

VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ KOMUNIKACE

Katedra vizuální tvorby

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Tajemství úspěchu studia Pixar

2021

Nick Guláš



VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ KOMUNIKACE

Katedra vizuální tvorby

Bakalářské studium

Animace a vizuální efekty

Tajemství úspěchu studia Pixar

Autor práce: **Nick Guláš**

Vedoucí práce: **MgA. Martin Hovorka**

Rok odevzdání: **2021**

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracoval samostatně a že jsem uvedl všechny použité prameny a literaturu, ze kterých jsem čerpal. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna veřejnosti pro účely studia a výzkumu.

V Praze dne..... Podpis autora:

Poděkování

Chtěl bych poděkovat vedoucímu oboru Animace a vizuálních efektů MgA. Martinovi Hovorkovi, který se ujal vedení mé práce. I přes to, že byl časově zatížen, našel si místo na případné poznámky a připomínky, čímž mi pomohl usměrnit mou práci.

Dále bych chtěl poděkovat Mgr. Janě Novákové a Dominice Kazdové za to, že se na mou práci podívaly, částečně ji opravily a poskytly mi upřímný názor k obsahu, za což jsem jim velmi vděčný.

Poděkování patří i mým přátelům Martinovi a Karlovi se kterými jsem si prošel všechny ročníky vysoké školy a získal díky nim nespočet dobrých vzpomínek.

Asi největší poděkování bych chtěl dát své rodině, která mě podporovala a hlavně mamce, která si se mnou práci pročetla, pomohla opravit některé chyby a zjednodušit moje nekonečné souvětí. Tatkovci chci poděkovat hlavně za trpělivost, kterou se mnou měl a bráchovi za otravnost, která se nakonec ukázala být místy potřebná k odpoutání a odpočinutí mysli. Nemůžu opomenout ani našeho psa Maxe, který mě každý den dokázal vyhnat ven, kde jsem se nadýchal čerstvého vzduchu a přišel na nové myšlenky.

Abstrakt

V této bakalářské práci se zaměřím na animační studio Pixar, jeho vývoj a také úspěchy. Začnu od počátků a popíšu události, které vedly ke vzniku studia. Dále rozeberu jeho počátky a první úspěchy a dostanu se až do současnosti.

Popíšu události vedoucí ke vzniku prvního počítačem animovaného filmu a také popíšu důvody proč a jak se studio stalo úspěšným.

Dále se zaměřím na filmy, které v Pixaru vytvořili, stručně rozeberu jejich příběh, napíšu svůj názor na film a přidám zajímavosti týkající se filmu. Také přidám, jak byly finančně úspěšné a jestli dostaly ocenění akademie.

Celé to pak zakončím vytvořením grafu s jejich celkovými výdělky za první vydání a také druhého grafu zobrazující hodnocení diváků a kritiků.

Klíčová slova

Pixar, Animační studio Pixar, Historie Pixaru, Vznik Pixaru, Ed Catmull, John Lasseter, Filmy Pixaru, 3D Animace, První počítačem animovaný film, Toy Story

Abstract

In this bachelor thesis I will focus on the animation studio Pixar, its development and success. I will start from the beginning and describe the events that led to the creation of the studio. I will further analyze its beginnings and first successes and get to the present.

I will describe the events leading to the first computer-animated film and also describe the reasons why and how the studio became successful.

Next, I will focus on the movies they made in Pixar, briefly analyze their story, write my opinion on the film and add interesting facts about the film. I will also add how financially successful they were and whether they received the Academy Award.

I will end this by creating a graph with their total earnings for the first publication as well as a second graph showing the ratings of viewers and critics.

Keywords

Pixar, Pixar Animation Studios, History of Pixar, Origin of Pixar, Ed Catmull, John Lasseter, Pixar movies, 3D Animation, The first computer-animated film, Toy Story

Obsah

1	Teoretická část	3
1.1	Úvod do Pixarů.....	3
1.2	Ed Catmull	3
1.3	Lucasarts	4
1.4	John Lasseter	6
1.4.1	The Adventures of André & Wally B	7
1.4.2	Skleněný rytíř	8
1.5	Vznik Pixarů.....	8
1.6	Krátké filmy v počátcích.....	9
1.6.3	Luxo Jr. – 1986.....	9
1.6.4	Red's Dream – 1987.....	10
1.6.5	Tin toy - 1988.....	10
1.6.6	Knick knack 1989.....	11
1.7	Reklamní průmysl.....	11
1.8	Software	12
1.8.7	CAPS	12
1.8.8	Typestry	13
1.8.9	Renderman	13
1.9	Finanční situace Pixarů	13
1.10	První animovaný film	14
1.10.10	Výroba příběhu hraček.....	15
1.10.11	Veřejně obchodovatelná společnost.....	15
1.10.12	Úspěch a další plány	16
1.10.13	Další krátké animované filmy	17
1.10.14	Vztahy ve firmě	17
1.10.15	Výroba dvou filmů.....	18
1.10.16	Tvorba Života brouka	18
1.10.17	Výroba prvního pokračování.....	19
1.10.18	Braintrust.....	20
1.10.19	Disney kupuje Pixar.....	20
1.10.20	Hrubé shrnutí.....	22

2	Zaměřeno na filmy	23
2.1	Toy Story: Příběh hraček (Toy Story) – 1995	23
2.2	Život brouka (A Bug's Life) - 1998	24
2.3	Toy Story 2: Příběh hraček (Toy Story 2) - 1999	25
2.4	Příšerky, s.r.o. (Monsters, Inc.) -2001	26
2.5	Hledá se Nemo (Finding Nemo) – 2003	28
2.6	Úžasňákovi (The Incredibles) - 2004.....	29
2.7	Auta (Cars) -2006	30
2.8	Ratatouille -2007	31
2.9	VALL-I (WALL-E) - 2008	32
2.10	Vzhůru do oblak (Up) – 2009.....	33
2.11	Toy Story 3: Příběh hraček (Toy Story 3) – 2010	35
2.12	Auta 2 (Cars 2) 2011.....	36
2.13	Rebelka (Brave) – 2012	37
2.14	Univerzita pro příšerky (Monsters University) -2013.....	39
2.15	V hlavě (Inside Out) -2015.....	40
2.16	Hodný dinosaurus (The Good Dinosaur) - 2015	41
2.17	Hledá se Dory (Finding Dory) - 2016.....	43
2.18	Auta 3 (Cars 3) - 2017	44
2.19	Coco – 2017	46
2.20	Úžasňákovi 2 (Incredibles 2) - 2018.....	48
2.21	Toy Story 4: Příběh Hraček (Toy Story 4) - 2019	49
2.22	Frčíme (Onward) - 2020.....	50
2.23	Duše (Soul) - 2020.....	52
3	Srovnání filmů	54
3.1	Finanční úspěšnost filmů.....	55
3.2	Hodnocení filmů na internetových databázích	56

1 Teoretická část

Teoretická část práce má za úkol seznámit čtenáře se studiem Pixar a ukázat mu proč a jak změnilo toto studio svět animovaného filmu. Podrobně se zaměřím na vznik Pixaru, jeho vývoj a také na vnitřní problémy, řešení a úspěchy studia.

1.1 Úvod do Pixaru

Pixar Animation Studios (zkráceně jen Pixar) je studio, které kompletně změnilo svět animace a v současnosti má už 23 celovečerních počítačově animovaných filmů. Pixar byl také průkopníkem počítačové animace a stále i v dnešní době zůstává mezi špičkami ve svém oboru.

Pixar, který se vyvinul ze 40členné společnosti prodávající software do filmového studia sčítající okolo 900 lidí, musel překonat mnoho technických překážek a častokrát udivoval svět svými úspěchy. [5]

Pokud chceme naplno pochopit příběh studia Pixar, musíte se ponořit dávno do dob kdy ještě neexistoval, a to do doby vesmírných závodů. V této době studené války, kdy Spojené státy neoficiálně soupeřily se Sovětským svazem o vědecko-technickou převahu v oblasti dobývání vesmíru se otevíraly nové možnosti počítačům a novým technologiím. [2]

1.2 Ed Catmull

Vesmírné závody zapříčinili financování počítačového výzkumu (Advanced Research Projects Agency) u vybraných amerických univerzit a v šedesátých letech dvacátého století založila Utažská univerzita jednu z prvních laboratoří, která se zaměřovala na počítačovou grafiku. Právě této příležitosti využil Ed Catmull budoucí zakladatel a prezident Pixaru. Ed zde získal v roce 1969 titul z fyziky a také z počítačových věd. [1] [4] [5]

„Dost jsem kreslil a chtěl být animátorem. Chtěl jsem být umělcem, ale přitom jsem věděl, že nejsem dost dobrý na to stát se animátorem, a tak jsem se zaměřil na fyziku a počítačovou vědu a již po první hodině jsem si to zamiloval“

Ed Catmull, The Pixar Story, dokument, 2004 (volně přeloženo)

Během svého času na univerzitě udělal několik objevů v oboru počítačové grafiky a díky tomu vytvořil společně s Fredem Parkem v roce 1972 krátký animovaný film *A Computer Animated Hand*. Pro tento film vytvořil trojrozměrný model své levé ruky, na který nanesl 350 trojúhelníků a polygonů, díky kterým mohl později vytvořit povrch ruky, což byl počátek mapování textur. Model byl digitalizován a poté trojrozměrně animován pomocí programu, který Ed Catmull sám vytvořil. Tento film byl poté použit v roce 1976 ve sci-fi filmu *Futureworld*, což bylo první využití 3D animace ve hraném filmu. [4] [1]



Obrázek 2: Model ruky



Obrázek 1: Wireframe ruky



Obrázek 3: Plán ruky [2]

Ed Catmull přispěl k vývoji mapování textur a přerozdělování povrchů a byl jejich průkopníkem. [4] [5]

V roce 1974 byl Ed Catmull kontaktován Alexandrem Schurem, zakladatelem Newyorského technologického institutu (NYIT), který mu nabídl místo vedoucího laboratoře počítačové grafiky. Na této pozici pomáhal vytvářet kreslicí programy a jiné nástroje sloužící k vytváření umění a animací za pomoci počítačové technologie. [1] [4]

V Newyorském technologickém institutu potkal Alvy Ray Smitha, se kterým zde spolupracoval. Alvy Ray Smith se stal velmi cennou součástí budoucího týmu Pixaru a Edovým přítelem. V NYIT se snažily o posunutí hranic toho, co by počítače mohly dělat v prostředí animace a grafiky a jejich tým se rozrůstal. [4]

V roce 1977 jiná NYIT skupina pracovala na tradičně animovaném filmu *Tubby the Tuba* a tak Catmull vytvořil program zvaný *Tween*, který dokázal převést ručně kreslenou animaci do digitální formy, což umožňovalo, umělcům kreslit a vybarvovat přímo v počítači. Program byl také známý jako “automatické mezidoplňování“ protože dokázal automaticky vytvořit snímky mezi klíčovými obrazy, což byl jinak drahý a náročný proces. [4]

V této době Ed Catmull také řešil problém zvaný rozmazání obrazu (Motion blur). Pokud je v pohybu vše dokonale ostré, lidskému oku to nepřipadá přirozeně.

Díky vývoji, dokázali posunout možnosti počítačů a vyprávět pomocí nich příběhy. Ale nikdo z nich nebyl zběhlý ve vytváření příběhů ani výrobě filmu. Ed i Alvy si byli tohoto nedostatku vědomi, a tak hledali nějaké studio, se kterým by mohly pokračovat dále se rozvíjet na poli filmové produkce. [4]

1.3 Lucasarts

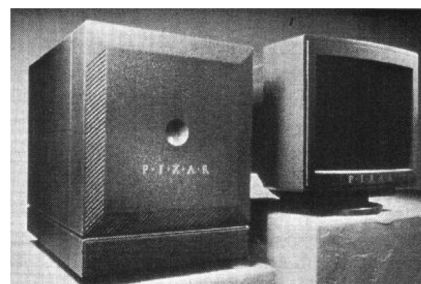
V roce 1977 vyšel Sci-fi film *Star Wars* a diváci i odborníci, kteří se zabývali speciálními efekty byli nadšení. Režisér a scénárista *Star Wars* George Lucas věděl, že jeho příběh bude pro další díly potřebovat efekty, které zatím nikdo nedokázal vytvořit, a tak se rozhodl založit odvětví zabývající se právě počítačovými efekty. Okolo roku 1979 si George Lucas všiml úspěchů NYIT a nabídl Edovy společně s jeho společníkem Alvy Rayem Smithem místo u Lucasfilmu. Zde se připojili k nově vzniklému odvětví zaměřujícímu se na počítačovou grafiku s názvem Lucasfilm Computer Division. [5] [2]

V tomto odvětví Lucasfilmu vytvářeli nástroje pro digitální produkci, například nový digitální zvukový systém, laserový skener a nový digitální editovací systém nazvaný *EditDroid*. Také vyvíjeli specializovaný výkonný grafický počítač, který by dokázal naskenovat film a kombinovat speciální efekty s natočenými živými záběry a pak je zpět nahrát do filmu. Po čtyřech letech takový výkonný počítač vytvořili a nazvali ho Pixar Image Computer. [2]

Název Pixar vznikl docela náhodou. Když vymýšleli název, Alvy zkoušel vymyslet něco ve španělštině podobně jako slovo *Laser* (španělsky: *být*). Další návrhy byla také slova, která by zněla technicky a pokrokově. Nakonec zůstaly návrhy *Radar*, což znělo velmi high tech, a slovo *Pixer*, o němž si mylně mysleli, že ve španělštině znamená vytvářet obraz. Z *Pixeru* a *Radaru* nakonec zkombinovali název *Pixar* a tak to nakonec zůstalo. [5][4]

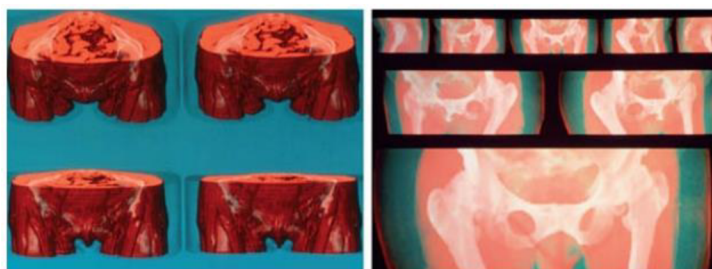


Obrázek 4: Edit Droid [2]



Obrázek 5: P-II Pixar Image Computer [10]

Pixar Image Computer byl nejvýkonnějším počítačem své doby a jeho software dokázal převést vysoce kvalitní obrázky do Trojrozměrného počítačového prostoru. Byl využíván hlavně ve zdravotnictví, kde sloužil k zobrazování výsledků ve trojrozměrném prostoru a také ve vládních institucích, kde ho užívali k analyzování satelitních fotek. Takto malá omezená specifická prodejní cílová skupina byla největším problémem tohoto hardwaru a také důvodem proč se tak moc dobře neprodával a proč George Lucas začal později zvažovat prodej odvětví počítačové grafiky. [1] [2] [10]



Obrázek 6: Využití Pixar Computeru ve zdravotnictví [5]

Začali se také více zaměřovat na umělecké ztvárnění v počítačové grafice, což šlo vidět na projektu vedeném Alvy Rayem Smithem nazvaném *Genesis Effect*, který byl k vidění ve filmu *Star Trek II – Khánův Hněv*. V této sekvenci jde vidět přeměna planety za pomoci poletující kamery. Na tomto projektu spolupracovali s ILM a Bill Reeves pro tuto sekvenci vymyslel zbrusu nový systém částic, který vytvořil explozi a její doprovodnou vlnu regeneračního ohně. [2]

Roku 1982 v počítačovém oddělení Lucasfilmu vznikl algoritmus zvaný Reyes (Renders Everything You Ever Saw). V březnu 1983 skupina použila Reyes ke generování jejich úplně prvního obrazu s rozlišením filmu s názvem *The Road to Point Reyes*. Byl to obraz hladce se klikatící cesty s vyhlídkou na Pacifický oceán. Algoritmus Reyes byl později použit k vytvoření softwaru Renderman. V roce 1984 pak představily obrázek s biliardovými koulemi nazvaný podle čísel koulí právě 1984, který se zaměřoval na rozmazání pohybu. [4] [5]



Obrázek 9: *Genesis Effect* – obnovená planeta [5]



Obrázek 8: *Road To Point Reyes* [5]



Obrázek 7: 1984 [7]

1.4 John Lasseter

Další klíčovou postavou pro vznik Pixaru tak jak ho známe, byl John Lasseter. V Lucasfilm Computer Division již bylo pár talentovaných, a hlavně technicky nadaných lidí, ale nikdo z nich nebyl přímo profesionální animátor. Tohle se však změnilo v roce 1983, kdy se k nim přidal talentovaný John Lasseter. [2] [5]

John se toužil úspěšným animátorem a měl skvělý základ. V roce 1975 nastoupil do Kalifornského institutu umění (CalArts), kde byl v prvním ročníku se zaměřením na animaci ve stylu Disney. V CalArts se učil od zkušených legendárních animátorů, kteří byli známí jako Disney's Nine Old Men. Mezi jeho spolužáky byli i budoucí režiséři Tim Burton, John Musker a také Brad Bird. Při studiu vytvořil John Lasseter dva studentské filmy *Lady and the Lamp* (1979) a *Nitemare* (1980), za které oba dostal studentské akademické ocenění. [2]

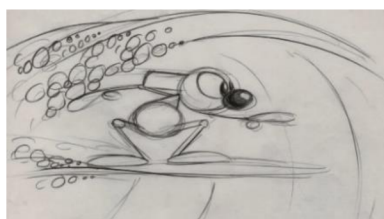
Když roku 1979 dostudoval, práce animátora ve produkci Walta Disneyho byla jasná volba. V Disney spolupracoval s Glenem Keanem a podílel se na filmech jako *Fox and the Hound*. [2]

Jednoho dne, když pro zaměstnance ve studiu promítali sci-fi film *Tron* (1982), který kombinoval 3D pozadí s hereckým výkonem, pomyslel si John, proč by také oni nemohly kombinovat svou kreslenou animaci s 3D prostředím. Brzo poté získali společně s Glenem Keanem povolení a začaly experimentovat s animací v počítačovém prostředí. V roce 1983 vytvořili krátkou testovací animaci *Where The Wild Things Are* a poté dostali povolení pracovat na skriptu pro film *Brave Little toaster*. Po osmi měsících John představil vypracovaný příběh pro tento film vedoucím pracovníkům Edu Hansenovi a Ronovi W. Millerovi. Ti, když se dozvěděli, že počítačová animace bude mít podobné finanční i časové nároky jako normální animace, rozhodli se projekt uzavřít. Několik hodin po prezentaci za Johnem přišel Ed Hansen a oznámil mu, že vzhledem k tomu, že byl projekt *Brave Little toaster* uzavřen, Johnova smlouva se společností Disney skončila. (Později v roce 1987 vznikl *Brave Little toaster* jako 2D animovaný film v režii Jerryho Reese) [2]

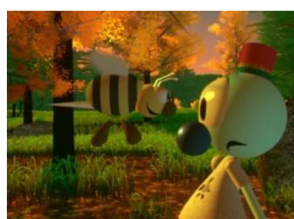
John Lasseter pak navštívil koncem roku 1983 konferenci o počítačové grafice v Long Beach, kde potkal Eda Catmulla, který v něm viděl přínos pro jejich rozrůstající se tým a nabídl mu místo v Lucasarts. [2] [5]

1.4.1 The Adventures of André & Wally B

Krátce po příchodu Johna do Lucasarts se John pustil do práce a začal spolupracovat na projektu, který se měl jmenovat *My Breakfast with André* (reference na film z roku 1981 *My Dinner with André*). Původní myšlenka animovaného filmu byla jednoduchá. Postava André se probudí, zívne a protáhne se při východu slunce, čímž odhalí svěží počítačem vytvořený svět. Nově příchozí John Lasseter měl nápady a animátorské zkušenosti, a tak navrhnul různé úpravy, které by to vylepšily. Tým mu ukázal technické omezení a on přišel s novým designem postavy, kterou si všichni okamžitě oblíbili. Nakonec to dopadlo tak, že předělali postavu Andrého, přidali další postavu čmeláka Wallyho, se kterým by mohl komunikovat a pozměnili i příběh a samotné jméno, které teď znělo *The Adventures of André & Wally B*. [2][4]



Obrázek 11: André skica [2]



Obrázek 12: André finální náhled



Obrázek 10: Animace Andrého [7]

Při tvorbě tohoto filmu museli čelit technickým nedostatkům své doby a při tom stále vyvíjeli a vylepšovali software se kterým pracovali. John Lasseter, který znal animační techniky, obohatil znalosti týmu a díky tomu vytvořili speciální software, který umožňoval natahování, a flexibilitu, na kterou byl John zvyklý. Díky tomu se mohla postava natahovat a smršťovat jako v klasické animaci. Zároveň přidali motion blur, který zapříčinil, že pohyby postav pro diváka působily přirozeněji. Díky těmto úpravám, a hlavně také přínosu Johna, vyjadřovali postavy více emocí a působili živě, což společně s vizuálním zpracováním působilo na svou dobu přímo geniálně.[2]

„Umění vyzívalo technologii a technologie inspirovala umění“

John Lasseter, *The Pixar Story*, dokument, 2004 (volně přeloženo)

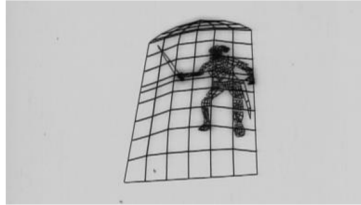
Plánované dokončení tohoto krátkého dvouminutového filmu měli naplánované na konferenci o počítačové grafice s názvem SIGGRAPH 1984, avšak render trval déle než čekali a tak film na premiéru nestihli plně dokončit. I tak ho předvedli a diváci byli z díla tak nadšení, že se zdálo, že přechod do nedokončené černobílé části, kde byly postavy tvořeny jen drátovými modely, skoro nepostřehli. Byli natolik ohromeni vyprávěným příběhem, že tyto vady přehlédli a film nakonec sklídl velký potlesk. [4][2]

1.4.2 Skleněný rytíř

Dalším velkým úspěchem bylo, když Lucasfilm Computer Division spolupracoval společně s Industrial Light & Magic a vytvořily rytíře složeného z kousků barevného skla pro film *Mladý Sherlock Holmes* (1985). Tento rytíř byl první fotorealistickou počítačově animovanou postavou a také důvodem proč byly vizuální efekty tohoto filmu nominovány na cenu akademie.



Obrázek 15: Skleněný rytíř



Obrázek 13: Pracovní náhled rytíře [2]



Obrázek 14: Rytíř vyskakující ze skleněné vitráže

1.5 Vznik Pixaru

Počítačové odvětví v Lucasarts začalo lákat vytváření animovaných filmů ve velkém, což si žádalo mnoho financí, které neměli. Pro George Lucase to bylo ale finančně těžké a zároveň už měl EditDroid a i všechny ostatní editační nástroje a softwary, které potřeboval k výrobě filmů. Navíc se spíše zajímal o hrané filmy. Osobně nechtěl vést firmu, která vyrábí software a zároveň nemohl investovat do vyrábění animovaných filmů na vysoké úrovni. A tak došlo v roce 1986 k tomu, že odtrhli Lucasfilm Computer Division a vznikl Pixar. V tomto procesu, aby udrželi kreativní tým pohromadě, hledali Ed Catmull s Alvy Rayem Smithem během následujících let investora, který by byl pro Pixar vhodný a zároveň viděl v Pixaru potenciál. [2] [5]

Nakonec se našel velmi nečekaný investor. Samotný Steve Jobs, který do Pixaru celkově investoval 10 milionů dolarů. Dal 5 milionů Georgi Lucasovi za technologická práva a zbylých 5 milionů se stalo kapitálem firmy. Steve vlastnil 70 % Pixaru a jeho zaměstnanci vlastnili zbylých 30% akcií. [2] [1] [4]

Bylo to v době, kdy byl Steve Jobs vyhozen z Applu a stal se šéfem nově založené počítačové firmy NeXT. Měl sice v Pixaru místo v představenstvu, ale na jeho vedení se podílel díky jeho ostatním zájmům spíše pasivně. Z toho důvodu se v roce 1986 stal Ed Catmull prezidentem nové firmy Pixar, která zatím pořád prodávala hlavně Pixar Image Computer. Problém však byl v tom, že Ed, Alvy, John ani nikdo jiný z Pixaru nevěděli, jak v marketingu chodit a ani jak svůj výtvar efektivně prodávat. [1] [4]

Z počátku nevěděli, jakou cenu Pixar Image Computer má. A tak s obavou, že by postupné zvyšování ceny pobouřilo trh, začali na 122 tisíc dolarech za kus. Jejich počítač rychle získal reputaci jako velmi výkonný, ale velmi drahý. Této reputace bylo pak těžké se zbavit a to, i snížením ceny. [4]

Pixaru se finančně moc nedařilo, a tak není divu, že mezi Stevem Jobsem a zaměstnanci Pixaru začalo vznikat pnutí. Oni si mysleli, že Steve nerozumí tomu, co dělají a on si myslel, že oni

neumí vést business. A obě strany měly pravdu. V jednu dobu začal být Pixar ztrátový a vypadalo to s ním bledě [4]

1.6 Krátké filmy v počátcích

První roky existence Pixaru nebyli snadné. Stále se snažili prodávat a vyvíjet svůj hardware (Pixar Image Computer) společně se softwarem. Přesto někteří neustále snili o tom, vytvořit animovaný film.

I když už měli investora, pořád byl Pixar velmi neznámou firmou a nikdo pořádně nevěděl, co dělá. co dělají. A tak Eda napadlo udělat malý jednodušší animovaný film, který by ukázal, kdo jsou a čím se vlastně zabývají a co dokážou. Což bylo důležité pro rozšíření jejich softwaru mezi běžnější uživatele.

1.6.3 Luxo Jr. – 1986

S touto myšlenkou nekomerčního animovaného filmu si zahrával John Lasseter. Když se učil modelovat, vybral si nejbližší a nejjednodušší objekt, stolní lampu. Začal s ní pohybovat a nakonec přišel s nápadem vdechnout jí animaci život a vyprávět pomocí ní příběh. Tím vznikl krátký animovaný film *Luxo Jr. (1986)*, jehož hlavní postava (stolní lampička) se stala časem maskotem Pixaru. [5] [2]

Luxo Jr. je příběh malé stolní lampičky, která si hraje s míčkem. Vše je zábavné a plné energie až do momentu, kdy se míček působením tlaku vyfoukne. Když si pak větší lampička (rodič) myslí, že se energický Luxo Jr. po vyfouknutí malého míčku uklidní, není tomu tak. On si najde větší míč, se kterým si spokojeně hraje dál.

Tento krátký film byl poté představen v roce 1986 na konferenci o počítačové grafice s názvem SIGGRAPH, kde kombinace možností softwaru spojená s animačními principy a zobrazení emocí sklidila velký úspěch. *Luxo Jr.* byl nominován téhož roku na Cenu Akademie v kategorii nejlepší krátký animovaný film, což z něj udělalo první počítačem animovaný film, který byl na tuto cenu nominován. [2] [5] [3]



Obrázek 16: Wireframe Luxo [2]



Obrázek 17: Finální náhled Luxo Jr.

1.6.4 Red's Dream – 1987

Dalším krátkým filmem, který John vytvořil, byl *Red's Dream* (1987). Příběh osamělé červené jednokolky, která sní, že jezdí v cirkusu a spolu s klaunem provádějí různé kousky a triky, za které jim lidé tleskají. Sen se poté rozplyne a jednokolka je zpět v realitě, za deštivého dne v obchodě, kde je na prodej za poloviční cenu. Celkově film působí, až na snovou část, dost pochmurně a tmavě, což zvýrazňuje kontrast snu a reality.

Film byl v roce 1987 představen na grafické konferenci SIGGRAPH a tým Pixaru na tomto filmu vyzkoušel nový renderovací systém, který vytvořily. [3]



Obrázek 18: Animování Red's Dream [2]



Obrázek 19: Jednokolka v obchodě



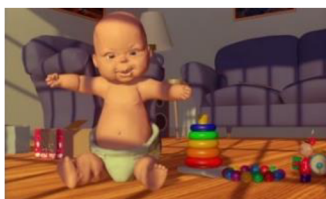
Obrázek 20: Sen jednokolky

1.6.5 Tin toy - 1988

Příběh *Tin Toy* si zakládá na myšlence, jaké to asi je být hračkou malého dítěte, které objevuje svět. Z technického hlediska byl tento krátký film pro Pixar v té době zatím nejtěžší. Poprvé zde animovali lidskou postavu a také použili jejich nově vytvořený software Renderman a Menv, což byl nový animační systém pro modelování prostředí. Zprvu používali animační systém Motion Doctor, který měl spoustu funkcí, které nevyužívali, a to způsobovalo pomalejší fungování programu. Menv vytvořili podle požadavků animátorů. Byl jednodušší na používání a rychlejší. [3] [5]

Hlavní postavou animovaného filmu *Tin Toy* je plechový panáček Tinny, který se potýká s miminem Billym, který objevuje svět a hračky cestou, jak to obvykle malé děti dělají. Bere je, třese s nimi a strká si je do pusy. Plechový panáček před ním zprvu utíká, ale když se schová pod pohovku, kde se schovávají jiné různé hračky (modelované různými zaměstnanci Pixaru), uvědomuje si Tinny, že si chce miminko jen svým nemotorným způsobem hrát. A tak ho jde pobavit a rozesmát.

Tin Toy byl revoluční a řešil mnoho neznámých. Tým Pixaru se ho snažil dokončit do grafické konference SIGGRAPH, avšak to nestihli a při této události odhalili pouze tři pětiny z celkové délky filmu, což ale stačilo, aby sklidili úspěch. Později téhož roku získal *Tin Toy* Cenu Akademie v kategorii nejlepší krátký animovaný film, což z něj udělalo první počítačem animovaný film, který kdy tuto cenu získal. [3] [5]



Obrázek 21: Mimino v Tin Toy



Obrázek 22: Animování mimina [3]



Obrázek 23: Tinny

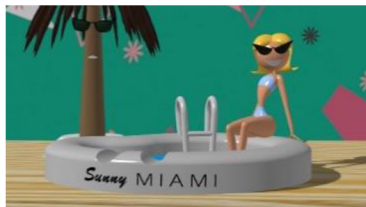
To nejdůležitější bylo, že právě *Tin Toy* vložil do Pixaru nápad na myšlenku o hračkách, které žijí své vlastní příběhy, což později přerostlo v celovečerní film *Toy Story*. [3]

1.6.6 Knick knack 1989

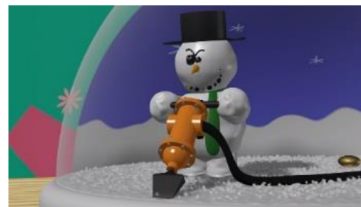
Knick knack je poslední z počátečních krátkých filmů Pixaru a byl režírovaný Johnem Lasseterem. Na rozdíl od ostatních byl film hlavně řízen komedií a na jeho příběhu spolupracoval celý tým Pixaru. Díky obtížnosti předešlého *Tin Toy* se udělat tento film jednoduchým a zábavným [3] [5]

Hlavní postavou příběhu je sněhulák ve sněhové kouli, ze které se však snaží za každou cenu dostat, aby mohl za ostatními suvenýry. Snaží se sněhovou kouli rozbít, odpálit i rozvrtat, ale nic z toho se mu nedaří. Když už se konečně ze svého vězení dostane a všechno vypadá, že bude tak jak si přál, jeho plány se opět zhatí a on je znovu uvězněn ve sněžitku.

Film *Knick knack* měl premiéru roku 1989 na grafické konferenci SIGGRAPH. V roce 1990 pak získal ocenění za nejlepší krátký film na Mezinárodním filmovém festivalu v Seatlu. [3]



Obrázek 25: Suvenýry v *Knick Knack*



Obrázek 24: Sněhulák v kouli

1.7 Reklamní průmysl

Ačkoliv byly krátké animované filmy Pixaru úspěšné, prodej Pixar Image Computeru ani jeho softwaru nešel dobře. Pixar šel více a více do mínusu a jediné, co ho drželo nad vodou, byl přísun peněz od Steva Jobse. [1]

Jobs investoval peníze do Pixaru výměnou za čím dál tím větší a větší podíl ve společnosti. Nakonec mu investice v celkové výši 54 miliónu dolarů přinesla v roce 1986 kontrolu nad celou společností. [1]

Společnost byla stále ztrátová a tak se Steve Jobs rozhodl, aby Pixar částečně vytvářel animované televizní reklamy. Doufal, že se s pomocí reklam stane společnost natolik ziskovou, aby pokryla své náklady. Díky tomu v roce 1989 vzniklo reklamní oddělení Pixaru.

Původní animační, nyní reklamní oddělení v čele s Johnem Lasseterem, mělo v té době pouze čtyři členy (Lasseter, Bill Reeves, Eben Ostby a Sam Leffler) a tak museli přijmout více lidí. John pak přijal Petera Doctera a Andrew Stantona, kteří právě vystudovali CalArts, aby jim pomohli s výrobou reklam. V roce 1990 se sídlo Pixaru přesunulo do Richmontu v Kalifornii. [2] [5]

Během existence reklamního oddělení Pixaru v letech 1989 až 1996 vzniklo až 68 animovaných reklam pro mnoho firem, mezi kterými byli například Tropicana Orange Juice, Listerine Mouth

Wash, Trident Gum, Lifesavers, Toppan Printing, California Lottery, Pillsbury, Fleischmann's, a dokonce i Volkswagen. [6]

Pixar dokázal díky reklamám získat okolo 2 miliónů dolarů ročně a navíc byl díky animovaným televizním reklamám představen běžnému publiku. Reklamní oddělení bylo jednou z věcí, které se snažili držet Pixar nad vodou, avšak to stále nestačilo a bez podpory od Steva Jobse hrozilo, že by mohl Pixar zaniknout. [1]

Za průměrnou reklamu trvající třicet sedm vteřin mohli získat okolo 125000 dolarů s tím, že by na něm pracoval tři až čtyři členný tým po dobu tří měsíců. Tato částka stačila jen na pokrytí výdajů a poskytovala pouze malý zisk. [1]

Později, 8. června 1996 bylo reklamní oddělení díky úspěchu *Příběhu hraček* uzavřeno. Po uzavření reklamního oddělení bylo vyrobeno ještě 10 reklam v letech 1998 a 2000 pro McDonald, které byly vázány na *Život Brouka (1998)* a *Příběh hraček 2 (2000)*.

Celý seznam reklam Pixaru dostupný online na <http://www.pixartalk.com/commercials/>

1.8 Software

Dalším z příjmů Pixaru v té době byl vývoj a prodej softwaru. Na vývoj tohoto odvětví se Pixar zaměřoval už od počátků svého vzniku, a tak není divu, že se ho stále držel a svůj software a hardware stále vylepšoval a vyvíjel další. Každou práci, kterou v Pixaru vyrobili, se software zlepšoval a animátorský tým získal více zkušeností.

Zprvu Steve Jobs investoval do Pixaru jako do hardwarové firmy a animace byla původně jen způsob, jak ji předvést. Ale postupem času se začali více zaměřovat na animaci společně se softwarem a vývoj Pixar Image Computeru byl pozastaven a hardwarové oddělení bylo v roce 1991 odkoupeno společností Vicom. Bylo to zapříčiněno hlavně nízkou poptávkou, drahou reputací, a hlavně díky malému prodeji. Bylo prodáno pouze tři stovky Pixar Image Computeru a to bylo v porovnání s jeho vývojem velmi málo [1][4][5]

1.8.7 CAPS

Ve stejný čas, kdy se Pixar začal zaměřovat na reklamy (ke konci osmdesátých let dvacátého století), začal softwarový tým Pixaru spolupracovat s Disney na vývoji softwaru, který spojoval ručně kreslenou animaci s počítačem. [1][5]

Tímto softwarem byl CAPS (Computer Animation Production System). CAPS umožňoval digitální kresbu a barvení a dával umělcům širší a jemnější paletu barev, než měli používáním tradičních metod. Výhodou bylo, že obrazy se mohly skládat z několika vrstev, nehrozilo již fyzické poškození a také se na ně mohly použít různé efekty. Celý systém běžel na 21 výkonných Pixar počítačích. [5]

Později se ukázalo, že je CAPS nejen výborným kreslicím softwarem, ale také skvělým pro ovládání kamery. Díky tomu měli animované filmy o dost filmovější kamerový nádech. [5]

CAPS byl použit na finální scéně filmu *Malá mořská víla* (1989) a také na filmech *Záchranáři u protinožců* (1990) a rok poté na velmi úspěšném filmu *Kráska a zvíře* (1991). [5]

1.8.8 Typestry

Typestry je 3D software vydaný Pixarem v roce 1990. Je to software, který se zaměřoval na trojrozměrné zobrazení textu. Software umožňoval přidat do prostoru podlahy a zdi, vytvářet jednoduché animace, zobrazovat stíny a také motion blur. [1]

Tento software byl vytvořen pro tehdejší Mac a Windows. Poslední verze 2.1.1 byla vydána v roce 1995.

1.8.9 Renderman

Nejvýznamnějším softwarem, který v Pixaru v té době vznikl byl Renderman. Je to fotorealistický software pro vykreslování 3D. Tento software dokázal vytvořit fotorealistické 3D efekty, které umožňovaly režisérům filmů vyprávět příběhy, které by jinak nedokázali vyrobit, nebo by byly příliš drahé. Renderman umožňoval realistické svícení a vykreslování, které nebylo v té době možné jinak dosáhnout.

Renderman se v té době stal standardem v odvětví speciálních filmových efektů a v roce 1993 získal svému vývojovému týmu Oscara za vědecký a technický přínos. [1]

Renderman byl poprvé k vidění v jejich krátkém filmu *Tin Toy* (1988) a s jeho novějšími verzemi se můžeme setkat i v dnešní době, protože je Pixarem stále vylepšován a už od svého vzniku je používán pro vytváření všemožných vizuálních efektů v různých filmech.

V době před Příběhem hraček byl prodej Rendermanu jedním z mála příjmů, které vydělávaly Pixaru nějaké finance. Avšak měl pouze okolo padesáti významných studií, které s tímto programem pracovaly. Důvodem byla vysoká cena za tento unikátní software, která se šplhala okolo tří tisíc dolarů. [1]

1.9 Finanční situace Pixaru

Ačkoliv krátké filmy sklidily úspěch a software byl velmi pokrokový, nebylo zase tolik společností, kterým by ho mohl Pixar prodat. Částečnou finanční podporu zastávaly reklamy, ale ani ty nestačily, aby pokryly všechny náklady na vývoj softwaru a zaplacení všech účtů, a tak musel každým rokem Steve Jobs Pixar finančně podporovat. [1]

„Snažily jsme se platit účty a kupovat čas, avšak se ukázalo, že tato strategie nebude fungovat“

Steve Jobs, The Pixar Story, dokument, 2004 (volně přeloženo)

Během let 1987 a 1991 byla ztrátovost taková, že se Steve Jobs snažil Pixar několikrát prodat, ale nikdo nenabídl tolik, aby se tak stalo. Microsoft mu jednou dokonce nabídnul 90 milionů dolarů, avšak Steve chtěl 120 a tak se nedohodli. V roce 1991 pak musel Pixar propustit třetinu zaměstnanců. Steve Jobs v tomto období investoval do Pixaru okolo 55 milionů dolarů.[4] [5]

V roce 1994 nabídl spolupráci Lawrenci Levymu, který nabídku přijal, stal se finančním ředitelem Pixaru a zároveň byl jakýmsi mostem mezi Pixarem a Stevem Jobsem, který měl dost starostí se svojí firmou NeXT. [1]

Nový finanční ředitel se snažil vymyslet z čeho by Pixar získal více financí, ale nedařilo se mu najít jednoduché řešení. Krátké filmy peníze tolik nepřinášely a nebylo ani příliš mnoho firem, které by koupily software. Navíc jeho výroba a vývoj byli velmi drahé. Reklamy sice přinášely nějaký zisk, ale zdaleka to nestačilo na pokrytí nákladů. Jako možná záchrana se zdála vize prvního počítačem animovaného celovečerního filmu s pracovním názvem *Příběh hraček*, na který měli uzavřenou smlouvu s Disney a na kterém se v době jeho nástupu pracovalo. [1]

Pixaru stále scházely peníze a Lawrence Levy přišel s krátkodobým návrhem, jak tyto ztráty alespoň na chvíli minimalizovat. Vývojový tým Pixaru byl v té době velmi technicky vyspělý a měl i spousta patentů, chránících jejich výtvoř. Jeden z patentů byl dnes běžně používaná vlastnost motion blur (rozmazání pohybu), která byla součástí Rendermanu a Ed Catmull a jeho tým ho poprvé použil již v roce 1984. V té době tuto vlastnost navzdory patentu využívaly Microsoft a Silicon Graphics. Microsoft nakonec zaplatil Pixaru šest a půl milionu dolarů a Silicon Graphics o něco víc s tím, že umožnil Pixaru získat potřebné počítače pro výrobu filmů. [1]

1.10 První animovaný film

Tým Pixaru už od počátků toužil vytvořit celovečerní počítačem animovaný film, a tak není divu, že 6. září v roce 1991 se společností Disney podepsali smlouvu na výrobu ne jednoho, ale rovnou tří animovaných filmů. Prvním měl být film s pracovním názvem *Příběh hraček*, jehož premiéra byla naplánována na listopad roku 1995. Smlouva zaručovala společnosti Disney exkluzivitu, všelijaká práva a také to, že příběh a celý koncept musí být schválen společností Disney. Výkonný ředitel společnosti Disney Jeffrey Katzenberg se snažil prosadit i myšlenku, že když Disney investuje do filmů Pixaru, zaslouží si vlastnit i technologii pomocí které se vyrábí, avšak to Steve Jobs při vyjednávání nedovolil. [1] [4]

Původní smlouva se společností Disney sice pokrývala náklady na výrobu, avšak si také nechávala většinu vydělaných financí, takže finální výtěžek Pixaru byl minimální. Vzhledem k tomu, že byla smlouva na tři filmy, vypadalo to, že s tehdejší rychlostí výroby budou touto smlouvou vázáni po dobu téměř dvanácti let. [1]

1.10.10 Výroba příběhu hraček

Prvním z filmů byl Příběh Hraček, s jehož myšlenkou si John Lasseter zahrával už od vytvoření TinToy v roce 1988. Byla to myšlenka, že hračky jsou živé, myslí a mají emoce.

I když měl Pixar zkušenosti s krátkými animovanými filmy a reklamami, i tak byla výroba prvního celovečerního počítačem animovaného filmu velká výzva, která s sebou nesla spousta problémů a následných řešení. [1]

Museli přijít s velkým množstvím technických vylepšení a původní návrh filmu dosti upravovat.

Když se zaměstnanci Pixaru dozvěděli, že budou moct dělat první celovečerní počítačem animovaný film, byli nadšení a plní nápadů. Dále rozšířili svůj tým o Joe Ranfta, bývalého Johnova spolupracovníka z Disney, který se k nim připojil.

Snažili se vytvářet příběh, podle návrhů Katzenberga z Disney, který chtěl, aby byly interakce na hraně a aby film působil dospěle. Když potom 19. prosince 1993 přednesli první storyboard vedení Disney, ti nebyli z jejich výtvoru vůbec nadšení, a naopak ho velmi zkritizovali, že to není vtipné, emocionální, postavy filmu nefungují a je to nudné. To byl pro Pixar velký zvrat a tento den je také přezdívaný “Černý pátek Pixaru“. Se snahou udělat film více na hraně, více dospěle, úplně ztratili počáteční myšlenku a příběh s postavami tak jak byly vůbec nefungoval. [2] [5]

Disney po tomto neúspěchu zastavil produkci do doby, než bude napsán nový přijatelný skript. John Lasseter, Andrew Stanton, Pete Docter a Joe Ranft se pustili do práce a po dobu několika měsíců společně začali konečně vytvářet příběh, který sami toužili vidět a důvěřovali při tom hlavně svým instinktům. Celý příběh se hodně změnil a největší změnu podstoupila postava Woodyho, která byla v prvním storyboadu dosti tvrdohlavá a působila místy arogantně až zle. Urážel ostatní postavy a byl to zkrátka tupec. [2] [4]

Přepsání a úprava příběhu šlo týmu Pixaru o dost lépe než vymyšlení původního návrhu. Prezentace upraveného nového příběhu se vedení Disney nakonec líbila, příběh byl schválen a v Pixaru mohli s Příběhem hraček pokračovat. [2]

Jedním z problémů bylo také to, jak vůbec takový film přehrát v kině. V počítačové animaci nebyly žádné hmotné kamery, jen snímky na obrazovkách počítačů. V té době byl pouze jediný způsob, jak v kině film přehrát, a to pomocí filmové promítačky. Právě proto měli zaměstnanci Pixaru přístroj, který dokázal přenášet počítačový obraz na film. Práce s tímto unikátním přístrojem musela být přesná a všechno se muselo odehrávat v přesném pořadí, ve správné barvě a odstínu, jinak by to nepůsobilo konzistentně. [1]

1.10.11 Veřejně obchodovatelná společnost

Jak se termín vydání *Příběhu hraček* blížil, Steve Jobs začal rozjíždět další plány. Dobře si uvědomoval, že s tím, co Pixar tvoří, změní svět animace. Pokud budou úspěšní, změní to vše. Steve proto chtěl z Pixaru udělat veřejně obchodovatelnou společnost. Zpočátku byli Ed Catmull a John Lasseter proti, protože chtěli navýšit hodnotu Pixaru pomocí dalších filmů. Ale jak Steve vysvětloval svůj plán, bylo jasné, že je to právě ten čas, kdy musejí jít na trh. Pokud vše dopadne

tak jak má a film bude mít velký úspěch, na trhu bude o Pixar velký zájem. Pixar by se mohl stát pro Disney rivalem, a když by pro ně dodělali tři filmy, které mají ve smlouvě, mohli by klidně začít spolupracovat s někým jiným. Tato situace otvírala pro Pixar další taktickou možnost pro úpravu smlouvy, tak aby byla pro Pixar výhodnější a Disney byl bez starostí. [1] [4]

Aby mohli vstoupit do trhu s akciemi, museli si najít jako zprostředkovatele investiční banku. Zprvu kontaktovali nejvíce prestižní banky Goldman Sachs a Morgan Stanley, avšak ti nakonec kvůli velkému riziku odmítli. [1]

Dále začali vyjednávat o spolupráci s bankou Robertson Stevens, přičemž Steve Jobs udělal něco nečekaného. Steve banku ani lidi z ní neznal, a aby v ní získal důvěru, vyzval přímo ředitele banky Mike McCafferyho, aby se s nimi osobně účastnil putovní show po investorech. On souhlasil, a tak Pixar získal jednu z nejvýznamnějších investičních bank technologického průmyslu na svou stranu. [1]

Pixar se potřeboval zaměřit i na zábavní průmysl, a tak Lawrence Levy kontaktoval menší banku Cowen a spol, jejímž ředitelem byl Hal Vogel, který byl v tomto odvětví velmi významným analytikem. [1]

Nakonec se domluvili i s investiční bankou Hambrecht a Quist, která byla podobně jako Robertson Stevens v Silicon Valley známá specializovaná banka. [1]

Společně s bankami pak řešili cenu první veřejné nabídky (IPO) a také se účastnili putovní show po investorech. Putovní show byla dlouhá cesta, kterou pro Pixar připravili bankéři, kvůli setkání s potencionálními investory a zvýšení poptávky. První návrhy ceny za akcii byly v rozpětí 12 až 14 dolarů. Všechno připravili a jak se termín uvedení *Příběhu hraček* do kin blížil, vše už záleželo hlavně na jeho úspěšnosti. Začátek obchodu s akciemi byl naplánován na týden po premiéře. [1]

1.10.12 Úspěch a další plány

Den 22. listopadu 1995 byl pro Pixar i svět animace převratný. Byl to den, kdy do kin vešel *Příběh hraček* a začal trhat rekordy. První počítačem animovaný celovečerní film *Příběh hraček* se stal nejúspěšnějším filmem roku 1995 a v té době to byl třetí nejúspěšnější animovaný celovečerní film celkově, hned za Aladinem a Lvím králem. Celé roky snažení vedlo k tomuto cíli. Pixar vytvořil první počítačem animovaný celovečerní film a co více, divákům se jejich příběh líbil a byli z něj nadšení. Dalším krokem bylo tento úspěch zopakovat s filmem *Život brouka*, do kterého se hned po dokončení *Příběhu hraček* pustili. [1]

S úspěchy jejich prvního celovečerního filmu se začínal zvyšovat i odhad počáteční ceny akcií Pixaru, která rostla z rozpětí 12 až 14 dolarů za akcii do částky 20 dolarů a pak dokonce 22 dolarů za akcii. [1]

S akciemi Pixaru se začalo obchodovat na burze cenných papírů NASDAQ pod zkratkou PIXR a zhruba po půl hodině od uvedení na trh se prodalo 6 miliónů akcií, které se začali prodávat dál a jejich cena okamžitě vzrostla na 35 dolarů za akcii. Na konci tržního dne byly akcie Pixaru na

zhruba 39 dolarech, a to dávalo Pixaru tržní hodnotu skoro 1,5 miliardy dolarů. Steve Jobs se stal miliardářem. [1]

Pár měsíců na to se ředitel Disney Michael Eisner ozval Stevu Jobsovi, že by chtěli upravit dohodu a udržet si partnerství, přesně jak Steve předpokládal. Nějakou dobu se řešily všechny detaily a 24. února 1997 se podepsala nová smlouva, jejíž hlavní část pro Pixar byl 50% podíl na ziscích a také zviditelnění obchodní značky. Vytvořené filmy od této doby půjdou na trh pod značkou Disney Pixar, nikoliv jen Walt Disney uvádí. [1] [4]

Dalším úspěchem bylo založení University Pixar, k čemuž došlo při dokončování *Příběhu Hraček* v Point Richmond v roce 1995. S rozvíjející společností potřebovali i více vzdělávat své zaměstnance a tohle bylo právě místo, kde to bylo možné. Zprvu to začalo jako program pro poskytnutí tréninku a vzdělání, ale nakonec se ukázalo, že má i velkou sociální hodnotu pro celou firmu. [5]

1.10.13 Další krátké animované filmy

Jak se Pixar po vytvoření *Příběhu hraček* rozrůstal, opět se částečně vrátili k výrobě krátkých animovaných filmů, protože si uvědomovali možnosti, které jim přináší. Výroba krátkých filmů přináší spoustu zkušeností a také poskytuje příležitost pro nové talenty a režiséry, kteří si na takových filmech mohou vyzkoušet své schopnosti s malým rizikem. [3]

I když se krátké filmy můžou zdát jako vedlejší produkt, pro Pixar jsou velmi důležité pro získávání zkušeností, testování nových možností a také technologií. Krátké filmy pomohly Pixaru i z hlediska určení identity firmy a pomohly jim uvědomit si, co je Pixar a jakým směrem chtějí pokračovat. [3]

Začali znovu vyrábět krátké filmy a prvním byla *Geriho hra* v roce 1997 režírovaná Janem Pinkavou. Tento film byl k vidění v kině s *Životem brouka* a při jeho vytváření se zaměřili na vylepšení vzhledu kůže a oděvu. Také poprvé použili počítačovou simulaci pohybu látky. Film získal Oscara za nejlepší krátký animovaný film. Od té doby vzniklo mnoho úspěšných krátkých animovaných filmů a Pixar dává tímto způsobem prostor pro novým talentům. [3]

1.10.14 Vztahy ve firmě

Po dokončení *Příběhu hraček* byli všichni z jeho úspěchu nadšení a pyšní na to co dokázali, ukázalo se ale, že v kolektivu něco nesedí.

Ed Catmull se jako manažer Pixaru už od začátku snažil, aby každý zaměstnanec měl svůj prostor a právo se svobodně vyjádřit k tomu, co se mu líbí a co ne. Své kanceláře měli zařízené, jak se komu líbilo a celkově kolektiv působil přátelsky a volnomyšlenkářsky. Jak se ale ukázalo, nebylo tomu tak. Mezi kreativním a produkčním oddělením byl delší dobu přehlížený rozpor, který měl za následek to, že se produkční manažeři cítili nerespektováni a vyloučení z kolektivu. Ed věděl, že i tyto malé problémy mohou zapříčinit napjatou atmosféru a změnu Pixaru k horšímu. Chodil po kancelářích a objektivně se vyptával s tím, že se snažil nedostatky řešit. Nakonec se zjistilo,

že byl problém ve struktuře komunikace, která byla příliš ovlivněna organizační hierarchií firmy. Když chtěl někdo něco řešit s některým z pracovníků z jiné oblasti, muselo to jít přes příslušného manažera. Jak se ukázalo, lidé v Pixaru, kteří si tímto prošli to brali jako otravné a obtěžující. [4]

Ed Catmull věděl, že výměna informací je v jejich prostředí důležitá, a tak celou hierarchii komunikace upravili tak, aby se každý mohl bavit s každým a možné návrhy a nápady, které tím vzniknou se až pak předají manažerům. Toto řešení se ukázalo být o dost účinnější. Nebylo to přes noc, ale uvědomili si, že místo továrny na animované filmy je lepší vytvořit kreativní prostředí, které bude tvořit otázky, vedoucí ke zlepšení a zjednodušení práce. [4]

Další změnou, která z prostředí Pixaru udělala výkonné kreativní prostředí, bylo dodržování dvou základních principů. První princip zněl “příběh je králem“, což znamenalo, že nic, ani technologie nebo možnosti výdělku nesmí být důležitější než příběh. Druhý princip byl “věřit v proces“. Proces vytváření v Pixaru nebyl stejný jako u ostatních filmových studií a umělci museli řešit různé problémy. Tento princip dával zaměstnancům prostor přijít s vlastními novými řešeními a také větší tvůrčí kontrolu [4] [1]

1.10.15 Výroba dvou filmů

V době, kdy v Pixaru vytvářeli *Život brouka*, Disney přišel s návrhem vytvoření pokračování úspěšného *Příběhu hraček*. Měl to být film určený přímo pro domácí video s nižší uměleckou laťkou. Pixar návrh výroby *Příběhu hraček 2* přijal, a to i když se toto pokračování nepočítalo do jejich původní smlouvy na výrobu tří filmů. [1] [4]

Pixar v té době měl dostatek zaměstnanců na výrobu tohoto filmu, ale problém se ukázal v tom, že lidé přiřazení k *Příběhu hraček 2* nebyli nadšeni z toho, že budou pracovat na nějakém podřadnějším filmu, kterým *Příběh hraček 2* měl původně být. Později v Pixaru zjistili, že takový film ani vytvořit nesvedou, protože zkrátka nedokážou mířit nížko, bez toho, aniž by ztratili svou kvalitu. Disney měl metody, jak vyrábět nížkonákladová pokračování, ale Pixar žádnou takovou metodu na snížení výroby počítačové animace neměl. Kontaktovali ohledně tohoto problému společnost Disney a dohodli se s nimi, že z *Příběhu hraček 2* udělají plnohodnotný film, který půjde do kin. Náhle se v Pixaru vyráběli dva ambiciózní filmy naráz. [2] [4]

Zatímco původní kreativní tým Pixaru vyráběl *Život brouka*, byl začátkem roku založen i druhý tým zaměřující se na *Příběh hraček 2*, který byl vedený dvěma zkušenými animátory. Zprvu to vypadalo jako dobrý nápad, ale jak se ukázalo, nebylo tomu tak. Oba byli režiséry poprvé, a i když už měli od původního týmu náčrtek o čem by měl příběh být, byli si nejistí, s výrobou příběhu měli problémy a moc si s tím nevěděli rady. [2] [4]

1.10.16 Tvorba Života brouka

Ohledně druhého filmu Pixaru byla velká očekávání. Dokázali sice vytvořit velmi úspěšný počítačem animovaný film, ale stále museli přesvědčit svět o tom, že to nebyla náhoda, a že to dokážou znovu. Podobně jako u předchozího filmu čelili novým výzvám a hledali nová řešení. [1]

Pro získání referencí sestrojili malou kamerku s podvozkem z lega, se kterou prozkoumávali přírodu a zjišťovali, jak svět vypadá z perspektivy brouka. Zjistili třeba, jak některé běžné objekty působí jako obří a také jak moc slunečního světla propouští listy rostlin. [1]

Další výzvou, kterou při výrobě tohoto filmu podstoupili, bylo animování davu. Ze začátku nedokázali animovat tak velké množství postav naráz, ale postupem technologických vylepšení potom dokázali vytvořit z 50členného davu skupinu sčítající 431 osob, a to vše v jedné scéně.

Ve stejné době, kdy Pixar vymýšlel *Život brouka*, začalo počítačem animovaný film se stejnou tematikou vyrábět i nově vzniklé studio Dreamworks SKG, které společně založili filmový režisér Steven Spielberg, bývalý výkonný ředitel Disney Jeffrey Katzenberg, a hudební vydavatel David Geffen. Animační oddělení Dreamworks společně s Pacific Data Images (PDI) začali vytvářet svůj první počítačem animovaný film *Antz*. Původně měl vyjít až po *Životu brouka*, a to v březnu 1999, ale byl nečekaně přesunut o pět měsíců dopředu na listopad 1998. [4]

Pixar vydal *Život brouka* podle plánu 20. prosince 1998 a opět slavili úspěch. *Život brouka* se stal nejúspěšnějším animovaným filmem toho roku a Pixar tak dokázal překročit hranici druhého filmu. Tento film byl také prvním širokoúhlým počítačem animovaným filmem. [2]

1.10.17 Výroba prvního pokračování

S dokončením filmu *Život brouka* měl John Lasseter více čas se zaměřit na *Příběh hraček 2* a jak brzy zjistil, bylo to horší, než čekal a nazval to katastrofou. Příběh působil prázdně, byl předvídatelný, bez napětí a ani humor se moc nepovedl. Bylo před nimi spousta práce, kterou museli upravit, ale vedení Disney s tím však bylo takto spokojeno, mysleli si, že je to dostačující a také, že na předělání není čas. V Pixaru ale viděli vážné nedostatky a leželo před nimi rozhodnutí. Buď dodělají film tak jak je, s tím, že je to jen pokračování, anebo se pustí do delšího a komplikovanějšího předělávání a vyrábění celého filmu znovu. Bylo to částečně i rozhodnutí, které určovalo identitu Pixaru. [4]

Nakonec se vydali tou těžší cestou a 2. ledna 1998 se pustili do předělávky. S tím, že je tlačil čas a měli jen devět měsíců na kompletní úpravu se John Lasseter stal vedoucím projektu a začali s předěláním příběhu. [4]

Snažili se do filmu zasadit více emocí. Potřebovali, aby rozhodnutí, kterým postavy čelí nebyli tak jednoduché a divák se nad nimi pozastavil. V příběhu byla část, kde se kovboj Woody rozhodoval, jestli zůstat sám v bezpečí a klidu jako sběratelský kousek anebo se vrátit ke svému původnímu majiteli Andymu. V předchozí verzi vypadalo rozhodnutí jednoduše, ale přidáním kovbojky Jessie, jejího silného emocionálního příběhu a zábavného koně Bulíka se vše změnilo. Přidali i tučňáka, který kvůli rozbitému mluvítku leží na zaprášené poličce, aby bylo vidět, jak může rozbitá hračka dopadnout a co jí hrozí. Celou zápletku změnili na otázku, jestli Woody zůstane s někým, koho miluje, i když ví, že nakonec může být vyřazen a opuštěn, nebo by mohl uprchnout do světa, kde by mohl být navždy hýčkáán, ale bez lásky, pro kterou byl stvořen. [4]

Jakmile přepracovali příběh, pustili se do práce a po dobu šesti měsíců všichni dělali, co jen mohli, aby se vše stihli do data vydání. [4]

Přes časový tlak a mnoho práce nakonec všechno stihli a 19. listopadu 1999 *Příběh hraček 2* vydali. Stejně jako předchozí filmy byl i tento velmi úspěšný a podle některých kritiků dokonce předčil původní film, což bylo u pokračování neobvyklé. [4]

Po této zkušenosti si Ed Catmull více uvědomoval, jak důležité je postavit fungující tým a také začal sbírat nápady od zaměstnanců, jak zlepšit pracovní prostředí a jak zabránit dalším napjatým stresovým situacím jako byla výroba *Příběhu hraček 2*. Také si ale uvědomovali, že už nejsou jen malá startup firma a že nemůže úzký kreativní tým stejných lidí pracovat na každém filmu. S *Příběhem hraček 2* změnil způsob myšlení a rozšířili produkci, takže teď byli schopni pracovat na více filmech najednou. [4]

1.10.18 Braintrust

Jak už bylo zmíněno, v Pixaru věřili v proces, a to se promítlo i ve způsobu vytváření jejich filmů. Ty nezačínaly jako trháky, ale postupem času se v ně vyvinuly. S touto myšlenkou založili něco, čemu říkají Braintrust. Je to skupina důvěryhodných kolegů, kteří se pravidelně scházejí, aby zkontrolovali pokrok. [4]

“Ze začátku všechny naše filmy stojí za prd. Filmy Pixaru zprvu nejsou moc dobré a naše práce je udělat je, jak říkám, z na prd tak aby nebyly na prd.

Ed Catmull, Creativity, Inc., 2014, Strana 77, volně přeloženo

Myšlenkový postup se tedy musel změnit z malé úzké skupiny, pracující na jednom filmu na větší skupinu, která se dokáže kdykoliv sejít, aby řešili problémy na všech filmech. V Pixaru během času vyvinuli model, který je založený na jejich odhodlání být studiem vedeným lidmi, kteří film vytváří. To, avšak neznamená, že tam není žádná hierarchie. Je to spíš upřímné prostředí, ve kterém chtějí lidé slyšet poznámky a názory ostatních, přičemž všichni doufají v úspěch celku. Všichni režiséři, různě talentovaní, se během procesu vytváření mohou ztratit, a právě tento model tomu pomáhá zamezit. Kdokoliv může přijít s novými kreativními nápady, jak film posunout dál. Pořádají se společné schůze a dělají pro zaměstnance Pixaru promítání, přičemž jsou rádi za každý názor a poznámku.

1.10.19 Disney kupuje Pixar

Pixar pokračoval v tom co dělali nejlíp a jako zázrakem vydávali jeden hit za druhým. Další vydali *Příšerky s.r.o* v roce 2001, *Hledá se Nemo* v roce 2003 a *Úžasňákovi* v roce 2004. Každý ze zmíněných filmů byl úspěšný a vždy posunul technologii a schopnosti týmu o něco dál. Po dobu deseti let jako zázrakem vydávali jednu senzaci za druhou, jejich tým se rozšiřoval a hodnota ceny akcií rostla. [1] [4]

Ocitli se v bodě, kdy byly akcie tak vysoko, že by jen jediný neúspěch mohl srazit cenu Pixaru až o polovinu. Naskytovala se jim varianta rozdělení aktivit Pixaru do nových oborů, aby nespolehali jen na animovaný film anebo prodej Pixaru někomu většímu. To by Pixaru nabídlo příležitost diverzifikace a také ochranu. I když smlouva o koprodukcii s Disney již skončila, nejlepším kandidátem pro tuto úlohu vypadala být právě tato společnost. [1]

Společnost Disney na tom nebyla nejlépe. Náhle díky Pixaru nebyli králi animace a na paty jim šlapali konkurenční firmy jako Dreamworks. Výkonný ředitel Disney Michael Eisner nedokázal přijít na způsob, jak udržet spojení s Pixarem, což bylo částečně i způsobeno podrážděnými obchodními vztahy, které si vybudoval se Stevem Jobsem. Díky celé situaci a kritice na Eisnerův způsob vedení, nakonec Eisner rezignoval a nahradil ho Bob Iger, který byl otázce ohledně Pixaru o dost více otevřený. Vedení Pixaru uspořádalo s Bobem Igerem schůzku, aby zjistili, jaký má názor na budoucí spolupráci. Pro Boba Igera i Disney byla animace velmi důležitá a spolupráci byl velmi nakloněn. Zbývaly jen dva problémy: vysoká cena Pixaru a podmínka dodržení pracovních postupů a kultury Pixaru tak jak je. Nakonec se ukázalo, že Bob Iger by chtěl nejen aby Pixar své způsoby udržel, ale také aby jimi infikoval kulturu Disney Animation tak, aby se začala víc podobat studiu Pixar. [1] [4]

Dne 24. ledna 2006 společnost Disney oznámila, že za částku 7,4 miliardy dolarů přebírá studio Pixar. Součástí dohody také bylo že vedení nebude zasahovat do tvůrčích procesů Pixaru, že v představenstvu musí zůstat John Lasseter a Ed Catmull a také že Steve Jobs bude nadále vlastnit těsně nad 50 % akcií Pixaru. [1]

Kultura Pixaru byla chráněná a mohla pokračovat. John Lasseter se stal generálním ředitelem tvůrčích skupin v Disney Animation i v Pixaru Animation a hlavním kreativním rádcem pro Disneyho tematické parky. Ed Catmull se stal prezidentem obou těchto studií. [1]

Díky Pixaru společnost Disney opět získala prvenství v oblasti animovaných filmů a obchodní hodnota společnosti vzrostla během následujících let až čtyřnásobně. Pixar pod vedením Disney pak vytvořil celou řadu hitů začínající filmem *Auta* v roce 2006. Následovalo mnoho úspěšných filmů, mezi kterými jsou například *Ratatouille* (2007), *Vall-I* (2008), *Vzhůru do oblak* (2009) *Rebelka* (2012), *V hlavě* (2015) a nově také *Duše* (2020). [1]

Osobně si myslím, že nové vedení v podobě Disney animačního studio Pixar příliš nezměnilo. Pixar pracoval s Disney už od prvního filmu a díky tomu, že se jim povedlo udržet kulturu Pixaru, tak se domnívám, že to zase tak velká změna nebyla. Dříve sice Disney nebyl ve vedení, ale už tehdy měli velký vliv na schvalování jejich návrhů a příběhů a nyní mají naprostou kontrolu nad tím co bude Pixar vytvářet.

V období před koupi Pixaru na tom nebylo Disney Animation studios nejlépe, ale pod vedením Johna Lassetera se začalo opět dostávat na výsluní a postupem času vydali úspěšné filmy jako *Na Vlášku* (2010), *Ledové království* (2013), *Velká šestka* (2014) a *Odvážná Vaiana* (2016).

Na druhou stranu u Pixaru se začalo zdát, že jim začínají docházet nápady. V období od 2010–2019 vydali 11 filmů z čehož 7 z nich byly pokračování. Úspěšnost těchto filmů byla vysoká a

s výjimkou filmů *Auta*, byli pokračování vždy výdělečnější než první díly. Mezi originálními filmy vyčníval film *V hlavě*, který měl jak skvělé hodnocení, tak i velkou výdělečnost v kinech.

V roce 2020 pak vydali dva originální filmy *Frčíme* a *Duše*, které sice dostaly dobré hodnocení, ale jejich tržby byly minimální díky celosvětové pandemii. Doufám, že tyto filmy ještě dostanou svou šanci v kinech a více lidí se o nich dozví, protože mi jejich originální myšlenka a tematika připadala skvělá.

1.10.20 Hrubé shrnutí

Co tedy stojí za úspěchem Pixaru? Začal bych tím, že od samotných počátků byli v tom, co dělají vždy o krok dopředu. Dalo by se říct, že proslavili počítačem animované filmy, a to co dokázali, změnilo svět animace. Z počátku to bylo způsobeno hlavně kombinací správných lidí a konání rozhodnutí ve správnou dobu.

Když Pixar vznikl, měli již silný základ a ani o tom nevěděli. Ed Catmull a ostatní členové této nové společnosti byli technologicky před svou dobou a s příchodem Johna Lassetera dokázali skloubit technologii s uměním a překvapit svět. Velmi důležitou roli hrál i Steve Jobs, který byl věrným a trpělivým investorem, bez kterého by mnohé obchodní záležitosti mohly dopadnout úplně jinak.

Další z hlavních důvodů, proč byl Pixar úspěšný, bylo i pracovní prostředí, které si dokázali vytvořit. Jejich takzvaný Braintrust, zásady Pixaru a také rozhodnutí určili identitu studia. Zásadním rozhodnutím bylo také, že se snažili mířit na kvalitu, místo výdělečnější kvantity.

Když v Pixaru vytváří film, tak je to proces, při kterém příběh neustále zkouší a vylepšují. Díky odezvě od ostatních a fungujícímu pracovnímu prostředí se stále snaží své filmy posouvat dál a s nimi i svou technologii.

Když vypráví příběh, jde jim o to zaměřovat se na emoce diváka, přičemž si pomáhají jak hudbou, tak i barvami, které jsou pro tvorbu Pixaru více než důležité.

Jejich velkou výhodou jsou krátké filmy, které jim dovolují experimentovat s novými technologiemi, objevovat nové talenty a dodat sebevědomí a zkušenosti svým zaměstnancům.

Podle mě nejdůležitějším důvodem, proč se Pixar dostal tak daleko je způsob jejich vyprávění příběhu. Jedna z věcí, co odlišuje animované filmy Pixaru od ostatních, je jejich komplexní, chytré a emocionální vyprávění příběhu a znázornění jejich postav. Pixar se zaměřoval ve svých filmech na o dost dospělejší myšlenku, než byla u animovaných filmů pro děti očekávána.

Pixar jsem vždy považoval za mistry vyprávění příběhu a musím říct, že některé emotivní části v jejich filmech jsou pro mě přímo neskutečné, a když je vidím, dokážou mě dojmout.

2 Zaměřeno na filmy

Tato část mé práce se blíže zaměřuje na díla Pixaru. Všechny filmy jsem pro tuto práci shlédnul a budu se snažit popsat příběh každého díla a nadhodit tím jejich myšlenku. Dále napíšu osobní poznatky o filmu, uvedu jejich úspěšnost a doplním pár zajímavých detailů. Popis příběhu obsahuje rozuzlení a odhalení, proto doporučuji nejdříve filmy shlédnout.

Vzhledem k tomu, že filmy Pixaru dost často získávají mnoho různých ocenění, zaměřím se na nejuznávanější ze všech, čímž je ocenění akademie (Oscar). Co se týče výdělků filmů, jsou uvedeny v amerických dolarech a zahrnují pouze částku za první vydání v kinech.

2.1 Toy Story: Příběh hraček (Toy Story) – 1995

První *Toy Story* bylo bez pochyby revolučním dílem. Jako první počítačem animovaný celovečerní film posunul hranice a představuje toho, co bylo v té době možné.

---Příběh---

Toy story vypráví příběh hraček, které žijí svůj vlastní život, když se lidé nedívají. Hlavní postavou je zde kovboj Woody, který je pro svého majitele Andyho nejoblíbenější hračkou. Pro hračky jsou dvě nejdůležitější období Vánoce a narozeniny. Právě během narozenin přichází zbrusu nová akční figurka Buzze Raketáka a s Woodym si zrovna nepadnou do oka. Když si Andy vybírá, koho si vzít s sebou na výlet, Woody žárlí a bojí, že by ho Buzz nahradil na pozici nejoblíbenější hračky. Woody pak sérií náhod nechce vystrčí Buzze z okna a vypadá to tedy, že na výlet pojede Woody. Buzz se ale schová v autě. Při zastávce na benzínové stanici se s Woodym začnou hádat a nevědí si, že Andy odjel bez nich.

Společně pak musí spolupracovat, když se snaží dostat zpět za Andym a čelí mnohým nebezpečím. Celou situaci ještě komplikuje stěhování, takže hrozí, že pokud to nestihnou, budou ztraceni navždy. Jak se příběh vyvíjí, Buzz a Woody se stanou přáteli a společně dokážou porazit všechny překážky a společně se vrátit za Andym a ostatními hračkami.

Film skvěle ukazuje změnu v chování Woodyho vůči Buzzovi. Příběh je napínavý a celkově se zaměřuje na sílu přátelství. Buzz si na druhou stranu projde existenční krizí, protože si uvědomí, že není vesmírný hrdina, ale hračka a toto uvědomění jeho postavu posune o něco dál. Celý film je vyprávěn zábavně a díky zajímavému ději a měnícímu se prostředí má divák pořád co sledovat.



Obrázek 27: Buzz Raketák



Obrázek 26: Andyho hračky

---Zajímavost---

Během výroby *Toy Story* v jednu dobu Pixar narazil na skaliska a nastal pro ně takzvaný “Černý pátek Pixaru“. Museli kompletně přepracovat příběh a i postavy. Původní postava Woodyho (které propůjčil hlas Tom Hanks) byla zprvu velmi arogantní a ostatním stále zdůrazňoval, že on je ten oblíbený a lepší než ostatní. Působil až zle a byl to zkrátka tupec. Velkou změnu v designu pak postoupil Buzz Raketák (dabovaný Timem Allenem), který byl zprvu o dost menší a v měl červený skafandr.

---Názor---

Tento film byl v té době neskutečný a příběh mě dost bavil. Když jsem se na něj znovu po letech díval, byl jsem překvapen tím, jak dobře jsem si ho pamatoval. Vizualy sice za tu dobu o něco zestárlý (hlavně s porovnáním nových dílů), ale i tak vypadají docela dobře. Osobně mě nejvíc baví část, kdy Buzz podá Woodymu “pomocnou ruku“ a on se pak snaží přesvědčit ostatní Andyho hračky, že je Buzz s ním a v pořádku.

---Úspěšnost---

Příběh hraček slavil neskutečný úspěch a za originální vydání v USA vydělal \$191,796,233, což překonalo filmové hity jako *Batman navždy* (\$184,031,112) a *Apollo 13* (\$172,071,312). *Příběh hraček* se stal se nejúspěšnějším filmem roku získal ocenění akademie za speciální úspěch. Ve zbytku světa pak vydělal příběh hraček dalších \$52,855,355. [8] [1] [9]

2.2 Život brouka (A Bug's Life) - 1998

Jako druhý film Pixaru bylo kladeno na *Život brouka* po úspěšném *Příběhu hraček* velké očekávání, které dokázali ve studiu Pixar splnit.

---Příběh---

Příběh *Život brouka* se odehrává ve světě kolonie mravenců, kteří jsou každý rok vykořisťováni kobylkami s jejich vůdcem, kterým je obávaný Hopper. Mravence tyranizují a berou jim jídlo jako výpalné. Hlavním hrdinou je mravenec Flik, který díky svým vynálezům nechce zničit zásobu jídla, kterou má kolonie připravenou pro kobylky. Flika napadne, že by najal nějaké velké silné brouky, kteří by je ochránili, a tak se vydá do města brouků. Kolonie sice nevěří, že by to mohl dokázat, ale chtějí se ho zbavit.

Ve městě se Flikovi nedaří najít nikoho, kdo by mu pomohl. Nakonec narazí na skupinu cirkusáků, kteří jsou momentálně bez práce. Oni si myslí, že je Flik hledač talentů, a tak jdou s ním.

Když se vrací do mraveniště, kolonie těžce pracuje, aby připravila novou dávku jídla pro kobylky. Mravenci vidí, že se Flik vrátil s válečníky a nemůžou tomu uvěřit. Vše se komplikuje, když se provalí, že jsou to jen cirkusáci. Připraví obranný plán, avšak při příchodu kobylek všechny jejich plány selžou. Mravenci i cirkusáci se společně postaví proti kobylkám a díky jejich početní převaze a odvaze kobylky úspěšně porazí a zaženou je.

Film ukazuje, že společně mravenci dokážou překonat sebevětší překážky, a to i v případě, že to jsou to o dost větší a silnější kobyly, které je utlačují. Zlo je nakonec potrestáno a mravenci si žijí o dost lépe díky Flikovým vynálezům.



Obrázek 29: Hopper



Obrázek 28: Flik ve městě

---Zajímavost---

Během vytváření v Pixaru prozkoumávali přírodu pomocí malé kamery na podvozku z Lega, kterou nazvali Bugcam. Výzkum přinesl nový úhel pohledu na přírodu. Všimli si, jak jsou listy poloprůhledné, jak různé rostliny připomínají přístřešky a také že stébla trávy vypadají jako stromy v pralese. Celkově jim to pomohlo vnést do filmu barvy a světlo, které potřebovali.

---Názor---

Když jsem koukal na *Život brouka* jako malý, moc mě nezaujal, což bylo asi způsobeno tématikou. Co si ale pamatuji do teď, je drsný vůdce kobyly Hopper. Vypadá děsivě a společně s jeho chováním umí zastrašit mravence, a dokonce i malé diváky jako jsem byl tenkrát já sám. Když jsem se koukal na film nyní, překvapilo mě množství detailů, které je v městě brouků. Jsou zde skrytá jména dětí zaměstnanců Pixar, plakát *Lviho krále* a také *Apple computer*.

---Úspěšnost---

Život brouka v kinech po USA vydělal \$162,798,565, což lehce porazilo konkurenční film od Dreamworks nazvaný *Antz* který vydělal v Americe \$90,757,863. Celosvětově pak film *Život brouka* vydělal \$363,258,859 [8] [9]

2.3 Toy Story 2: Příběh hraček (Toy Story 2) - 1999

Třetím filmem a prvním pokračováním studia Pixar byl *Příběh hraček 2*. Tento film měl být původně určený pro domácí video, ale to se postupem času změnilo, protože v Pixaru se nikomu nechtělo pracovat na podřadnějším filmu s levnější výrobou, což měl *Příběh hraček 2* podle Disney být. Po tomto zjištění se rozhodli udělat plnohodnotný film, který půjde do kin.

---Příběh---

V *Příběhu hraček 2* je kovboj Woody unesen sběratelem hraček Alem a díky tomu zjistí, že je velmi cenným sběratelským kouskem z televizní show. Potkává kovbojku Jessie, koně Bulíka a prospektora Stinky Peta z této show a spřátelí se s nimi. Mezitím se ostatní Andyho hračky rozhodnou, že ho zachrání a přivedou domů dříve, než se Andy vrátí z kovbojského tábora. Při jejich dobrodružství čelí mnoha nebezpečím, ale nakonec se jim povede Woodyho najít.

Woody poté čelí největšímu rozhodnutí, jestli zůstat v bezpečí a klidu jako sběratelský kus anebo se vrátí ke svému původnímu majiteli Andymu. Celé rozhodnutí pak silně ovlivňuje smutný

příběh Jessie, která byla svou majitelkou opuštěna, což je velmi emotivně ztvárněno pomocí úžasně vytvořené smutné vzpomínkové sekvence.

Nakonec se rozhodne vrátit za Andym a být hračkou, k čemuž přemluví i Jessie a Bulík. Stinky Pete se jim v tom snaží všelijak zabránit. Nakonec společně všichni dorazí domů a Woody si uvědomí, že i když Andy vyrostne a nebude si s nimi hrát, budou mít stále jeden druhého.

---Zajímavost---

John Lasseter přiznal, že na myšlenku, že hračka je od toho, aby se s ní hrálo přišel díky svým dětem. Sám je sběratelem různých unikátních hraček, a když jeho synové přišli za ním do práce a začali si se vzácnými hračkami hrát, chtěl je zastavit. Pak si ale uvědomil, že hračky jsou vyráběné právě z toho důvodu, aby si s nimi děti hrály.

Ve filmu se objevuje Geri z krátkého filmu *Geriho hra* (1997) jako restaurátor hraček.



Obrázek 31: Woody, Jessie a Bulík



Obrázek 30: Buzz, Rex a další Buzz

---Názor---

Toy story 2 se mi líbí o něco více než první díl. Smutná vzpomínka Jessie je neskutečně dojemná a zároveň je tím i překrásná. Myslím si, že Jessie s Bulíkem jsou skvělým přínosem. Jsou vtipní a plní energie. Moc se mi zalíbila scéna v obchodním centru, kde bojuje Buzz s jiným Buzzem. Ještě víc mám rád referenci na Star Wars, kde Zurg říká Buzzovi, že je jeho otec.

---Úspěšnost---

Toto filmové pokračování vydělalo v kinech po USA \$245,852,179, čímž překonalo i velmi úspěšný první díl. Ve zbytku světa pak dokázal vydělat podobnou částku (\$241,207,498) Recenze a odezva publika byla také velmi dobrá a Pixaru se povedlo pomocí *Příběhu hraček 2* vytvořit velmi úspěšný druhý díl, který dokázal být ještě lepší než originál. [8] [9]

2.4 Příšerky, s.r.o. (Monsters, Inc.) -2001

Film *Příšerky, s.r.o.* byl první film Pixaru, který nebyl režírovaný Johnem Lasseterem.

Režíroval ho Pete Docter a zahrával si s myšlenkou, že když děti tvrdí, že je ve skříni příšera, v podstatě říkají pravdu.

---Příběh---

Hrdinové příběhu *Příšerky, s.r.o.* jsou Mike a Sully, kteří spolu pracují v továrně, kde přeměňují dětský křik na energii, která pak pohání jejich město. Za dětmi se dostávají pomocí speciálních

dveří, které jim umožňují přijít za nimi do lidského světa a vystrašit je. Problém nastane, když se do světa příšer dostane malá holčička, což Sullymu způsobí spousta starostí. Snaží se společně s Mikem nenápadně vrátit holčičku, kterou pojmenovali Boo, zpátky do světa lidí, ukáže se však, že to není tak lehká úloha, jak se zdá.

Při snaze vrátit Boo domů je jejich přátelství několikrát testováno, a dokonce během toho objeví firemní spiknutí, za kterým stojí jejich šéf společně s jejich největším rivalem Randalem. Nakonec malou Boo zachrání a dostanou ji v bezpečí domů, přičemž dokážou zhatit zlé plány svého šéfa.

Během svého dobrodružství jim holčička Boo přiroste k srdci a zjistí díky ní, že je dětský smích lepší a silnější než křik. Ve firmě pak udělají změny a chodí děti pobavit místo toho, aby je strašili.

Ve filmu se příšerky zprvu holčičky bojí, protože o dětech panují všelijaké pověry, ale postupem času si jí Mike a Sully velmi oblíbí a je pro ně důležitá. Velký vliv je tu dán na přátelství Mikea a Sullyho, kteří jsou nejen parťáci, ale i nejlepší přátelé. Během filmu se několikrát pohádají, ale nakonec si vždy dokážou odpustit a jeden druhého podpořit.



Obrázek 33: Strašáci se Sullym v čele



Obrázek 32: Boo a Mike

---Zajímavost---

Pro tvorbu Sullyho srsti vymysleli v Pixaru nový systém, díky kterému dokázali simulovat pohyb jeho chlupů za jakýchkoliv podmínek. Při výrobě se vyžívali ve vzhledu příšerek, a protože není nikde definováno, jak příšerka vypadá, měli v tomto ohledu nespočet možností.

---Názor---

Příšerky s.r.o. byli v dětství jednou z mých oblíbených pohádek a stále mám doma schovanou VHS kazetu s tímto filmem. Už od malička se mi líbila tematika tohoto filmu a Mike se Sullym mi přirostli k srdci. Moc se mi líbí drobné rozdíly příšerkového světa v porovnání s tím našim. Nejradši mám část, kdy velký a vyděšený Sully háže malé holčičce Boo bonbóny, zatímco on je schovaný za křeslem a ona si v klidu kreslí.

---Úspěšnost---

Animovaný film *Příšerky, s.r.o.* slavil další úspěch a vydělal na domácím trhu úžasných \$255,873,250. Film získal Oscara za originální píseň "If I Didn't Have You" kterou složil a nazpíval Randy Newman, se kterým Pixar už dlouho spolupracoval a který složil hudbu i pro všechny jejich předešlé filmy. Celosvětově vydělali *Příšerky, s.r.o.* až \$528,773,250 [8] [9]

2.5 Hledá se Nemo (Finding Nemo) – 2003

Pátý animovaný film Pixaru *Hledá se Nemo* byl režirován Andrew Stantonem a zaměřoval se na pestrobarevný život mořských tvorů.

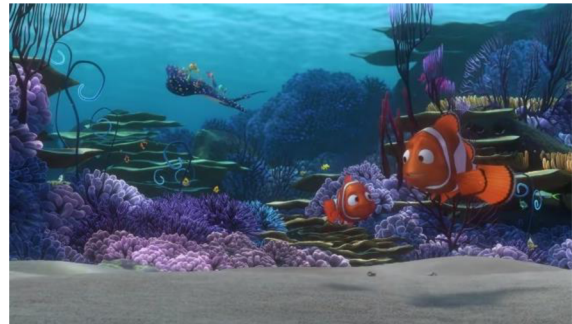
---Příběh---

Vypráví příběh rybičky Marlina a jeho syna, který se jmenuje Nemo. Nemo je jednoho dne unesen potápěčem a jeho otec se vydává na dlouhé dobrodružství přes celý oceán s cílem zachránit svého syna. Cestou potkává Dory, která i přes její poruchu krátkodobé paměti Marlinovi pomáhá a doprovází ho na jeho cestě. Nemo je mezitím uvězněn v akváriu v zubařské ordinaci a společně s ostatními mořskými tvory se snaží z akvária uprchnout.

Jak se Marlin a Dory dostávají blíž k nalezení Nema, zažívají nemalá dobrodružství. Musí čelit velkým žralokům, nebezpečným medúzám a celkově všemožným nástrahám oceánu. Nakonec se díky nově získaným zkušenostem dokážou společně shledat a spokojeně vrátit domů.



Obrázek 35: Rybky v akváriu



Obrázek 34: Nemo a Marlin

---Zajímavost---

Při tvorbě filmu *Hledá se Nemo* se téměř celý příběh odehrává ve vodě, a tak není divu, že v Pixaru byl kladen na tvorbu vody velký důraz. V jednom bodě dokázali vytvořit vodní hladinu, která byla téměř k nerozeznání od reálné, avšak poté si uvědomili, že je až moc reálná a nehodí se k celkovému vizuálu, a tak ji lehce upravili. Během filmu se můžeme setkat s různými typy vody v různých světelných podmínkách (od čistě modré v otevřeném oceánu až po špinavou nahnědlou odpadní vodu v docích).

I když vytvářeli mořské tvory podle jejich reálných vzhledů, pro možnosti animace museli přijít s novými designy, aby pomocí nich mohli lépe zobrazovat emoce. Velmi užitečné byly vymodelované modely z hlíny, díky kterým si ujasnili vzhled postav v trojrozměrném prostředí. Povrchy a materiály vytvářeli podle reálných tropických ryb z trhu a snažili se co nejlépe vychytat odlesky a odrazivost těchto mořských živočichů.

---Názor---

Film *Hledá se Nemo* mám velmi rád a moji oblíbenou postavou je Dory se svou zapomětivostí a jednoduchým řešením problémů. Skvělí jsou žraloci s heslem, že ryba je kámoš a ne žrádlo.

---Úspěšnost---

Film *Hledá se Nemo* slavil neuvěřitelný úspěch. Na domácím trhu vydělal \$339,714,978 a celkově po celém světě neskutečných \$871,014,978. Film také získal ocenění akademie za nejlepší animované dílo.

2.6 Úžasňákovi (The Incredibles) - 2004

Animovaný film byl režírováný Johnovým bývalým spolužákem z CalArts a kamarádem Bradem Birdem, který se přidal k Pixaru okolo května roku 2000.

---Příběh---

Úžasňákovi je film o rodině superhrdinů, kteří žijí v utajení mezi ostatními. Celý příběh se odehrává 15 let po zakázání superhrdinů a jejich adaptace mezi normální občany. Bob (dříve Pan Úžasňák), Helen (dříve Elastička) a jejich děti Violet, Dash a Jack-Jack se snaží žít normální život. Vše se změní, když je Bobovi nabídnuta práce, kdy by opět mohl zažít své chvíle slávy. Bob práci přijme a jeho úkolem je porazit obřího ničitelského robota na odlehlém ostrově. Pan Úžasňák svůj úkol splní, ale později zjistí, že to je to celé zlověstný plán zloducha Syndroma, který díky tomu robota stále vylepšuje. Pan Úžasňák je zajat, zatímco nic netušící Helen se o něj začíná obávat. Díky Edně, u které si Bob nechal opravit superhrdinský oblek, Helen zjistí, kde ho drží a znovu se stane Elastičkou, aby ho zachránila. Tajně se k ní přidají i Violet a Dash a společně Boba zachrání.

Mezitím však Syndrom rozjel svůj plán a vyslal vylepšeného robota do města. Když to rodina Úžasňákových zjistí, rozhodnou se robota zničit, a nakonec se jim to i povede. Zachrání město, porazí Syndroma a dále žijí svůj skrytý život s tím rozdílem, že jsou si všichni zase o něco bližší a zároveň společně občas ochraňují svět jako superhrdinové.



Obrázek 36: Úžasňákovi a Mražoun



Obrázek 37: Rodinná večeře

---Zajímavost---

Při tvorbě věnovali mnoho času vytvářením simulací oděvů a vlasů v různých podmínkách. Jedna z nejtěžších scén byla, když si Bob prohlíží trhlinu ve svém starém superhrdinském obleku. U scén, kdy Bob pracuje v kanceláři je snížena sytost barev, aby to odpovídalo tomu, jak se tam cítí. Nedařilo se jim najít nikoho, kdo by ztvárnil hlas Edny Mode jak by si představovali, tak ji nakonec namluvil samotný režisér Brad Bird.

---Názor---

Osobně mám tento film moc rád a líbí se mi kontrast akčních superhrdinských scén s těmi rodinnými. V tomto filmu je skvělé vidět, že superhrdinové nejsou jenom úžasní, ale mají i své osobní rodinné trable a žijí svůj vlastní život. Díky tomu jsou pro mě postavy uvěřitelné a působí reálněji.

---Úspěšnost---

Tento film vydělal po spojených státech \$261,441,092 a vyhrál ocenění akademie za nejlepší animované dílo a také za úpravu zvuku. Po celém světě pak *Úžasňákovi* vydělali \$370,001,000.

[8] [9]

2.7 Auta (Cars) -2006

Auta byl první animovaný film Pixaru, který byl pod vedením Disney. Byl režírovaný Johnem Lasseterem a odehrává se ve světě, kde jsou všechny postavy auta a jiné dopravní prostředky.

---Příběh---

Hlavní postavou příběhu je nadějný začínající závodník Blesk McQuenn, který má našlápnuto k vítězství v šampionátu o Zlatý píst. Cestou na finálový závod se však ztratí a ocitne se ve městečku Kardanová Lhota, kde nechtíc zničí hlavní silnici a je odsouzen k tomu ji opravit.

Když namítá, že je slavný závodník, veterán Doktor Hudson ho vyzve na závod a McQuenn díky své namyšlenosti vylítne z dráhy a prohrává. Když si odpykává svůj trest opravou silnic, seznamuje s auty, která v městečku žijí a postupem času si je oblíbí. Najde mezi zdejšími auty přátele, a dokonce se i zamiluje. Během svého pobytu v Kardanové Lhotě se změní k lepšímu. Není tak sobecký a namyšlený, a i když závod nakonec nevyhraje, uvědomuje si, že jsou důležitější věci než sláva a vyhrané trofeje. Nyní už ví, že je dobré jednou začas zpomalit a užít si momenty s těmi, které má rád.



Obrázek 38: Blesk McQuenn při závodě



Obrázek 39: Auta z Kardanové Lhoty

---Zajímavost---

Pro dabing některých vedlejších postav si pozvali různé osobnosti z automobilového světa. V Anglické verzi si jako hlas Bleskova agenta Harva vybrali Jeremiho Clarksona z Top Gearu.

Velmi trefně vybírali designy určitých vozidel. Jeden z mých oblíbených je závodník King, což je úžasný Plymouth Superbird se světle modrou barvou a závodním číslem 43. S tímhle autem závodil legendární závodník Nascar Richard Petty (přezdíváný King), který této postavě propůjčil svůj hlas.

---Názor---

Dost se zajímám automobily, a to je také jeden z důvodů, proč se mi tento film tak líbil. Obdivuji výběr různých reálných vozidel, které trefně vybrali pro různé charaktery a moc se mi líbí i jejich animované zpracování. Myslím si, že *Auta* mají jednu z nejlepších otevíracích scén, které jsem kdy viděl. Příběh tohoto filmu mi připadá nejlepší ze všech tří filmů z této série. Skvělé je také objevování Kardanové Lhoty. Zprvu nevypadá jak pro Bleska, tak pro diváka nic moc, ale postupem času se ukáže být nádherným místem. Nejlepší scény jsou, když Blesk zastaví před cílovou čarou (protože je to dechberoucí) a pak scéna s tuningovými auty (protože jsou cool).

---Úspěšnost---

Animovaný film *Auta* vydělal \$244,082,982 na domácím trhu a téměř dvojnásobek celosvětově (\$461,983,149). Hračky a předměty s tematikou filmu *Auta* se staly velmi oblíbenými. Díky úspěšnosti série *Auta* později v roce 2013 Disney natočil odvozený animovaný film *Letadla*. [8]

2.8 Ratatouille -2007

Film *Ratatouille* byl druhým filmem Pixaru režírovaný Bradem Birdem a zabývá se myšlenkou, že vařit může každý, a to i když se jedná o krysu.

---Příběh---

Hlavní postavou filmu *Ratatouille* je krysák Remy, který sní o tom, že se stane kuchařem. I když je velmi talentovaný pro přípravu jídla, jeho největší překážkou je právě jeho vzhled. Jednoho dne potká mladého Linguiniho, který právě začal pracovat v slavné pařížské pětihvězdičkové restauraci jako pomocná ruka. Linguini při uklízení nechťic zkazí polévku a když to Remy vidí rozhodne se ji dochutit a zachránit. Polévka získá nevídaný úspěch a nešikovný Linguini díky tomu dostane šanci stát se kuchařem. Jako jediný ví, že to není jeho zásluhou. Remy je načapán v kuchyni, a právě Linguini dostane za úkol, aby se ho zbavil, což ale neudělá a místo toho se s ním spřátelí.

Společně najdou cestu, jak spolupracovat a Remy pomocí Linguiniho vaří ve slavné Gustovo restauraci, jejíž právoplatným majitelem a dědicem se ukáže být právě mladý Linguini. Všechno se zvrtné, když má do restaurace přijít vážený kritik jídel Ego a jejich spolupráce je částečně odhalena. Když ostatní kuchaři rezignují, Linguini s Remy a kuchařkou Collete dělají co můžou, aby restauraci zachránili a celý večer vaří s pomocí ostatních krys. Kritik je fascinovaný jídlem, které uvařili. Je to právě pokrm Ratatouille, který mu Remy připraví a který kritikovy připomene šťastné dětství. Nakonec je jejich tajemství odhaleno úplně, a i přes skvělé hodnocení kritika, hygiena restauraci zavře.

Příběh končí tím, že si Linguini, Collete a Remy díky financování kritika Ega otevřou svou restauraci nazvanou La Ratatouille, kde je právě Remy šéfkuchařem a kde mají své skryté místo v podkroví i krysy.



Obrázek 40: Remy a Linguini se učí vařit



Obrázek 41: Remy a ostatní krysy

---Zajímavost---

Režisér Brad Bird přiznal, že když vymýšlel postavu bezradného Linguiniho, sám byl trochu bezradný, a tak bylo vžití do této postavy velmi jednoduché. Také prozradil, že v prvotním návrhu byl původní majitel restaurace Gusto stále naživu, což nakonec úplně vyškrtli a v příběhu se vyskytuje pouze jako Remyho představa.

---Názor---

Ratatouille je super. Remyho jako hlavní postavu mám velmi rád a s úžasem jsem ho během příběhu sledoval a doufal, že se mu přání být kuchařem splní. Hodně jsem se nasmál u scény,

když se Linguini opije a druhý den ráno ve spánku vaří v restauraci. Moc se mi líbí, jak v Pixaru dokázali znázornit míchání různých chutí. Od té doby, když zkouším nějaké nové chutě vzpomenu si na tyto scény a představuji si to podobně. Celkově si myslím, že *Ratatouille* má skvělý příběh, který se hezky vyvíjí a vše vyvrcholí u přípravy jídla pro Ega.

---Úspěšnost---

Film *Ratatouille* získal skvělé hodnocení a ocenění Oscara za nejlepší animovaný film. Na domácí trhu vydělal \$206,445,654, což byla jedna třetina z celkového celosvětového výtěžku. (\$623,726,085) [8] [9]

2.9 WALL-E (WALL-E) - 2008

V roce 2008 vydal Pixar další, už devátý, úspěšný animovaný film s názvem *WALL-E*. Film režíroval Andrew Stanton a předvedl divákům příběh s pohledem na svět v daleké budoucnosti.

---Příběh---

Hlavní postavou příběhu je robot WALL-E, který jak se zdá, je posledním fungujícím robotem na opuštěné a odpadky zahlcené planetě Zemi. Jeho úkolem je čištění Země od odpadků a tuto úlohu plní každý den. Během let si vyvinul vlastní osobnost a našel si i přátelského švába, který mu dělá společnost. WALL-E se během svého pobytu zde naučil, jak v prostředí žít a když mezi odpadky najde nějakou věc, která mu připadá zajímavá, přidá si ji do své sbírky. Nachází Rubikovu kostku, kuchyňský šlehač, videokazetu a jednou v tomto pustém prostředí najde i malou rostlinku, kterou zasadí do staré boty.

Jednoho dne, když jako každý den uklízí odpadky, přiletí vesmírná loď, která vysadí průzkumnou létající robotku EVE, do které se WALL-E okamžitě zamiluje. Její úkol na Zemi je najít žijící rostliny, a když se tak stane, spustí se automatický program návratu na mateřskou loď Axiom. WALL-E se nezdává a na této cestě EVE následuje. Na lodi je celé město lidí, kteří tam během let ztloustli a zpohodlněli natolik, že už úplně zapomněli, že nějaká Země je.

Když se kapitán dozví, že EVE přinesla rostlinu, začne se zajímat o minulost Země. Zjistí, že dříve se žilo zcela jinak, a že jejich pravý důvod proč jsou lidé na lodi je, aby zde přečkali do té doby, kdy bude Země opět obyvatelná a zregeneruje se natolik, aby se mohli vrátit.

Tomuto scénáři chce zabránit kapitánův pomocník, robot AUTO. Ten chce rostlinu zničit, avšak WALL-E a EVE mu v tom zabrání a společně pak dokážou přivést lidi zpět na Zem, kde společně začnou pěstovat rostliny, stavět a přeměňovat Zemi v ráj, kterým dříve byla.



Obrázek 42: Wall-E a EVE



Obrázek 43: Kapitál lodi Axiom a AUTO

---Názor---

Podle mě je film *Wall-E* jeden z nejlepších, co Pixar vytvořil. Roztomilého robůtka si nejde nezamilovat a je dost vtipné jak objevuje svět skrze lidské odpadky. Velmi mě překvapilo, kolik emocí dokážou robůtci vyvolat a celkově jak skvělí můžou být. Dost pobavil i malý uklízecí robot MO, jehož hlavním úkolem během celého filmu je vyčistit špínu, kterou nadělal Wall-E.

---Zajímavost---

Tento Animovaný film se zabývá otázkou znečišťování Země a poukazuje na důsledky produkování milionů tun odpadu každý rok. WALL-E přinášel výzvu v tom, že hlavní postavy nevedou dialogy, a tak je vše znázorňováno hlavně pohyby a zvuky.

V roce 2008 vytvořili v Pixaru i krátký film BURN-E. Je to příběh svářečského robota, který se snaží opravit světýlko na lodi Axiom, během toho, co ho ovlivňuje děj hlavního filmu.

Před filmem v logu Pixaru Wall-E vymění prasklou žárovku lampičce Luxo Jr. Když odjíždí shodí písmeno R a tak ho sám nahradí.

---Úspěšnost---

Film WALL-E získal Oscar za nejlepší celovečerní animovaný film a jeho originální vydání vydělalo ve Spojených státech amerických \$223,808,164 a \$521,311,860 celosvětově [8] [9]

2.10 Vzhůru do oblak (Up) – 2009

Dalším animovaným filmem, který Pixar vytvořil bylo *Vzhůru do oblak* a režíroval ho Pete Docter.

---Příběh---

Vzhůru do oblak vypráví příběh starého Carla, který prožil život se svou manželkou Ellie. Společně už od malička toužili po dobrodružství a už dlouho se chtěli podívat k vodopádu zázraků, který se nachází v divočině Jižní Ameriky. Poté co Ellie umře, chce velká firma Carlovi vzít dům, kvůli pozemku, na kterém chce stavět. Carl se jednoho dne rozhodne na dům přivázat hromady balonků s heliem a pomocí nich dopravit dům k vodopádu snů a uctít tak památku na Ellie.

Jakmile se dům vznese, zjistí, že není jediný, kdo tam je. Všimne si, že s sebou vzal i mladého průzkumníka divočiny Russella, který zrovna stál na terase domu. Zatímco se Carl snaží dostat dům na vysněné místo, společně s Russellem potkávají zvláštní druh ptáka připomínající něco mezi pávem a pštrossem a kterého Russell pojmenuje Kevinem. Dále potkávají i přátelského psa zlatého retrívra Duga, který má obojek, díky kterému dokáže mluvit. Dug má od svého pána za úkol najít speciální druh ptáka, kterým je právě Kevin. Carl se snaží dostat dům k vodopádu, ale je zadržen smečkou dalších psů, kteří ho přinutí jít s nimi za svým pánem. Jakmile dojdou na místo, Carl zjišťuje, že jejich pánem je legendární objevitel a dobrodruh Charles Muntz, kterého s Ellie obdivovali jako mladí. Charles Muntz se během let zaměřil pouze na jeden cíl: Ulovit speciální druh ptáka, který mu stále uniká a dokázat jeho existenci světu. Muntz žil sám ve své vzducholodi společně se psy a držel se svého cíle tak dlouho, až z toho částečně zešlehl. Carl a Russell nechtějí, aby Kevině ublížil, a tak se jí snaží před ním zatajit. Charles Muntz to ale

prokoukne a odhalí se jeho posedlá mysl. Carl, Russell i Dug se pak snaží zachránit Kevinu, což se jim naštěstí povede a porazí Muntze, který spadne z letící vzducholodi.

Při souboji Carlovi ulítne dům a on si uvědomuje, že jsou důležitější věci a že musí žít dál. Během příběhu se ze zahořklého starce stal děda, který je pro Russella přítelem a mentorem. Aniž by to věděli, dům pak dosednul na vysněné místo nad vodopádem, přesně tam kde ho Carl chtěl mít.



Obrázek 45: Carl potkává průzkumníka přírody Russella



Obrázek 44: Carl, Russell, Kevinu a Dug

---Zajímavost---

Vodopád snů ve filmu je inspirovaný vodopády Salto Ángel ve Venezuele. Jinak jsou také nazývány Andělské vodopády a jsou nejdelšími vodopády světa.

Film *Vzhůru do oblak* bylo první dílo Pixar, které bylo do kin uvedeno s variantou 3D.

Psí piloti používají stejné označení jako piloti X-Wingů ve Star Wars. Jediný rozdíl je, že červenou letku změnily na šedou letku, protože jsou psi barvoslepí.

Jako inspirace pro vzhled Russella posloužil Pixarový režisér Peter Sohn.

Bylo oznámeno, že v listopadu 2021 bude vydán seriál *Dug Days*, který se odehrává po ději *Vzhůru do oblak* a bude se zaměřovat právě na psa Duga.

---Názor---

Film *Vzhůru do oblak* je skvělý, dobrodružný a hezky vykresluje postupnou změnu Carla. Nejraději mám postavu dobrosrdečného psa Duga, který mi připadá neskutečně vtipný. V českém dabingu Duga dabuje Pavel Liška, což se podle mě perfektně hodí.

---Úspěšnost---

Film byl představen při zahájení festivalu v Cannes a byl prvním animovaným filmem, kterému se to povedlo.

Dále *Vzhůru do oblak* získal dvě ocenění akademie za nejlepší animovaný film roku a také za hudbu. Byl jedním ze tří animovaných filmů, který byl kdy nominovaný na cenu nejlepší film roku. Vydělal \$293,004,164 v USA a celkově \$735,099,082 celosvětově. [8] [9]

2.11 Toy Story 3: Příběh hraček (Toy Story 3) – 2010

Třetí pokračování slavného Toy Story, bylo režírováno Lee Unkrichem, který byl v Pixaru od roku 1994, spolupracoval již na prvním díle a u druhého byl dokonce jako spolurežisér.

---Příběh---

Toy Story 3 se odehrává delší dobu po předešlém díle a tím vzniká úplně nová situace, kdy chlapec Andy, majitel hraček, vyrostl a chystá se odejít na vysokou školu.

Andy dá všechny hračky, až na kovboje Woodyho, do pytle, který chce uschovat na půdě. Avšak jeho matka ho předstihne a myslí si, že v pytli jsou odpadky a dá je k popelnici. Hračky nechtějí být vyhozené, a tak se přesunou do krabice, která je později darována do Sluneční školky. Po příchodu je přivítá milý plyšový medvěd Mazel a všechno se zdá být úžasné, i když to tak ve skutečnosti není. Mazel ve školce vytvořil přísnou hierarchii, s tím že on je na vrcholu. Nové hračky jsou přiděleny mezi nejmenší děti, které si s nimi ještě neumí hrát a místo toho s nimi mlátí, ocucávají je a upatávají. Zatímco Mazel a ostatní jeho přívrženci jsou u starších dětí, které si s nimi hrají hezky. Andyho hračky zjistí, že je Andy ve skutečnosti opravdu nechtěl vyhodit a snaží se utéct. Mazel ale dokázal vytvořit ze školky hlídané vězení, tak musí čelit mnoha překážkám, než se jim to povede.

Nakonec zlého diktátora Mazla porazí, udělají ze Sluneční školky lepší místo a když se Andyho hračky vrátí domů, Andy, protože ví, že by si s nimi už nemohl hrát, je všechny daruje holčičce ze sousedství Bonnie, která si s nimi hezky hraje a je z nich nadšená.



Obrázek 47: Přivítání ve Sluneční školce



Obrázek 46: Nový začátek hraček u Bonnie

---Názor---

Myslím si, že *Toy Story 3* krásně zakončuje příběh Andyho a jeho hraček. S posledním rozloučením jsem se s Andym jako dětský divák prvního *Toy Story* ztotožnil a dojalo mě to.

Uchvátil mě nový vzhled a hloubka detailů, stínů a odlesků, které se ve filmu objevují. Je to ten stejný skvělý Příběh hraček v novém kabátu a vypadá úžasně.

---Zajímavost---

Otevírací sekvence znázorňující představu Andyho je založená na tom, jak si hrál s hračkami v prvním díle.

Podobně jako v krátkém filmu *Tin Toy* se zde opět naskytuje myšlenka, jaké je to být hračkou malého dítěte, které si s hračkami ještě neumí úplně hrát.

Pro tanec španělského Buzze s Jessie spolupracovali animátoři Pixaru s choreografy Tony Dovolanim a Cheryl Burke ze show *Dancing with the stars*.

---Úspěšnost---

Toy story 3 byl podobně jako předchozí díl obrovský úspěch. Jako čtvrtý v řadě získal film ocenění akademie za nejlepší animovaný film a také obdržel Oscara za nejlepší originální píseň. Mimo to byl i druhým filmem Pixaru nominovaný na nejlepší film roku. Celosvětově vydělal neuvěřitelných \$1,066,969,703 a z toho \$415,004,880 jen ve Spojených státech amerických. [8] [9]

2.12 Auta 2 (Cars 2) 2011

Při tvorbě filmu *Auta 2* se na pozici režiséra opět dostal jeden ze zakladatelů Pixaru John Lasseter.

---Příběh---

V tomto filmu se opět vracíme za slavným závodníkem Bleskem McQuennem a jeho přáteli z Kardanové Lhoty. Tentokrát je Blesk pozván na závody Grand Prix, který se konají po celém světě a jsou sponzorovány alternativním palivem Alinol. Ostatní ho na této cestě doprovází a jeho nejlepší přítel odtahový vůz Burák se nedorozuměním zaplete do světa špionáže.

Burák je zaměněn za amerického agenta, čímž se dostane mezi britské špiony Finna McMissile a Holley Kvaltovou, kteří se snaží zastavit plány zlého doktora Zundappa a jeho kompliců. Jak odhalují jeho plány, ukazuje se, že chce ovlivnit závody Gran Prix pomocí speciální zbraně, která vypadá jako televizní kamera. Zatímco se McQuenn snaží vyhrát závod, špioni dělají, co můžou, aby zlá auta, kterým Burák říká šunky, zastavili. Během finálového závodu je cílem McQuenn, kterého se Burák snaží ochránit. Při tom odhalí identitu pravého zloducha, který je skrytý za zlým plánem. Ukáže se, že je to majitel Alinolu a zakladatel závodů Miles Axlerod, který se snažil udělat alternativním palivům zlé jméno, aby se všichni vrátili ke starému benzínu z ropných věží.



Obrázek 49: Finn McMissile a Holley Kvaltová



Obrázek 48: Závodníci z různých částí světa

---Názor---

Celkově je film *Auta 2* spíše špionskou komedií, kde obsadili Buráka do hlavní role, což se ukázalo být ne tak dobrým nápadem. Ve filmu je mnoho vtipných hlášek, momentů a špionského vybavení, ale celkově nedokázal vyvolat emoce tak, jak to dokázal předchozí díl. Nevadí mi, baví mě, ale není tak příběhově dobrý.

---Zajímavosti---

Na Tokijském přivítacím večírku se vyskytuje vozidlo bavící se s Bleskem McQuennem a Lewisem Hamiltonem, které se pro pár zemí změnilo. Pro většinu světa je to žlutý závodní vůz

Jeff Gorvette (Chevrolet Corvette) s americkou vlajkou na boku, který je v originále namluvený závodníkem Jeffem Gordonem. Pro různé země jsou to úplně jiná auta. Ve Francii je tam rallye auto Raoul ÇaRoule, pro Brazílii závodnice Carla Veloso a v Německu závodní vůz Max Schnell.

Tím to ale nekončí. Pro Čínu, Rusko, Austrálii, Švédsko, Španělsko a Mexiko vytvořili vozy, které se ve filmu jinak nevyskytují. Většinou jsou to závodní vozy jako Max Schnell, pouze s jinou barvou a pomalováním. Jedinou výjimkou je Španělská verze, kde je auto Fernando Alonso, které má karoserii španělského závodníka Miguela Camina, ale má jinou barvu.

---Úspěchy---

Film *Auta 2* se stal jedním z nejhůře hodnocených děl Pixaru a vydělal \$191,452,396 ve spojených státech a \$559,852,396 celosvětově. [8]

2.13 Rebelka (Brave) – 2012

Rebelka je první a zatím jediný film od Pixaru, kde je v hlavní roli princezna, a i když je tomu tak, od klasických princeznovských pohádek, jaké vyprávěl Disney se velmi lišil.

---Příběh---

Příběh toho filmu se odehrává v dávných časech na území Skotské vysočiny. Hlavní postavou je Merida, která žije se svými třemi bratry, matkou královnou Elinor a otcem králem Fergusem. Merida od malička milovala lukostřelbu a princeznovské povinnosti a etiketa šly mimo ni. Když se má vdávat za jednoho ze tří princů ze spřátelených klanů, Meridě se to nelíbí a sabotuje turnaj o svou ruku, přičemž svými dovednostmi s lukem zostudí ostatní klany. Tato její rebelie je následována velkou hádkou s matkou, která chce, aby se chovala zodpovědně. Jak konflikt vrcholí, Merida rozsekne rodinou tapiserii, nacož Elinor spálí Meridin luk, který má už od malička. Merida uteče z hradu a jak se toulá po lese, bludičky jí dovedou do chatky, ve které přebývá čarodějnice. Merida žádá o kouzlo, které by změnilo její matku a její osud. Čarodějnice jí dá očarovaný koláč, který by měl vyřešit její problémy.

Když Merida dá koláč Elinor, neudělá se královně dobře a stane se z ní medvědice. Nemůže sice mluvit, ale pořád si udržuje své lidské vědomí. Zatímco celý hrad loví medvěda, Merida a Elinor uniknou a vydají se do lesa najít chatku čarodějnice. Když ji najdou je prázdná, až na vzkaz, který jim tam čarodějnice zanechala. Vzkaz jim prozradí, že musí spojit pouto roztrhané pýchou před druhým východem slunce, jinak bude kouzlo trvalé.

Náhle zahlédnou další bludičky, které je zavedou do starověkých ruin, kde se s nimi utká prokletý Mordu, velký zlý neporazitelný medvěd z legend. Podaří se jim uniknout a Merida si uvědomí, že aby kouzlo zlomila, musí sešit rodinnou tapiserii, kterou rozsekla. Na hradě mezitím zuří konflikt mezi klany, který Merida dokáže uklidnit a také přesvědčí klany, aby se oprostili od tradic a nechali ji si vzít koho bude chtít a kdy bude chtít.

Vše se komplikuje, když si Fergus všimne velké medvědice, a protože si myslí, že je to Mordu, začne ji bezhlavě lovit. Merida zjistí, že z jejich bratrů jsou také medvíďata, protože snědli zbytek koláče a celá situace se začne vymykat kontrole. Jak se Merida snaží svou matku zachránit, před

otcem a ostatními klany, náhle se zjeví Mordu. Jak se Mordu proráží všemi bojovníky, zaměří se na Meridu a těsně před tím, než ji ublíží, zachrání ji Elinor. Chvilku bojují medvěd proti medvědovi, až na Mordua spadne obrovský obelisk, který ho zavalí. Jak slunce vychází, Merida rychle sešije tapiserii, kterou vzala z hradu a na poslední možnou chvíli tím dokáže zlomit kouzlo a proměnit svou matku a bratry zpět do lidské podoby. Během příběhu se Merida i její matka Elinor mnoho přiučí a po této zkušenosti jsou si o dost bližší.



Obrázek 51: Merida při lukostřelbě



Obrázek 50: Královna Elinor v medvědí podobě

---Názor---

Tento film mě velmi příjemně překvapil. Nečekal jsem, že mě bude bavit, ale je úžasný. Moc se mi líbí tematika a úžasná starobylá Skotská krajina plná záhad a kouzel.

Úžasně je taky originální znění s herci, které pro film vybrali. Film má úžasný skotský akcent, který je občas komplikovaný na porozumění, ale jinak velmi zábavný a trefný. Film *Rebelka* je pro mě asi nejlepší princeznovský film a jen psaním o něm, bych si ho znovu rád pustil.

---Zajímavost---

Pro Pixar bylo důležitou částí postavy Meridiny vlasy. Právě její rozcuchané vlasy nejvíce reprezentují volnost a její rebelskou povahu, a proto dostaly v Pixaru speciální péči. Nejprve dělali výzkumy, jak takové kudrnaté vlasy vypadají a poté také jak se chovají. Z výzkumu zjistili že se vlnité vlasy spojují do svazků, a když se natahují, vrací se do původní pozice, skoro jako pružiny. Když dělali simulaci s pružinami, při prudkých pohybech se kudrlinky natahovaly a narovnávaly. Tento problém vyřešili přidáním neviditelných vnitřních pružin, které hlavní pružinu zesilují. Nakonec tedy vznikl vlasový simulační systém, díky kterému se různé délky různých pramínek vlasů chovají uvěřitelně a dodávají tak divoký vzhled po kterém toužili.

---Úspěšnost---

Film *Rebelka* vyhrál pro Pixar další cenu za nejlepší animovaný film a vydělal celosvětově \$538,983,207 z čehož \$237,283,207 bylo na území Spojených států. [8] [9]

2.14 Univerzita pro příšerky (Monsters University) -2013

Hlavní postavy tohoto filmu jsou opět Mike a Sully, ale v tomto případě se ještě ani neznají a nejsou strašáky. Příběh vypráví o tom, jak se poznali a společně studovali na Univerzitě pro příšerky.

---Příběh---

Mike se už od malička toužil stát děsivým strašákem, a tak není divu, že se přihlásil na prestižní Univerzitu pro příšerky. Při svém studiu zde potkává talentovaného Jamese P. Sullivana, který pochází ze strašácké rodiny. Stanou se z nich rivalové, protože Mikovi řekne, že s jeho vzhledem nemá šanci jako strašák. Sully má přirozený talent na strašení, ale není dobrým studentem. Mike je na druhou stranu skvělý student, ale mizerný strašák. Jak studují nastane čas, aby se přidali k bratrstvu, avšak se to povede pouze Sullymu, který se přidá k prestižnímu klubu Řev Omega Řev.

Při posledním testu semestru se pohádají a jejich konflikt zapříčiní zničení vážené nádoby na řev paní děkanky Kudlankové. Ta je na místě vyhodí s komentářem, že Mike postrádá jakoukoliv děsivost a Sully je lenoch, který nedokáže studovat. Sully je také vyhozen z bratrstva Řev Omega Řev.

Mike pak uzavře s děkankou dohodu, že pokud vyhrají Děsivé hry, zapíše ho a jeho přátele zpět do strašícího programu, a když prohrají opustí univerzitu. Mike se přidá do bratrstva odpadlíků Ošklivá Káčátka a kvůli tomu, že nemají dostatek příšerek pro účast na Děsivých hrách, přiberou i Sullyho. Společně pak dělají, co můžou, aby vyhráli tyto hry. Během svého úsilí Mike učí Sullyho a na oplátku mu Sully ukazuje, jak se straší. Nakonec se díky jejich spolupráci dostanou do finále Děsivých her, což je test děsivosti na simulátoru. Všichni ze sebe vydají, co můžou a vyhrají, ale ukáže se, že je to jen kvůli tomu, že Sully manipuloval se simulátorem, aby měl Mike vůbec šanci.

Když to Mike zjistí, rozhodne se, že vstoupí do světa lidí a dokáže všem, že umí být děsivý. Jeho plán selže a Sully mu jde na pomoc. Když se snaží dostat zpět do světa příšer, zjistí že dveře na druhé straně jsou vypnuté a že není cesty zpět. Naštěstí se jim společnou spoluprací podaří vyděsit několik dospělých strážců parku a jejich křikem zprovoznit dveře a dostat se zpět.

Mike a Sully jsou z univerzity vyhozeni a po nějakém čase se společně přihlásí na práci v účtárně ve firmě Příšerky s.r.o. Postupně se tak během let propracují na prestižní místo strašáků a splní si tím svůj vysněný sen.



Obrázek 53: Mike potkává Sullyho



Obrázek 52: Bratrstvo Řev Omega Řev

---Názor---

Nečekal jsem, že natočí další film ze světa příšerek, a i když je fajn, nenadchnul mě jako předchozí díl. Vůbec se mi nelíbilo americké středoškolské drama, které bylo už tolikrát v různých filmech. Některé nové postavy jsou zajímavé, ale celkově mi připadají původní *Příšerky, s.r.o.* o dost lepší.

---Zajímavost---

Vstupní brána Univerzity pro příšerky je podobná bráně Harvardské univerzity.

Na území univerzity můžeme vidět až 500 unikátních příšerek.

---Úspěšnost---

Film s příšerkami si vydělal \$743,559,607 celosvětově, z čehož \$268,492,764 bylo na domácím území. [8]

2.15 V hlavě (Inside Out) -2015

S filmem *V hlavě* se na pozici režiséra opět dostal nyní už Oskarový režisér Pete Docter. Film vypráví příběh o emocích a událostech, které se odehrávají v hlavě mladé holčičky Riley.

---Příběh---

V řídicím středisku její hlavy se nachází pět základních emocí Radost, Smutek, Vztek, Nechuť a Strach. Všichni společně řídí její chování a ukládají její vzpomínky, které mají barvu podle různých emocí. Jsou zde také klíčové vzpomínky, které pohánějí létající ostrovy osobnosti.

Riley se ocitá v těžké situaci, kdy se s rodinou přestěhovali z rodného města Minnesoty do San Franciska, kvůli tátovo nové práci. V její hlavě se začne Smutek dotýkat radostných vzpomínek, z kterých se náhle stanou smutné. Když se jí Radost snaží zastavit, nechtíc srazí klíčové vzpomínky a ty deaktivují ostrovy osobnosti. Radost, Smutek a klíčové vzpomínky jsou pak vycucnuty z řídicího střediska do dlouhodobé paměti. V jejich absenci řídí chování Riley pouze Nechuť, Strach a Vztek, což má hrozné následky, které začnou vzdalovat Riley od jejích přátel, koníčku a rodiny. To má za výsledek pád některých ostrovů osobnosti do jámy zapomnění.

Jak se Radost a Smutek snaží vrátit do řídicího střediska, ostrovy se dál řítí. Vše, co se děje v životě Riley, přímo ovlivňuje i stav uvnitř její hlavy, což Radosti a Smutku velmi komplikuje cestu. Když se konečně dostanou zpět, Riley je na cestě k beznadějnému útěku z města, ke kterému ji nedopatřením dovedli Strach, Nechuť a Vztek. Radost se snaží situaci napravit, ale ovládací konzole nefunguje a s Riley to vypadá zle. Do řízení se pustí Smutek a ukáže jí smutné vzpomínky na dobré časy. Zatímco Smutek dává všechny klíčové vzpomínky zpět na místo, Riley se vrátí domů ke strachujícím se rodičům, kterým vysvětlí, jak moc jí chybí Minesota. Rodiče jí přiznají, že jim to tam také chybí a náhle se vytvoří nová klíčová vzpomínka, která je napůl žlutá jako Radost a napůl modrá jako Smutek. Také se vytvoří nový ostrov osobnosti, který reprezentuje přijetí jejího nového života v San Francisku.

O rok později vidíme, jak se Riley adaptovala v novém městě a našla si nové přátele. Za tu dobu také vzniklo několik nových vzpomínek a ostrovů. Jak dospívá, v řídicím středisku mají emoce nový rozšířený řídicí panel, který můžou ovládat všichni společně.



Obrázek 54: Rodinná večeře



Obrázek 55: Emoce v řídicím středisku

---Názor---

V tomto filmu dokázal Pixar geniálně zpracovat základní emoce a jejich vzhled, tvar, chování i barva je přesně na místě. Zároveň film dokázal vyprávět složitý příběh Riley cestou, kterou jsme ještě předtím neviděli, a to právě z pohledu emocí. Osobně se mi *V hlavě* moc líbí a je i skvělým příkladem pro tvorbu charakterů. Pobavilo mě i znázornění různých částí v hlavě jako třeba jáma zapomnění nebo produkce snů.

---Zajímavost---

Při tvorbě filmu *V hlavě* spolupracovali s různými dětskými psychiatry a psychology.

Režisér Pete Docter se inspiroval při vytváření příběhu svou vlastní dcerou Elie, podle které nakonec vytvořili i holčičku Riley.

Noviny, které čte Vztek se jmenují "The Mind Reader", což je vtipné a trefné.

Děti v Japonsku mají brokolici za oblíbenou, a tak by Nechuť ve scéně, kdy Riley ochutnává tuto zeleninu nedávala smysl. Z toho důvodu vytvořili pro Japonsko verzi s malými zelenými papričkami, které se v jejich kultuře považují za nechutné.

---Úspěšnost---

Animovaný film *V hlavě* získal Oscara za nejlepší animovaný film a po celém světě vydělal \$857,611,174. [8] [9]

2.16 Hodný dinosaur (The Good Dinosaur) - 2015

Příběh Hodného dinosaura se odehrává v alternativní historii a zaměřuje se na otázku, co kdyby asteroid, který před 65 miliony let zahubil dinosaury, minul Zeměkouli.

---Příběh---

O milion let později, vidíme Apatosaurusi Henryho a Ida, kteří jsou farmáři a starají se o svá pole a prehistorické slepice. Společně mají Henry a Ida tři děti Libby, Bucka, and Arla, který byl už od malička slabší a menší než jeho sourozenci.

Libby, Buck i Arno pomáhají na farmě, aby si zasloužili udělat svůj otisk na rodinné sýpce. Buckovy i Libby se to povede, ale Arno má problémy s krměním slepic, kterých se bojí.

Arno pak dostane nový úkol. Má hlídat sýpku, před tvorem, který jim tam krade úrodu. Ten tvor je malý prehistorický človíček, a protože ho Arno nedokáže zabít, radši ho pustí. Když se to jeho otec Henry dozví, rozhodne se člověka najít a ulovit, aby jim už nekradl jídlo. Když ho stopují, bouře rozvodní řeku a ta spláchne Arnovo otce a on zahyne.

Všichni na farmě pak musí pracovat o to více, aby sklídili úrodu do zimy a měli dost jídla. Jednoho dne Arno opět načapá člověka jíst jejich úrodu, a když se ho snaží dostat, zakopne, spadne do řeky a je odnesen daleko od domova.

Arno se snaží vrátit domů, ale během cesty mu uvízne noha pod kamenem. Zrovna, když začne hladovět, ten malý človíček, kterého chtěl zahubit ho vysvobodí, a dokonce mu přinese i jídlo. Arno je na něj stále naštvaný, ale on mu během cesty pomáhá, a nakonec se stanou přáteli. Ukáže se, že rodiče človíčka zahynuli, a že slyší na jméno Špunt. Společně pak prochází přírodou, vzájemně si pomáhají a potkávají skupinu Pteranodonů vyznávající bouři, kteří si chtějí na Špuntovi smlsnout. Začnou utíkat, až narazí na skupinu Tyranosaurů, kteří jim pomohou. Nash, Ramsey a jejich otec Butch hledají stádo rohatců, které jim bylo ukradeno. Arno se Špuntelem jim stádo pomohou najít a porazit Velociraptory, kteří ho ukradli.

Když s tyranosaury cestují, Arno vidí v dálce zubatou horu, která je blízko jeho domova. Se Špuntelem se vydají do hor, kde znovu potkají Pteranodony a Arno musí znovu čelit svému strachu, aby Špunta zachránil. Když už jsou kousek od Arnovy rodinné farmy, potkají i prehistorického člověka s rodinkou. Arno si uvědomí, že Špuntelem bude lépe s nimi, a tak se rozloučí a každý si jde svou cestou. Arno se vrátí zpět na farmu, kde dále pomáhá se sklízením. Díky tomu, že se dokázal naučit během své cesty překonat strach, zanechává i on otisk na rodinné sýpce.



Obrázek 56: Arno a Špunt s Tyranosaury



Obrázek 57: Arno v přírodě

---Názor---

Pro mě je *Hodný dinosaur* zatím nejhorším filmem Pixaru. Většinu času mi připadal film divný, hlavní hrdinové mi byli ukradení a bylo mi jedno, jestli se s nimi něco stane. Nejzajímavější mi připadala rodinka Tyranosaurů, kteří byli podle mě lepší než hlavní postavy.

Na druhou stranu musím pochválit úžasně vypadající krajinu a zpracování přírodních jevů.

---Zajímavost---

Ze začátku byl režisérem tohoto filmu Robert Peterson, avšak ten měl problémy s vytvořením třetího aktu filmu, a tak ho nahradil Peter Sohn. Díky tomu se mnoho věcí změnilo, a i hlavní hrdina je mladší než původně byl.

Kvůli opravě nefungujícího příběhu byla premiéra filmu odložena z 30. května 2014 na 25. prosince 2015, což byl původně datum vydání *Hledá se Dory*.

Pro vytvoření prostředí byla použita data reálné krajiny z United States Geological Survey (vědeckovýzkumná vládní agentura) a také ze satelitních obrázků Google Earth. Poprvé v tomto filmu byly použity trojrozměrné realistické mraky. Dříve byly do scén mraky dokreslovány.

---Úspěšnost---

Animovaný film *Hodný dinosaur* vydělal nejméně ze všech filmů Pixaru (mimo filmy zasáhnuté pandemií a první film) a celosvětovým výdělkem \$332,207,671 je to zatím nejméně úspěšným filmem studia Pixar.

2.17 Hledá se Dory (Finding Dory) - 2016

Během příběhu film *Hledá se Dory* sledujeme vtipnou zapomnětlivou modrou rybku Dory na cestě vzpomínání a hledání své rodiny. Film je stejně jako *Hledá se Nemo* režírovaný Andrew Stantonem a dějově se odehrává po příběhu prvního filmu.

---Příběh---

Hlavní postava příběhu je již zmíněná Dory, která nyní žije společně s Marlinem a Nemem u korálového útesu. Jednoho dne se jí začnou vracet vzpomínky na rodiče, a dokonce si vzpomene i na název místa, kde dřív bydlela. Dory se rozhodne je hledat a při tom ji doprovází Nemo s Marlinem.

Pomocí Bouráka, jejich želvího přítele, se dostanou až do vod Kalifornie, odkud Dory pochází. Když zde prozkoumávají potopenou nákladní loď, Dory nechtíc vzbudí obří oliheň, která na ně zaútočí. Povede se jim utéct, ale Marlin Dory vynadá za to, jak je všechny ohrozila, čímž zraní její city. Dory pak plave k hladině, kde je chycena a vložena do akvária pro nemocné ryby v mořském institutu. Zde potká chobotnici se sedmi chapadly, která se jmenuje Hank.

Hank, který se bojí že bude vypuštěn do volné přírody, pak pomáhá Dory najít její rodiče, výměnou za přepravní visačku, kterou na Dory dali.

Dále pak potkávají velrybu Naději, dávnou kamarádku Dory, a také běluhu Baileyho. Od Naděje se dozví, že Dory a její rodiče pochází z exhibice Otevřený oceán.

Mezitím se Marlin a Nemo snaží Dory najít a s pomocí dvou lachtanů se jim to nakonec povede. Dory najdou, když plave skrz potrubí do exhibice Otevřeného oceánu. Společně na její cestě pokračují, avšak od ostatních ryb zjistí, že její rodiče jsou už dávno pryč.

Náhle jsou rozděleni. Dory skončí v oceánu a Marlin, Nemo a Hank jsou naloženi do nákladáku směřující do Clevelandu. Dory se sama potuluje oceánem a náhle najde cestičku vyznačenou mušlemi. Rozhodne se mušle následovat a dojde až ke korálu, kde najde své rodiče. Po shledání s nimi si ale uvědomuje, že musí zachránit své přátele. S pomocí rodičů, velrybou Nadějí a Baileyem se snaží zastavit nákladák, který její přátele převáží. Dory se povede do nákladáku dostat

a pak ho společně s chobotnicí Hankem dokážou ukradnout a řídit. Skočí s ním z útesu a všechny ryby vyletí ven do otevřeného oceánu.

Když jsou konečně všichni pohromadě, vrací se domů ke korálovému útesu, kde se zabydlí a společně tam spokojeně žijí.



Obrázek 59: Naděje a Bailey



Obrázek 58: Hank s Dory

---Zajímavost---

Při tvorbě tohoto filmu v Pixaru vytvořili zatím nejvíce kompilovanou postavu, kterou kdy dělali. Byla to právě chobotnice Hank, jehož chapadla a pohyb byly velkou výzvou. Chapadla se natahují, smršťují a mají přísavky, které se dokážou v libovolně přisávat na povrchy, pohybovat s nimi a zase je pouštět. Vytvoření “kostry“ Hanka v tomto případě bylo velmi komplexní, a protože chobotnice nemají kosti, jeho chapadla byly ovládnány pomocí speciální křivky.

---Názor---

Musím říct, že mě film velmi pobavil a líbil se mi. Dory byla skvělá jako vždycky a rychle jsem si oblíbil i nové postavy, především velrybu Naději a úžasnou chobotnici Hanka.

---Úspěšnost---

Film *Hledá se Dory* vydělal neuvěřitelných \$1,028,570,889, z čehož téměř polovina byla na územích Spojených států (\$486,295,561). [8] [9]

2.18 Auta 3 (Cars 3) - 2017

V tomto filmu se opět vracíme za slavným Bleskem McQueenem do světa závodů.

---Příběh---

Blesk je nyní sedminásobným vítězem zlatého pístu, a tak je pro všechny překvapením, když je v závodě poražen nováčkem Jacksonem Hromem. Jackson Hrom pochází z nové generace závodních vozů a už od jeho nástupu vyhrává závod za závodem. Ostatní závodníci, včetně Bleskových závodních přátel jsou pomalu nahrazováni dalšími závodníky nové generace. Dokonce ani McQueen už není natolik rychlý, aby jim stačil, a v posledním závodě sezóny je už jediným původním závodníkem. Když se snaží dohnat Jacksona Hroma a ostatní vyspělé závodníky, ztratí kontrolu a má ošklivou bouračku.

Po tom, co se dá dohromady si uvědomí, že on ještě nechce jít do důchodu, a tak začne trénovat v novém tréninkovém středisku. Krátce po jeho přivítání se k němu přidá jeho trenérka Cruz

Ramirez a začne Bleska provázet všelijakými novými tréninkovými metodami. Blesk si ale s novým vybavením nerozumí a nechtěně zničí interaktivní závodní simulátor. Musí tedy začít trénovat venku na pláži. S tím nemá jeho trenérka Cruz žádné zkušenosti, takže spíše učí Blesk jí.

Bleska napadne účastnit se v přestrojení místních závodů. Když závod začne, zjišťují, že se zapletli do demoličního derby v kterém Cruz nečekaně vyhraje. Blesk je však odhalen a celosvětově ztrapněn. Naštvaný Blesk se s Cruz pohádá a při hádce mu Cruz řekne, že stejně nikdy nechtěla být trenérkou, ale spíše závodnicí.

Blesk pak najde Čmoudíka, starého učitele doktora Hudsona, a začne trénovat po staru. Při tréningu mu pomáhá Cruz a společně dělají všechno co si na ně Čmoudík vymyslí. Oba se v závodění zlepší a také se přiučí spoustu triků.

Při závodě na Floridě se Blesk drží a snaží se probít na první pozici, ale v tom si uvědomí, jak talentovaná Cruz byla při tréninku a kolik si toho s ním prošla. Rozhodne se tedy dát jí šanci stát se závodnicí, aby si mohla splnit sen po kterém skrytě toužila. V depu se prohodí, namontují Cruz závodní pneumatiky, narychlo na ní nastříkají Bleskovo závodní číslo a vyšlou ji na trať. Cruz si je nejistá, ale Blesk se ujme role mentora, uklidní jí a radí, jak závodit. Cruz se začne prodírat na pohárové pozice, a nakonec dokáže porazit i namyšleného Jacksona Hroma a vyhrát celý závod. Po závodě všichni Cruz gratulují, a ona dostane šanci závodit za prestižní tým Dinoco. Blesk pak jde spokojeně do důchodu s tím, že do světa poslal talentovanou závodnici, které pomáhá a podporuje ji jako mentor.



Obrázek 61: Jackson Hrom



Obrázek 60: Cruz Ramirez při tréningu Bleska

---Názor---

Osobně jsem rád, že se v této sérii vrátili zpět k Bleskovi a k závodění. Cruz mi připadá jako velmi dobrá postava a líbí se mi, jak se během příběhu vyvíjela. I přes to, že se mi tento film líbil, stále zůstává mým oblíbeným první díl.

---Zajímavost---

Když v Pixaru vymýšleli design Jacksona Hroma, chtěli, aby byl dost rozdílný od Bleska. Proto má o dost ostřejší rysy a černou barvu v kombinaci s fialovými detaily. Celkově design závodníků nové generace vytvářeli s myšlenkou na to, jak by mohly vypadat reálné závodní vozy v blízké budoucnosti.

Čmoudík a jeho přátelé staří závodníci reprezentují začátky závodů NASCAR a vzdávají tím poctu tomuto automobilovému sportu. Jsou inspirováni legendami jako Smokey Yunick (mechanik hrající klíčovou roli v počátcích NASCAR), Louise Smith (závodnice přezdívaná “První dáma závodů”), Wendell Scott (první afroamerický závodník, který vyhrál NASCAR Cup Series) a Junior Johnson (závodník přezdívaný “Poslední americký hrdina“, který začínal převozem nelegální pálenky)

---Úspěšnost---

Třetí pokračování titulu Auta vydělal v kinech \$383,930,656. Z této částky bylo \$152,901,115 na domácí půdě. [8]

2.19 Coco – 2017

Animovaný film *Coco* je devatenáctým celovečerním dílem Pixaru. Tento film režíroval dlouholetý člen Pixaru Lee Unkrich a zaměřuje se na Mexický svátek Día de los Muertos (Den mrtvých).

---Příběh---

Děj filmu začíná v Mexickém městečku Santa Cecilia, kde mladý chlapec Miguel sní o tom, stát se muzikantem. Normálně by to nebyl takový problém, avšak jeho rodina muzikanty nesnáší díky jeho praprababičce Imeldě. Tu muzikant opustil, šel do světa za slávou a nechal ji samotnou se starat o jejich dceru Coco. Celá rodina se ve šlépějích Imeldy zabývá výrobou bot, ale Miguel je jiný. Tajně touží být slavným muzikantem, podobně jako slavný Ernesto de la Cruz, kterého velmi obdivuje.

Jednoho dne Miguel nechtíc zničí rámeček fotky z rodinného oltáře, kde je vyfocena praprababička Imelda, Coco a zmíněný muzikant. Část fotky s muzikantovým obličejem chybí a Miguel si všimne že drží kytaru Ernesta de la Cruze. Když jde za svou rodinou a vypráví jim, že ten muzikant, co Imeldu kdysi dávno opustil je slavný de la Cruz, nechtějí o tom ani slyšet. Miguel se pohádá s babičkou a ta mu ve vzteku zničí jeho kytaru.

Je zrovna den mrtvých a večer se koná show, na které chce Miguel vystupovat a všem ukázat jeho muzikantský talent. K tomu, aby se předvedl ale potřebuje kytaru. Jde tedy do mausolea Ernesta de la Cruze, kde je slavná Ernestova kytara vystavena a ukradne ji, aby se mohl vydat po stopách slavného muzikanta.

Díky tomu je však prokletý a náhle vidí všude kostlivce. Pro žijící lidi jako by byl vzduch. Vzhledem k tomu, že je Día de los Muertos, mrtví si kráčí ulicemi a navštěvují své rodiny. Miguel v této situaci naštěstí potká své zesnulé příbuzné, kteří ho vezmou do Říše mrtvých, aby zjistili, jak kletbu zrušit. Zde potká i Imeldu, která díky tomu že Miguel vzal fotku z oltáře, nemůže navštívit svět živých. Zjistí, že aby Miguelovo prokletí bylo zrušeno, musí mu odpustit některý z příbuzných. Vzhledem, že Imelda je hlava rodiny, ujme se toho úkolu ona, a klade Miguelovi podmínku, že se musí vzdát muziky. To se mu ale nelíbí a tak uteče.

Miguel se potuluje po světě mrtvých a napadne ho vyhledat Ernesta de la Cruze, aby mu odpustil a mohl jít do světa živých stát se muzikantem.

Potká Hectora, který tvrdí, že Ernesta zná a může se k němu dostat výměnou za to, že dá Miguel ve světě živých jeho fotku na oltář, aby se tam mohl podívat za svou dcerou.

Když se ke slavnému Ernestovi konečně dostanou, zjistí se, že to byl Hectorův společník a kamarád. Také se zjistí, že právě on Hectora otrávil jedem, když chtěl nechat muziky a vrátit se domů za rodinou. Ernesto potom vzal Hectorovu kytaru a písně, které pak zpíval a vydával za vlastní a díky nim stal slavným.

Proradný Ernesto jim vezme fotku a Miguela s Hectorem uvězní. Vypadá s nimi to zle, protože se z Miguela pomalu stává kostlivec a Hector se začíná vytrácet, jelikož jeho dcera je již stará a pomalu na něho začíná zapomínat. Teprve zde Miguel zjistí, že Hector je právě ten muzikant z jeho rodiny a snaží se shledat s prababičkou Coco, která je jeho dcerou.

Naštěstí je jejich mrtví příbuzní zachráni a rozhodnou se jim pomoci získat zpět fotku. Při této akci vyjde pravda najevo a celý svět zjistí, co Ernesto udělal. Imelda Hectorovi odpustí, ale fotku se jim bohužel nepodaří zachránit a je zničena. Když se pak Miguel vrátí do světa živých, zazpívá prababičce Coco píseň, kterou ji Hector zpíval, když byla malá. Coco si na otce vzpomene a vytáhne ze šuplíku ukrytý útržek fotky kde je Hector, a tak ho mohou vystavit na oltář společně s ostatními.

Díky dopisům, které Hector posílal Coco když byl na cestách, se o pravdě a zradě Ernesta dozví i ve světě živých. Miguel pak následuje svůj sen a stane se muzikantem jako jeho prapradědeček Hector.



Obrázek 62: Miguel a jeho mrtví příbuzní



Obrázek 63: Miguel napodobující Hectora

---Zajímavost---

Ve filmu *Coco* je (až na malé výjimky) plně latinskoamerické obsazení. Postavu úředníka namluvil známý komik Gabriel Iglesias přezdívaný Fluffý.

Každý kostlivec v *Coco* má 127 kostí a ve filmu je více než 80 kostlivců. Povrch většiny kostí a jejich detaily byly automaticky vytvářeny pomocí speciálního softwaru. Na některé části pak byla ještě použita barva.

V zemi mrtvých je více než 7 milionů různých světelných zdrojů.

---Názor---

Animovaný film *Coco* je podle mě úžasný. Kostlivci vypadají překrásně a pestrobarevný svět to celé doplňuje. Moc se mi líbil i příběh filmu, během kterého jsem se vůbec nenudil, velmi mě

zaujal a také dojal. Osobně si tento film řadím mezi nejlepší filmy Pixaru a animované filmy celkově.

---Úspěšnost---

Film vydělal \$807,816,196 a vyhrál dokonce dva Oskary. Jeden získal za nejlepší animovaný film a druhý za nejlepší originální píseň "Remember Me" od Kristen Anderson-Lopezové a Roberta Lopez. [8] [9]

2.20 Úžasňákovi 2 (Incredibles 2) - 2018

---Příběh---

Film navazuje tam, kde předešlý díl skončil, kdy se snaží Úžasňákovi zastavit padoucha Podkopávače. Ten bohužel uteče a zanechá po sobě velkou spoušť, což vede k zastavení vládního programu pro superhrdiny a s ním i jejich financování.

Helen pak dostane nabídku od majitele telekomunikační společnosti Devtech Deavora Winstona a jeho sestry Evelyn, aby se účastnila super tajných misí jako Elastička. Plán je takový, že její mise budou tajně nahrávány, což zlepší obecné povědomí o superhrdinech.

Zatím co Helen je superhrdinkou, Bob se musí starat o domácnost a pomáhat svým dětem se všemi jejich problémy, což není lehká úloha. Nejvíce mu to ztěžuje malý Jack-Jack, který se svými unikátními dovednostmi dělá Bobovi nemalé starosti.

Mezitím se Elastička potýká s padouchem Hypnotizérem, který pomocí televizních obrazovek ovládá lidi. Helen si vede bezvadně a dokáže ho porazit, avšak později zjišťuje, že pod maskou se skrývá jen zhypnotizovaný doručovatel Pizzy.

Když se Elastička a ostatní superhrdinové účastní oslavy na jachtě, jsou jim nasazeny hypnotizující brýle a jako pravý záporák se ukáže být Evelyn.

Evelyn pak ovládá Helen, aby nalákala do pasti i Boba (pana Úžasňáka) a zhypnotizovala i jeho, což se jí povede. Dokáže lapit i jejich rodinného přítele Mraziče (svým jménem Lucius Best), který se snažil ochraňovat jejich děti. Dash, Violet a Jack-Jack zvládnou uniknout a později se jim podaří hrdiny na jachtě osvobodit, čímž zhatí plány Evelyn, která toužila zničit pověst hrdinů na dobro.

Superhrdinové po celém světě získají legální status a rodina Úžasňákových tak znovu spokojeně žije svůj skrytý život, při čemž tajně ochraňují město jako superhrdinové.



Obrázek 65: Helen (Elastička) v akci



Obrázek 64: Bob starající se o domácnost

---Názor---

Film se mi líbil podobně jako první díl. Nejvíce mě pobavila scéna, kde je Jack-Jack a Edna Mode. Oproti prvnímu filmu jde vidět, jak se Pixar zdokonalil, protože tento film vypadá přímo úžasně.

---Zajímavost---

Původně měla být ve filmu vidět žena Mraziče Honey Best, ale nakonec se rozhodli, že to bude vtipnější, když opět uslyšíme pouze její hlas.

Pro film *Úžasňákovi 2* bylo stylizováno logo Disney a Pixaru podle červených obleků superhrdinské rodinky.

Přesto, že se pokračování odehrává v příběhově stejné době, bylo vydáno o 14 let později. To byl důvod, proč museli vyměnit původní hlas Dashe za mladšího herce. Tím je nyní Huck Milner.

---Úspěšnost---

Film získal neuvěřitelných \$1,242,805,359, čímž se stal nejvíce výdělečným dílem Pixaru a také nejúspěšnějším animovaným pokračováním. Ve Spojených státech získal téměř polovinu z celkového zisku s částkou \$608,581,744.

2.21 Toy Story 4: Příběh Hraček (Toy Story 4) - 2019

---Příběh---

Příběh začíná vzpomínkou kovboje Woodyho, který vzpomíná na den, kdy zachránili Andyho autíčko na ovládnutí před přivalem deštěm a také na to, jak ten den odešla jeho milovaná Pastýřka, která byla darována novému majiteli.

Devět let na to se ocitáme v ději po *Toy Story 3*, kdy jsou Andyho hračky darovány holčičce Bonnie. Největší rozdíl je v tom, že si s Woodym moc nehraje a většinu pozornosti věnuje kovbojce Jessie. Bonnie jde první den do školy, a protože tam hračky nesmí, vytvoří si hračku přímo na místě. Hračka je z plastové vidličky, nalepovacích očí a pár dalších věcí co našla. Postavičku pojmenuje Vidlík, který podobně jako ostatní hračky ožívá, jenže trpí existenční krizí, a neví, jestli je hračka nebo odpadek

Hračky jednoho dne jedou s Bonnie na výlet a Vidlík vyskakuje z jedoucího karavanu. Woody si uvědomuje, jak je pro Bonnie Vidlík důležitý, a proto také vyskočí a jde ho hledat. Když se společně vrací zpět ke karavanu, Woody si všimne starožitnictví, ve kterém vidí Pastýřky lampičku. Rozhodne se jít dovnitř, ale místo Pastýřky zde najde jen panenku Gábinku, která chce vzít Woodymu mluvítko, protože má své rozbité. Woodymu se podaří uniknout, ale Vidlíka tam chytí a drží ho jako rukojmí. Po útěku Woody potká pastýřku, která nyní žije jako ztracená hračka a souhlasí s tím, že mu pomůže Vidlíka zachránit.

Mezitím šel Woodyho hledat Buzz, ale sám se ztratil a stala se z něj cena na střelnici. S pomocí plyšáku Duckyho a Bunnyho se odsud dostane a podaří se mu najít Woodyho a Pastýřku. Společně se snaží zachránit Vidlíka ze starožitnictví, avšak neúspěšně. Woody se tam pak po tomto nezdaru sám vrací, vyslechne si celý plán Gábinky a svolí, aby vyměnila své mluvítko za jeho s tím, že propustí Vidlíka. Opravená Gábinka jde za svou vysněnou majitelkou Harmony,

ale ta o ni nejeví moc velký zájem a je odmítnuta. Nakonec najde ztracenou holčičku, a tak se Gábinka rozhodne stát se její panenkou a dodat jí odvalu najít své rodiče.

Mezitím nastal čas, aby se všechny hračky Bonnie vrátili zpět do karavanu. Když se Woody loučí s Pastýrkou, uvědomuje si, že by radši zůstal s ní. Buzz ho podpoří a řekne mu, že to Bonnie bez něho určitě zvládne. Tak se Woody stane ztracenou hračkou a společně s ostatními ztracenými hračkami pomáhá najít domov hračkám ze střelnice.



Obrázek 67: Bunny a Ducky vymýšlí plán



Obrázek 66: Woodyho rozloučení

---Názor---

Osobně si myslím, že je čtvrté pokračování navíc, protože předešlé *Toy Story 3* mělo krásné a uspokojivé zakončení, které se mi moc líbilo. Samozřejmě *Toy Story 4* není špatný film, právě naopak. Je to skvělý film, který má myšlenku a ukazuje nám nové zajímavé postavy. Je vtipný a příběh docela zajímavý.

---Zajímavost---

Plyšáky Bunnyho a Duckyho namluvalo komediální duo Key & Peele (Keegan-Michael Key a Jordan Peele). Kaskadér Duke Caboom je v originálním anglickém znění namluvený filmovou hvězdou Keanu Reevesem.

Ve starožitnictví je až neuvěřitelné množství referencí na ostatní filmy. Můžeme zde najít Pixar Image Computer a menší roli zde má i Tinny z krátkého filmu Tin Toy.

V Pixaru vytvořili systém, který ve scéně se starožitnictvím vytvářel prach a generoval pavučiny.

---Úspěšnost---

Už čtvrté pokračování *Příběhu hraček* získalo ocenění akademie za nejlepší animovaný film a vydělalo ve světě \$1,073,394,593. Ve Spojených státech vydělal tento animovaný film \$434,038,008.

2.22 Frčíme (Onward) - 2020

Frčíme se odehrává ve fantasy světě různých mýtických stvoření a kdysi i kouzel. Jak přicházeli nové objevy a vynálezy, kouzla z tohoto světa úplně vymizela a nahradila je technologie, která byla o dost jednodušší na používání.

---Příběh---

Právě v tomto moderním světě žijí elfi bratři Ian a Barley. Mladší bratr Ian je studentem s nízkým sebevědomím a starší bratr Barley je impulzivní nadšenec do fantasy a historie jejich světa. Jejich otec Wilden umřel na nemoc ještě před tím, než se Ian narodil a jejich matka Laurel si o několik

let poté našla nové přitele kentaura Colta Bronco, který je policista a Ian ani Barley ho moc nemusí.

V den Ianových šestnáctých narozenin jim matka předá dárek, který pro ně připravil jejich otec Wilden. Je to magická hůl, vzácný drahokam fénixe (fénixák) a dopis popisující kouzlo, které dokáže na jeden den přivést zpět jejich otce. Bratři se o toto kouzlo pokusí, ale nepovede se jim tak jak by chtěli, a přivolají pouze dolní polovinu jejich táty. K dokončení kouzla potřebují další drahokam fénixe, a tak se rozhodnou ho jet najít. Ian a Barley vezmou polovinu svého otce a s pomocí Barleyho staré leč milované dodávky, kterou pojmenoval Ginevra se vydávají na cestu.

Jejich první zastávkou je hostinec u Mantikory, který se ale během let změnil na rodinou restauraci. Mantikora jim dá mapu, pomocí které se dostanou k fénixáku. Mantikora si pak uvědomí, co se z ní během let stalo. Z hrdé a mocné válečnice Mantikory se stala manažerka restaurace, která posluhuje dětem dortíky k narozeninám. V rozzuření vyžene všechny zákazníky a bohužel také nechtěně podpálí i svůj hostinec.

Jakmile máma Iana a Barleyho zjistila, že jsou pryč, vydala se po jejich stopách a dostala se až k Mantikoře, která se už uklidnila a kouká, jak její hostinec hasí hasiči. Laurel se jí ptá, jestli neviděla její syny a Mantikora si uvědomí do jakého nebezpečí je nevědomky poslala. Společně pak jdou získat Mantikořin meč a zachránit Iana s Barlym.

Ian a Barley mezitím procházejí světem a pomocí kouzel si pomáhají v nesnadných situacích. Všechny znalosti, co Barley získal hraním fantasy stolních her se zdají být nyní velmi užitečné a oni pomalu pomocí nich postupují na své cestě za fénixákem.

Cestou překonávají mnoho nástrah a zažívají úžasné momenty. Když už se zdá, že jsou na konci jejich cesty, zjišťují, že je zde jen staveniště a jejich sen se pomalu rozplývá. Ian se s Barlym pohádá a vyčte mu, že díky jeho touze po dobrodružství promrhali mnoho času, který jinak mohli prožít s tátou (nebo spíše jeho polovinou). Barlymu to nedává smysl, a tak hledá dál, až najde starou historickou fontánu, ve které se drahokam fénixe skrývá.

Ian mezitím pročítá a škrta položky ze seznamu aktivit, které chtěl s tátou zažít a uvědomí si, že všechny vlastně už zažil, při tomto dobrodružství s Barlym a že právě jeho bratr mu nahrazuje chybějícího tátu.

Barlymu se podaří získat fénixák, avšak tím vyvolá i mocnou kletbu. Náhle se z kusů budov v okolí složí obrovský drak, který poklad ochraňuje. Naštěstí v ten moment přilítá Mantikora s Laurel, kteří se s ním dají do boje.

Jak souboj probíhá, Barley s Ianem dokážou dokončit kouzlo a vyčarovat svého otce alespoň na pár posledních momentů. Drak souboj vyhrává a jeden z nich musí jít na pomoc. Ian si uvědomí, že měl od malička po boku Barlyho, a tak mu umožní využít tento poslední moment, aby se s tátou naposledy rozloučil, což dříve Barley jako malý v nemocnici nezvládnul a celou dobu si to vyčítal.

Ian se pak pustí do draka a s pomocí meče Mantikory a různých kouzel, které se během své cesty naučil, ho dokázal porazit. Jak trosky z draka dopadají na zem, zajde i slunce a jejich táta se opět vytratí. Barley pak Ianovi sdělí, že je na ně otec velmi pyšný.

Díky jejich dobrodružství se do světa vrátila část kouzel, Ian získal větší sebevědomí, naučil se ovládat kouzla a Barley se konečně mohl pořádně rozloučit se svým tátou. Mantikora si pak znovu otevřela svůj hostinec ve stylu jako býval dříve, kde vypráví o dobrodružstvích a všemožných výpravách.



Obrázek 69: Ian a Barley dostávají tátův dar



Obrázek 68: Ian a Barley na výpravě s tátou

---Názor---

S tímto filmem jsem se velmi ztotožnil a jeho příběh mě velice dojal. Je dobrodružný, zábavný a vtipný. Moc se líbilo, když Ian a Barley řešili své problémy pomocí kouzel, a ne vždy to vyšlo, jak čekali. Nemyslel jsem si, že mi bude tak moc líto dodávky Ginevry, kterou hrdinsky obětovali při své výpravě. Podle mě je *Frčíme* úžasný film a plánuji si ho brzo zase pustit.

---Zajímavost---

Ian a Barley jsou v originálním znění namluveni známými hvězdami populárních superhrdinských filmů Tommem Hollandem a Chrisem Pratem.

Režisér Dan Scanlon se při tvorbě tohoto filmu inspiroval ztrátou svého otce, když mu byl rok a jeho bratrovy tři roky. Od příbuzných měl krátkou audio nahrávku svého otce, podobně jako ve filmu.

Ohledně dodávky Ginevry byl velký rozruch. Její design je velmi silně inspirovaný dodávkou tatěrky Sweet Cicely Daniher a bylo tak učiněno bez jejího souhlasu.

---Úspěšnost---

Finanční úspěšnost filmu v kinech, byla velmi silně ovlivněna světovou pandemií. Film vydělal pouze \$141,950,121. Ocenění akademie za tento rok v době vypracovávání práce ještě nebylo uděleno, avšak bylo oznámeno, že je *Frčíme* je mezi nominovanými v kategorii nejlepší animovaný film.

2.23 Duše (Soul) - 2020

---Příběh---

Film vypráví příběh vášnivého pianisty Joe Gardnera, žijícího v New Yorku. Joe je učitelem hudby v místní škole a touží po tom, že bude profesionálně hrát Jazz. Jednoho dne dostane šanci získat místo v kapele jazzové legendy Dorothey Wiliamsové. Joe předvede co umí a vystříhne na místě úžasné sólo, se kterým se úplně odpoutá od okolí. Dorothey je tímto příjemně překvapena a nabídne mu, aby s nimi hrál na večerním koncertu. Joe je nadšený tím, že místo dostal, a že se konečně splní jeho sen. Je nadšený tak moc, že si nevšimne kužely ohraničeného otevřeného kanálu a spadne do něj.

Náhle se Joe ocitne na tmavé cestě vedoucí ke světlu, což je vlastně cesta na druhý břeh. Joe chce ale večer odehrát koncert, a ještě není připraven umřít. Proto začne utíkat směrem od světla a skočí z cesty a náhle se ocitne v místě před existencí.

Zde jsou nenarozeným duším přiřazovány osobní rysy a jejich účel. Místo spravují poradci (všichni pojmenovani Jerry), kteří si Joa spletou s mentorem a přiřadí k němu duši, které má pomoci najít její jiskru, aby mohla jít na zem. K jeho neštěstí dostal právě duši 22, na které se vystříдалo už mnoho mentorů a všichni pohořeli. Duše 22 nemůže najít svou jiskru, věc, co ji naplňuje, a na Zem ani pořádně nechce, protože si myslí, že tam všechno stojí za prd.

Každá duše má odznak se svými osobními rysy, a pouze když je vyplní, může jít na svět. Joe se chce vrátit na svět a 22 chce zůstat tam kde je a tak se dohodnou, že mu dá svůj odznak, pokud ho vyplní. Zkoušejí různé sporty, hudební nástroje a různé aktivity, ale pro 22 nic nefunguje.

Duše 22 pak dovede Joa do Zóny, což je místo, do které se duše dostávají, když se pomocí jejich vášně dostanou doslova mimo reálný svět (jako když se Joe plně zabere do hraní na piano). Bohužel je to také místo, kde jsou uvězněné duše posedlé nějakým úkolem, kterým se trápí. V zóně potkávají Měsíčníka, který pomůže Joeovi najít své tělo na Zemi. Měsíčník a ostatní meditující duše zde pomáhají posedlým duším se odvázat od jejich problému, zatímco co jsou sami v transu v různých částech světa. Měsíčník otevře Joeovi portál zpět na zem a on do něj společně s duší 22 spadne. Joe se dostane zpět na zem, ale je to jinak, než plánovali. Duše Joa spadla do těla kočky a v Joeovo těle je právě duše 22.

Společně utečou z nemocnice, kde Joeovo tělo bylo a Joe pak jako kočka provází 22 ve svém těle světem. Najdou Měsíčníka v reálném světě a dohodnou se s ním, že se večer sejdou u klubu a on vrátí Joa do jeho těla. Mezitím si začne 22 zvykat na pohyby těla a objevuje Zemi jako člověk. Zažije mnoho zajímavých momentů, zatímco se pod vedením Joa (v kočičí podobě) připravuje na večerní koncert. Zatímco 22 objevuje svět, mnoho se o sobě a svém okolí dozví i Joe. Dokonce v této situaci dokážou vyřešit i dlouhotrvající konflikt s jeho matkou. Ta chtěla, aby se vzdal svého snu a našel si místo toho práci, která ho uživí.

Jak den končí mají schůzku s Měsíčníkem, ale 22 si uvědomí, že jí žití na Zemi naplňuje a myslí si, že pokud zde nenajde svůj účel, tak potom už nikde. Duše 22 v Joeově těle začne utíkat a Joe v kočičím těle ji následuje. Jak utíkají, padnou do pastí Terryemu, účetnímu počítající duše, který chce duši Joa Gardnera přivést na druhý břeh. Náhle se duše 22 i Joa ocitnou zpět v Předexistenci a zjišťují, že je odznak duše 22 vyplněn. Joe jí tvrdí, že je to jen kvůli tomu, že byla v jeho těle, pohádají se a 22 po něm vzteky hodí svůj odznak a uteče. Joe se díky odznaku dostane zpět na Zem do svého těla, ale když pak odehraje koncert svého života, necítí se tak skvěle jak očekával. Když se pak doma kouká na předměty a s nimi spjatými vzpomínkami, které nasbírala 22, uvědomuje si, že právě tyto zkušenosti ve 22 vzbudily její jiskru. Pomocí piana se pak Joe odpoutá od světa a dostane se do Zóny. Zde zjistí, že z 22 se stala ztracená duše. Jak se 22 snažila najít svůj úděl, a selhávala, úplně jí to pohltilo. Joeovi se jí podaří připomenout čas strávený na zemi, čímž ji zachrání. Poté jí Joe dá její odznak a doprovodí ji na Zem. Když je Joe připraven přejít na druhý břeh, zastaví ho Jerry s tím, že se shodli, na tom, že si zasluhuje ještě jednu šanci,

za to že dokázal inspirovat 22 k životu. Joe se navrátí do svého těla na zemi a užívá každé minuty v životě jako by to měla být ta poslední.



Obrázek 70: Joe Gardner hrající na piano



Obrázek 71: Joe a 22 v sílu všeho

---Názor---

Tento film o pianistovy mě nadchnul, a to mám do muzikanta daleko. Je to skvělý příběh o životě a smrti se zajímavou zápletkou a hezkým ponaučením. Realisticky vytvořené prostředí Země, světla a odlesky vypadají úžasně. To samé se dá říct i o pohybu, který je až neuvěřitelně plynulý a realistický, což se týká i sebemenších hnutí prstů běžajících po pianě.

---Zajímavosti---

V původních návrzích měla být hlavní postavou 22 a ne Joe. Díky tomu, že 22 nesnáší Zemi, mělo se původně všechno odehrávat ve světě duší.

Na samém konci filmu po titulkách vyskočí Terry a pobízí diváky, že film skončil a ať jdou domů, což je komické vzhledem k tomu, že se film do kin skoro nedostal a většina diváků byla při sledování nejspíš doma.

Pete Docter přiznal, že původně měla duše 22 o dost větší číslo sahající až k biliónům (107337217322) s tím že 22 je konec jejího čísla a také přezdívka. Nakonec se rozhodli, že je vtipnější jí dát číslo pouze 22, což vypovídá o tom, že je tam celou věčností.

Joe Gardner je první afroamerický představitel v hlavní roli filmu studia Pixar. Hlas mu propůjčil Jamie Foxx.

---Úspěšnost---

Vzhledem k tomu že film vyšel v době světové pandemie, promítal se jen v hrstce kin a primárně byl k vidění na streamovací službě Disney+. To se odrazilo ve výdělcích z promítání, protože celosvětově vydělal pouhých \$116,722,852. Podobně jako u filmu *Frčime* bylo oznámeno, že bude nominovaný v kategorii nejlepší animovaný film, která bude vyhlášena po odevzdání této bakalářské práce.

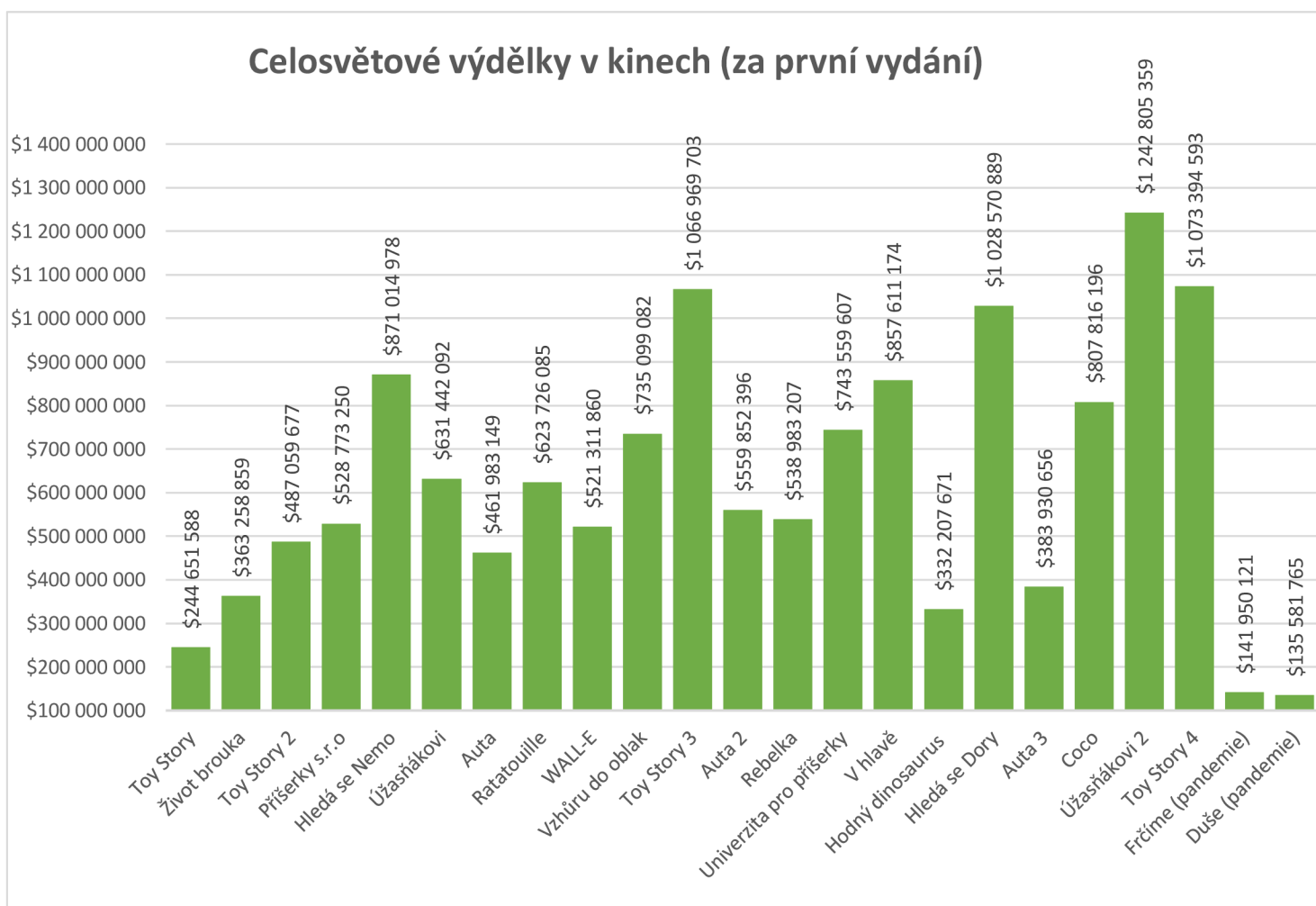
3 Srovnání filmů

V této části nejprve porovnam finanční úspěšnost filmů Pixaru pomocí výdělků za první vydání v kinech. Poté se zaměřím na hodnocení diváků a kritiků filmů na různých internetových databázích v době vytváření této práce.

3.1 Finanční úspěšnost filmů

Při tomto porovnání jsem se zaměřil na celkové tržby v kinech v době prvního vydání filmu. Částky jsou v amerických dolarech a reprezentují celosvětovou finanční úspěšnost filmů.

Jako zdroj dat jsem použil internetovou databázi Box Office Mojo od IMDbPro dostupnou online na <https://www.boxofficemojo.com/>



Z grafu lze vyčíst, že z finančního hlediska je nejúspěšnější film *Úžasňákovi 2* s celkovou tržbou \$1,242,805,359. Další filmy, které překročily miliardu dolarů byly *Toy Story 4*, *Toy Story 3* a *Hledá se Dory*.

Největší propad byl u filmu *Hodný dinosaurus*, který vydělal pouze \$332,207,671. Překvapivě ne moc vydělaly filmy s tematikou *Auta*, avšak se domnívám, že u nich je velký zisk v prodeji hraček a objektů spjatých s těmito animovanými filmy.

Filmy *Frčíme* a *Duše* byly silně ovlivněny celosvětovou pandemií a těžko je tedy porovnávat s ostatními filmy.

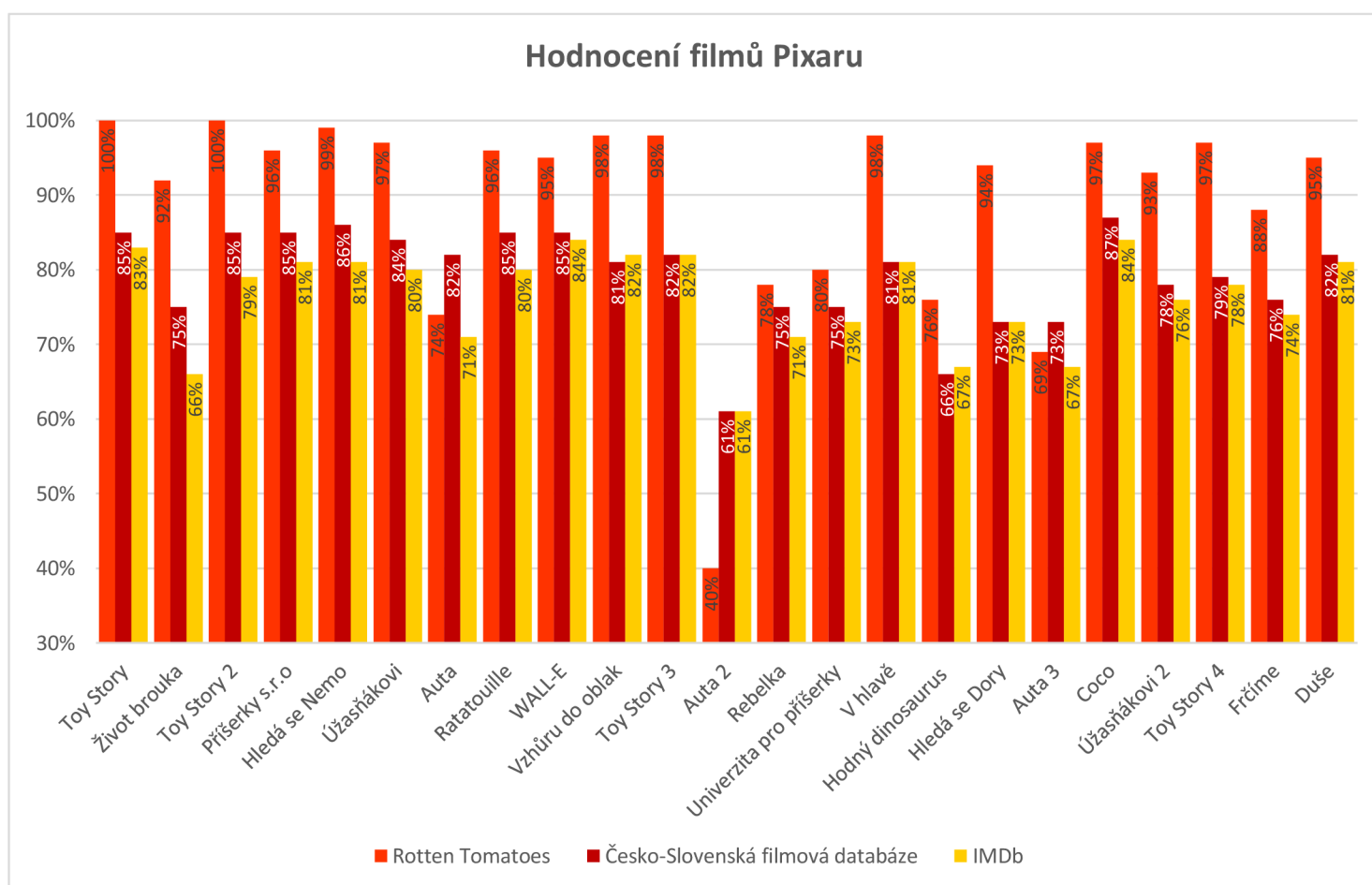
3.2 Hodnocení filmů na internetových databázích

Pro porovnání jsem si vybral databáze Rotten Tomatoes, Česko-Slovenská filmová databáze (ČSFD) a IMDb, protože jsou pro mě neznámější a také z důvodu, že je zde větší počet recenzí. Díky tomu je těžší manipulování recenzí.

ČSFD zde reprezentuje hodnocení Českých diváků a je to neznámější česká filmová databáze.

Díky tomu, že IMDb ukazuje své uživatelské hodnocení ve hvězdičkách (0-10), převedl jsem tyto data na procenta, aby byly porovnatelné s ostatními.

Z databáze Rotten Tomatoes jsem bral pro porovnání hodnocení kritiků.



Z grafu lze vyčíst, že kritici Rotten tomatoes většinou hodnotili filmy značně vysoko. Výjimkami je série *Auta*, filmy *Hodný dinosaurus* a *Rebelka*, které mají hodnocení kritiků méně než 80%. *Univerzita pro příšerky* těsně překročila tuto hranici.

Je jasně čitelné, že nejhůře hodnoceným filmem Pixaru jak diváky, tak kritiky jsou *Auta 2*.

Toy Story 1 a *Toy Story 2* si zasloužily 100% hodnocení od kritiků Rotten tomatoes, což je nevídaný úspěch.

Seznam literatury a zdrojů:

- [1] Levy Lawrence, **Příběh studia Pixar – Jak jsem se Stevem Jobsem přepsal dějiny filmu**, 2020, ISBN-13: 978-80-7597-655-0
- [2] **The Pixar Story** (Příběh Pixaru), dokumentární film, Leslie Iwerks, USA, 2007
- [3] **The Pixar Shorts: A Short History**, dokumentární film, Tony Kaplan, USA, 2007
- [4] Ed Catmull, **Creativity, Inc. : Overcoming the Unseen Forces That Stand in the Way of True Inspiration**, 2014, ISBN-10: 0593070097
- [5] Karen Paik, **To Infinity and Beyond! - The Story of Pixar Animation Studios**, 2007, ISBN-13: 978-0-8118-5012-4
- [6] **Pixar Comecials** – internetový článek, online – <https://www.pixartalk.com/commercials/>
- [7] **Pixar Post** – internetový zdroj, online - <https://www.pixarpost.com/>
- [8] **Box Office Mojo** – IMDbPro, databáze, online - <https://www.boxofficemojo.com/>
- [9] **Oscars Awards** – databáze, online - <http://awardsdatabase.oscars.org/>
- [10] **Pixar fandom** – internetový zdroj, online - <https://pixar.fandom.com/>

Dodatečné zdroje:

- Oficiální Youtube kanál Pixaru** – internetový zdroj, online - <https://www.youtube.com/c/pixar>
- Česko-Slovenská filmová databáze** – internetový zdroj, online - <https://pixar.fandom.com/>
- Rotten Tomatoes** – internetová databáze, online – <https://www.rottentomatoes.com/>
- Renderman at 30: A Visual History** – internetový článek, online <https://www.vfxvoice.com/renderman-at-30-a-visual-history/>
- Přehled filmů Pixaru** – Wikipedia internetová databáze, online – https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Pixar_films
- 'Best idea wins': how Pixar grew up** – internetový článek, online – <https://www.telegraph.co.uk/film/what-to-watch/pixar-history-good-dinosaur-toy-story/>
- IMDb** – internetová databáze, online – <https://www.imdb.com/>

*Co se týká zdrojů zajímavostí u filmů, čerpal jsem z videí o vytváření filmu, z rozhorů o filmu s režiséry, články z různých zpravodajských zdrojů a z videí popisující technické detaily, které pocházeli přímo od Pixaru a jejich zaměstnanců. Některé z nich jsem našel i vlastním pozorováním filmu. Většinu informací se mi podařilo najít ve více zdrojích.

Seznam obrázků:

Obrázek 1: Wireframe ruky	4
Obrázek 2: Model ruky	4
Obrázek 3: Plán ruky [2]	4
Obrázek 4: Edit Droid [2].....	5
Obrázek 5: P-II Pixar Image Computer [10]	5
Obrázek 6: Využití Pixar Computeru ve zdravotnictví [5].....	5
Obrázek 7: 1984 [7]	6
Obrázek 8: Road To Point Reyes [5]	6
Obrázek 9: Genesis Effect – obnovená planeta [5].....	6
Obrázek 10: Animace Andrého [7].....	7
Obrázek 11: André skica [2].....	7
Obrázek 12: André finální náhled.....	7
Obrázek 13: Pracovní náhled rytíře [2]	8
Obrázek 14: Rytíř vyskakující ze skleněné vitráže	8
Obrázek 15: Skleněný rytíř.....	8
Obrázek 16: Wireframe Luxo [2]	9
Obrázek 17: Finální náhled Luxo Jr.	9
Obrázek 18: Animování Red's Dream [2].....	10
Obrázek 19: Jednokolka v obchodě	10
Obrázek 20: Sen jednokolky	10
Obrázek 21: Mimino v Tin Toy.....	10
Obrázek 22: Animování mimina [3]	10
Obrázek 23: Tinny	10
Obrázek 24: Sněhulák v kouli	11
Obrázek 25: Suvenýry v Knick Knack.....	11
Obrázek 26: Andyho hračky.....	23
Obrázek 27: Buzz Raketák	23
Obrázek 28: Flik ve městě.....	25
Obrázek 29: Hopper.....	25
Obrázek 30: Buzz, Rex a další Buzz.....	26
Obrázek 31: Woody, Jessie a Bulík	26
Obrázek 32: Boo a Mike	27
Obrázek 33: Strašáci se Sullym v čele	27
Obrázek 34: Nemo a Marlin	28
Obrázek 35: Rybky v akváriu.....	28
Obrázek 36: Úžasňákovi a Mrazič.....	29
Obrázek 37: Rodinná večeře	29
Obrázek 38: Blesk McQuenn při závodě	30
Obrázek 39: Auta z Kardanové Lhoty	30
Obrázek 40: Remy a Linguini se učí vařit.....	31

Obrázek 41: Remy a ostatní krysy	31
Obrázek 42: Wall-E a EVE	32
Obrázek 43: Kapitál lodi Axiom a AUTO	32
Obrázek 44: Carl, Russell, Kevina a Dug	34
Obrázek 45: Carl potkává průzkumníka přírody Russella.....	34
Obrázek 46: Nový začátek hraček u Bonnie	35
Obrázek 47: Přivítání ve Sluneční školce.....	35
Obrázek 48: Závodníci z různých částí světa	36
Obrázek 49: Finn McMissile a Holley Kvaltová.....	36
Obrázek 50: Merida při lukostřelbě	38
Obrázek 51: Královna Elinor v medvědí formě.....	38
Obrázek 52: Bratrstvo Řev Omega Řev	39
Obrázek 53: Mike potkává Sullyho	39
Obrázek 54: Rodinná večeře	41
Obrázek 55: Emoce v řídicím středisku	41
Obrázek 56: Arno a Špunt s Tyranosaury	42
Obrázek 57: Arno v přírodě.....	42
Obrázek 58: Hank s Dory.....	44
Obrázek 59: Naděje a Bailey.....	44
Obrázek 60: Jackson Hrom	45
Obrázek 61: Cruz Ramirez při tréninku Bleska.....	45
Obrázek 62: Miguel a jeho mrtví příbuzní	47
Obrázek 63: Miguel napodobující Hectora	47
Obrázek 64: Bob starající se o domácnost	48
Obrázek 65: Helen (Elastička) v akci.....	48
Obrázek 66: Woodyho rozloučení	50
Obrázek 67: Bunny a, Ducky, vymýšlí plán.....	50
Obrázek 68: Ian a Barley na výpravě s tátou.....	52
Obrázek 69: Ian a Barley dostávají tátův dar	52
Obrázek 70: Joe Gardner hrající na piano	54
Obrázek 71: Joe a 22 v sálu všeho	54

*Obrázky, u kterých není uveden zdroj, pochází z díla, které zobrazují.