

Počasí v animovaném filmu

BcA. Martin Živocký

Diplomová práce
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Martin ŽIVOCKÝ**
Osobní číslo: **K09331**
Studijní program: **N 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**

Téma práce: **1. Teoretická část:
Počasí v animovaném filmu
2. Praktická část:
Děšť – 2D kreslený film**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 30 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF, 1 ks pevná vazba v tištěné podobě (barevně) 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

2. Praktická část:

Film realizujte v minimální délce 3 min a 30 vt. Praktickou část odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD – výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio – dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2 – 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD – pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm, v digitální podobě PDF (příprava pro tisk-rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA, Prohlášení autora diplomové práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Rozsah diplomové práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

Jak číst film – Monaco James, Albatros Plus, Praha 2004, ISBN 80-00-01410-6

Rozhovory Hitchcock – Truffaut, Čs. Filmový ústav, Praha 1987

Animace a doba 1955-2000 – Sdružení přátel odborného filmového tisku, FILM A DOBA, Praha 2004

Vyprávění v kontextu – Jedličková Alice, Sládek Ondřej (edit.), Ústav pro českou literaturu, ISBN 978-80-85778-60-1

Meze interpretace – Eco Umberto, UK, Karolinum, Praha 2004, ISBN 80-246-0740-9

Vedoucí teoretické části: **prof. Ondřej Slivka, ArtD.**
Ústav animace a audiovizu

Vedoucí praktické části: **Mgr. Lukáš Gregor**
Kabinet teoretických studií

Datum zadání diplomové práce: **31. ledna 2011**

Termín odevzdání diplomové práce: **16. května 2011**

Ve Zlíně dne 31. ledna 2011

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

děkanka



Ing. Eva Šviráková, Ph.D.

ředitelka ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně15.2.2011.....

MARTIN ŽINOCKÝ
.....
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma Počasí v animovaném filmu vypracoval samostatně a použil literaturu a prameny uvedené v seznamu.

Ve Zlíně dne 20. 5. 2011

.....
Martin Živocký

ABSTRAKT

Moje diplomová práce se zabývá počasím ve vztahu k filmovému vyprávění a to zejména v oblasti animované tvorby. První část práce se věnuje tématu z hlediska filmové řeči, druhá část pak z hlediska technického zpracování počasí v animovaném filmu.

Klíčová slova: animovaný film, filmová řeč, počasí, meteorologie, technologie, stylizace, Martin Živocký

ABSTRACT

My master thesis refers to the weather in relation to the film narration, especially in the animated films. The first part is focused on the weather in terms of film language, the second part describes technical process of expressing weather in animated movies.

Keywords: animated film, film language, weather, meteorology, technology, stylization, Martin Zivocky

PODĚKOVÁNÍ

Chtěl bych poděkovat Ondřeji Slivkovi za cenné rady a připomínky během vedení teoretické práce. Dále děkuji Lukáši Gregorovi za dramaturgické vedení diplomového filmu, Honzovi Živockému za ozvučení a hudbu a nakonec svým rodičům za jejich podporu a trpělivost.

Prohlašuji, že odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

Úvod.....	8
1 Počasí z hlediska děje a filmové řeči.....	9
1.1 Úloha počasí ve filmu.....	9
1.2 Typické příklady užití počasí v rámci filmové řeči.....	12
2 Výtvarná a technická specifika počasí v animovaném filmu.....	28
2.1 Rozdíl oproti hranému filmu.....	28
2.2 „Tradiční“ způsoby vs. originální postupy (realismus vs. stylizace).....	28
2.3 Specifika jednotlivých animačních technik.....	29
2.3.1 Počítačová 3D animace.....	29
2.3.2 Loutkový film.....	33
2.3.3 Plošková (papírková) animace.....	36
2.3.4 Kreslená animace.....	38
Závěr.....	42
Seznam použité literatury.....	43
Seznam příloh.....	44

ÚVOD

Stejně jako filmová hudba, kostýmy, lokace, nebo výběr herců, tak i výběr počasí je jedním z nástrojů filmové řeči. Počasí ve filmu je jedna z věcí, kterou si jako diváci často příliš neuvědomujeme (stejně jako například scénickou hudbu) a přitom na nás podvědomě velmi působí a dotváří atmosféru dané scény. Počasí může udělat z malebné lokace živelné peklo, může nám dokreslit náladu hrdiny, vzdálené hřmění nám často dává tušit, že se neblíží jen silný déšť. Počasí může být rovněž filmařskou pohromou, v případě, že se začne chovat proti jejich přání. To už se ovšem nejedná o počasí filmové nýbrž skutečné. Komu se tohle ovšem nemůže stát, to jsou tvůrci filmů animovaných, kteří pracují ve studiu a chování živlů, sužujících jejich hrdiny, mají zcela ve svých rukou (pokud jim silná bouře nepřerušuje elektrické vedení).

A filmovému počasí se budu věnovat v této své práci. Nejdříve bych se chtěl zaměřit na počasí z hlediska děje a filmové řeči, v druhé půlce bych se pak zabýval výtvarnými a technickými specifiky vyjádření počasí v animovaných filmech.

1 POČASÍ Z HLEDISKA DĚJE A FILMOVÉ ŘEČI

1.1 Úloha počasí ve filmu

Počasí může mít ve filmu dvojí úlohu. Buď slouží přímo jako dějotvorný prvek, tzn. konkrétním způsobem ovlivňuje děj, a nebo „pouze“ jako prostředek pro vystavění atmosféry, dobarvení expozice, prvek výtvarný.

V prvním případě se jedná například o filmy katastrofické, kde zdivočelé živly představují hlavního protivníka filmovým postavám, nebo může jít jen o epizodickou roli počasí, které nějakým způsobem zasáhne do života hrdinů jako deus ex machina. Klasickými případy jsou nečekaný déšť, který hrdinům překazí plány, palčivé slunce, sužující žiznivého poutníka ve vyprahlé pustině, krutá zima, která kosí jednu postavu za druhou nebo třeba prudká bouře zmítající lodí jako Poseidovův hněv.

Druhý případ je relativně častější. Filmaři využijí vizuální či zvukovou stránku meteorologických jevů, aby s její pomocí pomohli vybudovat nebo dokreslit atmosféru dané scény, ne-li celého filmu. Počasí může vyjadřovat náladu postav, podporuje rytmus vyprávění, může mít symbolický význam.

Počasím vyjádříme roční dobu i geografickou polohu. Sníh logicky spojujeme se zimou a se severem, horké slunce zase s létem a s jižními oblastmi. Velkou Británii má většina diváků spojenou se zataženým „šedivým“ počasím, kde často prší (nedílnou součástí kostýmu místních bude tedy bezesporu deštník, ale to už zabíhám do jiného oboru). Rychlým střídáním počasí symbolizujícího jednotlivá roční období šikovně vyjádříme plynutí času.

Obr. 1, 2, 3, 4: Father and daughter

(Michael Dudok de Wit, Velká Británie/Belgie, 2000)

V lyrickém příběhu beze slov se dívka pravidelně vrací na břech jezera, kde se v útlém dětství rozloučila s otcem a stále doufá v jeho návrat. Autor si zde pohrává prakticky s jedinou lokací, kterou pomocí změn počasí a ročních období obměňuje. Vše je provedeno velmi působivou minimalistickou formou, např. sníh je tu vyjádřen tenkou linkou za kolem

bicyklu, autor si pohrává se siluetami a stíny a celý snímek se pohybuje ve velmi tlumených barvách.



Obr. 1



Obr. 2



Obr. 3



Obr. 4

Některé filmové žánry jsou velmi úzce spojeny s určitým typem počasí, aniž si to ve většině případů uvědomujeme. Dojde nám to většinou až ve chvíli, kdy se filmaři rozhodnou toto „pouto“ porušit. Stačí změnit takovou „maličkost“, jako počasí nebo roční období a úplně to změní charakter filmu, aniž by to nějak souviselo s příběhem. Typický příklad je western. Klasická představa westernu: všude poletují otravné mouchy a orosené zátylky ošlehaných kovbojů se lesknou v ostrém slunci. Jenže co když naše sveřepé hochy zasadíme do zasněžené krajiny. Z klasické „kovbojky“ je najednou drsné zimní drama z divokého západu

Obr. 5: West and Soda

(Bruno Bozzetto, Itálie, 1965)

V animované parodii na klasické westerny West and Soda jsou krásně zobrazeny tradiční znaky a stereotypy tohoto žánru. Jedním z nich je i typické horké počasí a ostré slunce dopadající na zarputilé tváře ošlehaných pistolníků.

*Obr. 5*

Metody použití počasí ve filmu se liší případ od případu, přesto bych se pokusil shrnout ty nejklaštější a nejvíce zažité. V následující kapitole se chci zaměřit na počasí jakožto prostředek filmové řeči v obecné rovině, proto se v některých případech odeberu i k filmu hranému za účelem větší názornosti a nebo z důvodu srovnání s filmem animovaným, který z něj v mnoha případech vychází.

1.2 Typické příklady užití počasí v rámci filmové řeči

Když se podíváte každý den ve stejnou dobu z okna na stejné místo na obloze, pokaždé se vám naskytne jiný obraz. Kromě náhodně poletujících ptáků či letadel to bude především podobou mraků rozprostírajících se na modré nebeské ploše. Zejména během svítání či západu slunce se na obloze rozehrávají fantastické barevné kompozice, které se v každém okamžiku mění a transformují zase do nových úžasných útvarů. Někdy pohled na

oblohu připomíná plátno malíře abstraktních obrazů, jindy nám tvary mraků evokují konkrétní předměty, zvířata nebo lidi. Není divu, že toto umění matky přírody inspiruje tolik umělců, filmaře nevyjímaje. Díky mrakům lze na filmovém plátně dosáhnout úžasných barevných kompozic.

Temná oblaka předznamenávají dešť nebo dokonce bouři, dlouhé paprsky slunce, pronikající hustými mračny, tzv. boží prsty, navozují mystickou atmosféru, nadýchané bílé obláčky na azurovém nebi symbolizují hezké počasí, dobrou náladu a pohodu. Krvavá mračna při západu slunce zase mohou působit velmi zlověstně.

Obr. 6, 7, 8: Polojasno

(Peter Sohn, studio, USA, 2009, Pixar)

Jak již název napovídá, v tomto snímku hraje oblačnost zásadní roli. Nadýchané mráčky jsou zde personifikovány a stávají se hlavními protagonisty příběhu. Vyrábí totiž mláďata zvířecí i lidská a ta jsou poté doručována pyšným rodičům pomocí odhodlaných a pracovitých (zvláště v případě hlavního hrdiny) čápů. V jedné scéně je nádherně vyjádřeno to, co se snažím popsat v této kapitole. A sice asociace emocí a počasí. Když se v jednu chvíli mráček rozzlobí, že ho opustil jeho kamarád čáp a odešel za konkurencí, zlostný mráček začne hrozivě pouštět blesky. Poté mu to přijde tak líto, že se rozpláče, což je zde vyjádřeno deštěm, který z mráčeků padá. Vše navíc chronologicky krásně funguje jak v případě emocí (zlost, po které následuje lítost a pláč), tak v případě počasí (hrom, blesk a následný déšť). Vše však nakonec dobře dopadne a poslední záběr je zalitý zapadajícím sluncem.



Obr. 6



Obr. 7



Obr. 8

Obr. 9: Zvoník od matky boží

(Kirk Wise a Gary Trousdale, USA, 1996, Disney)

Zde můžeme vidět klasický případ disneyovské poetiky. Hrbáč láskyplně pouští ptáčka na svobodu a celý záběr podbarvuje kompozice mraků ve večerním osvětlení v pozadí.



Obr. 9

Obr. 10, 11: Vzhůru do oblak *(Pete Docter a Bob Peterson, USA, 2009, Disney/Pixar),*

Zámek v oblacích *(Hayao Miyazaki, Japonsko, 2004, Ghibli)*

Možná, že estetický potenciál mraků je také jedním z důvodů, proč autoři animovaných filmů tak rádi zasazují své příběhy do oblak.



Obr. 10



Obr. 11

A od mraků je zpravidla velmi blízko k dešti, jednomu z nejpůsobivějších přírodních jevů. Celkem pochopitelně je déšť často spojován s pláčem, známe také termín „uplakané počasí“, označujeme tak zejména vytrvalý déšť bez hromů a blesků, vyvolává pocity melancholie až smutku, deprese, lokace jsou temnější a ponurejší. Takovýto déšť zpravidla nijak výrazně nepodtrhuje akci, spíše podporuje určitou náladu, často doprovází apatické pohledy hrdinů z okna atd.

Obr. 12: Potápěči v dešti

(Priita Pärn a Olga Pärn, Estonsko, 2009)

Tento surrealistický snímek ličí den v životě potápěče a noční zubařky, kteří se však kvůli svým zaměstnáním neustále mívají. Ona se snaží doma usnout a on se na pláži připravuje na ponor, zatímco se potápí obrovitá loď. Neustávající déšť v kombinaci s nekonečnými přípravami potápěčů k ponoru umocňuje absurdní dojem snímku.



Obr. 12

Docela jiným případem je silný divoký déšť doprovázený bouří. Scénu co chvíli ozáří ostré světlo blesku, ozývá se hřmění a my jsme zpravidla svědky nějakého dramatu, akce či fatálního činu. V podvědomí máme bouří spojenou s nebezpečím a i když hrdiny bezprostředně neohrožuje, blízkost rozběsněného živlu v nás vyvolává neklid. Nezkrotný živl také může představovat znovu nabytou svobodu nebo očistu (tím více pokud přichází

po dlouhém horkém a suchém období). Pohled na člověka, který se nijak nebrání dešti (ještě umocněnému bouří) vyvolává dojem divokosti někdy hraničící až s šílenstvím.

Působivým a často užívaným vizuálním prvkem je snímání postav nebo míst skrze odrazy v kalužích či mokré ulice. Pohled přes takovéto pokřivené zrcadlo dává věcem a lidem nový rozměr a může mít mnoho významů, může ale také sloužit čistě jako vizuální ozvláštňení běžných věcí.

Obr. 13, 14: Lví král (Rob Minkoff, Roger Allers, USA, 1994, Disney),

Kráska a zvíře (Gary Trousdale, Kirk Wise, USA, 1991, Disney)

Vypjatá disneyovská finále bývají často doprovázena silnou bouří a deštěm.



Obr. 13



Obr. 14

Obr. 14, 15: Vykoupení z věznice Shawshank (Frank Darabont, USA, 1994),

Sedm (David Fincher, USA, 1995)

Dovolím si zde malé odbočení k hranému filmu. Na prvním obrázku vidíme filmový plakát ke snímku Vykoupení z věznice Shawshank, kde hlavní hrdina stojí vstríc prudkému lijáku. Jedná se o scénu ze samotného konce filmu, symbolizující ono "vykoupení". Do té doby ve filmu ani jednou nezaprší, vše se odehrává v úmorném parném počasí (které můžeme chápat jako vyjádření nekonečného čekání ve věznici), které nakonec kontrastuje se silnou průtrží na konci filmu, kdy hrdina konečně uprchne z věznice. Hrdina stojí venku v bouři a nechá na sebe padat husté kapky deště. Déšť zde vyjadřuje nezkrotný živel, znovunabytou svobodu hlavního hrdiny, kterého již neudrží žádné mříže.

Film Sedm je co se týče užití počasí opačným případem. V tomto filmu od začátku celou dobu prší. Déšť, mokré zdi a rozmáčené cesty navozují dojem špinavého, kriminalitou prolezlého, prokřehlého, ponurého místa, "kam slunce nezabloudí". Konec filmu je však zalitý vycházejícím sluncem a ospalá krajina se teprve pomalu probouzí. Tento zdánlivý klid však jen umocňuje nekonečné čekání a vzrůstající napětí, směřující k nečekanému a drtivému rozuzlení filmu.



Obr. 15

*Obr. 16*

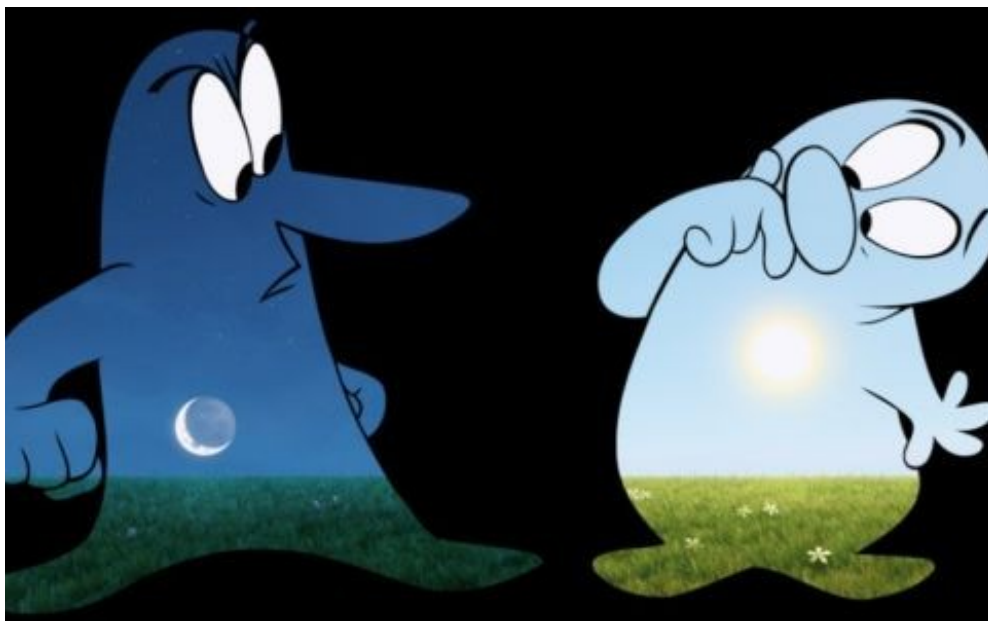
Zajímavou scénérii vytváří slunce pronikající deštěm. Je jasné, že déšť již nebude trvat dlouho, že jde pouze o přeháňku a před námi je něco pozitivního a příjemného. Takovýto přírodní jev máme spojený především s jarem či létem. Osvěžující sprška, která bývá zpravidla zakončena duhou (uvedený příklad už hraničí s kýčem, ale pro větší názornost uvádím nejkrajnější případy).

A přes jarní deštík se dostáváme k teplému a slunečnému počasí. Samotné slunce může mít mnoho tváří. Může být symbolem letní prázdninové pohody, na poušti se z něj stává neúprosný zabiják, který vysouší poslední kapky vody, západ slunce slouží často jako kulisa pro romantické scény atd. Ve filmu (a zejména v animovaném) je mu jako protihráč obvykle přiřazován měsíc. Den a noc, světlo a tma, dva protiklady, které se nikdy neseťkají. I když i zde se samozřejmě najdou výjimky, jako je tomu například v animovaném filmu *Den a noc* od studia Pixar, který pojednává právě o tomto neobvyklém setkání.

Obr. 17: Day & Night

(Teddy Newton , USA, 2010, Disney/Pixar)

Předfilm k třetímu dílu Toy Story, který je originální kombinací 3D a kreslené animace, si pohrává s představou neobvyklého setkání dne a noci. Skrze ně poznáváme tentýž svět dvěma různými pohledy.



Obr. 17

Obr. 18: The Tourists

(Malcolm Sutherland, Canada, 2007)

Tento epizodický snímek nás přivádí na pláž a zobrazuje klasické drobné radosti i strasti dovolené u moře. Po celou dobu se hrdinové připékají (a to doslova) na horkém slunci, které bez ustání žhne. Slunce zde figuruje jako protihráč lidských postav a s ním je spojená i překvapivá pointa.



Obr. 18

Obr 19, 20: Rango

(Gore Verbinski, USA, 2011)

Vizuálně a technicky oslnivý animovaný film otevřeně čerpá z westernů. Jak jsem se již zmínil v úvodu, western je žánr, pro který je typické parné počasí. Ostré slunce, vyprahlá poušť, prach a písek, horkým vzduchem zvlněná krajina, to vše zde však nemá pouze úlohu kulisy, prostředí je zde úzce provázáno s dějem a horké podnebí, kde skoro nikdy nezaprší zde hraje důležitou roli. V příběhu jde totiž o vodu, které je v jednom sluncem vyprahlém zvířecím městečku nedostatek a která se teď navíc začne záhadně ztrácet a vylouštění této záhady padne právě na hlavního hrdinu Ranga.

*Obr. 19**Obr. 20*

Velmi působivým výrazovým prostředkem je vítr. Do scény vnáší pohyb, jistý neklid. Chování věcí ve větru nám také napovídá o jejich váze, materiálu. Pevně stojící těžké kovové předměty kontrastují s vlajícím šatstvem, prapory, šálami či poletujícím listím. Scény, které by byly jinak zcela statické, získávají napětí. Například dlouhý záběr na osamělého hrdinu zasněně hledícího do dále může působit značně nezáživně. Pokud však jeho šat nebo vlasy necháme povlávat ve větru, v korunách stromů bude šumět listí a lány obilí se rozvlní, získáme velmi působivý kontrast klidné postavy a větrem zmítané krajiny, který dodá záběru zcela jiný charakter.

Vítr je ve filmu velmi častým společníkem poutníků na cestách. Přitom však nikdy nefouká hrdinům do zad a naopak téměř vždy se obrací proti nim. Silný protivítr vyjadřuje jejich těžký úděl a znesnadňuje jim již tak nesnadné putování. A naopak hrdinovo

odolávání těmto nepříznivým počasí jen dokazuje jeho odhodlání, vše ostatní letí směrem po větru, on sám jde opačným směrem „proti proudu“.

Obr. 21, 22, 23: *Gwen, le livre de sable*(Jean-François Laguionie, Francie, 1985),

Between bears (Eran Hilleli, 2010),

Father and daughter (Michael Dudok de Wit, Velká Británie/Belgie, 2000)

Na těchto obrázcích můžeme vidět příklady typického putování proti větru.



Obr. 21



Obr. 22



Obr. 23

V již výše zmíněném snímku *Father and Daughter* posunul Michaël Dudok de Wit tento stereotyp dále. Ve filmu je scéna, kdy se dívka na bicyklu opět vrací na břeh jezera, je podzim, padá listí a fouká vítr, jak jinak než proti směru její cesty. Dívka však vytrvale šlape, aby dojela na již tolikrát navštívené místo a znovu marně čekala na svého otce. Když se však svého otce nedočká, otočí se a odjíždí směrem odkud přijela. A protože vítr fouká stále stejným směrem, dívka profrčí přes záběr poháněna větrem v zádech, aniž by musela šlápnout do pedálů.

Přímo mystickou atmosférou na nás dýchá zamlžená krajina. Vše je ponořeno do bílé peřiny a my vidíme jen na pár kroku před sebe. I prostředí nám dobře známá se mění k nepoznání a zabloudit je velmi snadné. Rovněž na filmovém plátně najdeme nespočet takovýchto bloudících hrdinů, ať už je původ mlhy jen rozmarem počasí, nebo jde o jev nadpřirozených sil.

Obr. 24 : Ježek v mlze

(Jurij Filipovič Norštejn, Sovětský svaz, 1975)

Jen velmi těžko najdeme animovaný film, ve kterém by bylo tak výrazně (a výrazově) zastoupeno počasí. Jak již sám název napovídá, v tomto filmu je mlha stejně důležitá jako samotný hlavní hrdina – ježek. Malý ježek putuje za svým přítelem medvědem tak jako každý jiný večer. Zabloudí ale v mlze a vše je najednou jinak, zažívá v mlze děsivé okamžiky, také ale spatří věci překrásné a v nejtěžších chvílích se mu dostane pomoci od tvorů, kterých se před tím bál. Nakonec se šťastně shledá s kamarádem medvědem a usednou vedle sebe, aby spolu jako každý večer počítali hvězdy. Pro ježka, který zažil bloudění v mlze, je však tento večer výjimečný, přemýšlí, jak je krásné, že zde může s medvědem sedět. Mlha ježkovi ukázala věci, které bývají očím skryty.



Obr. 24

Obr. 25: Krvavý trůn

(Akira Kurosawa , Japonsko, 1957)

Na začátku filmu dva samurajové bloudí mlhou v Pavučinovém lese a hledají hrad svého pána. Mlha je zde jakýmsi prostředkem osudu (který hraje ve filmu velmi důležitou roli) který je zavede na místo, kde potkají přízrak. Ten jim předpoví budoucnost a věštba se pak postupně během filmu začne naplňovat.



Obr. 25

2 VÝTVARNÁ A TECHNICKÁ SPECIFIKA POČASÍ V ANIMOVANÉM FILMU

V první řadě je nutno podotknout, že animovaný film nemá co se týče výrazových prostředků prakticky žádné hranice a tak lze jen těžko mluvit o nějakých pevně daných základech, jak lze vyjadřovat počasí, resp. přírodní živly. V následujících kapitolách se tedy nebudu snažit předložit nějaký obecně platný návod, ale pokusím se zmapovat prostředky nejčastější a srovnat je s postupy méně tradičními, originálními a ojedinělými.

2.1 Rozdíl oproti hranému filmu

Pakliže se netočí ve studiu, u hraného filmu již vždy nějaké počasí v danou chvíli je (buď si na něj filmaři počkají, nebo si vypomohou technikou). V animovaném filmu se vše musí od základu vytvořit, tzn. scéna i s daným počasím. Výhodou je, že autor animovaného filmu se stává pánem větru i deště a tedy může mít počasí přesně takové, jaké potřebuje. Pokud je v animovaném filmu specifické počasí, rozhodně je tam tedy záměrně a má konkrétní účel. Někdy ovšem může jít i o jakousi exhibici řemeslných dovedností autorů, realistické zpracování živlů v animovaném filmu bývá často vnímáno jako ukázka prestiže a tvůrčích kvalit. Oproti filmům hraným zde také dochází k mnohem výraznější stylizaci jak z tvůrčích tak i technických důvodů. Tomu se budu více věnovat v poslední kapitole, zaměřené na jednotlivé animační techniky.

2.2 „Tradiční“ způsoby vs. originální postupy (realismus vs. stylizace)

V animovaném filmu existuje několik „zajatých“ způsobů, jak vyjádřit například sních či dešť, diváci si na ně zvykli a přijímají je automaticky i s jejich stylizací. Počasí může být ovšem tak výrazným výtvarným prvkem, že přichází autoři s postupy a výrazovými prostředky zcela novými a protože jde o film animovaný, hranice zde prakticky neexistují a tak je možné zajít do úplných extrémů. Tyto neotřelé postupy však najdeme spíše u filmů krátkometrážních a experimentálních. Velká studia, která produkují filmy celovečerní, se častěji snaží o co nejrealističtější zobrazení přírodních jevů, které mají diváka ohromit nikoliv originalitou, ale precizním provedením. Toto pravidlo však neplatí jen v případě počasí, ale co se týče stylizace obecně. Míra výtvarné stylizace bývá

zpravidla nepřímo úměrná délce filmu, potažmo velikosti studia. Málokterý divák by také vydržel sledovat dvouhodinový experiment. A rovněž také záleží na konkrétní animační technice.

2.3 Specifika jednotlivých animačních technik

Už samotné barevné ladění filmu do teplých či studených odstínů nám dává tušit, zda je hrdinům teplo nebo zima. Často i drobnost může výrazně navodit dojem určitého typu počasí, jako například ostrý stín nebo vlající šála. Velmi cenným pomocníkem je samozřejmě zvuk. Například zpěv ptáků si divák podvědomě spojí s "hezkým" počasím. Kvílení meluzíny, zvuk hromu nebo rachot lijáku je bezesporu sám o sobě velmi výmluvným prostředkem.

Každá animační technika má svá specifika a svá úskalí a s nimi samozřejmě souvisí i možnosti, jak lze počasí a přírodní živly vyjádřit.

Ještě než se začnu jednotlivým technikám věnovat, bylo by dobré objasnit několik pojmů. Především pojem 3D animace. V pravém smyslu slova se pod tímto pojmem skrývá veškerá animace, pracující s trojrozměrnými objekty. To znamená jak počítačová animace pracující s trojrozměrnými modely, tak klasická loutka, animace reálných objektů a ve své podstatě bychom sem mohli zařadit i pixilaci, neboť pracuje s "trojrozměrnými" herci. Termín 3D animace (slangově "třídéčko") se však do jisté míry zažil zejména jako označení animace využívající 3D software, tzn. animace počítačové (rovněž označované jako CGI - Computer Generated Imagery). V následujících kapitolách se budu této zažité asociace držet a termíny "3D animace", "3D filmy" nebo zkráceně "3D" budu označovat právě tuto počítačovou technologii.

2.3.1 Počítačová 3D animace

Filmová řeč 3D animovaných filmů vychází z hrané produkce asi nejvíce ve srovnání s ostatními animačními technikami. Je to dáno tím, že v digitálním světě pracuje se světlem, kamerou a materiály a tedy se vizuálně blíží estetice hraných filmů. V tom se podobá loutkovému filmu, avšak ten je těmito atributy zároveň limitován (například materiál, z něhož je loutka vyrobena, zásadně ovlivňuje její pohyblivost) a především je odkázán na metodu stop motion, tedy okénko po okénku, což pro 3D animaci neplatí. Díky

digitální simulaci fyzikálních zákonů (animátor nastavuje gravitaci, váhu, směr pohybu atd.) zde tedy není takový problém animovat počasí jako u loutkového filmu, na druhou stranu je ale očekávána právě ona realističnost (postavy v dešti budou opravdu mokré, budou mít pomáčené šaty atd.).

Zejména v celovečerních vysokorozpočtových 3D animovaných filmech pak dochází k zajímavému kontrastu co se týče stylizace postav a prostředí, ve kterém se pohybují. Tím prostředím teď nemám na mysli architekturu či lokace jako takové, ale právě živly a meteorologické jevy, tedy spíše prostředí fyzikální. Setkáme se zde například se silně stylizovaným hrdinou, o kterého se budou realisticky tříštit kapky deště, bude mít promáčené šaty a dokonce i špínu za nehty. Nebo uvidíme záběr na louku se stylizovaným pokrouceným stromem, jehož listy a větve budou realisticky reagovat na vítr, celá scéna bude zalita velmi realistickým světlem poledního slunce a ve vzduchu bude poletovat chmýří a prach. Na větvi však bude poskakovat stylizovaný ptáček kolem svých stylizovaných malých ptáčat. Postavy (a případně lokace) tedy budou silně stylizované, protože jde stále o animovaný film, avšak jak jsem již napsal v úvodu kapitoly, celkové vyznění záběrů se bude co nejvíce blížit hranému filmu, tvůrci se budou předhánět v tom, kdo vytvoří realističtější vodu a která postava bude mít zmoklejší vlasy nebo bude lépe zaprášená.

Obr. 26, 27: *Lost and Found* (napsal Oliver Jeffers, Velká Británie, 2005, nakl. HarperCollins),

Lost and Found (Philip Hunt , Velká Británie, 2008, AKA)

Na následujících dvou obrázcích vidíme tutéž scénu z knižní předlohy Olivera Jefferse a z filmu Philipa Hunta, jež byl podle knihy natočen. Jde o scénu bouře, která slouží v příběhu jako překážka, kterou musí malí cestovatelé překonat společně a tím se sblíží. Na zobrazení deště a rozbouřeného moře můžeme vidět posun od stylizace kreslené ilustrace k snaze o realistické zobrazení typické pro 3D filmy. Samotní hrdinové však žádnou výraznou změnou neprošli a stále nesou velkou míru stylizace.



Obr. 26



Obr. 27

Obr. 28, 29: *The Backwater Gospel* (Bo Mathorne, 2011),

***Between bears* (Eran Hilleli, 2010)**

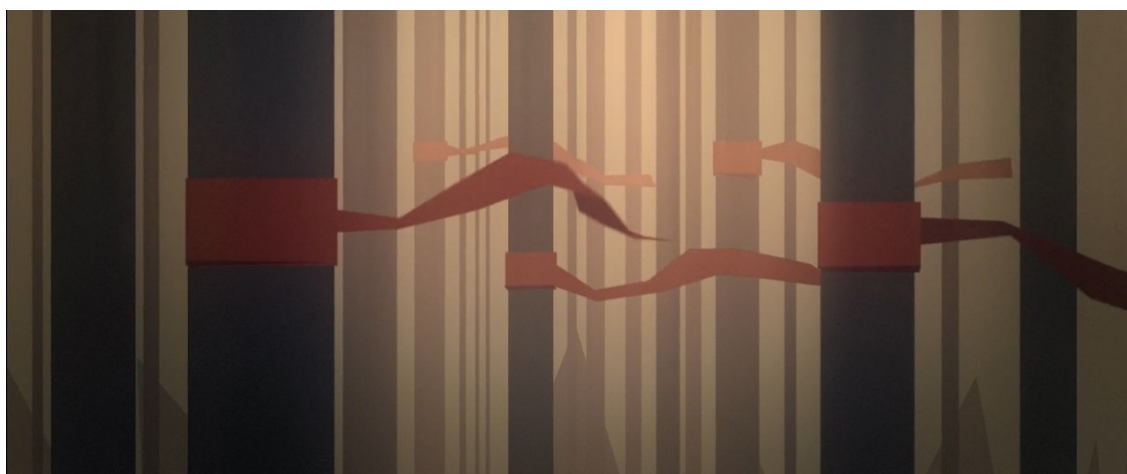
V dnešní době, kdy už jsou mnohé 3D filmy na velmi vysoké technické úrovni a velká studia se předhánají i v těch nejmenších detailech, objevují se autoři, kteří svoji vizuální koncepci míří jiným směrem a stylizují své filmy například do podoby filmu kresleného či ploškového. To jim dává možnost využívat postupů typických právě pro napodobené techniky a často vznikají velmi zajímavé a vizuálně neotřelé snímky.

Mezi ně patří například krátkometrážní film *The Backwater Gospel*. Tento ponurý příběh se odehrává v malém prašném městečku, které jednoho dne navštíví postava přízračného funebráka, což ve městě vyvolá nekontrolovatelnou paniku. Na konci filmu se strhne hustý liják, při kterém se rozpoutá nepřičetný masakr mezi obyvateli města. Nejsme zde však svědky lesknoucích se mokrých tváří postav, realisticky promočených šatů nebo kapek reagujících na prostředí. Celý film je stylizovaný tak, aby připomínal kreslený film a během prudké bouře se scéna pouze zbarví do inkoustových tónů, přes obraz se natáhne textura připomínající mračna a abstraktní stříkance a samotný déšť je zobrazen pomocí různě světlých čar jakoby nahozených pastely. Takto expresivně stylizovaná scéna má velmi hutnou až apokalyptickou atmosféru.

Melancholický snímek *Between Bears* je vytvořen pomocí 3D, avšak pracuje s velmi jednoduchými modely a pomocí osvětlení a úhlů kamery navozuje dojem filmu ploškového. Výtvarná stránka je založena především na jednoduchém grafickém zobrazení. V siluetách se zvláště dobře vyjmají ve větru plovající šály a stuhy poutníků, jež pomáhají budovat specifickou atmosféru snímku.



Obr. 28

*Obr. 29*

2.3.2 Loutkový film

V dnešní době může být v některých případech už opravdu těžké rozeznat loutkový film od 3D. Jednak se někteří autoři 3D filmů z různých důvodů snaží své filmy částečně stylizovat jako loutkové (jako třeba ve filmu *Spláchnutej*, kde spojily síly animační studia DreamWorks a Aardman a vznikl 3D film stylizovaný do plastelínových loutkových filmů studia Aardman), hlavně se však i technika skutečné loutky výrazně posunula kupředu a i díky pomůckám jako camera controlling se stává čím dál plynulejší. Příkladem této precizní a plynulé animace jsou například loutkové filmy Tima Burtona, (zejména jeho nejnovější *Mrtvá nevěsta*), či snímek *Coraline* od Henryho Selicka.

Samotné loutky, prostředí a kostýmy loutek jsou vybaveny velmi složitými a detailními kostrami a mechanismy, díky kterým lze vytvářet i ty nejjemnější pohyby (jako například povlávání závoje ve větru, drobná mimika, letmá gesta a podobně). Tato plynulost pohybu postav i kamerových jízd však vyžaduje větší plynulost i v oblasti zobrazování živlů a meteorologických jevů, což je ovšem stále docela oříšek, neboť ať už jsou dnešní loutkové filmy sebeplynulejší, pořád se jedná o animaci frame by frame. Nelze se však domnívat, že by si dnes tvůrci nevypomáhali digitálními efekty, ať už 2D nebo 3D. Na některé věci zkrátka ani ta nejjemnější technika nestačí a bez digitálních pomůcek by nebylo možné dosáhnout takové plynulosti, jakou dnes mnozí tvůrci považují za stardardní.

Zatímco dříve se například oheň v loutkových filmech tvořila tak, že se na scéně zapálil skutečný oheň (ať už se zapálila samotná rekvizita - tedy např. svíčka, nebo palivo mimo scénu a obraz ohně se poté dostal před kameru pomocí polopropustného zrcadla) a trhaný pohyb ohně snímaného pomocí stop motion se bral jako stylizace, dnes se ruku v ruce s technickým pokrokem klade čím dál větší důraz na realismus. Obdobně tomu bylo se zobrazováním živlů a meteorologických jevů obecně, jistá míra nedokonalosti (v tomto případě neplynulosti) byla přijímána jako součást estetiky dané animační techniky. To byl důvod, proč diváci neměli problém s igelitovými potůčky, papírovým mořem nebo kouřem či mlhou z vaty. Ale nemají s nimi problém dokonce ani dnes, když se filmaři rozhodnou využít těchto tradičních metod, což se stává stále poměrně často, protože si někteří tvůrci zřejmě uvědomují, že stylizace k animovanému filmu patří a že snahou o realismus se z něj do jisté míry vytrácí jeho kouzlo.

Metodou, která umožňovala plynulejší a složitější filmové triky a která byla dnes snad až na úplné výjimky nahrazena digitální postprodukcí (jíž se ve svém principu velmi blížila), byla vícenásobná expozice. Filmový materiál byl několikrát exponován, takže bylo možno "smontovat" dohromady několik stopáží. Základem byla tedy naanimovaná sekvence, film se převínil zpět a na ten samý filmový materiál se nasnímala sekvence např. deště, sněhu nebo zmíněného ohně. Tato "triková" stopáž byla někdy nasnímána dopředu v reálném čase (nikoliv tedy políčko po políčku) a přes ni se v trikové kameře exponoval film s animací, a tak bylo možné dostat do animovaného obrazu např. plynule tekoucí vodu nebo plápolající plamen.

Využívalo se také různých triků před kamerou, jako zvlněných skel využívaných v podvodních scénách nebo bílých předmětů umístěných těsně před objektiv, kde byly silně rozostřené a vytvářely dojem mlhy.

Dnes se tedy díky technickým možnostem tyto metody nahrazují digitální postprodukcí. Velkou výhodou je bezesporu skutečnost, že jde o vratný proces, což u výše zmíněných metod neplatilo. Běžnou praxí je odmazávání podpůrných zařízení (když například animujeme loutku ve skoku), retušování švů a předělů jednotlivých částí loutky a samozřejmě také zobrazování počasí. Tvůrci, kteří stále cítí potřebu jakési řemeslné poctivosti a hmatatelnosti, si stopáž deště nebo mlhy, která se pak dosadí do animované akce, vytvoří ručně pomocí stop motion animace nebo reálného snímání na zeleném pozadí. "Otrlejší" tvůrci si pak vypomohou digitálními triky, tedy metodami užívanými v

3D animaci. V některých případech je však již těžké rozhodnout, zda jde ještě o film loutkový nebo zda by bylo namístě ho již označit jako film kombinovaný.

Aby však obraz působil kompaktně a divák měl dojem, že na postavy skutečně prší nebo sněží (a to platilo dřív a platí to i dnes), je třeba již v původní animované stopáži vytvořit dojem reakce padajících kapek či vloček na postavy a prostředí. Pomocí různých průhledných formovatelných materiálů se dotváří drobné odrážející se kapky a stříkance na povrchu loutek a kulis, bubliny a kola v kalužích a podobně. A právě tyto často nepatrné detaily vytváří konečný dojem věrohodnosti celé scény. V neposlední řadě také nesmíme zapomínat na důmyslné svícení, které je často klíčové

Obr 30: Nesprávné kalhoty

(Nick Park, Velká Británie, 1993, Aardman)

Deštivá scéna z filmu Nesprávné kalhoty působí velmi přesvědčivě, protože kromě dosazené stopáže samotného deště vidíme animované kapky tříštící se o parapet a stékající po okenní tabuli.



Obr. 30

Obr 31: Coraline

(Henry Selick, USA, 2009)

Film Coraline představuje řemeslně velmi kvalitní ruční loutkovou animaci provedenou do těch nejmenších detailů, včetně jemné mimiky, přirozeného pohybu vlasů či povlávání stébel trávy. Avšak tam, kde i ta nejsložitější technika a ruční práce byla krátká, nastoupila digitální postprodukce, simulující páru nad hrncem, plameny svíček nebo třeba právě mlhu, kterou můžeme vidět na obrázku.



Obr. 31

2.3.3 Plošková (papírková) animace

Papírkový film by se dal velmi zjednodušeně popsat jako takový kříženec filmu loutkového a kresleného. Nese znaky obou zmíněných technik, tedy i jejich výhody a nevýhody. Vystříhané papírové loutky se animují na skle zpravidla na kresleném pozadí. Co se týče počasí, nastupují zde většinou techniky užívané jak ve filmu kresleném, tak i v loutkovém. Pod kamerou se hromadí komplikovaný systém vrstev ultrafánů, skel a malovaných pozadí, aby vše působilo jako fungující celek. V nejvrchnějších vrstvách se zpravidla animuje déšť, sníh nebo mlha, poté následují vrstvy s papírkovými loutkami a vrstvy nejspodnější obvykle představuje pozadí. To je však pouze ten nejjednodušší příklad, existují samozřejmě případy mnohem komplikovanějších mnohvrstevných

multiplánů, které bychom našli třeba u slavných děl z produkce Karla Zemana nebo Jurije Norštejna.

Obr. 32 : Ježek v mlze

(Jurij Filipovič Norštejn, Sovětský svaz, 1975)

V tomto legendárním animovaném filmu jsme svědky působivých záběrů bloudění ježka mlhou, za kterými stojí často velmi složitá práce s velkým počtem skel a matných ultrafánů simulujících různě úrovně mlhy, do kterých se postavy plynule noří a zase z ní vystupují.



Obr. 32

Obr 33: Čarodějův učeň

(Karel Zeman, Československo/NSR, 1977)

Čarodějův učeň je krásnou ukázkou užasného výtvarného citění a kombinačního myšlení Karla Zemana. Některé záběry jsou kombinací složitých multiplánů a několikanásobných expozic, takže samotný proces vyžadoval velkou představivost a byl nesmírně časově náročný. Výsledkem však mnohdy byly záběry, které dokonce i dnes snesou přísné oko kritického diváka odkojeného digitálními technologiemi.

Velká část příběhu se odehrává v zimě. Na obrázku vidíme velice složitou scénu, v níž je použito kreslených vrstev pozadí a popředí, trojrozměrného modelu mlýnského kola, reálně natočené šplíchající vody a přes to všechno je nasazena stopáž padajících vloček, které

byly rovněž natočeny v reálném čase a poté dosazeny do záběru pomocí vícenásobné expozice.



Obr. 33

2.3.4 Kreslená animace

Kreslený film nabízí asi největší možnosti pro výtvarnou stylizaci. V loutkovém filmu autoři pracují s reálným světlem, snímají kamerou či fotoaparátem reálné kulisy a loutky vyrobené ze skutečných materiálů. 3D film je v podstatě v tomto smyslu obdobou loutkového filmu a i zde existují světla, kulisy a loutky, jen jde o scénu ve virtuálním světě.

I ve filmu kresleném existují tradiční metody. Tou nejklaštější je snímání na sebe poskládaných vrstev pod kamerou, obdoba toho, co jsem již popsal v kapitole o papírkové animaci (jen místo papírkových loutek jsou zde postavy kreslené na průhlednou fólii). Dnes už se častěji snímají jednotlivé vrstvy zvlášť a dosazují se do kompozice v počítači, pokud tam přímo nevznikají například pomocí tabletu (pak již odpadá veškeré snímání kamerou či fotoaparátem). Toto je však především metoda velkých studií a ambiciózních celovečerních snímků a představuje jen nepatrný zlomek toho, co se dá v kresleném filmu vytvořit.

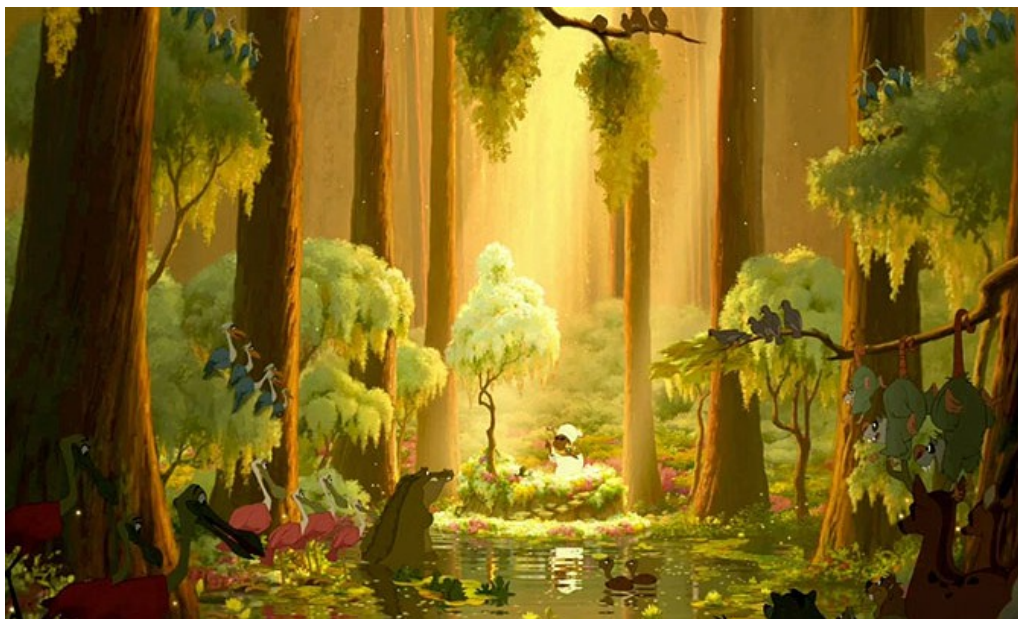
V kresleném filmu je totiž základní scénou prázdný papír (v dnešní době již tedy spíše prázdné okno na monitoru) a základním stavebním prvkem je linka, barevná plocha nebo skvrna a proto mohou kreslené filmy sahát až k hraničním abstrakce (v některých případech dokonce až za ně).

Obr. 34, 35: Princezna a žabák (Ron Clements a John Musker, USA, 2009, Disney),

Můj soused Totoro (Hayao Miyazaki, Japonsko, 1988)

Japonské studio Ghibli a studio Walta Disneyho (ještě před tím, než začalo produkovat 3D filmy) jsou příklady přístupu k tvorbě kreslených filmů, ve kterém se klade velký důraz na oslnivou vizuální stránku postavenou zpravidla na realisticky pojatých propracovaných přírodních scénériích (mnohdy hraničících s kýčem). Na prvním obrázku z filmu Princezna a žabák (ve kterém se studio Disney na chvíli vrátilo ke svým kresleným kořenům) vidíme zlatavým sluncem zalitou lesní tůňku. Scéna je plná třpytících se lístků, poletujících mušek a na vodě se pohupují drobné vlnky, ve kterých se tento rajský výjev odráží.

Pokud je však řeč o zaujetí těmi nejdrobnějšími detaily (jako jsou ve větru poletující lístky, drobné kapičky vody stékající po deštníku nebo něžně se snášejíci sněhové vločky), jednoznačně zde vedou japonské filmy anime, v nichž se naplno projevuje pověstná japonská pracovitost a puntičkářství. Dnes již legendární scéna z filmu Můj soused Totoro je založená na hře s vodními kapkami padajícími ze stromů na postavy čekající na zastávce v dešti na autobus (v tomto případě "kočkobus"). Ve této scéně se v podstatě nic zásadního nestane, slouží jen jako představení postavy Totoro a jeho bezelstného charakteru, kterému činí nesmírné potěšení zvuk kapek bubnujících do deštníku.



Obr. 34



Obr. 35

Obr. 36, 37: Broken down film (Osamu Tezuka, Kanada, 1985),

Rejected (Don Hertzfeldt, USA, 2000)

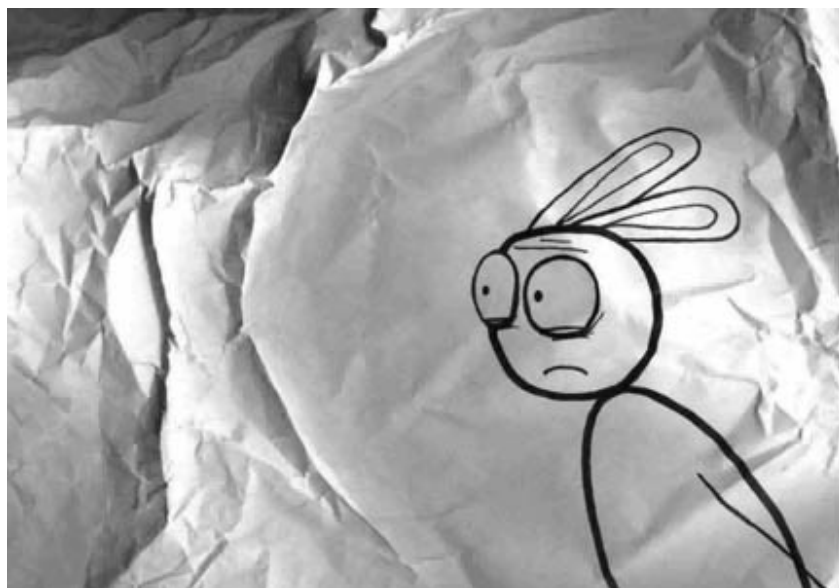
Existují snímky, které využívají možnosti a specifika animovaného filmu originálnějšími metodami.

Jak již sám název filmu napovídá, ve snímku Broken down film na staré promítačce sledujeme poničený obraz starého filmu, přes který běhá spousta škrábanců a čar. Projevy poškození filmu autoři využívají pro různé vizuální gagy. Jedním z nich je situace, kdy hrdina rozevře deštník a tím chrání sebe a svou milou před "deštěm škrábanců".

Kdo se rozhodně netrápí s nějakým detailním fotorealistickým zobrazováním čehokoliv je mladý a přesto již mnoha cenami ověřený animátor Don Hertzfeldt. Jeho minimalistické filmy se setkávají s úspěchy po celém světě a na obrázku vidíme snímek z filmu Rejected, nominovaného na Oscara. Hertzfeldt nám v tomto díle předvádí, jak vypadá taková fatální živelná katastrofa mezi papírem a tužkou. Jeho minimalistický animovaný svět se začíná bortit, papír se krčí a nebohé postavičky to i přes veškeré jejich úsilí odnáší někam daleko za jistě nehezkým osudem. Žádná monumentální tornáda plná drobných třísek ve stylu japonských anime se nekonají, žádné kapky deště tříštící se o hřbety hrdinů, žádné mraky, blesky nebo gigantické vlny, avšak iluze konce světa je dokonalá.



Obr. 36



Obr. 37

ZÁVĚR

Jak jsem se již několikrát zmínil, v animovaném filmu neexistují hranice a pevná pravidla, jakým způsobem vyjádřit tu či onu věc a počasí zde není výjimkou. Přesto jsem se pokusil zrekapitulovat postupy, které jsou nejčastěji k vidění, diváci jsou na ně zvyklí a pravděpodobně se budou používat i v budoucnu. Rovněž se ale vždy najdou tvůrci, kteří si budou hledat nové neotřelé způsoby, budou ze zajetých kolejí vybočovat a dělat svět animovaného filmu zajímavějším a pestřejším a budou posunovat hranice svých možností stále někam dál.

Podle mě je důležité uvědomovat si dvě věci. Za prvé, že neexistuje jedna správná metoda, jak cokoli kreativně vytvářet, protože pak už by nešlo v pravém smyslu o kreativitu, ale pouze o řemeslo. Existují jen metody, které se osvědčily a proto je tvůrci používají nejčastěji. A za druhé, že je dobré si tyto tradiční a hojně používané metody osvojit a ozbrojeni těmito základy se vydat na cestu hledání postupů nových. I to byl jeden z důvodů k napsání této mé práce.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

MONACO, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2004. ISBN 8000014106

WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit, A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*. Faber & Faber, 2001. ISBN: 0571202284

URC, Rudolf. *Dějiny animovaného filmu II. VŠMU, 1999*. ISBN 8085182582

Česko-Slovenská filmová databáze [online]. Dostupný z <<http://www.csfed.cz>>

The Internet Movie Database [online]. Dostupný z <<http://www.imdb.com>>

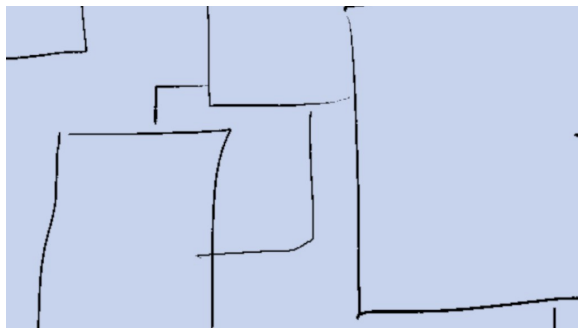


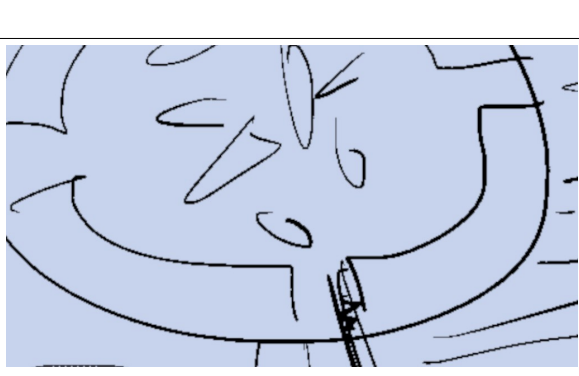
SEZNAM PŘÍLOH

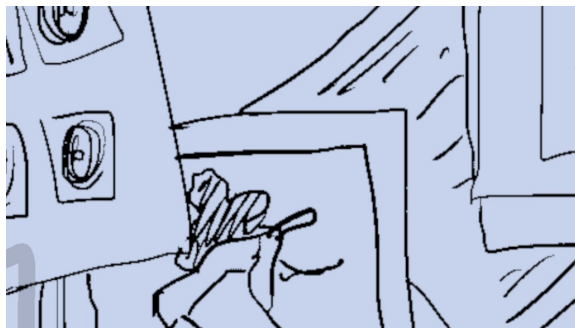
PI Storyboard k diplomovému filmu

PII Výtvarné návrhy k diplomovému filmu

PŘÍLOHA P I:

STORYBOARD K DIPLOMOVÉMU FILMU

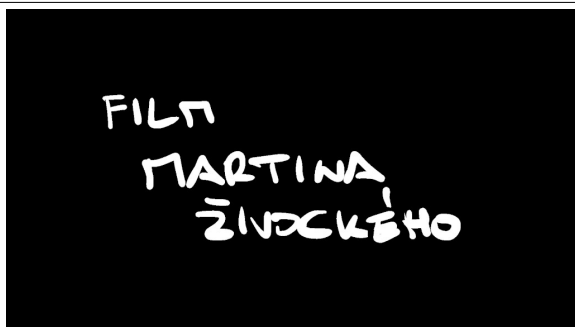
	<p>Kamera jede zleva doprava po stěně pokryté policejními zatykači, fotografiemi a důkazy (z rádia slyšíme nezřetelný hlas hlasatele).</p>
	<p>Záběr se zastaví na detailu hrdinova profilu, který si potáhne z cigarety a vstane z postele.</p>
	<p>Titulek "Univerzita Tomáše Bati"</p>
	<p>Kamera jede zleva doprava po stole s dalšími fotografiemi a důkazy (na většině se opakuje tvář brýlatého zločince). Na stole také popelník, kam ruka tiple cigaretu, druhá ruka ze stolu sebere policejní odznak a po chvíli i pistoli v pouzdře.</p>



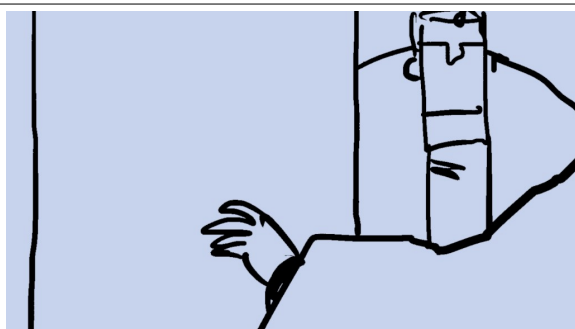
Titulek "uvádí"



Siluetu hrdiny si nasazuje pouzdro se zbraní. Oknem vidíme ven, kde hustě prší.



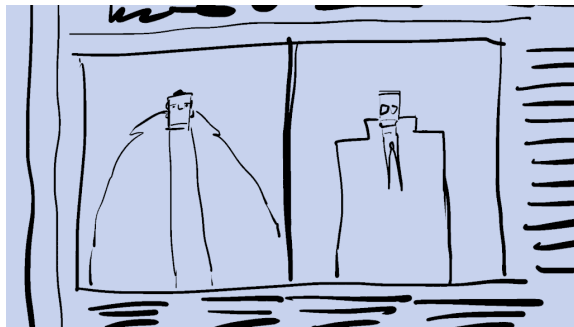
Titulek "film Martina Živockého"



Hrdina si navlíkne baloňák...



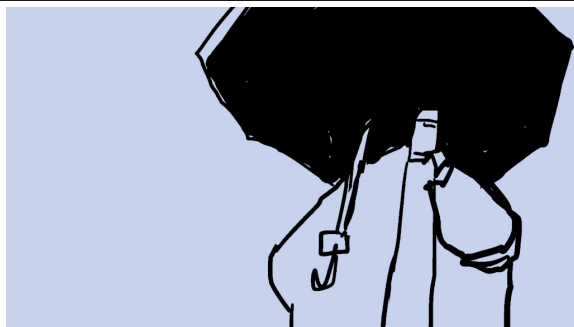
...vezme deštník a výjde ze dveří, které za sebou zavře (slyšíme ho odcházet).



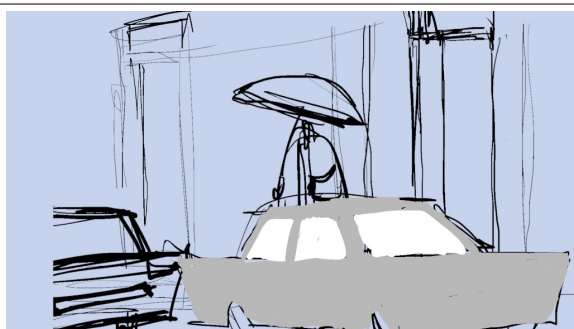
Na dveřích je nalepený ústřížek z novin, na kterém jsou dvě fotografie. Vlevo hrdina s nepřítomným výrazem, vpravo zločinec, kterého jsme mohli spatřit již na fotografiích a zatykačích na stěně a na stole.

PŘÍPAD

Titulek filmu "Případ"



Jsme na ulici před domem, odkud vyšel hrdina. Prší, hrdina otevře deštník a dá si do úst nezapálenou cigaretu.



Širší záběr na hrdinu, jak schází schody od domu a přechází ulici, přitom šmátrá v kapsách po zapalovači.



Detail na nohy hrdiny, kterému se z kapsy během hledání vysypaly drobné.



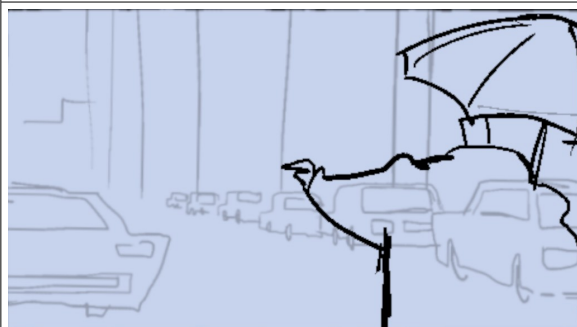
Detail na drobné na zemi a hrdinovu ruku, která je sbírá (hrdinova subjektivka)



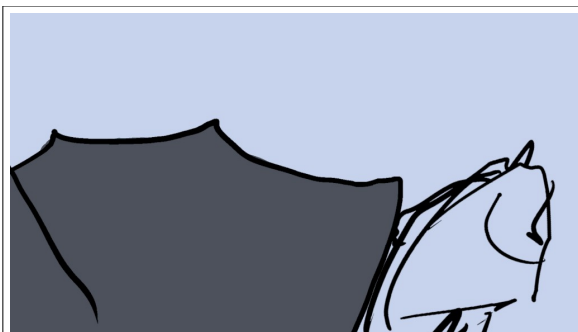
Hrdina zahlédne v odrazu kaluže brýlatého zločince z fotografií.



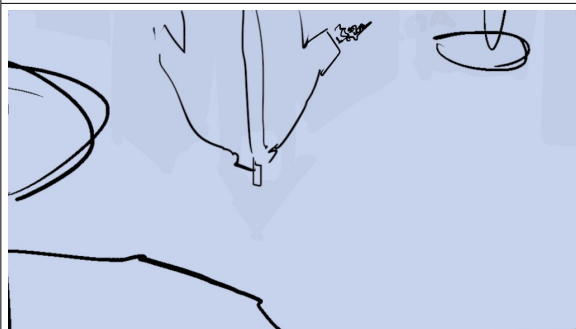
Sáhne po zbrani...



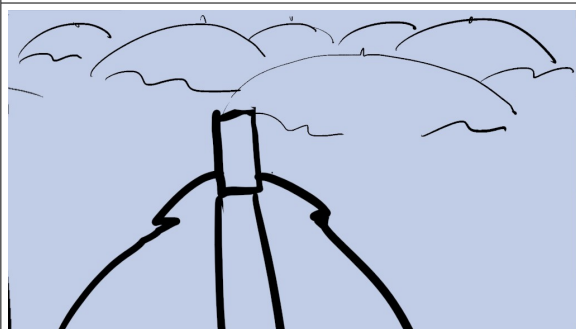
...a namíří na místo, kde před tím viděl hrdinu stát, ten už tam však není.



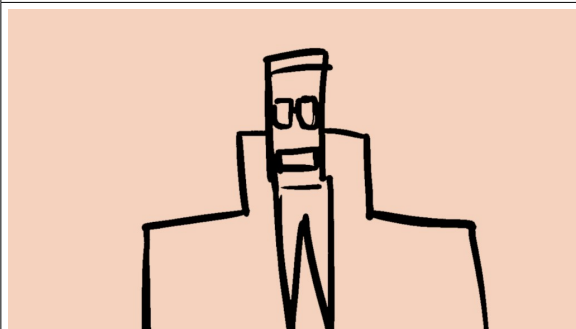
Hrdina odhodí deštník a rozbíhá se zločince hledat.



Odras hrdiny, který se rozhlíží kolem, pak se rozběhne a během toho kamera přejede z odrazu na samotného hrdinu.



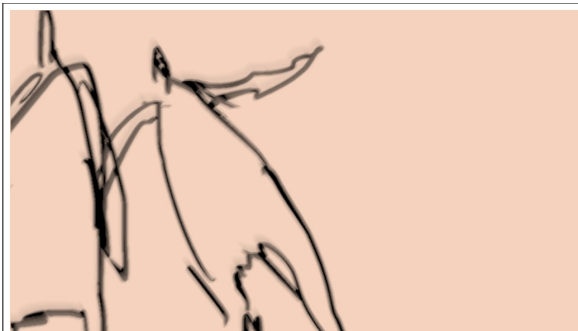
Hrdina se zase rozhlíží, kolem stojí mnoho lidí s deštníky.



Subjektivka hrdiny, který zahlídne zločince (v tomto záběru neprší, ale svítí ostré slunce).



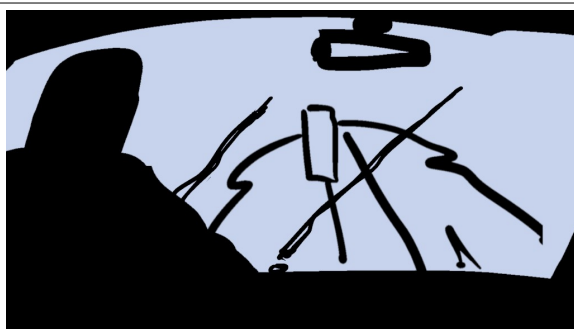
Hrdina se za ním rozbíhá (zase děšť).



Subjektívka hrdiny honícího zločince (slunečno).



Záběr na hrdinovy běžící nohy, v dálce se blíží nebezpečně rychle auto a troubí (opět déšť).



Pohled z auta, auto brzdí těsně před hrdinou.



Hrdina stojí uprostřed silnice, kolem něj brzdí auta a troubí.



Detail na rozhlížejícího se hrdinu.



Subjektivka, kde hrdina zahlédne v dálce zločince (slunce).



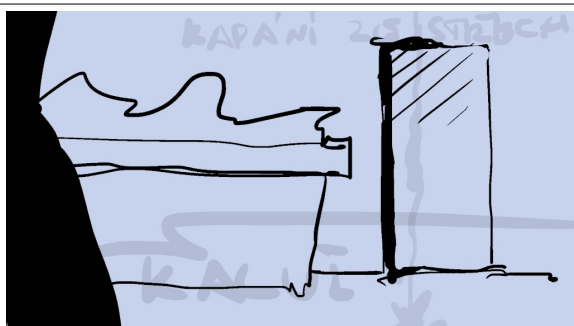
Hrdina se za ním rozbíhá do uličky, kde zločinec zmizel (déšť).



Hrdina se plíží kolem stěny.



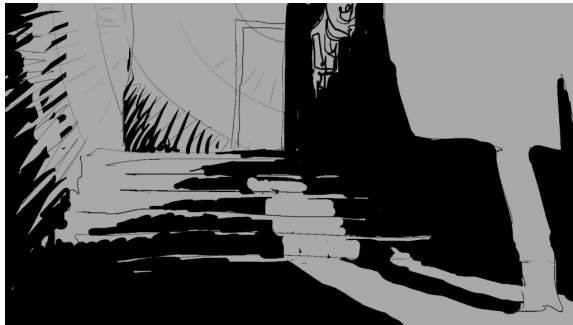
Namíří za roh.



Je ve slepé uličce, kde jsou pootvřené dveře.



Hrdina otvírá dveře (záběr z místnosti).



Záběr do místnosti, vidíme schody a temnou chodbu, kde bliká světlo.



Hrdina prohledává chodbu, na konci chodby jsou dveře, kulatým okýnkem vidíme slabé světlo.



Hrdina vykopává dveře.



Jsme v restauraci, kam hrdina vpadnul, lidi na něj vyděšeně hledí (svítí slunce, neprší).



Hrdina po chvíli skloní zbraň.



Rozhlíží se po restauraci (jeho subjektivka).



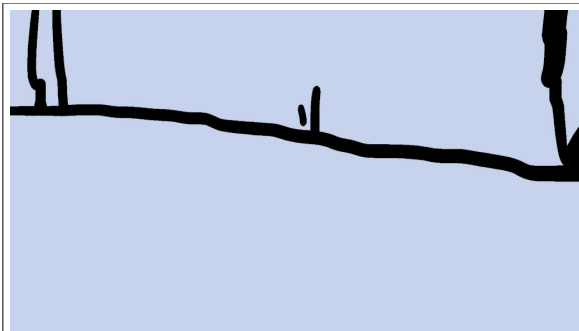
Vytáhne policejní odznak.



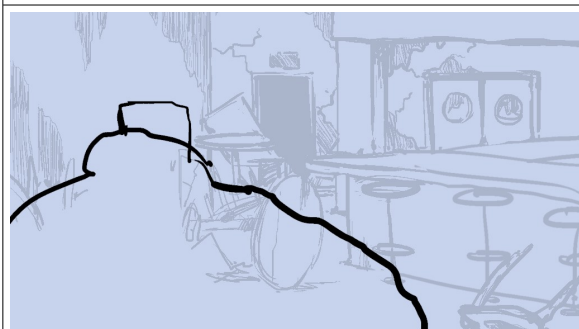
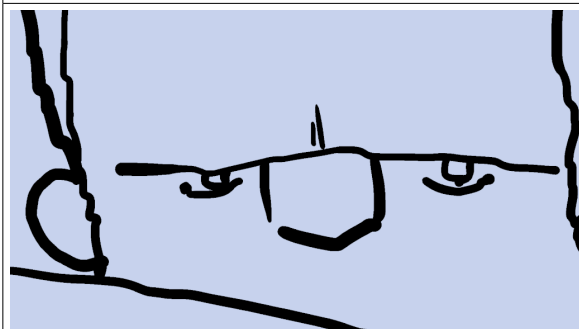
Prochází po restauraci a hledá zločince (subjektivka)



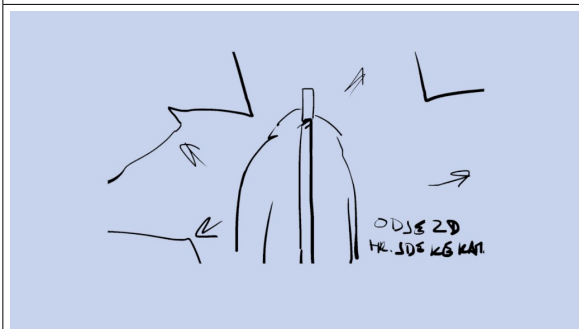
Náhle se ozvou spěšné kroky, hrdina se ohlédne a v tom na něj skočí zločinec a společně proletí sklem výlohy.



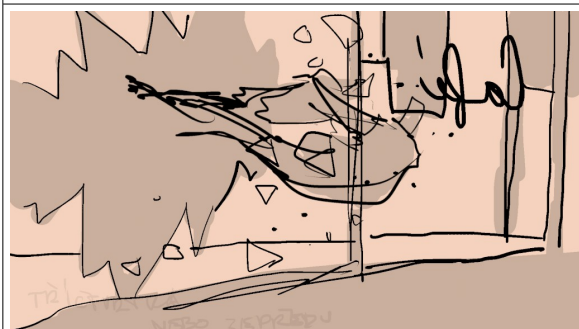
Ostrý střih, velký detail na hrdinu zakrývajícího si rukou tvář.



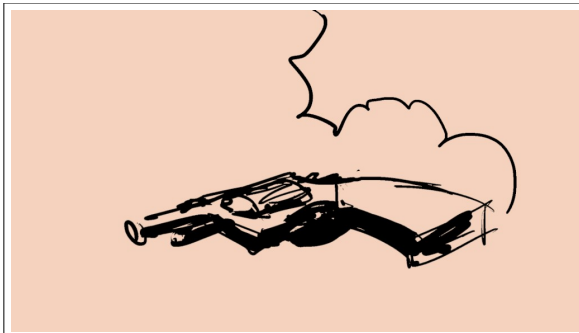
Hrdina stojí v rozbité vybydlené restauraci...



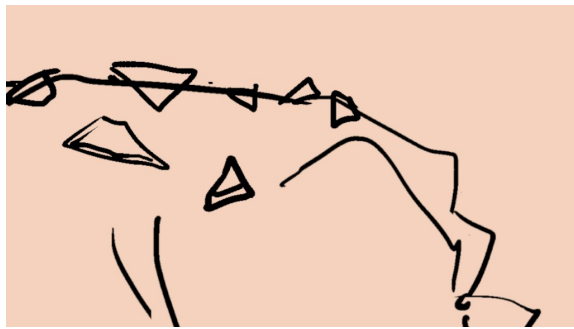
...ohlédne se za sebe a záběr odjíždí, takže vidíme, že se dívá ven skrz rozbitou výlohu a venku prší.



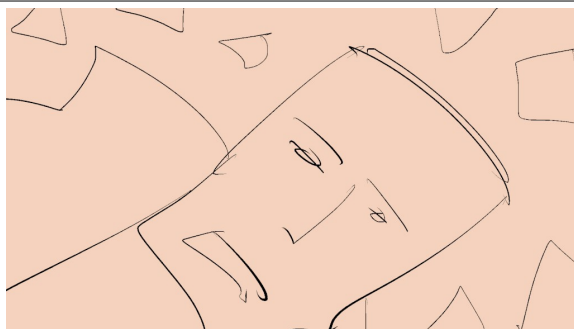
Záběr na výlohu, svítí slunce. Pak skrz výlohu vyletí ven na ulici hrdina a zločinec.



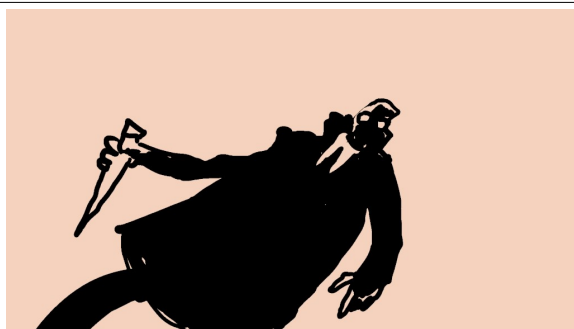
Ozve se pád těl, zbraň jede po dlažbě, zatmívačka.



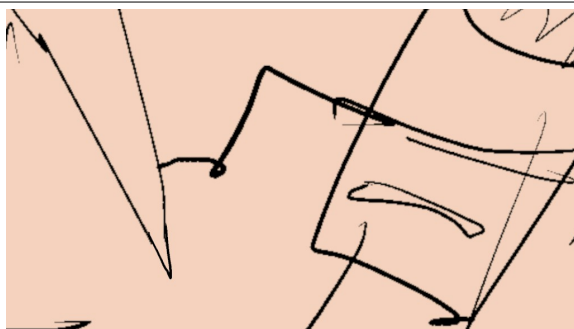
Roztmívačka, vidíme hrdinu ležícího na zemi, kolem střepy.



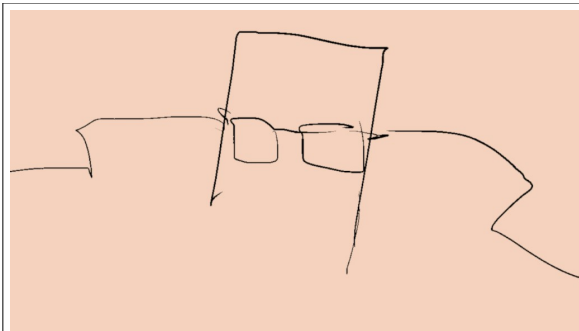
Detail na hrdinův obličej.



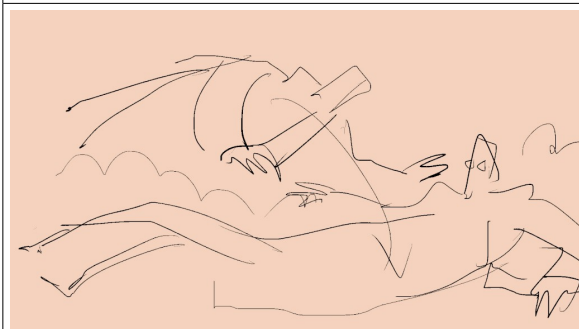
Subjektivka hrdiny: nad ním se objeví zločinec, v ruce má velký skleněný střep, vrhá se na hrdinu.



Hrdina zastaví jeho útok a přetlačují se na zemi.



Detail na zločince.



Hrdinovi se podaří zločince setřást a oba se postaví na nohy.



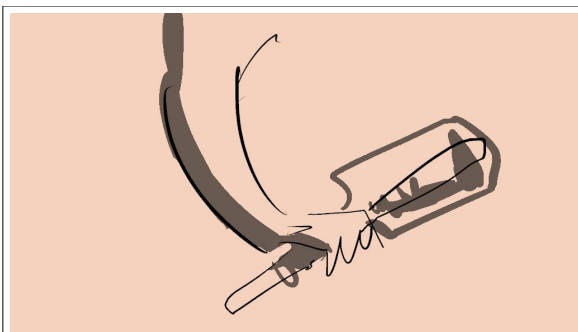
Zločinec útočí střepem, hrdina uhýbá...



...pak chytá zločince za ruku a vyrazí mu střep z ruky.



Hrdina dává ránu pěstí zločinci.



Zločinec odlétne, sebere ze země skleněnou láhev...



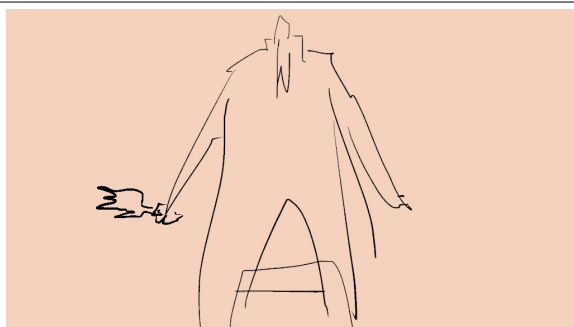
...a rozbije ji o hlavu hrdinovi.



Hrdinu to odmrští na zaparkované auto.



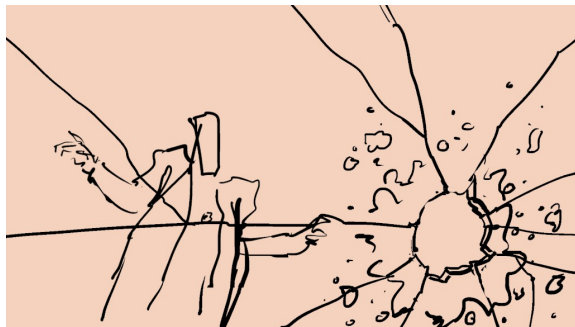
Sveze se po kapotě na zem.



Subjektivka hrdiny: zločinec se na něj dívá, pak se otočí a prchá pryč.



Hrdina si všimne pistole pod autem...



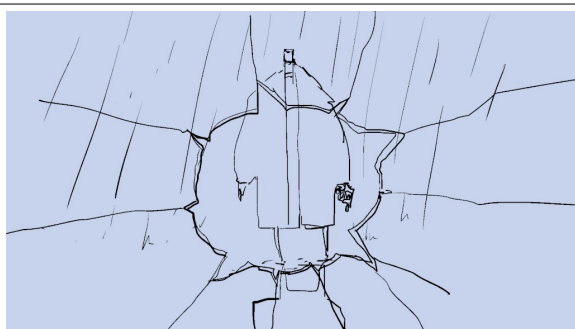
...sebere ji a zastřelí zločince na útěku.



Střih, titulek v novinách: "Po 10 letech dopaden..." a pod ním fotka, která byla na začátku na dveřích hrdinova bytu.



Záběr odjíždí, postupně vidíme celý byt, na stěnách všude důkazy a fotografie, hrdina sedí na posteli a hledí nepřítomně před sebe. Oknem dovnitř svítí ostré slunce, neprší. Pak se venku zatáhne a začne pršet.



Střih, hrdina stojící v dešti na ulici, prší...konec.

PŘÍLOHA P II: VÝTVARNÉ NÁVRHY K DIPLOMOVÉMU FILMU



