

*Projekty***Vzhůru do nekonečna a ještě dál!****Analýza filmu TOY STORY: PŘÍBĚH HRAČEK a poetika studia Pixar****Úvod**

Za pět let bude slavit kinematografie čtyřicáté výročí od okamžiku, kdy do ní významně začala pronikat počítačová technologie. Zatímco v žánrově hybridním snímku Michaela Crichtona WESTWORLD (1973) ozvláštňovala některé scény s pistolníkem (Yul Brynner) počítačová 2D animace, o tři roky později, v pokračování s názvem FUTUREWORLD, se v některých záběrech objevila hlava a ruka animovaná již trojrozměrně. Sedmdesátá léta tak otevřela brány doposud nepoznaným možnostem, aby již ve své druhé polovině dopomohla na svět titulům, které bychom si bez speciálních počítačových efektů nemohli představit (HVĚZDNÉ VÁLKY, SUPERMAN, VETŘELEČ).

Mluvíme-li v této souvislosti o počítačové animaci, stále v jejím centru stojí využití v hraných filmech. Tzv. Computer-generated imagery (CGI) slouží k rozšíření možností vyprávění, režiséři si mohou dovolit ukázat to, co by do té doby bylo nemožné nebo co by vypadalo směšně. Výrazně to pochopitelně posílilo žánr sci-fi, až v následující dekádě se na CGI efektech „obohatí“ dobrodružný film (např. trilogie s Indianou Jonesem) a od devadesátých let proniká počítačová animace napříč všemi žánry od dětského filmu přes komedie až po historické velko filmy. Technologie CGI na jedné straně byla, je a bude společníkem hraných snímků, na straně druhé od poloviny osmdesátých let existuje i coby svébytná cesta jak ozvláštnit, respektive vytvořit animovaný film.

V roce 1983 vznikl pod křídly studia Nelvana Limited celovečerní animovaný snímek ROCK & RULE, při jehož výrobě si animátoři pokusili ulehčit práci využitím speciálního softwaru. V tomto kontextu tvoří mezník vtipná krátkometrážní etuda THE ADVENTURES OF ANDRÉ AND WALLY B. (1984), pod níž jsou podepsaní lidé z Lucasfilmu (včetně Johna Lassetera), kteří záhy poté utvořili jádro nově vzniklého studia Pixar Inc. Dobrodružství o nezbedné včele bylo poprvé vyprávěno jen skrze 3D animaci, čímž chtěli animátoři dokázat, že CGI technologie nemusí být nutně „zaprodaná“ jen k výrobě speciálních efektů či fungovat jako podpůrný prostředek k urychlení výroby klasické animace.

Zatímco se od druhé poloviny osmdesátých let CGI technologie právě ve spojení s efekty v hraných filmech rapidně rozšiřovala a zdokonaľovala, animované 3D snímky trpěly neohrabanými pohyby těles, zvláště umělou (nereálně působící) texturou a jednoduchým nasvícením modelů. První pokusy se stínováním přinesl LUXO JR. (Pixar Inc., 1986), uspěl však především svou komikou a prací s pohybem stolních lamp, skrze něž sdělovaly tyto neživé věci de facto lidské emoce. O dva roky později se totéž studio odvážilo pomocí 3D animace poprvé vytvořit lidskou bytost. Ačkoli to mohl být jistým dílem i záměr, CGI batole z filmu TIN TOY tehdy (a zvláště dnes) vypadá doslova odpudivě. Animování lidských postav tak na přelomu osmdesátých a devadesátých let představovalo stále ještě cíl takřka utopický.

CGI animované filmy se dlouhých deset let pohybovaly v „partyzánském pásmu“. Velká studia se jim nevěnovala, byla snem spíše jednotlivců. Ostatně Disney Company tenkrát takový projekt odmítla, neboť pro ně neobnášel ani efektivní (s ohledem na dobu výroby), ani ekonomickou výhodu. Takto animované filmy se objevovaly pouze na specializovaných přehlídkách a konferencích, mnohdy příjemně překvapovaly, ale pro Hollywood nepředstavovaly sázku na jistotu.

Přitom licence na software RenderMan (vynalezlo studio Pixar) se šířily lavinovou rychlostí, dopomohly k výrobě efektů filmů jako *TERMINÁTOR 2: SOUDNÝ DEN* (1991) nebo *JURSKÝ PARK* (1993) a bez tohoto (pochopitelně již částečně modifikovaného) softwaru by se při vykreslování fotorealistických scén v blockbusterech neobešli tvůrci digitálních modelů ani dnes. CGI technologie zkrátka měla vždy ve svém využití v hraném filmu před využitím v animovaném filmu náskok.

Radikální posun nastal až v roce 1995, a to s premiérou *TOY STORY: PŘÍBĚHU HRAČEK*. Pixar Animation Studios se dohodlo na podmínkách s Disney Company, která projekt financovala a ujala se jej i jakožto distributor. Do kin se tak dostal první celovečerní CGI animovaný film. Boom 3D CGI animovaných filmů na sebe nenechal dlouho čekat.

Oddělení společnosti DreamWorks uvedlo do kin *MRAVENCE Z*, čímž se na tomto poli objevil velký hráč, s nímž Pixar dodnes soupeří. Od té doby rok co rok kina plní hned několik celovečerních CGI filmů a ačkoliv se významný koláč návštěvnosti rozděluje mezi hrstku hollywoodských studií, na trhu se objevují i produkce menších studií z nejrůznějších koutů světa. Svůj celovečerní 3D CGI animovaný film tak mají i obyvatelé Peru nebo Mexika.

Produkce CGI animovaných filmů představuje zajímavý fenomén nejen z hlediska technologického – společnost Disney na čas donutila zastavit výrobu klasických 2D animovaných titulů. Pozoruhodná je i z pohledu distributorů, reklamního průmyslu, ale v neposlední řadě i filmových kritiků a teoretiků. Dvě poslední skupiny se CGI animaci bohužel zatím nevěnují příliš systematicky a důkladně, i proto doposud chybí analýzy a komparace poetik jednotlivých studií.

Cíl práce

Má práce postaví v rámci uvedeného historického kontextu do centra své pozornosti Pixar Animation Studios, ale ne s důrazem na jeho historii a vývoj, nýbrž na jeho poetiku.¹⁾ Modelovým příkladem se mi stane zmiňovaný snímek *TOY STORY: PŘÍBĚH HRAČEK*, první celovečerní 3D CGI animovaný film a také titul, který se na rozdíl od ostatních filmů tohoto studia dočkal pokračování.

Výběr filmu není tedy náhodný. Nejenže předznamenal vlnu 3D CGI animace (a radikálně tak ovlivnil mainstreamovou produkci v kontextu animovaného filmu), ale lze skrze něj vhodně rozpoznat a pojmenovat formální aspekty nejen tohoto filmu, ale studia Pixar obecně.

Cílem práce proto bude zevrubná analýza *TOY STORY: PŘÍBĚHU HRAČEK*, a to jak z hlediska stylového, tak z hlediska naratologického a tematického. V rámci analýzy se pod drobnohledem objeví nejdůležitější složky filmové řeči. Přednostně to bude mizanscéna a práce se zvukem. Menší pozornosti se dostane práci s kamerou (ovlivňuje virtuální počítačová kamera výběr úhlů pohledů, vyhýbá se detailům na objekty/povrchu, které nemohly být v rámci tehdejší technologie příliš věrohodné?) a střihové skladbě. V rámci naratologické a tematické analýzy se pozastavím nad tématy a motivy a budu v přístupu tvůrců studia Pixar hledat práci s klišé, jako jsou vyzkoušené situace záchrany na poslední chvíli, důležitost přátelství, zjednodušené modely, jak snadno

1) Termínem poetika ve své dizertaci označuji zásady a principy tvůrčí práce, jež zahrnují formální postupy ve filmovém díle, ve druhém plánu také samotný výběr látky, její zacílení.

představit povahu/typ postavy a prostředí. Budu zde hledat prvky, které mají za cíl s pomocí vyzkoušených modelů (které doložím příklady z tvorby Walta Disneyho) zprostředkovat dětskému divákovi napínavou zábavu s mravním ponaučením.

Ačkoliv ústředním tématem práce je analýza filmu *TOY STORY: PŘÍBĚH HRAČEK* z roku 1995, k hlubšímu rozboru (a pochopení) poetiky studia Pixar bude zapotřebí připojit i pokračování filmu z roku 1999 a třetí díl, jehož premiéra se odehraje v roce 2010. Těmto pokračováním nebude věnována speciální část práce, a tedy jejich vlastní analýza, nýbrž v rámci analýzy prvního dílu se do zorného pole dostanou vždy ty aspekty filmů-pokračování, které mají odlišný charakter než formální postupy prvního dílu.

Mezi cíle práce patří také postihnout poetiku tvorby studia Pixar jako takové, v zájmu zachování přiměřené velikosti zkoumaného vzorku však budou do komparace spadat pouze určité konkrétní prvky a jen některé filmové tituly (z tvorby studia Pixar a z další hollywoodské CGI produkce).²⁾ Cílem tedy není popsat veškerou CGI animaci, nýbrž nabídnout analýzu vzorového filmového titulu, který umožňuje CGI animaci zasadit do širšího kontextu a lépe jí porozumět.

Struktura práce

Práce se bude skládat z pěti hlavních částí. První, úvodní, nabídne zdůvodnění výběru tématu, představí cíle a motivace při psaní textu, nastíní koncepci práce a ujasní metodologické přístupy, s nimiž se bude při psaní pracovat. V rámci první části se objeví i kapitoly, které ve stručnosti nastíní kontext CGI animace, zejména historický vývoj studia Pixar, nabídnou úvod do problematiky vztahu mezi studiem a společností Disney a do produkční, distribuční a marketingové strategie Disney Company.

Závěr úvodní části bude věnován tématu „rodinný film jako žánr (?)“, kde se budu snažit vystihnout atributy (CGI animovaných) rodinných filmů, hledat průniky do jiných žánrů a především pak vztah mezi rodinným filmem a pohádkou. Zde mi poslouží morfologie pohádky Vladimíra Proppa, kterou budu aplikovat na klasické animované filmy od Walta Disneyho. Cílem závěrečné kapitoly první části tak bude hledání odpovědí na otázku, proč je CGI animovaný film pro děti dělán výhradně jako rodinný film a vzdává se (na první pohled) tradice klasických pohádek. V této části tedy bude značnou roli hrát ekonomický aspekt, jenž podobu (a to i právě onu žánrovou odlišnost od klasické tvorby Walta Disneyho, kdy rodinné filmy s cílem co největších zisků potlačují žánr klasické pohádky a otevírají se většímu žánrovému spektru) filmů ovlivňuje. V samotném závěru pak popíši, jak konkrétně studio Pixar se žánry pracuje.

Druhá, nejobsáhlejší část práce se zaměří se na analýzu filmu *TOY STORY: PŘÍBĚH HRAČEK*. V prvních kapitolách naváže na závěr první části práce, a tedy na žánrové zařazení filmu, hledání styčných bodů s klasickými pohádkami Walta Disneyho. Následovat bude naratologická a tematická analýza filmu, kde se postupně od pojmenování základního tématu, dílčích motivů (a jejich vzá-

2) Základem bude komparace jednotlivých dílů trilogie *TOY STORY*. Rozšíření o kontext 3D CGI animované tvorby hollywoodských studií se povede skrze díla, jež mají s probíranými prvky syžetu u *TOY STORY* společný charakter, popř. jsou s ním v rozporu. Jako příklad může sloužit motiv „problém identity“ a motiv „já ve vztahu k okolí“, kdy je kladen důraz na socializaci dané postavy. (V *TOY STORY* např. neschopnost Buzze Rakeťáka přijmout fakt, že není vesmírným hrdinou, ale pouhou hračkou, v *RATATOUILLE* rozpolcenost Remyho, který se snaží potlačit identitu krysy a být co nejvíce lidskou bytostí. U *ÚŽASŇÁKOVÝCH* to je nechť pana Úžasňáka přijmout identitu obyčejného člověka, v *AUTECH* dochází k sebereflexi Bleska, který postupně přijímá novou identitu „obyčejného“ auta, které se vzdá slávy a velkého světa ve prospěch skutečných hodnot.)

jemné komparace napříč trilogií TOY STORY) dostanu k porovnávání tématu a motivů napříč tvorbou studia Pixar a vybraných titulů z klasické éry Walta Disneyho.

Druhou polovinu této části práce vyplní analýza stylu. Důraz bude kladen na „kresbu“ a míru stylizace, přičemž samotný styl animace TOY STORY budu podrobovat analýze a komparaci na základě dvanácti principů animace, které ustanovil Walt Disney.³⁾ Nemalou roli zde sehraje i úvaha nad tím, do jaké míry tyto principy modifikuje jiná technologie animace a do jaké míry se toto vše promění, když trilogii TOY STORY zhlédneme při stereoskopické projekci. Následovat bude rozbor mizanscény, a to s důrazem na výpravu. Důležitou problematiku představuje i to, jak Pixar pracuje s hudební složkou, konkrétně s písněmi. Ty mají ve filmech Walta Disneyho svou tradici a Pixar se vůči ní postavil do opozice a s jejími principy pracoval pouze v TOY STORY 1 a 2. Zamyslím se nad tím, jakou funkci písně v těchto filmech mají a zda se liší od použití v klasických filmech Walta Disneyho.

Třetí část naváže do jisté míry na kapitoly z části první, konkrétně na ty, které se věnovaly úvodu do problematiky produkce, distribuce a marketingu Disney Company, a ty, které se dotýkaly proměn vztahu mezi Pixar Animation Studios a Disney Company. V tomto kontextu popíši průběh vzniku filmu TOY STORY: PŘÍBĚH HRAČEK, postprodukční fázi a distribuci, včetně marketingové strategie spojené s merchandisingem. Výchozím bodem k této kapitole bude popis procesu přípravy projektu, tzv. development. Závěrečné dvě části představí mé shrnutí a přílohy.

Prameny a literatura, metodologie

Metodologicky bude práce postavena přednostně na neoformalistické analýze. U části věnované žánrům se opře také o bádání Ricka Altmana, u hledání typických atributů pohádek ve filmech studia Pixar to bude Vladimír Propp a jeho morfologie pohádky. V rámci naratologické analýzy poslouží vědecká práce Davida Bordwella shrnutá do publikace *Narration in the Fiction Film*.

Vzhledem k tomu, že důležitou roli, jak již bylo zmíněno v rámci popisu tématu práce, sehraje pojmenování vazeb mezi tvorbou studia Pixar a Walta Disneyho, je nutné vycházet z odborné literatury, která se poetice Walta Disneyho věnuje. Vedle dílčích studií ze sborníků to bude především zásadní práce *The Illusion of Life: Disney Animation*.⁴⁾

Mezi primární prameny mé práce patří rozhovory s tvůrci a zástupci studií, jejich komentáře a bonusové materiály na DVD, scénáře, stejně tak i oficiální obchodní sdělení (výroční zprávy, smlouvy), které jsou veřejně dostupné.

TOY STORY: PŘÍBĚH HRAČEK představuje mezník v rámci kinematografie nejen tím, že jde o první celovečerní CGI animovaný snímek, ale i tím, že předurčil cestu, kudy se animovaný film začal od jeho vzniku ubírat. V tomto případě podstatnou roli sehrál jeho komerční potenciál a využití síly

3) V rámci analýzy kresby a míry stylizace budu vycházet z poetiky Walta Disneyho a jeho principů animace, konkrétně pak z knihy *The Illusion of Life: Disney Animation* (viz pozn. 4), která jak oněch dvanáct principů animace, tak i přístup Walta Disneyho detailně probírá. Kresba a míra stylizace se v klasické tvorbě Walta Disneyho opírala o tzv. realistickou animaci, která v dějinách animovaného filmu měla jak své následovníky/obdivovatele, tak mnoho odpůrců – a právě i ona snaha o opozici vyústila v založení studia UPA (United Productions of America) a vytvoření zcela odlišné poetiky. V práci se budu zabývat tím, do jaké míry studio Pixar v rámci kresby a stylizace vychází ze základů, které postavil Walt Disney, resp. do jaké míry se vůči nim staví do opozice. Za příklad studia, které vychází z opačného trendu, než byl ten Disneyho, považuji Blue Sky a jeho trilogii DOBA LEDOVÁ.

4) Frank T h o m a s – Ollie J o h n s t o n, *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Hyperion 1995.

Disney Company (marketing, merchandising, ale i zábavní parky). V rámci práce proto nelze opomenout tento aspekt a nevěnovat (byť ne tak velkou) pozornost i pozadí vzniku filmu, včetně problematického vztahu mezi studiem Pixar a Disney Company.⁵⁾ V kapitolách věnovaných této problematice budu vycházet z kritické analýzy Janet Wasko (*Understanding Disney*), Alana Brymana (*The Disneyization of Society*) a v neposlední řadě Stefana Kanfera (*Serious Business*).⁶⁾

Další odborná literatura poslouží k orientaci v kontextu dějin americké animace, stejně tak i k fundovanějšímu popisu technologických aspektů výroby CGI filmů.⁷⁾ (Nutno však upozornit, že ani historický vývoj animovaného filmu, ani technologie výroby nepředstavuje centrální zájem práce, a literatura tak poslouží jen k doplňujícím poznámkám.)

L u k á š G r e g o r

(Vedoucí disertační práce: doc. PhDr. Vladimír Suchánek, Ph.D., Katedra divadelních, filmových a mediálních studií FF UP v Olomouci, 2. rok řešení; Lukas.Gregor@email.cz)

-
- 5) Vztah mezi Pixar Animation Studios a Disney Company nazývám jako problematický především kvůli několika konfliktům – např. zastavení výroby TOY STORY, ne zcela výhodné podmínky pro studio Pixar při první smlouvě (např. v porovnání s KRÁSKOU A ZVÍRETEM menší rozpočet), zastavení projektu TOY STORY 2 ze strany studia Pixar, vznik CGI animovaných filmů Disney Company, které měly demonstrovat, že se lze bez Pixaru obejít, dohady nad TOY STORY 3 (a držením práv na postavy ze strany Disney Company). Bezpochyby zde ale bude prostor věnován i osobě Stevena Jobse a propojení Pixar Animation Studios se společností Apple, které se odráží i v samotné filmové tvorbě (např. VALL-I a zvuky operačního systému MAC OS X, design postavy Evy).
- 6) Janet W a s k o, *Understanding Disney: the Manufacture of Fantasy*. Cambridge, UK: Polity 2001; Alan B r y m a n, *The Disneyization of Society*. London–Thousand Oaks, Calif.: Sage Publishers 2004; Stefan K a n f e r, *Serious Business: The Art And Commerce Of Animation In America From Betty Boop To Toy Story*. New York: Da Capo Press 2000.
- 7) Isaac K e r l o w, *The Art 3-D Computer Animation and Effects*. Hoboken, N. J.: John Wiley 2003.