

Film oscarového režiséra *Michaëla Dudoka De Wita*  
z produkce studia *Ghibli*



SPECIAL PRIZE  
**UN CERTAIN REGARD**  
FESTIVAL DE CANNES



# ČERVENÁ ŽELVA

„Magický  
příběh o koloběhu  
lidského života“

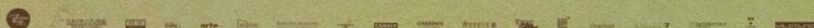
*Eric Kohn, Indiewire*

„Překrásně  
animovaný, jediný  
svého druhu“

*Alex Billington, First Showing*



námět a scénář MICHAEL DUDOK DE WIT adaptace PASCALE FERRAN a MICHAEL DUDOK DE WIT design MICHAEL DUDOK DE WIT umělecká produkce ISAO TAKAHATA hudba LAURENT PEREZ DEL MAR  
výkonná produkce PRIMA LINEA PRODUCTIONS supervize animace JEAN-CHRISTOPHE LIE supervize pozadí JULIEN DE MAN supervize kompozice JEAN-PIERRE BOUCHET - ARNAUD BOIS stříh CÉLINE KÉLÉPÉKIS zvuk PISTE ROUGE  
v koprodukcí WHY NOT PRODUCTIONS - WILD BUNCH - STUDIO GHIBLI - CN4 PRODUCTIONS - ARTE FRANCE CINÉMA - BELVISION za podpory EURIMAGES s přispěním CANAL+ - CINÉ+ - ARTE France s podporou RÉGION POITOU  
CHARENTES - DÉPARTEMENT de la CHARENTE RÉGION WALLONNE - FONDATION GAN POUR LE CINÉMA v asociaci s CINÉMAGE 9 - PALATINE ÉTOILE 11 - PALATINE ÉTOILE 12 - BNP PARIBAS FORTIS FILM FINANCE  
© 2016 Studio Ghibli - Wild Bunch - Why Not Productions - Arte France Cinéma - CN4 Productions - Belvision - Nippon Television Network - Dentsu - Hakuhodo DTM - Walt Disney Japan - Mitsubishi - Toho



MEDIÁLNÍ PARTNERI



ZA PODPORY





## ČERVENÁ ŽELVA | La Tortue rouge

Animovaný film, Francie 2016  
80 min

Režie: Michaël Dudok de Wit  
Scénář: Michaël Dudok de Wit, Pascale Ferran  
Střih: Céline Kélépikis  
Hudba: Laurent Perez Del Mar

Premiéra: 1. prosince 2016

Distribuce ČR: Aerofilms

Více informací o filmu: [www.aerofilms.cz/cervenazelva](http://www.aerofilms.cz/cervenazelva)

PRESS KONTAKT:

**Aerofilms** | Radka Urbancová | [radka.urbancova@aerofilms.cz](mailto:radka.urbancova@aerofilms.cz) | +420 774 483 165

Fotografie v tiskové kvalitě a další materiály ke stažení najdete na úložném systému [aero.capsa.cz](http://aero.capsa.cz)  
(přístupové údaje na vyžádání).



## SYNOPSIS

Příběh trosečníka na tropickém ostrově, obydleném želvami, kraby a ptáky, je zároveň univerzálním příběhem všech zásadních okamžiků v životě člověka. O sebepoznání, lásce, rodičovství i střídání generací vypráví oscarový režisér Michaël Dudok de Wit beze slov, jen s pomocí řemeslně dokonalé animace. Magický snímek, srozumitelný napříč generacemi i kontinenty, získal v Cannes Zvláštní cenu v sekci Un Certain Regard a je prvním počinem kultovního japonského studia Ghibli s evropskou koprodukcí.

## PROČ TENTO FILM

*„Dnešní hektická doba rodičům příliš často neumožňuje, aby se svými dětmi film nejenom viděli, ale také společně prožili. Málokdy se totiž najde animovaný snímek se sdělením tak silným, univerzálním a bez nároků na věkovou hranici. Červená želva takovým filmem je. Spíše než filmem je, podle našeho mínění, událostí roku na poli animovaného filmu. Snímkem beze slov, který prostřednictvím působivých obrazů odvypráví příběh životního koloběhu člověka spojený s uvědoměním, smířením, láskou, zodpovědností i ztrátou. Navíc je dílem, ve kterém je vše podáno s obrovskou vypravěčskou jistotou. Pokud se svými dětmi chcete zažít něco, co se zcela vymyká pásové výrobě digitálních animáků plných roztomile juchajících zvířátek, nemůžete na závěr letošního roku zvolit lépe.“*

Jakub Fürst, Aerofilms



## ROZHOVOR S MICHAĚLEM DUDOKEM DE WITEM

**Z vašich krátkých animovaných filmů jsou přinejmenším dva považovány za kultovní. *Mnich a ryba*, který vznikl ve studiu Folimage získal v roce 1996 Césara a byl nominován na Oscara. V roce 2001 se dostalo světového uznání a řady ocenění (Annecy, Hirošima ad.) včetně Oscara filmu *Otec a dcera*. Malá holčička se dívá, jak její otec odplouvá pryč. Vzpomínka na něj ji provází celým životem. Vyjadřujete zde jakýsi neurčitý pocit – touhu.**

Ano, je těžké ho přesně definovat, protože je velmi subtilní, ale myslím, že je to něco, co řada lidí zažila na vlastní kůži. Je to touha po něčem zdánlivě nedosažitelném, jakési hluboké, nevyslovené přání. Pro umělce to může být hledání dokonalosti, ideální hudební, výtvarné či básnické ztvárnění... Bolestně krásná nepřítomnost. Neumíte si představit to množství dojemných reakcí od přátel i neznámých lidí, v nichž se mi svěřovali, že jim film připomněl něco, co sami zažili. Mám nesmírné štěstí, že se film stal klasikou.

**V listopadu 2006 jste dostal nečekaný email z Tokia.**

Se dvěma dotazy. Zaprvé, jestli by muzeum Ghibli mohlo v Japonsku distribuovat film *Otec a dcera*. A za druhé, jestli bych s jejich studiem nechtěl spolupracovat na vlastním celovečerním filmu. Do té doby jsem o celovečerním filmu vlastně ani neuvažoval. Pár mým známým naslibovali hory doly, oni odjeli do Kalifornie, ale vrátili se zklamaní po té, co jim jejich projekt producenti upravili. Ale to není případ studia Ghibli. Řekli mi, že budeme pracovat podle francouzských zákonů, které mají k uměleckým filmům respekt. Na napsání scénáře jsem dostal několik měsíců. Uvažoval jsem o muži na pustém ostrově, což je téma, které se v televizi docela opakuje, ale mně se líbila ta archetypální představa. Nechtěl jsem vyprávět příběh, jak přežije, to už tu bylo mockrát. Potřeboval jsem něco víc. A tak jsem strávil nějakou dobu na jednom malém Seychelském ostrově. Toto místo evokuje luxusní dovolenou, ale já jsem si zvolil prostší variantu a žil po deset dní s místními obyvateli. Procházel jsem se, všechno pozoroval a udělal tisíce fotek. Snažil jsem se vyhnout estetice „prázdninových letáků“. Můj trosečník nesměl svůj ostrov milovat – chce se vrátit domů za každou cenu, protože jeho ostrov není nijak přívětivý. Číhá tam nebezpečí, extrémní osamělost, déšť, hmyz... A pak jsem se dopustil klasické chyby: můj scénář byl příliš detailní. Film by byl moc dlouhý. Ale základ příběhu byl silný. Pak přišel na řadu animatic, což je velmi zjednodušená verze filmu, kreslená fixou, se statickými obrázky. Došlo mi, jak obtížné někdy může být převádět příběh do jazyka filmu. Některé zádrhele nešly rozmotat. Pascal Caucheteux, můj producent ve Why not Productions mi navrhnul, abych se setkal s Pascale Ferranovou. Následující měsíce jsme se potkávali pravidelně. Dopodrobna jsme probírali film jako celek, protože jsme nedokázali měnit jednotlivé prvky, aniž bychom ovlivnili zbytek filmu. Pomohla mi pojmenovat konkrétní problémy a převyprávět příběh jasným a působivým způsobem. Nadchlo ji také, že v animovaném filmu se střih detailně promýšlí dřív, než se točí záběry – měla k tomuto postupu pár neocenitelných postřehů.



**Jedním z témat je tu opět touha, vnitřní očekávání hlavního hrdiny, když pozoruje oceán... Ale i to, čemu říkáte bezčasí. Toto téma se opakuje ve všech vašich filmech – je cítit ze záběrů stromů, nebe, mraků, kroužících ptáků...**

Ano, jsou to čisté a prosté okamžiky, které všichni dobře známe. Neexistuje ani minulost, ani budoucnost, čas se zastavil. Ale čas je i cyklický. Jedna generace střídá druhou. Dítě dělá stejná gesta jako otec, šplhá na stejné skály a čelí stejným nebezpečím. V živočišné říši je cyklus jiný: mrtvá ryba je potravou pro mouchy, ty zase sežere pavouk, kraba odnese pták a tak dále...

To je pravda. Film vypráví příběh lineárním i cyklickým způsobem. A používá čas k upozornění na absenci času, podobně jako se hudba používá k podtržení ticha. Tento film hovoří také o reálnosti smrti. Lidé mají tendenci se smrti bránit, bát se jí a zápasit s ní, i když je zdravá a přirozená. Přitom můžeme krásně a intuitivně chápat, že se smrtí nemusíme zápasit. Doufám, že film tento pocit vyvolává.

Další důležitý moment přichází, když se poprvé objeví želva a s ní i tajemno, které ji provází.

Nápad vytvořit příběh s velkou želvou jsem dostal poměrně záhy. Potřeboval jsem majestátního a úctyhodného mořského tvora. Mořská želva je mírumilovná a osamělá, na dlouhý čas se noří do hlubin oceánu a budí pocit zdánlivé nesmrtelnosti. Zvolili jsme temně rudou barvu, která pak vizuálně vynikne. Hodně jsme přemýšleli o tom, kolik tajemství chceme v příběhu udržet. Mám pocit, že třeba ve filmech ze Studia Ghibli bývá přítomnost tajemna zpracována dobře. Jasně, že záhada může být skvělá, ale nesmí být tak veliká, že stojí mezi příběhem a publikem. Musí se s ní zacházet velmi opatrně... A beze slov, protože ve filmu se nemluví. Je strašně snadné vysvětlovat věci slovy, a přitom tu jsou i jiné způsoby, třeba chování postav, hudba a střih. A beze slov vynikne přirozeně dýchání protagonisty mnohem výrazněji.

**Vraťme se ještě k technice: pokud vím, digitál jste objevil v Prima Linea Productions.**

Je to tak. Prima Linea je studio – v Paříži a Angoulême, kde jsme film vyráběli. Když jsme dělali první testy animace, jiný štáb dokončoval film *Loulou, l'incroyable secret* a používali při tom Cintiq, digitální pero, kterým se dá kreslit na tablet sloužící zároveň jako monitor. S tímto nástrojem si můžete okamžitě vizualizovat výsledky své animace, aniž byste museli skenovat jednotlivé kresby. Je to úspornější, dává vám to větší tvůrčí svobodu a kontrolu při retušování. Udělali jsme dvě verze animace jednoho záběru, jednu tužkou na papíře a druhou digitální tužkou. Linka digitální tužky byla hezčí a to nás přesvědčilo. Pro pozadí jsme zvolili jiný postup. Kreslilo se uhlem na papír, velmi volně, širokými tahy rozmazanými dlaní. Toto ruční zpracování bylo velmi důležité a obrazu dodalo příjemnou zrnitou texturu. Digitálně animovaná byla jen želva a vor. Bylo by peklo animovat je v 2D. Ale protože jsme vše finalizovali v jednotném grafickém stylu, není poznat, že je to digitálně. Během výroby jsem samotnou animaci a scény vůbec nedělal, jen drobné úpravy.



### **Jak vznikla hudba k filmu?**

Hudba je klíčová, protože se ve filmu nemluví. Neměl jsem jasnou představu o konkrétním hudebním stylu. Laurent Perez del Mar přišel s pár návrhy, včetně nádherné melodie, která se perfektně hodila k hlavnímu tématu. Byl jsem nadšený. Rychle navrhoval hudbu k pasážím, kde by mě ani nenapadlo, že by měla být, a měl pravdu. Často mě něčím překvapil.

### **Mohl byste nám něco říct k vašim setkáním s Isao Takahatou?**

Od začátku byli vlastně tři producenti: dva ze Studia Ghibli a Vincent Marval z Wild Bunch. Párkrát jsme se potkali ve Studiu Ghibli a Isao Takahata a Tošio Suzuki také několikrát přijeli do Francie. Bavil jsem se především s Takahatou. Někdy jsme probírali detaily jako oblečení postav, ale většinou jsme rozebírali samotný příběh, symboliku a filozofické otázky: co má film vlastně vyjadřovat. Občas vypluly na povrch naše kulturní rozdíly. V příběhu se například objevuje oheň a pro Takahatu měl trochu jiný symbolický význam než pro mě. Celkově jsme ale byli naštěstí na stejné vlně a naše hovory byly podle mě citlivé a zapálené. Velmi se angažoval, je to vysoce profesionální umělecký producent.

### **Jak dlouho film vznikal?**

Psát scénář a kreslit animatic jsem začal v roce 2007. To mi trvalo docela dlouho a při tom jsem si uvědomil, že dějová linka úplně nesedí. Několik let jsem na projektu průběžně pracoval buď sám, nebo s někým, ale došlo mi, že je to příliš časově náročné. Vděčím svým producentům za to, že mě podporovali a vlastně nebyli nijak překvapení, že film vzniká tak dlouho. Poukazovali na to, že nejnákladnější část přijde stejně až později, a že je rozumnější začít s výrobou, až bude děj opravdu propracovaný. Někteří producenti by se rozhodli doladovat příběh až během animace, aby neplýtvali časem. Tomu rozumím, ale pro mě by to bylo moc riskantní. Samotná výroba začala v Prima Linea v Angoulême v roce 2013. Uměleckou stránku měli na starosti Ghibli, Why Not a Prima Linea, kde jsem se mohl spolehnout na vynikajícího šéfa animátorů Jeana-Christoha Lie, režiséra *Zarafy* a jednoho z důležitých pilířů celého filmu.



## ROZHOVOR S JEANEM-CHRISTOPHEM LIEM

Animátor *Zvoníka u Matky Boží* (1996), *Tarzana* (1999), *Tria z Belleville* (2003), režisér krátkého filmu *Muž v modrém Gordini* (2009) a (spolu s Rémi Bezançonem) také celovečerního filmu *Zarafa* (2012), hlavní animátor *Červené želvy*.

### **Jak se vám spolupracovalo s Michaelem Dudokem de Wittem?**

Michael nakreslil storyboard na papír a udělal animatic. Když jsme začali s výrobou, přešli jsme na tablety Cintiq, technologii, kterou do té doby neznal. Kreslíte speciálním perem rovnou na grafické tablety a výsledek vidíte okamžitě na monitoru. Brzy už neměl čas kreslit ani animovat. Byl tam jako náš průvodce a pomáhal nám film vylepšovat. Mezi ním a ostatními animátory probíhal neustálý dialog. Je asi největší perfekcionista, jakého jsem kdy potkal. Ale je hodně otevřený různým názorům a to je velmi podnětné. Vedli jsme dlouhé a vášnivé debaty.

### **Jak jste vytvářeli pozadí filmu?**

Zvláštní tým jej kreslil uhlem na papír a pak se naskenovalo, aby se vytvořily černobílé odstíny. Pomocí Photoshopu jsme potom doplnili barvy a nakonec se všechno spojilo, čímž jsme získali světlé a stínové efekty.

### **Řeč těla hlavní postavy je velmi realistická, vůbec se nepodobá estetice kreslených filmů.**

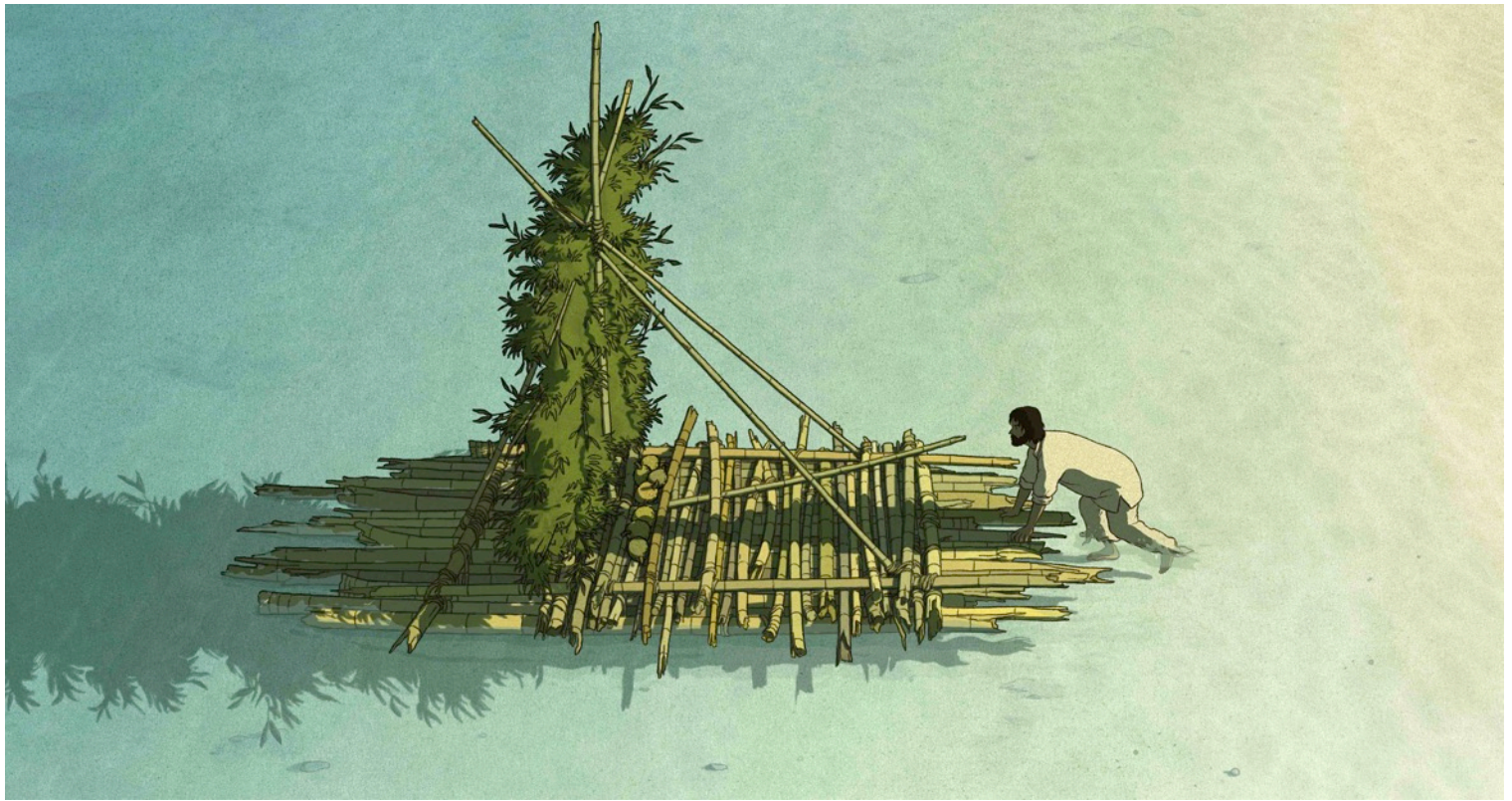
Ano, ovšem abychom docílili tohoto efektu, vůbec jsme nepoužívali rotoskopování – jako bratři Fleisherovi ve dvacátých letech 20. století, kdy obkreslovali hrané záběry. Používali jsme techniku, které se říká analytická animace: natočí se herci a pak se izolují v nejpůsobivějších polohách. Úhly kamery se uzpůsobí layoutu a pak se vše překreslí jako v hodině figurální kresby. Záběry herců se používají jen jako reference. Michael také strávil nějaký čas na ostrově a všechny ty fotky, které tam pořídil, se ukázaly jako neocenitelné: pomohly nám dostat se do trosečnické nálady a byly také nesmírně užitečné pro tým animátorů vytvářejících podobu krajiny. Michael totiž udělal jako studii vlivu světla na oblaka fotografie nebe od východu do západu slunce...

### **Krásna světla a přelétajících stínů bere dech...**

Je to skoro jako Michaelův podpis, který se opakuje v jeho krátkých filmech i v reklamách, které dělá ve Velké Británii. Všechno bylo zaneseno ve storyboardu. A tým převedl jeho styl do posledního detailu.

### **Na samém začátku filmu se náhle objeví obrovská přílivová vlna – jak s takovým typem scén pracujete?**

S pomocí spousty videozáběrů, fotek tsunami a bouří, ale také surfování... Já jsem pracoval především na postavách, ale zhruba deset animátorů se věnovalo speciálním efektům: vlnám a jejich pohybu, když ustupují zpět do moře. Je to velmi zdoluhavý proces, jsou tam drobné nuance, které stěží postřehnete, ale filmu dodávají jeho jedinečnou atmosféru.



### **Byly oheň a kouř digitální?**

Kouř ano, ale ne oheň. Původně, v návrhu, jsme chtěli použít techniku Cintiq, tedy tu, kterou jsme použili u animace postav. Barvy se pak přidají v pozdější syntetizující fázi. 3D animaci jsme použili na dva prvky: želvu a vor. Ty jsme digitalizovali a v záběrech, kde jsou společně s postavou, spolupracoval 3D animátor s 2D animátorem. V jedné scéně spadne muž do vody a plave pryč a želva za ním. Na obrazovce jsem měl želvu v 3D, ale potom se všechno překreslilo, abychom získali 2D dojem. Stejně to bylo i s vorem, který se nejdřív zpracoval digitálně a pak se překresloval obrázek po obrázku. Nejobtížnější pro animátory bylo znovu vytvořit pohybuující se stíny každého bambusového stonku, které se animovaly ručně.

### **Co je podle vás tématem filmu?**

Koloběh života, který je vyprávěn velmi přirozeně a skromně, se spoustou lásky ale také s náznakem krutosti. Scéna, kdy dítě pustí kraba a ten je hned chycen ptákem, toho říká tolik ...



## ROZHOVOR S ISAO TAKAHATOU

### **Znal jste Michaelův první krátký film *Mnich a ryba*?**

Ano, nadchnul jsem se pro něj na první pohled. Všechno – kresba, animace, hudba, příběh a smysl pro humor – všechno bylo úžasné. Zamiloval jsem se do něj. Překvapil mě především silnou realističností navzdory své jednoduchosti.

### **Pamatujete si svou první reakci na film *Otec a dcera*?**

Samozřejmě. Viděl jsem ho v televizi, když získal Grand Prix na Mezinárodním festivalu animovaných filmů v Hirošimě. Bylo to velmi příjemné překvapení, snímek na mě udělal veliký dojem. Říkal jsem si, že to je snad nejlepší z nejlepších krátkých animovaných filmů. Okamžitě jsem si ho pustil na videu a pak znovu a znovu – ani nechci hádat, kolikrát jsem ho viděl. Celé to dílo je fascinující.

### **Jste také toho názoru, že svou jednoduchostí se jeho grafický styl velmi blíží japonskému umění, východní kaligrafii a tomu, o co vy sám usilujete ve svých filmech (*Naši sousedé Jamadovi*, *Příběh o princezně Kaguje*)?**

Souhlasím, že jsme si oba zvolili styl, který nechává na plátně bílá místa místo toho, aby se vykreslovalo úplně všechno, protože chceme v publiku podněcovat aktivní představivost. Michaelovy kresby a animace navzdory své jednoduchosti nikdy nepřestávají být realistické a oba dlouhodobě usilujeme o něco podobného. Cítím také porozumění pro jeho poněkud východní vnímání přírody.

### **Byl to váš nápad, aby Michaelův první celovečerní film produkovalo studio Ghibli. Bylo snadné přesvědčit T. Suzukiho?**

Vlastně to není úplně přesné. Právě Tošio Suzuki si přál, aby Michael natočil celovečerní film... on chtěl ten film vidět. Nemám schopnosti producenta, a proto mě překvapilo, když byl Michael tak laskav a uvedl mě jako uměleckého producenta filmu. Osobně si nemyslím, že jsem sehrál tak honosnou roli a nemám tedy pocit, že si takovou poctu zasloužím.

### **Co si myslíte o animaci, která vznikala ve francouzském studiu v Angoulême? Vnímáte velké kulturní rozdíly mezi tím, jak pracují animátoři ve Francii a japonští animátoři ve studiu Ghibli?**

Já říkám: „Bravo!“ Michael má velmi unikátní styl. Je jednoduchý, nepřehlácený, ale ne čistě grafický a vyžaduje skutečný cit. Dosud si všechny animace kreslil sám. Pro animátory muselo být nesmírně obtížné zachovat jeho styl a zůstat při animaci těchto kreseb realistickými. Velmi rád bych pochválil práci týmu, který se sešel v Angoulême – vedli jste si skvěle! Mohu to říct jen na základě zhlédnutí finální verze filmu, ale domnívám se, že naše styly jsou si podobnější než kdy dřív.



## ZE ZAHRANIČNÍCH OHLASŮ

„Příběh tak jednoduchý, vybroušený a čistý, jako by existoval staletí.“ – [Variety](#)

„Tak jednoduchý a přitom tak krásný film.. opravdu mě dojal k slzám.“ – [First Showing](#)

„Zázrak beze slov.“ – [The Telegraph](#)

„Tak chytrý a dojemný, jak jen animovaný film může být.“ – [ScreenDaily](#)

„Dojemná animována óda koloběhu života.“ – [Indiewire](#)