

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

Loutková animace inspirovaná studiem LAIKA

Bakalářská práce

Autor: Kateřina Táborská
Studijní program: Výtvarná tvorba se zaměřením na vzdělávání
Vedoucí práce: Mgr. Pavel Trnka, PhDr.
Oponent práce: MgA. Jakub Horský



Zadání bakalářské práce

Autor:	Kateřina Táborská
Studium:	P20P0154
Studijní program:	B0114A300057 Výtvarná tvorba se zaměřením na vzdělávání
Studijní obor:	Výtvarná tvorba se zaměřením na vzdělávání
Název bakalářské práce:	Loutková animace inspirovaná studiem Laika
Název bakalářské práce AJ:	Puppet Animation Inspired by Animation Studio Laika

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

V teoretické části bakalářská práce stručně představí loutkovou animační techniku, pojedná o americkém studiu Laika a bude analyzovat některá jejich filmová díla. Bude si všímat výtvarného zpracování charakterů, témat a příběhů, využití loutkové animace v omezených možnostech, které máme mimo velká studia. Výstupem praktické části bude krátký autorský animovaný loutkový film.

MIHAILOVA, M., PALLANT, CH.: *Coraline: A Closer Look at Studio LAIKA's Stop-Motion Witchcraft [PDF]*. New York: Bloomsbury Academic, 2021.
ISBN 978-1-5013-4786-3. ePDF 978-1-5013-4786-7

JIRÁSKOVÁ, M., JIRÁSEK, P.: *Umění loutky: české historické loutky ze sbírky Marie a Pavla Jiráskových*. Praha: Karel Kerlický - KANT ve spolupráci s Janáčkovou akademií múzických umění v Brně, 2019. ISBN 978-80-7437-288-9.

WALSH, Ch.: *Stop Motion Filmmaking: The Complete Guide to Frabrication and Animation*. Bloomsbury Academic, 2019. ISBN-10 1474268048.

Zadávací pracoviště: Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby,
Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: Mgr. et MgA. Pavel Trnka, Ph.D.

Oponent: MgA. Jakub Horský

Datum zadání závěrečné práce: 1.12.2021

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci Loutková animace inspirovaná studiem LAIKA vypracovala pod vedením vedoucího závěrečné práce samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne

Poděkování

Děkuji Mgr. Pavlu Trnkovi, PhDr., vedoucímu mé bakalářské práce, za odborné vedení, užitečné rady a pomoc při tvorbě animace. Také bych ráda poděkovala Haně Duškové za nazpívání písničky a dále všem, kteří mi byli oporou v průběhu celého procesu tvorby.

Anotace

TÁBORSKÁ, Kateřina. *Loutková animace inspirovaná studiem LAIKA*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2023. 59s. Bakalářská práce.

V teoretické části bakalářská práce stručně představuje obecný termín animace, její historii a konkrétní techniky. Podrobněji rozebírá techniku loutkové animace, která je použita v praktické části. Dále pojednává o americkém animačním studiu LAIKA a analyzuje některá jejich filmová díla. Představuje námět a děj, ale všímá se zejména výtvarného zpracování charakterů. Zkoumá význam a vliv jejich konkrétních prvků ve vztahu k příběhu. Zmiňuje i využití hudby a její hodnotu ve filmové tvorbě. Popisuje práci s loutkovou animací v omezených možnostech, které máme mimo velká studia, a porovnává je s podmínkami profesionálních studií. Výstupem praktické části je krátký autorský animovaný film provedený technikou stop-motion s vlastními vyrobenými rekvizitami a loutkami. Práce obsahuje i podrobný popis celého procesu výroby včetně obrázkové dokumentace.

Klíčová slova:

Stop-motion, animace, 3D animace, loutka

Annotation

TÁBORSKÁ, Kateřina. *Puppet Animation Inspired by Animation Studio LAIKA*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2023. 59pp. Bachelor Degree Thesis.

The theoretical part of this bachelor's thesis is focusing on the animation, its history and the variability of animation techniques. It introduces the American animation studio LAIKA and analyzes some of their movies with focus on motives and narratives. It deals with an artistic process of creating movie characters and studies the meaning of their design. It mentions the usages of music and its importance in cinematography. It describes working with the stop-motion technique with the use of limited possibilities in homemade studio comparing it with the possibilities of professional film studios. Another part of this thesis is description of the whole creating process including making homemade props and postproduction work. The final outcome of the practical part is short stop-motion animation.

Keywords:

Stop-motion, animation, 3D animation, puppet

Obsah

ÚVOD	8
1 ANIMACE	9
1.1 Definice a původ animace	9
1.2 Animační techniky	9
1.3 Animace a zvuk	13
2 ANALÝZA FILMŮ STUDIA LAIKA	15
2.1 Koralína a svět za tajemnými dveřmi	15
2.1.1 Koralína	17
2.1.2 Práví rodiče	18
2.1.3 Druzí rodiče	20
2.1.4 Hubík a kocour	21
2.1.5 Pan Bobinsky	22
2.1.6 Hudba a zvuk	24
2.2 Norman a duchové	26
2.2.1 Norman	27
2.2.2 Rodiče a sestra Courtney	28
2.2.3 Neil a Mitch Downe	29
2.2.4 Agáta Prenderghast	30
3 PRÁCE S LOUTKOVOU ANIMACÍ V AMATÉRSKÉM PROSTŘEDÍ	32
4 PRAKTICKÁ ČÁST	34
4.1 Volba námětu a techniky	34
4.2 Výroba	35
4.3 Natáčení a úprava	39
4.4 Hudba a finální střih	41
ZÁVĚR	43
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	44
SEZNAM FILMŮ	46
PŘÍLOHY	47
PŘÍLOHA A – KRESBY CHARAKTERŮ POSTAV	I
PŘÍLOHA B – VÝROBA REKVIZIT	VI

Úvod

Loutková stop-motion animace, jako jedna ze základních animačních technik dosáhla v historii mnoha pokroků zejména v oblasti užité techniky. Není ale příliš známá jako klasická kreslená či v současné době velmi populární 3D počítačová animace. Její původ můžeme hledat právě v naší zemi. Zasloužil se o to zejména Jiří Trnka, k němuž vzhlíželo a stále vzhlíží mnoho individuálních umělců, ale i světových velikánů v produkci stop-motion filmů. Jedním z nich je i americké studio LAIKA, významný producent současnosti. Jejich filmy jsou velmi dějově a umělecky propracované. Každý příběh má pestrou škálu výtvarného zpracování, stylizace a symboliku svých charakterů.

Cílem bakalářské práce je rozebrat příběh a výtvarné zpracování vybraných filmů studia LAIKA. Dále pojednat o možnostech materiálů využitých k výrobě loutek a rekvizit v prostředí profesionálního studia a stručně představit jejich animační techniku a význam hudby. Jako metodu jsem si zvolila analýzu filmových snímků doplněnou o odbornou literaturu ze zkoumané oblasti včetně jedné z publikací vydané animačním studiem LAIKA. Cílem praktické části je pomocí výroby a natáčení vlastní autorské animace porovnat možnosti amatérského studia s profesionálními podmínkami. Další využitou metodou je tedy komparace.

Animace je téma, které mě vždy zajímalo. Konkrétně pro loutkovou animaci jsem se rozhodla z několika důvodů. Baví mě práce s různými materiály, experimentování a výroba prostorových předmětů. Zhlédnutí filmu *Koralína a svět za tajemnými dveřmi* ve mně probudilo nadšení a zájem se dále této technice věnovat. Je ale velice časově náročná, proto jsem se rozhodla ji zvolit jako téma své závěrečné práce bakalářského studia. Díky tomu jsem měla dostatečnou motivaci, odborné vedení a vhodné školnímu vybavení i prostředky pro celou tvorbu.

1 Animace

Mimo klasický hraný film je již několik let velmi oblíbený film animovaný. Jeho podstatou je rozpohybování statických předmětů či postav. Tato technika se neobjevuje pouze ve světě kinematografie, ale v současné době ji lze vidět všude kolem nás. Nejčastěji se používá na internetu či v televizních reklamách. To ale není objev moderní doby, neboť její počátky sahají hluboko do minulosti.

1.1 Definice a původ animace

Názory o výskytu první animace se liší. Záleží, z jaké definice člověk vychází. Některé zdroje uvádí, že nejstarší známky animace se objevují již v pravěku. Nástěnné malby ve francouzské jeskyni Chauvet totiž zobrazují rozfázované pohyby lovených zvířat. Jiní tuto formu umění s animací neztotožňují a její počátky spojují až s přelomem 19. a 20. století a vznikem kamery. Nelze tak s jistotou říci, kam až sahají kořeny animace, protože se liší individuálními pohledy.

Stejně jako původ animace jsou rozdílné i pohledy na její definici. Existuje několik způsobů, jak ji vymezit. Podle amerického teoretika Charlese Solomona by měla obsahovat dvě základní položky. Za prvé vysvětlení, že animace *„je obraz snímáný okénko po okénku“* a *„iluze pohybu je vytvořena dříve, než je nasnímána“* (Kubíček, 2004, s. 7). První bod je obsažen ve většině definicích, ale druhý bod je klíčový. Jím totiž Solomon ukázal primární rozdíl mezi klasickým hraným filmem a animovaným. U hraných filmů iluze pohybu vzniká zároveň se snímáním na rozdíl od animace, kde se nejprve zachytí jednotlivé části, jež se později dají dohromady, a vznikne tak finální pohyb (ibid). Výsledkem je výtvarný stylizovaný snímek zpracovaný jednou z animačních technik či jejich kombinací.

1.2 Animační techniky

Animace má ve světě kinematografie své místo již několik desítek let. Je nedílnou součástí filmové tvorby, již obohacuje o mnoho různých technik a možností zpracování příběhů. Na rozdíl od hraného filmu zde živého herce nahrazuje vymyšlená postava, která je ochuzená o určitou míru mimiky a realističnost. Kresba, jakožto úplně původní animační technika, tento žánr rozpohybovala (Plass, 2010, s. 8). Později se na

scéně objevila například loutka a ruku v ruce s vývojem technologie se dostala do popředí počítačová animace, která je v dnešní době nejběžnější. Druhy animace dělíme na dvojrozměrnou (2D) a trojrozměrnou (3D). Pod obě tyto skupiny spadají konkrétní typy podle užitých technik. Ty se často kombinují, ale hlavně většina z nich k úpravám nebo zpracování používá počítač. Mohli bychom tak skoro všechny animace považovat za počítačové, proto tato klasifikace vyplývá spíše z vizuálních aspektů než z technických (Pikkov, 2017, s. 18).

Každý teoretik má svou klasifikaci animací poupravenou. Některé techniky tak buď chybí, přebývají nebo patří do jiné skupiny. Příkladem 2D animace je animace ručně kreslená, plošková/siluetová, špendlíková, animace sypkých hmot a bezkamerová. Kreslená nebo také malovaná animace je jednou z nejrozšířenějších. Spočívá v nakreslení rozfázovaného pohybu postavy, následné naskenování, vybarvení a spojení s pozadím. Dnes se pro tyto kroky používá počítač, dříve se kreslilo na ultrafány¹ (Pikkov, 2017, s. 18). Významným tvůrcem, známým i laickou veřejností, jenž dosáhl vrcholu této techniky, se stal Walt Disney se svým filmem *Sněhurka a sedm trpaslíků*². Důležitým vynálezem se stala rotoskopie, která umělci umožnila zkopírovat přesný pohyb postavy podle živé figury. Vynalezl ji Max Fleischer a roku 1915 si ji nechal patentovat. Příkladem filmu, jenž použil rotoskopii, jsou *Gulliverovy cesty* z roku 1939 od režiséra Davea Fleischera (ibid).

U ploškových a siluetových filmů platí, že „loutky“ jsou vystříženy z nějakého materiálu, nejčastěji z papíru. Zde se pracuje přímo s originály a postprodukce není tak výrazná na rozdíl od kreslené animace, jež se postupně upravuje do finální podoby například vybarvováním apod. Plošková animace je obdobou klasického loutkového divadla a její tzv. „plošky“ se nasvětluje zepředu jako na klasické scéně. Silueta navazuje na stínové divadlo, proto je nasvětlená zezadu (Kubíček, 2004, s. 91). Příkladem může být snímek *Pohádka pohádek* z roku 1979 od Jurije Norštejna (Pikkov, 2017, s. 20).

Ernest a Gisele Ansorge se zaslouhují o vznik animace sypkých materiálů. Nejčastěji se používá písek či sůl. Základ je matná skleněná deska, na níž se pracuje s vrstvou písku. Celá scéna je nasvětlená zespodu desky, světlo tak prostupuje pískem

¹ Průhledné celuloidové pásy.

² V originálním znění *Snow White and the Seven Dwarfs* z roku 1937, režisér David Hand.

a vytváří obraz. Čím méně sypkého materiálu, tím je propuštěno více světla a výsledný obraz je světlý. Pracuje se s různými předměty, jako jsou vidličky, štětce apod. Pro změnu barevnosti lze použít barevná světla, fólie či gely (Kubíček, 2004, s. 91). Snímek *Dotek* od Ference Cakó z roku 2009 je typickým příkladem techniky prosvícení písku (Pikkov, 2017, s. 20).

Lze vytvořit animaci i bez použití kamery. Postavy filmu jsou nakresleny, popřípadě vyryty do filmového pásu. Klasická velikost takového pásu je 35mm, ale pro tuto techniku se používají častěji 70mm. Průkopníkem této techniky byl Norman McLaren. Dále se jí věnovala i Caroline Leafová, která rytím do obarveného 70 mm pásu vytvořila v roce 1991 svůj film *Dvě sestry* (ibid). Práce i s takto malou plochou je velmi náročná, proto jsou výsledné snímky často roztřesené (Kubíček, 2004, s. 90).

Kubíček (2004, s. 93) řadí jako jeden z několika teoretiků špendlíkovou animaci mezi 2D techniky. Podstatou je bílá deska snímána horizontálně, na níž je napíchno velké množství špendlíků. Ty se zatlačují do určité hloubky, aby vznikl požadovaný stín po postranním nasvícení. Takto vytvořené snímky byly černobílé, dokud Břetislav Pojar a Jacques Drouin nenatočili roku 1986 film *Romance z temnot*. Jedná se o loutkový film v kombinaci s barevně nasvícenými kanadskými špendlíky. Příkladem klasické špendlíkové animace je film *Noc na Lysé hoře* z roku 1933 od manželů a zároveň vynálezců této techniky Alexandera Alexejeva a Claire Parker.

Výrazným rozdílem mezi 2D a 3D animací je poloha snímání kamery. Až na výjimky platí, že 2D animace jsou snímány vertikálně a 3D horizontálně jako klasický hraný film. Mezi trojrozměrné animace se řadí například pixilace, poloplastická/reliéfní, loutková a 3D počítačová. V pixilaci hrají hlavní roli reálné živé postavy. Název vychází z anglického „pixie“ neboli strašidlo či víla. Od toho odvozené přídavné jméno „pixilovaný“ se překládá doslova jako „pohlazený elfem“ nebo také „přitroublý“, možná právě proto, že se z lidí stávají neživé loutky (Pikkov, 2017, s. 21). Pohyb je natáčen technikou stop-motion, tedy políčko po políčku. Jedním z nejznámějších filmů jsou *Sousedé*³ od Normana Mc Larena z roku 1952 (ibid). Mezi českého zástupce řadíme například snímek *Eastern-Krvavý Hugo* od Aurela Klimta z roku 1997.

³ Z anglického Neighbours.

Poloplastická nebo také reliéfní animační technika je výjimka v pravidle o snímání kamery u trojrozměrných animací. Právě zde jsou snímky natáčeny vertikálně stejně jako u dvojrozměrných předmětů. Název napovídá, že jde o něco mezi ploškou a klasickou loutkou. Zde jsou prostorové postavy jakoby rozříznuté na půl. Přestože se s nimi pracuje na ploše a ne v prostoru, udržují si svou trojrozměrnost. Pohádka *Pojďte pane, budeme si hrát* od režiséra Břetislava Pojara a umělce Miroslava Štěpánka je příkladem poloplastické animace (Kubíček, 2004, s. 98).

Jak už bylo zmíněno dříve, skoro každá technika se obrací ve fázi postprodukce a dalších úprav k počítači. Pokud se ale podíváme na počítačovou 3D animaci jako na samostatnou skupinu, mluvíme o snímcích a jejich postavách vytvořených jen počítačem. K tomu slouží programy od amatérských k profesionálním, s nabídkou množství různých efektů apod. Takto vytvořené filmy jsou v dnešní době nejběžnější a patří sem například *Doba ledová* od Chrise Wedge, *Shrek* v režii Vicky Jensonové či *V hlavě* od režiséra Peta Doctera.

Loutková animace je velmi oblíbená a praktická metoda. Dá se říci, že vychází z loutkového divadla, kde postavou viditelně pohyboval loutkář. Ten zde není a loutka „ožívá“, pohybuje se sama a stává se „nezávislou“. Základem většiny figur je drátěná či jinak vyrobená kostra schopná se pohybovat v závislosti na kvalitě a vlastnostech použitého materiálu. Nejčastější jsou kostry z drátků, jež se dají považovat za amatérské. Profesionálové pracují se složitějšími kloubovými konstrukcemi, jež zaručují kvalitnější, různorodější a stabilnější pohyb. Postavy se většinou přidělávají zesponu nohou k pracovní desce, čímž se oprostí od svého „loutkáře“. Používá se buď technika stop-motion nebo go-motion (Pikkov, 2017, s. 21). To znamená, že se opět točí políčko po políčku, a obecně platí, že se má do jedné sekundy obrazu vejít 24 až 25 snímků. Ve stop-motion zůstává obraz statický tzn. nehýbe se s kamerou, pouze s loutkou. Go-motion naopak pohybuje i s kamerou a využívá tak dynamiky a s tím spojeného rozostření, jež dodává pohybu autentičnost. Příkladem go-motion je film Nicka Parka *Nesprávné kalhoty* z roku 1993 (ibid). Hovoříme-li o české animaci, která ale hodně ovlivnila světovou tvorbu v této oblasti, spojujeme si ji se jmény Jiřího Trnky a Hermíny Týrlové. Lze říci, že tito dva umělci vychází ze dvou rozdílných pohledů na podstatu role loutky. Hermína Týrlová se zaměřila na dětskou hračku, jež v rukou dítěte zastává jakousi autonomní roli, ale hlavně získává charakteristické

vlastnosti a potřeby (Kubíček 2004, s. 95). Hermína se této tematiky hraček držela, ale nepřešla do hlubší roviny. O to se postaral právě Jiří Trnka, jenž vnímal loutky jako dramatické postavy s vlastním charakterem (ibid). Připisoval jim v podstatě veškeré vlastnosti běžné živé bytosti a nadržel se pouze dětského obsahového okruhu. Jiří Trnka obohatil kinematografickou scénu mnoha animovanými díly, mezi něž patří například *Ruka* z roku 1965 (ibid). Hermína Týrlová vytvořila v roce 1947 snímek *Vzpouřila hraček*, kde propojila svět dětí a dospělých (Kubíček 2004, s. 96). S podobnou tematikou oživlých hraček pracovalo i studio Pixar ve svých filmech *Toy Story*.

1.3 Animace a zvuk

Zvuk je nedílnou součástí našeho života, ať už se jedná o hudbu nebo běžné každodenní ruchy. Proto je nepostradatelný i u tvorby filmů. Umožňuje divákům vcítit se do příběhů, postav a jejich emocí či u něj naopak emoce vyvolává a umocňuje. Dělá film realistickým a proto je významným prvkem u animace, kdy se „oživuje“ neživé. Némé filmy nebo filmy bez zvuku jsou názor dlužné historie (Kuna, 1969, s. 44). Samozřejmě se najdou výjimky jako například hororový film *Tiché místo*⁴, v němž je ticho použito jako prostředek gradace dramatičnosti a nervozity u diváka. Obecně lze ale říci, že auditivní složka a příběh jsou neoddělitelné složky, navzájem se doplňují a jedna bez druhé nenesou takovou hodnotu jako dohromady. Většina animovaných postav není vzhledem blízká člověku, ale přesto se s nimi dokážeme ztotožnit a představit si sami sebe v jejich kůži. Tomu všemu napomáhá právě zvuková stopa, která je do filmu dodávána většinou po jeho natáčení. Právě na základě zvuku a jeho kvality lze často rozlišit amatérský a profesionální film. Tvůrce amatérského filmu je většinou i laikem v hudebním světě. Naopak u profesionálního štábu pracují i zkušení hudebníci a zvukaři, jež mají za úkol co nejkvalitnější a nejpřesvědčivější ozvučení filmu (Kubíček, 2004, s. 68). Užití hudby je v kinematografii běžné, ať už se jedná o instrumentální hudbu či konkrétní písně a soundtracky. Směřuje v určitých částech filmu k navození emocí a posílení atmosféry. Pokud je hudba použita správně a atmosféra obrazu i hudby je v souladu, jedná se o tzv. kladný paralelismus

⁴ V originálním znění „The Quiet Place“. Hororový film z roku 2018 vypráví příběh o přežití jedné rodiny, kdy se ve světě objevily nestvůry s vysoce vyvinutým sluchem a napadnou každého, koho uslyší. V rodině je ale neslyšící dívka, díky níž ostatní členové ovládají znakovou řeč, tudíž se mezi sebou dorozumí. Jejich snaha je být do nejtišší, aby zůstali naživu.

(Kubíček, 2004, s. 69). Jsou-li tyto dvě položky ale v rozporu, nazýváme to záporným paralelismem (Kubíček, 2004, s. 70).

Aby působily situace ve filmech realisticky, je zapotřebí běžných každodenních zvuků. Tím se myslí kroky člověka při chůzi, dusot koňských kopyt, cinkání nádobí nebo například vrzání dveří při otevírání. Tyto ruchy okolí se ale většinou nenatáčejí za pomoci reálných předmětů, k nimž má zvuk patřit. Typická je deformace a nadsázka zvuku, čímž se dosáhne věrohodnosti a uvěřitelnosti auditivní složky scény (Kubíček, 2004, s. 71). Profesionálové zabývající se ozvučováním filmových scén musí být velmi vynalézaví. Jako příklad lze uvést zvuk kroků při chůzi mamuta v *Době ledové*. Autoři použili velký dřevěný špalek obalený v látce, s nímž z různých úhlů udeřovali do země. V jiném filmu se pro vzlet hejna holubů použilo máchání pracovními rukavicemi o sebe. Umělci tedy často pracují s obyčejnými předměty, s nimiž experimentují. Zkouší, jaký vydávají zvuk na různém povrchu a v různém tempu tak, aby odpovídal scéně.

Nedílnou součástí filmu jsou jeho herci. Ti pracují nejen s řečí svého těla, ale také se svým hlasem. Ten se zaznamenává buď přímo při natáčení, nebo se nahrává dodatečně a jedná se o tzv. postsynchron (Kubíček, 2004, s. 74). V animovaném filmu sice nevidíme samotného aktéra, ale stále slyšíme jeho hlas. Kubíček (2004, s. 72) říká, že animace „*pracuje s umělou, deformovanou, stylizovanou skutečností, což se většinou týká i postav v ní vystupujících, vyžaduje navíc od herců, aby se tato vlastnost projevila i v jejich hlasovém projevu.*“ Tady má herec složitou roli namluvení často nereálné postavy, do níž se musí vžít. Zajímavé je, že u animovaných filmů, kdy se pracuje s dialogy, se nejprve nahrává hlasový záznam, a až poté animátoři dotvoří odpovídající pantomimický pohyb postav (ibid). Tento tzv. lip-sync má divákům pomoci lépe přijmout animovanou figuru či předmět a snáze se s ní ztotožnit a považovat ji za „živou“. V dnešní kinematografii je lip-sync běžný, ale například známý český výtvarník a režisér animovaných filmů Jiří Trnka mluvenou roli svých loutek odmítal. Snažil se dialogům buď vyhýbat, nebo hovořící postavy natáčel zezadu (Kubíček, 2004, s. 75).

2 Analýza filmů studia LAIKA

LAIKA je americké studio zabývající se tvorbou animovaných filmů za použití techniky stop-motion v kombinaci s 3D počítačovou grafikou. Zabývá se také komerční tvorbou např. hudebních videoklipů a reklamních materiálů. Sídlí v Portlandu ve státě Oregon a vlastní ji spoluzakladatel a předseda společnosti Nike, Phil Knight. Jeho syn Travis Knight v ní působí jako CEO⁵ a je sám významným animátorem a režisérem. Phil Knight se původně stal v 90. letech jedním z investorů animátorského studia Willa Vintona. Postupem času si vybudoval významnou pozici a v roce 2002, po propuštění Willa Vintona, se stal hlavní postavou společnosti a dal studiu současné jméno. V roce 2005 se k týmu přidal významný režisér, producent a animátor Henry Selick⁶, jež se stal tvůrcem jejich prvního publikovaného filmu *Koralína a svět za tajemnými dveřmi* (Mihailova, 2021, s. 1)

Studio LAIKA se skládá z početného týmu odborníků pracujících v různých výtvarných, řemeslných a technologických odvětvích. Tvorba jednoho filmu trvá několik let a pracují na něm stovky lidí. Prozatím vydali pět filmů: *Koralína a svět za tajemnými dveřmi* (2009), *Norman a duchové* (2012), *Škatuláci* (2014), *Kubo a kouzelný meč* (2016) a *Hledá se Yetti* (2019). V současné době pracují na novém filmu *Wildwood* podle knihy Colina Meloye. Následující kapitoly se věnují dvěma vybraným dílům, rozebírají výtvarné zpracování postav a popisují jejich charaktery. Dále stručně zmiňují použití hudby v některých částech prvního filmu a jejich roli při vyprávění příběhu.

2.1 Koralína a svět za tajemnými dveřmi

Film s originálním názvem *Coraline* byl natočen podle knihy Neila Gaimana. Režie se chopil Henry Selick, známý také díky snímku *Ukradené Vánoce* od Tima Burtona. Žánr se pohybuje na pomezí dětského a hororového filmu. Právě proto měl autor problém i se samotnou publikací příběhu, protože mnoho lidí si stálo za tím, že je nevhodný pro děti (Mihailova, 2021, s. 5). Vydání se dočkal až díky publikaci knih Harryho Pottera, poté se zmíněná kombinace žánrů ve společnosti normalizovala. Do dnešní doby bylo vydáno přes milion výtisků ve 30 různých jazycích (ibid, s. 6).

⁵ Z angl. Chief executive officer (výkonný ředitel obchodní společnosti).

⁶ Režisér animovaného filmu Tima Burtona *Ukradené Vánoce* (1993).

Neil Gaiman uvádí, že příběh začal psát pro jednu ze svých dcer a dokončil ho až o desetiletí později pro druhou dceru. Snažil se jim předat zprávu, že statečnost nespočívá v tom nebát se, ale naopak jít přes svůj strach, čelit mu a úkol tak dokonat (Miller, 2021, s. 234)

Hlavní postavou příběhu je dívka jménem Koralína Jones, která se se svými rodiči přistěhovala do poněkud zapadlého města do velkého domu s názvem „Pink Palace“. Byla nucena opustit známé prostředí a přátele kvůli práci svých rodičů. Ti jsou neustále vytíženi psaním do katalogu o rostlinách a zahradničení a na Koralínu jim nezbyvá čas. Ta postupně zkoumá své okolí a seznamuje se se svými podivnými sousedy. Jedním z nich je její vrstevník Hubert Lovat⁷, zkráceně Hubík, jenž bydlí se svou babičkou nedaleko Růžového paláce. Dalšími obyvateli domu jsou dvě spolu žijící dámy Spink a Forcible a v patře bydlící pan Bobinsky. Koralína se musí potýkat se samotou a nezájmem ze svého okolí, díky čemuž jednoho dne objeví malé dveře, které ji dovedou do Druhého světa. Tam na ni čekají dvojníci světa reálného až na ten rozdíl, že zde mají všichni místo očí knoflíky. Celé se to zdá jako velké dobrodružství a v Druhém světě je vše lepší. Druhá matka i otec jsou zábavní, zajímají se o ni a dávají jí vše, co se jí od opravdových rodičů nedostává. Postupem času se ale ukáže, že se jedná o trik a vše zinscenovala Druhá matka neboli Babizna. Ta se živí svými mladými oběťmi, jimž sebere jejich oči, jejich duše a nechá si je jako trofeje. To samé smýšlí i s Koralínou pod záminkou, že v jejich světě může zůstat, když jim na oplátku dá své oči a vymění je za knoflíky. Koralína se ale nenechá obalamutit a proti Druhé matce bojuje. Nakonec se jí nad ní podaří zvítězit.

Výrazným prvkem je v příběhu dualita světů a jejich výtvarné zpracování. V reálném světě se vše zbarvuje do pochmurných barev, celé atmosféře napomáhá dešť a mlha. Každý detail včetně nevybalených krabic, škůdců v koupelně nebo obraz chlapce s rozteklou zmrzlinou nad krbem se snaží divákovi navodit podobné emoce, jež cítila hlavní postava. Oproti tomu stojí Druhý svět, jenž nejprve působí pouze jako sen. Zde jsou barvy pestré, plnější a scény živější. Obyčejným předmětům se dodal pohyb pro podpoření snové atmosféry (Torre, 2021, s. 104). Druhý svět se také odlišuje technickými vymoženostmi v podobě zahradního stroje či vláčku, jenž na večeri rozvážá po stole jídlo. Film pracuje s různými pohledy na svět a zprostředkovává nám je

⁷ V angličtině „Wyborn Lovat“, zkráceně „Wybie“.

například prostřednictvím Hubíkovy masky hned na počátku filmu, brýlí paní Forcible či malého kamínku, který Koralína dostala od obou žen na ochranu proti zlu. Tento amulet jí umožňuje vidět Druhý svět takový jaký opravdu je a pomůže jí při hledání ztracených očí lapených dětí (Cook, 2021, s. 33).

2.1.1 Koralína

Hlavní postava filmu, Koralína, je ihned představena jako zvědavá, když vychází z domu a jde prozkoumávat okolí. O jejím charakteru vypovídá i výrazně barevné a nevšední oblečení. Má na sobě svítivě žlutou pláštěnku, pruhované punčochy, pletenou sukni a svítivě žluté holinky (obr. 1). To poukazuje na její dobrodružnou povahu. Ačkoli tvůrci charakterů zamýšleli původně udělat její vlasy hnědé, zvolili si nakonec tmavě modrou. Společně se zvláštním outfitem je tak veškerá pozornost obrácena právě na Koralínu a odlišuje ji od ostatních. Divák porozumí tomu, že je okolím nepochopena a rozdíl ji vyčleňují z normálního světa. Když poprvé objeví dvířka do Druhého světa, vchází do něj ve svém oranžovém pyžamu s puntíky (obr. 2). Toto oblečení utvrzuje Koralínu i diváka v tom, že prvotní návštěva Druhého světa se zdá být pouhým snem. Stejně pyžamo s černou čepicí, připomínající policejní, jakoby jí dodávala odvalu, se objevuje i při závěrečné dramatické hře o duše dětí i její vlastní. Krásný kontrast mezi pravými rodiči a těmi z Druhého světa je ukázán právě v souvislosti s Koralíniým stylem oblékání. To, co ona má ráda, je pestré, barevné a vcelku neobvyklé a originální. Ve scéně při nakupování školní uniformy jí matka vybírá běžnou nudnou šedou uniformu. Koralína si k ní chce alespoň vybrat zeleno oranžové pletené rukavice, její matka jí to ovšem nedovolí. Toho využije Babizna, která díky špehující panence, dvojnici Koralíny, o všem ví. Při další návštěvě jejího světa od ní Koralína dostane modrý svetr s hvězdami, kalhoty a ladící modré boty (obr. 3), což opět vystihuje její osobnost.

Příběh se okrajově dotýká čarodějnictví jeho prvků (Maier, 2021, s. 176). První činnost, kterou Koralína hned na začátku filmu vykonává, je proutkaření (00:03:41)⁸. Vše se zdá jen jako dětská fantazie, ale proutek ji opravdu ke studni dovede. Stejně tak se s magií a pověřivostí pojí černé kočky (ibid, s. 177). V případě tohoto filmu se jedná o černého kocoura, jenž zejména ke konci filmu hraje v příběhu významnou roli. Sleduje Koralínu do Druhého světa, kde ji nejprve zachrání zabitím krysy, která se

⁸ Čas ve filmu.

snažila zalarmovat Babiznu. Zároveň je jakýmsi ztělesněním dobra nebo alespoň odhání zlo, protože se ve filmu zmiňuje nenávisť Druhé matky ke kočkám. Důkazem je toho i panika a zlost Babizny, když na ni Koralína kocoura hodí, aby získala čas na útěk (01:24:15). Talisman, který dostala hlavní postava od paní Spink a Forcible je opět spojován s čarodějnictvím a přesně tak i funguje, když díky němu vidí Druhý svět, jaký opravdu je (Maier, 2021 s. 182).

Nelze pominout velmi propracovanou a charakteristickou mimiku a grimasy, které ukazují na Koralínin charakter a postoje. Její výrazy a řeč těla jsou reakcí na její okolí. Všichni, s nimiž se baví, nerespektují její nevidané jméno Koralína a místo toho jí říkají Karolína. Nikdo ji neposlouchá a zejména její rodiče ji vždy odbydou s argumentem, že musí pracovat a nemají na ni čas. Na tento přístup ostatních odpovídá vzdorem. To se často projevuje například zkřížením rukou na hrudi (00:06:57), což se dá ale vyložit i jako držení si odstupů a chránění si svého prostoru. Často se mračí a působí povrchně (00:31:00). Zároveň vyvolává dojem neústupnosti a tvrdohlavosti. Štíhlá postava a špičatý nos odkazují na její charakterové vlastnosti. Ostré špičaté rysy jsou v naší mysli většinou spojované s ostražitostí a také z nich cítíme určitou negativitu. To nás odkazuje právě na Koralíniny negativní vlastnosti jako tvrdohlavost, vzdorovitost a časté odmouvaní a nespokojenost. Při prvotním setkání s Druhými rodiči působí Koralína nedůvěřivě, postupem času se jim ale úspěšně daří ji nalákat, což ukazuje, jak mohou být děti lehce zmanipulované. Nakonec ale rozhoduje charakter hlavní postavy. Její nedůvěra a podezřívavost jí otevřely oči. Stejně tak se potvrdila i její láska ke svým pravým rodičům i přes všechna jejich negativa, když jí je Babizna unesla. Přes všechny strach a přes to, že proti ní bojovala sama, se jí dokázala postavit. Ukázala tak svou kuráž a díky své tvrdohlavosti a vzdorovitosti dokázala proti Druhé matce vyhrát a objevila, na čem opravdu záleží.

2.1.2 Praví rodiče

Koralíniny praví rodiče mají silné osobnostní charaktery. Matka je v prvním záběru ukázána, jak pracuje na počítači a ani nevnímá, co jí Koralína říká. Ve stejném světle je představen i její otec. Bez jakéhokoli protahování se jasně ukazuje už na začátku, o jaký typ rodičů se jedná, a že to bude pravděpodobně jedna z příčin problémů v příběhu. Během debaty mimo jiné zmíní Koralína jejich vysněnou zahradu Růžového Paláce, na níž měli pracovat společně jako rodina. Rodiče jsou ale tak zaneprázdnění

psaním o rostlinách, že nemají čas reálně s nimi na zahradě pracovat. Podobnost Koralíny s matkou je především v postoji a povaze, podpořené obličejovými ostrými rysy a řečí těla. Špičatý nos je jeden ze společných znaků, ale matčin je delší a výraznější než dceřin (obr. 4). Tím mohli tvůrci odkazovat k ještě výraznějšímu charakteru a dominanci vůči dítěti. V jednu chvíli jsou obě ukázané se stejným postojem se zkříženýma rukama na hrudi. Matka se snaží podpořit a udržet svou nadřazenost a dosáhnout svého, kdežto její dcera vykazuje známky vzdoru a nesouhlasu. Koralínin otec působí jako pravý Američan s mikinou s textem „Michigan state“, papučí a hrnkem kávy (obr. 5). Tato vizáž poukazuje na mechanický životní styl typický pro Ameriku. K jeho charakteru otce workoholika odkazuje jeho vzhled. Unavený pohled s kruhy pod přivřenýma očima a shrbený postoj. Má k dceři podobný přístup jako jeho žena, ovšem je méně dominantní s cílem se Koralíny co nejrychleji zbavit, aby mohl znovu v klidu pracovat. Oba jí tedy ukazují stejný nezáměr. Jsou stylizováni do pochmurných a nevýrazných barev stejných jako jejich okolí, což opět upoutává pozornost na výraznou postavu Koralíny. Za celý film se nezmění jejich outfit. Díky tomu se divák může plně soustředit na hlavní hrdinku a její prožitky. Zároveň si tak ale zapamatuje typický oděv a doplňky rodičů. Toho je využito při scéně (01:06:06), kdy právě rodiče unesla Druhá matka, a Koralína využije právě tyto oděvní detaily a doplňky (brýle a nákrčník) tak, aby imitovaly vzhled jejich rodičů.

Příběh je vyprávěn především z pohledu dítěte, na nějž rodiče nemají čas. Realita je ale taková, že jsou to všichni jen lidé s celkem běžnými problémy, jež se snaží vyřešit, aby se celá rodina měla dobře. To potvrzuje scéna (43:21), kdy máma vidí Koralínu nespokojenou, našťvanou, ale zároveň smutnou. Tehdy si uvědomuje, jak celá situace s prací a stěhováním negativně ovlivňuje jejich dceru, a slibuje jí, že v případě úspěchu s vydáním jejich katalogu Koralíně vše vynahradí. Při tomto monologu poprvé matka ukazuje svou citlivou stránku, smutný obličej a také lítostný výraz po Koralínině negativní a našťvané reakci (00:43:19). Důležitým momentem a důkazem dobrého konce byla společná chvíle celé rodiny v pokoji (01:27:03). Rodiče uspěli se svým katalogem, opadl z nich stres a Koralína se cítila v bezpečí a šťastná, že je se svými pravými rodiči. Úplně poslední scéna se odehrává na již ze začátku zmiňované zahradě. Všechny postavy, ačkoli se jejich charakterové nezměnily, působí šťastně a celá atmosféra je uvolněná. Konečně vidíme celou rodinu pohromadě, jak pracují na zahradě a budují společně to, co je pro ně důležité.

2.1.3 Druzí rodiče

Hlavní záporná postava, Druhá matka, se ve své pravé podobě ukazuje už v úvodním snímku filmu. Objevují se její kovové ruce, jak přešívají starou panenku do podoby Koralíny (00:0:48). To, že se jedná o Druhou matku, si dokážeme dát do souvislostí až v druhé polovině filmu, kdy se Babizna změní a ukáže svou pravou tvář (01:22:00). Nejprve ji ale vidíme jako dvojnici pravé matky až na knoflíkové oči. Tento detailní rozdíl omezuje mimické schopnosti postav. Jejich pohledy jsou upřené, bez pohybu a vyvolávají v člověku strach a nejistotu. Svým chováním si ale Koralínu získala. Oba s otcem o ni projevíli zájem, dělali spolu zábavné věci a ona jim tak začala důvěřovat. To je podstata Babizniny hry, jak dosáhnout svého. Vezme na sebe podobu matky dítěte, které chce lapit a přizpůsobí mu celé okolí i další postavy. Vše vytvoří lepší a hezčí, aby se její oběť nechtěla vrátit. Tedy i Koralíně poskytla příjemnější zázemí a chovala se přesně tak, jak si to Koralína představovala. Když na sebe Druhá matka vezme svou pravou podobu, zvýrazní se její ostré rysy. Její postava se protáhne, zeštíhlí a brada i nos se protáhnou a zešpičatí (obr. 6). V jednu chvíli si vychutnává kakaové brouky ze Zanzibaru, jak je sama představuje (00:57:34). Tím dostává divák náповědu k pravé povaze Babizny. Nedlouho na to přichází právě ona metamorfóza. Její nejhorší podoba připomíná pavouka díky vyššímu počtu nohou a dokonce i síti, do níž se Koralína chytí (obr. 7). V tuto chvíli dává smysl i jedení hmyzí bonboniéry. S Druhou matkou se spojují i některé symboly. Jedním z nich je její kovová ruka, která se mimo začátek objevuje i při čtení z čajových lístků u paní Spink a Forcible (00:29:42), ale také na konci charakterizuje poslední kus zla, jež Koralíně hrozí. Společně s klíčem, dalším pojítkem s Druhým světem, je vržena do hluboké studny a zničena. Knoflíky se objevují nejen v očích postav, na zmíněném klíči, ale i na měsíci, jehož knoflíkový stín zatmívá během Koralíniny hry, čímž se jí odpočítává čas.

Druhý otec je ve srovnání s pravým mnohem zábavnější, veselejší a projevuje o ni zájem. Podobně jako hlavní hrdinka se i otec obléká do výstředního oděvu a výrazných barev. V Druhém světě má na sobě puntíkatý oranžový župan a zelené papuče (obr. 8). Díky této podobnosti se i Koralína cítí být blíže ke svým Druhým rodičům. Když už Druhé matce otec nesloužil a nelíbilo se jí jeho chování, proměnila ho v dýni se podobající postavě (obr. 9). Oválný a mohutnější tvar působí oproti ostrým rysům Babizny bezpečně a neškodně. Přirozeně jsou nám kulaté či oblé tvary bližší

a nespojujeme si s nimi agresivitu či hrozbu. Proto jsou naopak ostré a špičaté tvary používány při tvorbě záporných postav. Otcův trest a jeho proměna podpořily jeho submisivitu, ale zároveň dovolily vyniknout jeho dobrosrdečnosti. Při závěrečné hře se rozhodl Koralíně pomoci a nezůstal tak pouze hračkou Druhé matky.

Příběh zpracovává i tematiku loutek a hraní. Zde se Druhá matka objevuje v roli loutkářky, jež tvoří veškeré rekvizity a vyrábí loutky, s nimiž manipuluje a ovládá tak celý děj (Mihailova, 2021, s. 61). Již úvodní scéna s výrobou panenky k tomuto faktu odkazuje. Všechny postavy se musí chovat podle jejích rozkazů, když se tak neděje, jsou potrestáni, přetvořeny nebo zcela zničeny. To, že se jedná o loutky, ukazují i některé konkrétní scény. Kocour například zakousne špehující myš, z níž se stane krysa vyplněná pouze pískem (00:56:22). Druhý Hubík si sundá rukavici a odfoukne své prsty tvořené opět jen z písku (01:01:08), aby ukázal Koralíně, že není skutečný. Tato tematika se ale částečně objevuje i v reálném světě. Paní Spink a Forcible se nedokážou rozloučit se svými zesnulými psy a tak je nechávají vypreparovat (ibid, s. 66).

2.1.4 Hubík a kocour

Jednou z vedlejších postav je i Hubert Lovat, neboli zkráceně Hubík. V příběhu je představen hned od začátku, když vystraší Koralínu u studny na svém kole. Na první dojem působí děsivě zejména kvůli své po domácku vyrobené masce ve stylu lebky. Kostěný design mají i Hubíkovy rukavice. Celý je oblečen v černé barvě s pouze několika světlými detaily (obr. 10, 11). Jeho drsný a hrůzu nahánějící vzhled je pouze jakousi kamufláží. Po sejmutí masky vidíme jeho pravou tvář včetně její nesouměrnosti a rozčuchaných kudrnatých vlasů. Jeho podivný shrbený postoj s hlavou nakloněnou na stranu dodává celému vzhledu nádech podivínství. Ukazuje se, že za drsnou vizáží se schovává stydlivý chlapec. O jeho charakteru vypovídá zejména již zmíněný shrbený postoj, často se také dívá do země a ne zpřímá na člověka, nenavazuje oční kontakt. Kvůli své zvláštnosti se zdá být také osamělý. Na rozdíl od Koralíny má ale odlišný postoj k samotě. Ona je plná vzdoru až zloby a po návštěvě Druhého světa často porovnává situace ze světa reálného. Snaží se najít uspokojení v nadpřirozenu a magii. Hubík přechází ve své fantazii také do jiného světa. V jeho případě je to ale jeho vlastní vnitřní svět, v němž si přetváří realitu pro své vlastní potřeby. Příkladem může být jeho maska kostlivce s podivnými okuláry nebo upravené kolo, jež spíše připomíná motorku.

O jeho vyčlenění z normální společnosti vypovídají i jeho aktivity jako například hledání slimáků a focení se s nimi. Jeho samotu spatřujeme i ve vztahu ke kocourovi, s nímž tráví většinu svého času a sám kocour je k němu lísavý. Jelikož reálný Hubík hodně mluví a Druhá matka viděla, že to Koralínu rozčiluje, rozhodla se Druhého Hubíka vytvořit němého. Nemluvnost ještě podpořila Hubíkovu zvláštní povahu, ale také jeho submisivitu. Po většinu času působí, jakoby měl strach a nesouhlasil s tím, co Babizna dělá. To se také potvrzuje i tím, že se Koralíně snaží pomoci uniknout. Druhá matka ho nejprve potrestala za svůj smutný obličej, kdy mu přišila koutky do úsměvu, a po Koralínině útěku se ho zbavila úplně. Jeho oblečení poté vyvěsí jako výhružnou vlajku na Růžový Palác. Reálný Hubík, ačkoli Koralíně po vyprávění o Druhém světě nevěří, potvrdí stejně jako hlavní hrdinka svou statečnost, když ji zachrání před rukou Babizny, a jíž spolu nakonec zničí. Potvrdí se jeho dobré vlastnosti, když přizná svou chybu a Koralíně se omluví za své pochybování. Dokonce ji nazve jejím pravým jménem, což ji obměkčí a na oplátku mu nabídne pomoc s vysvětlováním celé situace jeho babičce. Celou touto zkušeností se mezi nimi zrodí přátelský vztah a napjatá atmosféra se uvolní. Tuto dramatickou závěrečnou scénu provází kocour, jenž Hubíka za Koralínou dovedl, aby jí mohl pomoci.

Kocour, jak už bylo zmíněno, je spojován s magií. Černé kočky známe z pověr, ale také právě z čarodějnických příběhů, v nichž mají většinou roli společníka. Není tomu jinak v tomto příběhu (obr. 12). Kocour provází Koralínu hned od začátku příběhu a je jí stále v patách. Mohlo by se zdát, že je postavou zápornou, ale naopak hlavní hrdince pomáhá. V několika případech jí dokonce zachrání život. Jeho schopnosti se dají také považovat částečně za magické, protože je schopný přejít nepozorovaně do Druhého světa. Zároveň představuje něco, čeho se Druhá matka bojí. Jak sám říká, Babizna nemá ráda kočky. Důvodem je pravděpodobně její hybridní pavoučí podstata a fakt, že kočky pavouky a všechny malé tvory loví a zabíjí. V Druhém světě, jelikož se jedná o svět nadpřirozený, dokáže kocour mluvit. V reálném světě ale ne. Tvůrci mu ale vytvořili velké modré oči, jimiž komunikuje. Díky nim má schopnost měnit svůj výraz a jeho tvář získává mimiku.

2.1.5 Pan Bobinsky

Jako jednu z prvních postav vidíme právě pana Bobinského, neboli pana B., jak si rád nechává říkat. Jeho úvodní snímek ho představuje, jak cvičí na střeše Růžového

Paláce, když přijíždí stěhovací auto rodiny Jonesových (00:02:30). Pan Bobinsky je původem Rus, což nám tvůrci ukazují již při jeho rozcvičce, když si ve svém rodném jazyce počítá, a celý film mluví s ruským přízvukem. Má také velmi podivný vzhled (obr. 13). Jeho kůže je namodralá, což může odkazovat k jeho životnímu stylu a zvláštním zvykům a to, že chodí v chladném počasí oblečen pouze v kraťasech a nátělníku a k tomu má černé vysoké boty. Opět nám to potvrzuje jeho ruský původ a adaptaci na chlad. Další spojitostí s jeho původem může být i jeho výška, již zvýrazňují velmi štíhlé končetiny v kontrastu s poměrně velkým břichem. Má dlouhý neupravený knír, husté obočí a chlupaté ruce i nohy. Jeho celkový vzhled působí zanedbaně, což jen podporuje názory členů nově přistěhované rodiny. Kvůli jeho specifickému chování ho Koralína považuje za blázna a její matka za opilce. Tyto spekulace postavily na základě jeho vizáže, chování a toho, co říká. Chlubí se totiž svým cirkusem, v němž trénuje malé bílé myši, které hrají v celém příběhu významnou roli. V souvislosti se svým cirkusem předvádí pan Bobinsky různé akrobatické prvky, jež se vzhledem k jeho postavě zdají až neproveditelné. Svou sílu, jak říká, získává z konzumace syrové červené řepy. Nechybí mu také sebevědomí. Při prvním setkání s Koralínou, jež mu donesla špatně doručené balíčky silně zavánějícího sýra, se jí představuje jako „Božský Bobinsky“. Následně jí sděluje: *„Ale ty mi říkej pan B., protože to, že jsem božský, už dávno vím.“* Přestože má tyto silné charakteristické rysy, ve své podstatě je to dobrý člověk. Již na počátku příběhu Koralíně předává varování od svých myší Hopsalek, aby nechodila skrz malá dvířka, tedy do Druhého světa (00:26:10). Po této scéně ho ve filmu vidíme až na konci, kdy při společné práci na vysněné zahradě vytrhává ze země zasazené tulipány a na jejich místo dává své oblíbené červené řepy. Během toho Koralíně opět předá zprávu od svých Hopsalek, že je zachránila a chtějí jí za odměnu ukázat své představení. Pan Bobinsky má v příběhu roli prostředníka se schopností komunikovat se svými myšmi.

Druhý pan B. ve srovnání s reálným je, jako vše ve Druhém světě, lepší. Ve svém fraku a cylindru působí profesionálně. Nejen že se změnil jeho oděv, ale jeho knír a obočí se upravily a změnily barvu na modrou. I svým chováním, jak mu pravděpodobně poručila Druhá matka, se odlišuje od svého originálu. Při prvním shledání s Koralínou v Druhém světě je na ni a Druhého Hubíka milý a říká vše, aby Koralínu zmanipuloval a ona nechtěla jejich svět opustit. Po konfliktu s Druhou matku, když hlavní hrdinka hledá oči lapených dětí, a celý jejich svět se navrácí do své pravé

nehezké podoby, se změnil i pan B. Jeho figura ztratila svou lidskou podobu i obličej (01:18:05). Stala se z něj pouze vycpaná loutka s nepřírozeně se krouticími pohyby včetně detailu jeho ruky se zkřivenými prsty do všech stran (01:18:15). I jeho frak ztratil výrazné barvy a svou honosnost, křiví se do podobných tvarů jako celý zbytek těla. Změnil se mu také hlas, jež zní, jako by byl někým naprogramován na to, co má říkat. Byla to pravděpodobně Babizna, která změnila strategii své hry a skrz svojí loutku se Koralíně snažila sdělit, že pokud se vrátí do svého světa, bude se nudit a vše bude při starém. Při posledním pokusu manipulace s Koralínou se scéna přesouvá do cirkusového stanu, kde postava pana B. zaujme pozici podobnou sedící myši (01:18:48). Což odkazuje k následující scéně, kdy se ukazuje se, že celá figura je tvořena krysami, tedy špehy a pomocníky Druhé matky, jež střeží poslední z dětských očí.

2.1.6 Hudba a zvuk

Většinu ruchů okolo nás nevnímáme vědomě, ale náš mozek je zaznamenává. Když je vymažeme, nebo jsou jiné, než na které jsme zvyklí, situace se bude zdát zvláštní. Základní informace z našeho okolí získáváme zrakem a zvuk bereme jako pouhý doprovod. Na každodenní ruchy jsme zvyklí a bereme je společně s obrazovým vjemem jako jeden celek. Zejména u filmové tvorby si ale uvědomujeme opravdový význam zvukové stopy. Již u němých filmů se přidávala alespoň instrumentální hudba, aby se „zaplnilo ticho a umožnil se divákovi úplnější smyslový zážitek“ (Bordwell a Thompson, 2011, s. 347). Obraz a zvuk vznikají odděleně, proto se s nimi dále pracuje v postprodukcii. Pro kvalitní kinematografické dílo je tak důležitá nejen uvěřitelnost zvuku, ale i volba hlasitosti či správné načasování. Hudba může mít několik funkcí. Buď slouží jako pomocný prostředek k navození reálného vjemu nebo je přidána záměrně jako umělecká složka v příběhu. I ve filmu *Koralína a svět za tajemnými dveřmi* nám tvůrci ukazují širokou škálu možností práce se zvukem.

Instrumentální hudba (00:00:08) přecházející do zpívané písně začíná během úvodních titulků, jež postupně přechází do prvotní scény, v níž vzniká Koralíny panenka. Hudba působí již od začátku dramaticky a v divákovi vyvolává pocit nebezpečí a podezíravost. Celá tato část trvá přes dvě minuty, což pomáhá k zapamatování si melodie. V příběhu se ještě několikrát opakuje, tudíž se v těchto momentech dá předpokládat přítomnost hrozby. Úvodní snímek i s písní je zakončen zavřením okna a zvukem klapnutí (00:02:23). Prvotní představení černého kocoura, jak

se plíží, je doprovázeno dramatickou hudbou (00:03:18). Kamera se s jeho pohledem otáčí za vrznutím dveří a vidíme Koralínu vycházet ze dveří. I ona má svoji vlastní píseň s jemným zpěvem a harfou (00:03:33). V pozadí ji akorát přerušují běžné zvuky jako lámání větvičky k proutkaření, vrznutí brány či tlapky pronásledujícího kocoura. V příběhu se tato hudba opět několikrát opakuje. Většinou je tomu tak v situacích, kdy hlavní hrdinka prozkoumává okolí nebo něco objevuje. Po celou dobu příběhu se v pozadí tiše objevuje hudba či okolní ruchy jako například déšť. Ten doprovází většinou scén v reálném světě, což umocňuje pochmurnou a nevlídnou atmosféru celého domova. Dále se zde pracuje s prolnutím zvuků. Jedním z příkladů je právě scéna u studny do níž Koralína hodí malý kámen a žblunknutí při dopadu na dno se prolíná do zvuku deště stejně, jako se prolíná obraz scény zvenku do interiéru domu. Zajímavě je zpracovaná scéna objevení dvířek do Druhého světa (00:16:00). Při jejich otevření se ozve závan větru a současně s protažením magického tunelu spojujícího tyto dva světy hraje ve stejném rytmu hudba. V tunelu se mění na pozitivní a napínavou a končí vstupem do Druhého domu. První, co slyšíme je známá melodie z úvodu. Prozpěvuje si ji Druhá matka, což indikuje souvislost těchto dvou scén (00:16:30).

Jedním ze způsobů použití hudby v příběhu je jako umělecké složky, tedy samostatné scény. Druhý otec hraje na klavír a zpívá Koralíně písničku, u níž je důležitější text než samotná melodie. Už zde se totiž zmiňují knoflíky místo očí (00:17:45). Podobným způsobem je zpracované představení Druhé paní Spink a Forcible (00:47:13). Objevuje se nejprve paní Spink (April) v kostýmu ryby, po odkrytí horní části vypadá jako mořská panna. Má okolo sebe rekvizity a celá scéna má představovat známý obraz *Odyseus a Sirény*⁹. Za pomoci písňe vypráví příběh zachycený v díle Heberta J. Drapera. Druhá paní Forcible (Miriam) charakterizuje obraz *Zrození Venuše* od Botticelliho (00:47:53). Zpěv představuje způsob dialogu a celá scéna působí komicky, když se obě ženy začnou mezi sebou dohadovat, která z nich je „pravá“ vodní bohyně.

Hudba by měla odpovídat tématu a rytmu děje, což je krásně ukázáno na Druhé zahradě, když ji Koralína objevuje (00:35:10). Celá zahrada, vzhled i pohyby rostlin působí chaoticky stejně jako rytmus doprovodné hudby. Vidíme pestrost druhů květin a slyšíme různé zvuky s odlišnou hlasitostí a výškou tónu. Podobně je tomu tak i při

⁹ Odyseus byl v pokušení Sirén a jejich svádění.

představení myši Hopsalek (00:38:28). Ty skáčou do rytmu hudby a vysoké tóny odpovídají malým rozměrům jimi používaných nástrojů.

Gradace a přidání na hlasitosti jsou použity, když na sebe Druhá matka bere svou pravou zlou podobu (00:58:05). Potom, co Koralínu umístí do kamenné cely za zrcadlo, se dramatická hudba ztiší a hlas matky získává ozvěnu. Podobně tvůrci zpracovali hlasy uvězněných dětských duchů. Jejich řeč je tichá, zpomalená a protáhlé tóny jsou v souladu s jejich vznášejícími se pohyby (obr. 14). Jednou z nejdramatičtějších částí příběhu je hra Koralíny s Babiznou. Ta začíná Babizniným klepáním prstem na své knoflíkové oči (01:12:35). Tento zvuk přechází v kapání vody z kohoutku ve stále stejném rytmu a následně se mění na odbíjení hodin. To indikuje odpočítávání času na hru. Změnou prošla nejen Druhá matka, ale i její loutky. Těm se nejen změnil vzhled, ale i hlas. Druhý otec i pan B. zní jako porouchaný stroj či dětské mluvící hračky. To opět dodává dramatičnosti, ale dělá to postavy neautentickými a neautonomními. Je zcela znatelné, že jsou někým přetvořeny a ovládány. Příběh je završen známou hudbou typickou pro Koralínu (01:33:03), spojovanou s objevováním a dobrodružstvím. Zde je symbolem rodiny, přátelství a dobrého konce.

Při analýze člověk zjistí, že se v podstatě ve filmu neobjeví scéna bez zvuku a naprostého ticha. Aby působily situace věrohodně a realisticky, je ruchů slyšet poměrně hodně. Postupuje se dále jejich redukcí, aby se dosáhlo tišších pasáží. Audio složka filmů je velmi komplexní a velmi důležitá. Při nepodařeném zpracování a načasování zvuků a hudby je divák ochuzen o úplný vjemový prožitek a kvalita celého filmu klesá.

2.2 Norman a duchové

ParaNorman, v originálním znění, je dalším výtvořem amerického studia LAIKA. Režiroval ho Sam Fell, scénář napsal Chris Butler a vydán byl v roce 2012. Jedná se o další snímek vytvořený pomocí stop-motion animace v kombinaci s 3D tiskárnou. Zde byl také poprvé 3D tisk použit pro zhotovení barevných obličejů na rozdíl od předchozího filmu *Koralína a svět za tajemnými dveřmi*, v němž se tyto vytištěné části malovaly ručně. Tvůrci opět nasadili do hlavní role dětského hrdinu a žánrem se dotýká horroru, ale zároveň obsahuje prvky komedie a pohádky.

Příběh vypráví o Normanovi Babcockovi, chlapci, který byl obdařen šestým smyslem a vidí duchy zemřelých. Nikdo jiný v jeho městě takové schopnosti nemá, a tak se k jeho pubertálnímu životu přidávají ještě problémy v podobě posměchu spolužáků, šikana a vyčlenění z kolektivu. Nikdo nevěří v tuto jeho schopnost až na spolužáka Neila, jenž je dalším terčem šikany pro svou silnou postavu. Jak později Normanovi sdělí jeho podivný strýc, město Blithe Hollow proklela údajně zlá čarodějnice, kterou v historii popravili členové rady města. Příběh je postaven tak, že tato kletba je tématem školního představení, v němž hraje i sám Norman, čímž se o ní dozvídáme bližší informace. Odvetou má být povstání čarodějnice z hrobu a svolání dalších mrtvých, kteří si mají přijít pro obyvatele města. V onen den propukne podivná bouře, vstanou mrtví z hrobů a celé město napadne zlá čarodějnice. Jak se později ukáže, je jí pouze dívka asi v Normanově věku, kterou v jejím čase popravili, protože se svými schopnostmi odlišovala od ostatních. Od její pomsty zachrání město i jeho obyvatele právě Norman. Ten malou čarodějkou Agátu chápe, protože jeho situace v životě je podobná, nikdo mu nerozumí, nevěří, a také ho nikdo nepřijímá. Tyto zkušenosti sdílí s Agátou a podaří se mu ji uklidnit a přemluvit, aby se své odplaty vzdala. Poté může její duch i duše ostatních zemřelých v klidu odpočívat. Po této události změnili obyvatelé města na svého zachránce názor, přijali ho mezi sebe a Norman se konečně dočkal pochopení.

2.2.1 Norman

Jedenáctiletý Norman se zdá být zcela normálním a obyčejným chlapcem. Pochází z úplné rodiny, má starší sestru Courtney a nedávno mu zemřela babička. Tu ale stále vidí a povídá si s ní. Od ostatních se totiž liší tím, že vidí duchy mrtvých lidí i zvířat. Pro ostatní je cílem posměchu a svou realitu se snaží před svým okolím skrývat. Nechce na sebe nijak upozorňovat, což o něm vypovídá i jeho nevýrazný zevnějšek. Nosí pouze obyčejné modré džíny a jednoduché bílé tričko s červenými rukávy (obr. 15). Do školy si ještě obléká velkou mikinu, která jako by ho měla ještě více skrýt a chránit před nepříjemným okolím. Vyniká pouze svými vlasy třícími nahoru, jež se snaží přizpůsobit svému vzhledu, ale nedaří se mu to. Tento účes může odkazovat i k pocitu strachu či leknutí, kdy nám, jak se říká, vstávají vlasy hrůzou, nebo máme husí kůži. V úvodní scéně je nám skrze zombie film (00:00:30), na nějž se dívá se svou zesnulou babičkou, představeno téma celého filmu, ale také Normanova podivná záliba

zombie témat. Do nich je stylizován i jeho pokoj. Obsahuje například budík v podobě hrobu s nápisem RIP, v němž se při zvonění pohybuje ruka kostlivce. Vlastní i papuče a kartáček na zuby se vzhledem mrtvolky a má plný pokoj zombie plakátů. Je to místo, kde se nemusí skrývat a může být sám sebou. I tak se mu ale nedostává pochopení od rodičů ani sestry. Proto jsou mu duchové ve městě a hlavně jeho babička jedinými společníky, jinak je sám. Spřátelí se s ním Neil ze školy, další terč posměchu spolužáků, a díky němu získá Norman kamaráda mezi vrstevníky a zároveň někoho, kdo ho neodsuzuje, ale přijímá to, kým je.

Když se blíží den čarodějnické kletby, Norman začne mít podivná vidění připomínající halucinace. Lidé okolo něj zmizí a celé prostředí se změní na svět z úplně jiné doby. Najde si ho jeho strýc, také známý jako místní podivín a blázen, a na kletbu ho upozorní. Sdělí mu, že právě Norman musí prokletí zlomit a zachránit je. Ten svému strýci věří, protože zažívá svá vidění a ví, že hrozba je reálná. Se svými obavami jde za svou babičkou a snaží se věřit jejím slovům, že strach není špatný, dokud se jím člověk nenechá změnit. Rozhodne se mu postavit a převezme na sebe veškerou zodpovědnost, protože ostatní jeho varování neposlouchají a dávají mu celou situaci za vinu. Má velmi silný charakter, kuráž a vnitřní motivaci. V nejtěžší chvíli, kdy nemá žádnou podporu, se dokonce postaví na stranu nemrtvých, tedy slabších, nepochopených a nenáviděných. Tím, že neustoupil a stál si za svým, si nakonec získal uznání své sestry a celé skupince kamarádů se společně podařilo uklidnit i ostatní ve městě. Přesto všechno musí čelit malé čarodějnici Agátě sám. Jen on s ní může promluvit, protože jí jako jediný chápe. Část v něm, i přes své osamění, ví, že ho lidé okolo mají rádi, a tak svou pozitivitu a lásku přenesl i na malou Agátu.

2.2.2 Rodiče a sestra Courtney

Rodiče pro svého syna nemají pochopení, i když matka se snaží. Otec na druhou stranu má spíše radikálnější a agresivnější přístup. Často nepřemýšlí nad tím, co říká, a tím svému synovi ubližuje (00:20:24). Jeho reakce ale pramení ze strachu a toho, že neví, co se s Normanem děje, a jak mu má pomoci. Matka je vždy ta, jež zachovává klid, a snaží se syna podpořit a mluvit s ním místo křiku. Otec zastává poněkud stereotypní roli moderního muže. Má na sobě kostkovanou košili, džínny a za opaskem opravářské náčiní (obr. 16). Tvůrci mu také vytvořili poměrně velké břicho, jež podporuje jeho dominantní mužský charakter. Matka je v porovnání s ním feminní jak

svým vzhledem, tak chováním. Má dlouhé blondřaté vlasy a často nosí růžovou či fialovou barvu a své kostýmky doplňuje šperky (obr. 17). Je empatická, klidná a citlivá a se synem se snaží komunikovat. I tak mu ale není dostatečnou podporou, protože jí vždy přehluší její manžel se svými výroky v afektu. Často se spolu baví před Normanem o něm samotném, jakoby tam vůbec nebyl. Tím je Norman vyčleněn a ještě více izolován od své rodiny. Na konci si ale otec uvědomí své chyby a projeví vůči němu své city. Matka s brekem a polibky vyjadřuje synovi lásku a otec je na něj pyšný.

Normanova starší sestra Courtney se vzhledem jasně podobá své matce. Představuje ale stereotypní „hloupou“ blondýnku. Má ženskou postavu s výraznými boky a úzkým pasem, jež zvýrazňuje i její růžová tepláková souprava s crop topovým svrškem. Blondřaté vlasy má upravené do culíku a je nalíčená (obr. 18). Zmiňuje v příběhu i svou kariéru roztleskávačky na škole, tedy další velmi charakteristická činnost pro populární americkou školačku. Většina jejích konverzací, zejména na telefonu, se týká pomluv nebo typických dívčích témat. Mimo telefonování a lakování si nehtů také ukazuje slabost pro muže. Seznámí se s Mitchem, Neilovým bratrem, a podlehne kouzlu jeho svalnaté postavy (00:37:10). Jako starší sestra se Normanovi moc nevěnuje, spíše si drží odstup a povyšuje se nad něj. Stejně jako ostatní zastává názor, že je její bratr blázen a svou schopnost vidět mrtvé si vymýšlí. O opaku ji přesvědčí až jeho dobrosrdečnost a ochrana ožvlých mrtvol (01:04:54). Nakonec využije svou roli staršího sourozence pozitivně a v potřebných chvílích dodá Normanovi kuráž a ukáže mu svou podporu.

2.2.3 Neil a Mitch Downe

Neil se objevuje v příběhu již ze začátku hned po snímku Normana, jak se mu zrovna posmívají zákešní spolužáci. Nachází se ve stejné situaci, kdy oba ze svých skříněk smývají urážlivé nápisy od ostatních studentů (00:08:20). Na Neilově skřínce je napsáno „tlust’och“, což je jeden z hlavních důvodů jeho šikany. Jeho postava je objemnější. Kvůli absenci krku není ani snadno rozlišitelný přechod hlavy v trup a celá figura působí jako jeden velký válec. Má výrazné kulaté břicho, které mu nezakrývá ani tričko, velkou hlavu s dvěma bradami a části obličeje se podobně jako krátké tlusté prsty ztrácejí v objemu těla. Jeho oblečení hraje v kontrastu s vyloženě neatletickou postavou. Na žlutém tričku nosí sportovní bundu a k tomu má zelené sportovní kraťasy (obr. 19). Má silný charakter, jenž mu pomáhá překonávat těžkosti, jimž musí ve škole

čelit. Jak sám říká, je šikanovaný nejen pro svou tloušťku, ale i pocení, slzení očí kvůli alergiím, nebo dokonce obědovou krabičku s kočičkou. Je tedy vyobrazen jako typický terč šikany. Má k ní ale velmi zajímavý postoj. Vůbec mu totiž nevadí a bere jí jako součást lidské povahy, zejména pak u velkých a hloupých lidí. Tuto svoji teorii nazývá „přežití tupějšího“. K jeho laskavé povaze se přidává ale i kuráž, když se od Normana snaží odehnat jeho bláznivého strýce. Zde se objevuje komediální prvek výhrůžky pálivým humusem (00:13:45). Nerespektuje Normanovo přání být sám a místo toho se s ním přátelí. Ten se podvolí zejména proto, že Neil ho nepovažuje za blázna a naopak mu jeho schopnost vidět a mluvit s mrtvými přijde zajímavá. Zdá se, jakoby díky nutnosti vyrovnat se se šikanou přijímal i další zvláštnosti a považoval je za přirozené. Působí bezstarostně a užívá si života například při hře se svým mrtvým psem (00:16:00). Oproti ostatním má ale více rozumu, což ukazuje i jeho skeptický postoj k povrchním tématům. Nedisponuje ovšem žádnou výraznou chytrostí podobně jako jeho bratr Mitch.

Starší bratr Mitch je vedlejší postavou příběhu, ale ukazuje se v něm jako opak Neila. Jako starší sourozenec disponuje svou výškou a svalnatou postavou, díky níž působí dominantně. Tetování na jeho levé ruce dodává jeho charakteru drsný a maskulinní dojem (obr. 20). Jak se ale později ukáže, vzhled klame. Když ho Courtney zve při konečné scéně do kina, přizná, že má přítele, čímž se tvůrci dotkli tématu homosexuality. Mitch také nebyl obdařen výraznou inteligencí, naopak je spíše jednodušší. Ve svém první scéně spravuje své auto, k němuž má jako stereotypický obraz mužů, velmi blízký vztah, a dokonce si s ním povídá (00:48:21). Všechny vzhledové prvky jsou v rozporu s jeho chováním a osobností.

2.2.4 Agáta Prenderghast

Malá Aggie, jak si nechává říkat, představuje čarodějnici, jež uvalila kletbu na město Blithe Hollow. Nejedná se ale o klasickou zápornou postavu. Zprvu má v příběhu negativní roli, postupně se ale odhaluje její nevinnost a dobrá povaha. Aggie byla pouze dítě s nadpřirozenými schopnostmi a společnost se jí bála. Viděli v ní hrozbu, a proto ji odsoudili k smrti a popravili. Ona je na základě toho následně proklela. Každý rok se má toto prokletí vyplnit, pokud jí někdo, kdo o tom ví, nepřečte z knihy pohádku a neuspí jí tak na další rok. Tuto roli měl Normanův bláznivý strýc, ale po své smrti ji předal svému synovi. Ten se ale rozhodl s celým prokletím skoncovat a ne ho jen

o rok oddálit. To se mu podařilo tím, že s malou čarodějkou hovořil a nevzdal se, i když se mu snažila ublížit. Když jí vyprávěl o podobných zkušenostech v životě, jako měla ona, začala ho poslouchat a probudily se v ní emoce, jež dávno vyhasly. Přesvědčilo jí až připomenutí toho, že člověka vždy někdo miluje, někdo na něj myslí a nikdy není sám. Tím se dostala ze svého transu a ztratila svou pomstychtivost. Aggie byla odloučena od své milované matky a před radou města u soudu stála sama. Prožívala tak do poslední chvíle pocit osamění a stejně jako Norman byla nepochopena a izolována. Ve svých posledních chvílích, než její duše odešla z pozemského světa, zmínila, že jí matka chybí. Zde se projevil její opravdový věk a to, že jako dítě byla vystavena extrémní situaci. S Normanem zůstala sedět pod stromem, k němuž chodila se svojí matkou, a oba se v tu chvíli už necítili sami, dokud se její duše nerozplynula.

Agáta má drobnou postavu a větší hlavu v nepoměru s tělem. Její pleť je bledá a hraje v kontrastu s tmavě hnědými vlasy a tmavým oblečením (obr. 21). To stylem odpovídá 18. století, v němž žila. Ve své lidské podobě působí svým schouleným postojem nejistě. Často sklápí oči k zemi a má smutný výraz, jenž odkazuje na její traumatické životní zkušenosti a osamělost. Silnější než žal je ale nenávist a vztek. Když ji zlost přemůže a ovládne, zcela ji pohltí masa energie v podobě světla a blesků (obr. 22). Blesky tvůrci zvolili proto, že jsou často spojovány se zlem a nebezpečím díky své síle. V této podobě se Aggie také vznáší nad zemí, což podporuje její nadpřirozenost a vyvyšuje ji nad okolí ve snaze dominovat.

3 Práce s loutkovou animací v amatérském prostředí

Tvůrci pro zhotovení filmu *Koralína a svět za tajemnými dveřmi* poprvé použili dvě technologie: Rapid prototyping¹⁰ a stereoscopii. Všechny rekvizity byly vytvořeny ručně, stejně tak i kostry postav. Pro ně byl zvolen takový materiál, aby vydržel několikahodinovou manipulaci. Celokovový základ má mnoho drobných a detailních kloubků, které umožňují plynulý pohyb do všech směrů. Veškerý oděv postav se tvořil ručně včetně drobných háčkovaných a pletených částí. Stejně tak i vlasy, na něž se používaly například štětiny zvířat či jejich srst, byly zhotoveny pramen po prameni a jedna figura měla několik různých paruk. 3D tisky vyměnitelných částí obličejů zhotovených 3D tiskárnou Stratasys's Object Eden260, založených na práci s pryskyřicí a UV světlem, ušetřily výtvarníkům práci, čas a pomohly jim dosáhnout realistických výrazů charakterů. Celkově 6 333 vytištěných částí bylo možné zkombinovat do výsledných 207 000 výrazů. Důležité je zmínit i to, že každý obličej byl ručně malován (Mihailova, 2021, s. 3). Kombinaci technik lze vidět u zpracování mlhy v jedné z počátečních scén. Tvůrci nejprve zkoušeli pracovat s vatou nebo naopak pouze s počítačovou animací. Nakonec zvolili hybridní metodu, kdy za pomoci suchého ledu a kouře vzniklou „mlhu“ pouštěli přes různé objekty a snímané pohyby vložili do koláže a použili do stop-motion záběrů (Cook, 2021, s. 30). Ačkoli je film natočený pomocí stop-motion techniky, velmi často se objevuje i go-motion. Kamera se tedy pohybuje současně s postavami. Ve filmu *Koralína a svět za tajemnými dveřmi* tvořil její pohyb asi 80–90% času natáčení (Shadbolt, 2021, s. 124).

Amatérská loutková animace přináší značná omezení. Prvním z nich je výroba loutky. Profesionální kloubovou kostru lze koupit, ale není snadné, pokud vůbec možné, si ji vyrobit. Většinou se tvůrci uchýlí ke snadnější alternativně kovové kostry, a to za použití drátků, tvrdnoucí hmoty a dalších běžných materiálů. Variability pohybů není tak pestrá a hrozí riziko prasknutí drátků při častém ohýbání. Málo kdy se stává, že by jedna postava příběhu měla více vyměnitelných obličejových částí, vlasů nebo i několik celých identických loutek. Nejčastěji se pracuje s jednou, u níž se například pohybuje s očima, obočím, vlasy atd.

¹⁰ Metoda tisku 3D počítačových modelů.

Scény a jejich rekvizity se přizpůsobují přístupným prostorům. Profesionální tvůrci mají k dispozici celé budovy, oproti tomu amatéři často pouze jednu místnost. Od toho se odvíjí velikost výrobků, obsáhlost scén a jejich možnosti zachycení kamerou. Málokdy se mezi zmenšenými rekvizitami dá pohybovat tak, jako ve velkých scénách profesionálních studií. Natáčí se tedy většinou pouze „zvenčí“ a ne uvnitř kompozic. Natáčecí technika a příslušenství se odvíjí od finančních možností amatérského autora. Lze pracovat i s nízkonákladovými prostředky, materiály se totiž v dnešním moderním světě dají upravit postprodukcí za použití některého k tomu určeného počítačového programu. Zde přichází další omezení, a to proto, že mnoho z těchto kvalitních programů je placených, lze ale najít i bezplatné. Obdobně je na tom práce s hudbou. Na většinu již existujících produktů platí autorská práva, pokud je tedy chce člověk použít, musí získat psaný souhlas od majitele. To přináší značné komplikace a časovou náročnost. Další možností je vytvoření vlastní audio stopy či písni, s čímž přichází problematika dostupnosti použití nahrávacího studia a k tomu potřebné techniky. Amatérští autoři, když mají tu možnost, často využívají své kontakty a známé, aby k těmto prostředkům měli přístup. Lze ale nahrávat i doma, pokud člověk investuje část svých financí do nahrávacího zařízení. Ke stažení z internetu zdarma je k dispozici několik programů na úpravu a střih zvuku.

Po natočení a zpracování zbývá vydání a propagace. Ta je většinou placená, když se chce autor co nejvíce zviditelnit. Opět lze využít kontaktů a přátel, kteří mohou s vydáním pomoci. Dnešní doba nabízí ale nespočet dalších a bezplatných možností. Tvůrce může sám sebe i své dílo zviditelnit a rozšířit ho do povědomí okolí za pomoci sociálních sítí. Tak pracují i profesionálové ať už ve filmovém či hudebním světě. Nejprve se vytvoří reklama, tedy krátká ukázka díla, čímž se naláká obecnost. Často se v této části dají získat další sponzoři, kteří mohou část propagace financovat a zkvalitnit.

4 Praktická část

Výstupem praktické části mé práce je krátký autorský film vyrobený technikou stop-motion. Vlastní je námět příběhu, hudba i její text. Jak výroba rekvizit, tak i samotné natáčení jsem realizovala v prostředí domova, pouze nahrávání hudby probíhalo ve studiu.

4.1 Volba námětu a techniky

Při jakékoli své autorské tvorbě pracuji zejména s vlastními pocity a emocemi. Chtěla jsem se dotknout tématu, jež se dlouhodobě týká mého života, ale je také aktuální ve společnosti. Rozhodla jsem se pracovat s myšlenkami a jejich dopadem na lidskou psychiku. Sama patřím mezi lidi, kteří nadměrně přemýšlí. Mozek stále pracuje, nezastaví se a produkuje tak nespočet nápadů, teorií a hypotéz. V dnešním přehlceném světě dostává z okolí mnoho podnětů a vytváří problémy, jež často neexistují. S myšlenkami se lze naučit pracovat. V opačném případě přehltní mysl a zhorší psychický stav, jenž jde ruku v ruce s dalšími psychickými problémy. Mimo obavy, úzkosti a deprese se často člověk izoluje od ostatních, což situaci jen zhoršuje. V horších případech si jedinec nedokáže pomoci sám. V takovýchto stavech je tak většinou jediným přáním zastavit myšlenky a zbavit se oněch nepříjemných pocitů. V příběhu dominuje jedna hlavní postava dívky. Ta je ukazatelem prožívání zmíněných emocí. Mimo ní hrají v animaci významnou roli okolní rekvizity včetně detailů v podobě obrazů na stěně nebo uvadlých květin. Vše se snaží podpořit pochmurnou, melancholickou, ale také úzkostnou atmosféru. Animace měla být původně natočená ve formě příběhu, tedy se začátkem, zápletkou, gradací a koncem. Děj ale nebyl natolik obsáhlý, aby splnil počáteční očekávání. Proto jsme se s vedoucím rozhodli plán pozměnit. Vybrala jsem si svou oblíbenou píseň s názvem *Fear of the Water*¹¹, k níž jsem sepsala vlastní text a přetvořili jsme její melodii. Do hotové písně jsem sestříhala svá videa. Výstupem je autorská animace s vlastní písní, tedy obdoba videoklipu.

Mým prvotním plánem bylo použít loutkovou stop-motion animaci. Z toho jsem ale postupem času přešla ke klasické kreslené animaci, protože jsem začala mít pochybnosti o zvládnutí této náročné techniky. Zjistila jsem ale, že je oproti kreslené

¹¹ Originální píseň hudební kapely SYML.

snazší. Jelikož jsou stop-motion filmy od studia LAIKA mými oblíbenými, zvolila jsem si jak tuto techniku, tak i studio a jejich díla jako téma své bakalářské práce. Tento styl animační tvorby byl mým velkým snem a právě závěrečná práce bakalářského studia mi přišla jako vhodná příležitost k realizaci. O stop-motion a dalších animačních technikách jsem si musela nejprve načíst mnoho knih. Čerpala jsem ale také z videí, jež byla mým hlavním zdrojem informací při tvorbě rekvizit a loutek.

4.2 Výroba

Samotné výrobě předcházela návrh příběhu v podobě storyboardu. Tedy zhotovení nákrešů možných scén a jejich zachycení. Tehdy ještě tento plán obsahoval i záznam zvukových stop, jež se měly v příběhu objevovat. Ve finální verzi jsem ale pracovala pouze s vlastní písni a každodenní ruchy jsem vynechala. Po ujasnění plánu příběhu následovala příprava dvou desek pro scény a výroba stolu, na nějž se umisťovaly. Vršek stolu se skládal pouze z dutého rámu, abych měla zespodu přístup k maticím, jimiž byly přidělány nohy loutky k podložce. Předpokládala jsem natáčení ve stoje, čemuž odpovídala i výška vyrobeného stolu. Nejprve jsem se věnovala tvorbě rekvizit ke scénám na velké desce. Ta obsahuje pokoj a kuchyň. Rozměry nábytku se odvíjely od velikosti loutky. Mezi zařízení pokoje patří postel s matrací a povlečením z ponožek vycpaných vatou, noční stolek, skříň a okno. Vše jsem si pečlivě několikrát načrtla různými způsoby, abych měla jasný plán výroby. Většina použitého materiálu byly dřevěné latky, špejle a karton. Postel je celá z latí, stolek je kombinací špejlí a kartonu, pro skříň jsem použila pouze papír a karton. Základ okna se skládá z pevnější desky s namalovaným pohledem do zimní krajiny, jež má odpovídat později se objevující venkovní scéně. K okennímu kartonovému rámu jsem přilepila silnější fólii pro realističtější efekt. Rozhodla jsem se pro nabarvení okna na modro pro vytvoření kontrastu s bílými stěnami, hnědou podlahou a nábytkem. Modrá barva je chladným odstínem, tedy často spojovaná s negativními emocemi jako smutek, úzkost apod. Většina domácností má také květiny, jež prostoru dodávají život a pestrost. Aby ale odpovídaly a podporovaly atmosféru mého příběhu, vyrobila jsem uschlé květiny. Použila jsem opravdové, živé rostliny a natřela jsem je uměleckým latexem, aby se daly vytvarovat a udržely si svou podobu. I přesto, že jsem se snažila barevně i dalšími detaily nepřímo navodit pochmurnou a melancholickou náladu, rozhodla jsem se přidat kreslené obrazy na stěnu, z nichž je na první pohled jasná tematika psychické nepohody.

Pro kuchyň jsem použila stejné, již dříve zmíněné zdroje. Stůl a židle jsou dřevěné, skříňky jsou z kartonu a kuchyňská linka opět kombinuje oba materiály. Pro odpovídající efekt jsem stěnu mezi kuchyňskou deskou a skříňkami nad ní nabarvila, aby připomínala obkladové dlaždice. Později jsem i do této místnosti přidala okno, květinu a rádio. To mělo významnou roli zejména v původní verzi příběhu, kdy z něj vycházející audio stopa měla volně přecházet v nekonečné myšlenky naší mysli. I po změně zpracování děje má ale stále svůj význam. Jeho symbolika spočívá ve snaze člověka rozptýlit se jakýmkoli prostředkem moderní doby a zbavit se tak ostatních rušivých prvků v našem životě. Zároveň, jak příběh ukazuje, tuto funkci často nesplňuje. Rádio ale není jediným symbolickým předmětem. Dalším je sklenice s vodou vytvořená z pevné fólie zevnitř natřená barvou. Do vzniklé nádoby jsem pro lepší efekt nalila průhledný lak na nehty. Sklenice sama o sobě význam nemá, jde o její použití postavou a přístup k ní. Loutka se odhodlala zvednout se z postele, opustit svůj komfortní prostor pokoje a jít si pro pití. Sklenici si vezme z kuchyňské linky, položí ji na stůl, ale nenapije se. Tato neschopnost tak jednoduché a pro život důležité činnosti je častým projevem deprese. Takto postižený člověk nemá energii ani motivaci opustit jedno místo, často pro něj jediné bezpečné, ani pro uspokojení základních životních potřeb jako je jídlo a pití. Toto je jedna ze známek těžké deprese, jež většina lidí nedokáže pochopit, a mylně ji zaměňují pouze za lenost. Součástí interiérové scény jsou také dveře z nabarveného kartonu a klikou z drátku natřeného zlatou barvou. Představují nejen klasický průchod mezi prostory, ale významově hlubší únik, vymanění se z nekonečného cyklu deprese a přiblížení se osvobození.

Celá venkovní scéna se odehrává v prostorách zasněženého lesa. Jelikož se jedná pouze o jeden prostor, zvolila jsem menší základovou desku, jíž jsem nejprve natřela bílou barvou. Ze zadní poloviny jsem vytvořila smíšený les. Ráda pracuji s přírodními materiály, proto jsem i pro kopie stromů použila jejich reálné části – větve. Nejprve jsem přemýšlela o zcela syntetické výrobě za pomoci dřevěných válečků, do nichž se vyvrtají drobné dírky a jednotlivé uměle vyrobené větve se do nich nasazují. Tento postup jsem viděla v jednom z videí z procesu výroby rekvizit ve studiu LAIKA. Zvažovala jsem více možností, ale tento postup mi přišel velmi náročný nejen z časového hlediska, ale i z pohledu potřebných materiálů a nástrojů. Proto jsem zvolila pro mě vhodnější variantu využít to, co nám již příroda nabízí a přetvořit si to k vlastní potřebě. S větvemi listnatých stromů jsem dál nijak nepracovala, ale u jehličnatých jsem

musela zabránit postupnému opadávání jehličí. Znovu jsem sáhla po uměleckém latexu, který nejen že funguje jako lepidlo, ale jeho další výhodou je jeho pružná výsledná forma. Zároveň jsem částečně jehličí nabarvila zelenou barvou, protože jsem věděla, že postupem času svou přírodní barvu ztratí. V případě dotáčení snímků by byl tedy znatelný barevný rozdíl. V následujícím kroku jsem vyvrtala díry do základové desky, do níž jsem umisťovala vyrobené stromy. Jejich „kmeny“ jsem preventivně do děr přilepila. Inspiraci jsem brala z opravdových lesů, proto jsem prostor mezi stromy vyplnila pařezy a dalšími lesními porosty, jako je mech či popadané jehličí. Poslední fází bylo nalepení vaty na desku a větve stromů pro simulaci sněhu. Umisťování vaty bylo poněkud složité zejména proto, že se vata lepila na prsty, což komplikovalo další manipulaci. Pro snazší práci jsem před natáčením celou sněhovou plochu ještě zastříkala lakem na vlasy, protože se chytala na části loutky a tak i měnila svůj tvar, což by bylo viditelné na snímcích.

Důležitou rekvizitou je dravý pták odkazující ke schopnosti létat a zároveň symbolizující svobodu. Pro vzhled jsem si jako předlohu vybrala káně lesní. Zcela původně jsem přemýšlela nad obyčejným ptákem jako je kos černý, ale poté jsem se z několika důvodů rozhodla pro dravce. Velmi dobře se hodí do mého lesního prostředí a kontrastuje se sněhem. Svým vzhledem vyvolává pocit nebezpečí, ostražitosti, ale také kuráž díky své lovecké přirozenosti. V úplném základu jsem pracovala s dvěma polystyrenovými vajíčky. S menším na hlavu a větším na tělo. Obě části jsem k sobě spojila drátem zapíchnutým nejprve do vrchní strany většího vajíčka a následným napíchnutím hlavy na druhý konec drátku. Pro jistotu jsem vpichy a spoj ještě vyplnila lepidlem. Poté jsem vzniklé torso vyřezala nožem do podoby reálného těla káněte za použití předlohy fotografie. Nohy jsou vytvořené z tenčího do šroubovice stočeného drátku záměrně, abych byla schopná drátěné prsty omotat okolo větve, aby loutka držela a současně připomínala realistické zvíře. Po napíchnutí nohou do torsa jsem je omotala tělovou elastickou bandáží, aby získaly objem. Zobák vznikl na podobném principu. Na tělo jsem poté přilepila peří, nabarvila nohy, zobák a namalovala oči. Později jsem ještě musela dovytvořit druhou verzi dravce pro scénu letu. Tato loutka je větší, stabilnější a propracovanější, protože jsem s ní pohybovala a natáčela na greenscreen. Tělo, nohy a zobák vznikly stejně jako v první verzi. Oproti pravému vlastnoručně nasbíranému peří jsem koupila černé, bílé a hnědé pštrosí, jež jsem nakombinovala tak, aby se vzhled podobal předloze. Dalším rozdílem jsou křídla. V „létající“ verzi ptáka musela být

vytvořena tak, abych s nimi byla schopna manipulovat a polohovat je do pozic pro stop-motion animaci. Nejprve jsem si předkreslila obrys křídla a vystříhla ho z hnědého látkového filcu dvakrát pro každé křídlo. Obě části tvořily jakousi kapsu pro drátěnou konstrukci, jež se podobá reálné struktuře kostry křídla ptáků. Celé předloktí tvoří šroubovitě stočený silnější drát, k němuž jsou asi v úhlu 45° umístěny stočené slabší drátky. Kapsu jsem poté slepila a na obě strany přilepila peří. Asi 3 cm silnějšího drátu kostry jsem nechala koukat ven z kapsy pro vpich do torza ptáka a propojila jsem tak křídlo s tělem. V úplně posledním kroku jsem loutku připevnila na silný drát přidělaný k desce s greenscreen plátnem.

Loutka dívky je hlavní a jedinou lidskou postavou v příběhu. Inspirovala jsem se charakterem profesionálních animovaných filmů, proto jsem necílila k přesným anatomickým proporcím, jako mají lidé. Začala jsem skicou těla, v níž jsem si ujasnila celkovou výšku postavy, délku rukou a nohou, ale i velikost hlavy. Ta je v poměru k tělu větší, jak tomu u vymyšlených figur bývá. Do náčrtu jsem si zaznamenala podobu drátěné kostry. Od toho jsem dokázala přibližně odhadnout délku drátků. Střední linii postavy tvoří opět do šroubovice stočený silnější drát, aby byla opora co největší. Horní část s oběma konci drátu slouží k připevnění hlavy, v dolní části po zkroucení vzniklo oko přibližně v úrovni kyčlí. Okem jsem provlékla další drát představující nohy. Pro ruce jsou opět ze zkrouceného drátu, který jsem přiložila přibližně do úrovně ramen. Toto místo a spoj v kyčlích jsem zafixovala epoxidovým tmelem¹², který jsem použila i tam, kde se tělo klasicky rozšiřuje svaly, tedy na pažích, předloktí, stehnech a bérkách. Slabší drátky jsem zohýbala do podoby prstů a v těchto ohybech je připevnila k rukám. Vrchní konec kostry zakončený rozdvojeným drátem jsem rozmotala a za pomoci dalších drátěných částí jsem z nich vytvarovala kruh. Spoj jsem zafixovala výše zmíněnou tvrdnoucí hmotou a celou hlavu poté vyplnila klasickou na vzduchu tvrdnoucí hlinou, z níž jsem si vytvarovala nos a vyhloubila oční důlky. Jelikož jsem plánovala pohybující se obočí, ještě do mokré hlíny jsem upevnila tenký drátek ve tvaru písmene „L“. Celé tělo a končetiny jsem obalila vatou pro zvýšení objemu a omotala je elastickou bandáží. K drátěnému obočí jsem přilepila kousky molitanu, jež jsem následně obarvila do realistické podoby. Oblečení jsem z původního červeného svetru a černých kalhot, jež mi po jejich výrobě přestaly k postavě nesesedět, změnila na černý

¹² DUOTMEL

základ s modrými květovanými šaty. Obě barvy odkazují k emocionální podstatě příběhu. Černou vnímáme povětšinou jako negativní, modrá barva je spojována se smutkem a depresí, ale podporuje i chladné zimní počasí. Tento oděv jsem částečně také vybrala proto, že sama mám ráda podobný styl oblékání. Jednotlivé kusy oděvu jsem vyrobila a ušila z již nepotřebných látek. Spodní černou částí jsem přilepila přímo k tělu loutky pro bezproblémovou manipulaci, abych se vyvarovala nechtěným vzniklým ohybům, jež by byly viditelné na fotografiích. Poté jsem natřela hlavu, krk a ruce uměleckým latexem, jímž jsem vytvořila i oční víčka, jež drží oči z korálek. Po zaschnutí jsem tyto části nabarvila akrylovými barvami a domalovala veškeré detaily nutné pro realistický vzhled. Předposledním krokem byly vlasy. Pro ně jsem si jako materiál zvolila vlněné česance na plstění, protože částečně připomínaly vlasové prameny. Plstěním jsem je zpracovala do podoby drobných válečků, jež jsem poté připevnila k hlavě a nakonec je spletla do dvou copů. Jako poslední jsem vyrobila boty. Ještě předtím jsem ale mezi dráty na chodidlech upevnila epoxidovým tmelem drobné matice sloužící k přichycení loutky k podkladu. Boty jsem poté vytvořila tak, že jsem tuto část obalila molitanem, nabarvila a přilepila nitky jako tkaničky.

4.3 Natáčení a úprava

Před natáčením jsem si musela zjistit, jaké pomůcky potřebuji a jaké musí být kvality, aby animace nepůsobila příliš amatérsky. Základem bylo osvětlení a fotoaparát na zachycení snímků. Měla jsem půjčený digitální fotoaparát typu Nikon 1, na nějž jsem fotila jednotlivé fáze stop-motion animace i později dotáčela doplňková videa. Pro osvětlení jsem si vybrala dvě kruhová led svítidla průměrné kvality. Jejich výhodou je možnost změny odstínu a úrovně intenzity světla. Toho jsem využila především v exteriérových scénách, kde jsem jas musela snížit z důvodu přесvícení kvůli světlému okolí. V interiérech byla naopak intenzita maximální, protože je většina rekvizit tmavých. Se světly přišly zároveň i dva stativy, u nichž se dala nastavit nejen klasicky výška, ale i sklon světla díky vrchní pohyblivé části, na níž se světla šroubovala. Jeden stativ jsem měla i doma a ten jsem použila na fotoaparát.

Pro snadnější natáčení a prevenci proti nežádoucím posunům rekvizit jsem si ještě většinu z nich k podkladu přichytila lepicí gumou. Nemusela jsem se tak bát, že do nich nechtěně drknu a přesunu si je při manipulaci s loutkou. Takto jsem zafixovala velké objekty jako postel či stůl, ale i drobné předměty včetně skleničky, jíž jsem lepicí

gumou přichytila i k ruce loutky. Pro pohyb postavy jsem si musela ve spodní základové desce vyvrtat díry, do nichž jsem šrouby a maticemi přidělávala nohy loutky. Na tomto principu funguje i práce profesionálních studií, u nichž jsem se inspirovala a zároveň se snažila tento proces přizpůsobit svým podmínkám. Musela jsem mít předem vymyšlené přesné pohyby a trasy figury po scénách. Přibližně jsem si naznačila dopad chodidel a tam jsem vyvrtala otvory. Můj odhad byl vcelku správný a s výslednými pohyby jsem spokojená. Velmi neprakticky jsem si ale zvolila větší podkladovou desku, jíž jsem chtěla použít právě pro její velikost. Později jsem ale přišla na to, že je vytvořený prostor interiérů natolik hluboký, že je manipulace velmi složitá a to především umístování šroubů do nohou panenky. Jednou rukou jsem si totiž vždy musela loutku přidržovat co možná nejrovnější, abych byla schopná druhou rukou zespu do trefit šroubem závit matice v chodidle panenky. Až na zmíněné komplikace se mi tento podomácku vytvořený princip velice osvědčil. Jakmile byl šroub zachycen v závitech, druhou maticí jsem došroubovala až k podkladu, čímž se postava zafixovala a získala stabilitu, takže se snadno pohybovalo ostatními částmi těla. Musela jsem si zejména dávat pozor, abych dělala jen drobné změny v polohách končetin, v opačném případě by na sebe totiž snímky nenavazovaly a výsledné animace by působily sekaně. Vytvořila jsem záměrně také pohyblivé oči, jimiž jsem rozšířila možnosti detailních doplňkových scén, jako v případě přiblíženého záběru na obličej a následného sklopení pohledu či pozorování létajícího ptáka. Oči, jak jsem zmínila v textu dříve, jsou vyrobené z obarvených korálků. Jejich polohu jsem měnila pomocí špejle, již jsem zasunula do otvoru korálku a následně jím pohnula. Záludné bylo zkoordinování obou očí, aby nešlo každé na jinou stranu. Zároveň se lišila pozice očí z mého pohledu a toho, jak ji zachytil fotoaparát.

Dodatečně jsem natáčela různá doplňková videa se záběrem na interiér i krajinu exteriéru. Pracovala jsem s posunem kamery, přiblížením a oddálením. Při tomto procesu, aby byl obraz stabilní, použila jsem jako pomůcku skateboard, na nějž jsem fotoaparát položila. Tím jsem docílila plynulého pohybu a získala více možností zachycení různých pohledů. Dalším výsledkem sekundárního procesu natáčení byl let ptáka za pomoci greenscreen pozadí. Vytvořila jsem si desku s nataženým zeleným plátnem, do níž jsem vyvrtaným otvorem prostrčila silný drát. Jeho konec jsem ohnula do tvaru písmene „L“, napíchla na něj loutku dravce a zafixovala ji k desce šrouby. S výslednými snímky jsem dále pracovala na počítači.

Úpravou jednotlivých fotografií jsem strávila několik týdnů. Využívala jsem školní počítače, protože obsahují placené programy Adobe. Ve všech těchto programech jsem se musela naučit pracovat právě kvůli svojí animaci. Nejprve jsem použila program Adobe Photoshop. V něm jsem měnila například odstín fotografií, protože některé chytily, jak jsem zjistila až později, zelený odstín. Dále jsem například vymazala nedostatky jako otvory v desce pro šrouby, doostřovala apod. V Adobe Premiere jsem pracovala při tvorbě animací ze snímků. Jednotlivé fotografie označené, jak jdou po sobě, jsem vložila do programu a změnila délku přehrávání tak, aby jedné sekundě přibližně odpovídalo 24 snímků. Vzniklá videa musela projít ještě dodatečně procesem stabilizace v programu Adobe After Effects. Střih výsledné animace jsem prováděla opět v Adobe Premiere. Základem toho bylo seskupit scény tak, aby odpovídaly a měnily se v rytmu hudby. Zároveň jsem chtěla, aby v danou chvíli odpovídal text písně i vizuálnímu projevu. Dodatečně jsem ještě přidala efekty prolnutí videí pro zjemnění a někde jsem nechala přechody ostré.

4.4 Hudba a finální střih

Již jsem zmiňovala, že jsem původně plánovala animaci sestavit jako klasický lineární příběh, k němuž bych nahrála běžné zvuky okolí. Po konzultacích jsem ale přistoupila na alternativní způsob zpracování. Pustila jsem se tedy do vytvoření animace na způsob videoklipu s vlastní písní inspirovanou jednou z mých oblíbených skladeb. Tou je píseň *Fear of the Water* od zpěváka Briana Fennella, jehož oficiální umělecké jméno je SYML. Píseň je velice emotivní s poměrně jednoduchou základní melodií klavíru, ale mnoha dalšími hudebními a pěveckými doprovody. Text odkazuje k tématu nešťastné lásky, strachu z odmítnutí, bolesti a z lásky samotné. Používá metaforu z názvu písně, tedy strach z vody. Nejen díky zvukovým efektům, ale díky zpěvákovu procítěnému uměleckému projevu na nás skladba silně emocionálně působí. Pro svou animaci, jelikož nese také silnou zprávu, jsem chtěla vybrat podobně emotivní píseň, jež divákovi pomůže prohloubit jeho pocity a celkový dojem. Při poslouchání svých oblíbených skladeb jsem si v hlavě snažila představit a poskládat do nich části své animace. U skladby *Fear of the Water* se mi zdálo propojení s mým příběhem velmi přirozené, proto jsem si ji zvolila. Napsala jsem si i vlastní text, jenž odpovídal obsahu mé animace, a nahradila jím text původní. Ve své umělecké tvorbě vycházím vždy ze svého nitra, svých pocitů a autentických zkušeností. V animaci s názvem

The Weightlessness tomu není jinak. Odkazuje na sílu myšlenek, jimiž je člověk často zahlcen, ale i na pocity osamění a smutku. Součástí je i téma deprese, s níž se v současné době potýká velké množství lidí. Zmíněný název se dá do českého jazyka přeložit jako stav beztlíže. Vybrala jsem ho záměrně díky dvojímu pohledu na význam slova. O stavu beztlíže můžeme hovořit jako o fyzikálním tématu, ale i jako o stavu či pocitu svobody bez tíživých myšlenek a pocitů, v nichž se lze snadno utopit. Toto vše zmiňuje můj autorský text, ale i symbolika ptáka a létání v animaci. Původně jsem zamýšlela nazpívat nová slova do originální hudby, z čehož nakonec sešlo. Aby byla celá práce co nejvíce autentická a omezily se komplikace s autorskými právy a publikací filmu, s panem doktorem Trnkou jsme se rozhodli původní píseň upravit a odrazit se pouze od základní melodie. Ponechána tedy byla počáteční klavírní část, z níž se v celé skladbě vychází. Melodie slok se změnila a později byl ještě dodán refrén jako konečná gradace. O nazpívání jsem poprosila svou tehdy úplně novou spolubydlící Hanu Duškovou. Na celé animaci se tak podíleli pouze mně známí lidé, k čemuž jsem směřovala od začátku. Díky tomu považuji svou práci za autorské umělecké dílo zhotovené v přátelském kolektivu bez zásahu cizí osoby. V menším týmu se i snadněji spolupracuje, komunikuje a komfortněji tvoří.

Poslední fází bylo sestříhat videa tak, aby ladila s hudbou. Rozhodla jsem se zanechat přibližnou posloupnost videí podle původního plánu. První jsou tedy scény z pokoje, poté kuchyň a až následovně exteriér. Všechny scény jsou proloženy buď doplňkovými videi prostorů nebo detailními záběry loutky. Pro pořadí jsem se rozhodovala na základě svých pocitů. Samozřejmě bylo nutné promyšlení spojitostí, ale nedržela jsem se striktně struktury lineárního příběhu. Animace má děj spíše abstraktní. Šlo mi zejména o propojení obrazu s písní tak, aby došlo k vyvolání emocí a jejich prohloubení. Inspirovala jsem se zpracováním emotivních filmových scén, ale především videoklipy a možnostmi práce s rytmem hudby a obrazem. Základem je vždy správné načasování prostřihů a podle pocitu střídat různě rychlá videa. Ze začátku jsem si myslela, že tempo videí musí vždy odpovídat rytmu písně. O opaku jsem se přesvědčila při postprodukci své animace. Úplně naposled jsem vytvořila úvodní snímek se svým jménem a názvem filmu a závěrečný snímek s titulky. Doplnila jsem je o efekty přechodu a prolnutí pro zjemnění.

Závěr

Na tvorbě a natáčení stop-motion filmu pracuje profesionální tým s mnoha členy, kteří se musí navzájem doplňovat a umět spolupracovat. Možnosti zpracování příběhů jsou široké a záleží zejména na režisérovi. Ten do příběhu, přestože často zpracovává již existující, například knižní příběhy, vkládá svůj subjektivní pohled a osobitost. Od toho se dále odvíjí i výtvarné zpracování, na čemž pracuje velké množství profesionálů. Jak uvedl jeden ze zdrojů, používají i profesionální studia běžné materiály v kombinaci s propracovanějšími technikami jako je 3D tisk. Celá výroba trvá několik měsíců a dále se pokračuje natáčením. Film je poté ukončen v postprodukcii, kde probíhá další animační a grafická úprava, stříh a práce s hudbou. Tento proces od začátku po publikaci filmu trvá v průměru několik let.

Analýzou filmů si lze všimnout nejen propracovaného příběhu a stylizovaného zpracování charakterů postav, ale při zaměření se na zvukovou a hudební stopu zjistíme, jak je důležitá. Filmy pracují se zvuky tak, aby podpořily realističnost příběhu a postav. Tiché pasáže se objevují jen zřídka kdy, většinou jen pro zvýraznění dramatičnosti. V průběhu tedy hraje téměř vždy dramatinovaná, ale často i velmi nevýrazná instrumentální hudba doplňující vizuální obraz. Naše mysl ji aktivně nevnímá, ale naše podvědomí ano. Často si těchto zvuků lze všimnout pouze, když se na ně zaměříme.

Díky studiu odborné literatury jsem získala potřebné znalosti a základy pro praktickou část závěrečné práce. Také jsem se inspirovala průběžnou analýzou filmů, jež mi pomohly při natočení některých scén. Výrobou vlastní animace jsem tak potvrdila možnost natočení kvalitní stop-motion animace v prostředí domova. Zároveň jsem ukázala podobnosti i rozdíly v užití materiálů, techniky a práci v postprodukcii.

Při tvorbě své práce jsem nasbírala řadu zkušeností v oblasti teoretické filmové analýzy, a to mi velmi pomohlo při přípravě komponentů vlastního animovaného díla. Otevřel se mi prostor především pro odbornější práci s kamerou, vizuálními prvky, materiály, a dokonce i s hudbou. V budoucnu bych se proto ráda nadále věnovala animaci, její teorii, ale i práci s kamerou a stříhu. Své znalosti a dovednosti v oblasti filmu a videoprodukce bych si ráda rozšířila během svého dalšího studia.

Seznam použité literatury

BORDWELL, D., THOMPSON, K., 2011. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. Přeložili P. DOMINKOVÁ., J. HANZLÍK, V. KOFROŇ. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze. ISBN 978-80-7331-217-6

COOK, Malcolm, MIHAILOVA, Mihaela, ed., 2021a. Coraline: A Closer Look at Studio LAIKA's Stop-Motion Witchcraft. Drawing Coraline. [pdf] New York: Bloomsbury Academic. Bloomsbury Publishing. ISBN 978-1-5013-47-86-3

KUBÍČEK, Jiří, 2004a. Úvod do estetiky animace. Praha: Akademie múzických umění v Praze. Filmová a televizní fakulta. ISBN 80-7331-019-8

KUNA, Milan, 1969a. Zvuk a hudba ve filmu. K analýze zvukové dramaturgie filmu. Praha: Panton. ISBN 35-664-68

MAIER, Kodi, MIHAILOVA, Mihaela, ed. 2021a. Coraline: A Closer Look at Studio LAIKA's Stop-Motion Witchcraft. The Other Maiden, Mother, Crone(s). [pdf] New York: Bloomsbury Academic. Bloomsbury Publishing. ISBN 978-1-5013-47-86-3

MIHAILOVA, Mihaela, 2021a. Coraline: A Closer Look at Studio LAIKA's Stop-Motion Witchcraft. [pdf] New York: Bloomsbury Academic. Bloomsbury Publishing. ISBN 978-1-5013-47-86-3

MILLER, Nicholas A, MIHAILOVA, Mihaela, ed. 2021a. Coraline: A Closer Look at Studio LAIKA's Stop-Motion Witchcraft. Fa(r)ther figures: Locating the Author Father in Coraline. [pdf] New York: Bloomsbury Academic. Bloomsbury Publishing. ISBN 978-1-5013-47-86-3

PIKKOV, Ulo, 2017. Animasofie. Teoretické kapitoly o animovaném filmu. Praha: Nakladatelství AMU. ISBN 978-80-7331-446-0

PLASS, Jiří, 2010a. Základy animace. Základní pravidla klasické a virtuální animace. Plzeň: Nakladatelství Fraus. ISBN 978-80-7238-884-4

SHADBOLT, Jane, MIHAILOVA, Mihaela, ed. 2021a. Coraline: A Closer Look at Studio LAIKA's Stop-Motion Witchcraft. Coraline's Other World: The animated camera in stop-motion feature films. [pdf] New York: Bloomsbury Academic. Bloomsbury Publishing. ISBN 978-1-5013-47-86-3

TORRE, Dan, MIHAILOVA, Mihaela, ed. 2021a. Coraline: A Closer Look at Studio LAIKA's Stop-Motion Witchcraft. Replacing Coraline. [pdf] New York: Bloomsbury Academic. Bloomsbury Publishing. ISBN 978-1-5013-47-86-3

Seznam filmů

Koralína a svět za tajemnými dveřmi, 2009 [Coraline] [film]. Režie Henry Selick. USA, LAIKA.

Norman a duchové, 2012 [Paranorman] [film]. Režie Chris Butler, Sam Fell. USA, LAIKA

Přílohy

Příloha A – Kresby charakterů postav

Příloha B – Výroba rekvizit

Příloha C – Video (elektronická příloha)

Příloha A – Kresby charakterů postav



Obrázek 1, 2, 3



Obrázek 4, 5



Obrázek 6, 7



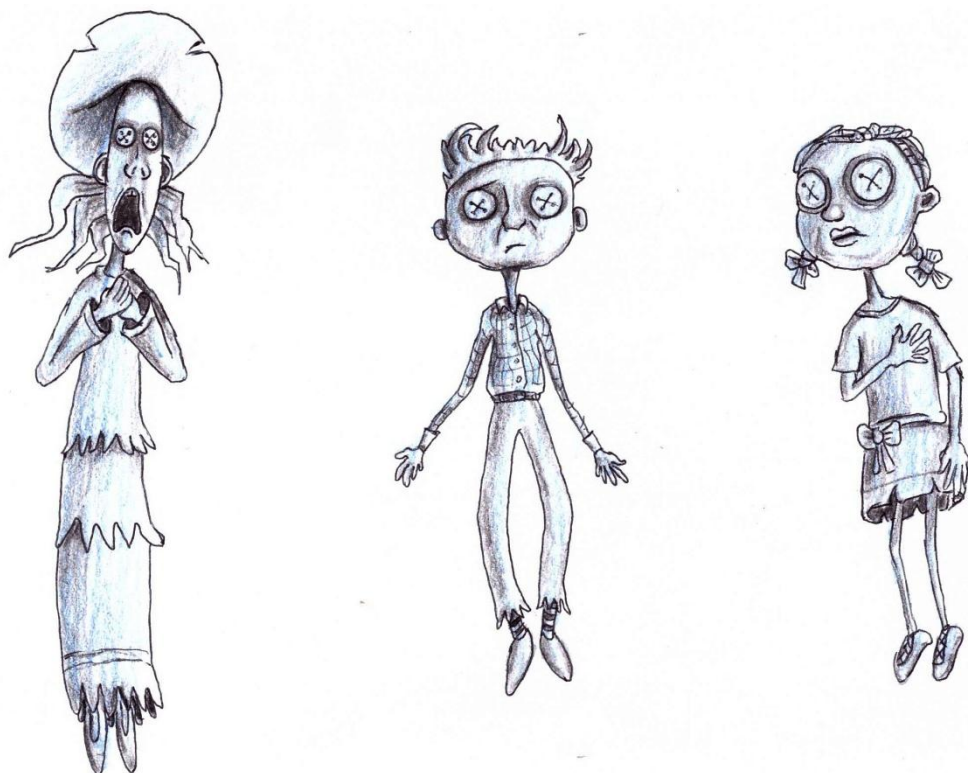
Obrázek 8, 9



Obrázek 10, 11, 12



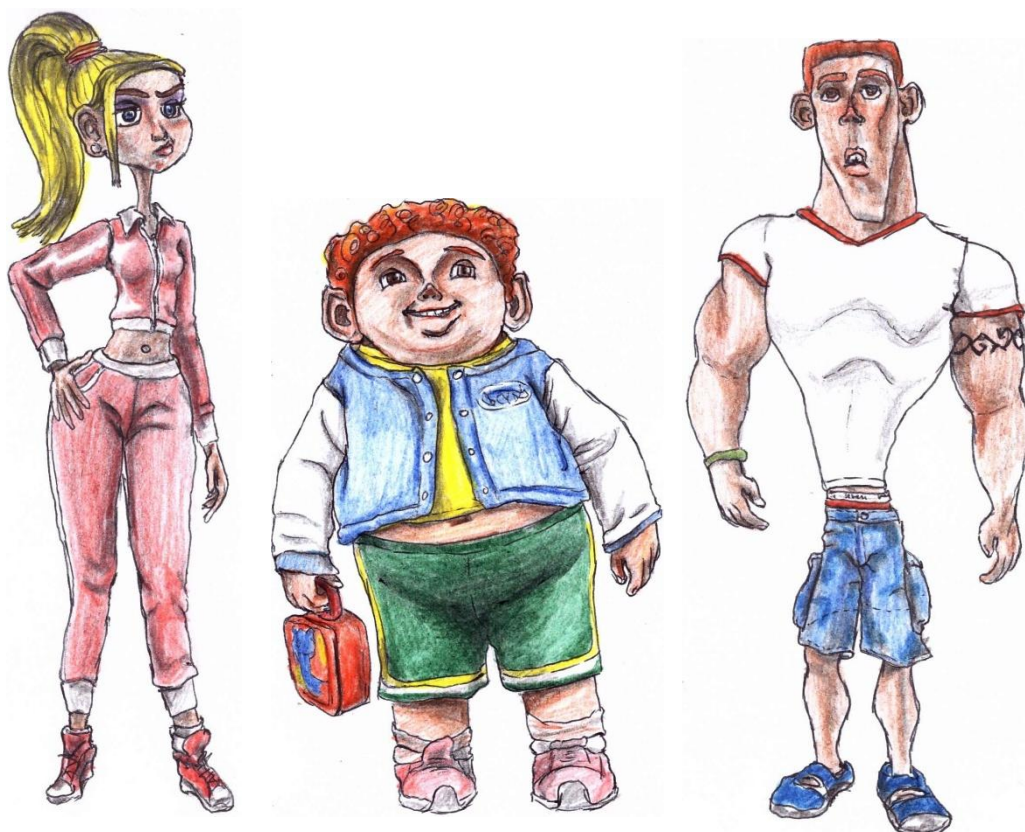
Obrázek 13



Obrázek 14



Obrázek 15, 16, 17



Obrázek 18, 19, 20

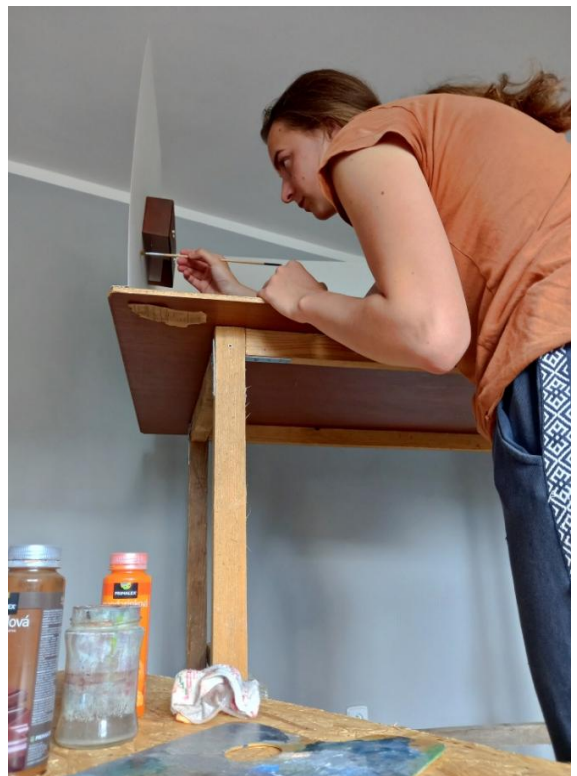
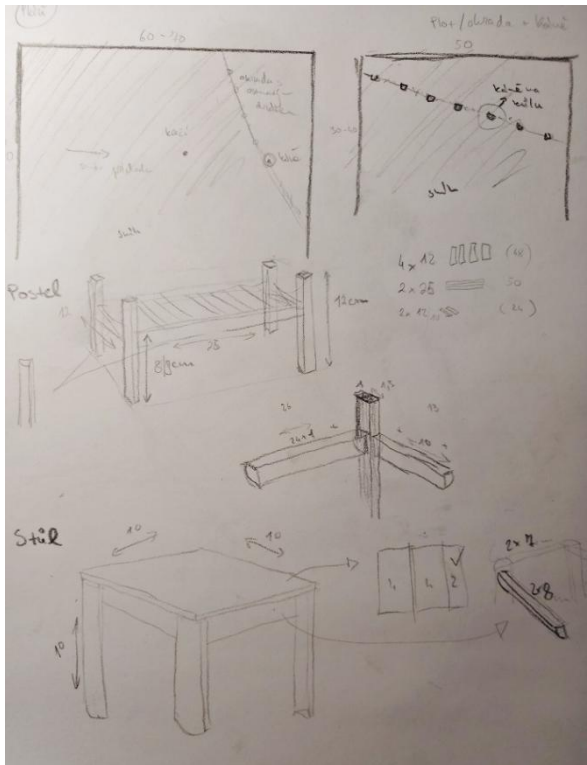


Obrázek 21, 22

Příloha B – Výroba rekvizit



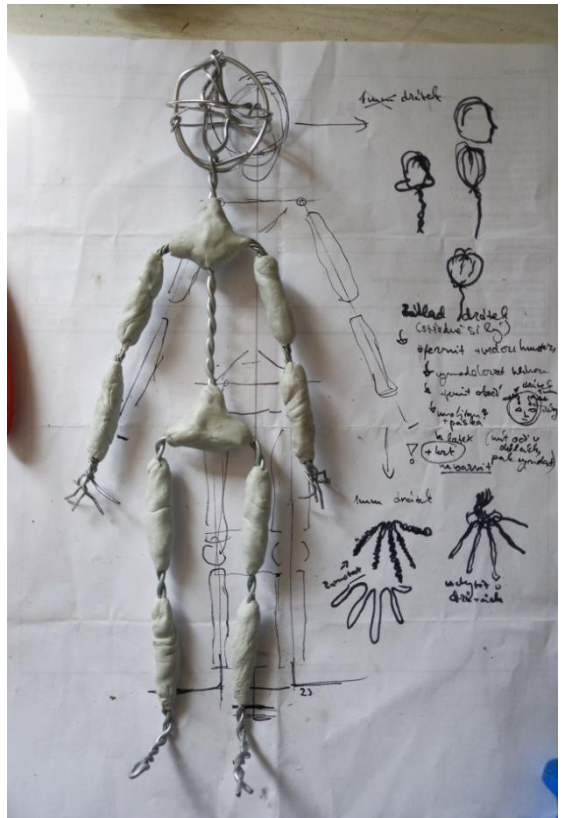
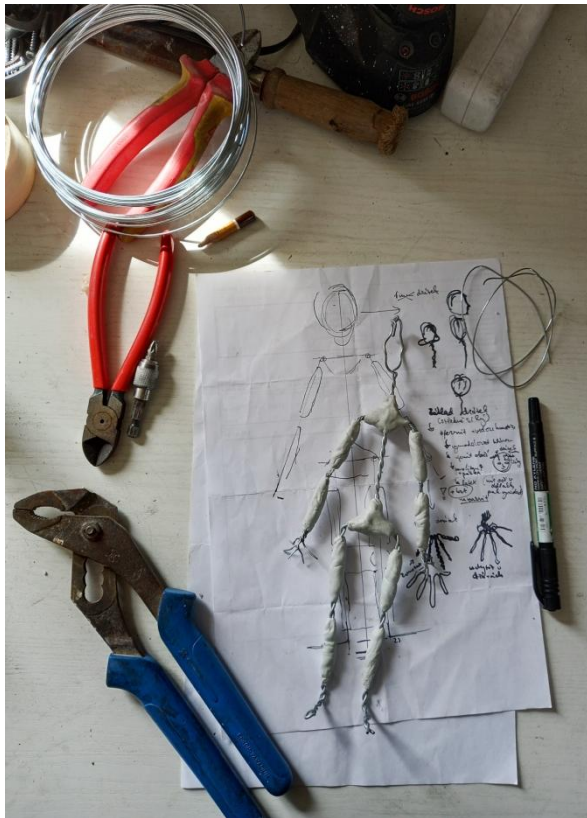
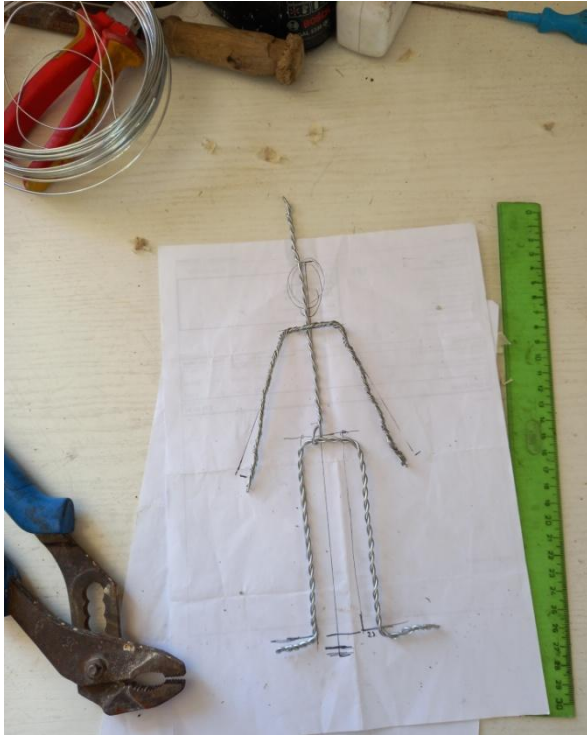
Storyboard



Návrh a výroba rekvizit a interiéru

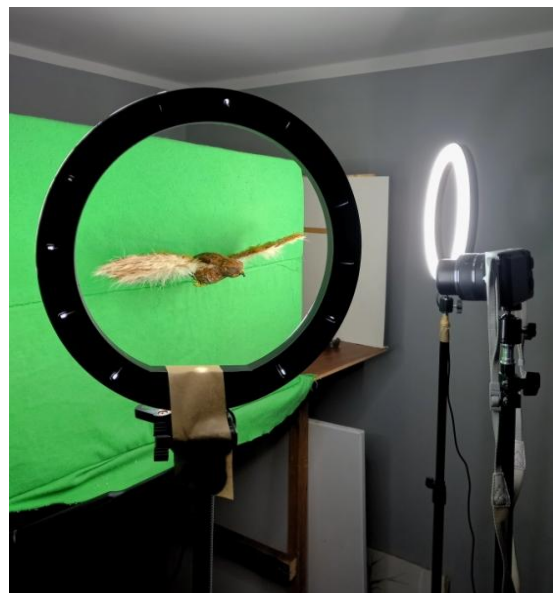


Výroba rekvizit a exteriéru

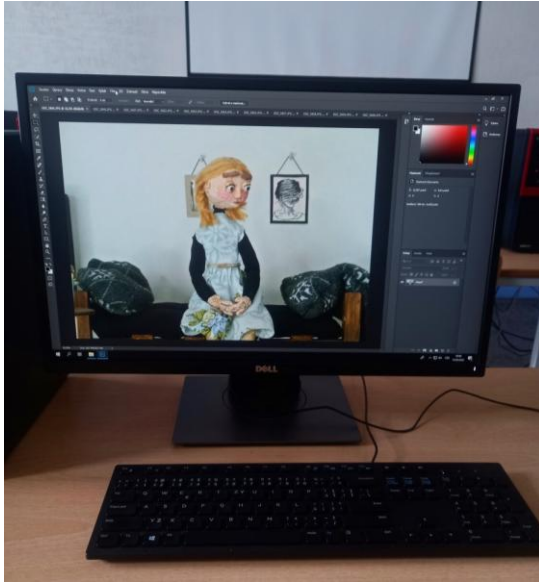




Výroba loutky



Natáčení



Úprava a střih



Vlastní kresby filmových charakterů