

VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ KOMUNIKACE

Katedra vizuální tvorby

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Kombinování stop-motion a jiných
animačních technik

2023

Yana Kulyk



VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ KOMUNIKACE

Katedra vizuální tvorby

Vizuální a literární umění

Animace a vizuální efekty

Kombinování stop-motion a jiných animačních technik

Teoretická část: Kombinování stop-motion a jiných animačních
technik

Praktická část: Animovaný film

Autor: Yana Kulyk

Vedoucí práce: MgA. Anna Kryvenko

2023

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci zpracovala samostatně a že jsem uvedla všechny použité prameny a literaturu, ze kterých jsem čerpala. Stvrzuji, že všechny odevzdané výtisky mé diplomové práce se shodují s elektronickou verzí v informačním systému VŠKK a souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna veřejnosti pro účely studia a výzkumu.

V Praze dne.....

Podpis autora:

Poděkování

Za prvé bych chtěla poděkovat své rodině za možnost plnit si své sny a za podporu. Děkuji také autorce filmu Hadohlavci Pauline Morel za vstřícnost a komunikaci. Jsem vděčná všem lektorům, profesorům, vyučujícím a studentům, které jsem během bakalářského studia poznala a bez kterých by tato práce nevypadala tak, jak teď vypadá. Děkuji Pavlu Hrubošovi za přístup ke své knihovně a Matouši Svěrákovi za nasměrování. Nakonec bych ráda poděkovala vedoucí své práce MgA. Anně Kryvenko za všechny poznámky a pomoc, které mi poskytla.

Děkuji.

Abstrakt

Cílem této bakalářské práce je posoudit postavení stop-motion animace v moderních reáliích a zjistit, jestli existuje tendence ke kombinování uvedené techniky s jinými. Po uvedení nových animačních metod na konci minulého století se filmový průmysl dramaticky změnil. Nyní si můžeme všimnout obrovské tendence pro CGI (počítačem generovaný obraz) ve srovnání s tradičními animačními přístupy. Tato práce se zaměřuje na to, jak přesně sloučení technik funguje, a na důvody, které k tomuto sloučení vedou.

Teoretická část se skládá z několika sekcí. První je přehled možností stop-motion animace a historický přehled vývoje stop-motion animace v postmoderní době. Druhá obsahuje filmové analýzy. Zahrnuje podrobnou studii Malého prince (2015), práce studia LAIKA a dalších méně známých audiovizuálních děl z různých oblastí animace. Studie naznačuje způsoby, jak dosáhnout toho, aby spojení techniky vypadalo a působilo dobře, a vysvětluje důvody, které vedly k rozhodnutí autorů.

Praktickou část představuje krátký animovaný film, ve kterém je pomocí stop-motion, 2D počítačové animace a dalších VFX (vizuálních efektů) vyprávěn příběh mladé migrantky, která se potýká s psychickými problémy. Přístup k výrobě filmu se opíral o informace získané z teoretické části práce.

Klíčová slova

stop-motion • LAIKA • animace • Malý princ

Abstract

The aim of this thesis is to deduce the position of stop-motion animation in modern realms and find out whether there is a prevailing tendency for combining the mentioned technique with others. With the introduction of new animation methods at the end of the last century, the motion picture industry has changed dramatically. One can now notice a huge tendency for CGI (computer-generated image) over traditional animation approaches. This thesis focuses on how exactly the merging of the techniques works and the reasons that led to this merging.

The theoretical part consists of several sections. The first is an overview of the possibilities of stop-motion animation and a historical overview of its development in terms of the postmodern era. The second one is film analysis. It comprises a detailed study of *The Little Prince* (2015), LAIKA studios' works, and other less known audiovisual works from different fields of animation. The study indicates ways to make the technique of blending look and feel amicable and explains the reasons behind the film crew's choices.

The practical part is represented by a short animated film, in which the story of a young immigrant who is struggling with mental issues, is told with the help of stop-motion, 2D computer animation, and other VFX (visual effects). The approach to the production of the film relied on the information gained from the theoretical part of the thesis.

Keywords

stop-motion • LAIKA • animation • *The Little Prince*

Obsah

1. Úvod.....	8
2. Možnosti stop-motion animace.....	8
3. Postmodernismus v audiovizuální tvorbě a jeho vliv na animaci	10
4. Videoklipy	13
5. Anifilm	17
6. Hadohlavci	20
7. LAIKA a inovace.....	22
8. Malý princ.....	24
9. Muzeum Nevědomí	28
10. Závěr.....	29
11. Prameny	31
12. Sekundární zdroje.....	33
13. Seznam obrázků a tabulek	34

1. Úvod

Prvním cílem teoretické části mé práce bude snaha vyjasnit, v jaké situaci se dnes nachází stop-motion animace, a co k tomuto stavu vedlo. Slovem „dnes“ odkazuji na úsek času od uvedení prvního 3D-snímku, provedeného celkově pomocí počítačových technologií (rok 1995), do roku 2023. Zkusila bych také naznačit, kam stop-motion do budoucnosti míří.

Druhým cílem bude popsat, jak a proč funguje, k čemu slouží kombinování několika animačních technik, z nichž jedna by byla stop-motion.

Směr teoretické části práce bude vycházet ze dvou hypotéz:

1. Stop-motion animace v současnosti má tendenci k propojení s novými animačními technologiemi a dalšími animačními technikami.
2. Existuje sada nástrojů (vizuálních, zvukových anebo jiných) k tomu, aby spojení několika animačních technik bylo pro diváka srozumitelné a přijatelné.

K ověření první hypotézy použiji znalosti, které načerpám z odborné literatury a jiných zdrojů informací. Abych byla co nejpřesnější, prozkoumám oblast jak krátkometrážní, tak i celovečerní tvorby. Dotknu se masmediální a autorské tvorby. Přiložím statistická data z českého festivalu krátkometrážního animovaného filmu Anifilm.

Abych ověřila druhou hypotézu, pokusím se o analýzu zvláštních prvků (např. mizanscény, děje, textur a materiálů loutek a postav, barevné kompozice záběru atd.) oceněných nebo méně proslulých animovaných filmů, jako jsou *Hadohlavci*¹, *Malý princ*², díly studia LAIKA, a videoklipu na skladbu *Remedy*³ od Breakbot&Irfane. Vybrala jsem si právě tato audiovizuální díla, protože mají odlišný přístup ke kombinování animačních technik.

V praktické části práce bych následně zkusila zpracované informace využít k výrobě vlastního krátkého filmu, který by kombinoval stop-motion a počítačovou 2D-animaci.

2. Možnosti stop-motion animace

Stop-motion je jednou z nejstarších animačních technik. V překladu z angličtiny „stop-motion“ znamená zastavení pohybu. Tato dvě slova v podstatě popisují princip jakékoliv animace: při rychlém promítnutí jednotlivých fází akce (jejího zastavení v určitých intervalech času) se vytváří plynulý pohyb. O něčem podobném věděli už naši předhistoričtí předkové.

¹ Morel, 2021.

² Osborne, 2015.

³ Haegelin, 2022.

Například v jeskyni Altamira na severu Španělska byly nalezeny pravěké nástěnné malby s motivy zvířat. Ta byla namalována takovým způsobem, že hra stínu a světla, které vyzařovaly ohniska, je rozpohybovávala.



Obrázek 1: První záznamy principu animovaného pohybu. Divoké prase z jeskyně Altamira na severu Španělska. Končetiny zvířete jsou namalovány v několika variantách. Blikající světlo od ohniska podsvěcovalo různé fáze akce.

Existuje několik druhů stop-motion animace: plastelínová, loutková, plošková atd. Plastelínou se dá malovat (zachází se s ní při tom skoro jako s olejovými barvami). Tato metoda má název claypainting. Její průkopnicí byla Joan Gratz. Natočila tímto způsobem oscarový film *Mona Lisa Descending a Staircase*⁴. Tvárnost plastelíny (nebo také hlíny) dovoluje hrát si s metamorfózou nebo spojením několika předmětů do jednoho. Umístíme-li vedle plastelíny zdroj tepla, způsobí to její tání. Tato vlastnost materiálu byla zachycena Bobem Gardinerem a Willem Vintonem v krátkometrážním filmu *Closed Mondays*.⁵

Kostra je neoddělitelnou součástí trojrozměrné loutkové animace. Zpevňuje postavu, která je pak schopna pohybu v místech kloubů. Díky tomu jsou loutky vytrvalejší než bezkostrové hlínové či voskové figurky, které ještě navíc po nějaké době mohou měnit svůj stav, vnější podobu, a dokonce se pokrýt prachem. Prvním autorem loutkové animace byl Vladislav Starevič. Položil základy sovětského animovaného filmu. V jeho filmech role „ciné marionnettes“⁶ vykonávaly mrtvý hmyz a jiná zvířata.

Nejstarší celovečerní animované filmy byly vytvořeny pomocí ploškové animace. Dva filmy argentinského tvůrce italského původu Quirina Cristianiho byly nenávratně ztraceny kvůli požáru, proto za nejstarší dochovaný celovečerní animovaný film se považuje *Dobrodružství prince Achmeda*⁷ německé tvůrkyně Lotte Reinigerové. Plošková animace je

⁴ Gratz, 1992.

⁵ Gardiner, 1975.

⁶ Starevičem používaný výraz. Pochází z francouzštiny a znamená filmové loutky.

⁷ Reinigerová, 1926.

dvojměrná. Postavy a dekorace se vyřezávají z různých materiálů, jako jsou textil, papír, fotografie atd. Mohou být kostrované, nebo ne. Takový styl se v dnešní době napodobuje počítačovými programy, které pracují s vektorovou grafikou a různými digitálními objekty.

Od jiných technik stop-motion odlišuje její realističnost. Podle jednoho z dnešních nejúspěšnějších stop-motion animátorů Henryho Selicka CG (počítačová grafika) „[...] může cokoliv, ale ne jednoduše udělat to, co je u stop-motion animace vrozené: podložit důkazy autorské tvorby přes nevyhnutelné omyly a donést do auditoria, že to, na co se dívají, opravdu existuje“⁸.

V této práci bych se ráda soustředila na to, co může stop-motion animace nabídnout současné společnosti. V další kapitole bych se proto blíže podívala na postmodernismus v audiovizuální tvorbě a jeho vliv na vnímání a rozvoj animace.

3. Postmodernismus v audiovizuální tvorbě a jeho vliv na animaci

Postmodernismus je umělecký a myšlenkový směr, který vznikl v druhé polovině 20. století a je v západní civilizaci doposud dominantní. Postmoderna je obvykle asociována s pluralitou názorů, zrovnoprávněním protikladných idejí. V oblasti audiovizuální tvorby se postmoderní kino zcela prosadilo přibližně v osmdesátých letech minulého století.

Prvním poznávacím znakem postmodernismu ve filmu je využití holdu (projevu úcty, metodou zmínky nebo nápodoby) a pastiše. Koncept pastiše byl vytvořen americkým filozofem Frederikem Jamesonem. Znamená podstaty zbavenou parodii. Jako příklad Jameson uvádí nostalgické filmy, které přistupují k reprezentaci minulosti pomocí stylizací a atributů módy, které pak dějiny zastupují.

Dalším poznávacím znakem postmoderního audiovizuálního díla je směsice stylů, vysokých a nízkých žánrů. Animace, i když není žánrem kina, ale samotným médiem, se do určité doby nepovažovala za vysokou formu umění. O změnu v percepci animovaného filmu ještě v první polovině 20. století bojoval světově proslulý Walt Disney. První úspěchy Disneyho jsou spojeny se sérií krátkých němých filmů Alenka v kreslené říši⁹, které kombinují animaci s natáčením živých objektů. Film nebyl nikdy uveden v kinech, ale místo toho byl promítán potenciálním filmovým distributorům. Disneyho snímek Sněhurka a sedm trpaslíků¹⁰, který bývá velmi často chybně považován za vůbec první celovečerní animovaný film, měl za úkol prokázat, že animace může být nejenom komická, ale i seriózní a dojmout diváka až

⁸ Priebe, 2011, s. 9.

⁹ Disney, 1923.

¹⁰ Hand, 1938.

k slzám.¹¹ Reakce publika byla úžasná, nicméně místo nominace v kategorii Nejlepší film od americké Akademie filmového umění a věd Disney dostal speciálního Oscara za průkopnickou práci v oblasti celovečerních kreslených pohádek. Disney se nevzdal a vytvořil avantgardní muzikál Fantazie¹², který se skládal z pasáží kreslené animace podbarvené osmi klasickými symfonickými skladbami. Společnost na spojení vysoké hudby a animace tehdy ještě připravena nebyla, proto dílo nevyniklo.

Spojení několika druhů animačních technik se ve filmech začalo víceméně pravidelně objevovat po roce 1980. Například československý animovaný film Dobrodružství Robinsona Crusoe, námořníka z Yorku,¹³ z roku 1981 obsahoval loutkovou animaci a fragmenty ploškové animace. Tímto způsobem se rozdělily hlavní příběh a doprovodné linie děje (vzpomínky postavy). V zahraničí Henry Selick o rok později vytvořil experimentální film Seepage¹⁴. Obsahoval pixilaci, stop-motion, kreslenou animaci a další, přičemž stylizace kolísala od naturalismu k úplné abstrakci. V poslední době se na velkém platně začalo objevovat spojení 3D- a 2D-animace. Taková kombinace se vyskytuje ve snímku Proměna¹⁵ amerického studia Pixar. Studio bylo doposud známé svou snahou o dosažení fotorealistického obrazu skrze pečlivou detailizaci textur (srsti, vlasů) atd. V Proměně můžeme nejenom poprvé v historii Pixaru vidět fyzické spojení dvou technik (některé vizuální efekty byly vytvořeny ve 2D-povrchu jiných vrstev), ale i aplikaci principů dvojrozměrného animačního jazyka v trojrozměrné tvorbě. Tvůrci záměrně studovali staré kreslené filmy, aby pochopili, jak a proč ty či jiné triky fungují, a následně integrovali CalArts-styl do 3D-prostoru. CalArts se liší svým přístupem k práci s barvou a tvarem. Jeho podstatu lze popsat následovně: méně detailů – jednodušší a levnější výrobní proces. Proto se CalArts zejména prosadil ve výrobě mnohasériových animovaných TV-seriálů, kde občas existuje potřeba rychle práci předělat.

¹¹ Colt, 2016.

¹² Algar, 1940.

¹³ Látal, 1981.

¹⁴ Selick, 1982.

¹⁵ Shi, 2022.



Obrázky 2 a 3: vlevo jsou postavy z CalArts-seriálu Čas na dobrodružství¹⁶. Vpravo je hlavní hrdinka Proměny. Jednoduché, tenké linie, neproporční, pohyblivé rty a velké kulaté oči jsou pro tento styl typické. V očích hlavní hrdinky Proměny můžeme vidět srdíčka, což také pochází ze starých kreslených animací.

V kontextu kombinování 3D a 2D je třeba zmínit i tvůrce Alberta Mielga. Byl prvním kreativním ředitelem při výrobě snímku *Spider-Man: Paralelní světy*¹⁷. Ve snímku můžeme také vidět 2D-vrstvy v komiksově stylizaci povrchu 3D-objektů. V krátkometrážním snímku *The Witness*¹⁸ byl Mielgo potom schopen realizovat nápady, které se mu ve *Spider-Manovi* realizovat nepodařilo. Například ve většině záběrů bylo pozadí ručně namalováno ve 2D (počítačově generované 3D-pozadí můžeme vidět jenom v kompozičně nejsložitějších záběrech). Nahé postavy byly také namalovány ručně záběr po záběru. Program *Marvelous Designer* (který je především určen pro tvorbu oděvů, ne animaci) rozpohyboval oděvy způsobem, který vytvořili speciálně pro tento snímek. *The Witness* je vizuálně matoucí: vypadá, jako kdyby animace byla vytvořena pomocí technologií *motion capture* (přenášení nahreného pohybu skutečné postavy na digitální model) nebo kdyby se natáčely živé objekty, na jejichž povrch pak byly naloženy další vrstvy. Zároveň je ale simplifikována jako impresionistický obraz. Za svou novátorskou práci Mielgo získal tři ocenění *Emmie* a jedno ocenění *Annie*.

Kombinaci filmu a *stop-motion* animace můžeme najít v řadě amerických sci-fi hororových filmů z minulého století. Jak tomu bylo i u ostatních těchto snímků, v kultovním *King Kongovi*¹⁹ tento druh animace sloužil jako zdroj levnějších vizuálních efektů. Velikým tvůrcem takových vizuálních efektů je *Raymond Harryhausen*, který svou prací inspiroval budoucí generace významných *stop-motion* animátorů (třeba *Henryho Selicka* a *Wese Andersona*). Horory jsou totiž žánr, který má dlouhou společnou historii se *stop-motion*

¹⁶ Ward, 2010–2018.

¹⁷ Persichetti, 2018.

¹⁸ Mielgo, 2019.

¹⁹ Cooper, 1933.

animací. Animované horory je rozvíjející tržní větev. Existují stop-motion horory jak pro dospělé publikum, třeba *Spook train: Room one – Curtains*²⁰ či *Bobby Yeah*,²¹ tak i pro mladší publikum, například *Mrtvá nevěsta* Tima Burtona²², *Ukradené Vánoce*²³, *Koralína a svět za tajnými dveřmi*²⁴. Dětské animované horory mají hodně rysů postmodernismu. Postmoderní horror, na rozdíl od toho klasického, zachází s násilím jako se součástí každodenního života.²⁵ Předpokládám, že právě realističnost stop-motionu pomáhá přiblížit vymyšlený svět ke skutečnému, a kombinace údajně nekompatibilních jevů, jako jsou loutky (odkazující na dětství) a násilí, pomáhá vytvořit strašidelný a nepříjemný obraz.

Ambivalence vůči novým technologiím je jednou z charakteristik postmodernismu. Jelikož stop-motion je tradiční animační technikou, její spojení se současnými technologiemi by se v některých případech dalo považovat za příklad takového protikladného postavení jako v situaci se studiem LAIKA, které na jedné straně vyznává a využívá možnosti nových technologií, ale na straně druhé se co nejvíce snaží držet tradiční stop-motion animace (více informací viz kapitolu LAIKA a inovace).

Jedním ze žánrů audiovizuální tvorby, který má své počátky v postmodernismu a hodně s ním souvisí, je hudební video nebo též videoklip. Můžeme najít příklady využití stop-motion animace ve videoklipech. Proto právě k nim nyní obrátím pozornost.

4. Videoklipy

Zvláštní kategorii krátkometrážní animované tvorby tvoří videoklipy. Masové šíření hudebních videí je spojeno s jejich komerčním úspěchem v pop kultuře na konci 20. století. První videoklipy měly za úkol prodat interpreta jeho hudbu. Proto směr rozvoje tohoto druhu tvorby často určovaly ekonomické faktory. Průmysl na nich závisí i v současnosti. Na druhé straně existuje podpora i méně na zisk zacíleného proudu videoklipů. Například mnohé festivaly animovaného filmu (včetně českého Anifilmu) mají ve svém programu sekci soutěže videoklipů. Věřím, že animované videoklipy jsou celkově volnější tržní nika. Argumentovala bych toto tvrzení tím, že jejich produkce je většinou nákladnější a trvá delší dobu než natáčení živých objektů, což je v podmínkách vysoké konkurence, která na trhu existuje, velké minus. Kromě toho na Anifilmu 2022 byli prezentováni jak menší tvůrci, tak i například videoklip na

²⁰ Hardcastle, 2017.

²¹ Morgan, 2011.

²² Burton, 2005.

²³ Selick, 1993.

²⁴ Selick, 2009.

²⁵ Troutman, 2015, s. 104.

skladbu Eltona Johna a populární zpěvačky jménem Dua Lipa, což vede k úsudku, že i v masové tvorbě jsou animovaná hudební videa něčím zajímavým a neobvyklým.

Pandemie virové choroby covid-19 vedla k častějšímu objevování se animace v hudebních videích z celého světa. V době nejrůznějších karanténních opatření animace dovolila tvořit bez rizika nakažení členů filmového štábu. Tak v roce 2020 a dalších dvou letech vznikla celá řada animovaných videoklipů určených pro masového spotřebitele.

Aby se produkt prodal, musí být atraktivní, zajímavý. Musí také být uznávaný. Proto se ve videoklipech často objevují sami hudebníci nebo zpěvák (pro animovaná hudební videa se vytváří stylizované kopie umělce). Lze to chápat i jako určitý projev postmodernismu, jelikož v postmoderním kině se režiséři často objevují ve svých dílech jako herci. Postmoderními činí videoklipy i řada dalších skutečností. Za prvé vznikly v době postmodernismu. Za druhé hudební videa zřídka vyprávějí nějaký příběh (takže se vyhýbají tradičnímu narativu), stírají hranici mezi vysokými a nízkými žánry a často využívají pastiš a hold.

Úkolem videoklipu je nějakým způsobem zobrazit hudbu. Na rozdíl od filmu, kde hudba je sekundární a pomáhá diváka nasměrovat, v tomto druhu audiovizuální tvorby je zvuk prvotní a důležitější. Z pohledu vztahu mezi obrazem a textem skladby u hudebního videa lze použít tři strategie: ilustraci (přetvoření textu písně v příběh), zesílení (přidání nových významů textu, které se avšak s ním shodují) a disjunkce (když obraz nemá nic společného s textem anebo je s ním v rozporu).²⁶ Nezávisle na tom disjunktivní nebo ilustrační je strategie zobrazení textu, stříhová skladba se řídí tempem a převratnými body melodie. K prvním, kdo se pokusili o rytmické sjednocení hudby a kresleného obrazu, patří Walt Disney. V roce 1928 natočil krátkou animovanou sekvenci Parník Willie, která měla u diváků velký úspěch a vyvolala zájem o audiovizuální tvorbu. Tehdejší publikum bylo ovšem na hudební doprovod v kinech zvyklé: hrávali v nich místní muzikanti. Novinkou ale byla dokonalá synchronizace obrazu a hudby, která byla ještě navíc pomocí nové technologie předem zapsána na film.

Dalším důležitým tvůrcem v tomto ohledu je Kanadčan Norman McLaren. Byl experimentátorem: ryl do filmového pásu, zabýval se abstrakcí. Často se o něm říká, že vizualizoval hudbu.

Pravděpodobně nejúspěšnějším animovaným hudebním videem je klip na skladbu Sledgehammer z roku 1986. Byl mnohokrát nominován a vyhrával různé prestižní ceny. Ačkoli hlavním cílem bylo propagovat postavu interpreta prodej jeho tvorby, video lze chápat jako skutečný umělecký projev. Klip je mixem animačních technik, stylů a metamorfóz.

²⁶Hill, 1995, s. 28.

Videoklip na skladbu Remedy od Breakbot& Irfane z roku 2022 je typickým příkladem postmoderní audiovizuální tvorby. Stylizace napodobuje disko-kulturu konce 60. a začátku 70. let 20. století: můžeme vidět zrcadlovou kouli, neonovou značku, filmový pás, určitou barevnou paletu, které hrají roli atributů doby. Výběr stylizace doplňuje hudbu, která také odkazuje na disko-kulturu (můžeme například slyšet syntetické zvuky, které jsou pro tuto dobu typické).

Kromě stop-motion se v hudebním videu objevují 2D-animace a další počítačově generované vizuální efekty. Loutky se natáčely zvláště na zeleném pozadí a pak byly přidány do scény pomocí klíčování. Řekla bych, že celistvost videoklipu spočívá na dvou prvcích. První je pevnost barevné kompozice. V záběrech se kombinují bílá, černá, odstíny růžové, fialové a modré, jeden objekt (detail) je obvykle zabarven žlutě nebo hnědě. Různé kombinace zmíněných barev, jež můžeme ve videoklipu vidět, odpovídají barevným schématům. Barevné schéma je sada barev, které spolu harmonizují. Základem každého ze schémat je barevný kruh.



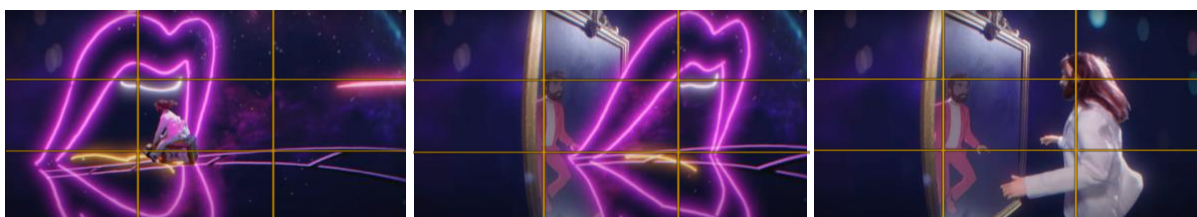
Obrázek 4: Barevný kruh

Barevný kruh se skládá z primárních, sekundárních a terciárních barev. Primární barvy (žlutá, modrá, červená) nelze namíchat z jiných barev. Sekundární (zelená, oranžová a fialová) jsou kombinací dvou primárních barev ve stejném poměru. Terciární barvy vzniknou z primární a sekundární barvy. Existují schémata analogické, triadické, komplementární, split-komplementární, tetraedrické a další. Komplementární barvy leží v barevném kruhu naproti sobě a tvoří kontrast. Split-komplementární schéma v Remedy tvoří modrá, fialová a žlutá. Odstíny modré, fialové a růžové, které jsou ve videu dominantní, odpovídají analogickému schématu.

Bílou barvu lze vytvořit smícháním tří základních barev. Černá barva je nejtmavším odstínem bílé. Obě jsou neutrální, proto ladí téměř se všemi dalšími. Bílé objekty v záběru tvoří body, které přitahují pozornost a o které se oko může opírat. Tyto body vznikají v nejhezčích místech z pohledu kompozice záběru. Tím odkazují na pravidlo třetin, zlatý řez a středovou

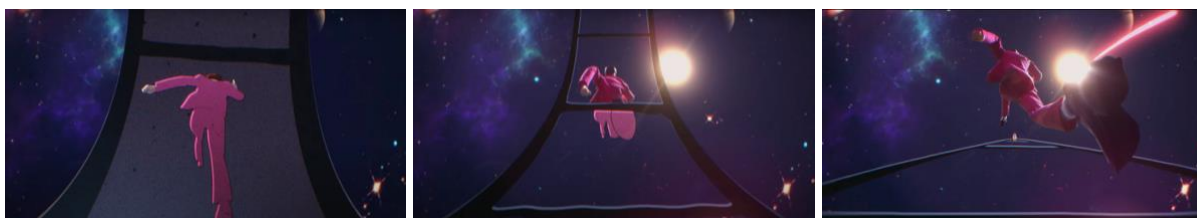
kompozici. Středová kompozice předpokládá, že hlavní objekt se umísťuje do středu. Třetinové dělení (rozčlenění na devět stejných obdélníků) tvoří linie. Umístění objektů podle a podél těchto linií nebo v místech jejich protínání vytváří dojem hezkého obrazu. Zlatý řez (či také zlatý poměr) je princip, se kterým se můžeme setkat všude v přírodě: v lidském obličejí, tvaru květin, ulit a tak dále. Jde o přesně definovanou konstantu estetického vyvážení proporcí délek, které jsou v poměru 1:1:1,618. Často se zobrazuje jako spirála a její centrum je nejvíc přitahujícím místem záběru.

Druhým pilířem videoklipu je ústřední role hlavních postav. Hlavní postavy (prototypy muzikantů) jsou jakýmsi stabilizačním bodem v prostředí, které se neustále mění, transformuje. Ve videoklipu není hrubý střih: přechod z jednoho do druhého prostředí se odehrává pomocí pass-by-efektu a metamorfóz. *Pass by* (z angl.) znamená *jít kolem*. Tak objekt z prvního záběru pokračuje v dalším. I když se postavy pořád hýbou, konečným bodem jejich pohybu je vždy centrum, kde se odehrává hlavní akce scény. Pohyb stop-motion loutek je stejně (nebo velmi podobně) rychlý jako pohyb 2D-verzí, proto všechno vypadá plynule. Tempo pohybu ovšem udává hudba. Vizualní sekvence také sleduje text písně a částečně jej zobrazuje.

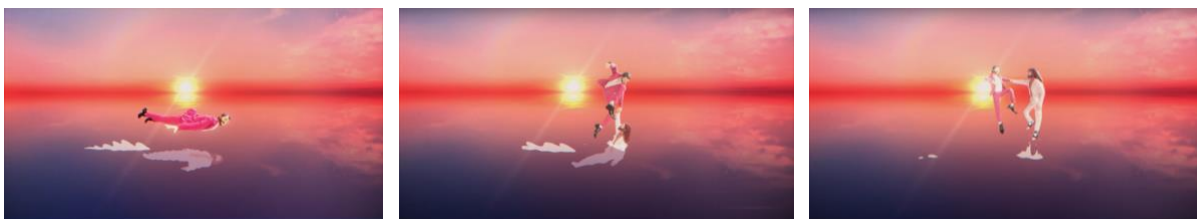


Obrázky 5, 6, 7: Přechod do následující scény pomocí efektu pass-by. Žlutá mřížka dělí obraz na devět stejně velkých obdélníků. Bílé a žluté detaily tak jsou umístěny podle pravidla třetin.

Ve videoklipu můžeme vidět dvě verze hlavních postav: první je dvojrozměrná digitální a druhá je trojrozměrná loutková. Přechod z první techniky do druhé je proveden tak, že postavu překryje jiný objekt, který má pevně nakreslenou hranici nebo nějakou linku, která tuto postavu rozdělí na několik částí. Postava zůstává ve stejné pozici nebo pokračuje v pohybu, mění se jenom animační technika (nápodoba match cutu).



Obrázky 8, 9, 10: Příklad 1. Digitální verze postavy č. 1 běží. Začíná ji překrývat černá linka filmového pásu. Linka rozdělí postavu č. 1 na dvě části a ta, která se pak objeví nad černou linií, už je loutková. Postava č. 1 v pohybu pokračuje. Středová kompozice.



Obrázky 11, 12, 13: Příklad 2. Postava č. 1 letí nad vodní plochou ve středu záběru. Ve vodě se odráží digitálně udělaná postava č. 2. Postava č. 1 natahuje ruku, aby vytáhla z vody postavu č. 2. Z vody se vynoří loutková postava č. 2: vodní plocha slouží hranici mezi dvěma verzemi postavy č. 2.



Obrázky 14, 15, 16: Příklad 3. Postava č. 2 je umístěna před zrcadlem. V zrcadle se odráží digitálně udělaná postava č. 1. Zrcadlo praskne, střeby se rozletí do všech stran a za nimi se objeví loutková postava č. 1. Digitální i loutková postava č. 1 mají stejnou pozici. Zrcadlo plní roli hranice.

Videoklipy se už dávno staly nejenom produktem určeným k masové zábavě, ale i součástí vizuální kultury. Můžeme je tudíž vidat na filmových i jiných festivalech v různých sekcích. Mezi takové festivaly patří i český festival animovaného filmu Anifilm.

5. Anifilm

Anifilm je český mezinárodní festival animovaných filmů. Byl založen roku 2010 a je takzvaně Oscar-qualifying, což znamená, že může doporučovat snímky k soutěži o prestižní cenu Oscar. Cílová skupina festivalu je poměrně obšírná: profesionálové i fanoušci jakéhokoliv věku. Záměrem festivalu je ukázat aktuální trendy, postupy, technologie a techniky v oblasti animované tvorby.

Na Anifilmu 2022 ve třech kategoriích (krátké filmy, studentské filmy, videoklipy) bylo celkem představeno 18 snímků natočených pomocí stop-motion animace. Z nich pět (28 %) bylo vytvořeno výhradně ve stop-motionu. V sedmi filmech (39 %) se objevila kombinace stop-motion a počítačové animace.

V mezinárodní soutěži celovečerních filmů z 11 filmů jeden obsahoval stop-motion. Přičemž v něm můžeme zase vidět mix technik: kromě stop-motionu se zde objevuje kresba na papír, rotoskopie, animace na špendlíkovém plátně atd.

Zajímavým příkladem propojení stop-motion s novými technologiemi je průkopnický tchajwanský VR-film *Nemocná růže*,²⁷ představený k mezinárodní soutěži. Pomocí VR-brýlí je divák schopen sám rozpohybovat vymyšlený svět kolem sebe, a přitom při každém zhlédnutí jinak. Kombinace je zajímavá i z toho pohledu, že technologie, která má za účel ponoření se do virtuální reality, se spojuje s animační technikou, jejíž unikátnost spočívá v tom, že je světem vytvořeným z reálných objektů zachycených při reálném světle.

Tabulka č. 1 níže zahrnuje přehled všech animovaných filmů natočených pomocí stop-motion uvedených na Anifilmu 2022. Světle zelenou barvou jsou zvýrazněny filmy, ve kterých se objevuje spojení stop-motion a počítačové animace. Světle béžovou barvou jsou zvýrazněny snímky natočené pouze technikou stop-motion. Bílé buňky se vztahují k filmům, které jsou kombinací stop-motion s jinými než počítačovými 2D animačními technikami.

Název	Kategorie	Režisér; Země původu	Technika
1. Spolknout vesmír	Krátké filmy	Nieto; Francie	2D počítačem, 3D počítačem, stop-motion
2. Pohovor	Krátké filmy	Carla Pereira; Španělsko	stop-motion
3. Bestie	Krátké filmy	Hugo Covarrubias; Chile	stop-motion
4. Meneath: Skrytý ostrov etiky	Krátké filmy	Terril Calder; Kanada	loutka, stop-motion, jiné
5. Králova zahrada	Krátké filmy	Iraj Mohammadi Razini; Írán	stop-motion, jiné
6. Panika v městečku: Letní prázdniny	Krátké filmy	Stéphane Aubier, Vincent Patar; Belgie, Francie, Švýcarsko	stop-motion
7. Hadohlavci	Studentské filmy	Pauline Morel; Belgie	2D počítačem, stop-motion
8. Nekrmte holuby	Studentské filmy	Antonin Niclass; Velká Británie	stop-motion
9. Holky mluví o fotbale	Studentské filmy	Paola Sorrentino; Itálie	stop-motion, kresba na papír plošková animace, malba na sklo, rotoskopie
10. Rej zvířat	Studentské filmy	Asa Rikin, Noga Sirota; Izrael	stop-motion, plošková animace, malba na sklo,

²⁷ Tang, 2021.

			animace olejomalb, mix technik
11. Menší zlo	Studentské filmy	Máté Horesnyi; Maďarsko	2D počítačem, stop-motion
12. Milý tati	Studentské filmy	Diana Cam Van Nguyen; Česká republika, Slovensko	2D počítačem, stop-motion, plošková animace, rotoskopie, reálné záběry
13. Posvátná soukolí	Abstraktní a nenarativní animace	Moritz Schuchmann; Německo	2D počítačem, stop-motion, hyperlapse
14. O	Abstraktní a nenarativní animace	Paul Wenninger; Rakousko, Francie	stop-motion
15. Tomahawk: Predators and Scavengers	Videoklipy	Diego Cumplido; Chile, Spojené státy	stop-motion, plastelína, reálné záběry
16. Kutiman: Saluf	Videoklipy	Deby Cywinger, Jennifer Cywinger; Izrael	stop-motion, kresba na papír, rotoskopie
17. Alpha-Ray: Paper Trails	Videoklipy	Andrea Schneider; Švýcarsko	2D počítačem, stop-motion
18. Gosheven: Until Exhaustion	Videoklipy	Magdalena Hejzlarová; Česká republika	2D počítačem, stop-motion
19. Sousedé mých sousedů	Celovečerní filmy	Anne-Laure Daffis, Léo Marchand; Francie	2D počítačem, 3D počítačem, stop-motion, kresba na papír, ultráfány, loutka, plošková animace, pixilace, rotoskopie, reálné záběry, mix technik, špendlíkové plátno
20. Nemocná růže	VR-film	Zhi-Zhong Tang, Yun-Hsien Huang; Tchaj-wan	stop-motion, VR-technologie

Tabulka 1

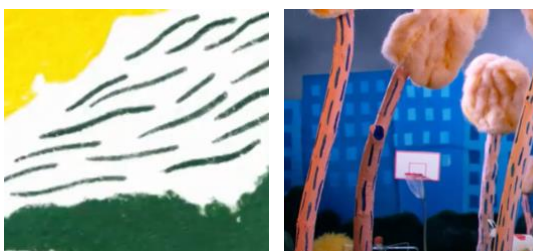
V další kapitole bych se ráda pokusila o analýzu jednoho z animovaných filmů představených na tomto festivalu. Má název Hadohlavci a skvěle odpovídá tématu této bakalářské práce. Spojila jsem se s autorkou Pauline Morel a ta souhlasila s tím, že odpoví na moje otázky ohledně motivací a výrobního procesu.

6. Hadohlavci

Hadohlavci je sedmiminutový belgický animovaný film autorky Pauline Morel. Snímek se dotýká tématu rodinných vztahů a toho, jak děti zpracovávají to, co se u nich v rodině děje. K tomu jim pomáhá hra, ve které mohou převzít roli dospělých a samy si zkusit být otcem, matkou a synem. Hra tří dětí ale končí katastrofou, protože jedno z nich, Colin, který předstíral, že je tatínkem, se až příliš ponoří do své úlohy a začne být nepříjemný a hrubý. Když po návratu domů jeho maminka směrem ke Colinovi pronese frázi, kterou on sám během hry použil také, pochopíme, že chlapec jenom napodoboval chování lidí ve svém okolí.

Snímek kombinuje počítačovou 2D a loutkovou stop-motion animaci. Podle Pauline Morel využití dvou animačních technik – a stop-motion jako jedné z nich – pomáhá zdůraznit okamžik přechodu do více materiálního, skutečného světa, který hra dětí symbolizuje.

Stylizace počítačové animace hodně připomíná jednoduché dětské barevné kresby. Stylizace dekorací ve stop-motion části poněkud napodobuje tu předchozí. Můžeme třeba vidět analogickou barevnou kompozici, která se mění v obou technikách podle dynamiky rozvoje děje. Objevují se i shodné textury, například úseky trávníku v počítačové animaci se podobají ozdobě stromů ve stop-motion záběrech. Jinde se opakují formy a linie.



Obrázky 17 a 18: Příklad uvedený v textu výše: úsek trávníku vlevo a stromy vpravo mají podobné textury.

Ve filmu jsou dva přechody mezi animačními technikami: z počítačové do stop-motion animace a zpět. První se odehrává v okamžiku, když si děti nasadí masky dospělých. Druhý, když hra špatně skončí. Oba přechody využívají match cut.

V první polovině 20. století sovětské filmové teoretiky a režiséři Lev Kulešov, Sergej Eizenštejn a jiní zformulovali teorii střihu. Věřili, že střih je základem kinematografie a nástrojem, který má největší vliv na emoce diváka. Lev Kulešov provedl experiment. Fotografii muže s neutrálním výrazem obličeje střídal fotografiemi malé holčičky v rakvi, talíře s jídlem a hezké slečny. I když fotografie muže se neměnila, každá kombinace generovala nový význam: smutek, hlad či chtíč. Z experimentu vyplývalo, že dva vedle sebe položené záběry mají větší smysl než jeden. Funkčnost match cutu je právě založena na podobnosti ve dvou za sebou či vedle sebe jdoucích záběrech jednoho nebo několika z dalších prvků: grafiky (forem

a objektů), pohybu, zvuku. Tento typ přechodu se ve filmu obvykle využívá v místech, kde je potřeba vytvořit spojení či kontrast mezi odlišnými událostmi nebo koncepty. Samozřejmě dopad záleží i na druhu montáže, který probíhá spolu s match cutem. Při paralelním střihu je záběr rozdělen do několika částí, v nichž se ukazují souběžné akce. V této situaci by využití match cutu mohlo mít estetickou hodnotu, působit dojmem stejnosti, či naopak jinakosti, protikladnosti. Match cut může být také spojen s jump cutem. Jedním z nejslavnějších příkladů takového spojení je sekvence z filmu 2001: Vesmírná odysea²⁸. V ní osvícený primát vyhodí do vzduchu kost. Cestou dolů z kosti vznikne obraz plující v prostorech kosmu o několik milionů let později vesmírné lodě. Tvůrci tak vměstnali dlouhý proces evoluce do pouhých vteřin.

V Hadohlavcích jde o lineární montáž (o vyprávění v časové posloupnosti). Shodnost pohybu a vizuálu pomáhá divákovi porozumět, že se jedná o stejné postavy a příběh pokračuje. Zároveň ale vytváří dramatickou situaci a signalizuje změnu nálady v příběhu.

Ve scénách s přechodem do jiné animační techniky se odehrává i L-cut. Jde o filmový přechod, při němž zvuk pokračuje, i když se mění obraz. Opakem L-cutu je J-cut (obraz pokračuje, audio se mění). Názvy pocházejí od schematického zobrazení dvou přechodů.



Obrázek 19: Vlevo vizualizace J-cutu: zaoblená doleva dolní část písmene „J“ symbolizuje dočasné ve srovnání s vizuální složkou ukončení zvuku. Vpravo vizualizace L-cutu: prodloužení vpravo zespodu písmene L odpovídá delšímu trvání audiosekvence ve srovnání s videosekvencí. Oba přechody se často vyskytují ve scénách s dialogy, aby působily plynuleji. Pomocí L-cutu a J-cutu lze přidat nový smysl slovům nebo obrazům. S L-cutem se můžeme setkat na začátku či na konci mnoha filmů, kdy zvuk předchází obrazu nebo se šíří na závěrečné titulky. V Hadohlavcích ale v okamžicích přechodu L-cut vykonává spojovací funkci.

²⁸ Kubrick, 1968.



Obrázky 20, 21, 22: Scéna z animovaného snímku *Hadohlavci*. Přejít z počítačové do stop-motion animace pomocí match cutu. Opírá se o shodnost pohybu a objektů. Obličej je podobně namalován v obou verzích, dodržuje se i vzorování trávníku v pozadí. L-cut: slyšíme Colina mluvit a zvukovou ambienci.



Obrázky 23, 24, 25: Scéna z animovaného snímku *Hadohlavci*. Návrat do počítačové animace. Úhel pohledu se mění, ale pohyb větví pokračuje (konstrukce se láme). Dekorace ze stop-motion scény zcela neodpovídají objektům v počítačovém záběru, ale dodržuje se barevná kompozice. L-cut: slyšíme třesnutí dřeva.

7. LAIKA a inovace

LAIKA je americké animační studio, které funguje od roku 2005 a zaměřuje se na výrobu snímků s kombinací CGI a stop-motion animace. Studio se asociuje s revolucí a inovacemi v oblasti stop-motion animace a jeho filmy balancují na hraně mainstreamové a nezávislé tvorby. „Když jsme před deseti lety založili LAIKA [...], stop-motion animace fakticky umírala. Museli jsme na něco přijít, jestli jsme se i nadále chtěli živit médiem, které jsme měli rádi, [...] osvěžit je,“²⁹ vyjádřil se ředitel Travis Knight.

A tak byl v roce 2009 natočen snímek *Koralína a svět za tajnými dveřmi*. Byl to první celovečerní stop-motion film dokončený ve 3D. Hlavní postavy a jiné podstatné elementy se animovaly ručně, ale kupříkladu pozadí mohlo být vytvořeno pomocí VFX.

Při výrobě *Karolíny a světa za tajnými dveřmi* byly použity dvě nové technologie: stereografie (stereoskopické fotografie) a jednobarevný rapid prototyping (RP). První předpokládá přidání rozměru a hloubky obrazu. Metodologie spočívá v natáčení záběru dvakrát: jakoby z pohledu levého a pravého oka. Záběr se pak jistým způsobem zarovná a používá se při 3D-projekcích. Druhou technologií je 3D-tisk. RP dovolila zrychlit a zlevnit proces výroby

²⁹ Robinson, 2016. [cit. 3. 2. 2022].

výměnných detailů, například jednotlivých částí tváře. Vytisknuté detaily se pak barvily ručně. V dalším filmu studia, Norman a duchové z roku 2012, technologie rapid prototypingu byla sofistikována a už dovolovala barevný tisk, což pomohlo vyřešit takový problém, jakým je takzvaný chatter, a předejít mu. Chatter je jev v animaci, který se objevuje, když statický objekt neplánovaně mění svou polohu v dalším nebo dalších záběrech. Kupříkladu když postava má pihy, ty však nejsou v každém záběru namalovány stejně. Pihy tak v konečné verzi filmu skáčou po obličejí. Ve filmu Hledá se Yetti z roku 2019 pomocí RP tváře byly vytisknuty zvlášť pro každý záběr (celkem více než 100 000 unikátních výrazů obličejí).

Následující inovací, která byla ve spolupráci se společností Intel otestována v Hledá se Yetti, je technologie umělé inteligence (AI) v RotoPaintingu (odstranění ze záběru veškerých zbytečných detailů, jako jsou externí rigy pro koordinaci loutky a prostor mezi výměnnými detaily). RotoPainting se ve studiu dělá ručně. S použitím manuálního RotoPaintingu při výrobě filmu Hledá se Yetti se skládalo přibližně 50 záběrů denně. Pomocí AI by se práce dala provést dvakrát rychleji, jelikož z 50 otestovaných záběrů bylo 35 buď využitelných, nebo potřebovaly jen drobný zásah člověka. AI v konečné verzi filmu využita nebyla, ale podle ředitele výrobních technologií LAIKA Jeffa Stingera tým provádí další experimenty, aby byli schopni technologii použít v dalším filmu.³⁰

Podle Travise Knighta hlavním důvodem využití nových technologií nebylo zjednodušení práce, šlo „[...] hlavně o to, jak dosáhnout určité estetiky, které by se jinak dosáhnout nedalo“³¹.

Například režisér Normana a duchů Sam Fell chtěl opustit styl stop-motion filmů tohoto času, který pocházel z loutkového divadla a působil spíše zastarale a ustrnule ve smyslu kamery a střihu, a natočit něco, co by připomínalo hraný film. Fell chtěl točit velký detail, což vyžadovalo větší detailizaci loutek a modelů.³² RP tento problém částečně vyřešil. Silikonová tvář vytisknutá pomocí rapid prototypingu se svou průsvitností více podobala tváři se skutečnou pletí. Kompatibilnější se také staly hlava a krk. Tyto díly byly různě tvrdé, což ovlivňovalo vnější podobu loutky. Díky RP se stalo možným zabarvit je tak, aby rozdíl téměř nebyly viditelné.

Členové studia pečlivě zvažují, co ve snímku bude provedeno ručně a co ve virtuálním světě. Prioritní technikou tak zůstává loutková stop-motion animace. Nejpodstatnější elementy, jako jsou hlavní postavy, se skoro vždy animují ručně. Dále záleží na tom, co dovolí rozpočet.

³⁰ Robinson, 2016. [cit. 3. 2. 2022].

³¹ Alger, 2012, s. 48.

³² Alger, 2012, s. 9.

Animátoři zvažují možnost využití CGI VFX, aby kvůli nedostatku zdrojů nedošlo k ovlivnění vize režiséra a scenáristy.³³ Aby záběr vypadal harmonicky, VFX napodobuje design stop-motion animace, jejíž principy jsou využití jasných barev, jednoduchých forem a detailních vzorků.³⁴



Obrázek 26: Rozvoj scény ze snímku Norman a duchové. Pes byl natočen zvlášť na zeleném pozadí a pak pomocí klíčování přidán do stop-motion prostředí. Kromě toho na psa byly naloženy další vizuální efekty, aby vypadal jako duch.



Obrázek 27: Hlavní postavy scény a pozadí jsou natočeny ve stop-motionu. Sekundární postavy (v daném případě strážce) jsou vytvořeny počítačově.



Obrázek 28: Rozvoj scény z filmu Koralína a svět za tajnými dveřmi. Pomocí počítačové grafiky bylo vytvořeno pozadí.

8. Malý princ

Malý princ je francouzský celovečerní animovaný film z roku 2015. Jeho režisérem je americký filmař a animátor Mark Osborne. V roce 2016 film získal ocenění César francouzské Filmové umělecké akademie jako nejlepší animovaný film.

Předlohou pro vytvoření snímku se stalo stejnojmenné pohádkové literární dílo Antoina de Saint-Exupéryho³⁵. V knize pilota potká havárie v poušti. Tam se setká s Malým princem, který pochází ze vzdálené planety. Spřátelí se, a chlapec pilotovi poví o všech planetách, které navštívil po tom, co opustil tu svoji, a jejich obyvatelích. Každý z nich měl nějakou zápornou lidskou vlastnost. Jenom na Zemi princ potkal lišku, která ho naučila přátelit se

³³ Autodesk Inc. [online]. [cit. 10. 1. 2022].

³⁴ LAIKA Studios. [online]. [cit. 23. 1. 2022].

³⁵ De Saint-Exupéry, 1943.

a milovat. Princ se proto rozhodl vrátit se domů ke své květině, kterou tam nechal samotnou. Mezitím pilot dokončuje opravu letadla a připravuje se k odletu, jelikož mu dochází voda. Princ se vrátí na svou planetu pomocí hadího uštknutí. Jeho tělo je ale příliš těžké na takovou cestu, proto ho vzít s sebou nemůže. Tělo pak tajemně zmizí a pilot odletí.

Mark Osborne posunul adaptaci trochu dál a vytvořil alternativní budoucnost prince, ve kterém malý hrdina vyrůstá, a stává se právě tím typem dospělého, který by ho v mladším věku našel. Ústřední postavou tohoto filmu je ale holčička, která má pragmaticky naplánováno celý život dopředu. Jejím novým sousedem se stane dědeček (letec), který ji bude naopak vyzývat k rozvoji imaginace, prožívání a zažívání života. Pováží jí o svém příběhu s princem. Aby zachránila život svého nového kamaráda, holčička zkusí prince najít.

Režisér se rozhodl využít několik technik, aby vytvořil kontrast mezi dvěma světy: reálným a pohádkovým.³⁶ Dvěma hlavními technikami v tomto snímku jsou papírová stop-motion animace a počítačová 3D-animace. Počítačová 3D-animace slouží k vyprávění příběhu Marka Osborna. Papírová trojrozměrná animace se používá, když jde o epizody z knihy Antoina de Saint-Exupéryho. Jediný záběr, který nepatří do Exupéryho originálního díla, ale přesto je natočen ve stop-motionu, se týká scény, ve které holčička představí svou maminku jako jednu z těch nesympatických knižních postav. Maminka bude mít svou planetu, kde bude pořád něco plánovat.



Obrázky 29, 30, 31: Scéna, ve které holčička představuje svou maminku jako jednu z knižních postav.

Je zajímavé, že na rozdíl od jiných výše zmíněných a mnou prostudovaných stop-motion tvůrců Mark Osborne tvrdí, že právě CGI pomohla vytvořit důvěryhodný „realistický“ svět.³⁷ Stop-motion měl za účel reprezentovat svět podobný dětskému. Tady už se ale mínění profesionálů shodují, jelikož podle Henryho Selicka a výzkumníka stop-motion animace Kena Priebeho „[...] stop-motion nás spojuje s časem, když jsme oživovali loutky silou své imaginace“.³⁸

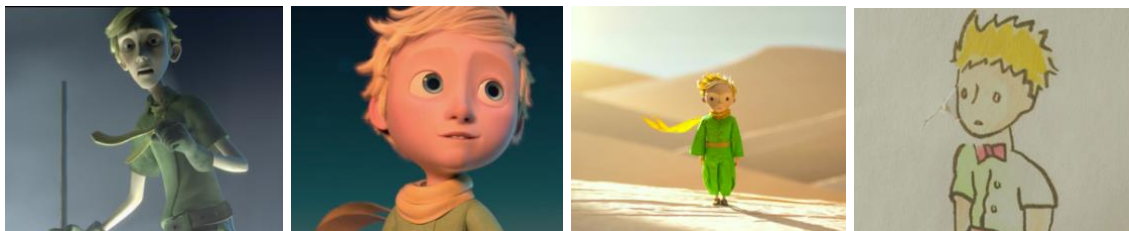
Dvě techniky se do sebe v jednom záběru (na rozdíl od děl LAIKA) nemíchají. Postava Malého prince (a některé další, které se vyskytují v knize) tak existuje v několika variantách:

³⁶ Netflix, 2016.

³⁷ Netflix, 2016.

³⁸ Priebe, 2011, s. 9.

dospělý a malý počítačový pánové Princové, trojrozměrný papírový a podle originálních předloh Exuperýho nakreslený Malý princ. Všichni čtyři si jsou podobní: mají rozčuchané světlé vlasy, zelené oděvy a žlutou kravatu nebo šálek.



Obrázky 32, 33, 34 a 35: Čtyři verze Malého prince, které se vyskytují ve snímku. V pořadí zleva dospělý a malý počítačový pánové Princové, trojrozměrný papírový a nakreslený podle originálních předloh Exuperýho Malý princ.

Na začátku filmu se v každém přechodu mezi technikami objevují stránky, na kterých je napsán příběh Malého prince. Tento trik pomáhá divákovi porozumět, jak se světy a postavy k sobě navzájem vztahují. Odůvodňuje se tím i výběr stylizace a materiálu pro výrobu stop-motion sekvencí (papír odkazuje na knihy, pohádky atd.). Z technického hlediska se odehrávají match cut, zatmívačka a efekt pass-by. Ten pomáhá světy prolnout, ještě než se to podle děje stane ve „skutečném“ světě holčičky.

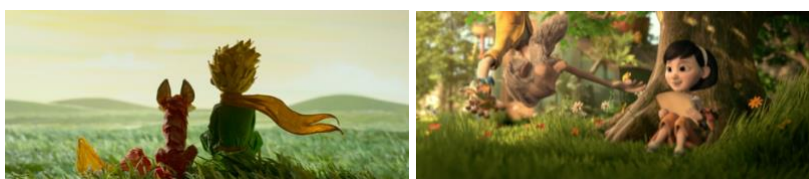


Obrázky 36, 37, 38: Přechod z 3D-animace do stop-motion animace. Letadlo se stěhuje mezi záběry. Začínáme čtením pohádky a končíme uvnitř pohádky.



Obrázky 39, 40, 41, 42: Návrat ze stop-motion animace do 3D-animace.

Po nějaké době, když se divák už orientuje, stránky v přechodech se objevovat přestávají. Stává se to, když příběh Malého prince úplně „obsadí“ hlavu hlavní hrdinky a stává se součástí jejího života. Mizí i pass-by-efekt. Match cuty v pevné podobě zůstávají, ale plní spíše estetickou roli při paralelním střihu.



Obrázky 43, 44: Dva po sobě jdoucí záběry. Dalo by se říci, že tady je match cut, jelikož se podobají mizanscény. Hraje ale estetickou roli.

K tomu, aby se divák neztratil v ději filmu, přispívá i audiosekvence. První varianta: spolu s pass-by vizuálním efektem se odehrává L-cut. Například ve scéně holčička si začne číst příběh. Slyšíme namluvení příběhu hlasem jejího souseda-pilota (je to docela logické, jelikož on ho napsal). Potom zvuk bez žádných změn plynule pokračuje jako VoiceOver (mluvené slovo pronášené hlasem, jehož nositel není v obraze přítomen) v dalším, už stop-motion záběru. Pak tímto hlasem začne mluvit papírový letec. Tím se také ukáže, že dědeček-soused a letec jsou stejný člověk.

Druhá varianta: divák se poprvé seznamuje s počítačovým dospělým panem Princem (předtím viděl jenom papírovou verzi). V této situaci režisér buduje konverzaci mezi holčičkou a panem Princem tak, že holčička doslova vysvětluje, s kým mluví. Dialog nejenom ujasňuje, kdo je pan Princ, ale i čím se liší od Malého prince. Scéna setkání³⁹ v českém dabingu vypadá takto:

- Tamhle je! Malý princí! Malý princí! (Holčička a oživená plyšová liška se přiblíží k Princovi, který uklízí.)
- Co? (Oba se leknou a upadnou.) – Auu.
- Omlouvám se.
- To nic.
- Jste v pořádku?
- Ano. Ano. Ano. Já jsem jen... Jen jsem si dával pauzičku. To je vše.
- Já myslela, že jste někdo jiný.
- Vážně? Paráda. Prosím nikde to neříkej. Konec pauzy. Vidiš? Pracuju. To je moje ... Práce, práce. Nemusíš to hlásit.
- To není on. Co si počneme? (Liška zvedne jmenovku, kterou Princ ztratil během padání.)
- Pan Princ!? Je to možné? Promiňte.
- Aaa, sakra. (Princ se odvede od práce a zlomí mop. Sklouzne a zase upadne.)
- Něco vám upadlo.
- Co? Moje jmenovka. Katastrofa.
- Je to on.
- Můžu?
- Co se ti to stalo?

³⁹ cca 1 hod. 10 min.

- Dej mi to. Prosím.
- Letec nebude rád.
- Pust'. Pust'.
- Takovýhle nemáš být.
- No tak, dej to sem. Děkuju. A co s tím, jak se to připíná? (Princovi začne zvonit budík.)
- Teda. Pracuju, vidíš! Jsem důležitý.
- Počkej. Stůj.
- Ne, ne, ne. Nemůžem.
- Vím, kdo jsi. Jsi Malý princ a bojíš se baobabu.
- Ne, já jsem pan Princ. Jsem údržbář a bojím se byznysmena.

9. Muzeum Nevědomí

Informace, které jsem v předešlých kapitolách propracovala, byly dostačující k tomu, abych společně se svou kolegyní Elizavetou Evdokimenko udělala vlastní film, který kombinuje několik animačních technik: vektorovou počítačovou a stop-motion animaci. Má název Muzeum Nevědomí⁴⁰ a je součástí této bakalářské práce.

Hlavní hrdinka Muzea Nevědomí je mladá migrantka Lina, která se přestěhovala do České republiky. Ocitla se ve stavu, jež zažívají mnozí migranti: cítí se nesvá nejen v novém místě, ale i ve svém rodišti. Počáteční radost a zápal postupně přešly do deprese a pocitu ztracenosti. Lina se proto rozhoduje začít docházet na psychoterapie. Skoro celý děj se odehrává v hlavě hlavní hrdinky: sledujeme, jak se mění její emoce a vjemy. V závěru zjistíme, že celá ta reflexe byla reakcí na dotaz terapeutky „Proč jste tady?“ a že se hrdinka nachází v terapeutické ordinaci.

Využitím dvou animačních technik jsme rozdělily dvě roviny, ve kterých se odehrál děj: vnitřní svět hlavní hrdinky a skutečnost (terapeutická ordinace) kolem ní. Stop-motion nám pomohl znázornit, že ta druhá je objektivnější, reálnější.

Lina a terapeutka existují ve dvou verzích: jako plastelínové loutky a vektorové digitální objekty. Postava terapeutky je zajímavá ještě tím, že v muzeu hraje roli prodavačky vstupenek. Fakticky tudíž pomáhá Lině vstoupit do svého nitra. Aby byly identifikovatelné, snažily jsme se je vytvořit stylizované a podobající se sobě v obou verzích. U terapeutky jsme navíc využily zvuk, aby se dala poznat podle hlasu. Match cut v okamžiku přechodu mezi animačními

⁴⁰ Kulyk, 2023.

technikami sjednotil obraz Liny, vytvořil dramatický obrat a propojil, ale zároveň rozdělil dvě prostředí.

10. Závěr

V průběhu psaní bakalářské práce se mi podařilo dosáhnout stanovených cílů a najít potvrzení svých hypotéz.

Stop-motion je animační technika, která doposud neztratila svou hodnotu. Stop-motion je velice kreativní a dá se s ní různě experimentovat. Animátoři obzvláště zdůrazňují její schopnost „zskutečnit“ tvůrcem vymyšlený svět.

V dnešní době opravdu existuje tendence ke kombinování stop-motion animace s jinými animačními technikami. Nejde jenom o vizuální spojení, ale i o přístup k práci s jednou technikou metody jiných technik. To ilustrují i statistická data z festivalu animovaného filmu Anifilm, jehož účelem je ukázat současné trendy v oboru. Tendence ke spojení se netýká jenom stop-motion tvorby. Tento jev je důsledkem – anebo spíše odrazem – postmodernismu v oblasti audiovizuální tvorby. O všech dílech, o jejichž analýzu jsem se pokoušela, je možné říci, že jsou postmoderní. Tudíž předpokládám, že tendence přetrvá, dokud postmodernismus nenahradí další umělecký a myšlenkový proud, jenž se bude kategoricky lišit přístupem k umění a životu. Věřím, že ale i v takové situaci budeme moci najít příklady podobné tvorby, i když budou vzácnější.

Mezi důvody k využití několika animačních technik patří dosažení určité estetiky, rozdělení a vymezení linií děje, vyzdvižení přelomového okamžiku v příběhu, znázornění změny. Aby kombinace fungovala, musí být navíc opodstatněna stylisticky.

Analýza animovaných filmů ukázala, že užitečným nástrojem z pohledu kombinování technik je match cut. Byl využit v každém snímku, jenž měl techniky zvláště v sekvencích. Match cut může divákovi pomoci rychle se zorientovat, vytvořit kontrast nebo provést paralelu mezi dvěma situacemi. V okamžiku, kdy už není potřeba diváka orientovat, lze tento typ přechodu opustit. Jinak match cut může sloužit jako estetický trik.

Důležitou roli hraje také zvuk. Slouží jako jakýsi navigátor v místech, kde se divák může ztratit. Pokračování audiosekvence v okamžiku, kdy se odehrává dramatická změna v obrazu, nebo jinými slovy L-cut signalizuje vzájemný vztah mezi „před“ a „po“. Jestliže vizuální vyprávění není dostatečné, lze využít řeč k objasnění komplikovaných momentů.

V případech, že se dvě techniky spojují v mezích jednoho záběru, je důležité vytvořit principy práce a dodržovat je v obou technikách během celého audiovizuálního díla. Jde o barvy, stupeň detailizace, plynulost, rychlost pohybu i jiné prvky.

Pokračovat ve studiu tohoto tématu by se dalo zkoumáním vlastností a rozdílů mezi zvláštními kategoriemi animované tvorby (např. masové a nezávislé, krátkometrážní a celovečerní tvorby apod.). Pokračováním by se mohly stát i praktické experimenty v oboru.

11. Prameny

1. *Alenka v kreslené říši* [film]. Režie Walt DISNEY. USA, 1923.
2. *Bobby Yeah* [film]. Režie Robert MORGAN. Velká Británie, 2011.
3. *Closed Mondays* [film]. Režie Bob GARDINER, Will VINTON. USA, 1975.
4. *Čas na dobrodružství* [seriál]. Tvůrce Pendleton WARD. USA, 2010–2018.
5. De Saint-Exupéry, Antoine. *Le Petite Prince*. New York: Reynal&Hitchcock, 1943.
6. *Dobrodružství prince Achmeda* [film]. Režie Lotte REINIGEROVÁ. Německá říše, 1926.
7. *Dobrodružství Robinsona Crusoe, námořníka z Yorku* [film]. Režie Stanislav LÁTAL. Československo, 1981.
8. *Fantazie* [film]. Režie James ALGAR, Samuel ARMSTRONG et al. USA, 1940.
9. *Hadohlavci* [film]. Režie Pauline MOREL. Belgie, 2021.
10. *Hledá se Yetti* [film]. Režie Chris BUTLER. USA, 2019.
11. *King Kong* [film]. Režie Merian C. COOPER, Ernest B. SCHOEDSACK. USA, 1933.
12. *Koralína a svět za tajnými dveřmi* [film]. Režie Henry SELICK. USA, 2009.
13. *Láska, Smrt a Roboti*. 3. epizoda 1. série. *The Witness* [epizoda seriálu]. Netflix. Režie Alberto MIELGO, Gabrielle PENNACCHIOLI. USA, 2019.
14. *Malý princ* [film]. Režie Mark OSBORNE. Francie, 2015.
15. *Mona Lisa Descending a Staircase* [film]. Režie Joan C. GRATZ. USA, 1992.
16. *Mrtvá nevěsta Tima Burtona* [film]. Režie Tim BURTON, Mike JOHNSON. Velká Británie, 2005.
17. *Muzeum Nevědomí* [film]. Režie Yana KULYK, Elizaveta EVDOKIMENKO. Česká republika, 2023.
18. *Nemocná růže* [VR film]. Režie Zhi-Zhong TANG, Yun-Hsien HUANG. Tchaj-wan, 2021.
19. *Norman a duchové* [film]. Režie Chris BUTLER, Sam FELL. USA, 2012.
20. *Proměna* [film]. Režie Domee SHI. USA, 2022.
21. *Remedy* [film]. Režie Victor HAEGELIN. Francie, 2022.
22. *Seepage* [film]. Režie Henry SELICK. USA, 1982.
23. *Sněhurka a sedm trpaslíků* [film]. Režie David HAND. USA, 1938.
24. *Spider-Man: Paralelní světy* [film]. Režie Bob PERSICHETTI, Peter RAMSEY, Rodney ROTHMAN. USA, 2018.

25. *Spook Train: Room One – Curtains*. Režie Lee HARDCASTLE. Veľká Británie, 2017.
26. *Ukradené Vánoce* [film]. Režie Henry SELICK. USA, 1993.
27. *2001: Vesmírna odysea* [film]. Režie Stanley KUBRICK. USA a Veľká Británie, 1968.

12. Sekundární zdroje

1. Alger, Jed. *The Art and Making of ParaNorman*. San Francisco: Chronicle Books, 2012.
2. Autodesk Inc. [online]. *Stop-motion animation wizards blend the physical and digital worlds*. Dostupné z: <<https://www.autodesk.com/customer-stories/laika-blends-digital-and-physical>>.
3. Diamond, Ron. *On Animation: The Director`s Perspective Vol 2*. Boca Raton: CRC Press, 2019.
4. Fast Company Magazine [online]. *How movie studio Laika and Intel are revolutionizing stop-motion animation with AI*. Dostupné z: <<https://www.fastcompany.com/90537494/how-movie-studio-laika-and-intel-are-revolutionizing-stop-motion-animation-with-ai>>.
5. Hill, Michael. *SLAVE TO THE RHYTHM: Animation At The Service Of The Popular Music Industry*. Sydney, 1995. Magisterská práce. University of technology.
6. LAIKA Studios [online]. „Realizing the potential for Stop Motion Animation with LAIKAs VFX team”. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=uDILnQduzeE>>.
7. Netflix [online]. *The Little Prince | Animation Featurette | Netflix*. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=TWKSVx1hgXo>>.
8. Priebe, Ken. *The Advanced Art of Stop Motion Animation*. Boston: Course Technology, 2011.
9. Robinson, Tasha. „Inside Laika Studios, where stop-motion goes high tech”. *The Verge* [online]. 2016. Dostupné z: <<https://www.theverge.com/2016/8/18/12500814/laika-studios-behind-the-scenes-kubo-and-the-two-strings-video>>.
10. Troutman, Megan. *(Re)Animating the Horror Genre: Explorations in Children's Animated Horror Films*. Fayetteville, 2005. Disertační práce. University of Arkansas.
11. *Walt Disney. Part one* [film]. Režie Sarah COLT. USA, 2016.
12. Wolfgram Evans, Noell. *Animators of Film and Television: Nineteen Artists, Writers, Producers and Others*. Jefferson: McFarland & Company, 2011.
13. ШЕСТНАДЦАТЬ НА ДЕВЯТЬ [online]. *Pixar лишилась души, и это хорошо*. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=0HulBzHEyxс>>.
ШЕСТНАДЦАТЬ НА ДЕВЯТЬ [online]. *Как Into the Spider-Verse украли у создателя*. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=k0QUdd7woys>>.

13. Seznam obrázků a tabulek

Obrázek 1: První záznamy principu animovaného pohybu [foto]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Altamira#/media/Soubor:Altamira,_boar.JPG>.

Obrázek 2: Postavy ze seriálu Čas na dobrodružství [foto]. Dostupné z: <https://www.rottentomatoes.com/tv/adventure_time>.

Obrázek 3: Záběr z animovaného filmu Proměna [foto]. Snímek obrazovky.

Obrázek 4: Barevný kruh [foto]. Dostupné z:

<<https://www.bargello.cz/blog/nebojte-se-barev-i/>>.

Obrázky 5–16: Záběry z videoklipu Remedy [foto]. Snímek obrazovky.

Obrázky 17, 18: Detaily z animovaného filmu Hadohlavci [foto]. Snímky obrazovky.

Obrázek 19: Vizualizace L-cutu a J-cutu [foto]. Vlastní zpracování.

Obrázky 20–25: Záběry z animovaného filmu Hadohlavci [foto]. Snímky obrazovky.

Obrázek 26: Rozvoj scény ze snímku Norman a duchové [foto]. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=RXDe7FyjXEM>>.

Obrázek 27: Provedení scény z animovaného filmu Hledá se Yeti [foto]. Snímky obrazovky. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=uDILnQduzeE>>.

Obrázek 28: Rozvoj scény z filmu Koralína a svět za tajnými dveřmi [foto]. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=-d0ggiUTg8c>>.

Obrázky 29–44: Záběry z animovaného filmu Malý princ [foto]. Snímky obrazovky.

Tabulka 1: Přehled animovaných filmů natočených pomocí stop-motion na Anifilmu 2022 [tabulka]. Vlastní zpracování. Zdrojem informací je katalog International Festival of Animated Films Anifilm Liberec 2022 May 10–15, Czech Republic. ISBN 978 80 906015 9 8.