: Džó Hisaiši

Hrají: Keiko Jokozawa, Majumi Tanaka, Ičiró Nagai, Megumi Hajašibara, Tošihiko Seki, Minoru Terada, Kotoe Hacui, Tarako, Hóčú Ócuka, Šin,ja Ótaki, Jošito Jasuhara, Reiko Suzuki, Tomomiči Nišimura, Takuzó Kamijama, Rjúdži Saikači, Hiroši Ito, Mine Eken, Masaši Sugawara, Sukekijo Kamejama, Takahiro Hirai

Synopse filmu:

Chlapec z hornického městečka a dívka, jejíž původ je zahalen tajemstvím, jsou zataženi do honby za pokladem ukrytým v bájném létajícím městě Laputa. Během krkolomných dobrodružství, razantních honiček i dechberoucích odhalení musejí čelit nejen hamizným vzdušným pirátům, ale také armádě a tajným agentům. Celosvětově uznávaný režisér a scenárista Hajao Mijazaki do snímku promítl svou fascinaci létáním, vášeň pro klasickou evropskou dobrodružnou prózu a pro fascinující epochu konce 19. století, která s sebou přinesla rozmach letectví a vzducholodí. Díky těmto vlivům se Laputa: Nebeský zámek vyznačuje výrazně evropským, až verneovským nádechem, ale současně si uchovává kvality charakteristické pro produkci Studia Ghibli i japonskou animaci obecně.

Howlův kráčejší hrad (8+)

Základní informace o filmu:

Japonsko, 2004, 118 min

Režie: Hajao Mijazaki

Scénář: Hajao Mijazaki

Kamera: Acuši Okui

Hudba: Džó Hisaiši, Jumi Kimura

Hrají: Takuja Kimura, Čieko Baišó, Akio Ócuka, Rjúnosuke Kamiki, Jó Óizumi, Šigejuki Tocugi, Akihiro Miwa, Haruko Kató, Makoto Jasumura, Majuno Jasokawa, Seidži Sasaki, Keiko Cukamoto, Manabu Muradži, Jóhei Óbajaši, Hiroši Takahaši, Hiroki Tanaka, Jukiko Mizuoči, Takeši Mijadžima, Teruo Seki, Kódžiró Takahaši, Maki Koizumi, Masako Inui

Synopse filmu:

I v pokojném anglickém městečku se mohou dít čáry a kouzla. Mladá a skromná Sofie, nejlepší kloboučnice v salonu, vůbec neví, čím si zasloužila, že ji jednoho dne na ulici zachrání před dotěrnými vojáky krásný čaroděj. Vezme ji pod svou ochranu a udivená Sofie najednou ztrácí půdu pod nohama, stoupají spolu nad městečko, letí jako ptáci... Jenže pak ji čeká trest v podobě zlé čarodějnice. Sofie přijde o své mládí i krásu a dál se musí protloukat světem jako stařena. Její jedinou nadějí je ten krásný mladý čaroděj Howl, který ve svém zámku na muřích nohách obchází krajem. Pohádkový příběh dívky Sofie a mladého čaroděje Howla vypráví především o lidské svobodě a síle lásky. Film získal řadu mezinárodních ocenění, včetně nominace na Oscara za nejlepší celovečerní animovaný film.

Cesta do fantazie (9+)

Základní informace o filmu:

Japonsko, 2001, 124 min

Režie: Hajao Mijazaki

Scénář: Hajao Mijazaki

Kamera: Acuši Okui

Hudba: Džó Hisaiši

Hrají: Rumi Hiiragi, Takaši Naitó, Rjúnosuke Kamiki, Bunta Sugawara, Mari Nacuki,

Šigejuki Tocugi, Takehiko Ono, Jasuko Sawaguči, Miju Irino, Širó Saitó, Keiko Cukamoto, Koba Hajaši, Yumi Tamai, Kaori Jamagata, Hiromi Takeuči, Minako Masuda, Jóko Óno, Šindži Tokumaru, Majumi Sako, Akio Nakamura, Šigeru Wakita, Makiko Oku, Noriko Kitó

Synopse filmu:

Desetiletá Čihiro se s rodiči stěhuje do nového domu. Sjedou ale z cesty a dostanou se k záhadnému tunelu, který je vstupní branou do kouzelných lázní pro bohy. Tomuto prapodivnému místu vládne mocná a chamtivá čarodějnice Jubaba. Džihiro s otcem a matkou do lázní bez podezření vstoupí, čímž vládkyni kouzelného světa rozhněvají, a oba rodiče jsou proměněni ve vepře. Zůstává jen jejich malá dcera, která se nejprve sama a následně s pomocí několika bytostí z říše kouzel vydává na dobrodružnou cestu za jejich osvobozením. Na té ji kromě nescíslného množství překážek čeká i mnoho kouzelných setkání s podivuhodnými obyvateli říše, v níž není nic nemožné.

Tvůrcem výpravné animované pohádky oceněné Oscarem za nejlepší celovečerní animovaný film je „japonský Walt Disney“ Hajao Mijazaki.

Porco Rosso (10+)

Základní informace o filmu:

Japonsko, 1992, 93 min

Režie: Hajao Mijazaki

Scénář: Hajao Mijazaki

Kamera: Acuši Okui

Hudba: Džó Hisaiši

Hrají: Šúičiró Morijama, Akemi Okamura, Akio Ócuka, Jú Šimaka, Cunehiko Kamidžó, Akimasa Ómori, Daisuke Inoue, Ginzó Macuo, Mahito Cudžimura, Minoru Jada, Nobuo Tanaka, Osamu Saka, Tacujuki Džinnai, Jóko Sómi, Juzuru Fudžimoto Ajumi Kida, Masajuki Inagaki, Reizó Nomoto, Kacujo Endó

Synopse filmu:

V době mezi světovými válkami se na pevninské Itálii roztahovaly stíny diktatury, ale nebe nad Jaderským mořem stále bylo světem absolutní svobody a rytířského hrdinství. Mistrovský pilot Porco Rosso je jak hrdina ze starých dobrodružných filmů italské či francouzské produkce. Jeho letecké souboje se vzdušnými piráty jsou plné gracie i nadsázky a jeho šarm nebroušeného diamantu září při decentních setkáních s dámami i divokých konfrontacích s padouchy. A nic na tom nemění, že kvůli tajuplné kletbě má hlavu jako pašík. Světově uznávaný režisér animovaných filmů Hajao Miyazaki nikdy neskrýval svou fascinaci létáním. To se jako klíčový motiv ztvárněný v uhrančivých sekvencích objevuje již v jeho dřívějších snímcích jako Naušika z Větrného údolí, Laputa: Nebeský zámek, Můj soused Totoro či Doručovací služba čarodějky Kiki. Ale až ve filmu Porco Rosso vytvořil vyloženou ódu na svět neohrožených letců doby, kdy létání ještě mělo punc dobrodružství.

Příběhy ze Zeměmoří (12+)

Základní informace o filmu:

Japonsko, 2006, 115 min

Režie: Goró Miyazaki

Předloha: Ursula K. Le Guin (kniha)

Scénář: Keiko Niwa

Hudba: Tamija Terašima

Hrají: Džun'iči Okada, Bunta Sugawara, Júko Tanaka, Terujuki Kagawa, Džun Fubuki, Takaši Naitó, Jui Nacukawa, Kaoru Kobajaši, Micuko Baišó, Eriko Kigawa, Akihiko Šimizu, Tomomi Watanabe, Emiri Kató, Kacuhisa Hóki, Masaru Ikeda, Majuno Jasokawa, Óki Sugijama, Osamu Saka, Rintaró Niši, Širó Saitó, Tecu Širatori, Jasujuki Kase, Júiči Nakamura, Kacuhiko Tamura, Hiroki Tanaka, Teruo Seki, Kódžiró Takahaši, Šinsuke Ueda, Džun Sató

Synopse filmu:

Rovnováha světla a temnoty ve světě Zeměmoří je vychýlena, lidé přicházejí o jistoty, přestávají věřit sami v sebe a čarodějové přicházejí o své schopnosti.

Mladý princ Aren sužován úzkostí uteče za znepokojivých okolností od královského dvora. Jeho bezcílné pouti dá směr setkání s arcimágem Krahujcem. Na jejich společné cestě Aren poznává dívku Theru, která skrývá velké tajemství. O Arena se začne zajímat Krahujcův dávný protivník, zlomyslný mág Pavouk přetvářený do podoby ženy, jenž se pídí po tajemství věčného života. Strach ze smrti nejprve Arena, podobně jako Pavouka, přichyluje k temnotě. Hrdina však poznává, že jediná cesta, jak přemoci úzkost, vede přes nalezení lásky k životu. První film Góra Mijazakiho, syna Hajaa Mijazakiho, odkazuje k jedné z nejpoptulárnějších ság západní literatury Zeměmoří a vzdává hold její autorce Ursule K. Le Guinové.

2. Zařazení do výuky

2.1 Zařazení tématu dobrodružství do výuky

Dobrodružství jako zážitek – Vzdělávání zážitkem

Téma dobrodružství není žádným podchyceným tématem, které by se našlo přímo v učivu nějakého předmětu v dokumentu RVP. Možná se může zdát, že na první pohled je vlastně neslučitelné spojovat školu a dobrodružství, že právě škola celým svým institucionálním založením, potřebou kázně a řádu přímo vylučuje zařazení dobrodružství do vzdělávání a výchovy základního stupně.

Je pravda, že ta největší dobrodružství asi zažijeme mimo školu. Není ale nutné z toho vylučovat výchovné a vzdělávací instituce. V rámci preventivní primární péče figuruje mimoškolní vzdělávání a aktivity jako nejlepší a nejbezpečnější způsob, jak předcházet patologickému chování dětí a dospívajících. Mezi ty nejvýznamnější způsoby mimoškolní pedagogiky, které zároveň nabízejí téma dobrodružství, patří prázdninové volnočasové aktivity jako tábory, příměstské tábory a skautské tábory. Právě tyto akce mají většinou přímo ve svých programech dobrodružné bojovky a jiné hry zaměřené na prožitek a vystoupení z komfortní zóny.

Dobrodružství s sebou neodlučitelně přináší pocit silného zážitku, nového prožitku, pocit diskomfortu, překonání se. Tato rozvaha by tedy učitele měla přivést k tomu, že není dobré uměle implementovat dobrodružný zážitek do lavic, a co víc uměle hledat hrdiny, to už musí připravit život sám. Co se ale dá, a je podchyceno mnoha publikacemi, je vytvořit pro zážitek vhodné prostředí. Tato metoda vzdělávání se nazývá zážitková pedagogika.

Zážitková pedagogika stojí na připraveném a zacíleném zážitku, který je řádně zreflektovaný.

Taková metoda se pak hodí do projektových dnů a můžeme v ní rozvíjet mnoho z průřezových témat RVP ZV.

Vhodné je se zde opřít zejména o přínosy oblastí průřezového tématu OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA.

Z okruhů tohoto průřezového tématu zde citujeme následující části, které se pro téma dobrodružství zdají nejnositelnější. Na tyto části doporučujeme po připraveném programu klást důraz při reflexi.

Sebepoznání a sebepojetí – *já jako zdroj informací o sobě; druzí jako zdroj informací o mně; moje tělo, moje psychika (temperament, postoje, hodnoty); co o sobě vím a co ne; jak se promítá mé já v mém chování; můj vztah k sobě samému; moje učení; moje vztahy k druhým lidem; zdravé a vyrovnané sebepojetí*

Kreativita – *cvičení pro rozvoj základních rysů kreativity (pružnosti nápadů, originality, schopnosti vidět věci jinak, citlivosti, schopnosti nápady realizovat), tvořivost v mezilidských vztazích*

Kooperace a kompetice – *rozvoj individuálních dovedností pro kooperaci (seberegulace v situaci nesouhlasu, odporu apod., dovednost odstoupit od vlastního nápadu, dovednost navazovat na druhé a rozvíjet vlastní linku jejich myšlenky, pozitivní myšlení apod.); rozvoj sociálních dovedností pro kooperaci (jasná a respektující komunikace, řešení konfliktů, podřízení se, vedení a organizování práce skupiny); rozvoj individuálních a sociálních dovedností pro etické zvládnutí situací soutěže, konkurence*

Řešení problémů a rozhodovací dovednosti – *dovednosti pro řešení problémů a rozhodování z hlediska různých typů problémů a sociálních rolí, problémy v mezilidských vztazích, zvládnutí učebních problémů vázaných na látku předmětů, problémy v seberegulaci*

Hodnoty, postoje, praktická etika – *analýzy vlastních i cizích postojů a hodnot a jejich projevů v chování lidí; vytváření povědomí o kvalitách typu odpovědnost, spolehlivost, spravedlivost, respektování atd.; pomáhající a prosociální chování (člověk neočekává protislužbu); dovednosti rozhodování v eticky problematických situacích všedního dne*

2.2 Zařazení jednotlivých filmů do výuky

V předchozí části jsme se zaměřili na dobrodružství jako takové a jak ho uplatnit ve výuce. V této části se podíváme, která konkrétní témata filmy přináší a kam do výuky je zařadit, skrz který předmět se na filmy podívat.

Film nemusí být jen zábavou, ale i vzdělávacím prostředkem anebo motivací pro učivo. Proto zde bodově zmiňujeme klíčová slova a spojíme je buď s očekávaným výstupem, anebo vyučovaným předmětem na prvním stupni ZŠ.

Nadřazené celky pro kategorii film: Divácká gramotnost

Oblast RVP – FILMOVÁ/AUDIOVIZUÁLNÍ VÝCHOVA

FAV-5-1-07 slovně vyjadřuje děj, situace, příběh promítnutého filmu (animovaného, hraného); zaujímá osobní stanovisko k jednání postav a vyjadřuje svůj názor na film jako celek

FAV-5-1-08 ve spolupráci s učitelem dílčím způsobem analyzuje použité prostředky a principy v ukázkách promítnutého filmu

Oblast RVP – ČESKÝ JAZYK A LITERATURA
ČJL-5-3-01p, ČJL-5-3-02p vypráví děj zhléd-
nutého filmového nebo divadelního představení
podle zadaných otázek.

Laputa: Nebeský zámek

1. Cílový věk

Film je vhodný pro žáky prvního stupně
základních škol od 3. třídy (8 let).

2. Klíčová slova

přátelství, odvaha, létání, přijetí zodpovědnosti,
boj proti zlu

3. Vhodné zařazení do předmětu podle pracovních listů

Člověk a jeho svět, Výtvarná výchova

Howlův kráčeující hrad

1. Cílový věk

Film je vhodný pro žáky prvního stupně
základních škol od 3. třídy (8 let).

2. Klíčová slova

sebevědomí, sebedůvěra, stereotyp hrdiny,
změna vzhledu

3. Vhodné zařazení do předmětu podle pracovních listů

Výchova k občanství, Emoční výchova, Člověk
a jeho svět

Cesta do fantazie

1. Cílový věk

Film je vhodný pro žáky prvního stupně
základních škol od 4. třídy (9 let).

2. Klíčová slova

nevyžádané dobrodružství, my a rodiče, svět
fantazie, pokora, pracovitost, odvaha

3. Vhodné zařazení do předmětu podle pracovních listů

Rodinná výchova, Výtvarná výchova

Porco Rosso

1. Cílový věk

Film je vhodný pro žáky prvního stupně
základních škol od 5. třídy (10 let).

2. Klíčová slova

hrdina, hrdinství, odhodlání, spolupráce,
soupeření, letectví

3. Vhodné zařazení do předmětu podle

pracovních listů

Občanská výchova, Výtvarná výchova

Příběhy ze Zeměmoří

1. Cílový věk

Film je vhodný pro žáky druhého stupně
základních škol od 6. třídy (12 let).

2. Klíčová slova

magie, (ne)smrtelnost, rovnováha, přírodní
zákony, přátelství, zkoušky osudu

3. Vhodné zařazení do předmětu podle pracovních listů

Přírodopis, Člověk a svět práce, Výchova
k občanství

3. Hlavní témata filmů a inspirace pro výuku a metodickou podporu

3.1 Laputa: Nebeský zámek

Téma filmu

Filmové dobrodružství „Laputa: Nebeský zámek“ pojednává o tom, kam až jsou někteří lidé ochotni zajít, aby získali moc, a jak se v takových chvílích začnou vynořovat z hlubin jejich duše temné stránky, o kterých možná ani sami neměli tušení. Film zároveň přináší velkou naději, že má smysl bojovat za to, co považujeme za správné, že i ten, kdo je zdánlivě slabší, může svou odvahou a odhodláním mnoho změnit, zvláště, pokud na to není sám.

Čeho si povšimnout: Film je jedním z kultovních filmů japonského animačního studia Ghibli. Do filmu se promítá Mijazakiho vášeň pro létání a pro vytváření fantazijních světů. Dalším typickým motivem je putování mladých hrdinů, kteří čelí nečekaným dobrodružstvím, a rozkrývání vztahu mezi člověkem, přírodou a technikou. Oproti jiným Mijazakiho filmům se zde objevuje

evropský vyprávěcí prvek - je mnohem snazší rozlišit, které postavy jsou kladné a které záporné. Název léta-tajícího města Laputa je sice inspirován Gulliverovými cestami od Jonathana Swifta, ale jinak příběhy nemají nic společného.

Náměty na diskusi s žáky:

Ve filmu je řečeno, že letokámen umožňuje jeho majiteli z laputského královského rodu ovládat celou Zemi. Co si pod tím představujete? Je člověk vůbec schopen takovou moc unést? Dokáže člověk v takové situaci jednat nesobecky? Díky tomu, že je na konci létokámen zničen, pluje osvobozená Laputa nerušeně vesmírem dál. Jak je to vlastně s naší planetou ve skutečnosti? Kdo má moc nad jejími zdroji? Jak je s touto mocí nakládáno? Co je pro naši planetu nejvíce nebezpečné, co ji ohrožuje? Kdo to může změnit? Co bychom museli obětovat?

Téma dobrodružství ve filmu

Dobrodružství v tomto filmu je dobrodružstvím, do kterého jsou hlavní postavy Pazu a Šíta uvrženi, aniž by to měli v plánu. Šíta se snaží bránit předmět, který má velkou moc a který by v nesprávných rukou mohl způsobit katastrofální škody, a Pazu se rozhodne svou nově získanou kamarádku chránit, i když je to velmi nebezpečné. Strany nejsou vyrovnané, proti dvěma malým dětem stojí vzdušní piráti, armáda a agent Muska. Překážky a úkoly, které musí zdolat, by nikdy nemohli zvládnout jeden bez druhého.

Náměty na diskusi s žáky:

Myslíte, že i v reálném životě je někdy nutné, aby se děti postavily dospělým a vzaly odpovědnost do svých rukou, pokud vidí, že se něco neděje správně? Znáte nějaký takový případ z médií (např. Gréta)? Stalo se vám to někdy (ať už jste byli aktéři nebo jen přihlížejíci)? Kde? Ve škole, v dopravě, v obchodě...? Stalo se vám naopak někdy to, že jste cítili, že by bylo správné se ozvat, ale neudělali jste to? Zkuste pojmenovat proč a co byste bývali potřebovali nebo čeho jste se báli? Co ve chvíli, kdy se vzepřete někomu, kdo má větší sílu/autoritu, můžete riskovat?

– Myslíte, že i v reálném světě mohou existovat lidé, kteří tak hrozně prahnou po moci, že by pro to byli ochotni udělat cokoli? Znáte někoho takového? Co myslíte, že je na moci vlastně tak lákavého?

– Šíta a Pazu dokázali Musku přemoci proto, že si vzájemně pomáhali – zažili jste už někdy, že by se vám něco povedlo jen díky tomu, že jste si s někým pomáhali, a sami byste to pravděpodobně nezvládli? Zastali jste se někdy někoho? Není náhodou ve vašem okolí někdo, kdo by vaši pomoc ocenil?

3.2 Howlův kráčejíci hrad

Téma filmu

Film ukazuje, jak je důležité poslouchat sám sebe a mít zdravé sebevědomí. Vyzdvihuje důležitost lásky, a to nejen k ostatním, ale také k sobě samému.

Hlavní protagonistka Sophie je na začátku filmu v životě velmi pasivní. Nemá žádné sebevědomí, je velmi odevzdaná a nemá žádné cíle. Nevidíme zde žádnou motivaci, proč by měla prožít dobrodružství. Pokud považujeme za hrdinu někoho, kdo udělá velké věci pro jiné, je Sophie nejprve netypickou hrdinkou. Zvrat přichází ve chvíli, kdy na ni Čarodějnice z Pustiny uvalí kletbu a stává se stařenkou. Typického hrdinu začíná připomínat proměnou v povaze, protože má již pro co vyjít ze své komfortní zóny a pustit se za dobrodružstvím, ale v důsledku kouzla jej už nereprezentuje vzhledem. Zůstává tak netypickou hrdinkou.

Náměty na diskusi s žáky:

- Jak vypadá typický hrdina, které známe z filmů?
- Jak vypadá hlavní hrdinka Kráčejíciho zámku?
- Co mají společného a v čem se liší?
- Jak Sophie ovlivnila kletba?
- Jak se chovala Sophie, když ji Čarodějnice z Pustiny změnila ve stařenku? Jaké typické vzorce chování starších lidí se u ní projeví? Co jí to přineslo?
- Jak vnímáme starší lidi v naší společnosti?

Téma dobrodružství ve filmu

Sophie paradoxně nalézá vnitřní sílu a odhodlání vydat se na dobrodružství v momentě, kdy bychom to dle společenských zvyklostí nečekali – ve stáří. Jako stařence je Sophie dovoleno ubírat se vlastní cestou, aniž by se musela obávat soudů ze strany společnosti. Stáří se stalo katalyzátorem její cesty za dobrodružstvím. Film prozkoumává jednotlivé aspekty, které jsou klíčovými k tomu, aby se hrdina vydal na dobrodružnou cestu. Především se jedná o motivaci – vnější (zlomení vlastní kletby) i vnitřní (snaha pomoci druhým, láska). Dále o vlastní sebedůvěru, aby hrdina vůbec našel odvahu, ale i sílu lásky a přátelství, které hrdinovi pomáhají.

Náměty na diskusi s žáky:

- Jakou vnitřní proměnou Sophie prošla?
- Jak se změnil její přístup?
- Co je to motivace (vnitřní, vnější)? Jaká byla Sophiina motivace? Jaké jsou vaše motivace? Co nám může pomoci motivaci posílit? Odměna? Rozdělit si úkoly...
- Vydali byste se do Pustiny sami od sebe, nebo byste potřebovali nějaký impulz?

3.3 Cesta do fantazie

Téma filmu



Cesta do fantazie vypráví příběh malé Čihiro, která se díky zvědavým a neobezřetným rodičům dostane do světa za tunelem. Tento svérázný svět má své obyvatelé a svá pravidla, a tak pro Čihiro začíná dobrodružná cesta s mnoha překážkami k tomu, aby se z toho světa dostala. Na konci se skoro až zdá, že celý příběh zažila jen Čihiro, protože její rodiče si nic nepamatují, a tak lze celý příběh vidět jako Čihorinu cestu do její vnitřní fantazie.

Cesta do fantazie je v jistém slova smyslu typickou pohádkou. Hrdinka je, dá se říct, zakletá a musí se pomocí plnění úkolů a s pomocí odvahy, ale i pokory vysvobodit. Prokletím je v tomto smyslu vkročení na cizí území, které je určené pro jiné bytosti a kde vládou jiná pravidla a hlavně kouzla.

Dívka Čihiro je v tomto světě chráněná svou dětskostí a čistotou. Ve filmu vidíme, že vždy, když je na dívku nastraženo nějaké pokušení, ona nepodlehne, ba co víc jako kdyby ho ani nevnímala. Můžeme to vidět hned v úvodní scéně, kde rodiče hodují v restauraci, kterou nikdo neobsluhuje, a postupně se promění ve vepře. Dívka odmítá lahodné jídlo, u kterého neznáme jeho cenu a ani nevíme, kdo jej vařil. Její rodiče však nemají pochyb, že útratu budou moci penězi splatit, až se objeví někdo, komu by mohli. Peníze je tedy zbavují obezřetnosti a pokory a berou si něco bez dovolení. Na druhou stranu Čihiro stejně nakonec musela sníst něco z této země, aby nezmezela. Vzít si moc bylo špatně, ale nezkusit nic také.

Další takovou situaci vidíme s Beztvářníkem, kde na prvopočátku vzniká něžné přátelské pouto díky její nepodmíněné laskavosti. Tvor, který dokáže uspokojovat lidskou chamtivost a živit se s ní a stává se tak nestvůrou, co chamtivce sežere, je v přítomnosti dívky spokojený, přátelský a „hubený“ poté, co mu Čihiro pomůže.

Ta pravá přátelství jsou založená na všímavosti vůči druhému a jsou ve filmu reprezentovány maličnostmi. Vidíme otevření dveří Beztvářníkovi nebo nabírání žádanek do koupele pro Čihiro. Když si nás někdo všímá jen proto, že mu pořád něco dáváme, tak se vztah vyčerpá a přátelství se může proměnit v něco ošklivého.

Náměty na diskusi s žáky:

- Čihiro byla na začátku velice bojácná. Jaká je to vlastnost? Může být bojácnost dobrá? Bojácnost je v pořádku, když nám pomůže se před nějakou neznámou situací zastavit a promyslet, jak se zachovat. Takové vlastnosti můžeme říkat opatrnost. Kdy je opatrnost dobrá a kdy ne?
- Proč si myslíte, že rodiče nebyli ve filmu opatrní? Co je opravňovalo k tomu se tak chovat? Můžeme si vždycky vše koupit za peníze?
- Čihiro vydělala lázním hodně peněz díky koupeli pro boha vody. Co si ale vysloužila ona sama? A jak jí to v příběhu dál pomohlo?
- Jak to, že Čihiro nechtěla po Beztvářníkovi peníze jako všichni? Co jí v tu chvíli více



zaměstnávalo? Co je víc než peníze? Jaké úkoly v tu chvíli měla v plánu? Kam se vydávala?

Téma dobrodružství ve filmu

V tomto filmu nevstupuje hrdinka do dobrodružství sama a na svůj popud. Je do dobrodružství tak trochu vržena. V dětství se v mnoha okamžicích bok po boku rodičů, kterým plně důvěřujeme, ocitáme v situacích, které nám připadají dobrodružné. Rodiče, kteří mají vše pod kontrolou, anebo to alespoň pro pocit naší jistoty předstírají, nám dodávají klid a odvahu takové momenty přečkat. Děti většinou nemají na vybranou a volí si cestu následovat své rodiče, i když jim to není příjemné a pocítují strach. A tak nám rodiče občas připraví nemalé dobrodružství.

Čihiro byla přivedena rodiči do dobrodružství, kde se následně ocitla bezprizorní a bez jejich pomoci. Dokonce se situace otočila a Čihiro musela být tou, kdo pomůže svým rodičům.

Náměty na diskusi s žáky:

- Stalo se vám, že rodiče někdy nedbali na váš strach? Zažili jste, že jste se na příklad někdy rodičům ztratili a ocitli se tak sami na neznámém místě? Co jste udělali proto, abyste je našli?
- Co když někdy rodiče dělají něco, s čím nesouhlasíte? Jak takovou situaci řešit?
- Jeden z Čihirných úkolů, aby mohla vysvobodit sebe a své rodiče, byl, aby nezapomněla své jméno. Jaké nové jméno dostala? A proč si myslíte, že dostala nové jméno? Naše jména nám dávají rodiče při narození. Jaký význam vidíte v tom, že dostáváme jména? Činí nás to jedinečnými? Můžeme se změnit, když dostaneme nové jméno? Co se stane, když pojmenujeme nějakou věc nebo zvíře?
- Jaké úkoly musela ve svém dobrodružství Čihiro plnit? Kdo jí poradil, co má dělat? A jaký osud čekal Hakua?

3.4 Porco Rosso

Téma filmu

Hlavní postavou filmu Porco Rosso je pilot hydroplánu, který má kvůli záhadné kletbě tvář prasete. Svému bizarnímu vzhledu navzdory je ale hrdinou se vším všudy. Vyniká nad všechny ostatní piloty nejen svým uměním, ale i zásadami (soupeře zásadně nezabíjí), což ostatně prokáže v závěrečném leteckém souboji. Právě díky tomu a také Porcově charismatu se krásná zpěvačka zamiluje do něj, nikoliv do amerického letce, který se o ni uchází.

Druhou nepravděpodobnou hrdinkou příběhu je mladá mechanika Fia, která se rozhodne, že Porcovi opraví jeho rozbité letadlo. Montování letadel je ovšem doménou mužů, kteří zkušenosti v oboru získávají dlouhá léta, proto Porco sedmnáctileté Fie nejdřív nedůvěřuje. Nakonec si ho však svým zápallem a nadáním zcela získá a vytvoří spolu nesourodé, ale o to zábavnější duo.

Náměty na diskusi s žáky:

- S dětmi můžete rozvést diskusi na téma hrdinů a hrdinství.
- Kdo je podle vás hrdina a jaké musí mít vlastnosti či schopnosti?
- Musí hrdina vykonávat hrdinské činy?
- Poznáme hrdinu na první pohled? Už se vám někdy stalo, že jste člověka na první pohled špatně odhadli?
- Potřebuje svět nepravděpodobné hrdiny, kteří se zachovali hrdinsky, ačkoliv to od nich nikdo nečekal, či se jim podařilo uspět na poli, kde se obvykle nepohybují?
- Je dáno to, zda bude člověk hrdinou, už od narození, nebo se jím člověk stává v průběhu života? Může být kdokoliv z nás hrdinou?



Téma dobrodružství ve filmu

Asi málokdo si se světem pilotů a letadel nespojuje dobrodružství. Ve filmu Porco Rosso se navíc setkáváme s piloty hydroplánů, kteří bojují v leteckých bitvách. Dobrodružství se ale neomezuje jen na vzdušný prostor, stejně tak lze jako dobrodružství vnímat Fiinu snahu opravit Porcovo letadlo a Curtisovo úsilí získat srdce krásné Giny. Dobrodružná je i doba, v níž se film odehrává. 20. léta byla dobou dobrodružství takřikajíc klasického střihu. Svět se stále vzpomínal na první světové války, ale současně se v mnoha oblastech rychle rozvíjel. Vzkvétá automobilismus, filmový průmysl a kult celebrit, lidé se pokoušejí dobýt do té doby neobjevené kouty planety a svět hudby ovládá jazz.

Náměty na diskusi s žáky:

- Porco je bezpochyby dobrodruh. Kdo to ale vlastně dobrodruh je? Povídejte si s dětmi na toto téma.
- Musí být dobrodruh nutně vždycky hrdinou? A pokud ne, čím se od sebe mohou lišit? Může být dobrodruh i záporným hrdinou?
- Byli byste raději dobrodruhem nebo hrdinou? Proč? Myslíte si, že některá doba přeje dobrodružství víc než jiná?
- Zažívali naši předkové dobrodružství více, nebo méně? Proč si to myslíte?

3.5 Příběhy ze Zeměmoří

Téma filmu

Svět, o kterém film vypráví, se vychyluje z rovnováhy. Ze všech stran přichází neblahé zprávy svědčící o tom, že zkáza a temné síly vítězí nad životem a nadějí. Tato negativní síla se zmocňuje i prince Arrena, který se dává na útěk před spravedlností a možná i sám před sebou. Naštěstí se jej ujímá arcimág Krahujec, dobře si vědom nedotknutelnosti přírodních zákonů – noc musí střídat den, život nabývá na hodnotě právě svou konečností, pohyb oceánu je výsledkem neustálého vzniku a zániku jednotlivých vln.

Řízením osudu se Arren dostává do blízkosti mocného čaroděje Coba, který umí rozpoznat jeho slabost. Je to strach ze smrti, který je pro čaroděje samotného hnací silou k dosažení nesmrtelnosti. A to za jakoukoliv cenu.

Pro to, ke které straně se Arren nakonec přikloní, je rozhodující síla přátelství a odvaha přijmout život takový, jaký je.

Náměty na diskusi s žáky:

- Jaké vidíte paralely s naším světem?
- Proč chce někdo být nesmrtelný?
- Z jakých důvodů nechtít být nesmrtelný?
- Jak byste vysvětlili, co je to vina? A dá se podle vás nějak odčinit?

Téma dobrodružství ve filmu

Tak jako v přírodě okolo nás, i v člověku probíhá neustálý pohyb dvou opačných sil zajišťující rovnováhu. Vznik a zánik, tvoření i boření. Ale některé věci nelze pochopit hlavou, musí se odžít. Hlavní hrdina filmu, Arren, má k tomuto poznání dojít skrze dobrodružství vlastního života. Jako by mu byla osudem přidělena role, kterou musí sehrát.

Už jeho jméno znamenající „meč“ odkazuje k dvou-sečnosti. Na začátku příběhu tuto zbraň ukořistí od svého otce poté, co jej usmrtí z důvodů, které nechápe ani on sám. Vycházejí z neovladatelného pocitu temna. Meč je kouzelný a Arrenovi se nepodaří jej vytáhnout z pouzdra, dokud neprozře. Je mu k ničemu. Jako jeho život, jak si myslí. Strach ze smrti totiž jeho srdce naplňuje temnotou. Utíká a neví kam.

První osudová zkouška přichází, když na něj zaútočí smečka vlků. Nemůže se mečem bránit, a tak mu nezbyvá, než se smířit se smrtí. V tu chvíli přichází zásah shůry v podobě Krahujcovy záchrany. Říká: nepotkali jsme se náhodou.

Arren se ke Krahujcovi připojí, nezná směr své cesty a pořád nezná cenu života. Proto je ochoten o něj přijít v boji s otrokáři. Možná by jej zlákala i zhoubná náruč Hadžii (omamná pilulka), nebýt Krahujce. Ve vnímání smyslu života jej posouvá až těžká dřina a prohloubení

vztahů. Díky tomu je alespoň schopen opustit ty, na kterých mu záleží, protože si není jistý sám sebou. Nechce jim ubližovat.

Tentokrát se ocitá na druhém břehu v temnotě, v pevnosti s Cobem, a zdá se, že opět nachází spřízněného. Tentokrát ve strachu ze smrti. Zlákán vidinou nesmrtnosti je připraven zabít, a dokonce se o to pokusí – a právě v tuto nejtemnější chvíli k němu zase proniká světlo prostřednictvím Krahujcových slov: Je vzácný dar vědět, že jednoho dne zemřeme. Náš život ani naše trápení netrvá na věky.

Meč nakonec povolí. Je to ale ve jménu života, jehož cenu již Arren zná. Život nejde uchovat, jde jen darovat.

Proti kterým zákonům přírody vidíme lidi bojovat?
Dokázali byste vysvětlit princip jin-jang?
Jak pracujete s emocí strachu?
Podle čeho poznáte, že je někdo opravdový přítel?



4. Přílohy

- Příloha 1 – Laputa: Nebeský zámek I.
- Příloha 2 – Laputa: Nebeský zámek II.
- Příloha 3 – Howlův kračející hrad I.
- Příloha 4 – Howlův kračející hrad II.
- Příloha 5 – Cesta do fantazie I.
- Příloha 6 – Cesta do fantazie II.
- Příloha 7 – Porco Rosso I.
- Příloha 8 – Porco Rosso II.
- Příloha 9 – Příběhy ze Zeměmoří I.
- Příloha 10 – Příběhy ze Zeměmoří II

5. Autoři a další kontakty

- ANEŽKA PETROVÁ**, Laputa: Nebeský zámek (8+)
- ANNA VYBÍRALOVÁ**, Howlův kračející hrad (8+)
- VERONIKA ZAVŘELOVÁ**, Cesta do fantazie (9+)
- ELA DOLEŽALOVÁ**, Porco Rosso (10+)
- SÁRA FRIEDLAENDEROVÁ**, Příběhy ze Zeměmoří (12+)

a

LADA ŽABENSKÁ, +420 770 124 558
info@skolniprojekce.cz www.skolniprojekce.cz

V ostatních případech školní projekci za zvýhodněné vstupné objednávejte přímo u svého místního kina, které vám projekci rádo zařídí.

Distribuce:

Uvedené filmy distribuuje v České republice společnost **Aerofilms**. Pokud chcete zařadit tento film do programu svého kulturního zařízení, kontaktujte

RADEK RUBÁŠ, +420 777 161 402
program@aerofilms.cz

V případě potřeby pomoci s aktivitami, které se dotýkají zejména Filmové a audiovizuální výchovy, je Vám k dispozici Aeroškola:

MARTIN PEROUTKA, + 420 702 075 417
martin.peroutka@aeroskola.cz

