

Zlín 2011

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ZÁKLADY ANALÝZY ANIMOVANÉHO FILMU

Lukáš Gregor

Základy analýzy animovaného filmu

Lukáš Gregor

Úvod

Analyzovat filmové dílo se leckomu nechce. Raději se totiž na něj dívá a počínání teoretiků ohodnotí nezájmem nebo pohrdavým úšklebkem. Ostatně, co ve filmu vidí jeden, druhý může klidně popřít. Když se ale takového skeptika zeptáte, jak se mu film líbil a proč, mnohdy se nezmůže na víc než na shluk holých vět. Analýza filmu totiž nemusí nutně zavánět přílišným teoretizováním, operováním s neznámou terminologií a už vůbec neznamená nucené hledání toho, co si teoretik či kritik přeje. Analýza může vypovídat o tom, že film není mrtvý – že nad ním přemýšlíme, že si všímáme práce, kterou tvůrci na něm udělali, že hledáme klíče k interpretaci, jsme fascinováni skrytými významy, obdivujeme barevnost či kompozice, líbí se nám hudba... A že všechny tyto své pocity umíme pojmenovat a podepřít konkrétními příklady.

Analýza filmu nás učí z filmu se radovat – obdivovat jej. Povídat si o něm, hledat nové a nové důvody, proč se na film podívat znovu. Díky diskuzi s ostatními navíc můžeme odhalit další povrch díla, zjistíme, že je mnohvrstevnaté stejně jako život kolem nás.

Při analýze však s láskou k filmu vzniká také kritický přístup při jeho sledování. Ne, neodporuje si to. Kriticky vnímat umělecké dílo neznamená, že jej musíme hanit či hledat v něm za každou cenu chybu. Jen jsme zkrátka schopni více rozlišovat mezi tím, co k nám promlouvá upřímně, co si pouze na tvůrčí počín hraje, co s námi manipuluje, co nás podceňuje. V záplavě filmů bez kritického přístupu můžeme velmi snadno zabřednout do stavu, kdy svoji energii a pozornost budeme věnovat něčemu, co nás neumí/ nedokáže obohatit. Jak to ale poznat? Jak cítit, zda film "funguje" a proč? Jak někomu ze svých blízkých film doporučit, když nevíme, co nás na něm poutalo?

Filmová analýza je v podstatě prostředek k tomu, abychom o filmech uvažovali – a abychom tyto vlastní postřehy uměli předávat dál.

Filmovou analýzou se zabývá mnoho knih – tu více, tu méně odborných. Sotva bychom je ale hledali na našich knižních pultech. Vznik tohoto učebního textu ale nemožovala snaha vytvořit českou alternativu k zahraničním, osvědčeným a kvalitním knihám a studiím, byť ty se animovanému filmu věnují doslova okrajově nebo vůbec.

Cíl byl jiný a velmi jasně definovaný – sepsat základy filmové řeči a pozastavit se nad nimi tak, aby se čtenáři byli schopni nad filmy či filmovými ukázkami zamyslet, rozebrat je a své postřehy podepřít něčím "hmatatelným".

K tomuto jednoduchému cíli patřila i konkrétní cílová skupina. Jsou jí studenti Ateliéru animované tvorby Fakulty multimediálních komunikací Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně. V prvním ročníku dostávají základy různých filmových profesí, následují semestry a semestry dějin animovaného filmu. Při výuce se využívá ukázek i celých filmů a společně se všemi pedagog nad díly diskutuje. Protože ale jasně strukturované přemýšlení o filmu a především pak předání svého názoru na něj představovalo mnohdy slabé místo, vznikl předmět Analýza animovaného filmu. Díky podpoře Fondu rozvoje vysokých škol může být tento předmět inovován – upravila se jeho koncepce, vybavilo technické zázemí, filmotéka a knihovna – a v neposlední řadě mohla vzniknout tato, poněkud netypická, skripta.

Studenti filmových věd by pochopitelně s takovou učebnicí u státnic neobstáli, nedostává se zde informací o různých teoretických přístupech napříč historií. Pro studenty animace však mohou být pomocníkem, s kterým mohou připravovat i vlastní semestrální práce či absolventský projekt.

Nyní už jen několik informací k samotné učebnici. Úmyslně se soustředí pouze na filmový styl (kameru, mizanscénu, střih a zvuk). Plánovaný druhý díl se zaměří na úvahy o syžetu a fabuli, položí si otázku, co to je téma a co znamená vlastně ono "vyprávění". Skripta také vynechávají kapitoly z dějin filmové teorie, nesrovnávají různé přístupy k analýze, toto základní představení je součástí úvodní hodiny daného předmětu.

Tato skripta mají nezvyklou grafickou podobu a nezvyklé množství obrázků. Pokud máme demonstrovat například výtvarné vztahy mezi záběry, více za nás řekne konkrétní příklad než popsaná stránka. Ve skriptech naleznete desítky, až stovky obrázků, které vznikly přímo pro potřeby tohoto textu. Byly nasnímány při přehrávání filmů a prošly pečlivým zvážením, zda se k probírané látce hodí a dokáží ji dostatečně osvětlit. V závěru každé z hlavních kapitol najdete dvě krátké ukázkové analýzy/rozbory.

V rámci inovace předmětu vznikla také webová stránka, na níž budou skripta dostupná a kde se průběžně budou zavěšovat další a další mini-analýzy a myšlenkové mapy, které vzniknou při společných rozbořech v hodinách předmětu.

Přeji si, aby pro vás, studenty, a třeba i další čtenáře, zájemce o animovaný film, byla tato učebnice v něčem inspirativní. O své postřehy se podělte na emailu: gregor@fmk.utb, budu z nich moci vycházet při přípravě druhého dílu a při možné aktualizaci těchto skript.

Lukáš Gregor, www.lukasgregor.cz

Obsah

kapitola

1

KAMERA...04

kompozice...05

rámování...24

délka záběru...45

příkladová analýza – kompozice...46

příkladová analýza – rámování...48

kapitola

2

MIZANSCÉNA...49

časoprostorové aspekty...51

prostorové aspekty...52

prostředí...56

kostýmy, líčení...62

osvětlení...70

chování postav...76

příkladová analýza – prostředí...84

příkladová analýza – osvětlení...85

kapitola

3

STŘIH...86

výtvarné vztahy mezi záběry...88

rytmické vztahy mezi záběry...91

prostorové vztahy mezi záběry...95

časové vztahy mezi záběry...98

kontinuální střih a jeho alternativy...101

příkladová analýza...102

příkladová analýza...103

kapitola

4

ZVUK...105

hudba...107

řeč...108

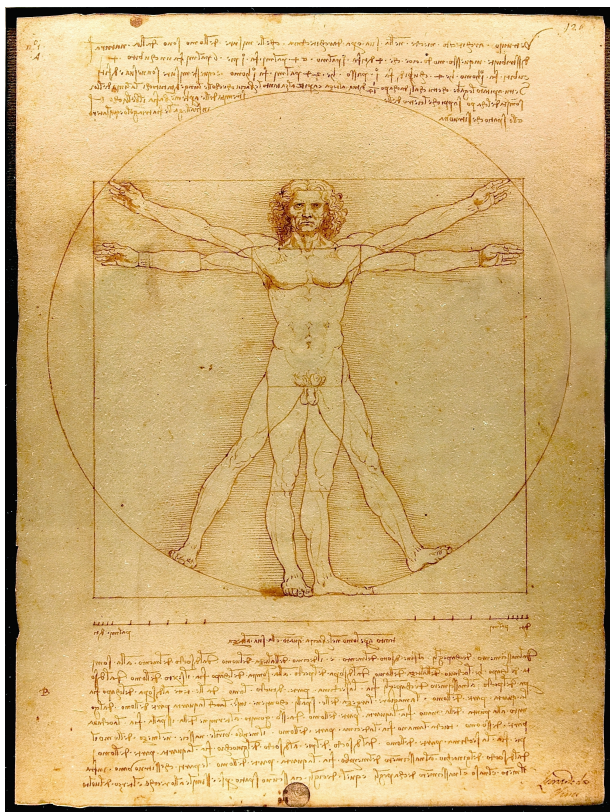
ruchy...109

KAMERA

kapitola

1

Kompozice



Vitruviánský muž

Vitruviánský muž od Leonarda da Vinciho zobrazuje lidské tělo vepsané do kružnice a čtverce - základních geometrických vzorů vesmírného pořádku. Je nazvaný podle římského architekta Vitruvia, který se zabýval zkoumáním proporcí lidského těla.

Kompozice je...

...souhrn pravidel a doporučení pro uspořádání prvků v uměleckém díle. Často bývá hlavní motiv soustředěn na střed, do některé z třetin obrazu či na tzv. zlatý řez. Snahou je vyvarovat se rušivých prvků.

princip role
princip rytmu
princip symetrie
princip kontrastu
princip proporce

Nejen malíř, fotograf, ale také kameraman zvládá různé **kompoziční techniky**:

pravidlo zlatého řezu
pravidlo třetin
pravidlo lichého počtu
pohybová neostrost
hloubka ostrosti
plány
vyjádření prostoru
pohled shora dolů
pohled zdola nahoru

Abychom lépe porozuměli, jak důležitá kompozice pro všechna umění, včetně filmu, je, podíváme se podrobněji na jednotlivá pravidla, principy, o nichž můžeme v souvislosti s kompozicí filmového obrazu hovořit.

Pravidla jsou rozdělena do šestice kategorií:

skladebné principy

lineární kompozice

prostor

tonální kompozice
barevná kompozice
perspektiva

říkáme tomu
fotografická kvalita záběru

K zamyšlení

Zkuste se zamyslet nad grafickou podobou a kompozicí jednotlivých objektů na této stránce ve skriptech. Usnadňuje vám příjem uvedených informací, nebo je tomu naopak? Co všechno byste změnili?

Kompoziční prvky – Skladebné principy – Princip role

Princip role je...

...jeden ze základních principů pro uspořádání prvků v obraze. Každý z těchto prvků plní konkrétní úlohu, nese určité sdělení/význam a hraje specifickou roli.

Specifikum animace

Animovaný film má na rozdíl od filmu hraného či dokumentárního, stejně jako oproti fotografii, výhodu. Na kresbě je vždy to, co na ní chtěl autor mít. Vše vzniklo vědomě, stěží by autor mohl nakreslit objekt, o němž by nevěděl.

(A) Princip role – hlavní



Mary a Max (r. A. Elliot, 2009)

Postava, o níž se ve filmu právě hovoří, stojí přesně **v centru** filmového obrazu. Divák se má **soustředit** jen a pouze na ni. Důležitost hlavního prvku je podtrhnuta využitím **malé hloubky ostrosti**, takže okolí je jen jakousi **šmouhou**. Jde o případ jednoho jediného – hlavního – prvku.

(A) Hlavní prvek je **nejdůležitější část** obrazu. Poznáme jej podle toho, že přináší **nejvíce informací**, nebo na nás **esteticky nejvýrazněji** působí. Často bývá v předním plánu, zaostřený, v rámci obrazu pracuje s principem zlatého řezu, třetin nebo stojí přímo v centru.

(B) Vedlejší prvek není nositelem hlavní myšlenky, má za cíl **doplňovat** či **podpořit** hlavní prvky obrazu. Může jít o rekvizity, prostředí či pozadí. Vedlejší prvky kompozičně nesmějí narušovat prvky hlavní, pokud jsou v jejich blízkosti, bývají v zadním plánu nebo také díky hloubce ostrosti rozostřeny.

(B) Princip role – vedlejší



The Cat Came Back (r. C. Barker, 1988)

Vedlejší prvek v tomto případě představuje rohožka před dveřmi (jde o součást **prostředí**). Akce postav a kompozice všech prvků v sobě navíc nese i **vizuální gag**. Muž vyhošťuje kočku (oba hlavní prvky) z domu, přičemž značnou část obrazu zabírá rohožka (vedlejší prvek) s nápisem **Vítejte**.



No Time for Nuts (r. Ch. Renaud, 2006)

Ačkoliv krajina sehrávala roli vedlejší, díky akci a kompozici prvků se **role mohou vyměnit**. Ústřední hrdina, veverka, stojí v zadním plánu, rozostřená, nyní coby vedlejší prvek. Naše pozornost se primárně soustředí na **plán přední**, zaostřený.

(C) Princip role – rušivý



Genius Party Beyond, povídka Wanna the Doggy (r. K. Morimoto, 2008)

Japonské animační studiu 4°C často úmyslně porušuje všechny principy *správné kompozice*. Rušivost prvků v obraze má provokovat a znesnadnit divákovi čtení filmu. V tomto případě jde ruku v ruce s imaginací malého dítěte a jeho nočních můr.

(C) Rušivým prvkem se stává většinou ten objekt, který **odvádí pozornost** od hlavního prvku, resp. od nositele informací, popřípadě **znehodnocuje estetický dojem** obrazu. Může vzniknout také nevhodnou kompozicí objektů, kdy dochází ke splývání.

(D) Zmatečný prvek bývá obecně považován za **nežádoucí**, to proto, že na rozdíl od rušivého, může u diváka zcela změnit, jakým způsobem obraz čte a jaké informace si z něj odnáší. U mnoha autorů však právě takové znejistění či uvedení na nesprávnou cestu představuje úmysl.

(D) Princip role – zmatečný



1



2



3

78 Tours (r. G. Schwizgebel, 1985)

Švýcarský výtvarník a animátor Schwizgebel si libuje v přechodech – prolutích mezi záběry. Využívá k tomu jednotlivé prvky obrazu, které se buďto přetransformují do jiného objektu, nebo – jako v tomto případě – zůstávají stejné, ale mění se jejich význam. Pro diváka tak jsou takové prvky úmyslně zmatečné.

1) Nejdříve vidíme muže na schodech a u zábradlí.
2) Pak se ale v následujícím obraze z vedlejšího prvku (zábradlí) stává prvek zmatečný – vypadá jako hrnek, ale jeho přítomnost na schodišti postrádá logiku.

3) Pak se kompozičně obraz znovu změní a my jsme si jistí, že jde o hrnek s kávou, na jejímž okraji se pohybuje moucha.

Úkol

Na čtyřech příkladech předvedte rušivé a zmatečné prvky v kompozici filmového obrazu. Vedle toho vyhledejte taktéž čtyři příklady, tentokrát však úmyslného použití rušivých a zmatečných prvků.

Kompoziční prvky – Skladebné principy – Princip rytmu

Princip rytmu je...

...opakování stejných nebo podobných prvků – tvarů, tónů, barev, a to v určitých odstupech.

K zamyšlení

Zamyslete se, jak na vás pravidelnost v kompozici působí. Jakých, i protichůdných, pocitů může být nositelem?



L' Homme sans ombre (r. G. Schwizgebel, 2004)

Příklad pravidelného rytmu v obrazové kompozici, umocněného nejen **opakováním stejných objektů**, ale také zachováním **stejných odstupů** mezi nimi a v poslední řadě využitím **totožných barev a tónů**.



Pravidelný rytmus je zde zdánlivě **narušen nepravidelným** prvkem – lidským stínem. Ale i ten má v rámci kompozice obrazu své **nenáhodné** místo, barevnost je také zachována.



Brendan a tajemství Kellsu (r. T. Moore, 2009)



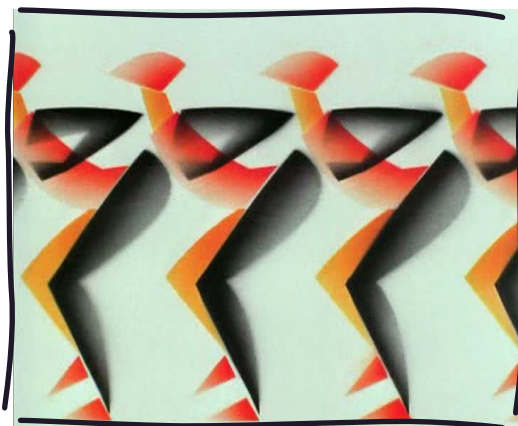
Opakováním stejných prvků, barev a odstupů můžeme **navodit pocit klidu a bezpečí** (obrázek hradeb vlevo).

Téhož, jak ukazuje obrázek vpravo, však můžeme využít i pro **zesílení napětí**. Pomůže nám kontrast. Pravidelnost naruší odlišný prvek. Chlapec ve svém výrazu tváře navíc přímo nese informaci o strachu.

Kompoziční prvky – Skladebné principy – Princip symetrie

Princip symetrie je...

...pravidelné rozmístění prvků kolem středu nebo kolem některé osy (vertikální, horizontální, úhlopříčky). Prvky jsou buďto stejné nebo navzájem si velmi podobné, a to tvarem, velikostí nebo barvou.



Stopy písně (r. E. Russell, 1988)

X

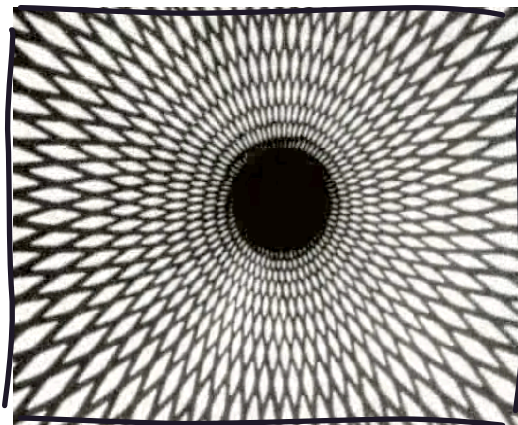


Ve filmu *Stopy písně* pracuje autorka s pravidelným rytmem nejen v hudbě, ale také v kompozici. Slouží jí k tomu také důslednost v symetrii prvků.

Jak ale ukazuje obrázek vpravo, v tomto snímku při závěrečné gradaci symetrii rozbíjí a jednotlivé – různě barevné – prvky rozmisťuje v obraze až nahodile. Znárodnuje tak spontánnost tance a čirou radost z rytmu hudby.

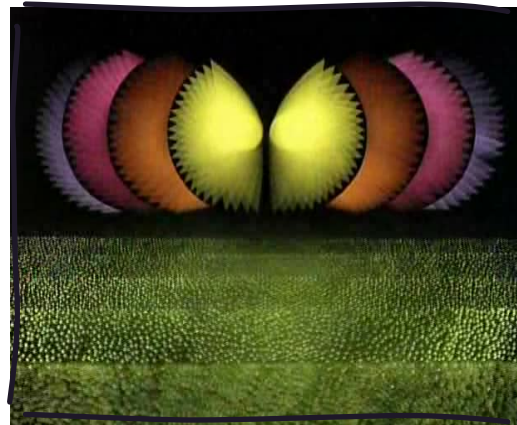
Symetrie v přírodě

Symetrii si člověk nevymyslel. Vyčetl ji z přírody. I proto bývá největšinou vnímána jako znak řádu, harmonie, vznešenosti, krásy a klidu. Animátoři se inspirojí listy i větvemi stromů, sněhovými vločkami, krystalovou mřížkou u nerostů.



Spirals (r. O. Fischinger, 1926)

S respektováním symetrie v kompozici obrazu se setkáme v **avantgardní** a **experimentální** tvorbě. S prvky uspořádanými do os tzv. animovali hudbu.



Ráj (r. I. Patel, 1984)

Lyrický film *Ráj* obsahuje obrázky, v nichž jsou jednotlivé prvky symetricky rozloženy, velké množství. Navozuje atmosféru **posvátnosti, krásy**.

Kompoziční prvky – Skladebné principy – Princip kontrastu

Princip kontrastu je...

...vzájemné postavení prvků rozličných kvalit. Může vznikat rozdílem tonalit, barev, ale také existuje kontrast věcný, obsahový, emotivní a významový.



Emu ilma Gabriella Ferrita (r. P. Pärn, 2008)

Záběr, v němž najdeme příklad principu emotivního kontrastu. Dvojice, muž a žena, při milostné přehřívce na stole porcují kapra.

Úkol

Na konkrétních příkladech ukažte zbylé druhy kontrastů – věcí, obsahu a významů.

Otázka

Kdybyste vy pracovali v obraze s principy kontrastu a proporcí? K čemu by kontrasty sloužily? A najdeme žánry, v nichž se objevují častěji?

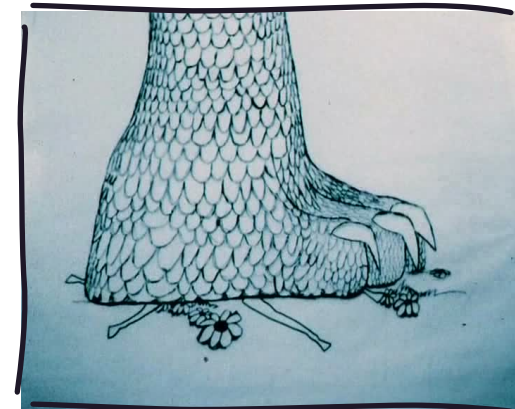
Kompoziční prvky – Skladebné principy – Princip proporce

Princip proporce je...

...vzájemné postavení prvků rozdílných měřítek. Proporce je poměr mezi jednotlivými objekty.



Nový Gulliver (r. A. Ptuško, 1935)



Bambi Meets Godzilla (r. M. Newland, 1969)

Využití kontrastu proporcí najdeme v obrazech často. Na snímku vlevo je příklad zdařilé kompozice, v níž bez nutnosti ukazovat celou lidskou bytost, vidíme nepoměr mezi člověkem a drobnými mužíčky.

Vpravo princip proporcího kontrastu ještě radikálněji využívá kanadský animátor Newland. Celý film spočívá na záběru malého kolouška Bambiho, na kterého v závěru šlápne obrovská Godzilla.

Kompoziční prvky – Lineární kompozice – Přímký

Linie jsou...

...optickým jevem, tvořeným povrchy objektů ve směru pohledu diváka. Linii může vytvořit také uspořádání různých předmětů vedle sebe. Pro vnímání linie je důležité místo, odkud se díváme, neboť i drobné změny v perspektivě ovlivňují nejen tvar, ale také estetický dojem z linií.

(A) Vodorovné linie



Bitva u Cherženca (r. J. Norštejn, 1971)

Vodorovné linie, které rozdělují obraz v horizontální ose, najdeme často v záběrech krajiny a při velkých celcích. **Potlačují prostor a navozují klid.** Ruský animátor Norštejn jich využil při komponování obrazu ticha před bitvou. Všimněme si také rozdělení obrazu. Dvě třetiny zabírá nebe, pouze spodní třetinu akční film.

Širokoúhlý formát

Poměry stran obrazu procházely v průběhu dějin obměnami, dlouhá léta platil za standard poměr 1,33:1. I kvůli snaze konkurovat televiznímu vysílání vznikl v roce 1952 díky společnosti 20th Century Fox formát CinemaScope. Poměr stran se změnil na 2,35:1 a vhodným byl zejména pro historické velkoformáty či westerny – tedy žánry, v nichž záběry byly z velkých celků a využívala se lineární kompozice, zejména pak vodorovných linií. CinemaScope se dnes již spíše zažil jako označení pro širokoúhlé filmy, byť došlo k jeho úpravě na poměr 2,39:1.

K zamyšlení

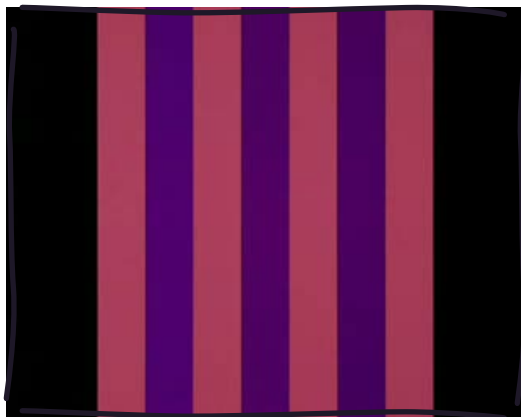
Proč a kdy myslíte, že autoři využívají vodorovných linií?

Ikona

Náboženský obraz užívaný v pravoslavné a řeckokatolické církvi se nazývá ikona. Náměty tvoří Kristus, panna Marie, světci a výjevy z jejich života. Ikony podléhají přísnému kánonu, malby se nanášely na dřevo. Jurij Norštejn vycházel z výtvarné podoby ikon a pomocí papírkové animace je *rozpohyboval*. Podklad jakoby skutečně byl dřevěný, místy se v pozadí objevují také praskliny a barva se odlupuje.

Kompoziční prvky – Lineární kompozice – Přímký

(B) Svislé linie



Synchromy (r. N. McLaren, 1971)

Experimentátor McLaren vytvořil film, v němž syntetický zvuk doprovázely geometrické obrazce, včetně svislých linií.



Princové a princezny (r. M. Ocelot, 2000)

Lineární kompozice určená svislými přímkami (strom a člověk) zesiluje **prázdnotu**. Smutek umocňuje **pokřivení** svislé přímký – sklopená hlava chlapce.



Strings (r. A. Ronnow-Klarlund, 2004)



Švédský film *Strings* originálně pracuje s postavami, přiznává totiž jejich *loutkovou podstatu*. Svislé šňůry spojují loutky s vodiči, metaforicky jde o **spojení** postav **s nebem**, bohem. Svislá přímká proto ve filmu nese i **duchovní význam**.

V mnoha scénách dochází k estetickému umocnění lineární kompozice. To když z nebes padá déšť. Vidíme tak nejen šňůry k loutkám, ale také svislé proudy vody.

Kompoziční prvky – Lineární kompozice – Přímký

(c) Sbíhající linie



Ježek v mlze (r. J. Noršejtn, 1975)

Stromy se tyčí do výše a díky kompozici, kdy se linie sbíhají, působí les jako chrám. Napomáhá k tomu nejen svíčka, kterou ježek drží, ale také větve symbolizující klenuté oblouky.



Arka (r. G. Jonkajtys, 2007)

Kompozice využívající několik typů přímek, v tomto případě však jde spíše o vyváženost v obraze nežli o přenos informací či symboliku.

Symbol

Jednotlivé prvky kompozice, včetně zde probíraných přímek, mohou sice při procesu tvorby vznikat bez úmyslu sdělovat divákovi nějakou důležitou informaci, ale stejně tak se mohou stát tzv. symboly.

Pojem symbol v estetice čteme jako poznávací znamení, které má sice jednoduchou formu, ale současně obsahuje hlubší význam. Symbol tak označuje obraz nebo prvek v obraze, v němž může divák nalézat skrytý smysl. O symbolech, které ztratily svůj hlubší smysl a staly se pouhými znameními, hovoříme jako o klišé.

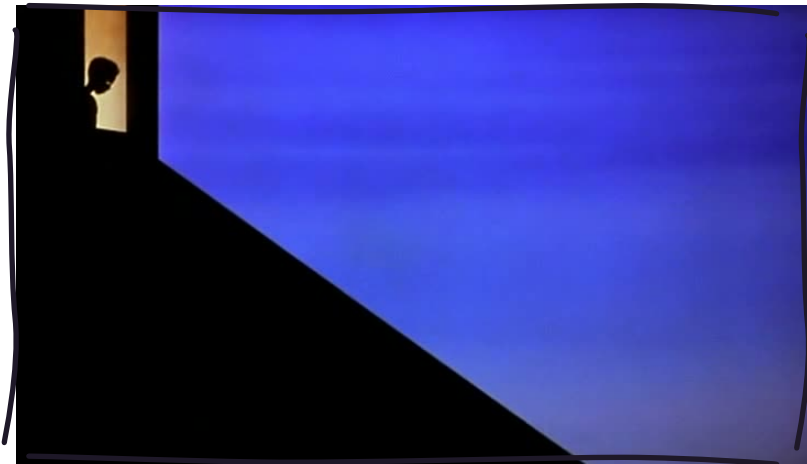
Otázka

S jakými symboly jste se ve filmovém obraze setkali?

Napadají vás nějaká klišé, která se v obrazové kompozici objevují?

Kompoziční prvky – Lineární kompozice – Přímký

(D) Šikmé linie



Princové a princezny (r. M. Ocelot, 2000)

Šikmé linie v sobě mají větší **dynamiku**, zvláště v porovnání s liniemi vodorovnými. Divákův pohled vedou z bodu A do bodu B, často jako by **otevřely rám** a pokračovaly i mimo něj. Šikmá plocha může být využita jako kompoziční prvek znázorňující **klesání** či **stoupání**.



Katedrála (r. T. Baginski, 2002)

Šikmé linie v obraze bývají mnohdy tvořeny **průsvity**. Jak ukazuje tento obrázek, dochází ke **křížení** svislých se šikmými přímkami. Dynamiku obrazu podtrhávají i stíny.

Úkol

Vyhledejte příklady ke všem jmenovaným typům lineární kompozice, pokud jde o přímký. U každého typu linií uveďte dva příklady – a to tak, aby každý nesl jinou informaci, význam či odlišně esteticky působil.

Kompoziční prvky – Lineární kompozice – Zaoblené křivky



Zaoblené křivky se využívají k vytvoření dynamiky a pocitu proudění v obraze. Mnohdy bývají jemnější, pro diváka příjemnější na pohled. Oblíbená je křivka ve tvaru S.

Se zaoblenými křivkami se setkáme v obrazech krajiny, v přírodě – jak ostatně ukazují i přiložené obrázky.

Dvojice obrázků vlevo, z filmu *Iluzionista*, funkčně spojuje přírodu (zaoblené křivky) s tím, co vytvořil člověk (železnice).



Iluzionista (r. S. Chomet, 2010)



Vpravo vidíme obrázky z epizody televizní série, jejichž hrdinové pocházejí z říše hmyzu. Nahoře se využívá zaoblená křivka (silnice), která označuje cestu, která nikdy nekončí (alespoň ne v tomto filmu). U druhého obrázku je kompozičně obraz rozdělen na třetiny, přičemž dvě zabírá nebe, jednu louka. V předním plánu prostupuje do horních třetin zaoblená křivka pampelišky.



Mříousci (r. T. Szabo, 2006)

Kompoziční prvky – Barevná kompozice

Při barevné kompozici si všímáme těchto aspektů:

harmonie barev
kontrast
poměr velikosti barevných ploch
vzájemný účinek barevných ploch
umístění v ploše snímku
vyjádření tvaru, zdůraznění linií

Rozdělení barev:

teplé barvy
studené barvy
syté barvy
kontrastní barvy
harmonické barvy
příbuzné barvy
pastelové barvy
monochromatické barvy

Psychologie barev

žlutá – povzbuzuje, přináší uvolnění, pocit souladu, harmonie, působí vesele a otevřeně; znamená také ego
oranžová – slavnostní, vyvolává pocit radosti, pojí se s představou slunce, tepla, bohatství, zlata, úrody
zelená – znamená city, emoce
světle zelená – působí přirozeně, ale někdy i jedovatě, je spojena s představou chladu, vlhka, ticha, rostlin
tmavozelená – uklidňuje a chrání, ale také omezuje, je přátelská, dává pocit bezpečí a naděje
tmavomodrá – klidná, vážná až skličující, barva dálek, hloubky, rozjímání a smutku
světlemodrá – působí přívětivě, vyvolává představu oblohy a vzduchu, ticha a touhy
červená – vzrušující, energická, prudká až náruživá, silná, mocná, spojená s představami ohně, krve, nebezpečí, lásky, hluku
purpur – působí důstojně, hrdě, vznešeně, povzbudivě, je spojen s představou spravedlnosti a majestátu
fialová – neklidná, znepokojivá, melancholická, tajemná, osobitá, náročná
světle fialová – působí začarovaně, rozpolceně, slabošsky, je to barva magie, melancholie, opojení
hnědá – střízlivá, mlčenlivá, solidní a vážná, realistická, spojená s představou jistoty a pořádku, domova, tradice, zdrženlivosti
šedá – netečná, smutná, spojená s představou chudoby a pokory
bílá – neurčitá, nejistá, spojená s představou nevinnosti a čistoty
černá – barva vzdorného protestu, zlého tajemství, nicoty, smrti

K zamyšlení

Projděte si přehled barev a jejich účinků. Působí jednotlivé barvy na vás stejně, nebo najdete rozdíly?

Kompoziční prvky – Barevná kompozice

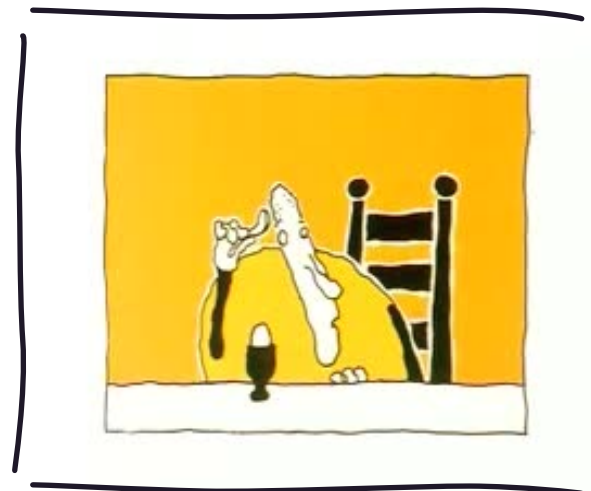
(A) Harmonie barev



Katatouille (r. B. Bird, 2007)

Použití barev, které jsou ve vzájemné harmonii – záběr, kdy malý hrdina Remy vyleze na střechu a před ním se rozprostře jeho vysněné, romanticky osvětlené město Paříž.

(B) Kontrast



Ei om zeep (r. P. Driessen, 1977)

Holandský animátor Peter Driessen rád využívá neharmonické spojení barev. Kontrastní kombinace žluté, bílé a černé zesiluje absurditu této grotesky.

(C) Poměr velikosti barevných ploch



Paprika (r. S. Kohn, 2006)

Na první pohled naši pozornost strhne velká zelená plocha hřiště. Kompozičně zde s ostatními barvami pracuje autor tak, aby na sebe nepoutaly příliš pozornost. Město s nebem se takřka slívá, postava muže není v kontrastu s hřištěm, ale také je navíc sladěna s lavičkami, takže nevystupuje tolik do popředí.

Důležitá je především plocha – díky prostoru pro zelenou barvu je umocněno, že na hřišti je pouze muž a pes, zcela sami.

Úkol

Najděte další příklady práce s kontrastem v barevné kompozici.

Otázka

Proč tvůrci sahají po barevném kontrastu? K čemu všemu může kontrastní kombinace barev posloužit?

Kompoziční prvky – Barevná kompozice

(D) Vzájemný účinek barevných ploch



Fantastický pan Lišák (r. W. Anderson, 2009)

Barva Lišáka se setkává s barvou nebe – ve scéně dochází ke splynutí s okolím a k duševní harmonii postavy.

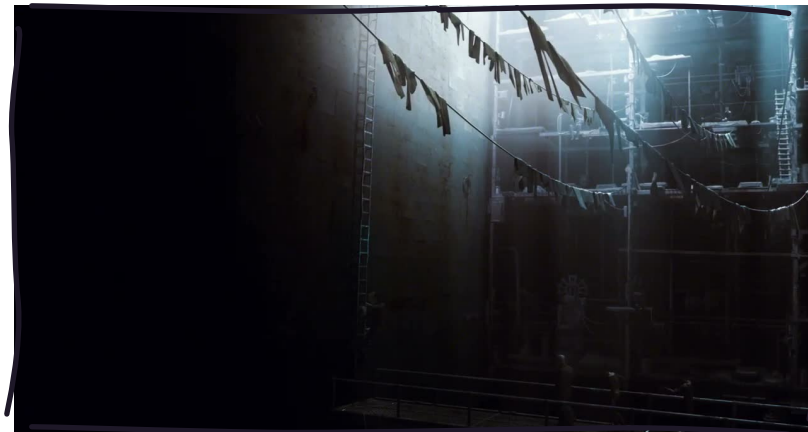
(F) Vyjádření tvaru, zdůraznění linií



Father and Daughter (r. M. D. de Wit, 2000)

Kombinací dvou barev, byť nejsou v přímém kontrastu, autor načrtává linie a obrysy – ty jsou v jeho podání jasné a srozumitelné.

(E) Umístění v ploše snímku



Arka (r. G. Jonkajtys, 2007)

Zajímavá barevná kompozice, která působí stísněně, a to jak svojí tmavou částí, která zabírá značnou část obrazu, tak tou osvětlenou. Tma působí skličujícím dojmem a vzhledem k osvětlenému prostředí má divák spíše pochybnosti, zda jej něco dobrého čeká i nahoře.

Kompoziční prvky – Barevná kompozice

(A) Teplé barvy



Legenda o sovích strážcích (r. Z. Snyder, 2010)

Teplé barvy (červená, oranžová, žlutá) vyvolávají pocit **tepla**, i proto mohou být využity k navození **příjemné atmosféry**, jako tomu je v obrázku nahoře – až **romanticky** snový obraz západu slunce. Na druhou stranu však tyto barvy souvisejí také s **ohněm** – a vyvolávají pocity **napětí, dramatičnosti**, čili přesně opačné (obrázek dole).

(B) Studené barvy



Princezna a žabák (r.R. Clements, 2009)



Kirikou (r. M. Ocelot, 1998)

Studené barvy (modrozelená, modrá, fialovomodrá, fialová, červenofialová) se pojí často s **vodou**. Mohou tak být součástí barevné kompozice **uklidňující**, stejně jako velmi **dynamické**. Horní obrázek ukazuje, že studené barvy se využívají při navození **smutku** (popřípadě **melancholie**), stejně tak ale – jak ukazuje obrázek dole – mohou znamenat **důstojnost, klid, vznešenost**.

Kompoziční prvky – Barevná kompozice

(A) Záměrná barevnost



Hledá se Nemo (r. A. Stanton, 2003)



Paprika (r. S. Kohn, 2006)

Zvýrazněn záměrná barevnost může mít pragmatický důvod **zaujmut děti** (obrázek nahoře). V japonském anime ale barvy hrají důležitou **role** a představují **symboly** (například barevnost vlasů u lidí). Jak ukazuje obrázek dole barvou může tvůrce navodit pocit **nereálna a snu**.

(B) Potlačená barevnost



Venkovský lékař (r.K. Yamamura, 2007)



Mary a Max (r. A. Elliot, 2009)

Potlačená barevnost, někdy hovoříme až o **monochromní** barevné kompozici, má jako jednu z funkcí i umocnění **cizoty, prázdnoty, ztráty života a radosti** (obrázek nahoře). Sloužit ale může také při navození **starší doby**, jako by byly obrazy z filmu rozpohybované vybledlé pohlednice či fotografie. Potlačenou barevnost lze **narušit výraznou barvou**. Maxova červená bambulka tak zvýrazňuje jeho svéráznost a jinakost ve společnosti.

Kompoziční prvky – Plány

Plány jsou...

...důležité pro prostorovost obrazu. Pečlivá kompozice jednotlivých plánů ji může umocnit a v neposlední řadě obraz zdynamizovat a zdramatizovat.

Obvykle se pracuje se **třemi plány**.

(1)

V **prvním plánu** se nachází **zajímavé** nebo **výrazné popředí, detail** nebo **prvek**, který otevírá pohled do krajiny, do prostoru. Navozuje také jeho **hloubku**. Může být rozostřen, neboť si uvědomujeme, o jaký objekt jde, a větší pozornost tak může poutat až plán druhý.

(2)

Do **druhého plánu** bývají umístěny **nejdůležitější prvky** obrazu. Jde také o **nejobsažnější část** celé kompozice.

(3)

Třetí plán uzavírá obraz – a to vzdálenějším obzorem. Vhodné je jeho umístění nikoliv na střed, ale **do horního okraje** obrazu (tzv. vysoký horizont), neboť se tím potlačují vzdálené předměty a zvýrazní objekty v předních plánech. Pokud bychom třetí plán komponovali **do spodní části obrazu** (tzv. nízký horizont), zdůrazní se prostor a dálka.



Apel (r. R. Czekala, 1971)

Robert Czekala ve svém filmu *Apel* zachycuje hrůznost německých pracovních táborů. Kromě práce se světlem a zvukem zde sehrává důležitou roli kompozice. Obrázek ukazuje Czekalovu práci s plány. Do prvního, vždy rozostřeného, vkládá polodetail/detail, v tomto případě německého důstojníka. Odosobňuje jej tím a zdůrazňuje objekty ve druhém plánu. Jde o hlavy židovských vězňů, tentokrát již zaostřené. Zabírají největší prostor a předávají nejdůležitější informace. Třetí plán vyplňuje horizont – úmyslně šedivý a *bezobsažný*, který podtrhává hrůznost obrazu.

Kompoziční prvky – Plány



Hitoria trágica con final feliz (r. R. Pessoa, 2006)

Ne vždy musí být obraz složen ze tří plánů, stejně tak neznamená, že se musí počet omezit pouze na tři. Jak ukazuje tento obrázek, přední plán vyplňují tři polodetaily – psí hlavy. Druhý plán je komponován tak, abychom si všimli člověka v okně.

Úkol

Najděte další příklady práce s vícero plány. Snažte se vyhledat i takové, kde jich je více než tři, a obrazy, v nichž práce s plány má spíše působit opačným, než dramatickým, dojmem.



The Sandman (r.P. Berry, 1993)

Nápadité užití vícero plánů v kompozici se objevuje často v napínavých scénách – horor není výjimkou. Přední plán naplňuje – tentokrát do centra obrazu komponovaná – postava monstra. Orámovává plán druhý – spícího chlapečka, k němuž se monstrem blíží. V horním okraji pak vidíme plán třetí – prostředí – zvláště svítící měsíc, který svým výtvárným pojetím nevěští nic dobrého.

Kompoziční prvky – Hloubka pole a ostrosti

Hloubka pole je...

...parametr perspektivy obrazu. **Typ objektivu ovlivňuje**, které objekty budou v kompozici obrazu ostré. Záleží na jejich **vzdálenosti**. Jestliže se využije **širokouhlý** objektiv, hovoříme o velké hloubce ostrosti (všechny objekty jsou ostré). **Dlouhoohniskový** objektiv má malou hloubku ostrosti – ostré jsou pouze objekty v určité vzdálenosti od kamery. Na bližší či vzdálenější je potřeba přeostrit.

Specifikum animace

Animace, i když nemusí pracovat s klasickou filmovou kamerou, práci s ní často napodobuje. U 3D animace na počítači hovoříme o virtuální kameře, která v podstatě funguje jako **normální** – lze nastavovat ohniskovou vzdálenost a přeostrňovat z objektu na objekt.

Obraz, který má vypadat, jako by byl natočen kamerou s **dlouhoohniskovým** objektivem. Zdůrazňuje pouze konkrétní, vybrané objekty, v tomto případě ty, které jsou v popředí.



Život brouka (r. J. Lasseter, 1998)

Obraz, který má vypadat, jako by byl natočen kamerou se **širokouhlým** objektivem. Ostré jsou objekty ve všech plánech. Můžeme tak přečíst informace z jednání jak chlapce Brendana (první plán), tak starce v zadním plánu.



Brendan a tajemství Kellsu (r. T. Moore, 2009)

Rámování

Rám je...

...termín označující ohraničení filmového obrazu. Definiuje svůj obsah – výřez reality, který se má stát filmovým obrazem.

Jak lze ovlivnit podobu filmového obrazu?

velikostí a tvarem rámu
definicí prostoru v rámu a mimo rám
kontrolou vzdálenosti a úhlu pohledu
pohybem rámu vzhledem k mizanscéně

K zamyšlení

Dříve, než si projdete příklady a vysvětlení, co který způsob ovlivnění filmového obrazu znamená, považujte nad nimi sami. Co si pod každým z těchto bodů představíte – k jakému ovlivňování filmového obrazu může docházet?

Rámování – Velikost a tvar rámu

Sedmero rámu

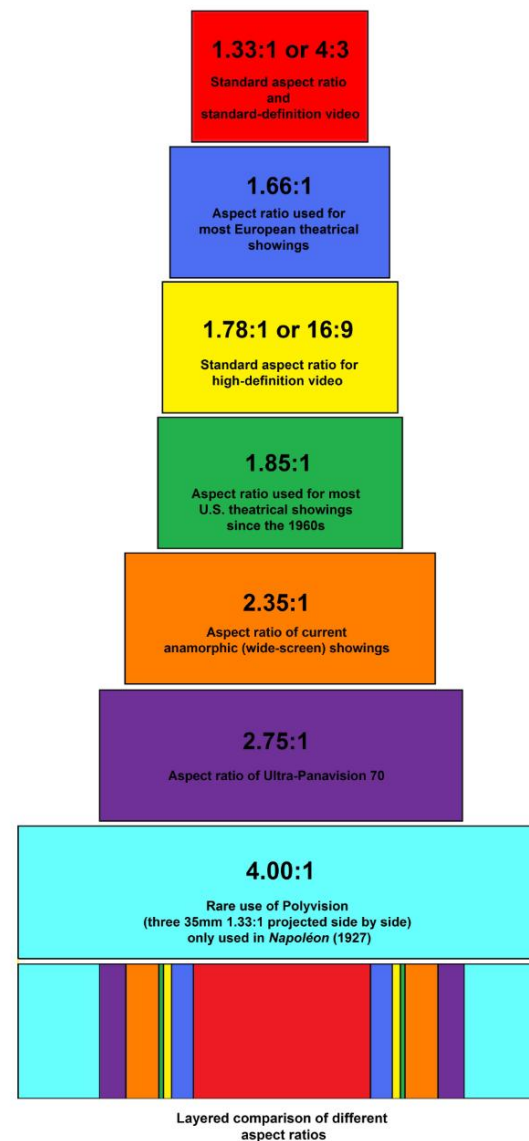
Obrázek graficky znázorňuje a porovnává velikosti a tvary jednotlivých rámu. S nimi si dějiny kinematografie vystačily. Ačkoliv formát 1,33:1 (červená barva) existoval takřka od počátků filmu, nevymřel dodnes. Když jej z kina začaly odsouvat širokoúhlé formáty, uchytil se v televizi. Dnes sice širokoúhlý formát (16:9) převládá také v TV, najdou se filmaři, kterým klasický poměr 4:3 vyhovuje více.

Otázka

Jsou žánry/scény/děje, ke kterým se hodí jedna konkrétní velikost a tvar rámu?

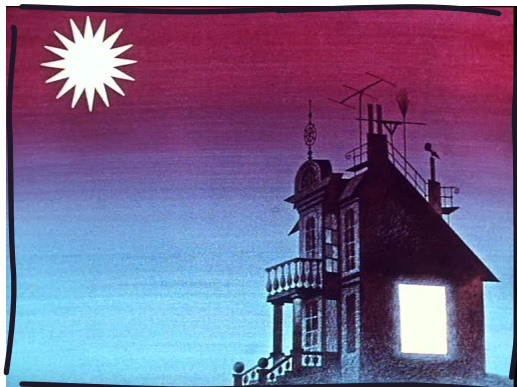
Úkol

Podívejte se na přehled rámu a ke každému z nich přiřaďte ukázkou.



Rámování – Velikost a tvar rámu

4:3 / 1,33:1



Špatně namalovaná slepice (r. J. Brdečka, 1963)

Dlouho tradiční poměr stran 4:3 určoval velikost rámu nejen v kině, ale poté také na televizních obrazovkách.

Brdečka komponuje objekty v krajině tak, aby světelné prvky ležely na stejné přímce, protínající obraz z horního rohu k dolnímu.

16:9 / 1,78:1



Une Histoire Vertébrale (r. J. Clapin, 2006)

Formát 16:9 nebyl příliš obvyklý pro komorní drama, tím více seděl tradiční poměr 4:3. Clapin však dokázal kompozičně takový rám využít, aby jeho snímek byl ještě intimnější.

2,35:1



VALL-I (r. A. Stanton, 2008)

Velikost rámu 2,35:1 u tohoto filmu nebyla odůvodněna pouze skutečností, že jde o standard v případě vysokorozpočtových titulů. Obrazové kompozice i práce s virtuální kamerou totiž nacházela inspiraci u klasických žánrových sci-fi filmů 60. a 70. let.

V prologu, odehrávajícím se na Zemi, širokouhlý formát posloužil ke **zdůraznění samoty** malého robota, který jako jediný na planetě zbyl.

Všimněme si ale, že autoři zde pracují s objektivem, resp. čočkou tak, aby docílili **malé hloubky pole**.

Rámování – Velikost a tvar rámu

experimenty s tvarem rámu

K zamyšlení

Napadají vás jiné způsoby, jak nakládat s tvarem rámu? Zkuste je popsat nebo nakreslit.

Pro **zdramatizování** lze obraz **rozdělit** – hovoříme pak o **vícenásobném obrazu**. V každé části probíhají **paralelní děje**. Velikost a tvar rámu může být různá, stejně tak počet částí a to, co se v nich odehrává. Pro zdramatizování napadnutí opatství Vikingy využil Moore vícenásobný obraz, aby ukázal nejen hrůzy, které se odehrávají, ale také reakce konkrétních osob. Části komponoval tak, aby osobní rovinu (zděšené tváře) umístil do centra obrazu a obklopil ji téměř monochromně barevnými pohledy na hořící a bortící se stavby. **Dynamiku** podtrhává i **rozdíl velikostí záběrů** – celky po stranách a polodetaily či detaily v centru.



Brendan a tajemství Kellsu (r. T. Moore, 2009)

Zvláště v počátcích kinematografie se využívaly tzv. **masky**. Umísťovaly se před objektiv kamery a **deformovaly** tak **rám**. S maskami, zvláště ve tvaru **kruhu**, se setkáváme s **přechody** mezi záběry (tzv. kruhové zatmívačky). Funkci však našly také při **zdůrazňování detailů** – například rekvizit jako revolveru apod.

V neposlední řadě se s maskami pracovalo tehdy, pokud se měl navodit **pocit**, že se **diváme** třeba **skrze** klíčovou díрку, **dalekohled**, fotoaparát atd. V Trnkově filmu jde právě o tento případ.



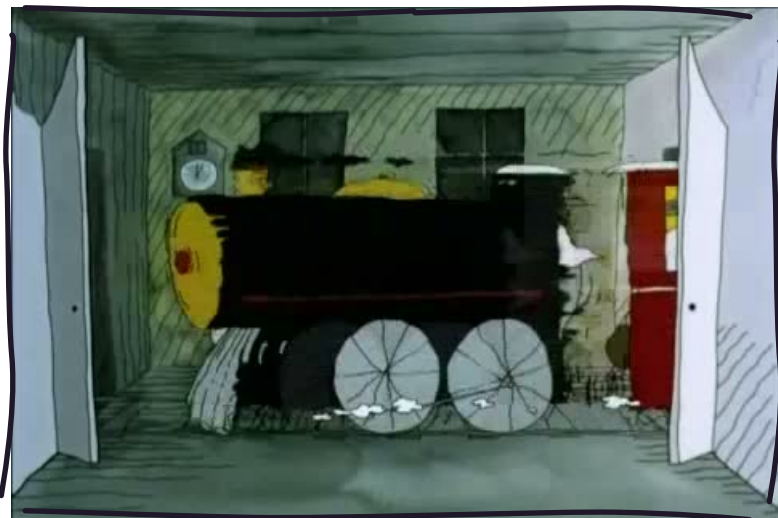
Pérák a SS (r. J. Brdečka, J. Trnka 1946)

Rámování – Definice prostoru v rámu a mimo rám

(A) Vnitrozáběrový prostor



Strach(y) ze tmy (r. různí autoři, 2007)



Het treinhuisje (r. P. Driessen, 1981)



Strings (r. W. Tilby, 1991)

Při definování rámu jsme si řekli, že rám to, co je před kamerou, ohraničuje na konkrétní výřez. **Vnitrozáběrový prostor je všechno, co se objeví uvnitř tohoto rámu**, čili vše, co obsahuje daný výřez. Takovému prostoru také říkáme on-screen space.

U komponování takového výřezu můžeme kreativně využít krajiny, jak ukazuje obrázek z francouzského povídkového filmu *Strach(y) ze tmy*. Rostliny nejen jako by tvořily rám, ale také rozčleňují kompozici na několik plánů. V neposlední řadě může krajina dramatickou roli – omezuje totiž nejen výhled postavy, ale i diváka – a tak nevíme, jestli mu nehrozí nějaké nebezpečí. Vnitrozáběrový prostor se v mnoha animovaných filmech odvolává na tradici kukátkového divadla. Schází čtvrtá stěna, všechny zbylé jsou na scéně v obraze přítomné. Paul Driessen si libuje v absurdní komice, což se projevilo i v práci s tímto uzavřeným kukátkovým prostorem. Domem, v němž se celý film odehrává, projíždí v pravidelných intervalech vlak.

Zajímavé orámování záběru vzniká například tehdy, když dáme nahlédnout do místnosti či jiného prostoru, jako bychom rozřizli stavbu. Animátorka Wendy Tilby tento způsob použila vícekrát, ve snímku *Strings*, například ve scéně, kdy postavy jedou výtahem.

Rámování – Definice prostoru v rámu a mimo rám

(B) Mimoszáběrový prostor



Sing Beast Sing (r. M. Newland, 1981)

Mimoszáběrovému prostoru říkáme *off-screen space*, je neviděný, ale často velmi důležitý.

Jak ukazuje obrázek od Marva Newlanda, postava dokonce může s objektem, který se nachází vně rám komunikovat. Groteskna, kdy dlouho divák netuší, co se nachází na druhém konci vodítka, výborně využívá prostoru mimo záběr kamery, aby byla vtipnější a pointa překvapivější.



Tom Sweep (r. M. D. de Vitt, 1992)

Krátký film *Tom Sweep* nese název podle jména titulního hrdiny. Drobného strážce pořádku, který sbírá odpadky do nevelkého koše. Zde mimoszáběrový prostor, z něhož přicházejí nové a nové postavy, také posiluje komiku a film graduje. Michel Dudok de Vitt navíc zabírá téměř po celou dobu totéž místo, náš pohled je tak s ním svázán a o to více nás dráždí, co se děje mimo rám/záběr – zvláště, když chvílemi i Tom Sweep z něj vyběhne.

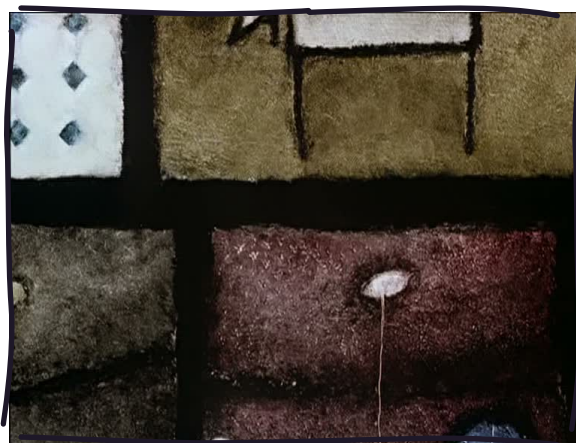


La Linea (r. O. Cavandoli, 1972)

Slavná série krátkých grotsek brilantně využívá jak vnitroszáběrového, tak mimoszáběrového prostoru. Zde je situace, kdy hlavní hrdina nemůže pokračovat dál – mimo záběr očividně již žádná *scéna* (cesta, po níž by šel) není, protože je přeci mimo rám, tak proč by ji animátor kreslil. Po kreslíři proto postavička vyžaduje, aby čáru prodloužil.

Rámování – Definice prostoru v rámu a mimo rám

(c) Zvláštní případy práce s prostorem a rámem



Strings (r. W. Tilby, 1991)

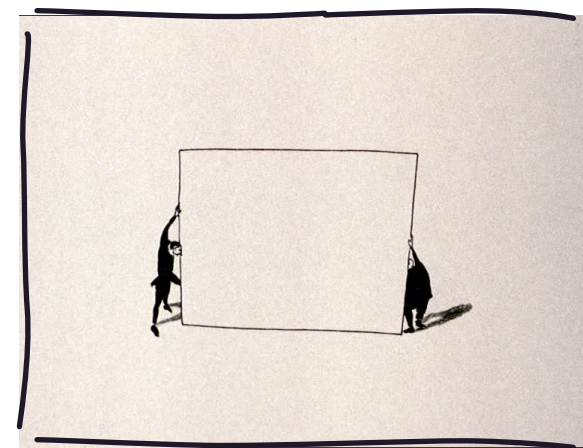
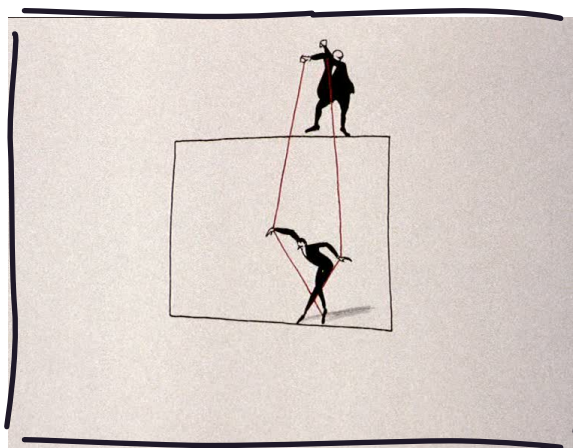
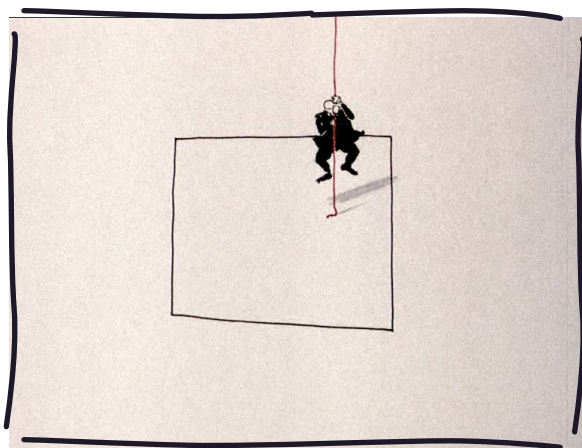
O Wendy Tilby padla zmínka při práci s vnitrozáběrovým prostorem. V tomtéž filmu, *Strings*, jde se svým experimentováním ještě dál. Čtyři obrázky ukazují posun kamery, která se plynule přesouvá šikmo vzhůru po výřezu patrového obytného domu. Vnitrozáběrový prostor se neustále mění, posouvají se hranice rámu a divák mnohdy vidí pouze útržky z dalšího bytu. Animátorka provokuje k domýšlení, co se skrývá za rámem.

K zamyšlení

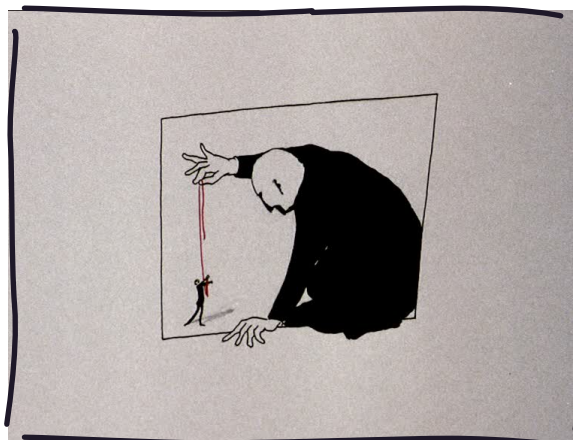
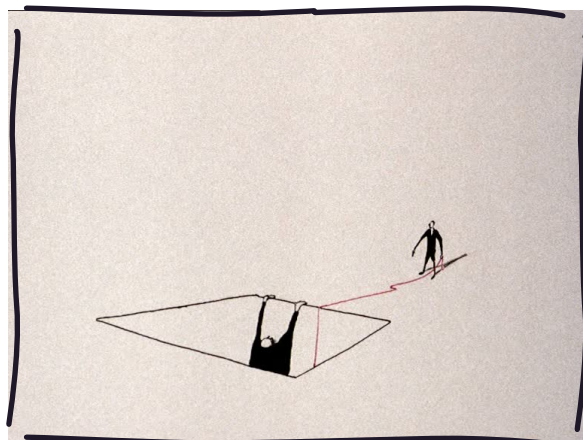
Zamyslete se nad tím, zda při sledování filmů vnímáte pouze podvědomě to, co se odehrává mimo rám, nebo zda si mimozáběrového prostoru pozorně všímáte.

Rámování – Definice prostoru v rámu a mimo rám

(c) Zvláštní případy práce s prostorem a rámem



Seiltänzer (r. R. Krumme, 1987)



Animovaný film umožňuje upustit uzdu fantazii – pak to může dopadnout tak, jako ve filmu Raimunda Krummeho. Uvnitř záběru je rám, který – jak dokládá výběr pětice obrázků – postupně mění svoji fyzickou *schránku*. Nejprve jde o čtverec nakreslený na ploše, později ale po okrajích chodí postavy jako by stál. Třetí obrázek už ukazuje, kterak se z rámu stává stojící stěna, aby ve čtvrtém obrázku rám byl zase na vodorovné ploše, tentokrát ale jde o výřez – do něhož jedna z postav padá. Téma filmu (moc a ovládní) dokládá obrázek pátý – poměrově se velikost postav změnila, rám je jako by oknem do prostoru, na hraně sedí *loutkář* a jeho loutka chodí uvnitř rámu.

Rámování – Úhel pohledu

Úhel je...

...vyjádření pozice kamery vzhledem k natáčené mizanscéně. Zjednodušeně řečeno – jde o bod, v němž se nachází kamera, resp. bod, z něhož se díváme.

Počet úhlů může být neomezený, mezi základní tři patří přímý úhel, podhled a nadhled.

(A) Přímý úhel



When the Day Breaks (r. W. Tilby, 1999)

Standardní řešení, kdy kamera/pohled diváka je ve vztahu k mizanscéně či ke konkrétnímu objektu v přímém úhlu.

Setkáme se s ním i při rozhovoru postav – pohled z očí do očí, jestliže však nechceme pomocí úhlu zdůraznit jejich rozdílnou výšku/sílu/postavení.

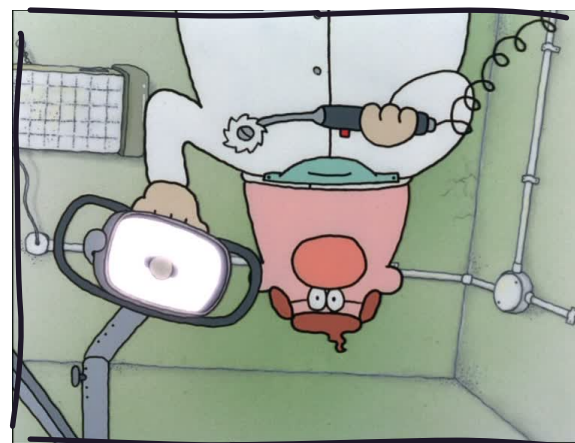
→
Otázka

Při jakých situacích, pro vyvolání jakých emocí byste využili pohledu?

(B) Podhled



Doba ledová (r. Ch. Wedge, 2002)



Bob's Birthday (r. D Fine, 1995)

Když autor zvolí podhled, sděluje nám tím nějakou informaci, resp. působí na naše vnímání – už tím, že vybočí z řady standardních záběrů z přímého úhlu.

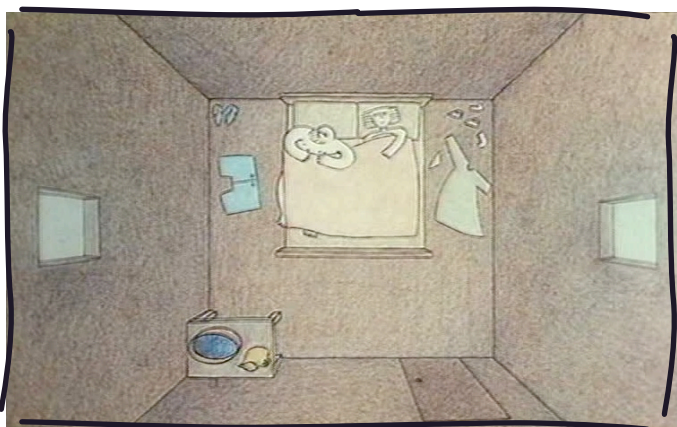
Podhled může sehrát výrazně dramatickou roli, jak ukazuje obrázek z *Doby ledové*. Umocní se tím propast, do níž hrozí pád.

Podhled podtrhává také sílu a moc postav, zvláště pak monster/zla v hororovém žánru.

Může také ale znamenat pohled jiné postavy, jako u druhého obrázku, kdy se díváme očima pacienta ležícího v zubařském křesle. Když je úhel 90°, hovoříme o totálním pohledu.

Rámování – Úhel pohledu

(C) Nadhled



The Hill Farm (r. M. Baker, 1989)



The Sandman (r. P. Berry, 1993)

Oba obrázky ukazují, jak různě lze pracovat s nadhledem. Zatímco snímek z filmu *The Hill Farm* umocňuje prázdnotu prostoru a architektonickou absurditu (a jde o totální nadhled), vpravo se využívá nadhledu k podepření napětí a strachu.

Otázka

→ Při jakých situacích, pro vyvolání jakých emocí byste využili nadhledu?

Velmi typickým případem, kdy zvolit nadhled, jsou záběry, které mají za cíl zobrazit ve velkých celcích či celcích **prostředí**. Diváky uvedou do prostoru, napomůžou mu v **orientaci**. Někdy takové pohledy na město či přírodu mohou ale sloužit pouze jako **obrazový předěl** mezi dvěma scénami – hojně se tohoto využívá v televizních amerických seriálech, kdy je nadhled snímán z výškových budov či vrtulníku.

Pohled shora může také **umocnit samotu** či **beznaděj** postavy. Ta někdy – což se však stalo již klišé – padne na kolena a nešťastně vzhlíží nahoru. Toto se stává pravidelným prostředkem pro parodii, například v sérii *Simpsonovi*, kdy na postavu začne v té chvíli ještě padat déšť.



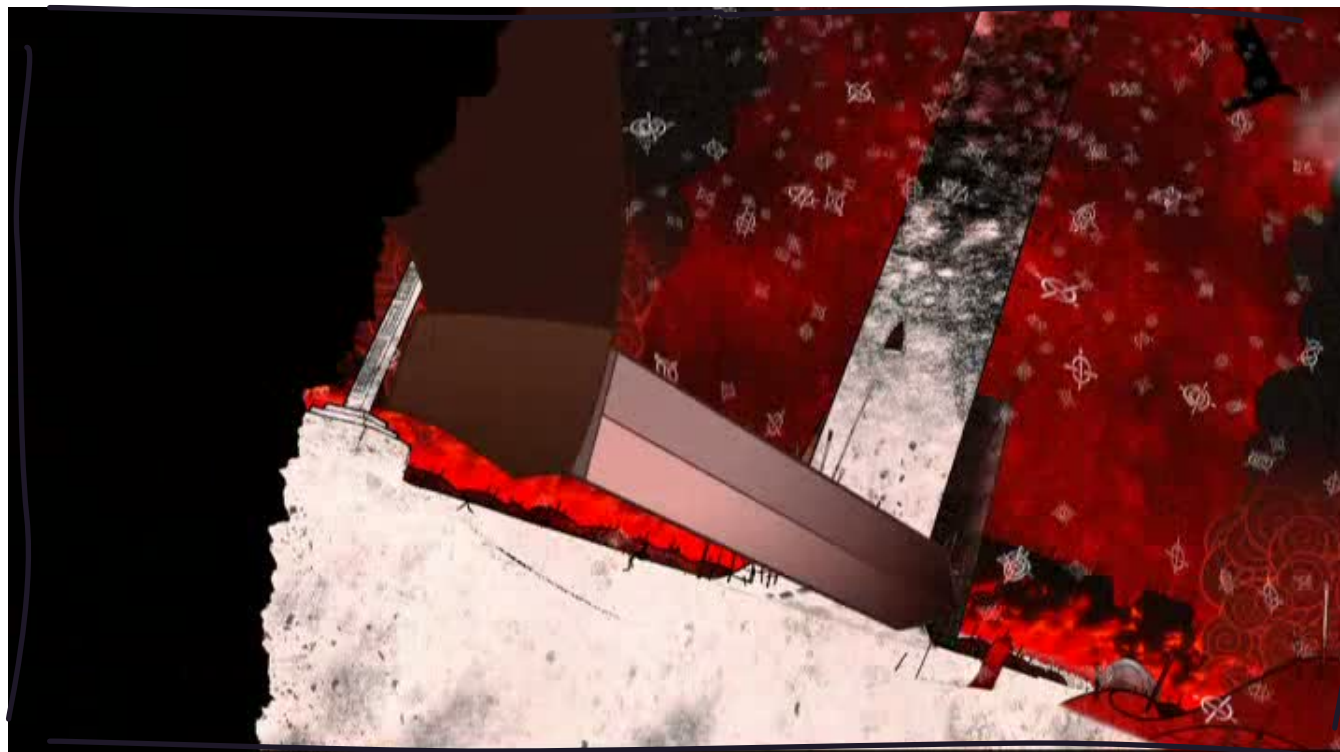
Kozí příběh – Pověsti staré Prahy (r. J. Tománek, 2008)

Rámování – Vertikální orientace

Vertikální orientace...

...odkazuje k vychýlení rámu, a to nastává, pakliže se díky nastavení kamery neshodují horizontální a vertikální linie objektu v záběru s horizontální a vertikální linií rámu.

Vychýlení rámu se používá, pokud chce autor podtrhnout **dramatičnost** nebo **nereálnost**. Jak ukazuje obrázek, do záběru, jenž je případem vertikální orientace s vychýleným rámem, vchází vikingský voják. Zleva obraz zatemňuje svojí mocnou postavou, protíná jej mečem. Dynamika nespočívá pouze ve vychýlení – kdy věž je jakoby nakřivo, ale také v pravém úhlu meče a věže.



Brendan a tajemství Kellsu (r. T. Moore, 2009)

Otázka

Při jakých situacích, pro vyvolání jakých emocí byste využili takovou vertikální orientaci, aby došlo k vychýlení rámu?

K zamyšlení

Podívejte se na obrázek z filmu *Brendan a tajemství Kellsu* a považujte nad tím, co všechno v obraze na vás působí tak, aby byl záběr dramatický. Změnili byste na něm něco?

Rámování – Výška

(A)



Lev a písnička (r. B. Pojar, 1960)

V kompozici záběru si všímáme také výšky kamery, resp. pohledu, kterým se na mizanscénu díváme. Jak ukazuje obrázek (A) z filmu Břetislava Pojara, standardní je postavení **ve výšce očí** lidské postavy.

Velmi vděčným oživením akčních scén je kamera postavená **nízko od země** – navození pocitu, že se díváme zespodu nahoru. Akční scénu (B) z filmu *Bolt* taková výška **dramatizuje**, auta či motocykly projíždějí těsně kolem nás a cítíme se, jako by nás měly přejet. Navíc hlavním hrdinou je drobný pes, takže nízká kamera se přizpůsobuje i jeho výšce.

Někdy bývá kamera postavena naopak **výš** než jsou oči lidské postavy (C), navozuje tak například pocit, že **se někdo jiný dívá**. Výše postavená kamera – pokud se nejedná o zpestřující nadhledy – ale vede k určitému **odcizení postav**.

(B)



Bolt (r. Ch. Williams, 2008)

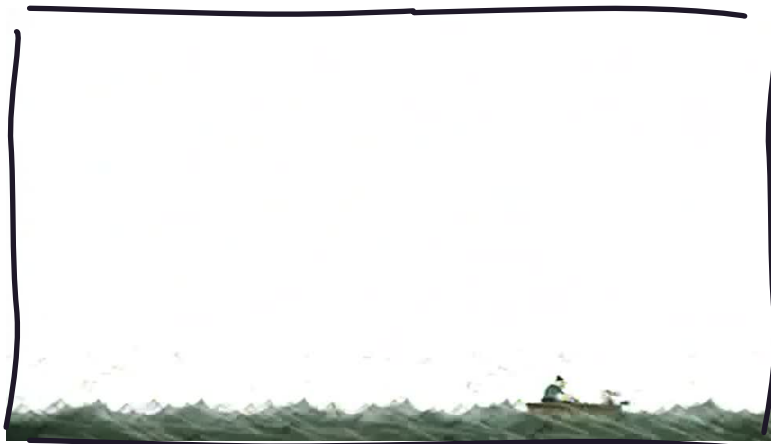
(C)



Vánoční koleda (r. R. Zemeckis, 2009)

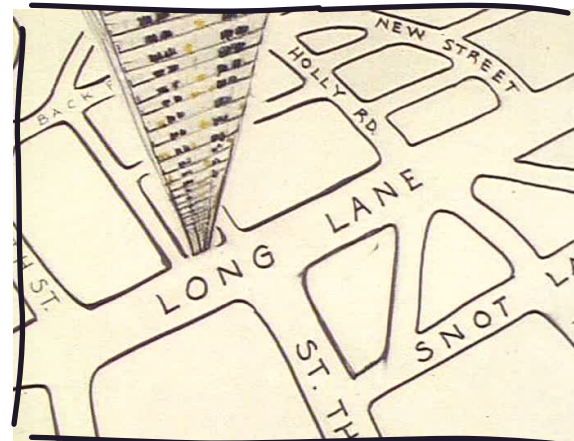
Rámování – Vzdálenost

(A) Velký celek



The Pearce Sisters (r. L. Cook, 2007)

Ve velkém celku **se lidská postava ztrácí**, vhodný je pro **zachycení prostředí a krajiny**. Vlevo obrázek ukazuje případ, kdy autor využívá minimalistické prostředky – znázorňuje pouze vodní hladinu a pozadí nechává čistě bílé. V tomto velkém celku lidské postavy (na člunu) zasazuje do spodní třetiny obrazu a k jeho pravému rohu, čímž ještě více zdůrazňuje **rozlehlost** moře a **prázdnostu**, kterou hrdinové plují.



Girl's Night out (r. J. Quinn, 1987)



Iluzionista (r. S. Chomet, 2010)

Velký celek nemá mít pouze informativní hodnotu (kde se postava nachází), ale také **podtrhává prázdnostu, malost a slabost**, v případě snímku z *Iluzionisty* vidíme, že díky této vzdálenosti můžeme vidět, že kouzelník odehrává své představení před takřka prázdným hledištěm.

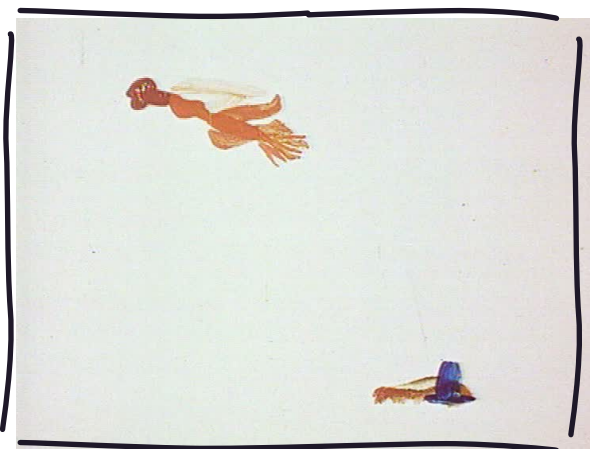
Jestliže se velký celek využívá pro zachycení prostředí, nemusíme v záběru nutně mít i lidskou postavu – ta slouží pouze jako měřítko pro definování velikosti záběrů (vzdálenosti kamery). Jak ukazuje snímek z filmu *Girl's Night out*, lze s městským prostorem pracovat vynalézavě – znázornit jej tak trochu jako mapu i s popisy ulic.

K zamyšlení

Tři uvedené příklady ukazují, jak lze s velkým celkem pracovat. Zamyslete se nad jeho dalším využitím – pro jaké účely byste jej zvolili, jaké emoce byste jím chtěli vyvolat, které informace se jím nejlépe předávají...?

Rámování – Vzdálenost

(B) Celek



The Flying Man (r. G. Dunning, 1962)

V celku mají **postavy zřetelné místo** v kompozici, **významnou roli** však stále ještě **sehrává prostředí**. Britský animátor Dunning ve svém *létajícím muži* převážně pracuje právě s celky, to proto, že mu umožňuje zachytit celou postavu v prostoru a její pohyb. Komponování kamery navíc zůstává takřka neměnné.



Panika v městečku (r. S. Aubier, V. Pater, 2009)

S celky se pracuje při zachycení pohybu postav – zvláště po horizontální ose. Expozice *Paniky v městečku* díky velkým celkům a celkům (a prostřednictvím pošťákovy jízdy na kole) představí prostředí, v němž hlavní hrdinové žijí.

Rámování – Vzdálenost

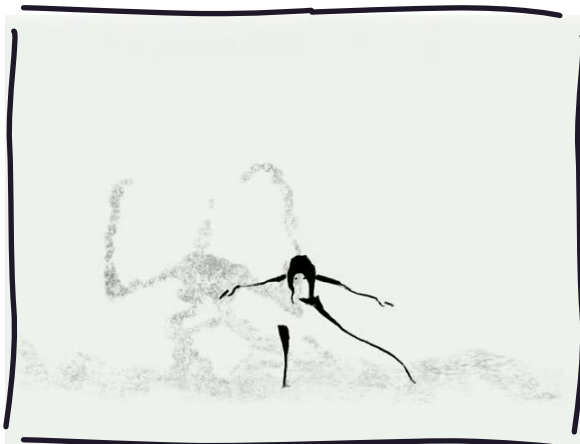
(C) Polocelek



Bob's Birthday (r. D Fine, 1995)

Polocelek zabírá postavu od nohou k hlavě, přičemž ne nutně musí postava celý obraz vyplňovat – jak ukazuje také vybraná trojice obrázků.

Snímek z *Bob's Birthday* hravě pracuje nejen s velikostí záběru (čili vzdáleností kamery/pohledu), ale také s komponováním objektů v obraze. Ať už jde o barevnost, nebo o posazení dvojice kocourů do středu, kdy vypadají jakoby přirostle, a to díky kulatému míči.



Signes de Vie (r. A Demuync, 2004)

Melancholicky smutný snímek o ztrátě blízké osoby, *Signes de Vie*, využívá zejména celků a polocelků. Obrázek ukazuje postavu ženy, která tančí s rozvířeným pískem ve tvaru další lidské postavy (jejího partnera). Díky celku vidíme dobře celé postavy a jejich vzájemnou komunikaci.

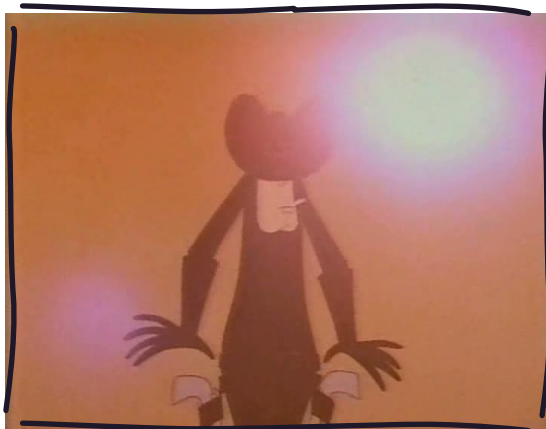


Iluzionista (r. S. Chomet, 2010)

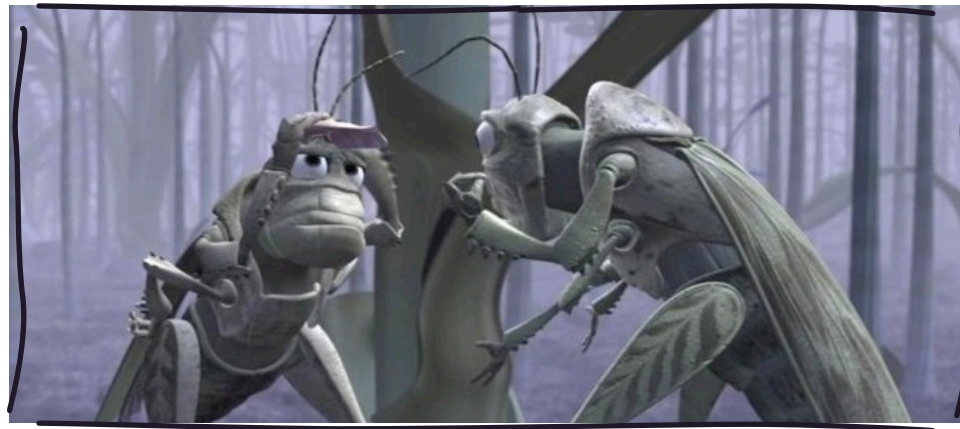
Film *Iluzionista* ve valné většině zachycuje postavy ze vzdálenosti celků či polocelků. Jedním z důvodů je, že pro hlavního hrdinu je typická klátivá chůze. Ještě důležitější však bylo, že jde o animovaný snímek vycházející z předlohy a z tvorby slavného francouzského komika Jacquese Tatiho, pro něhož právě celky a polocelky byly charakteristické.

Rámování – Vzdálenost

(D) Americký plán



West and Soda (r. B. Bozzetto, 1965)



Život brouka (r. J. Lasseter, 1998)

Americký plán vznikl, jak prozrazuje jeho označení, v americké kinematografii. Ideální využití našel ve **westernech**, kdy lidská postava nemusela být v záběru celá, nýbrž stačilo ji snímat zhruba **od kolen** – viděli jsme její pohyb a v obraze zůstaly (na spodní hraně rámu) i kolty zavěšené na opasku.

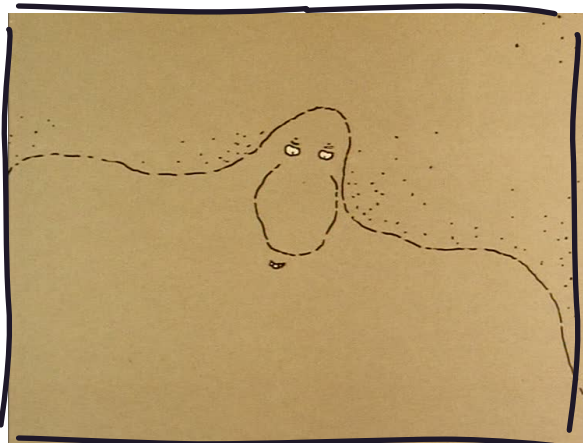
Jak ukazuje snímek z filmu *Život brouka*, americký plán se hodí také pro zachycení **komunikace mezi postavami**, zvláště pak při **pěstních soubojích**. *Fantastický pan Lišák* obsahuje takových záběrů hned několik – umožňují **komponovat postavu do centra** a v **pozadí** lze využít spíše **abstraktní malby** nebo **zjednodušené kresby**.



Fantastický pan Lišák (r. W. Anderson, 2009)

Rámování – Vzdálenost

(E) Polodetail



David (r. P. Driessen, 1977)



Brendan a tajemství Kellsu (r. T. Moore, 2009)

Postava se nachází v záběru **od pasu výše**, takže vidíme její **gesta rukou**, ale také již mnohem lépe **výraz ve tváři**. V *Davidovi* od Paula Driessena takový příklad najdeme – jeho práce s jednoduchou linkou a barvami má za následek splývání mezi tělem postavy a prostředím.

U polodetailu můžeme dobře využít pohled a také vhodným komponováním pracovat s kontrasty, například (jak ukazuje snímek z Mooreova filmu) barevnými.



Vánoční koleda (r. R. Zemeckis, 2009)

Úkol

Najděte alespoň tři ukázky, v nichž se v jednom záběru objevují postavy, které vidíme z různé vzdálenosti.

Další ukázka zajímavé práce s kompozicí. Postava zapšklého starce (v polodetailu) se nachází v pravé polovině obrazu, ve druhém plánu, v levé části obrazu pak postavy v polocelcích, které se o starci baví. Zadní plán pak vyplňuje ulice s cestou a budovami.

Takovou kompozici umožnil Robertu Zemeckisovi širokoúhlý formát.

Rámování – Vzdálenost

(F) Detail



When the Day Breaks (r. W. Tilby, 1999)



The Sandman (r.P. Berry, 1993)



Popelka (r. H. Luske, 1950)



Simpsonovi (M. Groening)

K zamyšlení

Zamyslete se nad využitím detailu – pro jaké účely byste jej zvolili, jaké emoce byste jím chtěli vyvolat, které informace se jím nejlépe předávají...?

Detail byl pro dějiny filmu velmi důležitý, ukazoval divákům předměty, kterých si měli všimnout, umožnil **nasměrování pozornosti** a v neposlední řadě dal nahlédnout do **tváří lidí** tak, že z nich byly mnohem více patrné **emocionální pochody**.

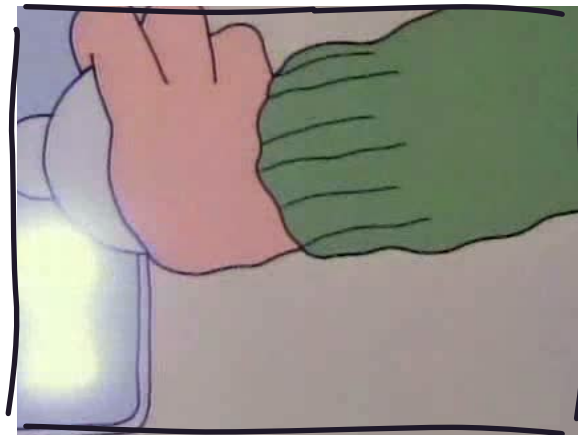
Čtveřice obrázků ukazuje základní případy, **emoce** ve výrazech tváří, **detail** na **činnosti**. Přiblížení kamery na text bývá využíváno tehdy, pokud nám chce autor předat informaci, o níž postava nehovoří a jinak bychom ji nevyčetli.

Rámování – Vzdálenost

(G) Velký detail



Animatrix (různí autoři, 2003)



The Big Snit (r. R. Condie, 1985)

V případě velkého detailu je **viditelná** z lidské postavy pouze její **malá část**, velmi často to bývá **oko**. Pomocí velkých detailů upozorňuje autor na něco velmi **důležitého**, stejně tak ale může jít pouze o **zdynamizování tempa** filmu (stříhová skladba střídající různé velikosti záběrů).

V případě filmu *The Big Snit* se velký detail využije v momentě, kdy se dvojice partnerů usmíří a chystá se jít ven na procházku. Ruka muže se dotkne dveří přesně v okamžiku jaderného výbuchu, který se odehraje venku. Poznáme to díky světlu prostupujícímu skrz klíčovou díрку.

(H) Makrodetail



When the Day Breaks (r. W. Tilby, 1999)

Zvláštním případem bývá makrodetail, využívaný například při pohledech do lidského těla.

Snímek ukazuje makrodetail, který následuje po záběru na přičichnutí postavy k otevřené krabici mléka. Divák si může domyslet, že mléko bude již prošlé.

K zamyšlení

Zamyslete se nad využitím velkých detailů a makrodetailů – pro jaké účely byste je zvolili, jaké emoce byste jimi chtěli vyvolat, které informace se jimi nejlépe předávají...?

Rámování - Pohyb rámu

Pohyb rámu je...

...změnou úhlu, výšky, úrovně a vzdálenosti snímání kamery.

Záběr z filmu *Vzhůru do oblak* kombinuje jemný pohyb rámu po vertikální ose s pohybem objektu (domu) po téže ose. Kamera tak objekt doprovází, ale nemění svoji pozici. Je to jako bychom otáčeli hlavou, ale stáli na jednom místě.

(A) Otáčení kolem vertikální osy kamery

Vzhůru do oblak (r. P. Docter, B. Peterson, 2009)



1



2



3



4



5



6



7



8

Rámování - Pohyb rámu

Úkol

Vymyslete kreativní využití pohybu rámu po vertikální a horizontální ose.

Kamera nemění svoji pozici, pohyb rámu je totožný s pohybem hlavy směrem nahoru či dolů. Jak ukazuje sled obrázků z *Doby ledové 3* (řazeno v sloupcích), pohybem rámu se odkrývají nové a nové objekty. Takové záběry poslouží například při spojování mezi odlišnými scénami (na odlišných místech).



1



2



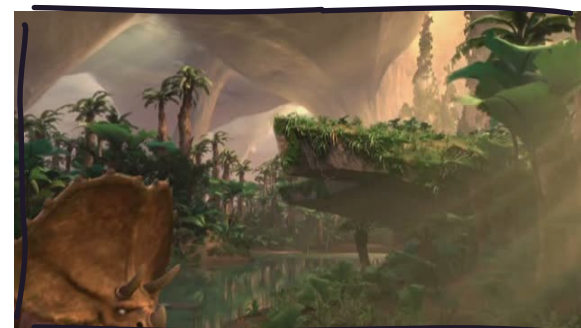
3



4



5



6



7



8

(B) Otáčení kolem horizontální osy kamery

Doba ledová 3: Úsvit dinosaurů (r. C. Saldanha, M. Thurmeier, 2009)

Rámování - Pohyb rámu

V případě jízdy kamera svoji pozici mění, a to libovolným směrem – dopředu, dozadu, ze strany na stranu, v přímé linii, diagonálně, v kruhu... Animovaný film se zde nechává inspirovat filmem hraným (zvláště počítačová 3D animace). Oproti hranému filmu si však může dovolit popustit uzdu fantazii a neřešit, zda to je či není reálné takto nasnímat.

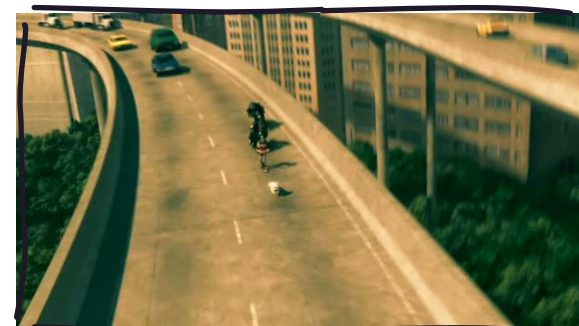
Velmi vděčná je jízda při akčních scénách. Pro umocnění dynamičnosti se u velkých celků či celků kamera vůči objektům pohybuje v protisměru, jak ukazují snímky z filmu *Bolt*.

(C) Jízda

Bolt (r. Ch. Williams, B. Howard, 2008)



1



2



3



4



5



6



7



8

Délka záběru

Délka záběru je...

...označení, kolik sekund/mi-
nut jeden záběr trvá, popří-
padě kolik okének záběr ob-
sahuje.

(A) Dlouhý záběr může vyvolávat u diváků různé emo-
ce. Někdy působí uklidňujícím dojmem, jindy na-
opak podtrhává napětí (očekávání, že se něco
stane). Časté využívání dlouhých záběrů ve filmu
může celé dílo výrazným způsobem zpomalit
(a diváky nudit). Na druhé straně neplatí, že by
díky dlouhým záběrům musel být film málo
dynamický. Je tedy zřejmé, že žádná obecná
pravidla neplatí. Vždy záleží na tom, co záběr
sděluje, jaká je jeho obrazová kompozice, jak
vhodně jsou vedle sebe záběry seskládány.

(B) Krátkým a velmi krátkým záběrům již kon-
krétní vlastnosti určit můžeme. Často mají
za cíl zrychlit tempo filmu, zdynamizovat ak-
ci, ozvláštnit film. Mohou ale také zbytečně
tříštit naši pozornost a ve velkém množství
začít působit spíše nudně.
Ideální je jejich užití v akčních scénách,
popřípadě při dialogu (zvláště rychlé výměně
slov).

K zamyšlení

Jak na vás působí dlouhé, krátké a velmi krá-
tké záběry. Preferujete některý z nich a v ja-
kých případech ano a ne?

Otázka

Lze najít žánry, pro něž je vhodná konkrétní
délka záběrů? V čem spočívají výhody dlouhých,
resp. krátkých záběrů, v čem však také jejich
nevýhody?

Úkol

Najděte ukázky, které by demonstrovaly užití
dlouhých a krátkých záběrů.

Příkladová analýza – Kompozice

Brendan a tajemství Kellsu (r. T. Moore, 2009)

Zlo v příběhu o malém Brendanovi zosobňují barbarští Vikingové. Ačkoliv pro opatství, v němž Brendan žije, představují reálnou hrozbu, na scénu vstoupí až v poslední čtvrtině filmu. Příchod úhlavního nepřítele nevinných obyvatel a všech civilizovaných a kulturních lidí v zemi je pro příběh zlomový, čemuž odpovídá i jeho podání.

Vikingové jsou čím dál více "tušení", zvěsti o jejich postupu doléhají až do opatství. Obyvatelé proto zpevňují své hradby a snaží se na příchod připravit. Tomm Moore využívá hned několik symbolů, pracuje s barvami a kompozicí, aby vpád vojsk a krvavé plenění opatství zachytil dramaticky, nicméně ne explicitně.

Nejprve nechá opatství (ve tvaru kruhu) pokrýt sněhem, aby vznikl barevný kontrast mezi očekávanou hrozbou a dosavadními pestrobarevnými obrazy jara, léta a také podzimu. Jakmile vikingský postup nabírá na rychlosti (stále se však o nich pouze hovoří), stane se z opatství "mrtvá zóna". Kompozičně obrazy začínají být strohé – sledujeme, stejně jako postavy, s očekáváním vstupní bránu. Ta se ční téměř až k samotnému hornímu okraji rámu. Zdání, že je nepropustná (a bezpečná) naruší let vrány. Je přesně v centru, letí po ose, která rozděluje obraz na dvě poloviny. Hned za ní letí další a další, čímž se pocit bezpečí oslabuje a naopak zesilují obavy. S nimi se začne mírně proměňovat i kompozice – hradby najednou nesahají až k hornímu okraji rámu, jako by ustupovaly, v záběru zabírají méně a méně místa. Vrány je vytlačují.

Dojde ke střihu a změně úhlu pohledu, a tedy také ke změně celkové kompozice. Hradby jsou až v zadním plánu, zaujímají velmi malou část obrazu, už si jich i stěží všímáme. Zato vrány, které v předchozím záběru vytvářely více méně geometricky uspořádaný objekt, pokrývají prostor napříč obrazem. Jejich pohyb už není organizovaný, naopak opatství začíná pokrývat chaos – a tedy ještě větší strach.



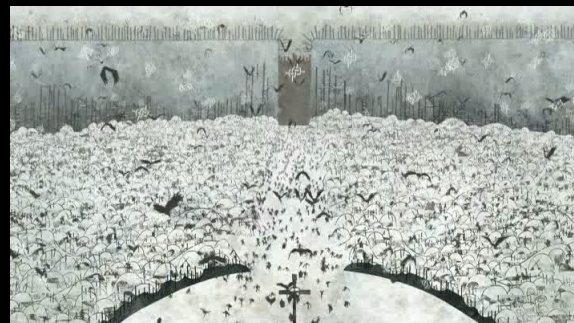
1



2



3



4



5

Zděšení lidí je zobrazeno v kompozicích, které využívají různě nasměřovaných přímek, a to i v záběru na opata, který má úmyslně svoji dlaň v prvním plánu, abychom viděli jeho rostoucí nervozitu.

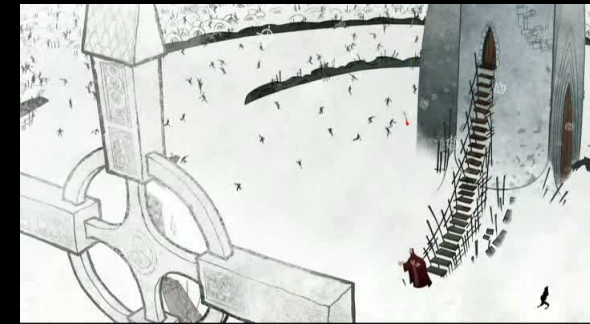
Opat je v kompozici mírně šikmo, stejně tak věž kostela, přičemž náklon směrem z levého dolního rohu do horního pravého rohu symbolizuje ústup a bezbrannost.

To, že se opat dívá vyděšeně někam nad něj, za hradby, dává tušit další nebezpečí.

Příkladová analýza – Kompozice

Spolu s vránami totiž začnou přilétat za hradby opatství také hořící šípy. V několika krátkých záběrech sledujeme let jednoho z nich. Nejprve letí stejně jako první vrána na vertikální ose uprostřed. Jeho dráha (a kompozice v obraze) se začne měnit – je přímkou z dolního levého rohu směrem k hornímu pravému (tedy jako opat v předchozích záběrech), pak ale změni trasu přesně v opačné kompozici – z horního levého směrem k dolnímu pravému rohu, čímž dává na vědomí, že hrozí střet s opatem. Toho máme ještě šanci spatřit – zajímavá kompozice následujícího záběru, kdy v prvním plánu levou třetinu vyplňuje kříž a hluboko pod ním stojí opat. Zásah šípu do těla opata výtvarně podtrhává kombinace barev – černého šípu (jako vrána), rudé siluety opata (bolest, krev) a bílého pozadí (prázdnota, nicota). Opat v rámci kompozice záběru stojí v levé části obrazu, stejně jako předtím kříž. Rozpřážené ruce opata na kříž také odkazují.

Opat, ležící na zemi, v dalším záběru již není siluetou. Bílá barva je z obrazu takřka vytlačena šedí a černotou, červená pohlcuje věž. Světle bílé jsou pouze dopadající sněhové vločky, ne nepřipomínající kříž.



Příkladová analýza – Rámování

Ruka (r. J. Trnka, 1965)

Tvorba Jiřího Trnky byla veskrze apolitická, jedinou výjimku představuje jeho poslední film. *Ruka* je podobenstvím o moci, o totalitarismu a o zápasu umělce s touto diktaturou. Trnka se tak se svými diváky rozloučil výsostně osobní výpovědí o bojích, které musel on a další tvůrci svádět se Státem. Ten symbolizuje ve filmu *Ruka*. A to, že *Ruka* je něčím nepřirozeným, něčím, co by nemělo do našeho prostoru vstupovat, podtrhává fakt, že zatímco ve filmu vystupují loutky, Ruku hraje skutečná lidská ruka – neanimovaná.

Autorskou výpověď Trnka nevkládá pouze do samotného námětu, rozlišení lidské ruky a loutky, ale také do práce s obrazovým rámem.



Uvozující záběr představuje prostředí – byt umělce. Orámování tohoto prostoru vyvolává pocit, že sledujeme divadlo – chybí zde čtvrtá stěna, protože bychom coby diváci z hlediště do prostředí, v němž se příběh bude odehrávat, neviděli.

Asociace divadelních kulís odkazuje k úmyslu Jiřího Trnky, a to předat pomocí alegorického příběhu zprávu o sobě samém. Jako by nechtěl autor přímo začít vyprávět příběh, který by se mohl zdát reálným, jako by naopak chtěl poukázat, že jde jen o fikci. Tím nám nepřímou naznačuje, jak často fungoval souboj s cenzurou – kritika moci byly ukryta v hříčkách, jinotajích, symbolech a podobenstvích.

Jakmile se v rámci děje poprvé objeví náznak nějakého ohrožení, nebezpečí, využívá Trnka divadelnosti kulís a toho, že netušíme, co je za nimi. Když hlavní hrdina slyší zvuky a otevře dveře, aby nakoukl ven, vidíme jen a pouze tmu. Co se ukrývá mimo obraz?



Ze tmy se pak několikrát objeví již zmiňovaná Ruka, symbol totality. Strach z ní je o to větší, že přichází odněkud shora, netušíme, jak přesně je velká, protože vychází z rámu. Navíc umělcův byt – asociovaný jako malé jeviště – se zdá být proti ní velmi křehký.



Tajemnost prostoru mimo rám je v následujících záběrech doplněna o abstraktnost, zvláštní prázdnotu, kdy je umělec uzavřen do ptačí klícky. Z ní se rozhodne utéct a prochází neprostorem.

Závěr filmu, v němž hrdina zahyne, sledujeme znovu z pozice diváka, kdy se na jevišti odehrává ověření umělce (ironický odkaz na to, jak si stát považoval apolitického Trnky) a jeho umístění do rakve. Ruce poté zatáhnou oponu – smuteční závoj.

MIZANSCÉNA

kapitola

2

Mizanscena

Mizanscena je...

...inscenování akce, která se odehrává v konkrétním prostředí a s přítomností konkrétních postav.

Kontext slova

Termín mizanscena našel své rodiště ve Francii (mise-en-scene), v překladu představoval **inscenování akce**. Používalo se jej pro označení **režie** (tenkrát ještě pouze ve vztahu k divadlu). V 50. letech minulého století díky představitelům francouzské filmové nové vlny se přeneslo označení i přímo na režiséra.

K zamyšlení

Zamyslete se již nyní nad tím, co si všechno pod pojmem mizanscena představíte – zkuste u každé z kategorií navrhnout další členění.

Hned v úvodní části této kapitoly se pozastavíme u prostorových aspektů mizansceny. Jakou funkci má barva, hustota informací v obraze, co lze považovat za jeho dominantu. Důležité budou zastávky u různých typů prostředí a opomenuty nezůstanou ani rekvizity a kulisy.

Jak se zpívá, "šaty dělají člověka". Stejně tak důležité jsou i pro charakterizaci filmové postavy. Mohou odrážet její postavení, symbolizovat vnitřní pohnutky, a nemusíme hovořit pouze o oblečení, ale také o líčení či barvě vlasů.

Řeč bude o tom, jak obraz a film, jeho vyznění, dokáže ovlivňovat práce se světly – ať už jde o jejich zdroj, směr, nebo o využití různých typů stínů.

Na stránkách těchto skript se postupně podíváme na jednotlivé prvky, které pod pojem mizanscena řadíme.

Základní kategorie jsou:

prostředí – scéna – výprava

kostýmy, líčení

osvětlení

chování postav

Pod chováním postav si představíme nejen využívání gest, mimiky či práci s celým tělem, ale také pohyb postav a jejich zasažení do prostoru. Animovaný film má mnoho specifík, proto se zde budeme věnovat i postavám, které neztvární "lidé", ale věci či zvířata.

Časoprostorové aspekty mizanscény

Prostor je...

...uspořádání mizanscény, které z dvourozměrného filmového obrazu ohraničeného rámem vytváří v divákovi **subjektivní pocit rozměru třetího**. Kromě výšky a délky tak pracují filmaři i s hloubkou prostoru.

Co vše tvoří prostor

Pro naši potřebu postačí, když se budeme zabývat tím, nač se primárně soustředí divákova pozornost. Je to objekt, který se oproti statickým objektům **pohybuje**. Stejně tak více pozornosti strhává světlý objekt umístěný mezi tmavými, takže kromě pohybu hovoříme o **barvě**.

Pro diváka v rámci prostoru sehrává důležitou roli také **vyváženost** obrazu – hovoříme také někdy o tzv. hustotě. Má se divák soustředit pouze na jeden nebo více objektů? Obsahuje jich obraz přespříliš (a proč), nebo naopak využívá jen omezený počet? Pozornost při sledování obrazu ovlivňují i **rozměry** objektů a jejich vzájemné vztahy.

Čas je...

...znak tzv. časoprostorových druhů umění, kam spadá i film. Filmový obraz totiž pracuje také s trváním, které je pro vznik a ovlivňování významů velmi důležité. Autor kontrolou mizanscény hlídá také, **co a jak dlouho budou diváci sledovat**.

Úkol

Najděte ukázkou, na níž byste ostatním vysvětlili divákovo vnímání filmového času. Vyberte ideálně takovou, kde si u vás – diváků – tok času vyžádal pozornost.

Citát

"Mizanscéna jako celek napomáhá komponovat záběr v prostoru a čase. Prostředí, osvětlení, kostýmy a chování figur vzájemně spolupůsobí, aby vytvořily schémata popředí a pozadí, linie a tvaru, světla a tmy i pohybu. Tato schémata představují sjednocené systémy, které se rozvíjejí, a nejenže vedou naši pozornost záběr od záběru, ale také napomáhají vytvořit celkovou formu filmu." (D. Bordwell, K. Thompson)

Prostorové aspekty – Dominanta



Three Little Pigs (r. B. Gilett, 1933)

Dominantou v mizanscéně rozumíme **objekt**, který na sebe **strhává** naši **pozornost** – lze jej považovat tedy za ten nejvýraznější v obraze. Jak ukazuje levý obrázek, zde dominantu představuje hladový vlk. Autoři umně pracují i s kompozicí, kdy pravou třetinu obrazu tvoří strom, ve druhém plánu je hlava vlka a ve třetím tvoří pozadí především jen nebe, které i svojí barevností umocňuje dominantu obrazu – a tedy postavu zlého vlka.



The Grasshopper And The Ants (r. J. Wilfred, 1934)

Snímek z jiného filmu z dílny Walta Disneyho naopak ukazuje případ, kdy v mizanscéně **schází dominantní prvek**. Jako diváci stěžít můžeme při prvním pohledu na obraz najít stěžejní objekt – místo toho budou naše **oči těkat** z objektu na objekt.

Otázka

Co vede autora, aby v rámci obrazu pracoval s dominantním objektem? Při jakých situacích se naopak může hodit, když v mizanscéně taková dominantna úmyslně schází?

Prostorové aspekty – Pohyb



The Wind in the Willows (r. J. Driver, 1983)

Typickým příkladem, kdy na sebe strhává pozornost v rámci mizanscény objekt pohybující se mezi objekty statickými, je například **pohyb postavy kolem neživých předmětů**. Obrázek ukazuje moment, kdy se zamyšlený krtek stává statickým objektem, zatímco krysa (využívá krtkovy nehybnosti) je v pohybu. Divák upře pozornost na krysu, protože je zvědavý, co za akci provede. Současně zde ale vzniká **napětí** druhé – probere se krtek ze svého zamyšlení a jak bude vypadat jeho reakce? Z toho vyplývá, že ne nutně musí pohybující objekt divákovu pozornost neustále udržovat.



Turok: Son of Stone (r. C. Geda, 2008)

Napětí nevzniká pouze **konfrontací statického a rozpořbovaného objektu**, ale také **dvou** (či **více**) **objektů v pohybu**. Ostatně, stěží bychom si mohli představit akční scény bez právě této konfrontace. Snímek z filmu *Turok* ukazuje, jak s ní lze pracovat. V předním plánu sledujeme pohyb hlavního hrdiny, pohyb je klidný (zdání, že je již dobojováno), zatímco v zadním plánu – který vidíme pouze my, diváci, nikoliv postava – přilétají další ještěři (příprava k boji).

Otázka

Objekty statické a v pohybu v jednom obraze, stejně tak několik pohybujících se objektů nemusí nutně vyvolávat napětí, ale také jiné emoce. Které? O jaké situace by šlo?

Prostorové aspekty – Barva



Girls' Night Out (r. J. Quinn, 1987)

Divákova pozornost je směřována na barevný objekt – takto může být umístěn i v zadním plánu, aniž by se v přeplněném obraze ztratil.



Franz Kafka (r. P. Dumala, 1991)

Obecně se považuje vhodné zdůraznit objekty tím, že budou světlejší než ostatní – takto pracoval i Piotr Dumala při výtvarných návrzích a následné realizaci svého filmu inspirovaného Franzem Kafkou.

K zamyšlení

Vraťte se k podkapitolám o barvách a k tzv. psychologii barev. Jak byste ji aplikovali na práci v rámci mizanscény – když budete chtít různým způsobem pracovat s diváčkou pozorností?

Prostorové aspekty – Hustota



The Hill Farm (r. M. Baker, 1989)

Hustota mizanscény se odvozuje od množství podnětů/informací, které se v obraze nacházejí. V případě obrázku nahoře hovoříme o malé hustotě, zatímco snímek z filmu *The Tale of How* po celou dobu svého trvání diváka až zahlcuje vjemy a informacemi.

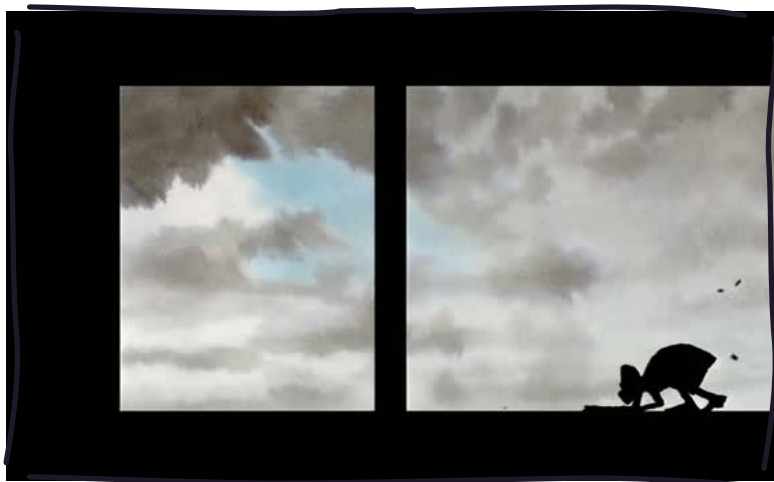
Úkol

Najděte ukázky, které mají v rámci mizanscény odlišnou hustotu.



The Tale of How (r. The Blackheart Gang, 2007)

Prostředí



Vent (r. E. van Schaaijk, 2004)

Prostředí výrazným způsobem ovlivňuje chování postav, zasahuje do děje, sehraává funkci, která může dát klíč k interpretaci... Nizozemský snímek *Vent*, jak napovídá název, využívá větru k tomu, aby znepríjemňoval lidskému hrdinovi život, a de facto vytvářel i zápletku filmu.

Všimněte si kompozice, kdy na prostředí klade autor důraz už jen tím, že nebi věnuje většinu obrazu. Člověk je místo toho jen malou siluetou pohybující se po rámu obrazu.

Úkol

Najděte další příklady, v nichž prostředí výrazným způsobem zasahuje do děje. A alespoň jeden příklad, kdy si myslíte, že naopak prostředí má opravdu spíše jen funkci kulisy

Významnost prostředí

Filmové umění má tu vlastnost, že může vyprávět, aniž by k tomu nutně potřebovala postavy (což by se kupříkladu na divadelním jevišti dost dobře nedalo praktikovat). Animovaný film není výjimkou, ba naopak – existují snímky, které využívají pro sdělení informací opravdu jen obrazy prostředí – hrající mizanscény, v níž se nepohybují žádné postavy. Prostředí, také označované jako výprava, proto nemusí mít pouze funkci obyčejné kulisy.

Krátkometrážní *Quest* nabízí další příklad kreativního využití prostředí. Panáček z písku potřebuje vodu, aby zcela nevyschnul a nerozpadl se. Hledá ji v krajině, ale když už je na blízku, propadne se "o úroveň níže" do jiného prostředí, které je svým charakterem ještě více nepřátelské pro přežití.



Quest (r. T. Montgomery, 1996)

Prostředí – Existující místo



Kuky se vrací (r. J. Svěrák, 2010)



Na půdě (r. J. Barta, 2009)



Franz Kafka (r. P. Dumala, 1991)

Hraný film umožňuje tvůrcům, aby při výběru lokalit využívali skutečná místa a ta dle potřeby uzpůsobovala natáčení. V animovaném filmu je toto mnohem složitější, nicméně i se zasazením animovaných postav do **reálného a existujícího místa** se setkáme. Ať už jde o kombinovaný film, kdy například kreslené postavičky hrají s lidskými herci, nebo o loutkové filmy, v nichž jsou loutky vsazené do skutečného prostředí.

Kuky se vrací není animovaným filmem v pravém slova smyslu (figurky ovládají vodiči pomocí drátků), ale mohli bychom na něm ukázat, jak vypadá funkční využití loutky a reálné krajiny. Kdyby Jan Svěrák zvolil klasický způsob vedení loutky (snímání po okénku), musel by prostředí vytvořit uměle. Takto ve filmu hrají i živá zvířata, lze pracovat se slunečními paprsky apod.

Jiří Barta v loutkovém filmu *Na půdě* využil prostředí půdy, kterou ze svého dětství mnozí diváci dobře znají. Pracoval s reálnými objekty, ale vzhledem k pookénkovému snímání musel již prostředí více stylizovat.

Další kategorii představují snahy o naanimování takových míst, která jsou věrohodná a vycházejí z reality – jako například Praha ve filmu *Franz Kafka*.

Prostředí – Umělé místo



T.R.A.N.S.I.T. (r. P. Kroon, 1998)



Atraksion (r. R. Servais, 2001)

K zamyšlení

Kdy byste volili reálné a kdy umělé prostředí?
Jak lze to skutečné stylizovat a jak vnést do umělého prvky reality?

V rámci hraného filmu se za *umělé místo* považuje *scéna vytvořená v umělých podmínkách*, například ve filmovém ateliéru. V kontextu animovaného filmu se budeme o *umělém místě* bavit tehdy, když mizanscéna *nemá s reálným prostředím nic společného*.

Film *T.R.A.N.S.I.T.* střídá destinace, v nichž se děj odehrává, pokaždé sice odkazuje ke konkrétní zemi, využívá reálných prvků, ale stylizuje je – typem kresby, barvou.

Raul Servais vytváří zcela umělé, fikční prostředí a Chuck Jones ve své slavné grotesce nachází inspiraci v operních kulisách, které hyperbolizuje a kombinuje s abstraktní malbou.



What's Opera, Doc (r. Ch. Jones, 1957)

Prostředí – Rekvizity



Tsumiki no ie (r. K. Kato, 2008)



Skhizein (r. J. Clapin, 2008)



Apel (r.R. Czekala, 1971)

Věc, která sehraje v ději nějakou roli, nazýváme rekvizitou. Může být libovolně velká, může se ve filmu objevit jednou či opakovaně, strhnout na sebe pozornost, nebo být jen pro ty vnímavé. Má mnoho funkcí, například může **dokreslovat charakter** postavy, **zauzlit děj**, **předznamenat** blížící se **nebezpečí**, napomoci ke **kommunikaci** mezi postavami, dokonce **na ní může stát celá zápletka** (ku příkladu v *Pánovi prstenů*). Obrázek z *Tsumiki no ie* využívá fotografie k tomu, aby ve zkratce uvedl diváka do života ústředních hrdinů.

V Clapinově *Skhizeinu* trpí postava tím, že se jeho fyzická schránka posunula od jeho Já. Konflikt pochopitelně umocňuje tvůrce tím, že se musí hrdina potýkat s užitím mnoha rekvizit.

Rekvizita může přinášet smrt a může být také symbolem. V případě *Apelu* je kulomet nositelem hrůzy a nelidskosti. Na snímku vidíme pouze odlesky hlavně při palbě.

Otázka

Objekty statické a v pohybu v jednom obraze, stejně tak několik pohybujících se objektů nemusí nutně vyvolávat napětí, ale také jiné emoce. Které? O jaké situace by šlo?

Prostředí – Kulisy



What`s Opera, Doc (r. Ch. Jones, 1957)



Fantastický pan Lišák (r. W. Anderson, 2009)

Kulisy, ostatně jako celé prostředí, mohou být různou měrou **stylizované**. A jako i ostatní prvky mizanscény, i kulisy mohou mít **více funkcí**. Většinou si s tímto pojmem spojíme určitou **statičnost**, **nevýraznost** a pouze **doplňkovou funkci**. Na druhé straně je spousta případů, kdy kulisy budto **ne přímo** nebo **přímo doplňují informace** v obraze, vyvolávají v nás nějaké **emoce** nebo **dokreslují charakter** postav či místa.

Chuck Jones (obrázek nahoře vlevo) pracuje ve své grotesce s divadelními kulisami, zasazenými do krajiny. Hyperbolizuje je a stylizuje.

Ve scéně z *Fantastického pana Lišáka* kulisy sehrávají spíše pasivní roli, nicméně přenášejí informaci o tom, že hrdinové filmu, kteří se právě prokopali do supermarketu, nebudou muset dlouho a dlouho řešit, kde si obstarat potravu.

Hrdina z filmu *Skhizein* byl nucen kvůli poruše (jeho tělo a jeho duše jsou od sebe oddělené) vytvořit duplikáty věcí a nábytku, které doma má. Kulisy v tomto snímku jsou tedy jakoby reálné a fikční. Všimnout si ale můžeme také toho, že čas od času se celé prostředí zobrazí jako by šlo o divadelní scénu, popř. kulisy v ateliéru.



Skhizein (r. J. Clapin, 2008)

Prostředí – Barevnost



L'homme aux bras ballants (r. L. Gorgiard, 1997)



Idioti a andělé (r. B. Plympton, 2008)



L'homme aux bras ballants (r. L. Gorgiard, 1997)

O barvě byla řeč již při obrazové kompozici, v rámci prostředí budeme o barevnosti hovořit, když se jednotlivé části obrazu od sebe barevně liší. Může jít o konfrontaci světlé a tmavé, jak ukazuje obrázek vlevo nahoře. V *Idiotech a andělech* dochází ke kombinaci tmavých a ponurých odstínů hnědi a šedi, díky nimž na sebe upoutá pozornost malý, světle zbarvený motýl. Vyváženost a harmonie barev také nese svoji funkci, po bouři, kterou malý hrdina prožil, přichází poklidná noc – symbolizovaná jemnými vlnkami na hladině, kompozičně centralizovaným mrakem a v zadním plánu s nebem posetým hvězdami.

Úkol

Najděte další příklady, v nichž autor v rámci prostředí kreativně využíval barev

Kostýmy, líčení

Specifikum animace

Když se řeknou pojmy kostýmy a líčení, vybavíme si divadlo nebo hraný film. Co ale v případě filmu animovaného? Ačkoliv i zde dochází ke skutečnému líčení a oblékání do kostýmů (a to u loutek), v případě ostatních technik nám může připadat používání těchto termínů poněkud zvláštní.

Přesto však všechny, i ty kreslené, postavy mají nějaké oblečení a různou míru líčení – animátor a výtvarník s postavami totiž pracuje stejně tak, jako by to byli lidé.



Princ Egyptský (r. S. Wells, 1998)



Ghost in the Shell (r. M. Oshii, 1995)

Kostýmy, líčení – Období

Prvním z kritérií, které určují, jaké oblečení/kostým postava bude na sobě mít, představuje období, v němž se příběh odehrává. Tvůrci mají pochopitelně volnost, nicméně při výběru historické látky se většinou snaží vycházet z tehdejších vzorů a módy.

Princ Egyptský je příkladem, kdy šlo tvůrcům právě o historickou věrohodnost.

To filmy odehrávající se v budoucnosti mají v podstatě naprostou svobodu – futuristická mizanscéna (rekvizity, kulisy, oblečení...) může mít nespočet podob. Nebývá ale neobvyklé, když autor navrhne oblečení pro postavy tak, aby bylo co nejvěrnější naší současnosti. (Například *Ghost in the Shell*). Někdy dokonce stylizuje kostýmy natolik, že kombinuje budoucnost s historií, často takovému stylu říkáme retro futuristický.

Úkol

Najděte příklady snímků, ve kterých autor neprojevil snahu o historickou věrnost.

Kostýmy, líčení – Společenská třída



Kozí příběh – Pověsti staré Prahy (r. J. Tománek, 2008)

Lidská společnost bývá rozdělena do vrstev, resp. tříd. Základní rozdělení bychom mohli postavit na vrstvě bohaté/vládnoucí/aristokratické, na vrstvě, která se nachází přesně na opačném konci – bude sem patřit "chudina"/poddaní. Někde uprostřed stojí střední vrstva.

Kozí příběh mimo jiné konfrontuje žebráky s luxusem obklopenými zástupci městské rady a kněžími.

Trnkův Císařův slavík se tematicky věnuje panovníkovi v orientální zemi.

V amerických seriálech bylo tradicí se věnovat střední vrstvě, pak ale přišli alternativy, v jejichž centru stála tzv. dělnická rodina. Proslavili se tím *Flintstoneovi* a o třicet let později další animovaný sitcom – *Simpsonovi*. U nich se navíc žánrovost zdůrazňuje neměnností oblečení (pokud nejde o převleky).



Císařův slavík (r. J. Trnka, 1948)



Simpsonovi (M. Groening)

Kostýmy, líčení – Pohlaví

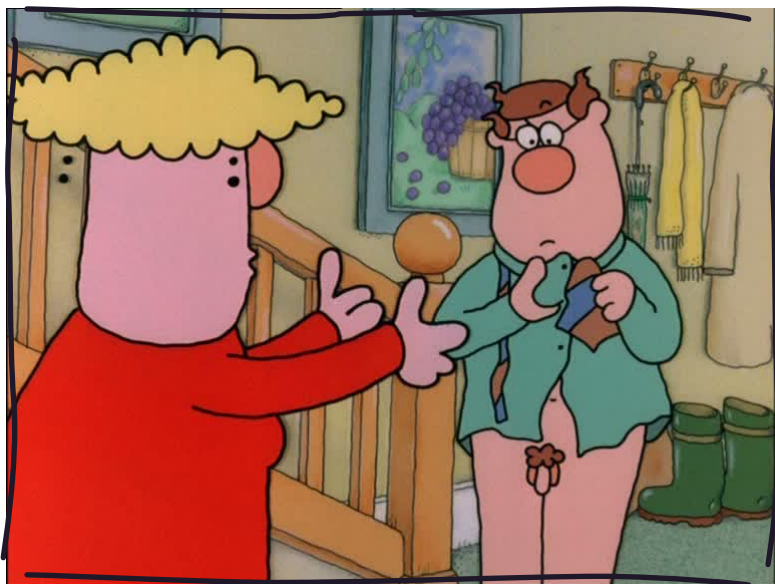


Karl a Marilyn (r. P Pärn, 2003)

Ženské a mužské postavy se co do líčení i kostýmů pochopitelně budou lišit, nicméně i zde platí, že vždy záleží nejen na charakteru postavy, ale i na konkrétní zápletce a motivaci. V neposlední řadě na tom, do jaké míry chce autor mást diváky či využít svoji tvůrčí volnost.

Estonský animátor Priit Pärn je pověstný tím, že podtrhává ženské tvary, od toho se odvíjí i jejich kostýmy. Mnohdy nejde dokonce ani o skutečné oblečení imitující látku. Jak ukazuje obrázek z filmu *Karl a Marilyn*, obléká Priit Pärn ženskou hrdinku pouze do "barvy", z látky zde má být pouze maličká zástěra.

Na festivalu v Annecy úspěšný film *Bob's Birthday* je postaven přímo na (ne)oblečení hlavního hrdiny. Pojednává zde mimo jiné i o společenských konvencích, určitých normách v oblékání, na to, jak je porušujeme doma v soukromí a jaké potíže/trapasy z toho mohou vzejít.



Bob's Birthday (r. D Fine, 1995)

K zamyšlení

Zamyslete se nad společenskými normami, etiketou, a to ve vztahu k oblékání a líčení. Jakými pravidly se například musíme řídit?

Úkol

Najděte příklady, kdy v animovaném filmu nevystupují lidské postavy, ale věci či zvířata, přesto jsou dodržovány konvence lidské společnosti.

Kostýmy, líčení – Věk



Úžasňákovi (r. B Bird, 2004)

Věk výrazným způsobem ovlivňuje, jaké šaty na sobě postavy budou mít. Stejně tak se promítá do jejich "vizáže". Film *Úžasňákovi* vypráví o rodině, jednotlivé hrdiny si však spojujeme s jejich super-kostýmy, které mají jednotný vizuální styl. Na obrázku nicméně vidíme nejmladšího člena rodiny - Jack Jacka v dupačkách (ve filmu přednostně jen v plenkách), jak se s ním mazlí jeho otec, oblečený v polokošili.

V obrázku dole vidíme starce na loďce, jeho oblečení koresponduje nejen s rolí, kterou zastává (rybář), společenským postavením (nižší třída), ale také s věkem.



The Old Man and the Sea (r. A Petrov, 1999)

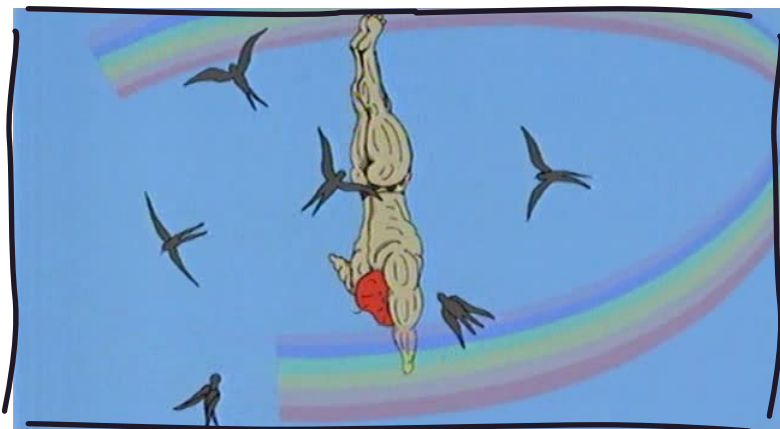
K zamyšlení

Zamyslete se nad tím, jak se liší styl oblékání a líčení u různých věkových kategorií.

Úkol

Vyhledejte příklady, na nichž byste demonstrovali výjimky - že jsou postavy na svůj věk oblečeny nepatřičně nebo nezvykle.

Kostýmy, líčení – Postava



Karl a Marilyn (r. P Pärn, 2003)



Dva mrazíci (r. J. Trnka, 1954)



Ryan (r. Ch. Landreth, 2004)

Oblečení se přizpůsobuje tvarům postavy, někdy ji ale dokáže formovat. Jak ukazuje snímek z filmu Priita Pärna, kulturistickou, ale mrštnou postavu Karla Marxe zvýrazňuje nevelké spodní prádlo s tygřím vzorem.

Kritika "přežranosti" ve *Dvou mrazících* spočívá i v marné snaze jednoho z mrazíků nachladit šlachovitého (a jen s obyčejným oblečením) muže, který se ale zahřívá prací. To obtloustlý zbohatlík se veze, má kožich, čepici, šátek, také rukavice, přesto mu zůstane zima.

Svérázný portrét umělce Ryana Larkina jej zobrazuje jako osobnost na pokraji propasti – šlachovité tělo zdůrazňuje i oblečením, plandavým trikem a košilí.

Kostýmy, líčení – Charakter



Iluzionista (r. S. Chomet, 2010)



Akira (r. K. Otomo, 1988)



Kirikou (r. M. ocelot, 1998)



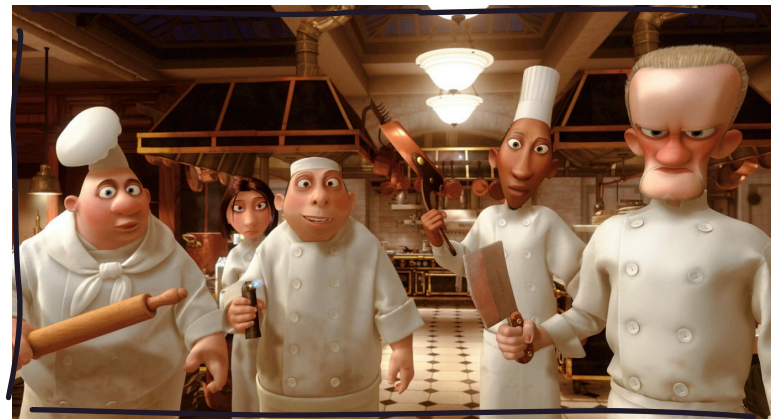
Kozí příběh – Pověsti staré Prahy (r. J. Tománek, 2008)

Kostýmy a líčení velkou měrou vypovídají nejen o společenském postavení, věku a pochopitelně i pohlaví postavy, ale mnohdy odráží i jejich charakter. Kostýmy mohou pravé Já skrývat, nebo prozrazovat o postavě to, co by nám muselo být sděleno jiným způsobem. Hrdina v *Iluzionistovi* je tichý, nenápadný pán v postarších letech, skromný a stejně tak vypadá i jeho oblek. Často navíc nosí klobouk, aby mohl kolemjdoucí zdvořile pozdravit. To hrdina ve filmu *Akira* symbolizuje revoltu a sílu jednotlivce. Na obrázku vidíme jeho oblečení, které barevně koresponduje s motocyklem. Čarodějnice v dětském filmu *Kirikou* je ošacena pouze do šperků, zlatých a blyštících se, aby zdůraznili tmavou kůži a byly také v kontrastu s černými vlasy. Změna vizáže, včetně kostýmu, u Matěje v *Kozím příběhu* odráží jeho vnitřní proměnu z dobrého na zlého člověka. Tvůrci využili různých osvědčených prvků – obočí narostlé šikmo vzhůru, ostře stříženou a dlouhou bradku, podbarvené oči, vznešený, ale tmavý, kabát, zlatý řetěz na krku.

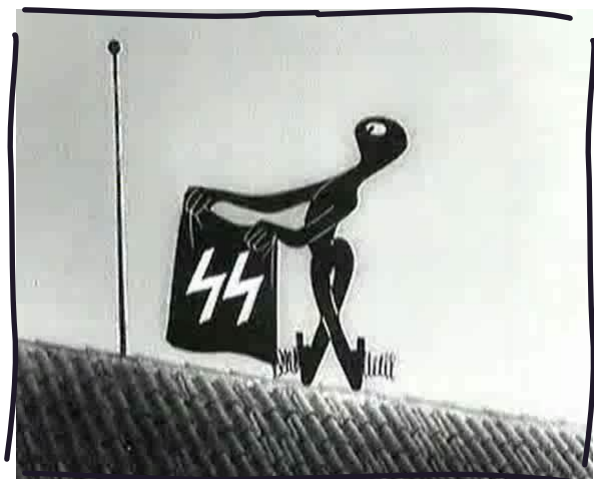
Kostýmy, líčení – Funkce



Úžasňákovi (r. B. Bird 2004)



Ratatouille (r. B. Bird 2007)



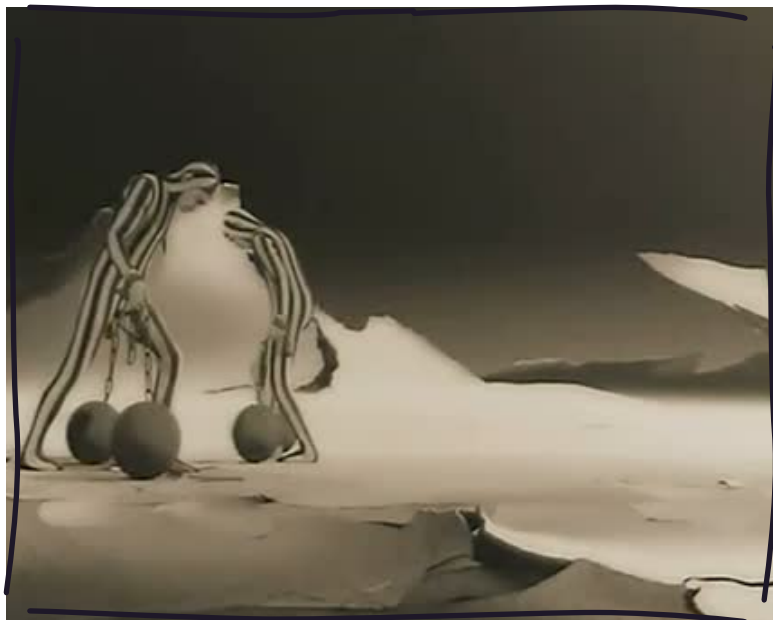
Pérák a SS (r. J. Brdečka, J. Trnka 1946)

Funkce, jakou v příběhu postava má, může ovlivnit i její oblečení a líčení. Nemusí nutně ale jít o funkci pro daný děj, ale také o funkci, kterou zastává ve společnosti. Jako například kuchaři v *Ratatouille*. Vysoký klobouk sehraje důležitou roli pro skrývání Remyho, krysy, která "ovládá" mladého kuchaře taháním za vlasy.

Zvláštní kategorií určitě budou tvořit superhrdinové, kdy jejich kostýmy představují určitou vizitku a také naznačují, jaké asi schopnosti by takový hrdina mohl mít. *Úžasňákovi* vypráví o řadě superhrdinů, výběru kostýmů se zde tvůrci i přímo věnují (návrhářka Edna) a poukazují, jak nevhodný může být volný plášť, který sice dobře vypadá, ale často stál u konce superhrdinů.

Zajímavým příspěvkem do této kategorie je film od Jiřího Trnky a Jiřího Brdečky, kteří do role superhrdiny pasovali kominíka – ten si sundal tmavou ponožku a natáhl přes hlavu, k chodidlům přidělal dvě péra a tím docílil svých "super schopností". Zvláštní je, že vidíme pouze jedno oko, nikoliv dvě, postava tak pozbývá obyčejnosti/realističnosti a můžeme ji snadněji vnímat jako "nadpozemského hrdinu".

Kostýmy, líčení – Příslušenství



Atraksion (r. R. Servais, 2001)

Rekvizity čas od času bývají s postavou natolik spjatý (popř. s jeho kostýmem), že je vnímáme jako jeden celek. Z hraného filmu si takto můžeme vybavit například Chaplinova Tuláka, resp. jeho hůlku.

Pruhovaný kostým lidí ve filmu *Atraksion* doplňují na řetězech zavěšené těžké koule.

K zamyšlení

Pouvažujte nad spojitostí doplňků, které si lidé berou v závislosti na oblečení. Co všechno může být "klíčem" při výběru?

Úkol

Najděte další dva příklady, kdy mají postavy při sobě věc či věci, které lze považovat za součást jejich kostýmů, popřípadě přímo osobnosti.

Osvětlení

Specifikum animace

U hraného filmu si pod osvětlením v rámci mizanscény představíme práci kameramana, který se stará o to, aby umělé či reálné světlo nejen umožňovalo kvalitní obrazový výstup, ale také aby hrálo svoji "roli" – osvětlení totiž může významným způsobem měnit vyznění nejen daného obrazu, ale celé scény.

Zatímco v hraném filmu tak pracují kameramani se skutečnými lampami, světly, zářivkami atp., u animovaného filmu může mít tato práce různé podoby. Změna svícení může spočívat "pouze" v tom, jak výtvarník a animátor světlo a jeho proudění nakreslí. Při využití multiplánové kamery, kdy je několik fólií nad sebou, lze využít reálných světelných lamp a směřovat je mezi skly (na nichž fólie jsou) podle potřeby.

U 3D animace – loutkové animace, animování s různými materiály jako je hlína, písek atd. – se taktéž pracuje se skutečnými světly. U počítačové animace jsou světla pouze virtuální, byť se s nimi zachází obdobným způsobem, jako při natáčení hraného filmu.

Co světlo umí

Mizanscéna svoji důležitost (a filmová řeč svoji specifíčnost) nemálo staví právě na způsobu osvětlení. To, jakým způsobem jsou objekty v mizanscéně (ne)osvětlené, ovlivňuje diváckou pozornost. Stejně tak různé změny v osvětlení, zvláště pak při změnách kontrastních, mohou divákovu pozornost aktivovat.

K zamyšlení

Vnímáte – a jakým způsobem – světlo kolem sebe? Všímate si osvětlení v místnostech, pociťujete kromě praktické funkce světla kolem sebe také jeho estetickou funkci?

Otázka

Dříve, než budete číst dále, zamyslete se nad tím, čeho všeho si při analyzování animovaného filmu budete v rámci osvětlení všímat.

Otázka

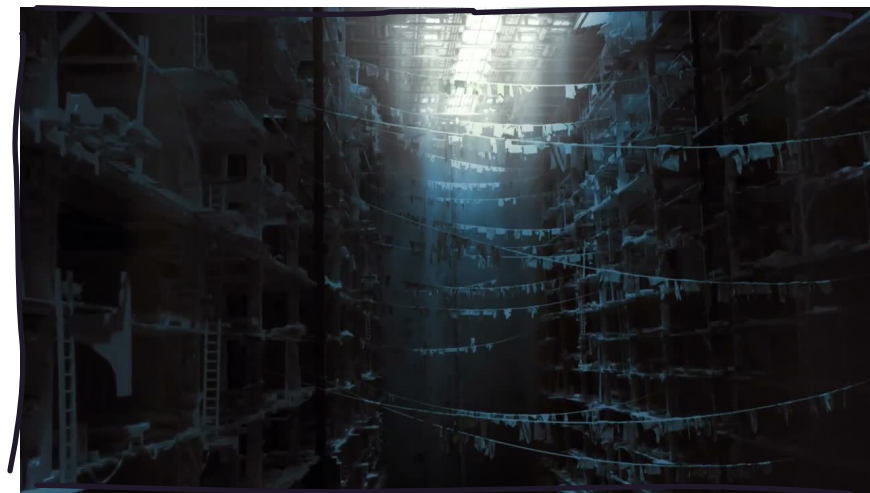
Jaké další rozdíly a jaké další společné postupy u práce se světlem vás napadnou při porovnání hraného a animovaného filmu?

Osvětlení – Stíny

(A) Doprovodný stín



Mary a Max (r. A. Elliot, 2009)



Arka (r. G. Jonkajtys, 2007)

Pokud stín určitého objektu brání světelným zdrojům, aby stejnou měrou osvětlovaly některé zbylé části tohoto objektu, mluvíme o doprovodném stínu. Často doprovodný stín vzniká například na tváři postav (jak ukazuje snímek z *Mary a Max*). Obrázek z polského filmu *Arka* už je složitější příklad – doprovodných stínů je zde celá řada, každý objekt v obraze totiž takový stín má. Navíc dochází i ke kombinaci doprovodného a vrhaného stínu.

Otázka

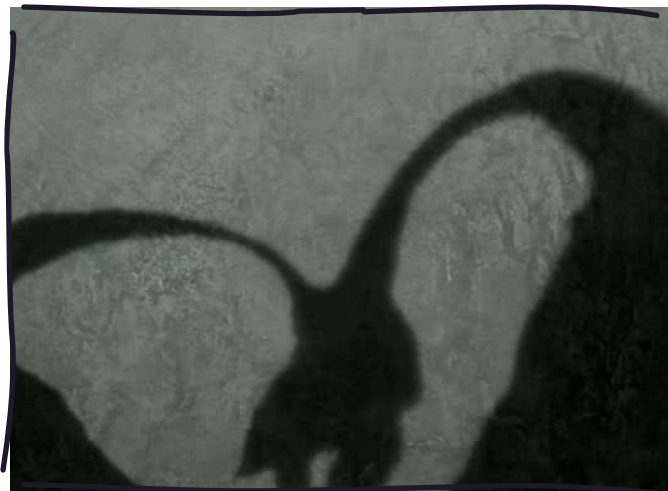
Jaké mohou mít doprovodné stíny (ne)výhody?

Osvětlení – Stíny

(B) Vržený stín



L'homme aux bras ballants (r. L. Gorgiard, 1997)



Ve srovnání s doprovodným stínem představuje stín vržený svým způsobem samostatný objekt – byť nehmotný. Ideální využití vržené stíny nacházejí v hororovém žánru, jak ukazuje snímek z filmu *The Sandman*, který odkazuje ke slavné scéně z němého zpracování *Draculy*, *Nosferata*.

Horní dvojice obrázků dokazuje, že práce s vrženými stíny může být mnohdy velmi kreativní, měnit významy, transformovat objekty, přetvářet realitu. Gorgiard svého hrdinu úmyslně ukazuje jen v americkém záběru či polodetailu, aby vržený stín vzbuzoval větší překvapení a divák si domýšlel, zda dochází k takové změně i u reálného objektu (a jak vypadá).



The Sandman (r. P. Berry, 1993)

Otázka

V jakých případech byste využili vrženého stínu?

Osvětlení – kvalita světla

(A) Měkké světlo



Ratatouille (r. B. Bird 2007)

Měkké světlo vytváří rozptýlené osvětlení. Pro jeho docílení musíme pracovat se slabšími zdroji světla či změkčujícími filtry, nebo – při kreslené animaci – navozovat pocit jejich užití.

Měkké světlo bylo velmi populární v době klasického Hollywoodu, zvláště u komedií a romantických scén. Na tuto dobu odkazuje svým stylem svícení Brad Bird s filmem *Ratatouille*.

→ K zamyšlení

Jak na vás působí měkké světlo?

(B) Tvrdé světlo



Renaissance (r. Ch. Volckman 2006)

Tvrdé světlo je mnohem intenzivnější, proto i přechody mezi nasvícenou a ne-nasvícenou částí scény jsou mnohem znatelnější.

Využívá se v dramatických momentech, v žánrech jako je horor, thriller či krimi, v nočních a tmavých scénách.

→ Otázka

Jaké emoce může vzbuzovat užití tvrdého světla?

Osvětlení – směr a zdroj světla

(A) čelní světlo



Renesance (r. Ch. Volckman 2006)

Potlačuje stíny, při tvrdém světle může docházet až k eliminaci obrysů. Taková postava – jako ve filmu *Renesance* – působí, možná paradoxně, tajemně, mysticky. S výrazným čelním světlem se nesetkáváme tak často, případy, kdy tomu tak je, se obvykle pojí s přímým zdrojem světla, jenž se nachází přímo na scéně, v ději.

(C) zadní světlo



Renesance (r. Ch. Volckman 2006)

Zadní světlo osvětluje siluetu postavy, odděluje ji od pozadí. Do tváře postavy nevidíme a je pro nás tak ještě tajemnější.

(B) boční světlo



The Sandman (r. P. Berry, 1993)

Na rozdíl od čelního dobře modeluje stíny. Nemusí nutně sehrávat nějakou roli, někdy ale zvyšuje tajemnost postavy – nevidíme zcela její tvář.

Osvětlení – směr a zdroj světla

(D) spodní světlo



Beowulf (r. R. Zemeckis, 2007)

Vhodné pro **zesílení dramatického efektu**. Užívá se hojně v hororovém žánru. Snímek z filmu *Beowulf* je kombinací spodního a bočního světla.

Úkol

Najděte ke každému typu (čelní, boční, zadní, spodní, vrchní) alespoň dva příklady a pouvažujte nad tím, z jakého důvodu tento směr světla autoři zvolili a jak světlo ovlivňuje charakter scény.

(E) vrchní světlo



Chahut (r. G. Cuvelier, 2005)

Většinou jen **doplňuje jiné zdroje světla**. Může jít o lustry, pouliční lampu, slunce/měsíc.

Zdroje světla

Nejen směr, ale také typ zdroje světla ovlivňuje obraz. Základní rozdělení na hlavní a doplňkové světlo odkazuje na jejich intenzitu a funkci. Hlavní zdroj světla, bez užití doplňkového, použijeme zejména při směru zespodu, shora a zezadu. Díky tomu mohou vyniknout obrysy a být kontrastnější přechody mezi osvětlenou a neosvětlenou částí objektu či mizanscény. Takové světlo je tedy tvrdé.

Doplňkové světlo využijeme tehdy, pokud chceme docílit měkkého osvětlení. V Hollywoodu je pravidlem, že se pracuje minimálně se třemi zdroji světla.

Chování postav

Specifikum animace

Budeme-li se zabývat chováním postav, je potřeba se vzdát úvah nad tím, do jaké míry se herci svých rolí zhostili, jak jejich výběr a dosavadní zkušenosti ovlivnily samotné postavy. V animovaném filmu herectví spočívá v rukou animátorů, resp. režiséra. Může si vytvořit ideálního herce, který neodmlouvá a dělá přesně to, co se po něm žádá. Na druhou stranu ale nemůže taková figurka vnést do díla svůj vlastní potenciál, dodat nějakou hodnotu navíc. (O improvizaci ani nemluvě.)

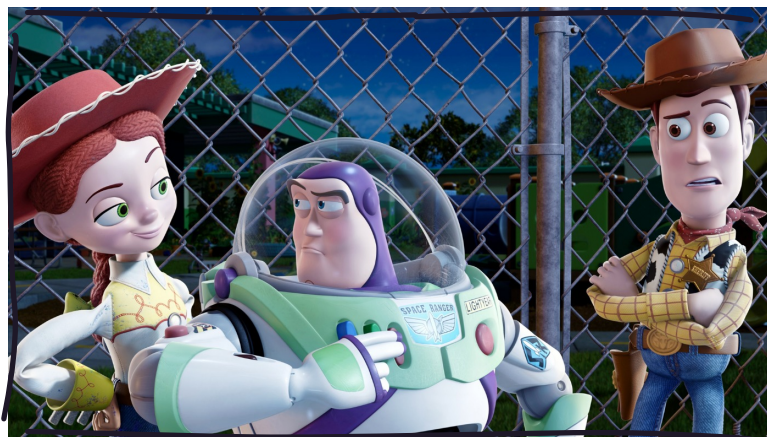
Při analýze chování postav nás tedy budou zajímat postavy jako takové – jejich mimika, gesta, pohyb. A protože jsme v animovaném filmu, kde je všechno možné, nebude řeč pouze o lidech, ale také zvířatech a věcech.

K zamyšlení

Zamyslete se nad tím, v čem se liší, ale co mají také společného autoři při práci se živým hercem a tvůrci při tvorbě animovaného filmu.

Chování postav – Věci

(A) Nápodoba reality



Toy Story 3: Příběh hraček (r. L. Unkrich, 2010)

V animovaném filmu mohou hrát věci sami za sebe, jak dokládá například trilogie *Příběh hraček*. Jednotliví hrdinové jsou v podstatě rozpořbované reálné hračky. K další stylizaci zde nedochází.

(B) Stylizace



Auta (r. J Lasseter, 2006)

Druhým způsobem, jak odehrát film s věcmi coby postavami příběhu, je výrazně je stylizovat, přidat prvky, které je polidštějí, díky nimž vnímáme jejich emoce a dokážeme číst povahové rysy.

Chování postav – Zvířata

(A) Nápodoba reality



101 dalmatinů (r. H. Luske, 1961)

Zvířata velmi často vystupují jako hlavní hrdinové v animovaných filmech, zvláště určených dětem. Klasické snímky od Walta Disneyho povětšinou držely koncept věrného napodobení zvířat, což ne nutně znamenalo, že by jako postavy nehovořily.

Otázka

Jakými způsoby lze stylizovat zvířecí postavy?

(B) Stylizace



Strašpytlík (r. M. Dindal, 2005)

Stylizace zvířat přichází na řadu zejména tehdy, pokud ve filmu nevystupují lidské postavy. Zvířecí společenství se velmi podobá tomu našemu, najdeme zde členění do tříd, různá zaměstnání, využívání věcí, které suplují ty, které používáme k našemu životu my sami. Stylizace může být pouze výtvarná, ale pak také silně ovlivněna lidmi – jako třeba v *Příběhu žraloka*, kde mnoho z postav (ryb) mají svůj předobraz v reálných osobnostech (M. Scorsese, W. Smith, R. De Niro) a ještě k tomu žijí v podmořském městě, které je de facto naprosto totožné s městem, v němž by mohli žít lidé.

K zamyšlení

Proč v současných animovaných rodinných filmech tvůrci tak rádi vypráví příběhy s hlavními postavami ztvárněnými zvířaty? Jaké to může mít výhody?

Chování postav – Lidé

(A) Nápodoba reality



Polární expres (r. R. Zemeckis, 2004)

Snaha pro věrné zachycení lidí je charakteristická pro tvorbu Walta Disneyho, ale našli bychom ji samozřejmě napříč celými dějinami a v různých zemích. Objevuje se například tehdy, pokud mezi postavami jsou jak lidé, tak zvířata.

V současné animaci lze díky moderním technologiím docílit velké podobnosti s reálným člověkem. Umožňuje to především tzv. motion capture (snímání pohybu), resp. performance capture (snímání také mimiky herce). Pohyb nasnímaný pomocí speciálních senzorů se přenesl do počítače a v něm se kostra "obalí masem a kůží".

Otázka

Jaká úskalí spočívají ve snaze napodobovat reálné lidi?

(B) Stylizace



Jedné noci v jednom městě (r. J. Balej, 2007)

Stylizace je v animovaném filmu mnohem častější, už z toho důvodu, že právě díky výtvarné stylizaci se může animovaný film lišit od toho hraného a v neposlední řadě odrážet autorský rukopis. Díky míře a způsobu stylizace lze vytvářet určitá očekávání, úmyslně odpuzovat (jako to dělá Jan Balej), nebo využívat zkratku a karikaturu (například animace podle výtvarníka Jiráňka).

Úkol

Najděte alespoň další čtyři příklady stylizace lidské postavy a zamyslete se nad tím, zda právě ona zvolená stylizace filmu/příběhu prospěla, zda odráží nějak charakterové vlastnosti postavy či přímo žánr.

Chování postav – Vizuální složky

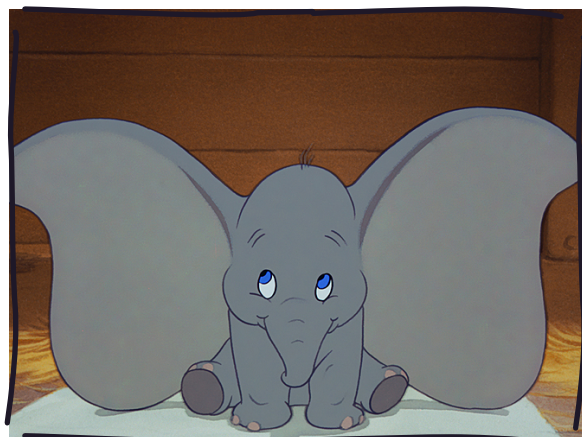
(A) Vzhled



Čarodějův učeň (r. K. Zeman 1977)



Ratatouille (r. B. Bird 2007)



Dumbo (r. B. Sharpsteen, 1941)



Pat a Mat (r. L. Beneš)

Vzhled je základní kategorií vizuální složky. Do velké míry ovlivňuje to, jak divák bude postavu vnímat. Autoři vycházejí ze známých konvencí a psychologických výzkumů, proto například zlé postavy v *Čarodějově učni* a *Ratatouille* jsou povětšinou kostnaté, vysoké a s protáhlou lebkou. Prsty mohou mít tenké a dlouhé jako chodidla pavouka. Karel Zeman zlého čaroděje dokonce zbavil zraku na jednom oku a rozštípl mu shora lebku.

Negativní postavy však nemusí být nutně vysoké a šlachovité, mohou být naopak malé a obtloustlé – jde o obraz obžerství (např. kněží v *Kzím příběhu*), lakoty, materiálního bohatství.

Walt Disney vnesl do animace jedno z pravidel, říká se mu *appeal* a je znakem pro roztomilost, líbivost. Kladné postavy by svým vzhledem měly vzbuzovat sympatie, poslouží jim k tomu i velké kulaté oči. Záporné by neměly být vyloženě odpudivé, i ony by měly vzbuzovat v divákovi zájem se na ně dívat.

České večerníčky silně odráží rukopis výtvarníka, ale vybraný vzhled pochopitelně měl vždy nějaké opodstatnění. Kupříkladu dvojice Pat a Mat zosobňuje maloměšáctví, českou domácnost a kutilství.

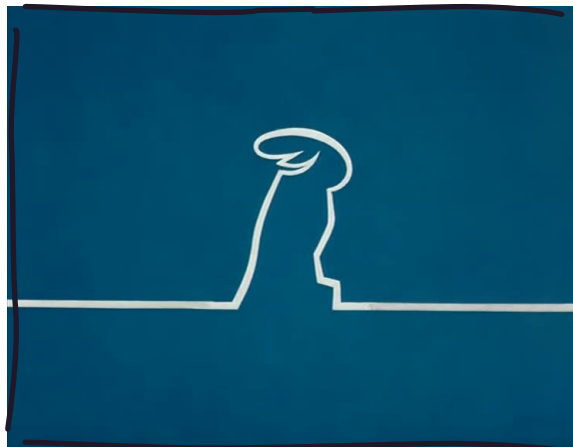
→ K zamyšlení
Zamyslete se nad různými lidskými vlastnostmi a povahovými rysy a zkuste považovat, jak byste je výtvarně ztvárnili.

Chování postav – Vizuální složky

(B) Pohyb



Já a Pája (r. B. Pojar, L. Beneš, 1987)



La Linea (r. O. Cavandoli, 1972)

Pohyb se samozřejmě nemusí vázat pouze na lidskou postavu, dokonce ne jen na zvíře či věc, ale také na další objekty – obrazce, barvy (v experimentálním filmu například).

Obrázek zcela vlevo zachycuje moment, který je pro sérii *Já a Pája* charakteristický. Pohyb dvou klučinů, kteří se probouzejí a z postele skočí přímo do kalhot.

Hrdina Osvalda Cavandoliho bývá jižansky expresivní, pokud se nerozčiluje a vše se daří, vykračuje si vzpřímeně a hrdě.

Zvláštní práci s pohybem postavy najdeme ve filmu Paula Driessena. Střídmost se odrazila i v tom, že Drissen úmyslně vynechává fáze pohybu – postava se při cestě zleva doprava pohne pouze o kousek, poté zmizí, objeví se ve středu u stolku, poté se zase vytratí a objeví se až u dveří.



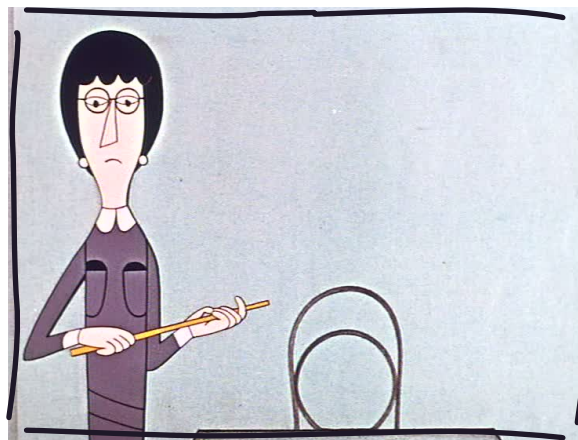
Het treinhuisje (r. P. Driessen, 1981)

Chování postav – Vizuální složky

(C) Gesta



Pat a Mat (r. L. Beneš)

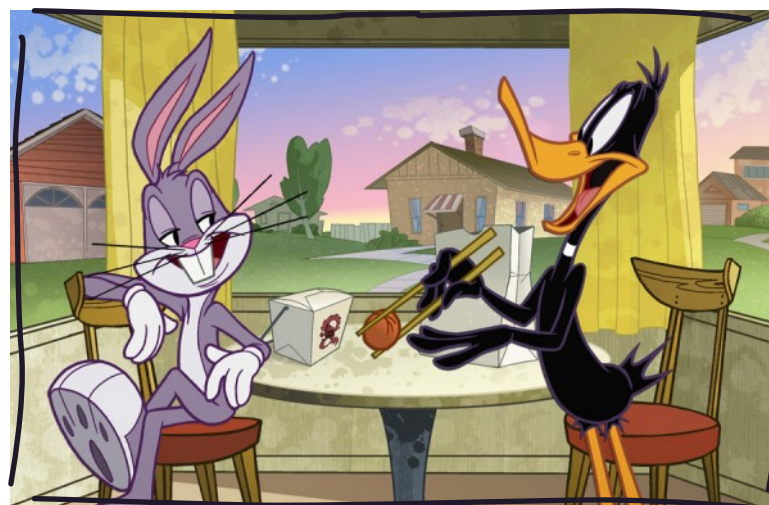


Špatně namalovaná slepice (r. J. Brdečka, 1963)

Gesta jsou součástí pohybu postavy, ale bývají často zabírána **polodetailem** či **detailem**, aby vynikla. **Gesto podtrhává emoce** postavy, **souzní s jejím charakterem** a tím, jak se projevuje navenek. Postavy mohou mít **typická gesta**, podle nichž je divák dobře pozná. Například zamyšlení, když se něco nezdařilo, v sérii *Pat a Mat*. Typická gesta mají hrdinové **grotesek Looney Tunes** – takový králík se proslavil s hláškou *Co je, doktore?* doprovázenou ležérním postojem, často také s přikusováním mrkve. **Gesta** mohou mnohdy říct to, co by jinak muselo být řečeno slovy – pohled, postoj a gesto rukou s ukazovátkem jasně vypovídá o tom, co si paní učitelka ve filmu *Špatně namalovaná slepice* myslí o obrázku jednoho z žáků.

→ **K zamyšlení** Všímate si gest lidí kolem vás – s jakými jste se setkali a co o člověku vypovídají?

→ **Úkol** Vyhledejte ukázky s gesty, která jsou spojena s určitou emocií.



Looney Tunes

Chování postav – Vizuální složky

(D) Výrazy tváře



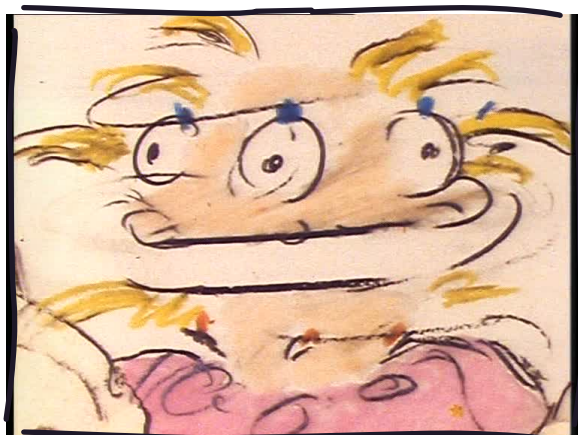
Zločin a trest (r. P. Dumala, 2000)



Ježek v mlze (r. J. Norštejn, 1975)



Mary a Max (r. A. Elliot, 2009)



Girls Night out (r. J. Quinn, 1987)

Hra mimiky ještě více než gesta dovoluje **nahlédnout do nitra** postavy. Piotr Dumala je pověstný tím, že výraz tváře určuje odlesk v očích – obrazy jsou často zcela nehybné, pouze malé světlo v oku se mihotá.

Výraz tváře vypovídá i o **prožité zkušenosti** – jako v případě ježka, který cestou k medvědovi bloudil v mlze a spatřil zázračného bílého koně. Jeho duchovní procitnutí vyčteme z doširoka otevřených očí a úst.

Matka ve filmu *Mary a Max* houpavou chůzí (i postojem) a také ospalými víčky a povadlými svaly na tváři prozrazuje absolutní **rezignaci** na život a podlehnutí alkoholu.

Poslední dva obrázky zase ukazují **expresivní výrazy** ve tváři – rozpochybovanost, roztěkanost, dynamiku, která začne potlačovat reálnost pohybu.

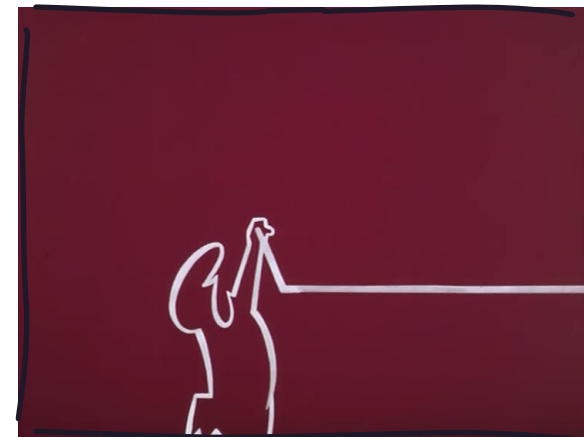
Chování postav – Zvukové složky



Every Child (r. E. Federenko, 1979)



Gerald McBoing-Boing (r. R. Cannon, 1950)



La Linea (r. O. Cavandoli, 1972)



Řeči, řeči, řeči (r. M. Pavlátová, 1991)

Animované filmy, na rozdíl od těch hraných, velmi často nevyužívají mluveného slova – a vystačí si pouze se zvuky. Čtveřice obrázků ukazuje případy, kdy zvukovou složku postavy mají a je pro ně charakteristická či pro využití zvuku originální. V *Every Child* v rámci jedné epizody narazíme na dvojici, která do rytmu známé operní melodie spolu komunikuje (bez artikulovaných zvuků). Cannonův film je groteskou o malém Geraldovi, který vydává různé zvuky (zvířat, věci...), místo toho aby hovořil jako normální člověk. Nervózní hrdina ze série *La Linea* se dokáže velmi hlasitě projevat – jeho brblání či křik spoluvytvářejí komiku každé epizody. Michaela Pavlátová nepoužívá ve svém filmu *Řeči, řeči, řeči* artikulovaných zvuků, pouze podle nálady a kontextu využívá různého zvukového zabarvení – to navíc doprovází obrazy.

Otázka

Jakými způsoby pomocí zvuku lze charakterizovat povahu postavy?

Příkladová analýza – Prostředí

Tyger (r. G. Marcondes, 2006)

Tyger je inspirován básní Williama Blakea, jde o alegorii, kdy do města přichází obrovská kočkovitá šelma. Jakmile projde kolem někoho, změní se z člověka na zvíře. Ze šlápot a kolem nich začnou růst rostliny. Dochází tedy k proměně z toho nejnadřazenějšího přírodního druhu v "pouhé" motýly, ryby nebo třeba opice.

Prostředí, v němž se film odehrává, je obraz velkoměsta – dokonce zde najdeme nejen mrakodrapy, ale také nasvícenou věž připomínající Eiffelovu. Tygr není animován, je veden jako velká figurína, loutka, jejíž jevištěm se město stává. Jednotlivé prostory, kde dochází k přeměnám, představují průměrné byty, budto chladné, nebo neudržované, někdy zase poněkud snobské. Z bytů se rázem mohou stát akvária, z ulice malá džungle.

Fotbalový stadion jako by celý vzlétne do nebes a při pohledu na město z kopce vidíme, že celé prostředí se stává fantaskní zahradou, v němž plevel tvoří budovy.



Příkladová analýza – Osvětlení

Over Time (r. O. Atlan, 2005)

Loučení se zesnulým vhodně ztvárnil Oury Atlan v černobílých kompozicích, kdy čas od času využívá celou škálu šedi, jindy volí ostřejší přechody mezi černou a bílou. Pro jeho film stěžejní složku představuje světlo. V rámci mizanscény staví objekty vždy tak, aby dokázal osvětlením uchovávat kompozici v rovnováze. Zemřelý výrobce loutek (které za ním smutní) bývá postaven do centra obrazu, málokdy mu vidíme dobře do tváře. Světlo má zdrojů jen velmi málo – často jde třeba pouze o jeden, popřípadě dva. Navíc dopadají na muže ne zepředu, nýbrž z boku či shora. V momentech, kdy chce autor docílit větší intenzity světla, využije světlých ploch, které světlo odráží – nepohlcují. Například bílou košili, sklenici (a její odlesk) a v poslední řadě také mužovu pleš. Světlo funguje také jako určitá varianta vnitrozáběrového střihu. Třeba ve chvíli, kdy se pomocí postupného osvětlování odkrývá další a další muzikant. Nebo když hlava muže pomalu klesá dolů a osvětlením se pod ní objeví polštář.



STŘIH

kapitola

3

Střih

Střih je...

...významným filmovým prostředkem. Střih lze chápat jako rozdělení, resp. spojení záběrů.

Při analýze střihových postupů můžeme rozlišovat mezi čtyřmi **základními kvalitativními rovinami**:

výtvarné vztahy mezi záběry A a B

rytmické vztahy mezi záběry A a B

prostorové vztahy mezi záběry A a B

časové vztahy mezi záběry A a B

Spojení dvou záběrů může mít různou podobu, nezákladnější střihové postupy představují:

zatmívání (zatmívačka) – obraz postupně ztmavne do úplného černa, může se však jednat o zabarvení do jiné barvy

roztmívání (roztmívačka) – ze tmy (z úplného zbarvení obrazu) se zesvětluje následující záběr

prolínání (prolínačka) – konec záběru A prostupuje do začátku záběru B

stírání (stíračka) – záběr B vytlačuje záběr A, a to různým grafickým prvkem – často čarou

přímý střih – používá se nejčastěji, změna záběrů je okamžitá

Specifikum animace

Animovaný film i v tomto případě má několik odlišností od filmu hraného. Stačí si představit natáčení loutkového filmu, kdy se snímají figurky po jednotlivých okénkách. Pohyb se tak neodehrává před kamerou, nýbrž až při projekci nasnímaného materiálu. Nicméně při analýze animovaných filmů nebudeme řešit realizaci filmu, nýbrž výsledek, a ten využívá obecně fungující prvky filmové řeči, včetně členění do jednotlivých záběrů a včetně střihových postupů.

K zamyšlení

Zkuste se zamyslet nad tím, do jaké míry si při sledování filmů všimáte střihových postupů?

Střih – Výtvarné vztahy mezi záběry

Výtvarné vztahy jsou...

...kategorií střihu, kdy se zabýváme **vzájemným působením obrazových vlastností** dvou sousedních záběrů. V podstatě každý střih obsahuje výtvarný vztah, otázkou však je, zda si jej divák všimne a jakou má tento výtvarný vztah **povahu**. Může se například jednat o **vztahy mezi barvami, tvary objektů a kompozicí obrazu**.

Při analýze střihu sehraje roli také to, zda jde o **přechody plynulé** či **kontrastní**.

Otázka

Výtvarné vztahy mohou být postavené na vztazích mezi barvami, tvary objektů a kompozicí – napadají vás konkrétnější příklady, jak výtvarně propojit dva sousední záběry tak, aby si byly navzájem podobné?

K zamyšlení

Kdy byste volili v případě výtvarných vztahů mezi záběry podobnost a kdy rozdílnost?

Střih – Výtvarné vztahy mezi záběry – Podobnost

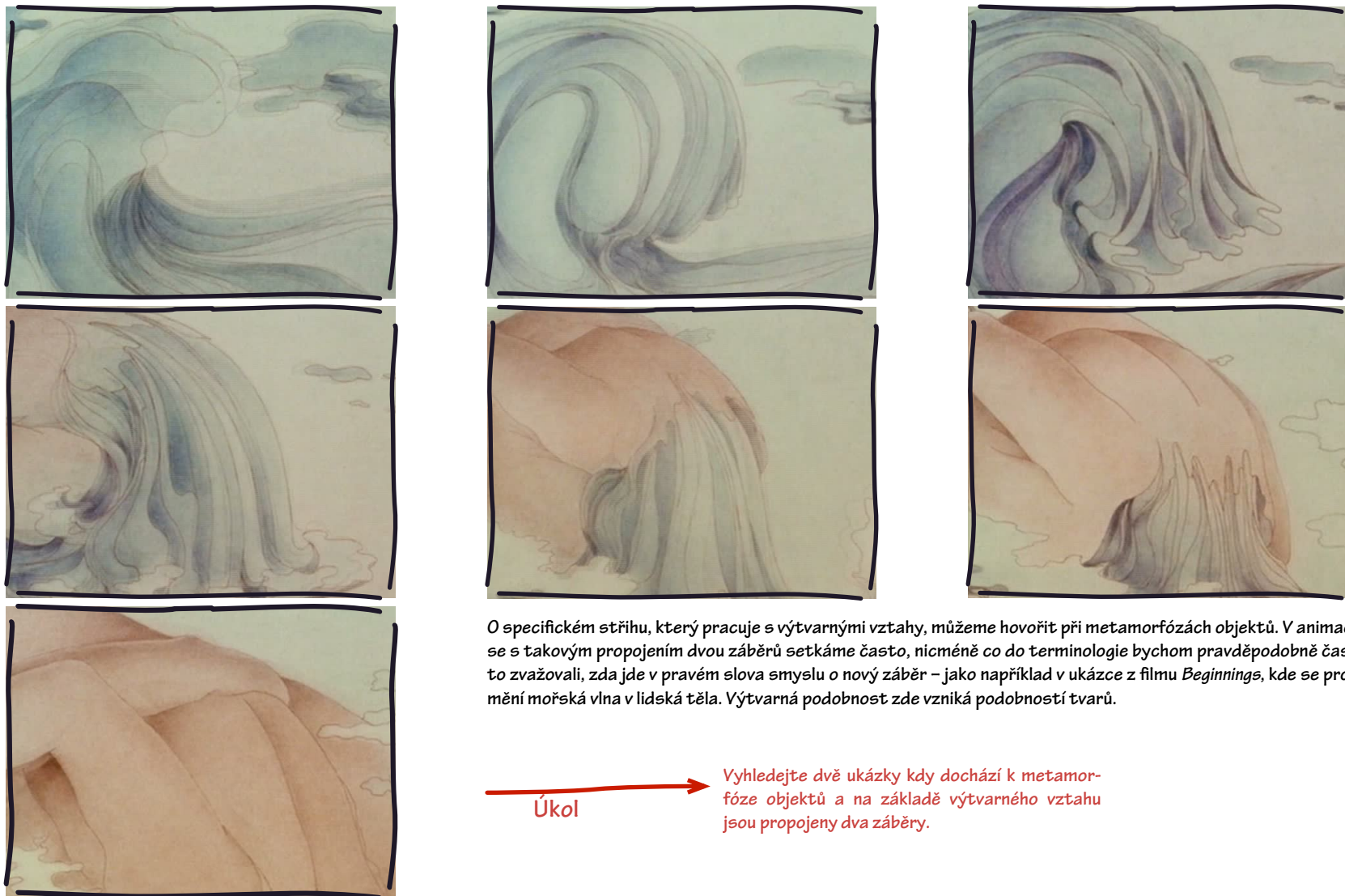


Atraksion (r. R. Servais, 2001)

Film *Atraksion* od belgického tvůrce Servaise se skládá z výtvarných vztahů mezi záběry, a to převážně postavených na vzájemné podobnosti. Když odmyslíme práci s barvou, ukázka zobrazuje střih (pomocí prolínačky) mezi záběry, který působí harmonicky. I když je lampa, po které vězeň šplhá v záběru A přímkou směřovanou šikmo z levého dolního rohu do pravého horního rohu a v záběru B zcela naopak, přechod, i díky využití prolínání, nepracuje s kontrastem a ani rozdílností.



Střih – Výtvarné vztahy mezi záběry – Podobnost



Beginnings (r. W. Clorinda, 1981)

O specifickém střihu, který pracuje s výtvarnými vztahy, můžeme hovořit při metamorfózách objektů. V animaci se s takovým propojením dvou záběrů setkáme často, nicméně co do terminologie bychom pravděpodobně často zvažovali, zda jde v pravém slova smyslu o nový záběr – jako například v ukázce z filmu *Beginnings*, kde se promění mořská vlna v lidská těla. Výtvarná podobnost zde vzniká podobností tvarů.

Úkol

Vyhledejte dvě ukázky kdy dochází k metamorfóze objektů a na základě výtvarného vztahu jsou propojeny dva záběry.

Střih – Výtvarné vztahy mezi záběry – Odlišnost



What's Opera, Doc (r. Ch. Jones, 1957)

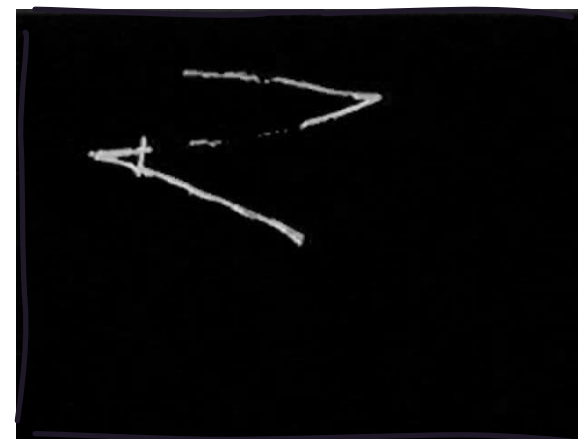
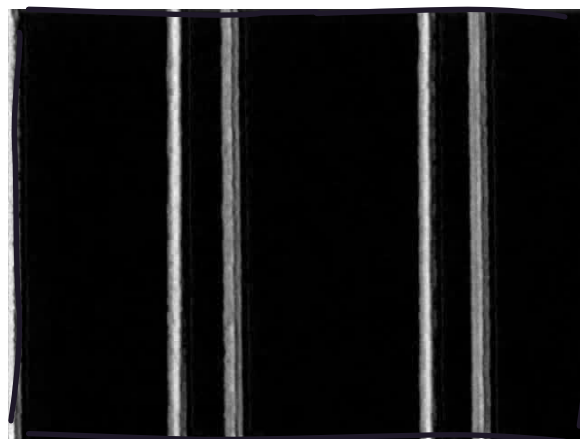


Pomocí odlišností mezi tvary, barvami, kompozicí mohou dva sousední záběry být ve vztahu, který narušuje harmoničnost, má diváka šokovat, probudit z letargie, zdramatizovat děj... S výtvarnou odlišností se setkáme i v "operní grotesce" Chucka Jonese, kdy ostře řezané tvary skal vystřídají zakulacená mračna. Kompozice obrazu A vzbuzuje pocit výšky a stoupání, zatímco následující záběr B jde po vertikální ose dolů a v záběru C se objekty pohybují po horizontální ose.

Úkol

Vyhledejte dvě ukázky s výtvarnými vztahy mezi záběry, v nichž jde o vztah postavený na odlišnosti. A považujte, jakou funkci takový střih měl.

Pro avantgardní a experimentální film představuje střih často tu nejdůležitější složku – nemusí nutně jít o výtvarné vztahy, mnohdy jde spíše o ty rytmické, nicméně i takové zástupce zde najdeme. Například film *Free Radicals* provokuje právě výtvarnými rozdíly.



Free Radicals (r. L. Rye, 1958)

Střih – Rytmické vztahy mezi záběry

Rytmické vztahy jsou...

...kategorií střihu, kdy se zabýváme délkou záběru a vztahy mezi délkou po sobě jdoucích záběrů. Rytmické vztahy jsou závislé na zvoleném způsobu řazení různě dlouhých záběrů. Délkou záběru myslíme projekční délku.

Střih – Rytmické vztahy mezi záběry – Délka záběru



Harvie Krumpet (r. A. Elliot, 2003)



Adam Elliot ve svém oscarovém portrétu Harvie Krumpeta využívá zásadně krátkých záběrů. Zvolená délka má opodstatnění – každý ze záběrů, i díky vypravěči, totiž představuje jakousi mírně rozpothybovanou fotografii z rodinného alba. Elliot na toto i vtípně upozorní, když nejprve v jednom záběru ukáže zavěšenou fotku otce a syna, aby v následujícím záběru po přímém střihu ukázal stejnou dvojici prakticky v totožném postoji.

Krátké záběry Elliotovi umožňují, aby pohyb s plastelínovou loutkou omezil na minimum (především jen mrkání, ústa a drobná gesta rukou).

Otázka

Jaké výhody a nevýhody může mít krátký záběr?

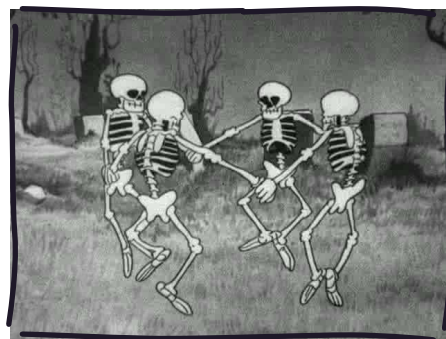
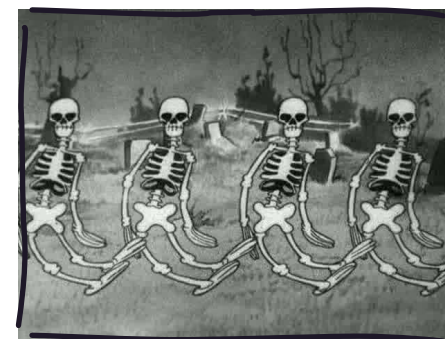
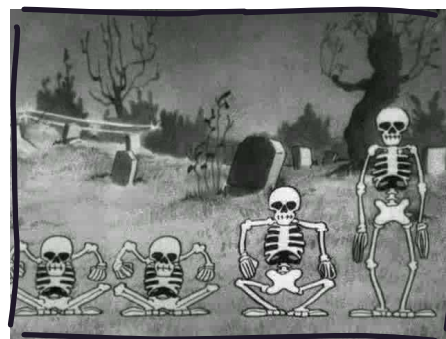
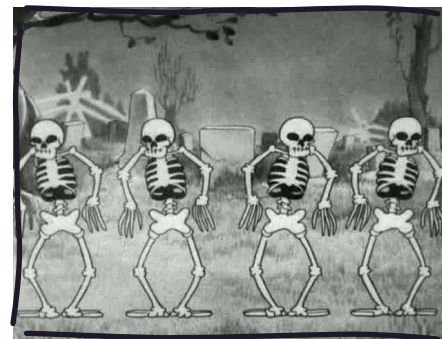
K zamyšlení

V jakých případech byste zvolili krátký záběr?

Střih – Rytmické vztahy mezi záběry – Délka záběru

Hudební groteska *Skeleton Dance* střídá délku záběrů, ale ten nejdůležitější, který obsahuje největší část tance kostlivců, trvá minutu a čtvrt. Pracuje se zde s tzv. vnitrozáběrovým střihem, kdy dochází k tomu, že někteří kostlivci přicházejí, odcházejí, mění svoji pozici. Navíc se zde pohybuje kamera po horizontální ose – takže záběr rozhodně nepůsobí staticky. Důvod, proč Disney zvolil tento způsob, můžeme najít ve snaze asociovat divadelní jeviště – vzdálenost diváka je stejná, jako kdyby seděl v hledišti. Pohybují se pouze kostlivci dopředu a vzad, a to jen v omezené míře. Jediné narušení takto koncipovaného záběrování je již zmíněný pohyb kamery po horizontální ose.

Obrázky ukazují několik vybraných fází tance. Předposlední obrázek je závěr záběru a poslední obrázek je začátek záběru následujícího po střihu (změnila se prakticky jen velikost záběru, vzdálenost kamery).



 K zamyšlení V jakých případech byste zvolili dlouhý záběr?

Střih – Rytmičné vztahy mezi záběry – Vztahy mezi délkou záběrů

(A) Rovnoměrnost



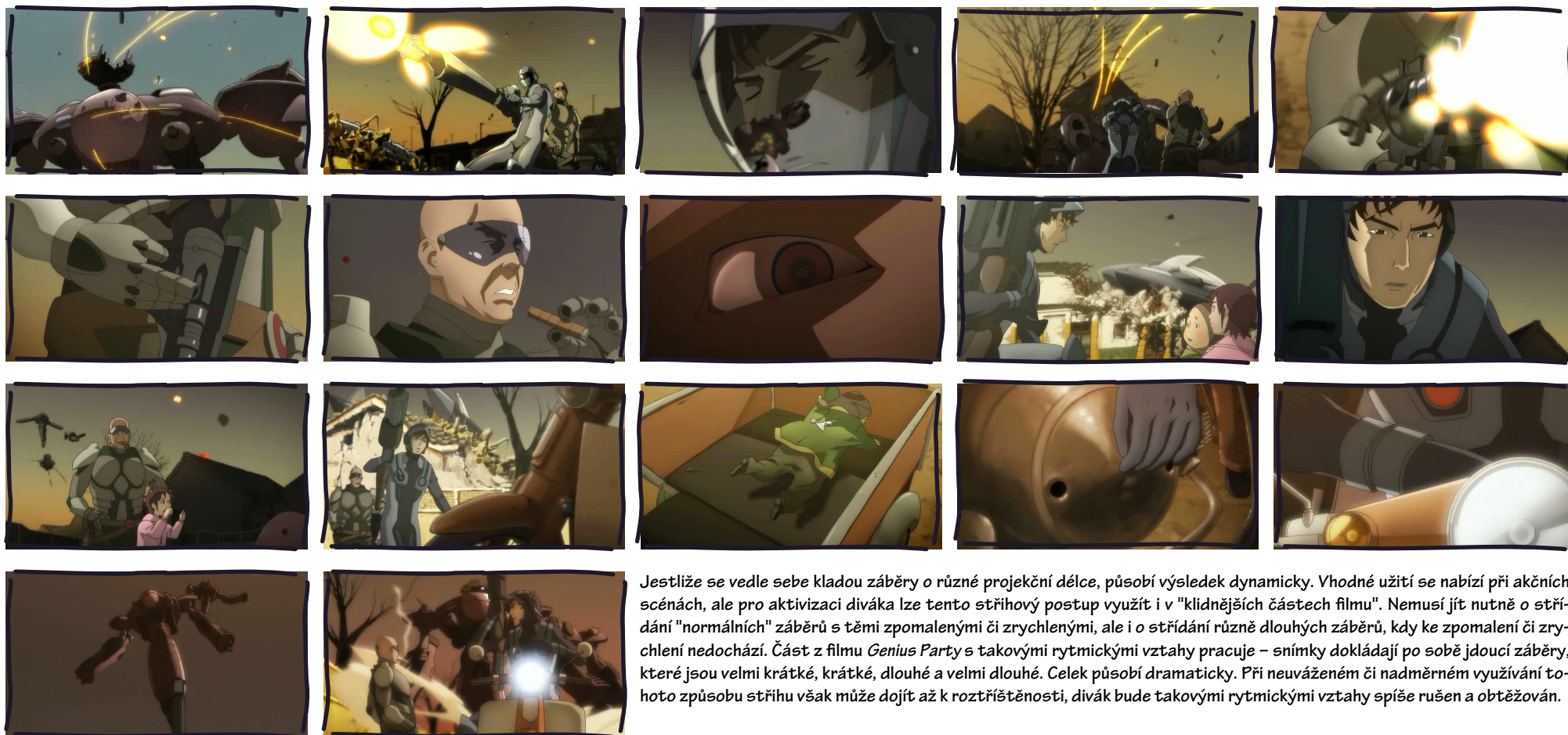
Chahut (r. G. Cuvelier, 2005)

O rovnozážném rytmu hovoříme tehdy, pokud **délka záběrů je stejná nebo navzájem si podobná**. Takový střihový postup například zvolíme, budeme-li chtít **zklidnit tempo** vyprávění, navodit snovou atmosféru, melancholii... Jestliže však délka záběrů je takřka totožná (a ještě k tomu jde spíše o delší či dlouhé záběry), může to diváka uvést do pasivity nebo dokonce zapříčinit, že na něj film bude působit **zdlouhavě** a bude se u něj nudit.

Rovnoměrnost v rytmických vztazích mezi záběry najdeme třeba ve filmu *Chahut*.

Střih – Rytmické vztahy mezi záběry – Vztahy mezi délkou záběrů

(B) Různorodost



Jestliže se vedle sebe kladou záběry o různé projekční délce, působí výsledek dynamicky. Vhodné užití se nabízí při akčních scénách, ale pro aktivizaci diváka lze tento střihový postup využít i v "klidnějších částech filmu". Nemusí jít nutně o střídání "normálních" záběrů s těmi zpomalenými či zrychlenými, ale i o střídání různě dlouhých záběrů, kdy ke zpomalení či zrychlení nedochází. Část z filmu *Genius Party* s takovými rytmickými vztahy pracuje – snímky dokládají po sobě jdoucí záběry, které jsou velmi krátké, krátké, dlouhé a velmi dlouhé. Celek působí dramaticky. Při neuváženém či nadměrném využívání tohoto způsobu střihu však může dojít až k roztříštěnosti, divák bude takovými rytmickými vztahy spíše rušen a obtěžován.

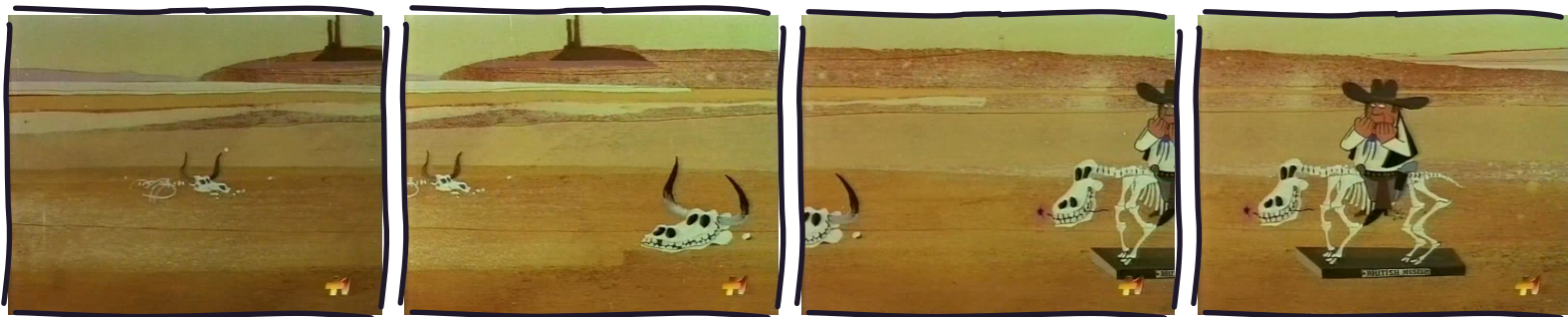
Genius Party (r. M. Maeda, 2007)

Střih – Prostorové vztahy mezi záběry

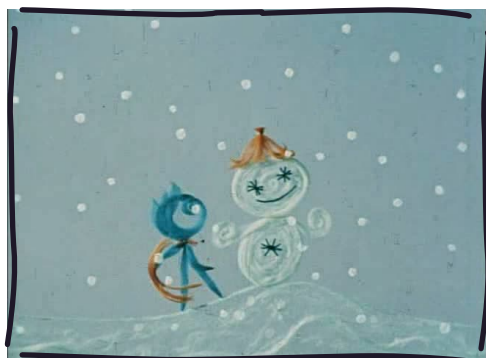
Prostorové vztahy jsou...

...prostředkem, jak pomocí střihu **spolu**vytváříme **filmový prostor** (= v němž se odehrává příběh filmu). Základní rozdělení rozlišuje střihový postup, při němž budujeme **celistvost** jednoho konkrétního prostoru, nebo vytváříme vztahy různých prostorů děje (pak hovoříme o **heterogenním prostoru**).

Uvozující záběr



West and Soda (r. B. Bozzetto, 1965)



Sněhulák (r. H. Týrlová, 1966)



Skhizeinu (r. J. Clapin, 2008)

V rámci seznámení s prostorem bývá důležitý hned první, uvozující záběr. Může mít mnoho podob, ale několik jich je časem prověřených a užívají se pravidelně – zvláště pak v daném žánru. Například pro western bývají coby uvozující záběry typická panorámata – pohyb kamery po horizontální ose zleva doprava (jak dosvědčuje i *West and Soda*).

Někdy může být uvozující záběr postaven především na postavě – Hermína Týrlová ve svém *Sněhulákově* prostor vystavěla pouze zasněženou půdou a do centra pozornosti postavila rovnou hlavního hrdinu.

Zajímavé využití uvozujícího záběru najdeme v *Skhizeinu* – nejprve vidíme prostor, v němž se nachází křeslo (díváme se z totálního nadhledu). Při dalším záběru je kamera ještě výš nad křeslem a my zjistíme, že postava, která hovoří, leží sice na křesle, ale ne přímo na něm, nýbrž ve vzduchu vedle něj. V uvozujících dvou záběrech tak režisér vyprovokuje diváka ke zvědavosti.

→
Otázka

Jakými způsoby lze koncipovat uvozující záběry?

Střih – Prostorové vztahy mezi záběry – Celistvost



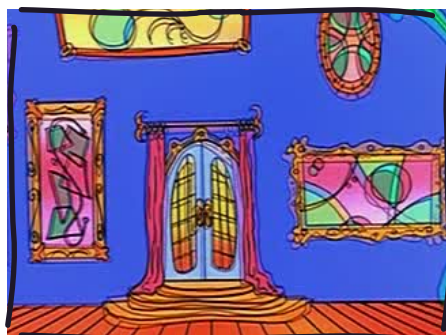
Toy Story: Příběh hraček (r. J. Lasseter, 1995)

Série snímků ze scény filmu *Příběh hraček* dokládá střihový postup, kdy pomocí vztahů mezi záběry má být docíleno celistvosti prostoru. Sledujeme dva paralelní děje – dění hraček v dětském pokoji, které pošlou na průzkum vojáčky, a ony vojáčky postupující chodbami domu. Díky střihu mezi záběry z dětského pokoje a dalšími místnostmi se nám vytváří obraz celého prostoru (domu), v němž hračky žijí.

Úkol

Najděte další tři příklady, kdy pomocí střihu získává divák představu o jednom konkrétním prostoru.

Střih – Prostorové vztahy mezi záběry – Heterogenní prostor



Celý krátkometrážní film *More* se skládá ze záběrů, jejichž vztahy vytvářejí tzv. heterogenní prostor. Jak ukazuje několik obrázků, přesouváme se z představy/snu do bytu hlavního hrdiny, posléze střihem do města, zpět do bytu, do práce, v níž hrdina pracuje, znovu do bytu, následuje záběr v obchodním domě, abychom se spolu s postavou ocitli v jeho bytě, kde začne konstruovat svůj vynález. Při procesu výroby se střihem dostaneme znovu do haly v práci a následně zpět do bytu. Jakmile si hrdina nasadí "záračné brýle", vidí zcela jinou "realitu" – vysněnou, ideální. Tento prostor ukazuje poslední z obrázků.

More (r. M. Osborne, 1998)

Střih – Časové vztahy mezi záběry

Časové vztahy jsou...

...stříhovým postupem, v němž dochází k práci a manipulaci s časem, a to prostřednictvím sledu, délky a frekvence záběrů.

Jak lze pracovat s časem

Ačkoliv lze najít i takové případy, kdy se filmový čas shoduje s časem projekce, nebo také s časem reálným, většinou dochází k jeho manipulaci. Už jen to, že animujeme, jak postava nastupuje do dopravního prostředku, aby následující záběr byl o tom, kterou z něj vystupuje, dokazuje působení střihu, resp. jeho nakládání s časem.

Střih, přesněji časové vztahy mezi záběry, nás při analýze budou zajímat proto, abychom dokázali lépe vnímat a pochopit vazby mezi záběry, také samozřejmě samotný příběh. Díky střihu totiž tvůrci mohou divákům klást "pasti", buďto sled záběrů zpřeházet, nebo některé momenty úmyslně vynechat.

(A) Flashback



Auta (r. J. Lasseter, 2006)

Typickým příkladem, jak manipulovat s časem, představuje tzv. **flashback**. Pohled nazpět. V *Autech* jde o pasáž, kdy hlavnímu hrdinovi Bleskovi jeho milá vypráví o minulosti města Karbonová Lhota. V závěru flashbacku dochází k prolínání záběrů, kdy první je vždy obrazem minulosti, druhý současnosti. Opakem – pohledem do budoucnosti, toho, co teprve přijde, je **flashforward**.

Otázka

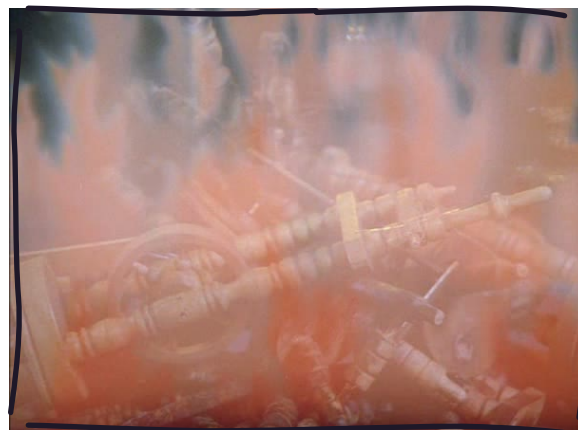
Jaký význam může mít flashback a flashforward?

Úkol

Najděte příklad užití flashbacku a flashforwardu ve filmu.

Střih – Časové vztahy mezi záběry

(B) Elipsa



Šípková Růženka (r. K. Kawamoto, 1990)

Eliptický střih se využívá tehdy, pokud ve vyprávění chce autor pomocí střihu přeskočit určitý časový úsek – může jít o minuty, hodiny, dny, ale také roky či celá staletí nebo tisíciletí. V *Šípkové Růžence* Kawamoto v expozici zobrazí zámek a novorozeně, jemuž je vynesena kletba, že se v dospělosti píchne o vřeténko a navěky usne. Několik let autor vynechá, poslouží mu záběr na oheň, do něhož se hází jeden kolovrat za druhým, protože představují pro Růženku nebezpečí.

Otázka

Znáte další podoby elipsy? Jakými způsoby lze zobrazit skok v čase?

K zamyšlení

Jak na vás eliptický střih působí?

Střih – Časové vztahy mezi záběry

(B) Opakování, repetice



Bolt (r. Ch. Williams, 2008)

Opakování, repetici záběru lze chápat jako využití totožného záběru vícekrát. Jinou variantu představuje opakování totožné akce z různých pohledů. První záběr zobrazuje Bolta, jak upustí senzor navádějící raketu na vrtulník. Druhý obrázek ukazuje moment, kdy z pohledu vidíme, jak na vrtulník střela letí (vrtulník následně vybuchne). Třetí obrázek zobrazuje tutéž akci ale z mírného nadhledu a zepředu. Poté se akce opakuje znovu – tentokrát kamera snímá vrtulník v jeho výšce, ale z boku. No a závěrečné dva obrázky ukazují výbuch z velké vzdálenosti, z protějšího břehu. Celou akci zlehčuje, že po třech hlasitých opakovaných výbuších následuje pohled, který jej ukáže jako nepatrný (sotva jej postřehneme), a to i zvukově. Dokladem, že šlo ale o výbuch, který vyvolal silný tlak vzduchu, je kelímek postavený na zídce, který se zakymácí a spadne.

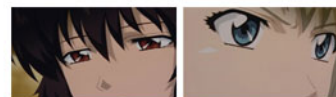
Střih – Kontinuální střih a jeho alternativy

Kontinuální střih je...

...způsob, kterým mají být **eliminovány** všechny možné **rušivé projevy** střihových postupů. Divák se soustředí plně na příběh, nikoliv na to, jak je vyprávěn. Dosahuje se toho **rovnováhou** výtvarných, kompozičních a světelných kvalit obrazu, ale také rytmem střihu. Při zkoumání vzdálenosti kamery zjistíme, že obvyklá bývá "cesta" na ose celek–polocelek–detail a délka trvání záběrů bývá na této ose **sestupná**.

Pravidlo osy

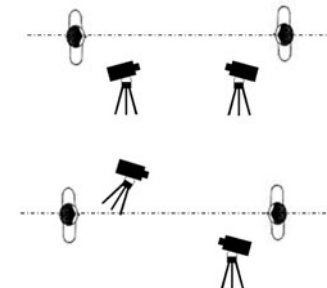
Pravidlo osy je dobře známou konvencí filmového střihu. Slouží k jasné představě diváka o prostorových vztazích. Při rozhovoru dvou osob se komunikace snímá pouze z jedné strany osy (obrázek A). Pokud by došlo k překročení osy, bude divák zmaten nebo nabude dojmu, že postavy nehovoří spolu a že se dívají každá stejným směrem na nějaký objekt třetí (obrázek B).



A



B



Mind Game (r. M. Yuasa, 2004)

Zatímco kontinuální střih se snaží o to, aby divák nebyl vyrušován (a jeho pozornost patřila jen a pouze příběhu), alternativní přístupy naopak rušivé prvky úmyslně vytvářejí. Může jít o výtvarné narušení, jak ukazuje sled tří po sobě jdoucích záběrů z filmu *Mind Game*, kdy do dialogu, v němž mužské postavě jeho partnerka řekne, že má v úmyslu si vzít někoho jiného, zařadí autor neaniamovaný záběr. Alternativy kontinuálního střihu mohou být i rytmické – například plynulost pohybu objektů v záběru je narušena tím, že z něj autor vystřihne jedno či více okének.

Otázka

Jakými způsoby by bylo možné kontinuitu záběrů narušit?

Příkladová analýza – Výtvarné vztahy mezi záběry

Idioti a andělé (r. B. Plympton, 2008)

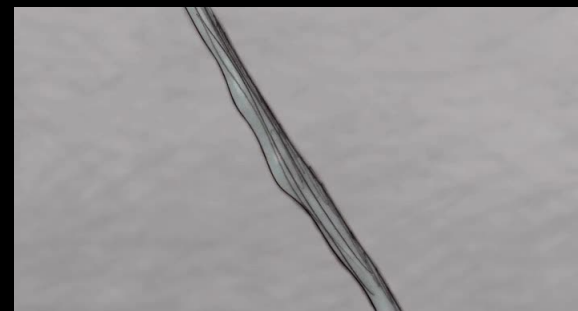
Bill Plympton, americký výtvarník a animátor ve svých slavných krátkometrážních snímcích využívá metamorfózy – objekty přecházejí jeden v druhý, deformují se, často však v rámci jednoho záběru (bez využití střihu) a bez změny vzdálenosti kamery. V celovečerních *Idiotech a andělech* naopak pracuje s výtvarnou podobností objektů – ty se přímo ne-transformují do jiných, nýbrž pomocí střihu se jeden objekt nahradí druhým. U výtvarných vztahů pochopitelně nemusí nutně jít o úplnou podobnost. Záběr na rozzuřeného hrdinu, kterému se nechce vstávat, vystřídá záběr směřícího se budíku.



Aby byl výtvarný vztah co nejuplněnější, budík při poskakování zaujímá v rámci kompozice obrazu stejné místo jako předtím hlava muže. A nožky budíku nahrazují pěsti nabručeného hrdiny.

Při scéně, kdy se muž holí, využívá Plympton podobnosti mezi tekoucí vodou a mlékem, které vlévá do talíře. Zachovává směr, linii, tvar, jen barva je odlišná.

Ve filmu tento způsob střihu není použit tolikrát, aby se omrzelo, na druhou stranu pokud je možné mezi dvěma záběry vybudovat výtvarný vztah, Plympton toho využívá. Má to i svoji výhodu, neboť příběh je jednoduchý a samotné vyprávění spíše pozvolné. Práce se střihem a výtvarné vztahy tak vyprávění dynamizují. A – jak lze vidět na příkladu muže a budíku – Plympton může ze své pozice autora ironizovat hrdinovo počínání.



Příkladová analýza – Časové vztahy mezi záběry

Mind Game (r. M. Yuasa, 2004)

Pokud bychom hledali užití stříhového postupu, v němž dominují časové vztahy mezi záběry, byl by film *Mind Game* ideálním příkladem. Díky naprostému popírání kontinuálního vyprávění, kdy výtvarné vztahy záběrů mají přednost nad dodržováním kauzality (ale i vůbec smyslu v rámci celého příběhu) nás nepřekvapí i časté užití flashbacků, flashforwardů a těžce zařaditelných časových skoků.

Ještě tradiční je příklad (obrázek 1-3), kdy ze záběru na běžící ženskou hrdinku uvidíme záběr na její minulost – silný emocionální zážitek ve vztahu, který jí (po stříhu znovu na ni) dopomůže k rychlejšímu běhu.

Zajímavější však je sled záběrů (obrázky 4-10), vztahující se k hlavnímu hrdinovi filmu. Při běhu najednou uvidíme záběr (jakoby rentgenový) na jeho chodidlo. Dojde k prasknutí kosti. Hrdina zakřičí a stříhem se ocitáme v jeho dětství. Maminka mu při odchodu do práce říká, aby vypil sklenici mléka, protože tak bude mít silnější kosti. Hrdina (ve věku malého dítěte) počká, až je maminka z dohledu a mléko vylije do dřezu. Objeví se velmi krátký záběr na úpícího hrdinu (současnost), ale ten je hned vystřídán záběrem z minulosti, kdy matka zjistí, že mléko její dítě nevypilo, a tak jej přechytračí – nalije mu jej do jídla, které vaří. Hrdina u toho tenkrát nebyl – a danou informaci jsme se mohli dozvědět pouze my, diváci – ale kost najednou není prasknutá (my víme proč) a on může pokračovat v běhu.

Popsaný sled záběrů ukazuje, jak významným nositelem informací může být stříh, konkrétně práce s časovými vztahy mezi záběry.



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10

ZYUK

kapitola

4

Zvuk

Zvuk je...

...další kategorie analýzy filmu. Jedná se o zvukovou stopu filmu, do níž spadají ruchy, řeč a hudba. Často však ne každý zvuk lze jednoznačně zařadit do té které kategorie. Ruchy mohou vytvářet i hudební podkres, hudební nástroje pro změnu ruchy.

Funkce filmového zvuku

Zaplnění ticha lze považovat za tu nejjednodušší funkci, kterou zvuk má. Na druhé straně také ticho lze vnímat jako kategorii filmového zvuku – dokáže totiž významným způsobem ovlivňovat vnímání záběru či scény.

A právě ono ovlivňování toho, jak divák film vnímá, představuje stěžejní funkci zvuku. Nemusíme přímo hovořit o interpretacích a významech scén, ale také o pozornosti diváka. Zvuk určitého objektu může na sebe tuto pozornost strhnout, a to například na úkor druhého objektu.

Zvuk dokáže vypovídat o něčem, co ani v obraze není – ať už jde o ruchy objektů či hlasy osob.

Specifikum animace

Při hraném filmu může být zvuk snímán přímo při natáčení, což ale u animovaného filmu neplatí. Ale samozřejmě bychom mohli najít výjimky, jde spíše o experimenty a techniky, kdy se pohybuje tvůrce na pomezí animátora a performerů. Pokud budeme vnímat animaci jako snímání po okénkách, kdy pohyb vzniká až při projekci, zvuk se nahrává zvlášť a mixuje se až ve studiu s natočeným materiálem.

K zamyšlení

Zamyslete se nad tím, co za funkce může zvuk ve filmu mít. A do jaké míry si zvuku při sledování filmu vědomě všimáte?

Vtipné podobenství o lidském životě pracuje v rámci kompozice a výtvarnosti s minimálními prostředky, o to více Bruno Bozzetto vypráví pomocí zvuku. Zdroje zvuku nevidíme, pouze za pomoci asociací a fantazie domýšlíme. Navíc dochází k zrychlování střídání různých ruchů, čímž se komika násobí.



Una Vita In Scatola (r. B. Bozzetto, 1967)

Zvuk

Při rozboru zvuku lze využít rozdělení na tři skupiny:

akustické vlastnosti zvuku – slouží k popisu a rozlišení typů zvuků, jedná se o hlasitost, výšku a barvu zvuků

výběr, zkreslení a kombinace zvuku – odkazuje k vytváření zvuku, vyhledávání takových ruchů, které lze použít do dané scény. Může jít o nahrání zvuku, který vzniká pomocí nástrojů, lidské činnosti, zní v přírodě... ale také může jít o zvuk, který přímo vytvoříme pomocí speciálních přístrojů – třeba v počítači

aspekty rytmu, věrnosti, prostoru, času – odkazují k využití zvuku ve filmu, rytmus úzce souvisí se střihem, věrnost se snahou o komunikaci mezi zvukem a objektem, který jej vydává.



Simpsonovi (M. Groening)

S akustickými vlastnostmi zvuku lze kreativně pracovat. Líza se léčí ze své závislosti na telefonování, přičemž dostane za úkol vydržet do půlnoci. Pokud do té doby nezatelefonuje, své závislosti se zbaví. Sedí v křesle a najednou okolní zvuky slyší mnohem zřetelněji a hlasitěji. To, jak si malá Meggie hraje s dětským telefonem, jak Marge jehlicemi "klepe" a pochopitelně také sekundovou ručičku na hodinách. Zvuky jsou hlasitější a hlasitější, díky rytmu (záběry jsou kratší a kratší) otravnější. Proto Líza nevydrží a dá průchod emocím.

Otázka

Jak a pro jaké účely lze pracovat s akustickými vlastnostmi zvuku?

Úkol

Najděte celkem čtyři ukázky, v nichž pojmenujete (ne)diegetický zvuk a vnitro/mimozáběrový zvuk.

Podobně jako u světla také v případě zvuku nabývá na důležitosti zdroj a jeho umístění v prostoru. Zvuky členíme na dvě skupiny – **diegetický** a **nediegetický zvuk**. Zatímco u první kategorie zdroj zvuku je umístěn ve světě příběhu (řeč postav, zvuk objektů v mizanscéně, hudba vydávaná instrumenty v příběhu), v případě nediegetického zvuku zdroj existuje mimo svět příběhu (doprovodná hudba, vypravěč apod.).

Pak také ještě hovoříme o **vnitrozáběrovém** a **mimozáběrovém zvuku** (například slyšíme ruchy města a projíždějících aut, ačkoliv v záběru je pouze detail na tvář postavy dívající se z bytu skrze okno).



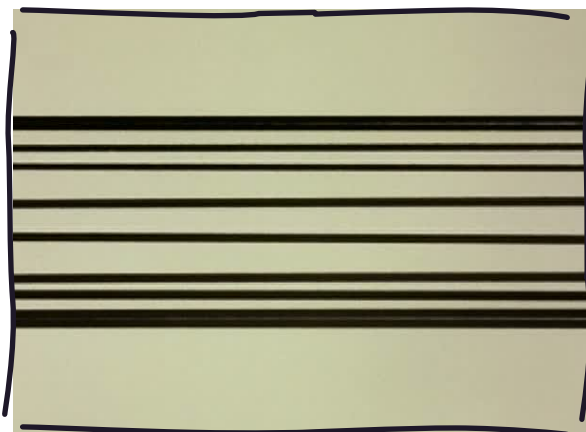
Over Time (r. O. Atlán, 2005)

Hudební podkres ve filmu *Over Time* představuje velmi důležitou složku a hned z úvodu, kdy obraz vyplňuje pouze tma, již slyšíme zpěv (nediegetický zvuk, mimozáběrový). Poté se však objeví postava a hraje na trumpetu (diegetický zvuk, vnitrozáběrový)

Zvuk – Hudba



Fantazie (r. J. Agar, S. Armstrong, 1940)



Lines Horizontal (r. N. McLaren, 1962)

Hudbu lze mít buďto **převzatou**, nebo **původní**. Ve filmech jako je *Fantazie* jde dokonce přímo o to, aby na převzatou hudbu – klasickou – vznikl adekvátní a synchronní obraz. Norman McLaren patří mezi ty autory, kterým šlo také o komunikaci mezi obrazem a zvukem, ale hudbu si pomocí experimentálních postupů vytvářel sám.



Konzert pro jednoho (r. M. Andrews, 2005)

Konzert pro jednoho představuje případ, kdy se jedná o diegetický zvuk, přičemž hudba zde hraje hlavní roli a stává se prostředkem k získání náklonnosti malé holčičky.



Toy Story 2: Příběh hraček (r. J. Lasseter, 1999)

Píseň je jednou z podskupin hudebního podkresu filmu. Může mít několik funkcí – u klasických snímků Walta Disneyho většinou působila jako zpeřstující prvek, který spíše "jen" pracuje s atmosférou, nemá za cíl posouvat děj a ani přinášet důležité informace. V druhém dílu *Příběhu hraček* najdeme opačný případ – píseň kovbojky Jessie odkrývá nitro postavy, mění vnímání a chápání motivací, ve zkratce pojmenovává základní konflikt v příběhu a téma filmu. Setkáme se i s další podobou písní – ty jsou nediagetické, nezpívá je žádná z postav filmu, podbarvují záběry, často celé montáže záběrů. Například ve filmu *Shrek*, kdy hraje tklivá píseň a my sledujeme paralelně záběry na osamocené Shreka a osamocené Fiony.

→
Otázka

Jaké funkce může hudba mít?

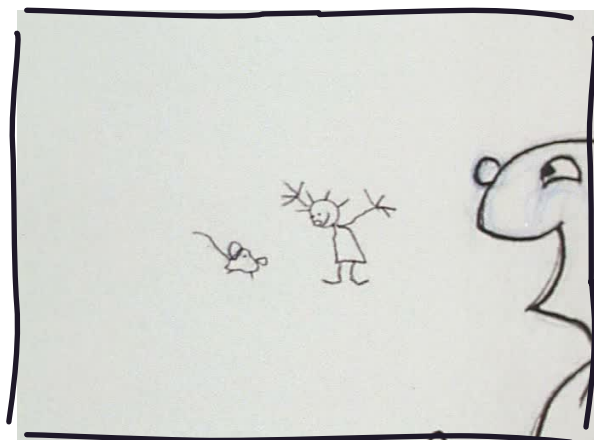
→
Úkol

Najděte celkem čtyři ukázky, v nichž najdete různé přístupy práce s hudbou.

Zvuk – Řeč



Slavar (r. H. Heilborn, 2009)



Sortie de bain (r. F. Henrard, 1994)

Řeč lze kromě zvuku **doprovázet** také **obrazem** – ve filmu *Slavar* se některé proslovy či ruchy přepíše přímo do **textu** a zobrazí se. Častější přístup využívá kreseb/objektů, kdy při vyprávění některé z postav se obsah řeči **zhmotňuje**.

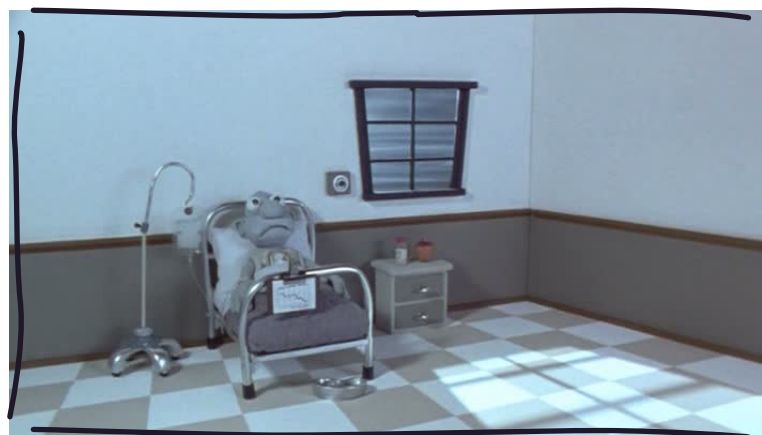
Řeč na sto způsobů

Při analýze řeči ve filmu se můžeme zaměřit na mnoho aspektů. To, zda postavy hovoří (a zda mluví pouze lidé nebo i třeba zvířata), zda používají spisovný jazyk, speciální nářečí, dialekty (jako např. série *Mezi námi zvířaty*), nebo archaický a literární jazyk. Jazyk může být také zcela vymyšlený.

Můžeme se zaměřit na vypravěče – zda stojí vně příběhu, nebo je jeho součástí, a zda jde o vyprávění v první nebo třetí osobě.

K zamyšlení

Jak moc vnímáte to, jak lidé kolem vás hovoří?



Harvie Krumpet (r. A. Elliot, 2003)

Úkol

Najděte tři ukázky, v nichž vás zaujala práce s řečí.

V literatuře dělíme **vypravěče** na dvě základní kategorie (**ich-forma** a **er-forma**), ve filmu to funguje totožně. Filmy Adama Elliota využívají **er-formu**, vypravěč vypráví o někom (ne sám o sobě), zde navíc nejde o osobu, která by v příběhu jakkoliv vystupovala.

Zvuk – Ruchy



VALL-I (r.: A. Stanton, 2008)

Ruchy, též někdy zvukové efekty, mohou být náhradou za řeč – jako ve filmu VALL-I, kdy se roboti mezi sebou dorozumívají pouze gesty nebo zvuky. Každý z nich má své specifické, zatímco VALL-I vydává zvuk korespondující s jeho výškou, roztomilostí/povahou a stářím, Eva má o poznání digitálnější zvukové efekty a z počátku působí až nebezpečně a chladně. Film studia Pixar dokazuje, že pomocí pohybů lze nejen zachycovat emoce (postav), ale také je vyvolávat (u diváků).



Beowulf (r. R. Zemeckis, 2007)

Ruchy najdou uplatnění při akčních scénách, soubojích, kde kov naráží o kov, vzduchem sviští kulky, auta se pronásledují v přeplněných ulicích... Při projekcích v současných kinech bývají úmyslně právě tyto zvuky hlasitější, aby zážitek z akce byl intenzivnější. V Beowulfovi se potkáme také s využitím ruchu, který dokáže fungovat jako zbraň. Monstrum (na obrázku) je sice abnormálně silné, ale má citlivé ušní bubínky.



Tom a Jerry (r. T. Avery)

Americké animované grotesky se vyznačují tím, že mnoho pohybů vzniká hrou na hudební nástroje. Mnohdy dochází ke krátkým prolutím – z ruchu se stane melodie (často známá, klasická), aby poté zase přešla v ruchy.



Every Child (r. E. Federenko, 1979)

Všechny ruchy mohou obstarávat lidé, kteří zvířata, lidi, věci imitují. Ve filmu Every Child totiž hned první záběr ukazuje, že dva muži vypráví pohádku malému dítěti a předehrávají mu scény i zvuky. Druhý obrázek ukazuje prolnutí záběru herce/vypravěče a záběru, kdy se z jeho dlaní stává vrána a film přechází do animace.

Tiráž

Název: Základy analýzy animovaného filmu
Autor: Mgr. Lukáš Gregor – Fakulta multimediálních komunikací UTB Zlín
Vydavatel: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Vydání: první
Vyšlo: 2011
Náklad: elektronická verze

Skripta prošla recenzním řízením.

ISBN 978 - 80 - 7454 - 112 - 4



Skripta vznikla jako součást projektu 420/2011 F2/b, který byl v rámci Inovace studijních předmětů podpořen Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy, a to prostřednictvím Fondu rozvoje vysokých škol.

Fond rozvoje vysokých škol
Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy

Základy analýzy animovaného filmu

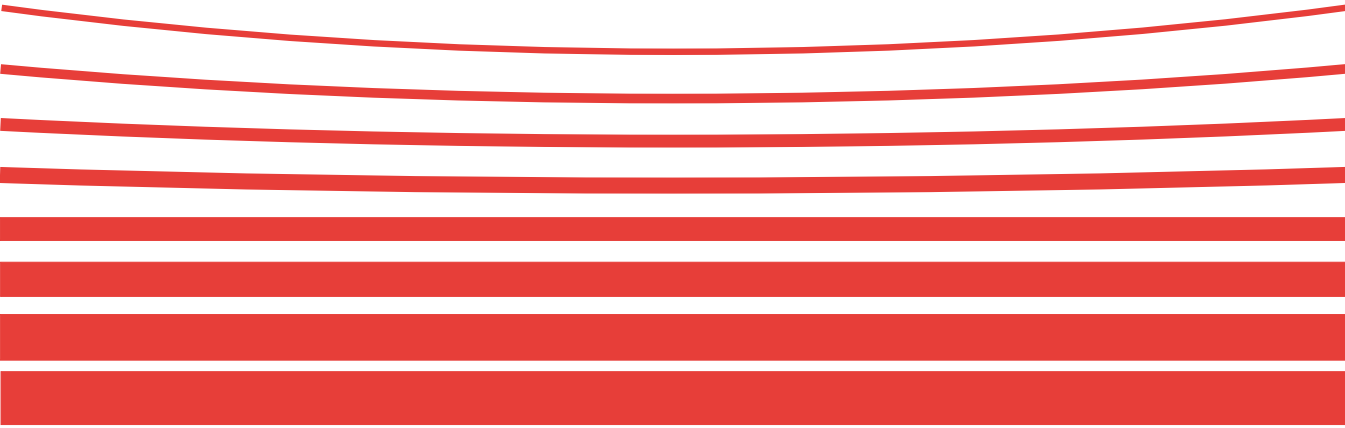
Lukáš Gregor

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Název	Základy analýzy animovaného filmu
Autor	Mgr. Lukáš Gregor Fakulta multimediálních komunikací
Vydavatel	Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Vydání	první
Vyšlo	2011
Náklad	Elektronická verze

Publikace neprošla redakční ani jazykovou úpravou.

ISBN 978 - 80 - 7454 - 112 - 4



ISBN 978-80-7454-112-4

