

Filmová atmosféra a její vliv na diváka

Sebastian Veselka

Bakalářská práce
2021



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Sebastian Veselka**
Osobní číslo: **K17020**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. teoretická část:**
Filmová atmosféra a její vliv na diváka

2. praktická část:
Odpočet naděje – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická textová práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 15 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, tzv. teoretická část, se zabývá vybraným tématem z oblasti technologie, historie či současných trendů animovaného filmu, druhá, tzv. praktická část, pojednává o praktickém výstupu bakalářského projektu a jde tedy o explikaci k bakalářskému projektu.

Cílem teoretické části je pojmout konkrétní téma a prostřednictvím práce s odbornými zdroji a s dalšími texty či díly jej analyzovat a zasadit do kontextu (a případně i do vztahu ke svému bakalářskému praktickému výstupu).

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby bakalářského praktického výstupu, zasvěcení do procesu a obhajoba jeho východisek a výsledného tvaru.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 5 článků, 3 knihy.

Odevzdat v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK; 1 ks pevné vazby (stačí kroužková) v tisknuté podobě (černobíle).

2. praktická část:

Praktická bakalářská práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa bakalářského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V bakalářském projektu student představuje své silné stránky, a tedy si volí techniku, stejně tak akcentuje dílčí profese animovaného filmu (např. charakter design, výtvarník, charakter animátor, scenárista, režisér...). Možné je zhotovit bakalářský projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 50 sekund a povinnou maximální stopáž 180 sekund. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se nezapočítávají titulky.)

Bakalářský projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sadou animačních etud/obrazů/scén. V případě akcentace profesí jako je výtvarník animovaného filmu nebo charakter design / concept art se klade velký důraz na doprovodné materiály (studie, skicy, výtvarnou přípravu filmu apod.)

Projekt se odevzdává v předepsané technické kvalitě a jeho součástí jsou i kompletní materiály mapující vývoj (literatura, storyboard, animatik) a podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu).

Odevzdání videosoubor (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí jsou: výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (oboje ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Rozsah bakalářské práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: Tištěná/elektronická

Seznam doporučené literatury:

MONACO, James. Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, 735 s. Albatros Plus. ISBN 80-000-1410-6
BERGAN, Ronald. ...ismy – Jak chápat film : umění, literatura naučná. Přel. P. Freceřová. 1. vyd. ČR: Slovart, 2011, 162 s. ISBN 978-80-7391-496-7
MOEBIUS. Dlouhý zítřek a další příběhy. Přel. R. Podaný. Praha: Crew, 2018, 220 s. ISBN 978-80-7449-538-0
TOLKIEN, John Ronald Reuel; Silmarillion. Přel. Stanislava Pošustová-Meščíková. Praha: Argo, 2008. 360 s. ISBN 978-80-257-0043-3

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **MgA. Eliška Chytková**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2020**
Termín odevzdání bakalářské práce: **21. května 2021**



doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2020

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že


- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 1. 12. 2020

Jméno a příjmení studenta: SEBASTIAN VESELKA


.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Teoretická část bakalářské práce se věnuje pojmu filmová atmosféra a tomu, co ji tvoří. Vyzdvihuje důležitost zvuku a hudby ve filmu, jako důležité složky filmové atmosféry. Uvádí příklady konkrétních snímků, tvorby tvůrců nebo studií, kteří příkladně pracují s elementem zvuku. Nabízí vhled do niterných pocitů diváka zpracovaných v této práci díky jejich výpovědi v online dotazníku.

Praktická část bakalářské práce popisuje proces tvorby animovaného filmu *Countdown of Hope* od preprodukce, přes proces animování až po způsob komponování zvuku.

Klíčová slova: filmová atmosféra, hudba, zvuková složka filmu, pocity diváka

ABSTRACT

The theoretical part of the bachelor's thesis deals with the concept of film atmosphere and what creates it. It highlights the importance of sound and music as important components of the film's atmosphere. It gives examples of specific movies, directors or studios who work with the sound element brilliantly. It offers an insight into the inner feelings of the viewer processed in this work thanks to their statement in the online questionnaire.

The practical part of the bachelor's thesis describes the process of creating the animated film *Countdown of Hope* from pre-production, through the process of animation to the method of composing sound.

Keywords: film atmosphere, music, soundtrack, feelings, viewer's impressions

Děkuji panu Mgr. Lukáši Gregorovi PhD. a MgA. Elišce Chytkové za vedení při tvorbě mé bakalářské práce a jejich užitečné rady a zpětnou vazbu.

Děkuji Káji Pravdové za podporu při animování mého bakalářského filmu.

A nakonec děkuji třem maminkám. Mé mamince, která mi je a byla velkou oporou nejen během studia, ale i mimo něj. Paní Blance Vaculík-Pravdové, která dokázala pomoci tehdy, když to bylo potřeba. A mé babičce, která je velkou životní inspirací.

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

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 FILMOVÁ ATMOSFÉRA	12
1.1 DEFINOVÁNÍ POJMU FILMOVÁ ATMOSFÉRA	12
1.2 ZVUKOVÁ SLOŽKA VE FILMU.....	12
1.2.1 Úvod do historie zvuku	13
1.2.2 Zvukový film u nás	14
1.3 PRÁCE SE ZVUKEM U VYBRANÝCH FILMOVÝCH TVŮRCŮ.....	14
1.3.1 Sergio Leone	15
1.3.2 Ennio Morricone	15
1.3.3 Quentin Tarantino	16
2 PROŽITKY DIVÁKŮ ZPŮSOBENÉ VLIVEM FILMOVÉ ATMOSFÉRY	18
2.1 ÚVOD	18
2.2 ANALÝZA POCITŮ DIVÁKA, PŘÍKLADY ATMOSFÉRICKÝCH SCÉN A DOTAZNÍK O FILMOVÉ ATMOSFÉRE	18
2.2.1 Podoba dotazníku	18
2.2.2 Analýza pocitů a odpovědi respondentů na dotazník.....	18
II PRAKTICKÁ ČÁST	30
3 PREPRODUKCE	31
3.1 NÁMĚT A SCÉNÁŘ.....	31
3.1.1 Důvod výběru tématu	32
3.2 STORYBOARD.....	33
3.3 ANIMATIK	34
4 PRODUKCE	35
4.1 VÝTVARNÝ STYL.....	35
4.2 ANIMACE	37
4.3 HUDBA A ZVUK.....	38
ZÁVĚR	39
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	40
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	41
SEZNAM OBRÁZKŮ	42
SEZNAM PŘÍLOH	43

ÚVOD

Ve své teoretické bakalářské práci *Filmová atmosféra a její vliv na diváka* se snažím popsat, co to filmová atmosféra vlastně je, jak svými očima, tak očima vybraných diváků.

Hned na začátku se snažím co nejpřesněji definovat pojem Filmová atmosféra a popsat, co jí tvoří. Zaměřuji se na zvukovou složku filmu, jakožto na důležitý element filmové atmosféry. Tématu hudby a zvuku tedy věnuji podstatnou část své práce. V podkapitolách stručně popisuji historii zvukového filmu a uvádím příklady subjektivně vybraných tvůrců a jejich práce se zvukem, neboť mě jejich tvorba zásadně ovlivnila. Zmiňuji tedy tvorbu Sergia Leona, Ennia Moricconeho a Quentina Tarantina.

V druhé kapitole mé teoretické práce se zaměřuji přímo na diváka a jeho prožitky pod vlivem filmové atmosféry. Uvádím příklady scén filmu, které mohly prožitek vyvolat. Vyzdvihuji konkrétní filmy, režiséry a studia, která podle mě dobře pracují s atmosférou ve filmu. Vycházím také z anonymních odpovědí na dotazník, který jsem zpracoval a rozšířil mezi své sociální skupiny.

V praktické části mé bakalářské práce se věnuji popisu procesu tvorby bakalářského filmu „*Odpočet naděje*“, který mapuje úryvek z knihy *Silmarillion* – epické fantasy literatury napsané britským spisovatelem J. R. R. Tolkienem a následně po jeho smrti editované a publikované jeho synem Christopherem. Píšu o předloze a preprodukcí pro film, pak také o animaci a komponování zvukové stopy pro film.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 FILMOVÁ ATMOSFÉRA

1.1 Definování pojmu filmová atmosféra

Pojem filmová atmosféra není dodnes nijak specificky definován. Za filmovou atmosféru se považuje chvíle, kdy divák usedá před plátno a zhasínají světla. Já pojem užívám ve zcela jiném kontextu. Ve své teoretické bakalářské práci mluvím o filmové atmosféře, která se odehrává na plátně, nikoliv za ním. Za filmovou atmosféru považuji působení obrazu a hudby, kombinace, která přímo komunikuje s divákem. Vladimír Merta ve své knize *Slyšet neviděné / vidět neslyšené* (2017, s. 54) přímo definuje komunikační schéma interpretace díla. „*Během percepce a dešifrace (zařazení do kontextu) podléhá komunikát (dílo) znehodnocení.*“ Merta tedy naznačuje, že jeden film v očích sta diváků nikdy není jeden a ten samý.

Každý divák může vnímat pojem filmová atmosféra jinak. Někteří ho vnímají jako „porci emocí naservírovanou na talíři“, který na ně buď zafunguje, nebo je odradí. Jiný divák ji může vnímat více jako kombinaci hudby, barevného ladění a prostředí. Další k ní může přistupovat více povrchně a brát ji jako pocit, který si z filmu odnáší.

Filmovou atmosféru bych tedy shrnul jako působení všech složek filmu (kamera, hudba, ruchy, střih, barvy, kostýmy, herecké výkony, prostředí, scénář ad.) na diváka.

1.2 Zvuková složka ve filmu

„*Čtyřicet procent úspěchu filmu má na svědomí hudba.*“ (Sergio Leone, 2015 plus.rozhlas.cz) Dnes vnímáme hudbu jako běžnou součást filmu a málokdo si ho bez ní dokáže představit.

„*Hudba se zmocňuje neinformovaného posluchače vcelku, proti jeho vůli. Má silný emocionálně manipulativní účinek...*“ (Merta, 2017, s. 38)

Je nevyvratitelné, že hudba působí na emoce diváka. Nese v sobě spoustu informací. Její moc sahá až k umění měnit žánr filmu. Vzali bychom-li jednu scénu a přidali k ní místo originální zvukové stopy dojemnou operetní hudbu a na druhé straně bychom k téže scéně přidali nepříjemné hororové zvuky, vznikly by dvě videa s naprosto odlišným vyzněním. Co by byly, všem známé hollywoodský romantické filmy, bez srdcervoucí hudby naservírované na samém finále? Druh zvukové stopy značně ovlivňuje i kvalitu snímku. I „béčkové“ filmy

či seriály mohou být pozitivně podpořeny poutavou znělkou či intrem a pozvednout jejich hodnotu na lepší úroveň. Jako příklad bych uvedl britský televizní seriál *Doctor Who* (1963 –dosud), který běží do dnes, už více než 58 let a má přes 858 epizod. Zápletky jsou často repetitivní a z důvodu rozpočtu je kvantita upřednostňována před kvalitou. Přesto díky poutavému intru, které předchází každé epizodě, se divák k seriálu může rád vracet. Melodie intra a herecký výkon protagonistů ztvárnujících hlavní postavu, *Pána Času*, jsou tak primárním důvodem, proč u seriálu, i přes jeho opakující se vzorec zápletek, dokážu zůstat a nepřestanu se nudit.

1.2.1 Úvod do historie zvuku

Původní film fungoval pouze jako němé médium. Filmaři se k pohyblivým obrázkům snažili zvuk připojit poprvé v roce 1900 na světové výstavě v Paříži. Do té doby byl zvuk od filmu oddělený.

Během toho, co projektor promítal obraz, vedle něj umístěný fonograf s příslušným fonografickým válečkem přehrával zvuk. Zvuková kulisa se vyvíjela. Fonograf byl nahrazen gramofonem, který přehrával téměř půlmetrové gramodesky. Tato varianta se tolik neosvědčila. Často docházelo k fyzické změně filmu, k jeho roztržení a následnému slepení. Zvuk se tak po prodloužení či zkrácení stopáže stal asynchronním a dokonalá souhra filmu a obrazu zanikla. Stávalo se také, že pár škrábnutí na desce zapříčinilo, že zprvu synchronní zvuk se stal zcela asynchronním a odlišil vyznění celkového dojmu filmu. Zůstávalo tedy otázkou času, kdy se nějakému studiu podaří zvuk připojit přímo na filmový pás. A podařilo se to studiu *Warner Brothers*. Natočili první zvukový film – hudební snímek „*The Jazz Singer*“ natočený roku 1927.

„V jedné scéně jsou současně k vidění synchronizovaný zvuk s obrazem, nemá kamera i obrazové titulky, což asi nejlépe charakterizuje historickou pozici filmu na křižovatce technologií a filmařských stylů. Více než samotný zvuk, který v té době dávno nebyl novinkou, byl tahákem filmu tehdejší přední showman Al Jolson (1904–1950), možnost ho vidět a slyšet zpívat. Díky jeho jménu zvukový film prokázal komerční životnost a to přesto, že v době uvedení stejně většina diváků mohla film vidět jen jako němý. Jeho další snímek *The Singing Fool* (1928) se posléze stal nejvýdělečnějším filmem do uvedení snímku *Gone with the Wind* (1939). Jedna z písní se také stala první vydávanou zvukovou stopou z filmu.“ (csfd.cz, berg.12, 2008)

1.2.2 Zvukový film u nás

Zvukový film dorazil do Československa roku 1929. Konkrétně pražské kino *Lucerna* a kino *Alhambra* v Ústí nad Labem si nárokují prvenství. V Praze byl první hraný zvukový film uveden 13. srpna toho roku. Jednalo se o americký snímek *Lod' komediantů*. Byl hraný, a to je podstatné, protože za první zvukový film bez herců můžeme považovat už reklamu poprvé vysílanou 26. dubna 1929. Byla finančně podpořena továrníkem Heinrichem Schichtem (1880–1959), který v ní i vystupoval. Nedá se dohledat o jakou reklamu se jednalo, ale protože byl výrobcem mýdla, je více jak pravděpodobné, že se snažil propagovat svůj produkt. Schicht v krátkém snímku zdůrazňoval význam ozvučeného filmu pro reklamu. Po jeho výstupu následovala prezentace pěti nebo šesti středometrážních filmů německé a americké koprodukce. Zvuková aparatura pro tento film stála tehdy půl milionu korun československých. Pokud se počítá tato reklama, vytvořená pro společnost *Wolframfilm* mezi zvukové filmy, náleží pomyslné první místo kinu *Alhambra*.

Zvukový film se rychle prosadil po celém světě. Zatímco k roku 1928 bylo v USA asi pět set zvukových kin a zhruba dvacet tisíc němých, tak koncem následujícího roku se zvedl nárůst na téměř šest tisíc. V Československu započala éra zvukových kin. Prvním zvukovým biografem u nás bylo kino *Lucerna* v Praze. Rok nato se otevřelo dalších sedm pražských kin. Od roku 1938 byla všechna kina definitivně zvuková.

Muzikál *Singin' in the rain* (1952) je nejen velmi povedenou satirou na 20. léta Hollywoodu, ale také vzdává hold onomu zvukovému filmu. Ve filmu můžeme sledovat hlavní hvězdy jak se vypořádávají s nástupem nové technologie, kdy nemá éra filmu zaniká a na svět přichází nový kult. Mimo to se jim ve filmu podaří náhodou vynalézt dabing.

1.3 Práce se zvukem u vybraných filmových tvůrců

V této kapitole zmiňuji autory hraných i animovaných filmů, kteří mě ovlivnili a v tvorbě posunuli dál. Jmenuji však pouze tvůrce, kteří podobně jako já tíhnou prostřednictvím hudby k filmu a naopak. Už od mala obdivuji režiséry, kteří své filmové počiny zakládají na hudební složce. Ať už se hudbou inspirojí nebo na ní dokonce staví projekt, jedná se zkrátka o zajímavý přístup k tvorbě.

1.3.1 Sergio Leone

Sergio Leone (1929–1989) proslul svým neotřelým přístupem k filmu. Mezi jeho debuty patří westerny „Dolarové trilogie“ (*A Fistful of Dollars* (1964); *For a Few Dollars More* (1965); *The Good, the Bad and the Ugly* (1966)), v nichž si hlavní úlohu bezejmenného psance zahrál Clint Eastwood (nar. 1930). Leone dál proslul filmy *Once Upon a Time in the West* (1968), *Duck, You Sucker* (1971), ale také unikátním dlouhometrážním snímkem *Once Upon a Time in America* (1984) s Robertem de Niro (nar. 1943) v hlavní roli. Na Leonovi se mi líbí, jak se do svých filmů snaží vnést přidanou hodnotu. Leckdy je jeho přístup k tvorbě považován až za lehce morbidní. Snímek *The Good, the Bad and the Ugly* je například obohacen neortodoxní příhodou s lidskou kostrou, kterou protagonista (Clint Eastwood) při kopání pokladu objeví v rakvi. Nejedná se o imitaci, nýbrž o herečku, která si přála svůj život zasvětit filmu. Leone tedy jejímu přání vyhověl a herečce udělil i posmrtnou roli.

Ve skutečnosti je však hudba tím, čím jsou jeho filmy jedinečné a běžně zapamatovatelné. Western *Once Upon a Time in the West* (1968) je atypický svým poměrem slov ve scénáři ku stopáži. Režisérská verze je sto sedmdesát pět minut dlouhá. Herci se však učili pouze šedesáti stránkový text. Běžnému scénáři průměrně připadá jedna strana textu na minutu filmu. Zde bychom tedy mohli hovořit o třetinovém scénáři. Místo slov zde mluví hudba. Ta dělá snímek ikonickým. Složil ji uznávaný italský skladatel Ennio Morricone (1928–2020).

1.3.2 Ennio Morricone

Morricone ve spolupráci s Leonem přetvořil již zaběhlý pojem westernového žánru. Leone vytvořil děj k filmu *Once Upon a Time in the West* až na základě skladateli zkomponované hudby. Proces tvorby tedy u tohoto snímku probíhal obráceně, než je běžně zvykem.

Ústřední hrdina filmu *Once Upon a Time in the West* je symbolem záhadného muže s tajemnou minulostí, který je po dobu vyprávění nechvalně přezdíván *Harmonika*. Přezdívku si nese kvůli hře na tento nástroj. Nepříjemné a zároveň podmanivé tóny, které harmonika vydává provázejí diváka většinu děje. Nejen protagonista vyniká svým typickým zvukovým podbarvením. Každou důležitější postavu doprovází jedinečné hudební pozadí, které ve filmu vytváří specifickou atmosféru. Divák tak může tušit k čemu se příběh schyluje nebo co postavy v danou chvíli prožívají.

Leonem a Morriconem se inspiroval nejen režisér, scénárista a producent.

Zdá se například, že bratrská dvojice britských vývojářů, Sam (nar. 1971) a Dan (nar. 1974) Houserovi, pracující pod herní společností *Rockstar Games*, kteří stojí za herní westernovou sérií *Red Dead Redemption*, se Sergie Leonem v mnoha směrech nechali inspirovat. Ve svých hrách používají velmi vytríbený styl vyprávění a smyslu pro humor, typický pro Leonovy filmy. Dějové linie protagonisty a vedlejších postav mnohdy dopadnou tragikomicky. Zápletky jsou postaveny na smůle a utrpení postav. Z příběhu však plyne řada ponaučení a děj se díky nim stává plnohodnotným. Podobný pocit si odnáším z westernů Sergia Leone.

1.3.3 Quentin Tarantino

Známým filmařem, který se ovšem skutečně, a to hrdě, hlásí k Leonově stylu vyprávění, je američan Quentin Tarantino (nar. 1963). Ten na tvorbu Sergia Leona v mnoha svých filmech odkazuje. Osobně bych Tarantina nazval Leonovým obdivovatelem a nástupcem obdobného žánru. Tarantino dodnes zůstává velmi uznávaným režisérem pro jeho explicitně, avšak poeticky líčené vyprávění příběhů. Též se mu podařilo navázat spolupráci s Enniem Morricone, což bych považoval za Tarantinův úspěch. Morricone podobně jako v Leonových filmech, dokázal do Tarantinových snímků vnést kouzelnou atmosféru, kterou během několika vteřin byl schopný proměnit v mrazivou. Morricone si osobitě pohrává s náladou a pocity diváka. K Tarantinovu osmému filmu *The Hateful Eight* (2015) poprvé a naposledy zkomponoval ucelený plnohodnotný soundtrack. Ve filmu zazněly i Morriconeho nepoužité nahrávky k hororům *The Exorcist* (1973) a *The Thing* (1982) Ve filmu *The Hateful Eight* na sebe poutá pozornost skladba *Bestiality* z výše zmíněného filmu *The Thing*. Tato skladba byla využita v zásadní dramatické scéně filmu. Skladba udává tempo a rytmus dané situace a diváka připravuje na nepříjemný zvrat. Divák může v dané scéně slyšet stále zrychlující souhru basy, klavíru a houslí. Ty dramaticky vyústí ve zvukovou kakofonii, která je k závěru umocněna agresivním dozněním piana.



Obrázek 1. Ukázka z filmu *The Hateful Eight* – dramaticky vystavěná scéna

Zdroj: https://static.rogerebert.com/redactor_assets/pictures/569a92ac592cb0213f00016d/Leigh2.jpg

Morriconeho instrumentální vložka vnáší do Tarantinova tří hodinového filmu jiskru, která drží divákovu pozornost po celou dobu filmu a dělá snímek kompaktním.

2 PROŽITKY DIVÁKŮ ZPŮSOBENÉ VLIVEM FILMOVÉ ATMOSFÉRY

2.1 Úvod

Emoce, které divák při filmu prožívá, mohou být různé. Silné jsou tehdy, když se divák dokáže vcítit do role hrdiny, záleží mu na postavách nebo mu je, ať už pozitivním či negativním způsobem blízké prostředí, ve kterém se děj odehrává. Za dobře provedenou filmovou atmosféru považují právě tu, při které divák pociťuje silné emoce. Nedokáže se od filmu odtrhnout, zajímá ho, co se bude dít dál a neztrácí pozornost. V některých případech, když se tvůrci zadaří vytvořit silně emoční film, divák pociťuje spojení vjemů, tzv. *synestezii*. Jedná se o neobvyklý lidský pocit, při němž dochází k propojení vjemů. Člověk může vnímat například chuť barev nebo barevnost hudebních tónů.

2.2 Analýza pocitů diváka, příklady atmosférických scén a dotazník o filmové atmosféře

2.2.1 Podoba dotazníku

Cílem mého dotazníku bylo získat názory různých typů diváků na jejich prožitky pod vlivem filmové atmosféry. Dotazník měl celkem devět otázek. Byl anonymní. Respondenti odpověděli na otázku jako „Co si představujete po pojmem filmová atmosféra?“ nebo „Plakali jste někdy při filmu? Co bylo spouštěčem?“. Jejich odpovědi jsem zapracoval do celkové analýzy divákových pocitů při filmu. K těm jsem připojil příklady silně působících filmových scén, které mohly tuto emoci vyvolat. Respondenti zmiňovali jak hrané, tak animované filmy. Příklady uvedených filmů jsem tedy uvedl buď na základě odpovědí respondentů nebo dle mé vlastní zkušenosti s filmovou atmosférou.

2.2.2 Analýza pocitů a odpovědi respondentů na dotazník

Níže analyzuji nejběžnější pocity, které jsou způsobeny divákovou reakcí na film. V mnoha případech se jedná o jeho autosugesci, kdy soucítí s hrdinou, jenž se nachází v nepříjemné či choulostivé situaci. a uvádím filmové příklady, ve kterých jsem s diváky následující jevy pociťoval:

Pot dlaní – tento úkaz se na základě odpovědi neobjevuje u každého diváka. Jedinci, kteří ho pociťují, se shodli, že tento pocit vnímali u scén, kdy hrdina čelil vypjaté situaci. Například stál na okraji útesu, přecházel úzkou lávku nad propastí, nebo se z posledních sil držel římsy, aby nespádl. Někteří z dotazovaných uvedli, že jsou si vědomi, že pocit prožívali kvůli vlastní zkušenosti s podobným problémem, s jakým se zrovna potýká protagonista. Je tedy možné, že v divákovi vzbuzuje emoce pouze něco, s čím má vlastní zkušenost. V jiném případě si divák představuje, co by se postavě mohlo stát, pokud by jí uklouzla ruka nebo by zavravorala a sama dostala trému z výšky, případně následně spadla. To je typ diváka, který u filmu pociťuje velký příval empatie, nehledě na jeho historii prožitků. Sám patřím do této skupiny diváků, proto se v následující scéně pokusím jev přiblížit.

Jako příklad použiji ukázkovou scénu fantasy filmu studia *Pixar* – *Onward* (2020). V ní se hrdinové snaží dostat přes hluboký kaňon. Nachází se však na vrcholku útesu, přes něhož vede padací most. Ten je zavřený. Páka, kterou by hrdinové most spustili, se nachází na druhé straně kaňonu. Protagonista však zdědil kouzelnou hůl, díky které se snaží přejít nad propastí. Jelikož čarování nemá pevně pod kontrolou a zkušenosti sbírá postupem filmu, dostatečně si nevěří. Bratr mu tedy pro jistotu obváže okolo těla lano a jistí ho za účelem, kdyby při čarování selhal.



Obrázek 2. Ukázka z filmu *Onward* – dramaticky vystavěná scéna

Zdroj: https://1.bp.blogspot.com/R8d4iAbVw9E/Xh2KfwbCTBI/AAAAAAAAABNA/9zagqFfj_pkJPRzlmus_hYb13lQiBifDgCLcBGAsYHQ/s640/Onward-Trust-Bridge-Screencap.jpg

Scénu vnímám jako silně působící na diváky proto, že jsou hrdinové polidštění. Jejich svět je podobný jako ten náš, a i když jsou hlavní postavy magické bytosti, chovají se a cítí stejně,

jako my. Je tedy velmi snadné se do nich vcítit. Mladí elfové ve scéně nemají situaci pod kontrolou a snaží se s ní vypořádat. Hrdina se musí rozhodnout udělat první krok a pomocí kouzla se udržet ve vzduchu. Když je v půli propasti, divák zjišťuje, že uzel kolem jeho pasu povoluje. Lano se rozváže a hrdina nevědomky přechází propast čistě pomocí svých magických schopností. Osobně provedení této scény velmi obdivuji. Sám jsem při ní cítil pot na dlaních. Líbí se mi, jakou cestou se tvůrci rozhodli budovat napětí. Divák totiž sleduje scénu očima vedlejší postavy, která svého bratra (nad propastí) nechtěně uvrhla do svízelné situace kvůli špatně uvázanému lanu. Scénu dělá efektivní především moment, kdy si protagonista neuvědomuje ztrátu podpory. Víme to jenom my, a jeho bratr. Že není jištěný si hrdina uvědomí až krok před pevnou půdou, v zápětí se lekne a padá. Přesto stihne včas zareagovat a zachytí se kamene, po němž vyšplhá nahoru a zdolá tak překážku. Tuto scénu vnímám jako příklad dobře provedené filmové atmosféry.

Husí kůže – dotázaní diváci takzvaný pocit „husí kůže“ či „běhání mrazu po zádech“ minimálně jednou zažili. Jejich názory se přesto místy rozcházejí. Zajímavé je, že diváci tento pocit prožili u různých filmových žánrů. Jev se tedy může zdát jak negativní, tak pozitivní.

Nejčastější odpovědí, při které dotazovaní měli tento pocit, bylo sledování hororového nebo surreálního žánru. Při scénách, ve kterých docházelo k nadpřirozeným a paranormálním jevům. Působilo na ně nejen kouzlo scenérie, ale také hudební doprovod, kterým promlouvala jímavá, melancholická a pronikavá melodie. Takovéto tóny v sobě nesou především instrumenty jako jsou housle či klavír. Nemusí se však jednat pokaždé o hudební nástroje. Také zpěv lidských hlasů dokáže diváka navnadit či dokonce rozrušit.

Shluk lidských hlasů může evokovat pocit nadpřirozena, napodobovat hlas duší ze záhrobní či symbolizovat něco magického nebo mimozemského. Dobrý příklad užití tohoto druhu hudby je film Stanleyho Kubricka (1928–1999) *2001: A Space Odyssey* (1968).

V něm se v průběhu dějství objevuje záhadný monolit. Poutá pozornost všeho živého, jeho moc prosakuje skrz plátno až k divákovi. Ten se chce o tajemném kameni z jiného světa dozvědět víc. Vždy, když se ve filmu ukáže, vysílá ze sebe energii v podobě podmanivých lidských křiků a volání. Co v sobě monolit skutečně nese, se divák nikdy nedozví. Osobně na mě lidské hlasy působily jako duše dožadující se klidu, které útrpně nesou břemeno světa v podobě informace týkající se smyslu vesmíru. Pocit z finální scény však každý divák pobírá subjektivně a informace z dané scény je nejasná, spíše autory zastřená.

Mimo filmy s nadpozemskou či děsivou atmosférou jsem dostal od respondentů i další důvody, proč divákovi běhal mráz po zádech. Jedna z dotazovaných odpověděla tak, že jí daný pocit často provází už při samotné introdukci filmu, konkrétně při úvodním logu produkčních společností. Reflektuje tak, že je už od samého začátku filmem pohlcena a médium na ni emočně působí. Užívá si obsah, který jí studio servíruje. Dále zmiňuje, že podobný pocit prožívá při nástupu epické hudby.

U dalšího dotazovaného se pocit dostavil při výsledné zápletce, konkrétně u filmu *Oldboy* (2003).

Jedna z otázaných vypověděla, že tento pocit prožívá především u thrillerů a psychologických filmů. Zmínila horor Stanleyho Kubricka *The Shinning* (1980) Neobjasnila však, co bylo ve filmu spouštěčem. Souhlasím přesto s její odpovědí. Na mě samotného film působil podmanivým dojmem. Vyvolával ve mě kontrast emocí. Cítil jsem pocit neklidu a v ten samý moment pocit pokušení. Film si mě získal mnoha důvody. Především svoji syrovou atmosférou. Ve filmu totiž po většinu času zaznívá melodramatická hudba s prvky nostalgických tónů. A ta si s divákem pohrává. Hudba ve vztahu k hlavním postavám a prostředí, ve kterém se film odehrává, tak tvoří divákem otřásající filmovou atmosféru. Diváka ze snímku skutečně mnohdy může mrazit. Filmu dopomáhá barevné ladění jednotlivých scén a výběr herecké trojice v čele s Jackem Nicolsonem. Herci svým karikaturním vzhledem poutají diváka a dotváří osobitost výsledného díla.



Obrázek 3. Ukázka z filmu *The Shinning* – osobitý vzhled a exprese herců Shelley Duvall a Jacka Nicolsona

Zdroj: <https://www.joyscribe.com/wp-content/uploads/2019/11/Duvall-The-Shining.jpg>

Dotázaná také zmínila animovaný film *Coraline* (2009). Daný dojem z filmu si odnesla při scéně, kdy falešní rodiče chtěli *Koralině* přišít knoflíky na místo očí a hrdinka následně před nimi utekla skrze tunel. Pocitu zhnusení projevujícím se jako „husí kůže“ může vyvolat i animace autenticky nastiňující podivné chování postav.

Jedna z dotázaných si daný pocit spojila s pojmem katarze. „*Katharsis je řecky podle Aristotela očištný účinek tragédie, v širším smyslu povznášející pocit, vyvolaný prožitkem uměleckého díla vůbec; psych. ozdravení uvědoměním si nezvládnutých prožitků.*“ (Slovník cizích slov, 1972, s. 508) Tu dotázaná popsala jako pocit, při němž vnímá existenci člověka založenou na obraze a hudbě. Poslední scénu z filmu *Zrcadlo* (1975) Andreje Tarkovského použila jako příklad.

Mě samotnému navozují obdobný stav filmy studia *A24* – americká nezávislá zábavní společnost, založená 20. srpna 2012 Danielem Katzem, Davidem Fenkelem a Johnem Hedgesem, sídlící v New Yorku. Specializují se na filmovou distribuci, filmy a televizní produkci.

Společnost *A24* má k filmařskému řemeslu jiný přístup. Zaměřuje se na „artové snímky“. Ty často upřednostňují formu zpracování, před obsahem. Přijde mi, že jejich produkce může divákovi spolehlivě poskytnout nevšední zážitek z filmu a zaujmout neotřelým filmařským stylem a způsobem práce s filmovou atmosférou. Základem každého z jejich filmu je hypnotizující hudba, která s divákem rezonuje. V řadě z jejich snímků jsou hlavním hudebním nástrojem housle. Těmi pokaždé docílí mrazivé hudby, a ještě mrazivějšího pocitu ze scény. Společnost *A24* se soustředí nejen na hudbu komponovanou hudebními nástroji. Diváka pohlí surovost přírodních zvuků jako šumění lesa, proud řeky, lidské křiky, ozvěna v rozlehlých místnostech, švitoření ptáků, sekání dříví a mnoho dalších na které společnost sází. Tyto naturální zvuky většinou může divák slyšet před „lekací“ scénou, když skončí dramatická smyčcová hudba. Po ní následuje tichá scéna doprovázená zmíněnými zvuky. Dojem, který si z filmu odnáším může být ovlivněn mnoha dalšími faktory. Barvou hlasů aktérů, taktéž jejich výraznými tvářemi, výběrem destinace. Běžně jednoduché náměty díky těmto faktorům přemění film v originální projekty s úchvatnou filmovou atmosférou, ze které si prakticky vždy odnáším mrazivý dojem. Příkladem jsou filmy *The Lighthouse* (2019), *Hereditary* (2019), *Midsommar* (2019) a *The Witch* (2015).

Pláč – během filmu se u jisté skupiny diváků objevuje při intenzivních, dojemných a

srdceryvných scénách. Dotázaní reagovali na tuto reakci vesměs podobně. Emocionální zážitek prožívali při scénách založených na vztahu dvou či více postav. Soucítili s postavami, ke kterým si během filmu vypěstovali vztah. Také s těmi, kteří někoho blízkého ztratili nebo se loučili s jinou postavou, se kterou si během filmu vytvořili pevné pouto. Jednu z takových scén můžeme vidět na konci filmu *Toy Story 4* (2019) kdy se hračky spolu nadobro loučí. Jedná se o nostalgický snímek, který zakončuje čtyřdílný příběh hraček. Divák tak sleduje konec významné animované éry a scénu prožívá velmi emotivně. Tuší, že se postavy dle všeho už na plátně vícekrát nepotkají.

Dalším takovým snímkem, kde finále otřeše divákovými pocity, je snímek Petera Jacksona (nar. 1961) *The Lord of the Rings: the Return of the King* (2003). V něm se hrdinové příběhu po společně stráveném několika měsíčním putování loučí v elfském přístavu. Scéna na mě jakožto na diváka začala emočně působit z několika důvodů. Čaroděj *Gandalf* se s hrdiny loučí a naposledy k nim promlouvá podpůrnou a motivační řečí. Celá scéna se nese v romantickém duchu při západu slunce, jeho teplé tóny žluté vyjadřují pohodu a klid, ale zároveň evokují konec dobrodružství. Dalším důvodem, co dělá scénu emočně silnou je hudba Howarda Shora (nar. 1946). Melodii doprovází ženské ladné táhnoucí se zpěvy. Svými tóny dávají diváku sbohem. Za srdce vezme diváka a spustí daný pocit především až moment, kdy hlavní hrdina filmu, *Frodo Pytlík*, nečekaně odplouvá společně s čarodějem a svým zestárlym strýčkem do *Země neumírajících*.



Obrázek 4. Ukázka scény z filmu *The Lord of the Rings: The Return of the King* – moment překvapení

Zdroj: <https://t.rmncdn.com/blog/2014/09/Frodo-Sam-image-frodo-and-sam-36091705-1920-796-1411140272.jpg>

S tím jeho přátelé nepočítali, podobně jako divák. Nastává tak emočně vyčerpávající pasáž.

Frodo objímá naposledy své přátele a předává jednomu z nich knihu, která mapuje příběhy o prstenu, a také je uzavírá. Postavy se nedokážou přenést přes fakt, že svého přítele už nikdy neuvidí. Scéna vyzní působivě především proto, že divák s postavami strávil dlouhý čas, během kterého si k nim vybudoval vztah. Hudba, scénografie, vztah postav – všechny tyto faktory doléhají na diváka a na základě nich se cítí emočně vyčerpaný, podobně jako zbytek společenstva ve filmu. Příběh *Pána prstenů* se především zaměřuje na vztahy mezi protagonisty, na jejich přátelství a důvěru. Hrdinové jsou zabíraní do detailu a divák se tak díky tomu může do postav lépe vžít a soucítit s nimi. Postavy jsou vykresleny jako citlivé osoby, herecký výkon jejich představitelů působí autenticky, tudíž jejich loučení velmi emočně zatřese i s diváky.

Dojemná scéna se dá také vybudovat na základě významné rekvizity, která je pro protagonisty důležitá. Může jít o samotný předmět, ale také o gesto. Například v epizodě animovaného seriálu *Star Wars: Clone Wars – Old Friends not Forgotten* (2020) se po dlouhé době shledá mistr „jedi“ *Anakin Skywalker* se svojí učednicí *Ashokou Tano*. Mladá žačka byla vyhoštěna z „jediského“ řádu v předešlé sérii. Nakonec se však vrátí s prosbou o pomoc. Mistr ji nejen vyslechne a nabídne pomoc, ale také jí nabízí dar v podobě dřevěné krabičky. Fanoušek společně s *Ashokou* tuší, oč se jedná. Mladá učednice se natahuje a otevírá krabičku, aby prohlédla na její obsah. Mistr jí v ní vrací světelné meče, jež jí byly před dlouhou dobou odňaty. Scénu umocňuje oslavná melodie typická pro světlé okamžiky hvězdných válek. Na diváka může daný moment silně zapůsobit.

Jedna z odpovídajících zmínila, že důvodem tekoucích slz byly scény spojené s mateřskou láskou, něhou a ztrátou někoho blízkého. Uvedla konkrétní příklad na filmu *Antz* (1998). V něm zamilovaný pár prožívá romantické chvíle. Nečekaně je však překvapí plácačka, která následně ukončí život vosy *Vosinky Sosinky*. Manžel nad ztrátou své družky truchlí a hlavní hrdina situaci přihlíží. Scéna je natočena smutným dojmem s dojmavou hudbou, jenž na diváčku zapůsobila.

Poslední tázaná uvedla, že plakala při emočně vypjatých scénách, které byly většinou spojeny s láskou, úmrtím nebo loučením. Napsala, že na ní dané scény působí i ve chvílích, kdy nezná kontext. Dojemná hudba a herecká scéna má na ni tedy větší vliv než znalost děje. Namátkou zmínila animované filmy *Coco* (2017), *Onward* (2020), *Toy Story 4* (2019). Uvedla těž hrané snímky *Click* (2006) a *Avatar* (2009).

Úlek – tato emoce se u valné většiny dotázaných projevila při filmech hororového žánru a ve velmi podobných situacích. Šok utrpěli především při takzvaných „jump scare“ scénách. Do češtiny technika přeložená jako „skokové vyděšení“ je často využívána v hororových filmech a videohrách. Pochopitelně má diváky vylekat tím, že je překvapí něčím děsivým. Samotný obraz by je ale nevylekal tak, jako dramaticky zesílená hudba, která scény zpravidla doprovází. „Skokový strach“ je jeden z nejzákladnějších stavebních kamenů hororových filmů. Je užíván filmaři tak dlouho, že už se někdy dá hovořit o klišé. Divák se ale většinou lekne, i když tuto scénu přímo očekává.

Dva z respondentů se s tímto jevem například setkali u filmu Jordana Peela (nar. 1979) *Get out* (2017). Jeden z nich doplňuje, že u něj k pocitu došlo u scény, kdy se jde protagonista v noci projít ven, chystá se zapálit si cigaretu a následně ho rozruší postava běžící proti němu. Záběr je dost tmavý, nesoucí se v modrých odstínech měsíčního svitu. Na pozadí jde slyšet vrzání smyčce po strunném nástroji. Protagonista upřeně hledí na běžící siluetu, která se k němu velmi rychle přibližuje. Ze siluety se vynoří muž, který kolem něj proběhne se strnulým výrazem v obličeji. Protagonista ucukne a otočí se směrem k domu. Kamera, která ho zezadu snímá, prudce najede na okno domu, ve kterém hlavní hrdina zahlédne druhou osobu, jež se nachází v hypnóze. Šilhající žena stojí v rozsvícené kuchyni před oknem a prohrabuje si vlasy. Záběr doprovází úderná zvuková stopa, která má za cíl diváka vylekat a nahnat mu hrůzu, kterou protagonista v danou chvíli prožívá.

Červenání se – s tímto bočním efektem se může divák často setkat v přítomnosti druhé osoby. Červenání se je fyziologický proces, je to reakce na podnět zvenčí. Člověk zčervená, když se malé krevní cévy, které zásobují kůži, náhle rozšíří a tím se zvýší průtok krve. Ve většině případů tento jev lze přeložit jako pocit studu.

Část otázaných v dotazníku uvedla, že si nevybavují setkání se s touto reakcí. Tento jev však okrajově souvisí s filmovou atmosférou, jedná se spíše o podnět vyvolaný z venku.

Chut' při filmu – i tento typ pocitu se u diváku během filmu může spustit. Jsou tací režiséři, kteří si s vyobrazením chutného jídla dají záležet. V divákovi pak vyvolávají prostřednictvím obrazu nedozírné chutě. Ve svém dotazníku jsem se ptal, zda se u nich prostřednictvím filmu tento smysl někdy objevil. U osmi z deseti ano. Nejčastěji uvedli jako příklad animovaný film studia *Pixar*, *Ratatouille* (2007).

Film pojednává o kryse jménem *Remy*, která se touží stát kuchařem. Nakonec se jí to podaří, avšak tajně. Vaří pro jednu z nejhonosnějších restaurací Paříže. Než se však stane kuchařem, dostane se do kuchyně jako obyčejná krysa. Od svých druhů však vyniká neobyčejným čichem a smyslem pro chuť. V konkrétní scéně *Remy* dovaří polévku, u které naznal, že jí chybí množství ingrediencí. S jakou grácií a pompézností filmaři scénu vystavěli, budí v divákovi chuť. V realisticky navrženém prostředí designové kuchyně připravuje jídlo, které působí velmi přesvědčivě. Myšák má u přípravy jídla autentické reakce gurmána. Divák sleduje *Remyho*, který pomocí bazalky, bobkového listu, pepře, čerstvě pokrájené jarní cibulky a dalších ingrediencí vylepší chuť polévky. Scéna je snímána z nadhledu, takže při ní divák pozoruje veškerou proměnu v podobě barvy či hustoty.



Obrázek 5. Porovnání scén z filmu *Ratatouille* – před a během přípravy polévky

Zdroj: https://ohmy.disney.com/wp-content/uploads/2013/09/Ratatouille_Soup.jpg

<https://findmickeys.com/cmsb/uploads/ratatouille-hidden-mickey-soup.jpg>

Z mdlé řidší hnědavé se stane smyslná konzistentní béžová polévka. Scéně přidává na chuť i prezentace nádoby před a po úpravě pokrmu. Když polévku *Remy* poprvé zahlédne, hrnec, v němž se nachází, je zrelý a jeho strany jsou připálené. Jídlo i jeho samotná barva v hrnci zprvu působí nevábně. Poté, co *Remy* pokrm dochutí, hrnec je nasnímán v jiném světle, je čistý a lesklý. Jídlo poté působí lákavým dojmem a divákovi se začnou sbíhat sliny. Hudba je dalším faktorem, který atmosféře v dané scéně pomáhá. Příprava polévky je doprovázena hrou na tahací harmoniku. Ve mě například vytváří opojné kouzlo a symbolizuje letní noc strávenou na dovolené, v cizím západoevropském přímořském městečku u dobrého jídla.

Pastvou pro oči jednoho z otázaných byly scény z filmu *Cloudy with a Chance of Meatballs*

(2009) od tvůrců Phila Lorda (1975) a Chrise Millera (1975). Animovaný příběh je scénami s jídlem přímo nabitý. Diváka proto oslovil. Především mu imponovala scéna, v níž se prožene tornádo seskupené ze špaget, ze kterého odpadávají velké kusy masa. Za zmínku také stojí pasáž, kdy se hrdinové příběhu ocitnou v hradu ze želé. Osobně ve mě želatina nezbuzuje chuť, i přesto se tvůrcům podařilo 3D technikou napodobit konzistenci a vzhled dobře chutnajícího materiálu. Prožíval jsem u filmu nutkavý pocit vyzkoušet si veškeré výhody želatinového hradu.

Další z respondentů zmínil animační studio *Ghibli*. Studio a anime obecně klade vzhledem ke své kultuře na jídlo velký důraz. Jídlo, které se připravuje a servíruje ve filmech od studia *Ghibli* je dobré, voní a snad i chutná skvěle. Provedení a animace jídla je provedena s citem. Detaily, jako obláček vznášející se nad horkou polévkou, můžou diváka lákat ochutnat. Myslím, že ve filmech se dobře uplatnil princip synestezie – vztah dvou běžně nesourodých smyslů jako chuť vzduchu, barva čísel či podoba tónů. Například ve filmu *Howl no Ugoku Širo* (2004) se nachází spousta scén věnovaných přípravě a konzumaci jídla. Divák si tak přeje být na místě postav stravujících se při doprovodu relaxační hudby a praskajícího ohně v peci.

Anonymní respondent dále uvedl: „*Samotný popis jídla může sehrát roli v navození chuti. Například vánoční finále čtvrté sezóny seriálu Doctor Who – The End of Time (2009) obsahuje monolog hlavní záporné postavy o tom, jak touží po tučném mase a mastném jídle. Expresa v jeho hlase perfektně evokuje chuť.*“

Na závěr zmínil, že existují filmy, které v něm vzbuzují opak chuti. Zhnusení a opačný pocit chuti mu navozují například filmy Jana Švankmajera (1934). Zvuky a pohyby animovaného jídla v nevábném prostředí a formě jsou opravdu odpuzující.

V průzkumu jsem se dotázal, zda se u diváků objevili i jiné pocity, které skrze filmovou atmosféru prožili. Jeden z takových byl vztek.

Vztek – vybudovaný na základě hrdinova nelogického rozhodování se či hloupého chování. Na druhou stranu ho také prožili při scénách, kdy došlo k nečekanému zvratu. Protagonista byl například neprávem odsouzen, bylo mu křivděno a diváci doufali ve spravedlnost. To mohlo mít za následek neblahý dopad na protagonistu. Zde bych uvedl příklad na epizodě televizního seriálu *Game of Thrones – Baelor* (2011) produkovaného stanicí *HBO*. V ní je hlavní hrdina nečekaně zrazen, neprávem odsouzen za zradu krále a následně popraven.



Obrázek 6. Ukázka scény ze seriálu *Game of Thrones* – poprava protagonisty

Zdroj: [http://2.bp.blogspot.com/-](http://2.bp.blogspot.com/-q4T_nzMn8qo/VQyaMO7W2bI/AAAAAAAAANE/YBOWWf_5htY/s1600/nedstark01.jpg)

[q4T_nzMn8qo/VQyaMO7W2bI/AAAAAAAAANE/YBOWWf_5htY/s1600/nedstark01.jpg](http://2.bp.blogspot.com/-q4T_nzMn8qo/VQyaMO7W2bI/AAAAAAAAANE/YBOWWf_5htY/s1600/nedstark01.jpg)

Pocit nostalgie – dotázaný nostalgii prožíval u snímků *Scott Pilgrim vs. the World* (2010), *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004) či u anime snímku *Millennium Actress* (2001). Pocit nostalgie respondenta všeobecně provází u žánru „coming of age“. Pojem „coming of age“ je doba „mezi dětstvím a dospělostí, se vším, co k ní patří. První lásky, ztráta nevinnosti, nová zodpovědnost, rebelie i zlomená srdce. Spousta trablů kolem, a hlavně hledání sebe sama. Filmy o teenagerech a vstupu do světa dospělých, nejen pro náctileté“. (aerovod.cz, 2019) Divák následně doplnil „Nemusí to nutně znamenat, že jsem film viděl kdysi dávno a díky tomu ve mě vzbuzuje nostalgii. Je to nostalgie z něčeho, co jsem nezažil. Falešná nostalgie. Může být evokovaná situacemi, ale často je doprovází specifická hudba. Kaufmanovi filmy jsou toho skvělým příkladem“.

Znudění – existují případy, kdy se film s pocity diváka rozchází. Příběh postrádá atmosféru a dílo diváka ničím neosloví. Jedná se však o velmi subjektivní pocit a každý divák ho může prožít v jiném žánru či při jiném snímku. V někom nudu vyvolávají dlouhé filmy s nabitými dialogy plnými filozofických úvah, naproti tomu jsou diváci, kteří pozornost ztrácejí u akcí nabitých filmu, které však postrádají logiku nebo věrohodné dialogy.

Poslední pocity, které dotázaní uvedli byly úzkost, nervozita či potřeba obejmout roztomilou věc, která se v obraze nacházela.

Z vlastní zkušenosti mě napadl následující příklad. Osobně mě razantně ovlivňují scény, ve kterých si nějakým způsobem postava fyzicky ubližuje. Narkomani si píchají drogy do žil nebo někdo někomu dává injekci. Scény mi navozují neklidný až malátný stav, který si spojuji s nemocničním prostředím. Pocit mě provázel například u filmů *Cherry* (2021), *Saw II* (2005) a *Trainspotting* (1996).

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 PREPRODUKCE

V této části rozepisuji přípravné fáze důležité pro tvorbu mého bakalářského filmu *Countdown of Hope*.

3.1 Námět a scénář

Když animuji, nejvíce mě poutá pracovat se samotnou atmosférou filmu. Oproti mým předešlým animovaným filmům, ke kterým jsem tvořil vlastní světy, jsem tentokrát toužil zfilmovat moji oblíbenou pasáž z Tolkienova *Silmarillionu*. Avšak jak správně uchopit děj, aby si z filmu divák odnesl pocit, který si představuji, mi dlouhou dobu trvalo.

Kniha samotná je považována za epickou encyklopedii, v níž se čtenář seznamuje s celým Tolkienovým světem, *Ardou*, s jejími věky od počátku světa, až po věk čtvrtý z knižní trilogie *Pán Prstenů*, který Tolkienovo dosavadní vydané vyprávění uzavírá. *Silmarillion* pojednává nejen o vzniku celého Tolkienova světa, ale velkou část vyprávění také věnuje válkám o tři mocné klenoty, po nichž je kniha pojmenována.

Takzvané *Silmarily* nejsou pouhými zářivými kameny, nýbrž v sobě nesou život a posvátnost *Dvou valinorských stromů*, vytvořených bohyní *Yavannou*. „Z pahorku vyrazily dva štíhlé proutky. V tu hodinu bylo po celém světě ticho a neožýval se jiný zvuk než *Yavannin* zpěv. Při její písni semenáčky rostly, až byly krásné a vysoké a rozkvetly; a tak ve světě procitly *Dva valinorské stromy*. Jsou nejproslulejší ze všeho, co *Yavanna* vytvořila, a kolem jejich osudu jsou utkány všechny příběhy *Starých časů*.” (Tolkien, 2008, s. 36)

Silmarily ukul elfský král *Fëanor*, který jako většina elfů toužil po moci a uznání. Oproti ostatním elfům však vynikal v mnoha oborech. Byl výjimečný kovář a velmi zkušený lingvistik.



Obrázek 7. Ilustrace – Fëanor se Silmarily na trůnu

Fëanor však o mocné kameny přišel. Byly ukradeny prvním Temným pánem *Ardy*, *Morgothem Bauglirem* „Temný nepřítel světa“, jak ho Fëanor nazval. Tímto okamžikem začíná válka o *Silmarily* a na scénu přichází protagonista mého filmu, Fëanorův mladší bratr, *Fingolfin*.

3.1.1 Důvod výběru tématu

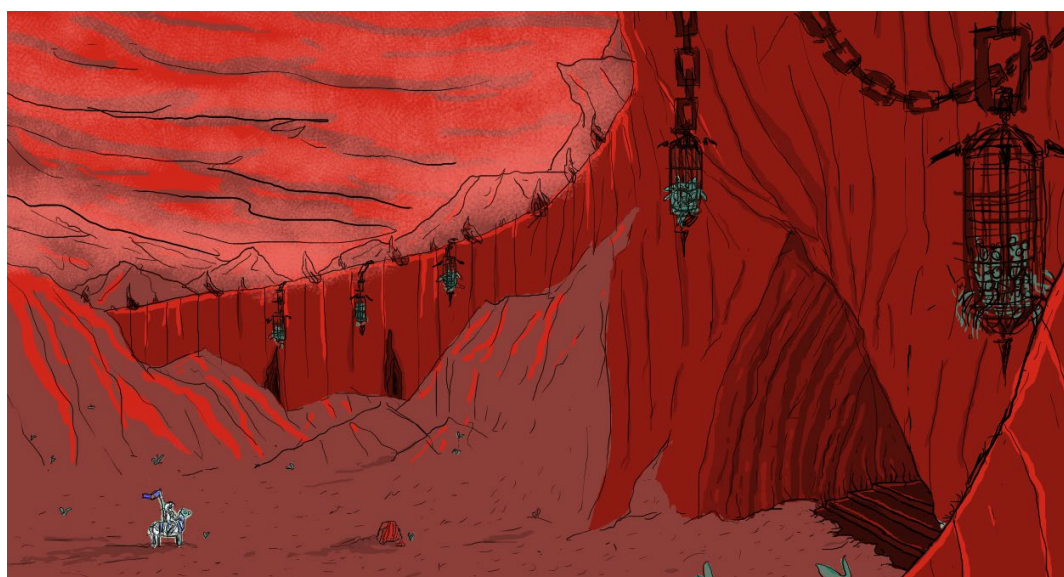
Důvodů, proč jsem se rozhodl animovat film o *Fingolfinovi*, je několik. Postavu *Fingolfinu* považuji za nejstatečnějšího a nejdovazněnějšího elfa celého *Silmarillionu*. Zaujal mě svým odhodláním pomoci svému bratrovi získat zpět kameny a plout kvůli nim se svým lidem do Středozemě. Cestu neměl jednoduchou. Bratr *Fingolfinovi* škodil, nechal mu například spálit loď, aby ho nemohl následovat. *Fingolfin* cestu do *Středozemě* i tak nevzdal. Rozhodl se uspořádat dlouhý pochod přes ledový průsmyk *Helcaraxë*, a jeho lid šel s ním. Touto událostí jsem se rozhodl uvést svůj animovaný film.

Film začíná dlouhým panoramatickým záběrem, kde skupina elfů kráčí průsmykem. Jedná se o retrospektivní scénu, při které protagonista *Fingolfin* vzpomíná, jakým způsobem vedl svůj lid do záhuby. Po *Fëanorově* smrti se totiž stal velekrálem elfů zvaných *Noldor*, a usídlil se v kouzelném městě *Hithlum*. Netrvalo dlouho a *Morgoth* vyslal armády skřetů a všelijakých jiných nestvůr plenit a drancovat elfská města a osady. Tím začala bitva *Náhlého*

plamene (Tolkien, 2008, s. 156), ve které došlo k velkému úpadku elfských vojsk a *Morgoth* se vrátil opět k moci nad celým kontinentem.

Mým záměrem při tvorbě filmu bylo vystihnout chaos, hněv a utrpení, které se *Fingolfinovou* myslí muselo honit, když viděl, jak jeho lid umírá. Jeho město bylo v plamenech. Nezbyvala mu jiná možnost, než se vydat k pevnosti *Angband* a tam vyzvat samotného boha na souboj.

Můj film zpracovává právě tuto pasáž. Ta ve mně zanechala jako ve čtenáři, velmi silný zážitek. A právě ten se snažím předat divákům. *Countdown of Hope* je tedy příběh o hrdinském činu doprovázený podmanivou mrazivou atmosférou, na které film stavím.



Obrázek 8. Ilustrace – *Fingolfin* v porovnání s pevností *Angband*

3.2 Storyboard

Můj storyboard provázelo mnoho úprav. Jako u většiny svým dosavadních filmů, i zde pro mne bylo těžké držet se jedné varianty storyboardu. Při tvorbě jsem až do konce polemizoval s různými variantami zakončení. Přistupoval jsem k filmu flexibilně a každou chvíli jsem okénka překresloval. Věděl jsem jaké pasáže ve filmu musím naanimovat, abych udržel linii děje. Držel jsem se tedy klíčových scén a zbytek jsem měnil a upravoval. Mnohdy jsem přemýšlel, jak film pojmout a kterou scénou ho uvést. Obecně si myslím, že by si tvůrce filmu měl s první scénou dát záležet. Je to pasáž, která by měla navodit atmosféru a vtáhnout diváka do příběhu. Zprvu jsem koncept vyprávění zamýšlel tak, že divák pouze uvidí, jak je hlavní hrdina *Fingolfin* na cestě za nepřítelem, a pak by následovala výzva k souboji a

samotný boj muže proti bohu. Nakonec jsem vše zvážil a rozhodl jsem se příběh zkrátit. Vzhledem k tématu své teoretické práce (důležitosti filmové atmosféry) jsem se místo kvantity zaměřil především na atmosféru, kterou lze vystihnout během scény *Fingolfinovy* cesty k pevnosti *Angband*.

V mé animaci jsem vyzdvihl napětí a atmosféru, která provázela *Fingolfinu* před soubojem. Divák tak může sledovat, co protagonista prožívá a na co vzpomíná. Velký čas jsem věnoval propracovaným panoramatickým scénám, které zachycují kouzlo Tolkienova světa. Důraz jsem také kladl na dynamické pasáže, ve kterých divák pozná království sužované netvory.

Během práce na svém filmu jsem dostal nápad, jak rozvinout potenciál tématu i do dalších sfér. Napadlo mě, že bych se mohl věnovat samotnému souboji mezi hrdinou a krutovládce. Tato pasáž by se dala pojmout jako plošinová počítačová hra. Hráč by se ujal postavy *Fingolfinu* a mohl by se sám utkat s *Morgothem* – temným bohem. Můj bakalářský film by tedy dostal přesah a sloužil by i jako intro sekvence, která hráče do hry uvede. Celý koncept příběhu, jak by mohl boj vypadat je zachycen ve storyboardu, viz. příloha P I: Storyboard.



Obrázek 9. Ukázka ze storyboardu – boj *Fingolfinu* s *Morgothem*

3.3 Animatik

Jelikož jsem celý film zpracovával sám bez pomoci zvukaře, dabéra či stříhače nevěnoval jsem se animatiku. Příběh, který jsem zpracoval se mnou v mé hlavě byl tak dlouho, že ho

znám zcela nazpaměť. Vedoucí práce mi doporučila, abych animatik vytvořil. Mé skici a storyboard se ale zdály být dost výpravné, aby postačily k představě o filmu a ději. Vytvořil jsem tedy animatik jen ke dvěma scénám. U zbytku jsem postupoval jinak. Za správný postup při tvorbě animace se považuje vytvořit hlavní fáze pohybu a ty následně proanimovat. Musím se ale přiznat, že jsem si po dobu studia spíše osvojil techniku animování „step by step“, čili snímek po snímku. Uvědomuji si rizika této techniky a přijímám za ni veškerou zodpovědnost. Nejednou se mi stalo, že příběh po „slepení“ působil nesourodě. Tomuto zjištění jsem ale čelil. Musel jsem danou sekvenci přeanimovat, či minimálně upravovat. Mám k animování osobitý autorský přístup. Přesto jsem v tomto stylu práce setrval a film touto cestou dokončil.

4 PRODUKCE

Tato kapitola se zaměřuje na produkci mého krátkometrážního filmu, kde rozebírám její jednotlivé fáze.

4.1 Výtvarný styl

Výtvarno je pro mě vedle filmové hudby stěžejní složka filmu. Začínal jsem od jednotlivých skic, v nichž jsem se snažil vystihnout jemnost a ladnost elfského krále *Fingolfin*a. Vnést do postavy šarm, moudrost i odvahu. Naopak v character designu *Morgo*tha (který by se objevil například ve hře) jsem chtěl vyobrazit jako velmi robustní a nepříjemnou bytost, z které divák bude cítit úzkost a strach. Snažil jsem se jejich charakter zachytit nejen ve výrazech, ale také v brnění, do kterého jsou oba protagonisté oděni. Celý vizuál jsem se snažil nést v komiksovém stylu, který často bývá plný kontrastů. Postavy jsem přesto nechtěl nijak zvlášť karikovat, spíše je pojmout naturalisticky.

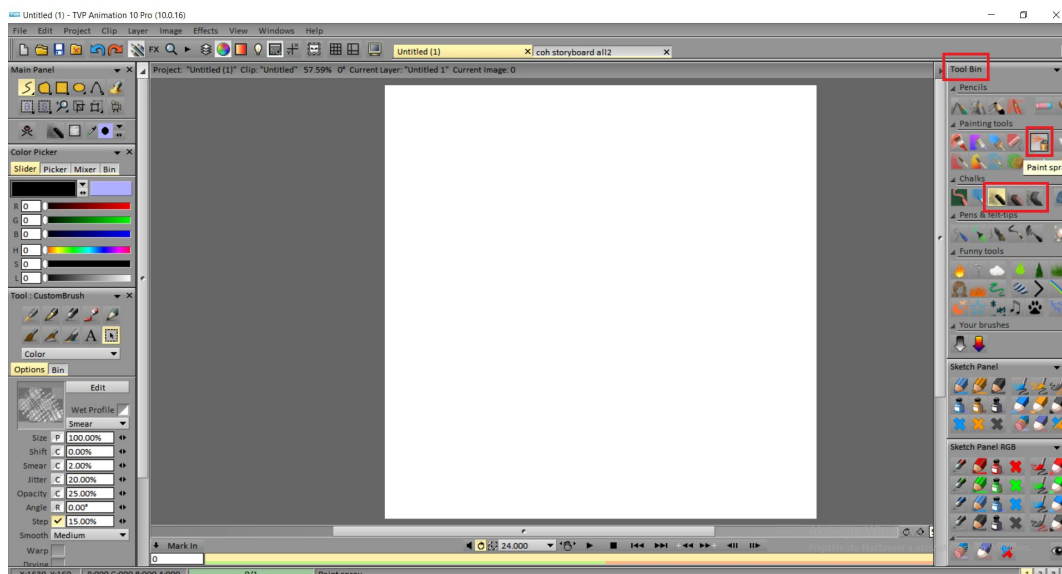
Úplně první výtvarný návrh je ilustrace *Fingolfin*a hledícího vzhůru k pevnosti *Angband*, a chystajícího se nepřítele vyzvat k boji. Tato ilustrace udala styl celému filmu. V tomto výtvarném duchu jsem pokračoval ve zbytku animace.



Obrázek 10. Prvopočáteční ilustrace – velekrál *Fingolfin* stojící před pevností *Angband*

Jako tuto prvotní ilustraci, celý film jsem kreslil v programu *TVPaint Animation Pro*. Jedná se o funkční a poměrně jednoduchý animátorský program. Pro lineární kresbu jsem zvolil štětec o tloušťce tři až čtyři body. U lineárního stylu jsem v bakalářském filmu zůstal. Některé scény jsem kreslil jako u svých předešlých filmů – plošně. Animoval jsem tedy pomocí nástroje „výplň“, který umožňuje přímo kreslit celistvé plochy bez obrysu. Rád pracuji se siluetovými kontrasty. Tato technika se mi osvědčila v předešlých letech. Je rychlá, a přitom má kouzlo. Mnoho lidí mi říkalo, že jim připomíná techniku linoryt. To se mi vyhovuje, protože linoryt je dodnes mou oblíbenou grafickou technikou, který jsem si oblíbil na střední škole.

Protože vycházím z nejtemnější historie Tolkienova světa, zvolil jsem paletu sytých, velmi výrazných barev a odstínů např. červenou. Tou se snažím poukázat na náladu válečného pozadí. Barevné spektrum může v divákovi vyvolávat neklidný pocit. Červená barva v sobě nese výstražné tóny a evokuje v člověku pocit nebezpečí. Nezůstal jsem pouze v teplé škály barev, ale v protikladu k ní jsem introdukci vykreslil v paletě mrazivé modři. V této sekvenci jsem se snažil zachytit odhodlaný pochod elfů v nejistém počasí. Jejich pouť byla dlouhá a žádala si oběti, měla však jasný cíl. Ve filmu také uplatňuji „TVPaintové“ efekty jako „charcoal stick“ a „paint spray“, jenž mi posloužili imitovat kouř, mlhu a vanoucí písek napříč jednotlivými scénami. Tyto elementární pomůcky se nachází v panelu, po nájezdu myši do pravého rohu obrazovky, pod názvem „Tool Bin“.



Obrázek 11. TVPaintový panel nástrojů Tool Bin

Techniku kouřových efektů jsem poprvé uplatnil ve svém předchozím projektu nesoucí název *The Soulkeeper*. Rozvážné použití těchto efektů může pomoci každému animátorovi posunout film na novou úroveň.

4.2 Animace

Oproti mým předchozím filmům jsem tentokrát zvolil zcela jiný produkční postup. Každou scénu jsem ukládal jako samostatný „TVPaintový“ soubor. Mohl jsem tudíž každý záběr animovat v jiném rozlišení. Vycházel jsem z běžných rozměrů 1920x1080 pixelů. Mimo ně jsem pracoval na dvou panoramatických scénách s rozměry 8000x1080 a 5000x1528. Každé scéně jsem tak věnoval vlastní prostor. Program navíc pracoval rychleji. Nevýhodou pouze bylo, že na výsledný celek jsem si musel počkat až na postprodukcii. To znamenalo, že jsem scény v programu *TVPaint Animation Pro* neviděl na jedné časové ose, tak jako dřív, ale spojil jsem je až následně v programu *Adobe After Effects CC 2017*, kde jsem je i zvučil.



Obrázek 12. Panoramatické pozadí z úvodní scény – ledový průsmyk *Helcaraxë*

4.3 Hudba a zvuk

Jestli existuje fáze filmu, na kterou se vždy těším, pak je to zvučení. Hudba, kterou si pro film hledám mi poskytuje pocit relaxace a do jisté míry volné pole působnosti, jak k příběhu postprodukčně přistupovat. Jsem toho názoru, že i filmová hudba vypráví děj. Důležité je, aby hudba s filmem souzněla a nešla si zcela svou vlastní cestou. Zvuky jsem stahoval ze zvukové banky na stránce *Zapsplat.com*. Byla mi před lety doporučena spolužákem Matějem Šakem. Jsem mu za ni dodnes velmi vděčný, jelikož jsem v minulosti hudbu stahoval převážně z *YouTube* knihovny, která nenabízí tak rozmanitý obsah. Vyhnul jsem se tentokrát též autorské hudbě, na kterou se vztahují osobní práva. Rád jsem používal filmovou hudbu pro podkres mých animací. Bohužel při nahrávání videa na internetové weby autorské právo nepovoluje použití cizí hudby. Výslednou hudbu jsem musel zaměnit za volně dostupné melodie. Jinak bych film nemohl na server nahrát. V bakalářském filmu jsem tedy raději mixoval jednotlivé zvukové ruchy ze zvukových bank. Z nich jsem následně komponoval zvukovou stopu. Pro každou scénu jsem si vytvořil složku, kterou jsem zaplnil množstvím stažených zvuků. Pověštinou jsem stáhl vícero podobných audio nahrávek a z nich pak omezil výběr na adekvátní potřebné minimum. Pozornost věnuji i těm zdaleka nejméně podstatným ruchům, například klapání koňských kopyt v dáli nebo zvuk vlající látky ve větru. Právě tyto detaily vytvoří onu magickou filmovou atmosféru. Pro svůj bakalářský film jsem primárně hledal zvukové nahrávky přírodních jevů, lidských křiků a nářků. Avšak také tajemnou melodii s hororovým nádechem, která často udávala tempo a rytmus výsledného filmu.

ZÁVĚR

Od prvního zvukové snímku *The Jazz Singer* (1927) po filmy dnešní doby se hranice prožitku, který divák v kině má, značně posunuly. *The Jazz Singer* by se dal považovat za mezník pro vývoj filmové atmosféry, neboť právě zvuk se stal jedním z nejdůležitějších elementů filmu. S postupem doby, a vývojem technologií umožňujících lepší kvalitu obrazu i zvuku, se film a s ním filmová atmosféra vyvíjela novými směry. Se zvyšujícími se nároky publika se zvyšovala škála žánrů a sub žánrů. To vyústilo v nové přístupy k filmu, kterých využívá například studio *A24* nebo nezávislý filmař Q. Tarantino (1963).

Z odpovědí na můj dotazník lze vyvodit, že dobrý film je zapamatovatelný také díky silnému emocionálnímu prožitku. Ať se tedy film může snažit o cokoli, být sebevíc originální, občas se divákovi zavděčí i tou nejobyčejnější scénou (z hlediska obsahu). Jde zejména o scény, které zobrazují nám všem známé emoce a pocity, ty pak rezonují téměř v každém divákovi nehladě na věk, pohlaví nebo životní situaci. Jako například v animovaném filmu *Onward* (2020) od studia *Pixar*, které pro příběh vymyslelo zcela nový svět plný různých bytostí (mágů, elfů, skřítků). Jejich svět je do detailu promyšlen, avšak ke konci divák nejvíce obdivuje film proto, že se postavy občas chovají prostě jako obyčejní lidé. Paradoxně, podobně dopadá i trilogie *The Lord of the Rings* (2001–2003), která je nabitá všemi různými bytostmi a detaily Tolkienova světa, ale úspěšnost u diváka sklízí dílo hlavně díky dobře vybudovaným vztahům mezi postavami a jejich člověku podobnými činy.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

KLUSÁK, Martin. *Paralely hudební a filmové řeči*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2019, 96 s. ISBN 978-80-7331-544-3

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Silmarillion: mýty a legendy Středozeemě*. Přel. Stanislava Pošustová-Menšíková, Praha: Argo, 2008, 360 s. ISBN 978-80-257-0043-3

MERTA, Vladimír. *Slyšet neviděné / vidět neslyšené*. Praha: Galén, 2017, 400 s. ISBN 978-80-7492-299-2

KRÁL, Václav. *Slovník cizích slov*. Praha: nakladatelství Československé akademie vět, 1972, 1456 s.

ELEKTRONICKÉ ZDROJE

Jazzový zpěvák: Česko-Slovenská filmová databáze. *CSFD.cz* [online]. 2008 [cit. 2021-5-21]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/24705-jazzovy-zpevak/recenze/>

Průvodce světem Pána Prstenů (F-I). *Pentagram: Internetový časopis pro všechny snílky* [online]. 2014 [cit. 2021-5-21]. Dostupné z: <http://www.pentagram.maweb.eu/?p=1494>

Když film poprvé promluvil. *Týdeník Rozhlas* [online]. 2014 [cit. 2021-5-21]. Dostupné z: http://www.radioservis-as.cz/archiv14/31_14/31_nalad.htm

Coming of age. *Aerovod* [online]. 2019 [cit. 2021-5-21]. Dostupné z: <https://aerovod.cz/kolekce/coming-of-age>

Jedinečný Ennio Morricone. Filmová hudba má na svědomí 40 procent úspěchu. *Český rozhlas* [online]. 2015 [cit. 2021-5-21]. Dostupné z: <https://plus.rozhlas.cz/jedinecny-ennio-morricone-filmova-hudba-ma-na-svedomi-40-procent-uspechu-7689970>

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

3D three-dimensional (trojrozměrný)

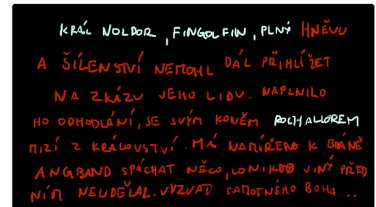
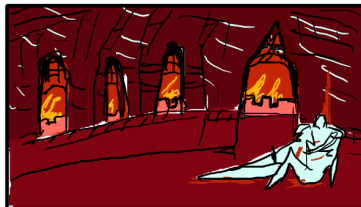
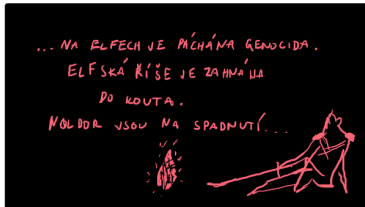
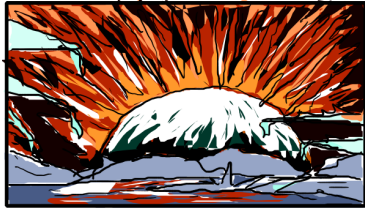
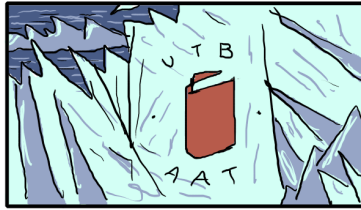
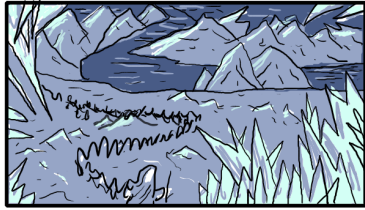
SEZNAM OBRÁZKŮ

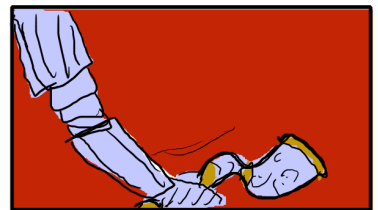
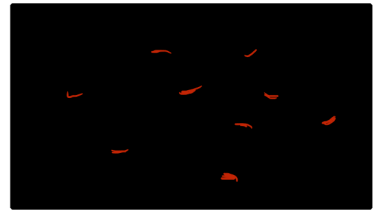
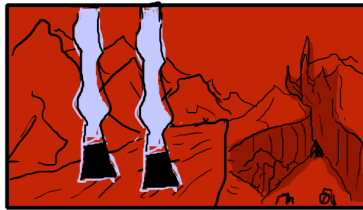
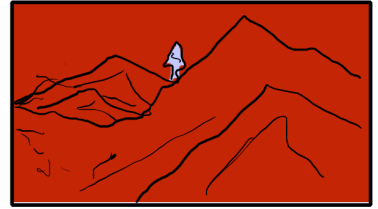
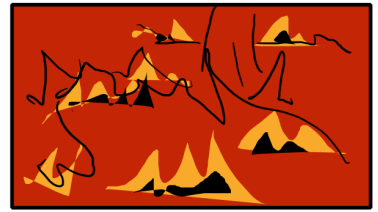
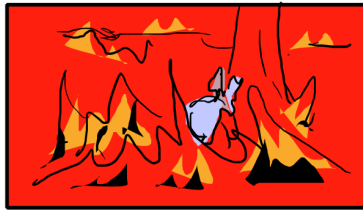
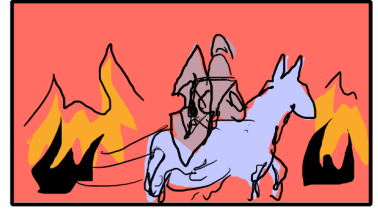
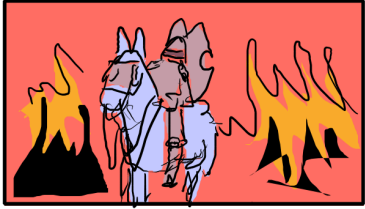
Obrázek 1. Ukázka z filmu <i>The Hateful Eight</i> – dramaticky vystavěná scéna	17
Obrázek 2. Ukázka z filmu <i>Onward</i> – dramaticky vystavěná scéna	19
Obrázek 3. Ukázka z filmu <i>The Shinning</i> – osobitý vzhled a exprese herců Shelley Duvall a Jacka Nicolsona	21
Obrázek 4. Ukázka scény z filmu <i>The Lord of the Rings: The Return of the King</i> – moment překvapení	333
Obrázek 5. Porovnání scén z filmu <i>Ratatouille</i> – před a během přípravy polévky	26
Obrázek 6. Ukázka scény ze seriálu <i>Game of Thrones</i> – poprava protagonisty	33
Obrázek 7. Ilustrace – <i>Fëanor</i> se <i>Silmarily</i> na trůnu	32
Obrázek 8. Ilustrace – <i>Fingolfin</i> v porovnání s pevností <i>Angband</i>	33
Obrázek 9. Ukázka ze storyboardu – boj <i>Fingolfina</i> s <i>Morgothem</i>	34
Obrázek 10. Prvopočáteční ilustrace – velekrál <i>Fingolfin</i> stojící před pevností <i>Angband</i> ..	36
Obrázek 11. <i>TVPaint</i> ový panel nástrojů <i>Tool Bin</i>	37
Obrázek 12. Panoramatické pozadí z úvodní scény – ledový průsmyk <i>Helcaraxë</i>	38

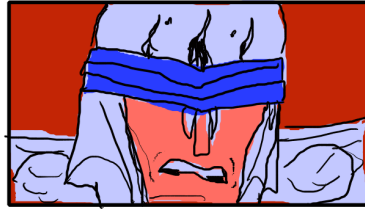
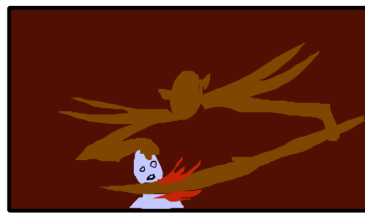
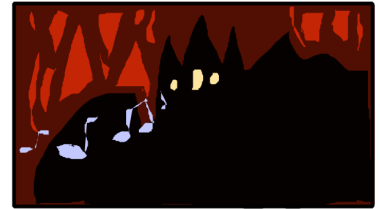
SEZNAM PŘÍLOH

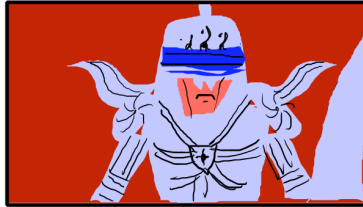
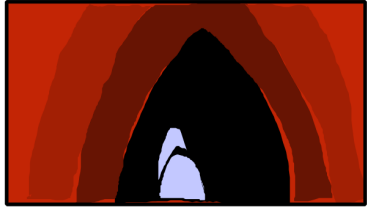
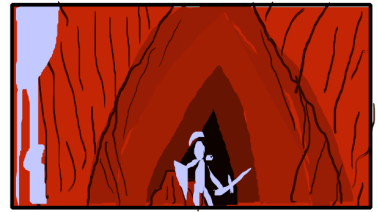
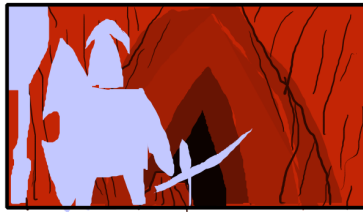
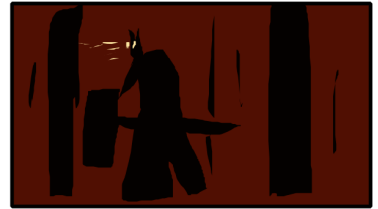
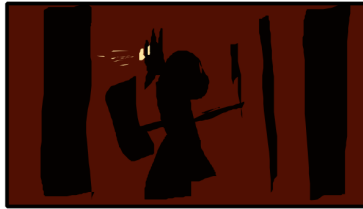
Příloha P I: Storyboard

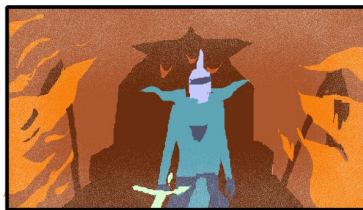
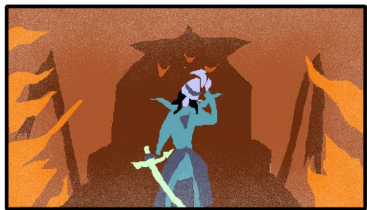
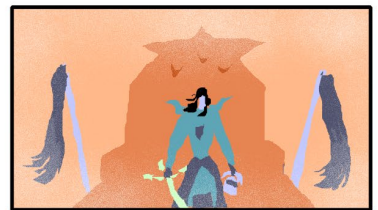
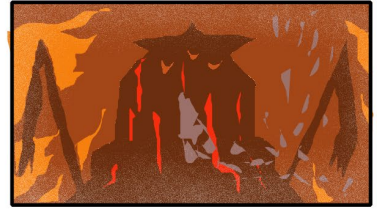
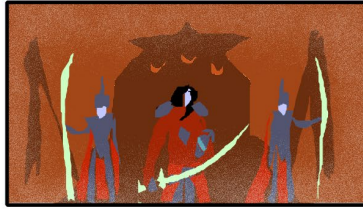
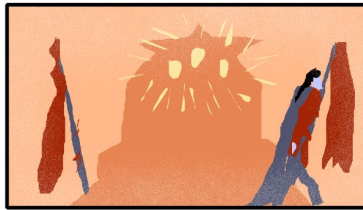
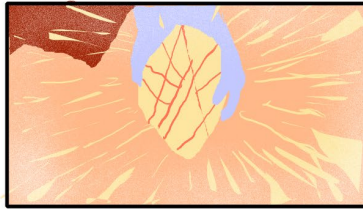
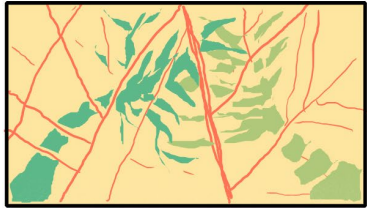
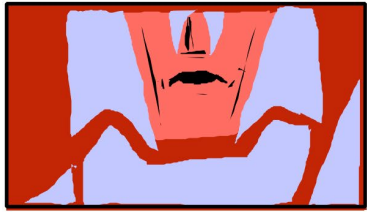
PŘÍLOHA P I: STORYBOARD

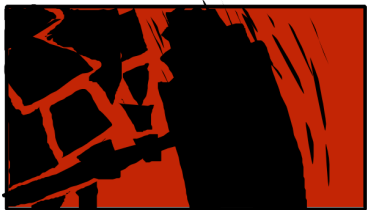
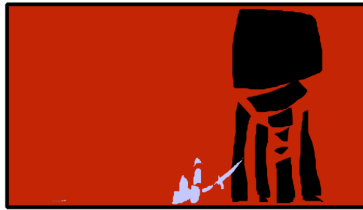


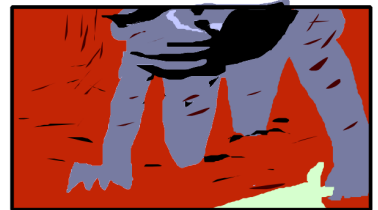
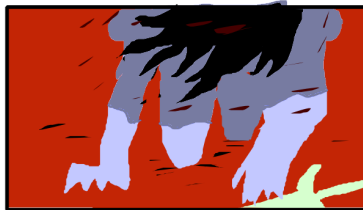
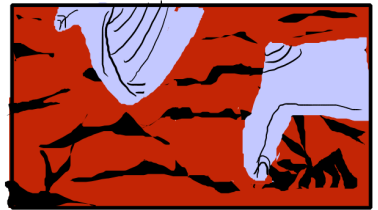
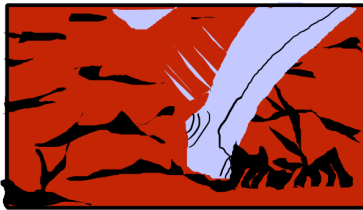
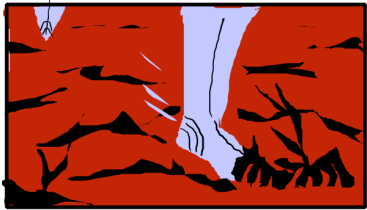
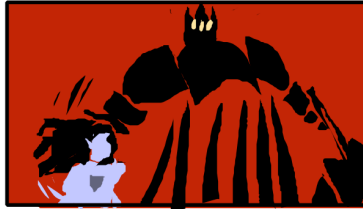
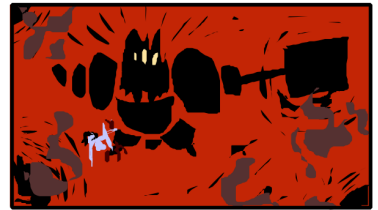
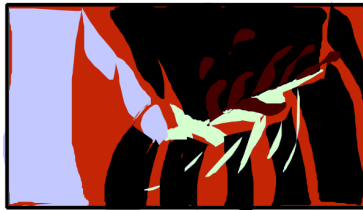


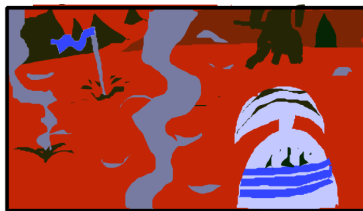
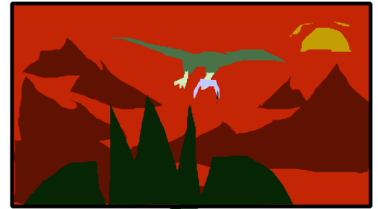
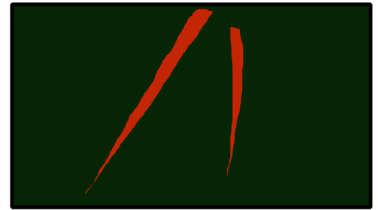












„ne každé zlato hýpťív se,
ne každý kdo blouhí je ztracen.“
J.R.R. Tolkien



Zde leží nejstatečnější mezi
Noldor, těmi co srší moudrosí.
FINGOLFIN VYZIVATEL

