

Nausika
z větrného údolí

Obsah

1. O filmu

1.1 Základní informace

1.2 O autorech

1.3 O filmovém příběhu

2. Hlavní témata filmu a inspirace pro výuku

2.1 Jaká témata ve filmu hledat?

2.2 Jaké otázky zvolit pro diskusi?

2.3 Jak a kdy film zařadit do výuky

3. Metodika práce s pracovními listy

3.1 Pracovní list 1 – Vytvořte svůj vlastní hmyzí svět

3.2 Pracovní list 2 – Storyboard k vlastnímu animovanému filmu

3.3 Pracovní list 3 – Staňte se objeviteli

4. Příloha – pracovní listy

4.1 Pracovní list 1 – Vytvořte svůj vlastní hmyzí svět

4.2 Pracovní list 2 – Storyboard k vlastnímu animovanému filmu

4.3 Pracovní list 3 – Staňte se objeviteli



1. O filmu

1.1 Základní informace

Název: Naušika z Větrného údolí (CZ), Kaze no tani no Nausicaa (JAP), Nausicaä of the Valley of the Wind (ENG)

Země vzniku: Japonsko

Rok premiéry: 1984

Stopáž: 116 min.

Režie, scénář: Hajao Mijazaki

Produkce: Isao Takahata

Hudba: Džó Hisaiši

Příběh o odvážné mladé princezně se odehrává ve fantaskním světě tisíc let po globální válce, která narušila rovnováhu ekosystému. Nebojácna Naušika z Větrného údolí obdařená nadáním dorozumívat se s obřím hmyzem, objevuje v zapovězeném prostoru krásu a učí se chápat jeho ekologické zákonitosti, narozdíl od většiny lidí, vyhýbajícím se oblastem mimo civilizaci. Zatímco obyvatelé bojují proti sobě i přírodním živlům, snaží se Naušika přinést mezi všechny znesvářené strany smír. Cenami ověnčený film bývá považován za definující dílo Hajaa Mijazakiho.

1.2 O autorech

Hajao Mijazaki (1941) je pravděpodobně nejznámějším japonským režisérem animovaných filmů. Proslavil se především svou celovečerní animovanou tvorbou, která v sobě nese tematiku antimilitarismu, environmentalismu a ekologického apelu na lidstvo, ale také univerzální a pozitivní motivy přátelství a hrdinství. Většina jeho celovečerní tvorby je přístupná a srozumitelná dětskému divákovi; mezi nimi najdeme filmy jako *Laputa: Nebeský zámek* (1986), *Můj soused Totoro* (1988) či *Doručovací služba čarodějky Kiki* (1989), v nichž se děti stávají i hlavními hrdiny příběhu. Jeho další snímky nesou silný morální vzkaz, primárně čitelný pro dospělé, ale viditelný i pro starší dětské diváky; zprávu o ničení

přírody najdeme v *Princezně Mononoke* (1997), protiválečný apel v *Howlově kráčejším hradu* (2004) a v jeho pravděpodobně posledním filmu *Chlapec a volavka* (2023).

Isao Takahata (1935–2018) byl režisér a scénárista animovaných filmů a seriálů. S Mijazakim se setkal v animačním studiu Toei, odkud po společně odešli a následně založili studio Ghibli. Takahata nejenže stál za jeho vznikem, ale zároveň se stal jednou z jeho nejvýraznějších tváří. Mezi jeho filmy najdeme například snímky *Hrob světlušek* (1988), *Naši sousedé Jamadovi* (1999) či *Příběh o princezně Kaguje* (2013). Jako producent se podílel pouze na dvou filmech, z nichž jedním titulem byla právě *Naušika z Větrného údolí* a tím druhým byl také Mijazakiho film *Laputa: Nebeský zámek* (1986). Po *Příběhu princezny Kaguji* se již další režii nevěnoval, jako umělecký producent ale ještě spolupracoval na filmu *Červená želva* (2016).

Džó Hisaiši (1950) je již neodmyslitelně spojen s hudbou k filmům Hajaa Mijazakiho. Jejich spolupráce začala již u *Naušiky* a Hisaiši pak v následujících letech složil hudbu do všech jeho filmů. Svou hudbou se dokázal přizpůsobit různorodým Mijazakiho světům i proměnlivým žánrům. Některé melodie jsou úzce spjaty s mezinárodním popkulturním odkazem Mijazakiho filmů; ať už se jedná o veselou úvodní píseň z *Mého souseda Totoro* či akční aranžmá podtrhující akční scény ve filmu *Porco Rosso*. Je ale autorem hudby i pro řadu hraných filmů.

1.3 O filmovém příběhu

Příběh filmu je zasazen do postapokalyptického světa, kdy je část světa zarostlá toxickými lesy, jejichž výpary jsou pro lidi smrtelně nebezpečné, a navíc jsou také plné obřího hmyzu. V části světa se ale dá stále žít; jedním z takových míst je i Větrné údolí. Odtud je i princezna Naušika, která má ojedinělou schopnost komunikovat s hmyzem a zároveň se pokouší zjistit, jak vyčistit svět zanesený válkou. Mezitím ale mezi dalšími světy eskaluje další konflikt, který nakonec zasáhne i do Větrného údolí, když tu havaruje obří loď převážející záhadný náklad a později sem vtrhnou

vojáci z jiné země. Naušika je tak nucena opustit Větrné údolí a snaží se odvrátit katastrofu, kterou by přinesl konflikt lidí a jejich snaha vyhubit hmyzí říši.

2. Hlavní témata filmu a inspirace pro výuku

2.1 Jaká témata ve filmu hledat?

Naušika nese velmi tíživé motivy, které mohou vyvolat řadu otázek. Hlavní tematická linka snímku je však jasně čitelná; jedná se o varování před ekologickou krizí, kterou do světa vnášíme svým jednáním. Jedná se o motiv velice temný a znepokojující, vzhledem ke zprávám o globální environmentální krizi a změnám klimatu stále viditelnější i u nás. Kromě tohoto motivu můžeme ve filmu najít i témata více vhodná i pro mladší diváky. Mezi nimi je otázka respektu k přírodě, náš vztah ke zvířatům, ale i rostlinám.

K filmu lze přistupovat i jako k médiu samotnému, probírat jej z pohledu narativu, obrazu či zvuku (či jak funguje dohromady kombinace obojího). Pracovat se dá ale i s tématem samotných kreslených animovaných filmů a jejich výtvarným zpracováním.

3. Metodika práce s pracovními listy

3.1 Pracovní list 1 – Vytvořte svůj vlastní hmyzí svět

Hmyz patří do světa animovaného filmu už od jeho počátku a je námětem pro řadu autorů. Mezi ty divácky nejznámější patří zřejmě 3D animované filmy *Mravenec Z* (režie Eric Darnell a Tim Johnson, 1998) a *Život brouka* (režie John Lasseter a Andrew Stanton, 1998), ale také seriál *Mrňousci* (Hélène Giraud a Thomas Szabo, 2006–2012). V České republice si však můžeme rozpomenout i na dva animované

seriály s hmyzími protagonisty; *Broučky* (režie Vlasta Pospíšilová, 1995) podle předlohy Jana Karafiáta a *Včelku Máju* (více režisérů, 1975–1980) podle knihy Waldemara Bonselse. A nelze samozřejmě opomenout zřejmě nejznámější českou hmyzí postavu Ferdy Mravence, kterou poprvé oživila v loutkové podobě Hermína Týrlová (1944).

Právě hmyzí postavy ale stály u samého počátku loutkové animace. Jako protagonisty svých filmů si je totiž zvolil průkopník této animační formy entomolog Vladislav Starevič. Ten využíval mrtvý hmyz, který doplňoval o drátky, a dal tak vzniknout prvním animovaným loutkovým filmům. Mezi jeho prvními filmy se tak objevuje *Pomsta kameramana* (1912), snímek z manželského života pana Brouka a paní Broukové.

Úkol prvního pracovního listu bude inspirován právě hmyzími loutkami. K jejich výrobě však budeme využívat materiály, které bychom již jinak nevyužili. Lze tak zvolit pestrobarevné PET láhve k výrobě jejich krovek, kusy alobalu, kovu či vnitřky nápojových kartonů, ale i řadu dalších materiálů. V tomto případě je limitem pouze dostupnost požadovaného materiálu. Loutka nemusí být prostorová, může být i plochá. Na tvorbu loutky lze navázat i animací, k níž lze použít telefon či tablet a jednoduše ovladatelnou aplikaci Stop Motion Studio.

3.2 Pracovní list 2 – Storyboard k vlastnímu animovanému filmu

Storyboard se může zdát pro řadu dětí jako odstrašující slovo, nicméně jeho tvorba je snadná a dá se zvládnout v relativně krátkém čase. Hlavním kritériem jeho tvorby je nápad, který je pak dovede k představě krátkého filmu. Tuto představu pak mohou rozvést do předem připraveného prostoru na storyboard. Ten běžně v procesu filmové tvorby vzniká až po vzniku námětu a scénáře. Pro dětskou tvorbu však naopak může být startovacím můstkem, který je dovede k představě vlastního malého příběhu. O něm mohou přemýšlet rovnou i ve spojitosti s konkrétním výtvarným stylem, který mají rádi,

a mohou jej přenést ve zjednodušené formě i do svého storyboardu.

Nejllepší možností je rovnou propojit tvorbu storyboardu s animací onoho vymyšleného příběhu. K tomuto účelu lze využít například aplikaci Stop Motion Studio, jež lze nainstalovat rovnou (a zdarma) do smartphonu.

Ve chvíli, kdy děti přemýšlí o filmu jim lze nabídnout nějaké výchozí body k inspiraci. V tuto chvíli lze rovnou zapojit motivy ze zhlédnutého filmu; pracovat lze s postavami (hmyz, princezna, bojovník, fantastická zvířata apod.) či s prostředími (nebezpečný les, vyprahlá krajina, skryté údolí atd.). Samozřejmě ale lze pracovat i s dalšími složkami filmu.

3.3 Pracovní list 3 – Staňte se objeviteli

Tento pracovní list je zaměřen na možnost reflexe filmu. Klíčovým tématem je pro něj náš vztah s přírodou a primárně s hmyzem, který je pro nás velice podstatný, ale v poslední bohužel můžeme sledovat jeho obrovský úbytek. Pro mnoho lidí působí nepříjemným dojmem, časté bývají i fobie (pravděpodobně nejznámější je tzv. arachnofobie čili strach z pavouků). V tuto chvíli je však dobré pozastavit se nad tím, co je příčinou pocitu, zdali je přítomný už od dětství nebo přišel-li tento pocit až v pozdějším věku.

Hmyz obecně není vždy prvním tématem při veřejných diskusích o ochraně přírody (výjimkou bývají včely), pokud však téma poznáme již v mladším věku, je pravděpodobné, že v následujících letech se o něj budeme zajímat více, či budeme minimálně více poučeni. Vzhledem k aktuálním tendencím zvednout povědomí o ochraně přírody jako takové, obavám mladších generací (nejen) o jejich budoucnost na této planetě a obecnému narušení antropocentrického pohledu, který bývá též častým argumentem i v politických diskusích, je vhodné se začít o těchto věcech bavit již v mladším věku a nejlépe nějakou odlehčenou formou, kterou právě filmový zážitek (i když ne vždy zcela jednoduchý) může nabídnout. Zapojení odlehčené formy zkoumání přírody

a zapojení kreativních nástrojů pak může též pomoci v diskusi či jen v obyčejném povídání o fauně a flóře kolem nás.

4. Pracovní listy

4.1 Pracovní list 1 – Vytvořte svůj vlastní hmyzí svět

Vytvořte si své vlastní hmyzí hrdiny! Inspirovat se můžete reálným hmyzem, ale nebojte se využít i svou představivost a vymyslet zcela nové druhy.

Jako inspirace Vám může posloužit i hmyz přímo z filmu!

Nejllepší ale bude, když si své hmyzí hrdiny nejdřív nakreslíte a pak je až zkusíte vyrobit. K návrhům můžete využít třeba prostor níže.

Ukázka storyboardu:





Popis akce:
VELKÝ CELEK
Vidíme pláž a moře.
Po horizontu jede plachetnice zleva doprava.

Hudba/Zvuky:
Šum moře a křik racků.










Popis akce:
VELKÝ DETAIL tváře Antona.
Obočí se zvedne, oči se zvětší a zorničky se roztáhnou.

Hudba/Zvuky:
Radostný povzdech.












Popis akce:
POLOCELEK
Postava kráčí zprava doleva přes celý obraz.
Ruka s košíkem se pohybuje v rytmu chůze.

Hudba/Zvuky:
Šum moře a křik racků.









Popis akce:
CELEK
Postava přijde k lehátku zprava a posadí se do něj.
Levá ruka sáhne do košíku.

Hudba/Zvuky:
Vrznutí plátna a dřeva při dosednutí.
Šustění papírového obalu.




Popis akce:
VELKÝ DETAIL
Ústa Antona se velmi otevírají, pravá ruka přibližuje držení toastu.

Hudba/Zvuky:
Pomlaskávání.






Popis akce:
POLODETAIL
Ptačí zobák zprava vytrhává toast z Antonovy ruky a od jeho úst.
Anton rozpáhne ruce.

Hudba/Zvuky:
Překvapený údiv.






Popis akce:
CELEK
Postava racka letí, mává křídly a plachtí s toastem v zobáku.

Hudba/Zvuky:
Křik racků a plácání křídel.






Popis akce:
POLOCELEK
Anton strnule hledí vzhůru.
Ruce pomalu klesají.
Zatmívačka obrazu.

Hudba/Zvuky:
Šum moře a vzdalující se chechtavý křik racků.



4.3 Pracovní list 3 – Staňte se objeviteli

Film, který jste právě viděli, je plný velkých témat a otázek. To největší téma z nich je ale náš vztah s přírodou.

Vyjděte ven do přírody (ať už je to les, nejbližší park, zahrada nebo jakékoliv jiné místo) a zkuste se svými rodiči/pedagogy/kamarády bavit o vztahu, který měla Naušika s přírodou, hmyzem, jak moc do přírody zasahovali lidé, co zapříčinilo její stav a prostě všechno ostatní, co Vám připadalo důležité.

Vzít si s sebou můžete i nějaké věci na kreslení a malování, skicák nebo právě tento pracovní list. Zkuste nakreslit to, co Vás zaujme, a zaměřte se i na hmyz, kterým jste obklopeni. Jaký k němu máte vztah? Máte strach z pavouků? Přemýšleli jste někdy nad tím, proč to tak je? Zkuste se chvíli nechat unést myšlenkami a pak je sepsat nebo rovnou nakreslit.

