

PODMOŘSKÝ ANIMOVANÝ SVĚT

BcA. Lucie Zemanová

Diplomová práce
2007



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ABSTRAKT

Má diplomová práce pojednává o podmořském animovaném světě. V první části se zaměřuji na historii potápění, první podmořskou fotografii, podmořský dokumentární a hraný film, a také na čtyři nejznámější „vodní“ filmy : *Čelisti* (Steven Spielberg, 1975), *Magická hlubina* (Luc Besson, 1988), *Propast* (James Cameron, 1989), *Atlantis* (Luc Besson, 1991). Hlavní část mé diplomové práce pojednává o podmořském světě ztvárněném ve světě animovaném. Zaměřila jsem se na čtyři animované filmy odehrávající se pod hladinou oceánu: *Kocour Felix potkal Kalamity Jane* (Pat Sullivan, 1926), *Vynález zkázy* (Karel Zeman, 1958), *Hledá se Nemo* (Studio Pixar, 2003), *Příběh žraloka* (Studio Dreamworks, 2004).

ABSTRACT

My graduation theses treats of undersea animated World. At the first part I write about history of diving, the first undersea picture, documentary film, feature film and about the best known water films such as: *Jaws* (Steven Spielberg, 1975), *The Deep Blue* (Luc Besson, 1988), *Abbyss* (James Cameron, 1989) and *Atlantis* (Luc Besson, 1991). Main part of my graduation theses treste of undersea world in animated world. I write about four animated films with underwater themes : *Felix meets Kalamity Jane* (Pat Sullivan, 1926), *Vynález zkázy* (Karel Zeman, 1958), *Finding Nemo* (Studio Pixar, 2003), *Sharks Tale* (Studio Dreamwork , 2004) .

„Když se člověk ponoří a vrátí se zpátky na hladinu oněmělý úžasem... pak je hoden toho, aby se tam vracel znovu a znovu. Pokud to s ním nepohne nebo je zklamán, pak ho na světě čeká jen kratší či delší období čekání na smrt, v životě ho něco lepšího potká už jen stěží“.

Charles William Beebe

OBSAH

ÚVOD.....	8
1 OBJEVOVÁNÍ PODMOŘSKÉHO SVĚTA.....	10-11
2 KDE SE VZALA INSPIRACE.....	12-14
3 SLAVNÉ PODMOŘSKÉ FILMY.....	15
3.1 <i>Čelisti (Steven Spielberg, 1975).....</i>	<i>15-16</i>
3.2 <i>Magická Hlubina (Luc Besson, 1988).....</i>	<i>17</i>
3.3 <i>Propast (James Cameron, 1989).....</i>	<i>18</i>
3.4 <i>Atlantis (Luc Besson, 1991).....</i>	<i>18-19</i>
4 PODMOŘSKÝ ANIMOVANÝ FILM.....	19-20
4.1 Podmořský animovaný film před filmem <i>Hledá se Nemo (Studio Pixar 2003)</i>	<i>20</i>
4.2 Podmořský animovaný film po vzniku filmu <i>Hledá se Nemo (Studio Pixar 2003).....</i>	<i>21</i>
5 KOCOUR FELIX POTKAL CALAMITY JANE (PAT SULLIVAN, 1926).....	21
5.1 Příběh.....	21-23
5.2 Podmořský animovaný svět očima <i>Pata Sullivana.....</i>	<i>23</i>
5.3 Technické zpracování.....	24
5.4 <i>Pat Sullivan.....</i>	<i>24 -25</i>
6 VYNÁLEZ ZKÁZY (KAREL ZEMAN, 1958).....	25
6.1 <i>Jules Verne a Karel Zeman.....</i>	<i>25</i>
6.2 Příběh.....	26 -28
6.3 Podmořský animovaný svět očima <i>Karla Zemana.....</i>	<i>28 - 30</i>
6.4 Technické zpracování	30 -31
6.5 <i>Karel Zeman.....</i>	<i>31 -32</i>
7 HLEDÁ SE NEMO (STUDIO PIXAR, 2003).....	32
7.1 Příběh.....	32 - 36
7.2 Kde se Nemo ztratil.....	36 - 38
7.3 Podmořský animovaný svět očima <i>Studia Pixar.....</i>	<i>38</i>
7.4 Technické zpracování.....	38 - 41
7.5 <i>Studio Pixar.....</i>	<i>41</i>

8	<i>PŘÍBĚH ŽRALOKA (Studio Dreamworks, 2004)</i>	41
	8.1 Příběh.....	41-45
	8.2 Podmořský svět očima <i>Studia Dreamworks</i>	45 - 46
	8.3 Technické zpracování.....	47 - 48
	8.4 <i>Studio Dreamworks</i>	48
9	SOUBOJ TITÁNŮ (<i>Hledá se Nemo x Příběh žraloka</i>)	48 - 50

ZÁVĚR

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

ÚVOD

Tématika podmořského světa vždy byla a bude tématem, které stojí za podrobnější prozkoumání v jakékoliv podobě. Tématem, které láká svojí tajemností, estetičností a především svým zvláštním kouzlem.

Navzdory faktu, že dnes jsou již změřeny i ty největší hloubky oceánu, že se člověk dokázal ponořit 11 kilometrů pod hladinu a pohlédnout na podmořský svět vlastníma očima, navzdory tomu všemu si oceán stále uchovává mnohá tajemství. Tajemství, které vznikaly už když první člověk stanul na jeho břehu a užasl nad nekonečností a mohutností příbojových vln, útočících za klidného počasí neustále na mořský břeh. Když zdivočelý oceán zaútočil bouřlivými vlnami na pobřežní útesy, zachvátila člověka hrůza. Člověk se začal oceánu bát a začal se mu klanět. Osídlil ho bohy. Z pěny příboje se zrodily bohyně, okouzující svojí krásou, ve vlnách si hrály svůdné sirény a v neznámé podmořské říši panoval bůh a vládce moří *Neptun*. Časem víra v bohy vymizela. Oceán však na svém tajemném kouzlu nic neztratil. Člověk ho zařadil do svých představ, ve kterých ho oživil obrovitými krakaticemi a hady, kteří se vrhali na lodě a zavlékali je do propastí. Obdařil oceán zběsilými vodními víry, ve kterých hynuly rybářské bárky. V oceánech se hledaly ztracené ostrovy, obydlené obry a *Kyklopy*. Prošla staletí. Oceány proplula a probádala řada lodí, snaha vysvětlit nepochopitelné zrodila novou vědu. Lasery, počítače, nadzvukové lety, satelitní pilot, nic z toho, žádný pokrok nezlehčil a nezlehčí význam oceánu v lidské představivosti.

Obdiv vyvolaný tímto nezkrotným a vyzývavým přírodním jevem a citové reakce člověka na oceán a jeho obyvatele patří do vyprávění. Kde jinde bychom se s oceánem ocitli, než v říši kouzel, v říši Alenky s rybím ocasem. V říši, kde se ukrývají smyšlené příběhy, ale i pravdivé rozmary starého oceánu. Pravdivé rozmary, které vzrušují naši představivost tak, že nemůžeme usnout. Chvějeme se hrůzou při zmínce o *Titaniku*, skoro v něj nevěříme, odmítáme uvěřit i německému torpédu, které potopilo parník *Lusitania* s dvanácti sty pasažéry na palubě, strašný je i konec ponorky *Kursk*, nenapravitelně rozbité na dně Severního ledového oceánu v srpnu roku 2000.

Básníci, malíři, hudební skladatelé, romanopisci, filmaři... ti všichni se kouzlem oceánu inspirovali už mnoho a mnoho let. Z nejstarších vzpomeňme *Homéra*, který obdivoval krásy oceánu stejně tak jako *Ernst Hemingway*, *Umberto Eco*, *Victor Hugo*, *Jack Kerouac*, *Ru-*

dyard Kipling, Jack London, Antoine de Saint – Exupery, Julius Verne či *William Shakespeare...* Malíř *William Turner* se na oceány přímo specializoval. *Claude Monet, Auguste Renoir* stejně tak jako *Leonardo Da Vinci*, ti všichni hledali v oceánech a mořích inspiraci. Stejně jako na malířském plátně, tak také v hudbě *Debussyho, Williamse, Rimského – Korsakova, Ludwiga van Beethovena, P.I. Čajkovského, Gustava Mahlera, Dimitrije Šostakoviče* či *Richarda Wagnera*, zaznívají oceány. Filmaři jako např. *Marcel L’Herbier, Louis Delluc, Jean Vigo* či *Jacques Yves Cousteau* se s oblibou nechávali unášet vlnami oceánu a moří.

Díky své estetické dokonalosti se podmořský svět čas od času promítne i do světa animovaného a právě o podmořském animovaném světě, jsem se rozhodla napsat svoji diplomovou práci. Ve stovkách animovaných snímků lze vidět vodu, ve všech svých podobách. Potoky, řeky, studánky, déšť, moře, rosa, slzy ... to vše jsme mohli vidět mnohokrát. Podmořský svět jako takový se ovšem objevil jen v několika málo filmech. O tom, jak se jeho zachycení povedlo či nepovedlo některým tvůrcům, se dočtete na následujících stránkách. Jelikož mám sama zkušenost s podmořským animovaným světem a vím, jak těžké je přenést jeho kouzlo na filmové plátno, ačkoliv se to zdá na první pohled velmi jednoduché, tak i přesto jsem se nedokázala vyhnout kritice u některých z filmů. Jsem si ovšem dobře vědoma toho, že kritika je tou nejjednodušší formou názoru a proto moje kritika není kritikou, ale pouhým konstatováním.

1 OBJEVOVÁNÍ PODMOŘSKÉHO SVĚTA

K tomu, aby se podmořský svět mohl stát zdrojem inspirace, je samozřejmě potřeba ho vidět. Vidět ho na vlastní oči je pro spousty lidí neuskutečnitelný sen. Avšak díky lidem, kteří zasvětili svůj život vývoji potápění, se dnes můžeme ponořit do útrob oceánu i ze svého obývacího pokoje.

„Umění potápění zdaleka není nové. Hluboko v dějinách se nazí potápěči nořili do vod *Pacifiku* a *Středozemního moře*.“¹ Nauka o potápění přišla jen o něco později. První potápěči hledali mořské okurky, škeble a perleť. Značný zájem ovšem představovala potřeba překvapit nepřitele a zachránit ztracené poklady. *Starí Římané* měli úderné jednotky žabích mužů, jejichž zvyky byly podivné, včetně potápění s ústy naplněnými olejem. Z tohoto období pochází mnoho kreseb potápěčů v kožených kuklách s dlouhou hadicí vinoucí se k hladině. To však nemohlo fungovat, protože žádný potápěč by se již v hloubce pouhých několika metrů nedokázal nadechnout kvůli rozdílu tlaků. Lovci mořských okurek proto vynalezli používání džbánů naplněných vzduchem, které k nim byly spouštěny. Je zřejmé, že princip potápěčského zvonu byl znám již ve čtvrtém století před naším letopočtem. Nicméně poprvé byl pod vodou úspěšně vyzkoušen velký převrácený sud s člověkem uvnitř až v roce 1599. A nebyl to nikdo menší, než sám *Edmund Halley*, jenž, když právě nekoukal po kometách, navrhl dřevěný zvon dost velký na to, aby v něm mohlo několik mužů sestoupit na mořské dno. Když *John Smeaton* stavěl roku 1788 maják v *Eddystone*, navrhl první použitelnou pumpu, která dokázala zásobovat hlubinný zvon vzduchem. Tradiční kovová přilbice, spojená s vodotěsným oblekem z gumových pásů vložených mezi dvě vrstvy kepru, byla vynalezena Angličanem *Johnem Deanem* v roce 1820. Obliba tohoto skafandru učinila ze *Sieba Gormana* z Londýna nejznámějšího výrobce potápěčské výstroje na světě. Byl to první oblek, který potápěče dokonale oddělil od vodního živlu a přitom mu zajišťoval přísun vzduchu.

Henry Fleus v roce 1878 poprvé vyzkoušel kyslíkový dýchací přístroj. Pod vodou vydržel celou hodinu, aniž by potřeboval trubici vedenou k hladině. Jeho přístroj se osvědčil a již zavedená *Siebeho* firma jej začala vyrábět k použití v menších hloubkách, k záchraně po-

¹ Trevor Norton: *Hvězdy pod mořem. Vyjíměčné životy průkopníků potápění*

sádek ponorek a k použití v zamořeném prostředí. *Fleusův* přístroj se stal předchůdcem bezpečnostních souprav pro požárníky, ale i špičky moderní potápěčské techniky - *rebreatherů*. Během Druhé světové války pracuje ve Francii zřejmě největší legenda jakou doposud potápění poznalo - *Jacques Yves Cousteau*. „Bývalý námořní důstojník a nadšený filmař si lásku k filmování a k moři spojil a začal filmoval pod vodou. Jenže veškerá potápěčská technika té doby, mu nedávala dostatek volnosti, kterou by chtěl. Nejbliže se k volnosti pohybu pod vodou přiblížil přístroj *Yvese la Prioura* z roku 1926.“² V roce 1943 se *Cousteau* setkává s inženýrem *Gagnanem*, konstruktérem plynových motorů. Zakrátko na to, vznikla první plicní automatika - *Aqualung* - vodní plíce. Společně s ploutvemi vynalezenými již v roce 1929 *Luisem de Corlieu*. osvobodil *aqualung* potápěče ode dna a náhle se potápěč mohl volně vznášet ve vodě.

Tolik stručná historie potápění, trnitá cesta lemovaná spoustou dalších jmen, z nichž ještě pár stojí za zmínku. Patří mezi ně *Guy Gilpatric*, jenž dosáhl světového výškového rekordu, když mu bylo pouhých šestnáct let, napsal předlohu pro film *Humphreyho Bogarta*, vynalezl šnorchlování, a svoji ženu miloval dost na to, aby ji zastřelil. *Roy Miner* nosil na hlavě kýbl a ukradl korálový útes. *Williama Beebeho* omrzelo rybolov pomocí dynamitu i zápasy se smrtelně jedovatými hady, takže se nechal zavřít do kovové rakve a spustit míli pod hladinu moře. *John Haldane* odhalil, jak je zařízeno lidské dýchání, zachraňoval potápěče postižené smrtelnou kesonovou nemocí. Jeho syn *Jack* dělal experimenty sám na sobě a každý svůj pokus skončil v bezvědomí, zkrvavený nebo paralyzovaný. *Cameron Wright* testoval skákavou pumu pro ničitele přehrad, vyrobil umělé psí ucho i býčí varle a vynalezl past na lidi zamaskovanou jako toaleta. Bez dýchacího přístroje se vnořil z hloubky šedesáti metrů, aby zjistil, zda se jeho plíce roztrhnou, načež zkoumal účinky podvodních výbuchů, tím, že se k nim přibližoval stále blíže, dokud jím exploze neotřásla.

Historie potápění je protkána spoustou hrdinů, jejichž život skončil v oceánu. Jejich počínání lze snadno pochopit, neboť rajska touha sestoupit pod vodu, je stejně silná jako strach.

² Trevor Norton: *Hvězdy pod mořem. Vyjíměčné životy průkopníků potápění*

2 KDE SE VZALA INSPIRACE

Lidská touha probádat podmořský svět byla v okamžiku, kdy bylo možné se vcelku bezpečně potopit pod vodu, vystřídána touhou další, touhou zvěčnit tu nekonečnou krásu navždy. A tak díky lidem jako byl *Louis Marie – Auguste Boutan*, *John Ernest Williamson*, *Jacques Yves Cousteau*... mohla vzniknout první podmořská fotografie či první podmořský dokumentární film.

Když listujeme rodinným albem, často se divíme, jak rozostření jsme ve svém mládí byli. A přesto nás ty fotografie zachytily ve slunečný den na břehu moře a ne pod jeho hladinou. Ti, kdo se nikdy nepokusili filmovat pod vlnami, mají jen nejasnou představu o tom, jaké těžkosti přináší práce ve slané vodě, která přímo s nadšením způsobuje korozi, proniká každým těsněním a vodotěsné prostory bere jako výzvu. Voda také krade světlo. Jak člověk sestupuje hlouběji, voda loupí barvy jednu po druhé, červené paprsky nejdříve. A co nejhorší, někdo ve vodě roztrousil plankton a rozvířil bahno přímo před objektivem, takže blesk, pokud funguje, zachytí každou malinkou částičku. Nic naplat, je to stejné, jako byste se snažili fotografovat v čočkové polévce. Jenže v současnosti má potápěč k dispozici alespoň skvělé vybavení, které se v průběhu let zdokonalilo. Jaký je to rozdíl oproti minulosti, kdy průkopníci museli se svou výstrojí improvizovat a neměli nikoho, kdo by jim poradil. Stříleli naslepo.

Louis Marie – Auguste Boutan (1859 -1934)

Louis Boutan se velmi rád potápěl společně s domorodými lovci perel a pozoroval rozmanitost tropického podmořského světa. V mysli mu začala klíčit jistá myšlenka. Kolem roku 1890 poprvé použil tradiční skafandr a ponořil se pod hladinu oceánu. Podivnost podmořského světa na něho udělala obrovský dojem a to, že své dojmy nemohl přetlumočit považoval za politováníhodné. Rozhodl se tedy, že si pořídí fotografický snímek. I když to *Boutan* nevěděl, takový snímek už existoval. „Roku 1856 anglický gentleman a přírodovědec *William Thompson* zabudoval svůj fotoaparát do vodotěsné krabice se skleněným oknem a spustil jej do moře, do hloubky šesti metrů. Do krabice i do fotoaparátu sice natekla voda, ale po desetiminutové expozici se na desce objevil obrázek. Nebyl dokonalý a dokonce bylo těžké posoudit, kde je vršek a kde spodek, byla to však první fotografie světa

pod vodní hladinou.“³ Jeho příkladu následoval až po třicetišesti letech *Luis Boutan*. *Boutanovi* první fotografie byly pořízeny v roce 1892. Použil fotoaparát uzavřený ve vodotěsné kovové schránce s velkými kovovými deskami, který sám navrhl. Fotografie byly rozmazané, ale *Boutan* se nedal odradit a pokračoval dál. V roce 1900 vydal vůbec první příručku pro fotografování pod vodou. Jeho cíle byly skromné, chtěl pouze přilákat pozornost lidí k něčemu, co by mohlo učinit velkou službu podmořskému světu. To se mu povedlo, jelikož během dalších čtrnácti let už *John Williamson* točil pod vodou filmy..

John Ernest Williamson (1881-1966)

Williamson začal s fotografiemi, které byly dostatečně kvalitní, aby se dali publikovat. Avšak posledním hitem doby, byly filmy a on chtěl jeden taky natočit. Pouhých osmnáct let poté, co bratři *Lumiérové* v *Paříži* poprvé předvedli filmové záběry na veřejnosti, spatřily světlo světa první podmořské záběry. *Williamson* se dokonce pokoušel točit pod vodou i v noci, a výsledky byly opět vynikající. Aby si *Williamson* získal sponzory, slíbil investořům, že první film z podmořských hlubin, skončí zápasem člověka se žralokem, při kterém bude divákům tuhnout krev v žilách.. Výsledný dokument, nazvaný *Williamsonova expedice s ponorkou* zaznamenal velký úspěch a to jak u kritiky, tak u diváků. *Williamson* dále pokračoval ve své tvorbě a po snímcích *Podmořské oko a Dívka moře*, se chystal na svůj největší film *Dvacet tisíc mil pod mořem* na motivy *Julese Vernea*. Film s sebou přinesl i na tehdejší dobu, velmi mohutné ničení podmořské fauny a flory. *Williamson* neváhal chytit stovky ryb a s pomocí dynamitu oddělit 25 tun korálu. Roku 1935 napsal o svých dobrodružstvích knihu kterou nazval *Dvacet let pod mořem*.

Jacques Yves Coustea (1910 – 1997)

„ *Jacques Yves Coustea* byl posedlý myšlenkou natočit to, co vidí pod vodou. Pochopil, že ve světě pod hladinou moře má skvělý námět, který může využít bez jakékoliv konkurence.“⁴ K tomu však potřeboval spolehlivé zařízení. Vyhledal přítele z námořnictva – *Léona Veche*, ten smontoval bednu, která měla zůstat vodotěsná i v hloubce 20 metrů, do ní umístil 35 mm kameru *Kinamo*. To byl průlom, díky němuž mohl *Cousteau* pomalu

³ Trevor Norton: *Hvězdy pod mořem. Vyjíměčné životy průkopníků potápění*

⁴ Trevor Norton: *Hvězdy pod mořem. Vyjíměčné životy průkopníků potápění,*

uskutečňovat své sny. Jeho prvním snímkem se stal film *Osmnáct metrů pod hladinou*, který natočil v roce 1942. Úspěch byl veliký a proto Cousteau zakládá vlastní produkční firmu *Vědecké filmy J.Y. Cousteaua*. „Roku 1955 vyráží Cousteau na výpravu za svým dalším snímkem *Svět ticha*. Dokumentární snímek *Svět ticha* dostal v roce 1957 Oscara a Jacques Yves Cousteau se stal celebritou první velikosti.“⁵

Byl jmenován ředitelem *Oceánografického muzea v Monaku*. Velice dobře si uvědomoval svoji mediální váhu, a proto ve svých dalších filmech neukazoval lidem pouze krásné obrázky velryb... „Stal se ekologickým svědomím světa.“⁶



Jacques Yves Cousteau

⁵ Yves Paccalet: *V oceánu života. Biografie Jacques-Yves Cousteau*

⁶ Yves Paccalet: *V oceánu života. Biografie Jacques-Yves Cousteau*

3 SLAVNÉ PODMOŘSKÉ FILMY

Potopené lodě, útočící žraloci, potápěči, kterým dochází kyslík, ponorky, mrtvé velryby, uvězněné kosatky, mořské příšery...a spousta dalších a dalších témat. To vše jsme mohli vidět na filmovém plátně dokonce v několika verzích. Oceány a vše co s nimi souvisí mají obrovský komerční potenciál a proto se není čemu divit, že každoročně se v kině objeví pár snímků právě s touthle tematikou. Filmy jako např. *Pán Velryb*, *20 000 mil pod mořem*, *Zachraňte Willyho*, *Titanik*, *Zkáza Poseidonu*, *Stařec a moře*, *Bílá velryba*, *Vodní svět*, *V rukách nepřítele*, *U – 571*, *Otevřené moře...*

To vše jsou filmy průměrné či dokonce podprůměrné. Najdou se ovšem i takové, které vynikají, které mají něco navíc. Tady jsou 4 podle mého názoru nadprůměrné filmy s podmořskou tematikou.

1.1 Čelisti (Steven Spielberg, 1975)



V úvodních minutách filmu je záhadným žralokem napadena dívka. Tělesné ostatky jsou příštího rána ohledány policejním šéfem *Brody* a ex-New Yorčanem, který hledal klid a pohodu v turistickém středisku *Amity Island*. Je potvrzeno, že příčinou smrti byl útok žraloka. *Brody* chce dosáhnout okamžitého uzavření pláží, ale místní představitelé a obchodníci jsou proti. Žralok napadne další oběť, následuje uzavření pláží na 24 hodin a současně je na útočníka vypsána odměna. Zdá se, že žralok je konečně lapen, ale *Matt Hooper* z Oceánografického ústavu tvrdí, že tento exemplář je příliš malý, a proto ne ten pravý. Snaží se přesvědčit starostu, že bílý žralok zabiják, je stále naživu, ale ten tvrzení odmítá a pláže zůstávají otevřené. Po následujícím útoku *Brody* přemluvil starostu, aby najal prostořekého válečného veterána a lovce žraloků *Quinta*, který je schopen žraloka zabít. Pronásledování na jeho lodi se účastní také *Brody* a *Hooper*. Tři tuny vážící a 25 stop velký žralok krouží kolem lodi, postupně ničí její trup i motor. *Hooper* se rozhodne zastřelit žraloka jedovatou harpunou a nechá se proto v ocelové kleci spustit pod hladinu. Žralok však konstrukci klece zcela zničí a *Hooper* si zachrání život v posledním okamžiku. Následuje další útok na loď, při které zahyne kapitán *Quint*. *Broodymu* se podaří do žraločí tlamy vhodit kyslíkovou bombu a zabiják exploduje.

Nervydrásající horor o obřím žralokovi, terorizujícím pláže malého přímořského městečka, měl velký úspěch nejenom u kritiky, ale především u diváků po celém světě. Je to první film, který vydělal přes 100 milionů dolarů a ještě dnes se stále drží v žebříčku komerčně nejúspěšnějších filmů všech dob.

„Předlohou pro *Čelisti* se stal román *Petera Benchleyho*, který volně čerpal ze skutečných případů útoků žraloků u pobřeží *Jersey* v roce 1916. *Benchleyův* původní scénář se postupně dostal do rukou *Howarda Sacklera, Johna Milouse a Carla Gottlieba*, který vytvořil jeho konečnou verzi.“⁶ Natáčení probíhalo v *Martha's Vineyard* a bylo provázáno mnoha nepředvídatelnými potížemi. Místo původně plánovaných 52 dnů, se doba natáčení protáhla trojnásobně. Celkové náklady na film činily 6 milionů dolarů. Pro natáčení byla vyrobena kopie žraloka, který plave, kouše a dělá vše co od něj člověk s ovládním požaduje, stál 150 000 dolarů a dlouho po natáčení byl předváděn v bazénu jako rarita technologie filmových pomůcek. Díky obrovskému komerčnímu úspěchu filmu, se *Universal Studios* rozhodlo natočit jeho volné pokračování. *Spielberg* ovšem nabídku odmítl z důvodů špatné zkušenosti z natáčením.

Ačkoliv jsou *Čelisti* označovány jako film s mnoha nej..., nelze opomenout smutný fakt, že díky čelistem se vytvořil obrovský fenomén. Fenomén jménem *Carcharodon carcharias* alias žralok bílý. Je považován za člověku nejnebezpečnějšího žraloka a jako takový byl dlouhodobě systematicky huben námořníky a rybáři. Jeho pronásledování ještě zesílilo po uvedení filmu *Čelisti*, takže v současné době čelí bezprostřední hrozbě vyhubení. Ve skutečnosti tito žraloci člověka systematicky neloví, obvykle je napadá v situaci, kdy mu připomínají nemocného nebo zraněného tuleně (což může být každý člověk plácající se na hladině). Přitahuje ho pach krve, takže zraněného člověka napadne bez váhání. Svým mimořádně výkonným čichem dovede žralok vystopovat i nepatrné množství krve (1 kapka v 4,6 milionech vody). První útok žraloka nebývá zpravidla smrtelný, ovšem vede často k velkým krvácivým zraněním, které ho povzbudí k dalšímu útoku. V podstatě skoro každý živočich žijící v oceánu je jeho potenciální kořistí.

⁶ Philip M. Taylor: *Steven Spielberg*

Mezinárodní archiv případů napadení lidí žraloky se sídlem na *Floridě* v *USA* shromažďuje záznamy o útocích žraloků. Každý rok je tu méně než 100 záznamů o útocích na člověka po celém světě, z toho asi deset s následkem smrti. Je daleko pravděpodobnější, že se utopíte, usmrtí vás blesk nebo zemřete po včelím štípnutí, než to, že vás *Carcharodon Carcharias* spolkně zaživa.



1.2 Magická Hlubina (Luc Besson, 1988)

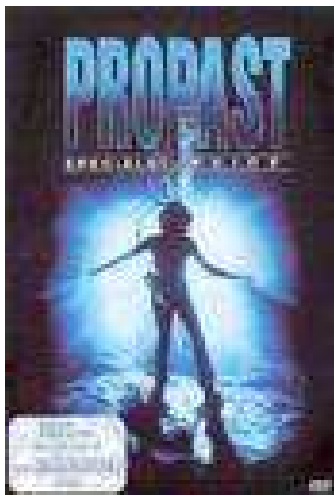
V roce 1988 natočil francouzský filmař *Luc Besson* psychologicko dobrodružné drama *Magická hlubina*. Brilantní snímek vzniklý podle biografie francouzského mistra světa v potápění *Jacquesa Mayola* pomohl *Bessonovi* prosadit se na mezinárodním poli a nadnárodní hvězdy učinil i ze dvou hlavních hereckých představitelů *Jeana Rena* a *Jeana Marka Barra*.

Potápěči *Jacques Mayol* a *Enzo Maiorka* jsou přáteli a soupeři již od dětství. Jejich povahy jsou natolik odlišné, že člověk jen těžko uvěří jejich přátelství. Spojuje je ovšem láska, láska k oceánu, láska k magickým a nebezpečným hlubinám, kterým se lidské tělo i duše musí přizpůsobit. Vzájemně se přetahují o rekordy ve volném potápění a také o přízeň krásné novinářky *Joanny*. Ta je ovšem od začátku fascinovaná *Jacquesem*. *Jacques Mayol*, jehož otec potápěč zahynul při naprosto běžném ponoru, je zvláštní člověk. Člověk, který by byl nejraději delfínem, jejichž život ho zajímá ze všeho nejvíc. Člověk, jehož srdce patří pouze a jedině moři. Nerad soupeří s *Enzem*, nerad se přetahuje o rekordy, ale miluje magickou hlubinu, která ho láká k sobě. Soupeření *Enza* a *Jacquesa* se stále více vyhrocuje, ke zlomu dojde ve chvíli, kdy *Enzo* při jednom z pokusů o překonání světového rekordu zahyne a zemře přímo v náručí svého přítele *Jacquesa*. S důsledky tragédie se *Jacques* vyrovnává po svém. Nikdo už nedokáže přehlušit volání magické hlubiny, ani *Joanna* ani jejich nenarozená dcera, nedokáže zabránit *Jacquesovi* v tom, co chce od začátku. *Jacques* se potápí pod hladinu, kde na něho čekají jeho přátelé delfíni, se kterými odpluje do své magické hlubiny, do místa, kde se cítí doma.

Magická hlubina je obrazově symbolický snímek, jemuž kraluje nadčasová úvaha o smyslu lidského života. Nikomu nevádí fakt, že si *Besson* ačkoliv vycházel z autobiografie *Jacquesa Mayola*, pár věcí týkajících se právě *Jacquesa* a *Enza* vymyslel. To, že ve skuteč-

nosti nebyli přátelé a že *Jacques Mayol* spáchal v roce 2001 sebevraždu, není podstatné. Podstatné je to, že se *Bessonovi* podařilo vyjádřit a zachytit neopakovatelným způsobem kouzlo magické hlubiny, která láká nejenom *Jacquese*, ale i mě.

1.3 Propast (*James Cameron, 1989*)



„Motto: Na Zemi existuje daleko děsivější místo než kdekoliv ve vesmíru. Někde v oceánu...“⁷

V době studené války byla napadena americká jaderná ponorka a uvázla v hloubce 20 000 stop. Námořnictvo požádalo speciálně vybavený tým ropných těžařů, kteří pracují nedaleko, aby se ji pokusili lokalizovat a určit příčinu havárie. Ti při riskantním sestupu pod hladinu zjišťují, že mořské hlubiny skrývají tajemství, které nepochází z tohoto světa...

Film natočil americký režisér *James Cameron* podle své vlastní povídky, kterou napsal ve svých sedmnácti letech. Snímek, který stál kolem šedesáti milionů dolarů se téměř celý odehrává pod hladinou oceánu a více než třetinu záběrů bylo nutno natočit pod vodou. K tomu tvůrci využili nekonečné stavby jaderného reaktoru v *Cherokee Nuclear Power Station* v Jižní Karolíně, v němž vytvořili kulisy podmořského útesu a naplnili jej vodou. Film získal v roce 1990 Oscara za trikové snímky, které vytvořilo studio *Industrial Light and Magic* a nutno dodat, že si zmíněné ocenění opravdu zaslouží. Ztvárnění cizí civilizace je krásná, nadčasová vizuální podívaná. Scény s vodním chapadlem, které věrně napodobuje tváře členů posádky, či gigantické UFO na dně mořské propasti jsou vrcholem filmu.

⁷ Patrick Robertson: *Guinnessova kniha filmových rekordů*

1.4 *Atlantis* (Luc Besson, 1991)

Když v roce 1988 točil režisér *Luc Besson* svůj „vodní“ film *Magická hlubina*, byl mořem tak fascinován, že se rozhodl tomuto prostředí věnovat i svůj další snímek. Následujících 16 měsíců strávil natáčením a shromažďováním materiálů pro titul *Atlantis* – dokument, který se záměrně vyhýbá



komentářům přírodopisných naučných snímků a poodhaluje exotický magický svět pod hladinou oceánů.

Kdo viděl *Magickou hlubinu*, často si kladl otázku, proč lidé riskují život, aby se potopili co nejhluběji. To je nepochopitelná záležitost pro mnoho suchozemců, kteří nikdy neochutnali slast vesmíru, či podmořských hloubek. Film *Atlantis* vtahuje diváky právě do toho poetického a mystického světa hlubin v němž hledal únik potápěč *Jacques Mayol* ve finále příběhu *Magické hlubiny*. Nekonečný prostor oceánu je i pro *Bessona* místem jakéhosi osvobození od všech lidských starostí.

Film s celovečerní metráží nemá děj a je strukturován jako řada epizod na různá, zpravidla abstraktní témata, např. *Světlo, Mysl, Duše, Temnota, Lásky - či Nenávist*. Fascinující obrazy podmořského světa, doplňuje neméně fascinující hudba *Erica Serry*. Snímek nepřináší přírodovědný popis ani ekologické poselství, nýbrž nabízí pohroužení do svébytného a zároveň bezúčelného světa mimo běžný lidský obzor.

4 PODMOŘSKÝ ANIMOVANÝ SVĚT

Podmořský svět je světem stovek různých druhů živočichů. Každý z nich je úplně jiný a všichni dohromady, spolu s podmořskou florou, tvoří nádherný celek, jehož estetičnost je dokonalá. Nepřeberné množství barev, vzorů, tvarů, struktur... a k tomu to nádherné ticho, to vše je nevyčerpatelnou studnicí inspirace pro umělce všech oborů.

Podmořský svět se nevyhnul ani světu animovanému, který má s estetičností hodně společného. Podmořských animovaných filmů je sice jako šafránu, ale o to větší prostor mají k tomu, aby vynikly. Pro svoji diplomovou práci jsem si vybrala čtyři z nich. Jejich pořadí jsem neřadila podle kvality, nýbrž chronologicky. Jako první, jsem vybrala jedno z mnoha

dobrodružství *Kocoura Felixe* s názvem *Jak Felix potkal Calamity Jane* vytvořenou *Patem Sullivanem* v roce 1926. Psát o podmořském světě a nezmínit *Karla Zemana*, byl by hřích, a proto je *Vynález zkázy* natočený roku 1958, jako druhý v pořadí. Následuje velký skok v čase a my se zvolna, unášeni vlnami, přesuneme do éry, která v podmořském animovaném světě znamenala velký zlom, do éry trojrozměrného počítačového světa. Souboj Titánu, tak by se dal nazvat souboj dvou amerických studií *Pixar a Dreemworks*. Tentokrát se utkali pod vodou a souboj to byl velkolepý. Jako první zaútočil v roce 2003 film *Hledá se Nemo* z dílny *Pixarů* a jako soupeř mu byl o rok později do ringu postaven film *Příběh žraloka* z dílny *Dreemworks*.

Hledá se Nemo je z hlediska ztvárnění podmořského animovaného filmu, filmem převratným. Podle mého názoru, se podmořský animovaný film dá rozdělit do dvou vývojových etap: Podmořský animovaný film před filmem *Hledá se Nemo* a po filmu *Hledá se Nemo*.

4.1 Podmořský animovaný svět před filmem *Hledá se Nemo* (*Studio Pixar, 2003*)

Všechno nemusí být technicky dokonalé proto, aby bylo krásné. Podmořský animovaný svět se nemusí hýbat, přesně tak, jak káže zákon gravitace, aby byl krásný. Je to svět kouzelný a kouzla se dají vyložit mnoha způsoby.

Podmořský animovaný svět ztvárněný před filmem *Hledá se Nemo* byl plný fantazie a kouzel, plný zvláštních rostlin a ještě zvláštnějších živočichů. Takřka nic se nehýbalo, tak, jak má, takřka nic nevypadalo, tak jako ve skutečnosti a přesto tenhle svět dokonale fungoval. Zcela jistě to pramenilo i z faktu, že autoři jako např. *Pat Sullivan* a částečně i *Karel Zeman* si museli vymýšlet, jelikož jak již víme z historie potápění a celkového prozkoumávání podmořského světa, tak první filmy vznikaly až kolem roku 1930. Později už byla situace zcela jiná, světlo světa spatřilo mnoho podmořských hraných a dokumentárních filmů a o tom, jak to pod vodou skutečně vypadá, se mohl dozvědět prakticky každý. Ovšem ani tento fakt nezměnil nic na tom, že nikdo z animátorů nepátral po tom, jak se má hýbat sasanka, či jakou strukturu mají rybí šupiny. Vše se ponechávalo stylizaci. Nic nebylo dokonalé, a přesto vznikaly krásné filmy, které se neodmyslitelně zapsaly do historie. Filmy, které mě osobně oslovily mnohem více, než ty, ve kterých je přesně simulován po-

hyb mořských vln... Jsou to totiž filmy, u kterých můžete stejně tak jako jejich autor zapojit svoji fantazii.

Výjevy podmořského světa se objevily ve filmech jako jsou např. : *Potopení Lusitanie* – Winsor McCay, *Svatba v Korálovém moři* – AFIT, *Tucet mých tatínků* – Eduard Hofman, *Člověk pod vodou* – Jiří Brdečka, *Rákosníček a hvězdy - seriál* – Zdeněk Smetana, *Krabi* – Václav Mergl, *Kamarád kapříků* – Stanislav Látal, *Frederick Back* – *AbraKadabra*, *Mohutná řeka* – Frederick Back, *Malá mořská víla* – Walt Disney, *Fantazie 2000* – Walt Disney, *Stařec a Moře* – Alexandr Petrov a další.

4.2 Podmořský animovaný svět po vzniku filmu *Hledá se Nemo* (Studio Pixar, 2003)

Autoři filmu *Hledá se Nemo*, se netají tím, že se sami několikrát potopili pod hladinu oceánů, proto, aby zjistili, jak to tam všechno vlastně funguje. Zjistili to přesně. Dokázali na milimetry propočítat a pak následně simulovat pohyb celé podmořské flory a fauny. Ukázali nám výbuch miny pod vodou, usazování písku, dokonalého potápěče v neoprenu, světelný pohyb vln po mořském dně či útroby velryby, jejíž mrtvé tělo ve skutečnosti ohledali. Snažili se zachytit úplně všechno, ale přesto se jim to nepodařilo. Nedokázali zachytit kouzlo oceánu. Kouzlo, které lze přenést pouze pomocí fantazie. Kouzlo, které nespočívá v dokonalém kopírování skutečnosti, ale naopak v kouzelné improvizaci.

Z technického hlediska je film *Hledá se Nemo* dokonalý, jeho následovník *Příběh žraloka* je jen slabým odvarem toho, co *Nemo* dokázal. Nastavil totiž pomyslnou laťku toho, co lze v podmořském animovaném filmu dokázat přespříliš vysoko. Všechny další filmy, které vznikly a doufám, že ještě vzniknou, všechny čeká stejný osud. Žádný z nich neunikne srovnáním s dokonalým *Nemem*, což nejsou příliš pozitivní vyhlídky. *Nemo* je obrovský fenomén v jehož stínu hasnou i takové hvězdy jako je například *Vynález zkázy*. Spoustě lidem, přijde *Zemanův* černobílý podmořský svět ve srovnání s tím, ve kterém žije *Nemo*, více než úsměvný. A právě těmto lidem, bych doporučila, aby se za prvé potopili do hlubin oceánu a za druhé do hlubin fantazie a až zjistí, že se potápí do jednoho a toho samého místa, pak teprve pochopí, čím vynález přinesl zkázu.

5 *KOCOUR FELIX POTKAL CALAMITY JANE (PAT SULLIVAN, 1926)*

5.1 Příběh



Ruka autora *Pata Sullivana* nakreslí na bílé pozadí tužkou postavu kocoura *Felixe*, ten ožije a okamžitě je nespokojen se svým tělem. Je totiž úplně bílý a ke všemu mu chybí ocas. Začne si stěžovat a donutí ruku svého autora, aby mu ocas přikreslil. Svoji netypickou barvu vyřeší v zápětí, když se u pouličního čističe bot nechá natřít na černo.

Spokojený *Felix* si vykračuje přírodou, když uvidí, že na nedaleké lavičce někdo sedí a pláče, přispěchá blíž a uvidí dívku, která pláče nad dopisem. Dopis si přečte a soucitně se podívá dívce do tváře. Lekne se jí. Dívka je totiž ošklivá a pláče z nešťastné lásky. *Felix* ji chce pomoci, zavolá autorovu ruku a vyžádá si gumu, kterou vymaže dívčin ošklivý obličej a nakreslí jí úplně nový, krásný. Dívka je šťastna. *Felix* je okouzlen její novou krásou. Okouzlený muž dokáže pro svoji milovanou udělat cokoli, ani černý kocour není výjimkou. *Felix* přinese dívce nové šaty, které vytvoří z luční květiny, dívka se usměje. Její krásný úsměv je pro kocoura popudem k dalším činům. Chce krásku udělat ještě krásnější a k tomu ji má pomoci perlový náhrdelník. *Felix* náhrdelník obhlíží za výlohou zlatnictví, je však příliš drahý. Rozhodne se tedy obstarat ho po svém. Za pomoci autorovy ruky se po laně spustí na dno moře. Pod hladinou panuje klid, všechno spí. *Felix* se rychle zorientuje a namíří si to přímo k postýlkám, ve kterých spí škeble, perlorodky. Má to však jeden háček, nad perlorodkami bdí velká hlídací ryba. *Felix* začne s vervou sobě vlastní škeble postupně otevírat a hledat perly. Náhrdelník najde až ve třetí z nich. Ve chvíli, kdy s vervou odhazuje třetí škebli a v ruce drží perly, se rozpoutá poplach. Bdící ryba procitne a spolu s maminkou perlorodek začne *Felixe* honit, ten se lekne a snaží se uplavat, marně. Schová se do velké rostliny, ve které ovšem bydlí mořský had, kterého *Felix* právě probudil. *Felixe* honí škeble i had, snaží se všemožně utéct, ale kamkoliv se hne, číhá nebezpečí. Z jedné strany velký drak připomínajícího krokodýla a ze strany druhé zvíře, nápadně se podobající chobotnici. *Felix* se třese strachy a to je ta pravá chvíle, zavolat na pomoc ruku svého autora. Ruka vlije do moře celou lahvičku inkoustu, vystrašený *Felix* čeká, až se voda zbarví dočerna a jelikož v černé barvě není vidět, tak může utéct. Na břehu vítězoslavně vytáhne

perlový náhrdelník, který se mu i přes všechno nebezpečí podařilo ukořistit a nasadí ho své krásce. Kráska, vědoma si své situace, neváhá a využije *Felixe* k tomu, aby ji sehnal kožich, jelikož je jí velká zima. Krásou zaslepený kocour ihned vyrazí za dalším dobrodružstvím, tentokrát pro kožich, který chce ukrást zvířeti připomínající ledního medvěda. Anitady si neví rady a kožich nezíská, ale nenechá svoji krásku přece čekat a tak neváhá opět zavolat autorovu ruku a nařídít jí, že chce kožich. Pro autora žádný problém a tak *Felix* rychle utíká s dalším dárkem ke své rozmařilé krásce. Ta v šatech s perlovým náhrdelníkem a kožichem ukazuje svojí ladnou ručkou někam k nebi a vyslovuje své další přání.

Felix se konečně projeví jako správný muž, pochopí celou situaci a odmítne krásce přání vyplnit a jako pomstu strhne kus papíru na kterém je nakreslená a roztrhá ho na malé kousičky.

5.2 Podmořský animovaný svět očima *Pata Sullivana*

Neposedný kocour *Felix* se ve svém nepřeborném množství dobrodružství dostane do blízkosti vody mnohokrát, vždy jsou to situace velmi nebezpečné a vždy z nich *Felix* více či méně galantně vybruslí. Epizoda s názvem *Felix potkal Calamity Jane*, tvoří výjimku, tady se totiž *Felix* dostane přímo pod vodu a to na docela dlouhou chvíli.

Podmořský svět je tiché místo, které má své pravidla a tajemství, kdokoliv se je pokusí narušit či odhalit, ten musí automaticky počítat s odplatou. Výjimky se neudělují ani v případě malého černého kocoura. *Felix* se potopí pod hladinu s jediným záměrem, jde krást, což jak všichni víme, je věc trestná. Od tohoto faktu se zřejmě odvíjelo celé výtvarné pojetí podmořského světa očima *Pata Sullivana*.

Zloděj *Felix* měl pod vodou dostat lekci, měl být k smrti vystrašený, mít strach, měl získat pocit, že to, co dělá není dovoleno. K smrti ho může vystrašit jedině něco tajemného, co se právě pod mořskou hladinou ukrývá. Každý má na tajemno jiný názor, každý si ho představuje po svém. *Pat Sullivan* ho viděl v podobě mořským obyvatel či lépe řečeno v podobě tajemných, hrůzu nahánějících mořských příšer, jejichž úkolem je chránit si svůj krásný svět.

Perlorodky spící v posteli, maminka škeble houpající svoje škeblí miminko v kolíbce, spící velryba..., to vše pod ochranou mořského hada připomínajícího stonožku, mořské příšery, která vypadá jako kombinace krokodýla s drakem, netypicky vypadající chobotnice mírně řízlá medúzou... a narušitel *Felix*.

Podmořský animovaný svět očima *Pata Sullivana* je světem, který vznikl díky fantazii svého tvůrce. Je to svět zcela smyšlený, ani náznakem nepřipomínající skutečný podmořský svět. Mám-li hledat důvod, proč tomu tak je, v tom případě se nabízí faktografické údaje, svědčící o tom, že v době vzniku *Kocoura Felixe*, poznala skutečný podmořský svět jen malá hrstka lidí. Zastávám ovšem názor, že důvod, proč tomu tak je, není třeba hledat, jelikož podmořskému animovanému světu očima *Pata Sullivana*, absolutně nic nechybí.

5.3 Technické zpracování

Kocour Felix potkal Calamity Jane je černobílý film, dělaný klasickou kreslenou animací. Kdybychom díky ději nevěděli, že se *Felix* potápí pod vodu, asi bychom to v prvním okamžiku nijak nepoznali. *Felix* se totiž po mořském dně pohybuje zcela normální běžnou suchozemskou chůzí kocoura, který chodí po dvou.

Voda a všechny rostliny jsou statické. Zhruba v polovině celé scény se voda poprvé projeví a začne hrát. Ve chvíli, kdy *Felix* zběsile plave pryč, se kolem něj začnou objevovat bublinky. V tuto chvíli se také *Felix* poprvé pohybuje, způsobem, jež je pro vodu typický. Vše ustane v okamžiku, kdy se kocour dostane do pomyslného bezpečí. Následuje opět statická voda a *Felix* chodí po mořském dně, se stejnou lehkostí jako po pevnině. Zajímavým momentem je záběr, ve kterém ruka autora lije do vody inkoust. Inkoust se ve vodě nerozpívá, ale padá do ní ve tvaru čar. Celková animace podmořského světa je prostá. Jsou zde popírány snad všechny fyzikální zákonitosti týkající se pohybu pod mořskou hladinou, což je právě to, co *Felix* dělá s lehkostí sobě vlastní velmi rád.



5.4 Pat Sullivan

Felix byl vytvořen *Otto Messmerem* pro *Studio Pata Sullivana* v *New Yorku*. *Felix* se vypravil na své první dobrodružství v pěti minutovém filmu *Feline Follies*, který vznikl jako součást prezentace studia *Paramount* v roce 1919. Předtím však vznikl ještě jeden film *The Tail of Thomas Kat* v roce 1917. Zhruba ve čtvrtém filmu se kocour změnil na *Felixe* a ze čtyřnohého zvířete se stal dvounohý hrdina, vycházející z chaplinovského humoru. *Felix* slavil obrovské úspěchy, stal se tak populárním, že se v

Evropě objevily jeho nelegálně vyrobené napodobeniny v podobě panenek. Nic ovšem není tak růžové, jak vypadá. *Sullivan* byl člověkem trochu divočejšího ražení a tak spory s *Ottou Messmerem* o tom, kdo vlastně vytvořil a vymyslel *Felixe*, nabíraly na obrátkách. Těžko říct, jak ony spory dopadly, každopádně faktem je, že dodneška se při každé zmínce o *Felixovy* ihned zmíní jméno *Sullivana*, či dokonce se rovnou uvádí jako *Pat Sullivan's Felix The Cat*. Přišel zlom, zlom jménem zvuk. Když se celý svět zbláznil do zvukového filmu, tak snad jako jediný se *Sullivan* nechtěl přizpůsobovat a zvukový film naprosto ignoroval, v domění, že tenhle trend brzy přejde. Nestalo se tak. Nakonec nebylo jiné možnosti a *Sullivan* se podřídil diktátu a natočil pár *Felixových* dobrodružství se zvukem, ovšem nebylo to ono.



Čas běžel a *Sullivanovi* pomalu ujížděla loď, do popředí se tlačila studia jako *Fleischers* a *Disney's*. Velkému tlaku studií *Sullivan* zpočátku úspěšně odolával a trvalo dlouho dobu, než *Mickey Mouse* vyřadil ze hry svého kolegu *Felixe*.

Felix se neudržel stejně tak jako *Sullivan*, který byl v té době nevyčísitelným alkoholikem a měl zápis v rejstříku trestů za znásilnění čtrnáctileté dívky. *Sullivanův* konec nebyl šťastný, zemřel pouhý rok poté, co jeho manželka vypadla z druhého patra jejich apartmá v *New Yorku*.

Pat Sullivan zemřel 15. února, roku 1933 na následky neléčeného syfilisu, alkoholismu a zápalu plic. Po jeho smrti se jeho věrný přítel *Felix* objevil v tištěné podobě jako komix pro dospělé a následně jako obrázková kniha pro děti.

6 VYNÁLEZ ZKÁZY (KAREL ZEMAN, 1958)

6.1 Jules Verne a Karel Zeman

Jedni obdivují *Julese Vernea* pro jeho vizionářské schopnosti, jiní tvrdí, že psal brak. Jeho romány se vydávají dodnes, i když zemřel před více než sto lety. Díla *Julese Vernea* jsou poměrně často zpracovávána ve světové i české kinematografii. V Čechách prokázal nejosobitější přístup režisér *Karel Zeman*. V rozmezí 12 let adaptoval tři *Verneova* díla: *Vynález zkázy* (1958) podle stejnojmenného románu, *Ukradená vzducholod'* (1966) podle

románu *Dva roky prázdnin* a *Na Kometě* (1970) podle stejnojmenného románu. Všechny tři filmy jsou podřízeny osobité stylizaci a poetizaci, autorův rukopis je v nich patrný na první pohled.

6.2 Příběh



Mladý vynálezce *Šimon Hart* píše deník, na jehož stranách vypráví největší dobrodružství svého života. Doba ve které tehdy žil, zrodila mnoho krásných snů o lidském pokroku. Mladí lidé měli plnou hlavu vynálezů. Ponorný člun, ponorka ve vzduchu, balony, paralodě jež přeplouvaly oceán, parní vlaky...to vše byly vynálezy ze století páry a elektřiny, ze století, kdy člověk brázdí vzduchem, zemí i vodou. Pokroková doba s sebou nesla i mnohé negativa. Ne všechny pokusy, ve kterých se nové vynálezy uváděly do chodu, končily dobře. Například stovka lidí zahynula při potopení podmořského člunu. Tragédie s sebou nesly i vlnu kritiky a opovrhování nad novými vynálezy. „*Zase konec jednoho vynálezu. Člověk byl stvořen s nohama, aby chodil na zemi a tak má na zemi zůstat!*“ pronesl cestující ve vlaku, *Šimon Hart* mu ovšem ihned oponuje: „*Naštěstí vždycky byly a budou lidé, kteří se nespokojí pouze s chůzí po zemi.*„

Šimon Hart se vydává za svým přítelem a učitelem profesorem *Rochem*, který tráví čas v soukromém sanatoriu. V tichém prostředí sanatoria pracuje na svém dosud největším vynálezu. K dokončení výbušniny, jež má v budoucnu sloužit pouze k průmyslovým účelům, chybí profesorovi peníze. Celou situaci probírá se svým asistentem *Šimonem* a v tuto chvíli profesor poprvé vysloví své obavy o budoucnosti svého vynálezu: „*Mám dojem, že z té výbušniny nevzejde nic dobrého.*“

Nad sanatoriem se strhne bouře. K ostrovu připlují piráti a unesou profesora *Rocha* i s jeho asistentem *Šimonem*. Nasednou do loďky a odplují neznámo kam.

Veřejnost horečnatě pátrá po profesorovi a jeho asistentovi. Loď brázdí oceán, vzdušné koráby oblohu, všichni a všechno se zapojuje do pátrání, které je ovšem bez výsledku. Profesor *Roch* se dostal do rukou mocného hraběte *Artigase* a je prozatím uvězněn na jeho lodi. Během noci se loď i s uvězněným profesorem a *Šimonem* přesouvá do depa, a dále pak do obydlí hraběte *Artigase*, které se nachází ve vyhaslém sopečném kráteru. Profesor

se setkává se svým únoscem *Artigasem*. *Artigas* se představuje jako pán největší říše světa. „*Jsem pánem největší říše světa, vynálezem podmořské lodi zmocnil jsem se oceánu, jeho bohatství je větší, než bohatství všech pevnin dohromady, jeho dno ukrývá vzácné poklady přírody, zlaté šperky ve starých truhlách, které si kdysi moře vzalo a po nichž je třeba teď jenom vztáhnout ruku a to vše dávám do služeb vědy, věřím vašemu vynálezu, vaší velké myšlence a já učiním vše, abyste svou práci dokončil. Z pokladů oceánu jsem vybudoval velké podmořské město a mé laboratoře a továrny čekají jen na vás pane profesore, váš génius a mé prostředky vytvoří dohromady velké dílo, ohromíme celý svět.*“

Šimon Hart, je uvězněn v cele, jelikož jeho únos nebyl plánovaný a profesor se o něm nesmí dozvědět. Ve své cele má okno, kterým může pozorovat podmořský svět kolem sebe. Stane se svědkem událostí, díky nimž pochopí, v jakých rukou se ocitl. Do obchodní lodi se jménem *Amélie* narazí ponorka. *Amélie* jde ke dnu s celým svým nákladem. Jakmile klesne na dno, objeví se potápěči, kteří začnou krást její vzácný náklad.

Profesor, který popíjí čaj na přídě lodi uslyší volání o pomoc. Dívka, která se na poslední chvíli jako jediná zachránila z potápějící se *Amélie*, volá o pomoc. Posádka lodi ji zachrání.

Prostory ve kterých bude profesor *Roch* pracovat na dokončení své výbušniny jsou ukryty v sopečném kráteru. Jeho asistent, vězen *Šimon Hart* obývá rozpadlou chatrč na druhé straně kráteru. Profesor začne pracovat na svém vynálezu, práce mu jde ovšem velmi pomalu. Celé dny a noci pouze pracuje, zatímco *Šimon* celé dny a noci spřádá plány o svém útěku. O stále pracujícího profesora se stará zachráněná dívka z potopené lodi *Amélie*. Dívka je také jediným člověkem, kterého čas od času *Šimon* ze svého vězení zahlédne. Brzy pochopí, že je taky jedinou možností, jak se dostat k profesorovi a jak ho varovat.

Profesor ve své práci výrazně pokročil, ovšem stále není spokojen se svým vynálezem. Výbušnina je ovšem natolik funkční, aby posloužila k účelům hraběte *Artigase* a proto důvěřivý profesor přenechá svůj vynález netušených možnostem svým únoscům.

Šimon Hart využije chvíle, kdy je dívka opět venku a pošle po ní vzkaz profesorovi *Rochovi*. Vzkaz, ve kterém profesora varuje před vydáním svého vynálezu do rukou hraběte *Artigase*, jelikož jeho cílem je využít výbušniny k ovládnutí celého světa. Zapomětlivý profesor si dopis ovšem nepřečte.

Jednoho dne přicházejí špatné zprávy ze světa. Hrabě *Artigas* se dozvídá, že byl odhalen a zbrojí proti němu celá armáda. Chystá se tedy do boje, který může vyhrát pouze pomocí

výbušniny profesora *Rocha*. *Atrigas* se připravuje k útoku. Je potřeba vykopat nový tunel, k tomu aby výbušnina fungovala. Při kopání tunelu se poruší jeden z kabelů a je nutno ho opravit. Celá akce je velmi riskantní. K opravě se dobrovolně přihlásí *Šimon Hart*, který se spolu se dvěma potápěči vydává kabel opravit. *Hart* v nestřeženém okamžiku uteče. Ve chvíli, kdy je na pokraji smrti jelikož mu dochází kyslík, ho najde malá ponorka a zachrání ho. Ponorku ovšem najdou piráti a tak se *Hart* opět dostane do rukou hraběte *Artigase*. *Artigas* ho však neuhlídá a *Hart* opět uteče. Tentokrát se dostane se do pokoje dívky, kterou tak rád pozoroval ze svojí chatrče. Spolu se vydávají zachránit profesora *Rocha*. Náhodou si oba vyslechnou plán, díky kterému chce hrabě *Artigas* ovládnout celý svět. Super dělo, které se ukrývá v kráteru je schopné ve vteřině zničit úplně všechno. Nad kráterem popluje balon, jehož posádka upozorní hraběte právě ve chvíli, kdy budou nepřátelské lodě na dostřel a v ten okamžik *Artigas* vystřelí bombu s výbušninou ze svého super děla a všechno zničí.

Šimon se s dívkou pomocí lstí dostanou do balonu a tím zničí celou akci, jelikož neupozorní *Artigase* včas. Mezitím však profesor *Roch* všechno vytušil. Nešťastný z faktu, že jeho vynález má být vynálezem zkázy, jde k dělu a vystřelí bombu. Nevystřelí ji ovšem na lodě, jak bylo původně v plánu, ale nasměruje ji do vody. Nastane obrovský výbuch. Tlaková vlna zabije hraběte *Artigase*, jehož klobouk vyletí vzhůru do nebes. *Profesor Roch* zemře také. Jako jediný přežil *Šimon Hart* s dívkou, kteří jsou v bezpečí balonu unášeni do dálky.

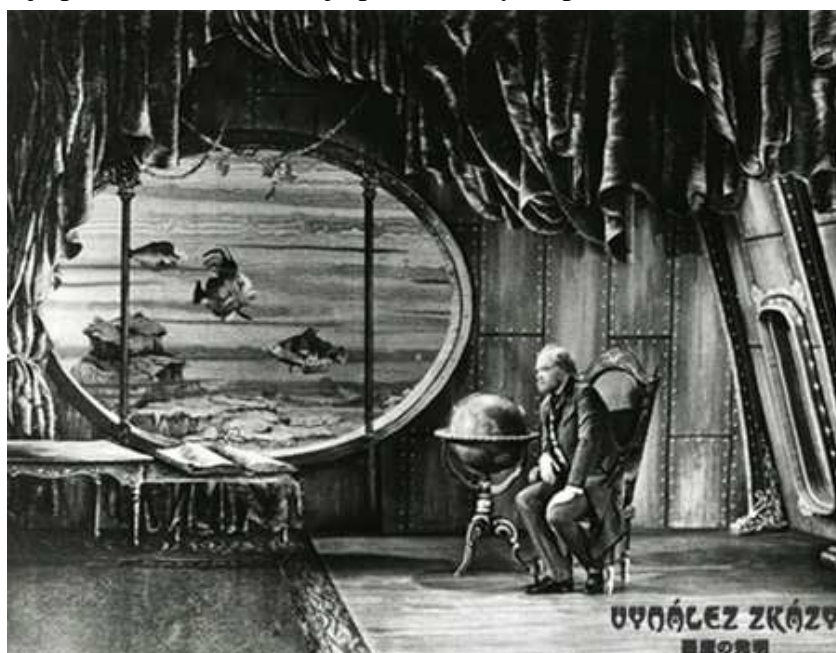
6.3 Podmořský animovaný svět očima *Karla Zemana*

Vynález zkázy vznikl v roce 1958. Režisér *Karel Zeman* ho natočil jako filmový přepis stejnojmenného fantaskního románu spisovatele *Julese Vernea*.

Karel Zeman jako první na filmovém plátně oživil románové postavy z děl *Julese Vernea* a nepodcenil ani jedinou složku filmu. Scénáře se ujal *František Hrubín*, který ještě podtrhl konflikt mezi násilným uzurpováním moci a touhou po klidném životě. Pod hudební stránkou filmu je podepsán *Zdeněk Liška*. Příběh, jehož hlavní postavy ztvárnily herci *Luboš Tokoš*, *Arnošt Navrátil*, *Miloslav Holub*, *František Šlágr*, *Václav Kyzlink*, *Jana Zatloukalová*..., vypráví *Jiří Brdečka*.

„Při vymyšlení výtvarné podoby filmu se *Karel Zeman* inspiroval původními ilustracemi románu od dvojice francouzských umělců *Riona a Benneta*. Promyšlené výtvarné ztvárnění s využitím naivních představ o technice budoucnosti, jak ji vidělo 19. století tvoří nena-podobitelný styl filmu. „⁸

Parní stroje, vzdušné ponorky, balony, lokomotivy, ponorné čluny, parolodě, šlapací vzducholod'... Kreslená loď, která má na palubě živé pasažéry, vedle nichž se tyčí obrovská kreslená děla. Prostředí lodí, které v sobě ukrývá místnost pouze pro uniformy svého kapitána, jídelnu, ve které je jenom obrovský stůl či místnost se zrcadlem a klobouky. Továrny ve kterých vznikají vynálezy. Tajemné prostředí sanatoria, kde pobývá profesor *Roch*. Super dělo se kterým chce hrabě *Artigas* zničit svět. To všechno je jenom zlomek toho, co lze ve *Vynálezu zkázy* vidět. Kombinace všech smyšlených prostředí nakreslených na kulisy, se živými herci je jedna z věcí, jež povyšuje film *Vynález zkázy* nad filmy ostatní. *Karel Zeman* svými vynálezy ovládl vzduch, zemi a vodu. A právě vodu a hlavně to, co je pod ní, ovládl tím nejlepším možným způsobem.



Poprvé se dostaneme pod vodu v záběru v němž pozorujeme ponorku, která veze profesora *Rocha* do jeho nového bydliště. Záměrně malá ponorka plující pod nekonečnou, rozvlněnou mořskou hladinou předznamenává další kouzla. Profesor *Roch*

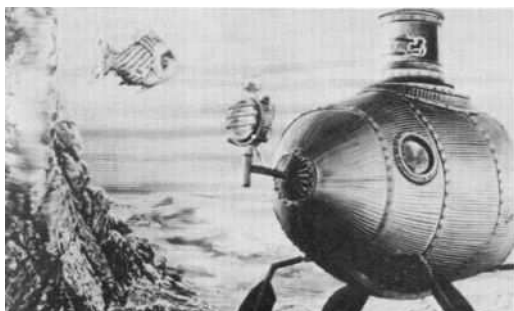
sedí v útulném prostředí kajuty a přes obrovské kulaté okno poprvé pozoruje svět, ve kterém se nechtíc ocitl. Pozoruje kouzelný podmořský život. Loutky ryb, které proplouvají kolem okna se stejnou lehkostí jako živé hejno černých rybek. Skutečná medúza vlnící se na pozadí kreslené podmořské flory. Loutka žraloka, kolem které pluje živá rybka, která je

⁸ Luboš Ptáček :*Panorama českého filmu*

mnohonásobně větší, než žralok. Loutka mořského koníka, která se vznáší nad skutečným mořským dnem. To vše na pozadí vody, která se neustále mlhavě vlní. Vody, jež je chvílemi skutečně mokrá a chvílemi umělá, tak jako polovina jejich obyvatel. Takový je první pohled pod mořskou hladinu, takový je podmořský svět *Karla Zemana*.

Pod vodu se dostaneme v průběhu filmu mnohokrát a pokaždé uvidíme něco nového. Tak například při dlouhosáhlém monologu hraběte *Artigase* o tom, jaké bohatství skrývá podmořský svět, můžeme vidět nakreslené vraky lodí, mezi nimiž jen tak ledabyly proplouvají skutečné živé ryby. Ve scéně v níž se potopí obchodní loď *Amélie*, se poprvé objeví potápěči. Muži, jež jsou oblečení do dobových neoprenů a obuti do těžkých bot, se pod mořskou hladinou pohybují zcela normální suchozemskou chůzí. Lepší pohyb jim nabízí podmořské jízdní kolo, které je dokonce opatřeno zvonkem. Potápěči jež jsou chvílemi živí a chvílemi loutky, si samozřejmě zachovávají všechny lidské vlastnosti, díky nimž nám pod mořskou hladinou předvedou dokonce šermířský souboj, jež svedli o poklad z potopené lodi. Další souboj, kteří potápěči svedou pod mořskou hladinou je souboj se žralokem. Svoji nálepku nebezpečného lidožravého tvora, žralok neztratil bohužel ani u *Karla Zemana*. Potápěč se žraloka lekne a s velkou lehkostí se pokouší uplavat, což by mu ve skutečnosti jeho těžké kovové boty, nedovolily. Žralok dostal své pověsti dokonale a chudáka potápěče zabije. Poslední souboj, který se pod mořskou hladinou odehraje je opět souboj s mořským živočichem, tentokrát s chobotnicí. Loutka chobotnice uchopí do svých chapadel nebohého potápěče. Tomu přispěchá na pomoc další potápěč, jež duchapřítomně vytáhne sekeru a chobotnici sekne do chapadla. Ve vodě se rozvíří krev, což je skutečná barva ve skutečné vodě. Chobotnice je zabita. Vrcholnou scénou podmořského dobrodružství, je scéna, kde se *Šimon Hart* snaží utéct ze zajetí. Po souboji který svedl nejprve s chobotnicí a posléze s jedním z potápěčů, uniká a vydává se vstříc nekonečnému oceánu. Oblečen do neoprenu a obtěžkán kovovými botami se pomalu plouží po mořském dnu. Znaven ulehá na podmořský útes a z posledních sil se dívá na hodiny v lahvi, jež mu signalizují stav kyslíku. Kyslík mu pomalu dochází a *Šimon* upadá do deliria. Dívá se před sebe a vidí rybu jež pluje vzhůru nohama. K rybě plující vzhůru nohama se připojí druhá a vytvoří motýla. Další ryby je následují a tak *Šimon* vidí kolem sebe hejna motýlů. Jeho halucinace způsobené nedostatkem kyslíku jsou kouzelné.

Svítilící ponorky všech velikostí, batyskaf, jízdní kolo, bez kol, ale se zvonkem, hodiny v lahvi jež ukazují stav kyslíku... loutky ryb, vedle těch skutečně živých, žralok, medúza,



živá sasanka, důmyslné zařízení, jež odváží bohatství z potopených lodí, truhly se zlatem, potápěči v neoprenech s kovovými botami, k jichž povinné výbavě patří sekerka či dokonce meč, podmořská jeskyně, plačící socha na přídi potopené lodi se jménem *Amélie*... To vše můžeme vidět v podmořském světě *Karla Zemana*. Ve světě, jež jde ruku v ruce s nadsázkou, ironií a hlavně kouzelnou fantazií autora.

6.4 Technické zpracování

„Film *Vynález zkázy* je kombinací filmu kresleného, loutkového a hraného. Vznikal v roce 1958 a je obdivuhodné, jak prosté technické a trikové možnosti stačily k dosažení tak obrovského výsledku. *Karel Zeman* filmové triky záměrně naivizoval tak, aby připomínaly rané trikové filmy *Georgese Melise*. „⁹

Trik, při kterém *Zeman* vrstvil jednotlivé obrazy na sebe, používal převážně při scénách z podmořského prostředí. V ateliéru měl umístěno obrovské akvárium v němž se prohánělo několik druhů ryb. Pozornému divákovi neunikne, že hejna živých ryb se opakují, stejně tak jako vodní rostliny, dvojice krevet, sasanka či medúza. Živé ryby umisťoval do záběru spolu s loutkami, které animoval na scéně, jež byla umístěna za akváriem.

Stejně jako ryby, tak i živé herce kombinoval s loutkami. Ve scénách běžně používal záběry natočené s reálnými herci, v kombinaci se záběry v nichž jsou herci nahrazeni loutkami. Například při scéně ve které potápěči vykládají poklad z potopené lodi, jsou detailní záběry s živými herci a v záběrech na celek, se pohybují loutky. Pohyb loutky pod vodou přitom vypadá mnohem reálněji, než živý herec, který se pohybuje zcela normální suchozemskou chůzí. V kombinaci živých ryb s rybami loutkovými si *Karel Zeman* velmi často pohrával s velikostí. Loutky ryb jsou neúměrně veliké, vůči rybám živým. Stejně tak je třeba ponorka hodně malá v kontrastu s potápěči. Záměrný nepoměr se objevuje i mimo podmořský svět. Voda je místy skutečná a místy nahrazena pouze vlnícím se mlhavým

⁹ Luboš Ptáček : *Panorama českého filmu*

sklem. Záběry na širé moře, ve kterých Zeman použil moře skutečné, jsou dobarveny tak, aby působily jako kulisy.

Karel Zeman je po právu přezdíván jako filmový kouzelník a mág. Na filmovém plátně od první do poslední minuty kouzlil svým nezapomenutelným způsobem. Kombinovat nekompatibilní si mohl dovolit jenom on. Mnohá domácí i zahraniční ocenění jeho tvorby svědčí o velikosti jeho talentu.



6.4 Karel Zeman

Filmový režisér, výtvarník, scénárista. Narozen 3.11. 1910. V kontextu české i světové kinematografie patří mezi filmové objevitele a novátory. „Už ve svém prvním filmu animovaném filmu udivil netradičností a hledáním nových výrazových prostředků (*Vánoční sen*, 1946 – cena za nejlepší loutkový film na MFF v Cannes).“¹⁰ Po sérii krátkých filmů o *Panu Prokoukovi* přichází světově proslulá *Inspirace* (1949). V úspěšné sérii pokračují *Král Lávra*, *Poklad ptačího ostrova* a v roce 1954 slavná *Cesta do pravěku*, která

upoutala i odvážným spojením hraného filmu s loutkovým (*Velká cena v Benátkách*). Další kombinovaný film *Vynález zkázy* triumfoval na MFF v Bruselu, pak v Paříži a Mexico City. Byl zařazen do desítky nejvýznamnějších světových filmů. I další celovečerní filmy *Karla Zemana* si získaly světovou proslulost: *Baron Prášil*, *Bláznova Kronika*, *Ukradená vzducholoď*, *Na kometě*. V 70. letech se *Karel Zeman* vrací k animovanému filmu pro děti (*Pohádky tisíce a jedné noci*, *Čarodějův učen*, *Pohádka o Honzíkovi a Mařence*). Zemřel 2.12. 1989 ve Zlíně

¹⁰ Jiří Tibitanzl : *Panáčci na plátně*

7 HLEDÁ SE NEMO (STUDIO PIXAR, 2003)

7.1 Příběh



Začátek jako vystřižený z hollywoodských zamilovaných filmů. *Merlin* a jeho manželka se právě nastěhovali do nového domu, v prvotřídní čtvrti. Těší se na narození svých prvních potomků. Při této příležitosti má *Merlin* prozatím neškodně vypadající obavy o tom, zdali bude dobrým otcem. Jeho krásná manželka ho ujišťuje, že bude ten nejlep-

ší otec na celém světě. Žádný neobvyklý námět, to vše jsme měli možnost vidět mnohokrát, ovšem něco nás zcela určitě překvapí. *Merlin* je totiž ryba, přesněji řečeno klauník skvrnitý, jeho manželka je taktéž ryba, klauník skvrnitý, jejich nenarozené děti jsou jikry, jejich nový domov je sasanka a prvotřídní čtvrť je korálový útes. Sečteno a spočítáno nacházíme se v podmořském světě. Na náš zamilovaný páreček ovšem číhá velké nebezpečí v podobě zlé ryby, která požívá právě takové krásné klauníky skvrnité, jako je *Merlinova* manželka a jejich 399 narozených dětí .

První školní den začíná, malý klauník skvrnitý se těší do školy, jeho tatínek je nervózní a s nevyčerpatelnou energií malého klauníka usměrňuje. Hlídá ho, poučuje a hlavně mu všechno zakazuje. Takový je *Merlin* a jeho syn *Nemo*, jediná přeživší jikra, několik let po tom hrozném útoku matky přírody v podobě velké zubaté ryby, na *Merlinovu* rodinu. Hola hola, škola volá. Je potřeba zažít nějaké to dobrodružství, což pro někoho může být pouhé přecházení na červenou v podání *Merlina* či pomsta svému otci v podání *Nema*. Myslíte si, že klauník skvrnitý musí být nutně vtipný? Zdání klame, což kousek po kousku spolu s ostatními prohřešky posouvá děj až do chvíle, kdy musí dostát svému názvu a začít hledat *Nema*, který je ovšem momentálně v bezpečí u pana učitele alias *manty obrovské*. První školní den tedy začal a zmiňované dobrodružství nastává v podobě cesty na sráz. Jsme na osudovém místě, jelikož na srázu končí útes a začíná širý nebezpečný oceán, což z úst rybky zní trochu podivně. Jak jinak může malý *Nemo* se svoji šťastnou ploutvičkou přesvědčit otce o tom, že je dospělý, než pořádným průšvihem. Průšvih začíná ve chvíli, kdy *Nemo* plave kousek za sráz , kde je chycen potápěčem do malé sítě a vytažen na palubu loďi.



Strach otce o svého syna, dělá z *Merlina* zoufalého klauníka, který se vydává hledat svého *Nema*. Jako pomoc mu poslouží potápěčské brýle, nesoucí veledůležitý vzkaz a které upadli potápěči zpět do hlubin. Mnohem zábavnější pomoc pro *Merlina* představuje malá modrá ryбка se žlutým ocáskem, kterou rodiče pojmenovali *Dory*. *Dory* je ovšem pomoc nepomoc, jelikož trpí

výpadky paměti a to tak intenzivně, že se díky ní celá záchranná akce velmi zkomplikuje.

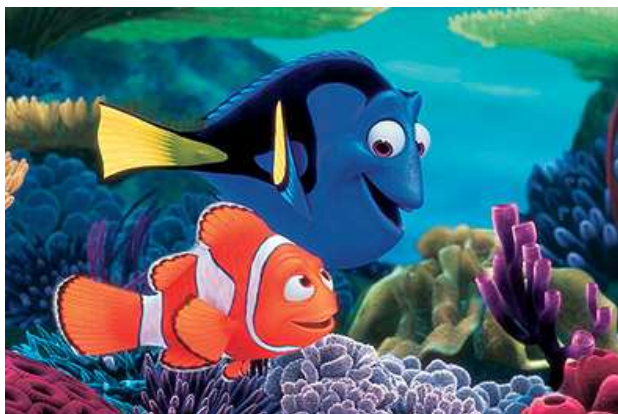


Carcharias Carcharodon, velký bílý žralok alias *Bruce* je první obyvatel oceánů, kterého naše komická dvojice potkává. *Bruce* a jeho dva kamarádi pořádají dýchánek uvnitř zrezivělého vraku, někde ve velkých hloubkách tajemného oceánu, přesně tam, kde jsou potápěčské brýle. *Merlin* a *Dory* jsou přítomni jako hosté. Nejedná se ovšem o žádný pokec, jedná se

spíš o zkoušku silné vůle, což neví *Merlin* ani *Dory*. *Bruce* se z neznámých důvodů rozhodl, že právě teď nebude žrát ryby, jelikož ryby jsou náš přítel. Jenže matka příroda je silnější než pevná vůle žraloka vegetariána a tak, jakmile *Bruce* ucítí pach krve... *Merlin* s *Dory*, jsou díky *Bruceovi* zahnáni až na místo, kde jsou potápěčské brýle.

Mezitím se *Nemo* ocitne v úplně novém prostředí. Zubařská ordinace, akvárium, spousta spolubydlících, to je *Nemův* nový domov. Trochu strašidelný oproti původní sasance, avšak kdo osud pokouší, ten musí nést následky svých činů. Spolubydlící jsou z různých koutů světa, mezi nimi se dokonce objevila i mořská hvězdice pocházející z *E-bay*. Bezbranný, vystrašený *Nemo*, budí soucit. Značně opotřebovaný a životem protřelý, vševědoucí drsňák *Gill* se s *Nemem* skamarádí. Osazenstvo akvária tvořené čističem *Jackem*, *Debb* schizofrenní rybkou, mořskou hvězdicí, neustále nervózním ježíkem a rybou, která trochu s fetišistickým nádechem miluje bubliny a *Gillem*, přijme malého klauníka skvrnitého do svého kolektivu. Vše se v ten okamžik zdá v rámci možností vcelku idylické, ovšem zlo

v podobě malé holčičky *Darly* se blíží. *Darla* je neteřinkou zubaře a *Nemo* má být vhodný dárek k jejím narozeninám.



Merlin s *Dory* se pokoušejí přečíst nápis na brýlích. *Merlin* neumí číst a *Dory* čte velmi, velmi pomalu, ještě ke všemu jim celou akci znepríjemňuje hlubinná ryba. Dr. P. SHERMAN, 42 WALABAY, SYDNEY - to je ten veledůležitý vzkaz, který pomůže při hledání *Nema*. To je nová adresa malého, odvážného klauníka. Stačí si ji pouze zapamatovat a vydat se na cestu. Ovšem paměť, ta *Dory* moc neslouží.

V akváriu se chystá plán útěku. Jediný *Nemo* může ucpat čistící zařízení, které přestane fungovat, tudíž se akvárium zašpiní, doktor ho musí vyčistit, vylovit všechny ryby, dát je do igelitových sáčků na okraj stolu. Odtud už vede krátká cesta do oceánu, stačí se překulit, vypadnout z okna a jste na svobodě. Plán velmi promyšlený, avšak zádrhelů je nespočet. Tak třeba to, že *Nemo* na první pokus nezvládne zastavit čistící zařízení, způsobí velké zklamání a plán je odložen.



Merlin s *Dory* přemýšlejí jak se dostat do Sydney. Stačí se zeptat, uhodnout pár hádanek, zesměšnit *Merlina* a jako bonus dostat informaci, že do Sydney vede jeden přímý proud. Východoaustralský proud, stačí nasednout a *VAP*, vás zaveze přímo na místo. Cesta k *VAP* ovšem vede přes hejno žahavých medúz. *Dory* je poprvé na

hranic mezi životem a smrtí. *Merlin* se probudí na krunýři želvy s příznačným jménem *Bourák*. S velkými obavami začne hledat *Dory*. *Dory* je živá a zdravá a ke všemu si nepamatuje nic ze svého dobrodružství s medúzami. K pocitu štěstí se přidá ještě další šťastná náhoda. *Merlin* s *Dory* právě jedou ve *VAP* směr Sydney. Takový proud je velmi frekventovaný a cestuje v něm spousta cestujících, což je velká výhoda. *Merlin* neustále myslí cí na svého synka si vylije své zlomené srdíčko svému spolujezdci *Burákovi*, ten příběh pošle dál a dál až do Sydney.

Nagel, pelikán, který tráví své volné chvíle spolu s obyvateli akvária v zubařské ordinaci *Dr. Hermana* a který se vyzná velmi přesně v zubařské terminologii, donese zprávu až ke strůjci onoho dobrodružství. *Nemo* je šťastný, jeho tatínek, který se bál překročit hranici korálového útesu, se vydal na širý oceán jenom kvůli němu. *Nemo* je nabitý energií, rozhodne se, že znovu ucpe čistící zařízení a pokusí se dostat k tátovi. Akce se podařila, teď musí počkat, až bude špína úplně všude, psychicky podpořit čističe *Jacka* a svět se bude zdát zase tak růžový jako kdysi.

Merlin s *Dory* jsou jen kousek od *Sydney*, což je vcelku zavádějící míra, jelikož kousek může znamenat taky pár desítek kilometrů. Ještě, že je oceán plný všemožných obyvatel, vždy ochotných pomoci si navzájem. A tak fakt, že velryba chtěla nechtěla samovolně pomůže *Merlinovi* a *Dory*, ovšem až po tom, co se s ní *Dory* domluví tak nějak velrybsky, nikoho nepřekvapí. V útrobách velryby se dostanou naši dva hrdinové až do vysněného přístavu v *Sydney*.

V akváriu nastala zrada. Je totiž neskutečně čisté, díky novému čističi vody, který záluďný doktor nainstaloval v době, kdy všichni poklidně spali. Celý zmatek z toho, že nikdo neví, jak je to možné přerušil *Darla*. Od pohledu velmi milé zrzavé, pihovaté děvče s aparátem v puse, které vstupuje do ordinace svého hodného strýčka alias sadistického zubaře za zvuku řezání pily. Vše se odehrává velmi rychle. *Nemo* je vyloven a dán do igelitového sáčku, který je položený takřka na okraji parapetu, což připomíná původní plán, stačí se jen překulit... Sadista doktor *Sherman* plán opět překazí a postaví *Nema* dál od okna. Mezitím se *Merlin* s *Dory* potkají s kámošem pelikánem *Nagelem*. Ten je v zobáku dopraví přímo do okna ordinace, ve chvíli, kdy *Nemo* předstírá v domnění, že se zachrání a že bude spláchnut do záchodu, svoji smrt. Jak mu *Gill* jednou prozradil, všechny stoky vedou do oceánu. *Merlin* vidí *Nema*. *Nemo* dělá, že je mrtvý. *Merlin* to neví a myslí si, že je jeho synek doopravdy mrtvý. *Nagel* vletí do ordinace, způsobí obrovský rozruch, jehož výsledkem se *Nemo* dostane do rukou *Darley*. Ta ho spláchně do plivátka pro pacienty.

Merlin a *Dory* jsou zpátky v oceánu. *Merlinovi* se zhroutil celý svět, jeho synek *Nemo* je mrtvý. *Merlin* se nedokázal postarat o své dítě, zklamal jako otec. Zničený a úplně sám se vydává zpátky domů.

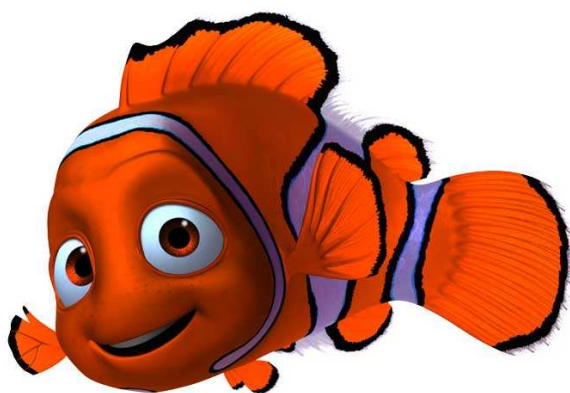
Všechny stoky vedou do oceánu, jak říkal *Gill* a taky že měl pravdu. *Nemo*, ten nepřemožitelný hrdina, se ocitá v oceánu. Celý šťastný a potlučený po cestě všemožným potrubím hledá svého tatku. Potká *Dory*, která by mu klidně mohla pomoci, ovšem díky své špatné paměti, nás všechny bude ještě chvíli napínat. Posuňme se kousek v čase dopředu a představme si srdceryvnou scénu shledání otce a syna, ta se opravdu odehrála. Osud tomu tak chtěl. Chtěl bohužel taky tomu, že v tom nejdojemnější okamžiku zasáhla do děje



lidská moc v podobě tažné sítě lovící ryby a jako na potvoru chytne i *Dory*. *Nemo*, který během celého dobrodružství dospěl v zodpovědného klauníka skvrnitého, se bez váhání hrne zachraňovat *Dory*. Vše dopadne dobře. *Merlin* se spolu se svým synem vrací zpět domů. Jsou šťastni.

Jen tak mimochodem *Dory* žije ve stejné čtvrti jako *Merlin* a *Nemo*, doprovod po tajemných hlubinách oceánu jí dělá vegetarián *Bruce*. *Gill* a jeho parta z akvária se dostane podle plánu do oceánu, ovšem plán má další trhlinu, co si počít s igelitovým sáčkem, ve kterém plaveme na hladině oceánu a který nejde protrhnout?

7.2 Kde se Nemo ztratil...



Film *Hledá se Nemo* vznikl několik let, práce začaly již v roce 1997. První verze scénáře vznikla v roce 1999 a film shlédl světlo světa v roce 2003. Sečteno a spočítáno 6 let. 6 let od prvního záblesku nápadu v hlavě režiséra až po závěrečné titulky. Nápad vznikl v hlavě režiséra *Andrea Stantona*

právě ve chvíli, kdy byl na procházce se svým malým synkem. Synkova dětská zvědavost a nebojácnost nutila *Stantona* k neustálé ostražitosti, jež vyústila v záplavu zákazů.

Hlavní myšlenka byla na světě. *Merlin* a jeho synek Nemo jsou v úplně stejné situaci. Starost otce o svého syna, z něho dělá v očích synka špatného táta a přitom to tatínek myslí dobře. *Merlin* chce být výborný táta, ale přespříliš se snaží. To všechno ho staví do pozice ve kterém tím výborným tátou nikdy nebude. To je hlavní dějová linka filmu. Vztah otce a syna zakamuflovaný do dobrodružství v podobě cesty skrz oceán. Oceán, to je největší de- viza celého filmu.

Děj filmu *Hledá se Nemo* je tím, co se ve filmové terminologii nazývá klišé. Hlavní dě- jovou linku filmu, jsme mohli vidět s mírnými odlišnostmi už mnohokrát. Nutno ovšem dodat, že pod vodou, to více či méně opět funguje. Nic to ale nemění na faktu, že *Nemo* by si zasloužil mnohem lepší příběh. Tím, že starý ohraný motiv umístíte do nového, neokou- kaného prostředí, tak tím zázrak neuděláte.

V souvislosti se scénářem se naskytá otázka, pro jakou cílovou skupinu diváků je Nemo určen. Pakliže pro děti, tak bych se nebála říct, že po pečlivém prozkoumání a domyšlení důsledků, je podle mě pro děti lehce nevhodný. Jako argumenty uvádím například některé hlášky typu: „*Nagel ji má jako z praku*“ či „*Jdu si vyvenčit ptakopyska*“. Pro dospělého člověka vcelku zdařilé vtipy, ale pro děti? Další nevhodnou věcí je fakt, že zubař *Dr. P Sherman*, je vykreslen jako velmi sadistický člověk, který ještě ke všemu loví korálové rybky, což je trestné. Věčný strach dětí ze zubních ordinací a hlavně ze zubařů, se díky *Nemovi* zcela jistě zdvojnásobí. Na druhou stranu celkové vykreslení vztahu otce a syna, může mít velmi pozitivní dopad na dětského diváka. Model ve kterém dítě udělá něco špatného a je za to potrestáno. Chvilé, ve kterých si svoji chybu uvědomuje a následně jí lituje. To jsou ty správné příklady pro děti.

Přistoupíme-li na fakt, že film je zaměřen spíše na starší publikum, tak nezbyvá nic jiné- ho, než říct, že je nedostačující. Hází sice vtip za vtipem, ale to nestačí k tomu, aby udržel naši pozornost po celou dobu. Zlatá střední cesta bude zřejmě správná, film je jak pro děti, tak pro dospělé, což zní logicky. Je třeba si v něm najít to, co je určeno právě vám. Teprve potom dává film smysl. Milovníkovi sentimentu, člověku, který dává přednost sprostým vtipům, nebo tomu, který se chce neustále smát a je mu jedno jestli je vtip vtipný, nebo pouze laciný, je přizpůsoben i malému dítěti, které bude fandit *Nemovi* a v neposlední řadě je přizpůsoben i divákům, kteří milují šťastné konce. Když už jsme u toho konce, tak ten je klasický. Závěrečné shledání, přerušené v tom nejdojemnějším okamžiku velkým nečeka-

ným nebezpečím, které skončí dobře. A samozřejmě nesmí chybět to poslední opravdové „*Mám tě rád*“.

Tvůrci některých filmů s podmořskou tematikou se okrajově zmiňují i o ekologii. Jsem potěšena tím, že *Nemo* patří také k tomuto druhu filmu. Jeho ekologický podtext je sice miniaturní, ale je tam. Scéna , při níž je *Dory* chycena do velké tažné sítě, spolu s dalšími rybami. *Gillova* pravdivá hláška : „*Všechny stoky vedou do oceánu*“. *Žralok Bruce* a obavy o to, jestli skončí ve žraločí polévce. Cesta *Nema* zpět do oceánu, která vede špinavým odpadem. To vše jsou miniaturní náznaky toho zlého, co lze oceánu provést. Pokud tyhle nepatrné náznaky pochopí děti, může si *Nemo* připsat další velký úspěch.

Jedna z věcí, jež dělá z *Nema* výborný film, je zcela dokonalé vykreslení povahových vlastností a charakterů jednotlivých postav. Právě tohle umí parta od *Pixarů* velmi dobře. Čistič akvária *Jack*, schizofrenní rybka *Debb*, vševědoucí mořská hvězdice z *E –bay*, pelikán *Nagel*, drsňák *Gill*, vodní želva *Bourák*, dravec *Bruce*... To všechno jsou výrazné charaktery. *Bourák*, jako velký pohodář, kterého nic nerozhází a užívá si života. *Gill*, jako drsňák, který zažil těžký život, ale má dobré srdce. *Dory*, jako hloupá holka, která nezná starosti.

7.3 Podmořský svět očima studia Pixar

Podmořský svět očima *Studia Pixar* je až neuvěřitelně barevný. Obsahuje spolu s živočichy snad všechny barvy světa, až nás oči přecházejí. Zvláštní kombinace podmořských živočichů, z nichž zhruba polovina je skutečných a ta druhá smyšlených , doplňuje reálná podmořská flóra. Vše na pozadí dokonale vypadající vody.

7.4 Technické zpracování

Film *Hledá se Nemo* je vytvořen trojrozměrnou počítačovou animací. Technické zpracování je dokonalé, což se dalo zcela jistě předpokládat. Kdo jiný by měl předvést dokonalou vodu , dokonalé ryby, dokonalý podmořský svět než experti z *Pixaru*. O tom, že jsou výbornými techniky, jsme se mohli přesvědčit už v jiných filmech z jejich dílny. Přírodu ztvárnili například ve filmu *Život brouka*, u kterého přišli na velmi důležitou věc, totiž, že příroda na obrazovce musí být zjednodušená, jedině tak může fungovat.

Ztvárnit podmořský svět v jeho celé kráse a udělat to dokonale, přesně podle skutečnosti je nesmírně obtížné. Korálové útesy, hejna ryb, velryby, žraloci, rejnoci, vraky lodí, potápěči...to vše má svůj charakteristický pohyb, který se musí pečlivě nastudovat. A tak se

takřka celé osazenstvo šlo potápět a vstřebávat podmořský svět. Do studia si pořídily obrovské akvářko plné korálových ryb, které hodiny a hodiny pozorovali a studovali jejich pohyb, to vše se maximálně vyplatilo.

Vytvořit na počítači věrohodnou vodu, je neskutečně těžké. Voda je nesmírně komplexní živý organismus, který se pořád hýbe a mění. Experti od *Pixarů*, několik let vyvíjeli software, který by dokázal vytvořit kopii skutečné vody. Podařilo se jim to na 100 %. Nehybnou a průzračnou látku z filmu *Malá mořská víla* (*Walt Disney*) nahradila vířící voda plná bublinek, vln a drobných plovoucích částic.

„ Máte průzračnou mořskou vodu, špinavou vodu v přístavu, vodu v akváriu nebo zpěňnou třšť na hladině, “ vypočítává animátor *Steve May*. „ U každého typu vody jsme přitom narazili na jiné obtíže. “ „ Museli jsme imitovat různé jevy podle toho, pod jakým úhlem světlo na akvárium dopadalo, “¹¹ vysvětluje *May*.

Animace rybiček se ukázala skoro stejně těžká, jako imitace věrohodné vody. Řadu nesnází přinesla také animace pohybu: „ Ve starších filmech ryby plavaly nepřirozeně, bez viditelné fyzické námahy, “¹² vysvětluje animátor *Dylan Brown*. Každá postava v *Nemovi* vychází ze skutečné mořské bytosti. Všechny ryby plavou způsobem, který odpovídá jejich velikosti, tvaru těla a umístění ploutví. Absence končetin u ryb sice umožnila větší možnost pohybu, zároveň však omezila schopnost jejich gestikulace. Když se chce ohlédnout člověk, stačí mu otočit hlavu, když chce totéž udělat ryba, otáčí se jí za hlavou celé tělo.

Posledním krokem na cestě k navození dokonalé iluze podvodního prostředí byly nejrůznější chaluhy, mořské řasy, korály, mech a houby, které se ve vodě neustále pohupují a vlní. Korálový útes se dá rozložit na tři jednoduché věci. Dlouhé vertikální věci, ploché horizontální věci a kulaté věci, když vše spojíte dohromady vytvoříte 3D efekt.

Celý útes zasvěcuje asi deset širokých světél. Jedno světlo klíčové, které svítí na všechno a je jasné, to určuje směr světla. Je tam kousavé světlo, světlo, které tančí na zemi a proni-

¹¹ www.findingnemo.com

¹² www.findingnemo.com

ká vodou. Taky je tam skákavé světlo, což je takový nízký odraz, vrací se to zpátky na rekvizity a ryby.

Pohyb podmořské vegetace automaticky generoval software, který po zadání parametrů spočítal, jak se má dané stéblo pohybovat. „*Kdybychom tento program neměli, museli bychom v každém záběru ručně animovat tisíce stonků a lodyh,*“¹³ říká animátor *Oren Jakob*. Vývoji samotného softwaru předcházela rok podrobného studia, kdy se výtvarníci a animátoři seznamovali s nejrůznějšími druhy podmořské flory. Podobná pozornost k detailům a kladení důrazu na perfektní znalost prostředí jsou pro *Pixar* typické. Pro jednu kratičkou scénu, kdy *Nemo* plave odpadní rourou, absolvovali animátoři zevrubnou exkurzi do místní čističky odpadních vod. Vášnivý potápěč *John Lasseter* přiměl hlavní členy štábu absolvovat kurz hloubkového potápění, aby se mohli ponořit přímo ke svým inspiračním zdrojům.

7.5 Studio Pixar

Roku 1986 kupuje *Steve Jobs* od *Lucasfilmu* oddělení počítačové grafiky. Tak vzniká nezávislá společnost honosící se jménem *Pixar*. *Studio Walta Disneyho* si v druhé polovině 90. let vytvořilo z *Pixaru* svoji vlajkovou loď, jenže v souvislosti s poklesem zájmu o klasicky animované *disneyovky* to vypadalo, jakoby se *Pixar* ocitl v roli záchranného kruhu. Ačkoliv v oblasti marketingu a propagace nemá dosud *Disney* konkurenci, vedení *Pixaru* začalo uzavřené partnerství pociťovat jako značně skličující. Rozhodnutí padlo 29. ledna 2004, kdy studio anoncovalo záměr neprodloužit s *Disneym* smlouvu z roku 1997, v níž se zavázalo vyrobit pět celovečerních snímků.

„V čele *Pixaru* stojí *Steve Jobs*, spoluzakladatel a současný předseda společnosti. Prezidentem *Pixaru* je *Edwin Catmull*. Další významní zaměstnanci studia *Pixar* jako např. *John Lasseter*, *Andrew Stanton*, *Thomas Newman*, se mimo jiné podíleli velkou měrou na vzniku filmu *Hledá se Nemo*. Mezi nejznámější filmy *Studia Pixar* patří např.: *Toy Story 1*, *Toy Story 2*, *Úžasnákovci*, *Příběh brouka*, *Hledá se Nemo*, *Cars*...“¹⁴

¹³ www.findingnemo.com

¹⁴ www.imdb.com

8 PŘÍBĚH ŽRALOKA (STUDIO DREAMWORKS, 2004)



8.1 Příběh

Žralok *Don Lino*, hlava podmořského podsvětí se chystá jít do důchodu. Svoji práci chce předat svým dvěma synům *Frankiemu* a *Lennymu*. *Frankie* a *Lenny* mají převzít rodinnou tradici, mají se stát velkými gangstery. Jejich úkolem je řídit

celé podmořské podsvětí, žrát ryby a strašit obyvatele korálového útesu.

Běžný život na útesu je podmíněn žraloky. Obyvatelé se neustále obávají o svůj život a proto nutně potřebují hrdinu, který dokáže zastavit žraločí hrozbu. *Oskar* je ryba, která miluje hip hop. Pracuje jako čistič v myčce velryb. Svoji práci nebere vážně. Jeho časté pozdní příchody zachraňuje jeho velká kamarádka *Angie*, recepční ve stejné myčce. *Angie* je krásná růžová ryбка s dobrým srdcem. Do *Oskara* je zamilovaná už dlouho, ještě nikdy však nenašla odvahu vyslovit své pocity. Jako jediná věří v *Oskara* a vždy podporuje jeho bláznivé nápady.



Majitel myčky pan *Sykes*, který se nepohodně s *Donem Linem*, jelikož pronese pár slov na adresu jeho synka *Lennyho*, je potrestán. Musí platit výpalné a tím pádem nutně potřebuje peníze. *Oskar* mu dluží pět táců a pan *Sykes* je chce za každou cenu vrátit. Dá *Oskarovi* ultimátum. Musí vše splatit do 24

hodin, pokud tak neučiní dostane se do rukou *Ernieho* a *Bernieho*, dvou rastafariánských žahavých medúz. *Oskar* si neví rady. Svěří se *Angie*. Vylíje si u ní své bolavé srdíčko, popovídá jí o svých snech, stát se slavným a žít na samém vrchu korálového útesu. Má pocit, že nic neznamená, cítí se jako outsider celé společnosti. *Angie* ho utěšuje a rozhodne se mu pomoci. Daruje mu růžovou perlu své babičky.

Don Lino večerí se svými syny *Frankiem* a *Lennym*. *Lenny* je velký bílý žralok, *Carcharias Carcharodon*, mladší syn *Dona Lina*, s poněkud odlišnou povahou než celá jeho rodina. *Don Lino* něco tuší, a proto nutí *Lennyho* k tomu, aby snědl garnáta. *Lenny* odmítá, ale

pod nátlakem se přizná k tomu, že je vegetarián. Tuto hroznou skutečnost, se *Don Lino* rozhodne vyřešit po svém. Prikáže *Frankiemu* aby ze svého mladšího bratra *Lennyho* udělal skutečného žraloka.

Oskar je zachráněn, má pět táců a nese je panu *Sykesovi*. Jak už to ovšem u mladých snílků a navíc hip hoperů bývá, jsou velmi lehkovážní a nezodpovědní. *Oskar* si cestu k panu *Sykesovi* zkrátí přes dostihy mořských koníků. Vidina možné výhry, obrovského majetku, života na samém vrcholu korálového útesu, je natolik silná, že ji *Oskar* podlehne. Vsadí všechny peníze na koníka jménem *Šťastlivec*. Jeho odvahu ocení i nejlepší partie z útesu,



Lola. Mrcha, která jde pouze po penězích. *Šťastlivec* závod nevyhraje... Rastafariánské medúzy *Ernie a Bernie* odvečou *Oskara* daleko za útes. Mají si s ním pomocí svých žahavých chapadel trochu pohrát.

Žralok *Frankie* nutí svého vegetariánského bratra *Lennyho* k tomu, aby sežral nějakou rybu. Uvidí *Oskara*, který se jeví jako ta nejjednodušší oběť. *Lenny* ovšem není schopný sežrat *Oskara* a tak to pouze předstírá. Jeho bratr lest prokoukne a názorně *Lennymu* předvádí, jak zabít rybu. Začne *Oskara* honit. Stane se ovšem nečekaná událost. *Frankieho* zabije kotva padající k zemi. *Frankie* umře přímo před *Oscarem*, který využije celé situace ve svůj prospěch. Ve chvíli, kdy se žralokem vyděšení *Ernie a Bernie* vrátí, prohlásí, že žraloka zabil on sám. Z *Oskara* se rázem stane celebrita s novou přezdívkou *Zabiják žraloků*.

Lenny si tajemství o smrti svého bratra pomocí kotvy, nechal pouze pro sebe. V domnění, že *Frankieho* někdo zabil, se *Don Lino* rozhodne pomstít smrt svého syna a najít vraha svého milovaného syna - zabijáka žraloků z jižního útesu.



Superstar *Oskar* si užívá svoji popularitu. Bydlí na vrcholu útesu, točí se kolem něho krásná *Lolo* a manažera mu dělá pan *Sykes*. Nezapomíná ani na *Angie*, které věnuje náhrdelník z růžových perel.

Angie tajně doufá, že se *Oscar* snad konečně rozhoupe a požádá ji o ruku. Ovšem na scéně je momentálně *Lolo*. *Lolo* je pro hloupého, slávou zaslepeného *Oskara* mnohem zajímavější, než obyčejná *Angie*.

Lenny smutný ze smrti svého bratra, se rozhodne utéct od svých povinností hlavy podsvětí. Neví kam jít, a tak se jen tak toulá nedaleko útesu, čímž vyleká celé město. Obyvatelé se okamžitě obrátí na svého hrdinu *Oskara* – zabijáka žraloků. *Oskarovi* nezbyvá nic jiného, než se pokusit žraloka zabít. Je šťastný, když zjistí, že jde o neškodného žraloka, který ho před nedávnem odmítl sežrat. Oba si promluví a *Lenny* požádá *Oskara* o pomoc. *Oskar* pomoc odmítá a pošle *Lennyho* domů. *Lenny* ovšem díky malým rybičkám náhodou odhalí *Oskarovo* tajemství. Zbabělec *Oskar*, nechce být prozrazen a proto schová *Lennyho* ve velrybí myčce. Oba se sblíží. *Lenny* pod tíhou svého trápení prozradí *Oskarovi* všechno o svém vegetariánství. Stanou se z nich velcí přátelé.

Don Lino chce pomstu. Přes pana *Sykese* vyhledá *Oskara*, kterému vyhrožuje brzkou smrtí. *Oskar* se ovšem ničeho nebojí. *Angie* jde do myčky velryb a náhodou odhalí *Lennyho*. *Lennymu* se *Angie* velmi líbí, a proto jí prozradí celé tajemství o tom, že *Oskar* žraloka nezabil. *Angie* se na *Oskara* zlobí, protože ji lhal. Můžou si to ihned vyříkat, protože *Oskar* přijde za *Lennym* do myčky. *Angie* nutí *Oskara* k tomu, aby všem řekl pravdu. *Oskar* odmítá a raději vymýšlí jiný plán, jak z toho ven. Nápad se zrodí v hlavě *Lennyho*. Zinscenují velkou bitvu uprostřed města, při níž *Oskar* jenom jako zabije *Lennyho*. Všichni to uvidí. *Oskar* dokáže všem, že je skutečný zabiják žraloků a *Lenny* jako mrtvý žralok může definitivně zmizet ze světa. Celou scénka se povede na výbornou, uvidí ji ovšem služebníci *Dona Lina*. *Don Lino* v domnění, že mu *Oskar* zabil oba jeho syny, chystá pomstu.



Oskar je super hrdina. *Lenny* si změnil identitu a pomocí barvy se přetřel na delfína jménem *Sebastián*. Všechno se povedlo na výbornou. Okolo *Oskara* se stále točí *Lola*, která ho zneužívá pouze pro svoji popularitu, což *Oskar* nechápe. *Angie* se na *Oskara* právem zlobí. Potkávají se v myčce, kde si opět hádají. *Angie* vyčítá *Oskarovi*, že

se změnil. *Oskar* si to nemyslí a tvrdí, že je pořád stejný. *Angie* mu konečně prozradí, že ho miluje už dlouhou dobu a že ho milovala i v době, kdy nebyl nikdo.

Oskar si během noci uvědomí jaké city chová k *Angie* a chce se s ní usmířit. Chce ji požádat o ruku, což nemůže, jelikož *Angie* je v rukou *Dona Lina*, který jako typický gangster zaútočil na to nejmilejší co *Oskar* má. *Oskar*, *Lenny* alias delfín *Sebastián* a pan *Sykes* se vydají za *Donem Linem*. Během ostré hádky se *Lenny* nechtíc prozradí. To *Dona Lina* rozlobí ještě víc a začne *Oskara* honit. Dostanou se až do myčky velryb, kde *Oskar* *Dona Lina* uvězní. Pod tíhou svého svědomí se *Oskar* přede všemi přizná k tomu, že *Frankieho* nezabil on, nýbrž kotva. Uvědomí si, že je nešťastný, protože ztratil *Angie*. Domluví *Donu Lino* aby odpustit *Lennymu* a přijal ho i jako žraloka vegetariána. Omluví se *Angie* a vyzná ji lásku. *Don Lino* přijme zpět svého vegetariánského synka a uzavře s *Oskarem* mír. *Oskar* je šťastný. Otevře si spolu s panem *Sykesem* novou rybí myčku, jejichž první zákazníci jsou gangsteři v čele s *Donem Linem*. Nebezpečí je navždy zažehnáno a všichni žijí spokojeným životem.

8.2 Podmořský svět očima *Studia Dreamworks*

Příběh žraloka je animovaná „mafiánská“ komedie, s městským společenským zázemím, která je umístěna pod hladinu moře. Stejně jako jiné filmy z dílny *Studia Dreamworks* se odvolává na pohádky, ale používá přitom schéma mafiánského filmu, obrací všechno naruby a z toho čerpá svůj humor.

„Film režírovala *Vicky Jenson*, *Bibo Bergeron* a *Rob Letterman* podle scénáře *Michaela J. Wilsona* a *Boba Lettermana*. Celkové náklady na výrobu snímku činily 75 milionu dolarů, při čemž film za první víkend svého uvedení vydělal něco málo přes 47 milionů dolarů.“¹⁵

Ať jste v zelené bažině anebo pod hladinou oceánu, vždy máte díky lidem od *Dreamworks* ten správný hřejivý pocit, objevování nového světa. Svět ve kterém žije *Oskar* spolu s dalšími obyvateli je k objevování přímo stvořený. Jen velmi těžce postřehnete všechny možné vtípky a vychytávky, které *Oskarovo* město nabízí. Veselé, hravé, barevné, hlučné a chaotické město, je protikladem tajemného vraku *Titaniku*, ve kterém žije mafián *Don Lino* se svojí bandou. Obě dvě prostředí jsou propracované do posledního detailu a snad díky tomu, volný prostor oceánu ve kterém se *Oskar* ocitne působí trochu nedodělaně. Písek a

¹⁵ www.sharkstale.com

sem tam rostlina, toť vše co můžeme ve volném oceánu spatřit. Důležité ovšem je, že volný oceán hraje v příběhu pouze menší roli. Hlavní jsou kulisy města, které má svůj sushi bar, svoji dostihovou dráhu a dokonce i svoji vlastní myčku velryb. Mafiánské doupe, vrak *Titaniku* má naoplátku svoji vlastní restauraci.

Humor filmu *Příběh žraloka* je založen především na tom, že přenáší lidský svět do obrovské podmořské metropole. Hlavní postavy filmu mají dokonale vykreslené lidské charaktery. Pohodář, hip hoper, ale i velký smolař a outsider *Oskar*. Dobrá duše, hodná, milá a samozřejmě krásná *Angie*. Hlupák s dobrým srdcem *Lenny*, jeho drsný bratr nebojsa *Frankie*. *Don Lino*, nekompromisní mafián. *Lole*, sexy svůdnice, kterou zajímají pouze peníze. Dvojice rastafariánských medúz, které poslouchají regge a kouří marihuanu. Ti všichni se střetnou v hlavní zápletce filmu. Hlavní zápletka filmu ovšem nepřinesla nic převratně nového. Mafiánská etuda a snová honba za úspěchem, tak to už tady bylo v mnoha podobách. *Příběh žraloka* se tím řadí mezi filmy, jejichž prázdný obsah se autoři snaží překrýt dobrým zpracováním. Podle finančních výsledků tržeb, se to vyplatí, což je podle mého názoru velká škoda. *Příběh žraloka* měl obrovský potenciál, kterého nevyužil. Velké množství vtipů, kterým nás film doslova bombarduje, ještě víc umocňuje nepropracovanost scénáře. Rytmus filmu je svižný a tempo vyprávění velmi rychlé, snad kvůli tomu je film přeplněn vtipy, jelikož díky nim dosáhl standardní stopáže 90 minut.

Výtvarné pojetí filmu je moderní, skoro bych řekla, že se nese v duchu hip hopu. Spousta barev, nápisů, billboardy, reklamy na *Coral Colu*, televize, nenovější stereo... to vše má jakýsi punc hip hopové módy. V protipólu stojí mafiánské doupe. Temné místnosti, kde je jen to nejnútnejší osvětlení, starožitný nábytek, nezbytné kožené křeslo pro hlavu podsvětí, bar v jehož temných koutech číhá nebezpečí...

Oskar je zelená ryba, která nosí sluneční brýle a na krku má hip hopové řetězi. *Angie* je růžová rozevlátá rybka. *Lenny* má jako velký bílý žralok nahánět strach, ale z výrazu jeho obličeje je všem předem jasné, že je to trdlo. Výtvarné pojetí postav se nese zcela v duchu jejich charakterových vlastností. Rybky jsou natolik polidštěné, že nechybí ani rtěnka na ústech *Lole* či dredy u rastafariánských medúz.

Podmořský svět očima *Studia Dreamworks*, je světem, který se nijak zvlášť neliší od světa suchozemského. Velkoměsto, ve kterém panuje nezbytný chaos. Temné zákoutí ukrývající nebezpečí. Obyvatelé jejichž vlastnosti můžeme kolem sebe vidět denně. Přene-

sení reálného amerického světa pod mořskou hladinu, je zvládnuto sice výborně, ale to u *Studia Dreamworks* nepředstavuje žádný problém, vzpomeňme třeba na *Příšerky s.r.o.* Mnohem důležitější je to, co následuje potom. Podobně jako ve většině případů tak i tady nás po představení světa čeká odklon k samotnému příběhu a ten krásný nový svět vnímáme čím dál, tím méně. Na tom by nebylo nic neobvyklého, ale otázka je, jestli je příběh natolik zajímavý jako originální svět v velkém množství půvabu, ve kterém se odehrává. Ačkoliv se může zdát, že podmořský svět ztvárněný *Studiem Dreamworks* je plný fantazie, tak podle mého názoru je fantazie to, co postrádá ze všeho nejvíc.

8.3 Technické zpracování

„Ve filmu *Příběh žraloka* propůjčili figurkám hlasy známí herci: *Will Smith Oskarovi, Robert De Niro Donu Linovi, Renée Zellwegrová Angie, Angelina Jolie Lole, Jack Black Lennymu a režisér Martin Scorsese* hovoří za pana *Sykese*. Animace využila nové technologie k tomu, aby rysy herců předávala jejich animovaným postavám. V rybkách tak lze poznat jejich originální dabéry. *Will Smith* se dokonale promítl do grimas *Oskara*.“¹⁶

Animace je dynamická a odráží se v ní charakterystiky postav. Hip hoper *Oscar*, se kterým neustále šije rytmus, se ani malou chvíli nezastaví. Jeho gesta, pohyby rukou či mimika je opravdu velmi hip hopová. Svůdnice *Lola* se pohybuje jako tanečnice a smyslně se vlní v bocích. Něžná *Angie*, jejíž pohyby jsou stejně tak něžné a ladné jako ona, působí jako správný protipól nejen k *Lole*, ale i k *Oskarovi*.

Hlavní představitelé *Oskar* a *Angie*, jsou korálové rybky, které mají tři ploutve. Dvě z nich připomínají ruce a jsou taky tak používány. Zvláště *Oskar* je využije dostatečně, jelikož hip hop vyžaduje neustálé „cool“ gesta. Třetí ploutev, ta největší z nich, by logicky měla sloužit jako nohy. Ovšem ryby přece nemůžou chodit, a tak se postavy přemísťují z místa na místo poněkud zvláštním tahavým způsobem.

O zajímavé záběry je ve filmu nouze. Prvních patnáct minut filmu, ve kterých se nám představí podmořská metropole je výtvarně i animačně velmi zajímavá. Její propracovanost doslova bere dech. Nadhledy, podhledy, jízdy, průjezdy... to vše lze v prvních patnácti

minutách filmu vidět. Škoda, že si takové ztvárnění film neudržel po celou dobu. Po patnácti minutách slávy, totiž nepříjde už vůbec nic zajímavého.

Tím, že autoři umístili do podmořského světa reálné město si celkovou animaci podmořské fauny a flory ulehčily. Nechci to nikterak zlehčovat, neboť prostředí, které si vybraly také skýtá spousty animačních nástrah, ale takové prostředí už tady přece jenom bylo, takže zkušenosti s animací taky jsou. *Příběh žraloka* byl vytvořen zcela jistě jako reakce na komerčně veleúspěšný snímek konkurenčního studia *Pixar*, *Hledá se Nemo*. Svědčí o tom fakt, že scény, kde se hrdinové pohybují po otevřeném moři, jsou minimálně propracované. Voda nepůsobí nikterak mokře, nikde není žádný náznak hry se světlem... Kdyby scény z otevřeného oceánu ve filmu nebyly, tak by se nic nestalo. Působí totiž jakoby navíc, tak trochu jako z jiného filmu. Vynechat scény, by ovšem znamenalo to, že by se snímek nemohl prezentovat jako podmořský film, což bylo v probíhajícím konkurenčním boji velmi důležité.

Technické zpracování *Příběhu Žraloka* neprobíhalo nijak bombasticky. Nevymýšlely se žádné nové soubory, animátoři se nepotápěli pod hladinu oceánu a nezkoumali podmořskou faunu a floru. Naopak na podmořský svět se nijak nezaměřovali. Mnohem více studovali gesta *Willa Smitha* či *Martina Scorseseho*... Další důkaz toho, že film *Příběh žraloka* se pod vodou ocitl jen tak náhodou.

8.4 Studio Dreamworks

„*Studio Dreamworks* vzniklo v roce 1994. Založil ho filmový režisér a producent *Steven Spielberg*, podnikatel *David Geffen* a bývalý manažer firmy *Disney Jeffrey Katzenberg*. *Studio Dreamworks* se nesoustřeďuje pouze na produkci a výrobu animovaných snímků. *Zachraňte vojína Ryana*, *Americká krása* nebo *Gladiátor*, tyhle kasovní trháky pocházejí taktéž z produkce *Dreamworks*.“¹⁷. Udržet se na špičce filmového nebe je velmi těžké a konkurence číhající v podobě dravějšího *Studia Pixar* je obrovská a proto se po jedenácti letech *Studio Dreamworks* přesunulo pod ochranné křídla mediálního koncernu *Wiacom*,

¹⁶ www.sharkstale.com

¹⁷ www.imdb.com

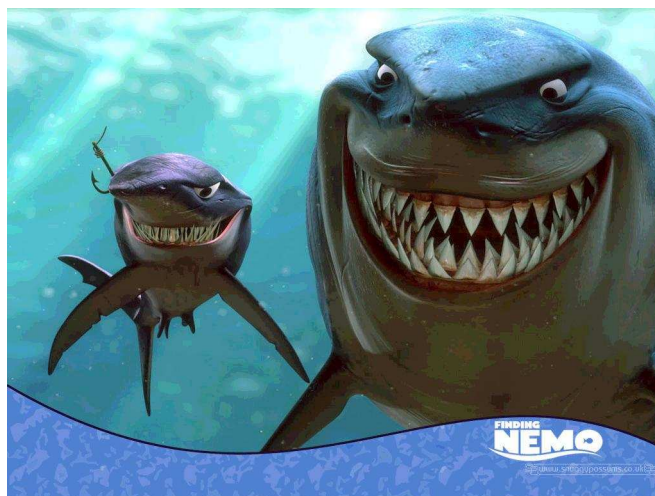
který vlastní firmu *Paramounth*. *Steven Spielberg* u *Studia Dreamworks* i nadále zůstal v pozici režiséra a producenta. Nedávno podepsal smlouvu, podle níž v průběhu příštích tří let vyprodukuje čtyři až šest filmů ročně. Mezi nejznámější filmy vytvořené *Studiem Dreamworks* patří např.: *Shrek 1*, *Shrek 2*, *Doba Ledová*, *Život brouka*, *Příběh žraloka*, *Spláchnutej*...

9 SOUBOJ TITÁNŮ

Souboj Titánů, právě tak by se dal nazvat souboj dvou velkých studií. *Pixar* versus *Dreamworks*. Souboj, ve kterém se bojuje o místo na výsluní popularity a s ní ruku v ruce jdoucí komerční úspěšností.

Dvě studia, které se vzájemně přetahují o to, kdo udělá lepší film. Kdo vydělá víc peněz, čí hlavní hrdina bude slavnější, a taky o to, kdo získá Oscara. Jejich boj je veden strategicky s jediným cílem, porazit svého soupeře za každou cenu. I kdyby to mělo znamenat, že soupeřovu práci okopírujeme.

Film *Hledá se Nemo* vznikl v roce 2003. *Příběh žraloka* o rok později. O tom, kdo ze soupeřů přemýšlel o ztvárnění podmořského světa dřív, lze jen těžko rozhodnout. V tuhle chvíli je ovšem nepodstatné, pátrat po tom, kdo byl první a kdo kopíroval. Fakta hovoří jasně. První byl *Nemo* a snad i díky tomu si drží své prvenství



v celkovém souboji. *Nemo* je ve srovnání s *Příběhem žraloka* jasný mediální vítěz. Vyhrál na poli komerčním a stejně tak i v celkové kvalitě snímku. Takový je všeobecný názor. *Nemo* jako jasná jednička a *Příběh žraloka* jako pokulhávající dvojka. Osobně s tímto názorem nesouhlasím. Podle mě má každý z filmů něco, co ho staví do role vítěze. *Nemo* a jeho technické zpracování, je v porovnání s technickou složkou *Příběhu žraloka* jasný vítěz. Naopak děj *Příběhu žraloka* je oproti *Nemovi* číslo jedna.



Technickém zpracování filmu *Hledá se Nemo* je dokonalé. Dokonce tak moc dokonalé, že zastíní celý příběh. Technické zpracování *Příběhu žraloka* je jen slabý odvar toho, co předvádí *Nemo*. Voda je u *Nema* skutečnou proměnlivou hmotou a ne pouhou stojící modrou kapalinou, ve které žije žralok. Pohyb sasanky a celkové mořské vegetace je ve světě *Nema* měnící se pohyb jednotlivých rostlin. Žralokova podmořská flóra je pouhé opakování jednoho směru pohybu. Co se týká animace ryb, je situace vyrovnaná. *Nemo* se vlní a plave se stejnou lehkostí s jakou chodí *Oskar* po svých ploutvích a lomí svými ploutvičkami alias rukama. Lipsing v podání *Nema* je mnohem věrohodnější než ten *Oskarův*, ačkoliv *Oskar* vlastně nemluví, on spíš rapuje do rytmu, který prochází celým jeho tělem. Hrdina žralok *Lenny* má jenom jednu řadu zubů, což ve srovnání s *Brucem* jehož čelisti jsou přesně tak hrůzostrašné, jako u skutečného žraloka, posouvá *Příběh žraloka* opět o kousek níž na příčce technického zpracování. Prostředí, ačkoliv obě pod hladinou oceánu, nelze srovnávat. *Příběh žraloka* vsadil na podmořské město, zatímco *Nemovi* byl ponechán pouze oceán, tak jak ho známe. Ať už je *Nemo* technicky lepší či nikoliv. Faktem zůstává, že v *Příběhu žraloka* jsme natolik zaujati jeho dějem, že animaci vody a jiné věci nemáme čas sledovat. To se o *Nemovi* říct nedá.

Příběh žraloka je parodií na gangsterské filmy. Děj se odehrává v několika prostředích a má spousty vedlejších odboček. Pokud budete sledovat pozorně, postřehnete řadu vtipných odkazů na různé filmy jako je např. *Titanic*, *Traffic – Nadvláda gangů*, *Kmotr*, *Horečka sobotní noci*, *Matrix* ... a dokonce i *Hledá se Nemo*. *Hledá se Nemo* je melodramatický příběh, jehož vyprávění je přímočaré. Prakticky žádné vedlejší děje zde nejsou. Pravidelné střídání dvou prostředí a dvou dějových linií, určuje tempo vyprávění. Tempo jakým je *Nemo* vyprávěn je vleklé a místy zdlouhavé. *Příběh žraloka* je dynamický, děj nikdy nestojí a jde stále rytmicky kupředu. *Příběh žraloka* je celkově mnohem rytmičtější a živější. Hudební stránka filmu hraje důležitou roli, což celý film oživuje. U *Nema* jakoby se hudba úplně vytratila. Stala se pouhou kulisou, která do popředí vůbec nevystoupí.

V obou filmech lze najít stejné prvky. Jedním z nich je zásah lidského elementu do celkového děje. Člověk je u obou filmů příčinou hlavní zápletky. Další stejnou věcí je samozřejmě žralok vegetarián. *Bruce* má v *Nemovi* pouze vedlejší roli, zatímco *Lenny* je hlavní postavou *Příběhu žraloka*. Dva žraloci a oba vegetariáni – trochu velká náhoda, na to, aby vznikla nezávisle na sobě.

V porovnávání obou filmů by se dalo pokračovat dál a dál. Myslím si, že to však není nutné. Souboj Titánů podle mého názoru nemá vítěze, jelikož je nerozhodný.

ZÁVĚR

Ve své diplomové práci jsem se snažila popsat podmořský animovaný svět tak, jak ho vidím já, svými vlastníma očima. Je zcela možné, že vidění ostatních lidí bude odlišné. Jak jsem již mnohokrát zmínila, podmořský svět je světem kouzelným a kouzla se dají vykládat mnoha způsoby.

Jaký tedy vlastně je ten podmořský animovaný svět? Je to svět ve kterém se může stát naprosto cokoliv. Svět, který může být černobílý, stejně tak jako extrémně barevný. Svět ve kterém potkáte třeba žraloka vegetariána nebo potápěče na jízdním kole, který na vás zazvoní. Modrou rybu, která si nezapamatuje vaše jméno, hip hopera, který vám s radostí zarepuje, chobotnici, která vás bude chtít zabít. Vraký lodí, jejichž poklady vám někdo vyfoukl před nosem. Velrybu se kterou si můžete popovídat pouze verlybsky, tedy pokud právě není ve velrybí myčce. Malého klauníka očkatého, který hledá svého tatínka. Podmořské příšery, jež vám budou nahánět strach... V podmořském animovaném světě můžete potkat cokoliv a cokoliv může také potkat vás. Pokud vám třeba dojde kyslík, nezoufejte, protože podmořský svět vás opět okouzlí. Raději si však pečlivě kontrolujte své hodiny v lahvi.

Pro kompletní zážitek z podmořského animovaného světa doporučuji , abyste si nasadily potápěčské brýle, zhluboka se nadechly a potopili se...

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Norton, Trevor: Hvězdy pod mořem. Vyjímečné životy průkopníků potápění. BB/art 2004.

Cousteau, Jacques-Yves: Dech moře. Mladá fronta, Praha 1964.

Cousteau, Jacques-Yves, Dumas, Frédéric: Svět ticha. Mladá fronta. Praha 1960.

Dobřichovský, Zdeněk: Člověk dobývá mořské hlubiny. Práce, Praha 1987.

Dugan, James: Tajemství mořských hlubin. Orbis. Praha 1973.

Paccalet, Yves: Jacques-Yves Cousteau. Život v oceánu. Práh, 1998.

Tibitzl, Jiří : Panáčci na plátně. Čs. Filmový ústav, 1989.

Philip M. Taylor : Steven Spielberg. London W1H 0AH, 1992.

Patrick Robertson: Guinnessova kniha filmových rekordů. Filmové nakl. Cinema, 1995.

INTERNETOVÉ ZDROJE:

www.imdb.com

www.stranypotapeckse.cz/teorie/prieur.asp

www.google.com

www.studiodreamworks.com

www.pixar.com

www.sharkstale.com

www.findingnemo.com

www.seznam.cz

www.atlas.cz