

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Animovaná tvorba

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**Použití herce a lidského těla
v současné animované tvorbě
(2000 let)**

Daria Kashcheeva

Vedoucí práce: Mgr. Eliška Děcká, PhD.

Oponent práce: Doc. Mga. Aurel Klimt

Datum obhajoby: 12.09.2019

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2019

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Film, television and photograph art and new media

Animation

BACHELOR'S THESIS

**Actor and human body in animation
in today's animated films
(2000s years)**

Daria Kashcheeva

Supervisor: Mgr. Eliška Děcká, PhD

Opponent of the work: Doc. Mga. Aurel Klimt

Date of the exam: 12.09.2019

Academic degree: BcA.

Prague, 2019

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

Použití herce a lidského těla v současné animované tvorbě (2000 let)

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....
podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt

Jak se dá používat herce, lidské tělo a lidskou mimiku v animovaném filmu? Jakým způsobem se da použít herce v animovaném filmu? Jaké problémy mohou vzniknout během natáčení? Jaké výhody přináší herec v animovaný film? Jaké byly vynalezené techniky pro animaci lidského těla a kombinaci s jinými technikami animace? Práce je zaměřená na filmy 2000 let, a zkoumá současné trendy použití herce v animovaném filmu.

Abstrakt (English)

How actor, human body and human facial expression could be used in animated films? Which problems could appears during animation with actor? What benefits does an actor bring to an animated movie? Which techniques already exist for using actor in animation or combination live action and other animation techniques? This theoretical work focuses on films, which were shot in 2000s years and explores the current trends in animated films, which use actors or human body.

Klíčová slova: pixilace, herec v animovaném filmu, animovaný film, animace, kombinace technik.

Key words: pixilation, actor in animated movie, animated film, animation, combination of techniques.

OBSAH

ÚVOD	1
1. Pojem techniky pixilace	4
2. Kombinace různých technik v animovaných filmech s použitím herce	
2.1 Kombinace pixilace a animace malbou	7
2.2 Nefázovaná animace a herec	8
2.2.1 Kombinace techniky Time lapse a pixilace	9
2.2.2 Kombinace techniky Hyperlapse a pixilace	10
2.2.3 Replacing a herec	12
2.3 Kombinace živé akce s jinými technikami animace	14
2.4 Kombinace pixilace nebo živé akce s 2D nebo 3D počítačovou animací	17
3. Chůze v technice pixilace.	
Problém animování chůze při práci s hercem	19
ZAVĚR	22
Citované filmy	24
Bibliografie	25
Obrazová příloha	26

Úvod

Pro svoji teoretickou bakalářskou práci jsem vybrala téma Použití herce a lidského těla v současné animované tvorbě, zejména protože plánuju ve svém Magisterském filmu použít herce. Ve svých filmech pro mě je hodně důležitá emotivní stránka, a myslím si, že nic nemůže nahradit mimiku lidského obličeje ve vyjadřování emoci a vnitřních pocitů postav, než reální lidský výraz.

Proto bych rada ve své teoretické práci prozkoumala a zanalyzovala několik animovaných filmů, ve kterých herec zastupuje hlavní postavu. Ve své práci bych chtěla prozkoumat následující otázky. Jak se dá používat herce, lidské tělo a lidskou mimiku v animovaném filmu? Jakým způsobem se da použít herce v animovaném filmu? Jaké problémy mohou vzniknout během natáčení? Jaké výhody přináší herec do animovaného filmu? Jak se da animovat člověka? Jaké byly vynalezené techniky pro animaci lidského těla a kombinaci s jinými technikami animace? Jaké možnosti nebo výhody přináší současné technologie animovaným filmům, ve kterých se používá herec? Proč používat herce nebo lidské tělo v animovaném filmu? Na tyto otázky zkusím najít odpovědi ve své práci. Zaměřila bych se na tvorbu jenom z 2000 let, a psala bych o současných trendech použití herce v animovaném filmu. Jeden z důvodu je prozkoumat, jak moderní technologie mohou ovlivnit nebo pomoci ve výrobě animovaných filmů, ve kterých se používá lidské tělo. Druhý důvod je ten, že když jsem se snažila najít nějakou rozsáhlou práci, věnovanou použití herce v animovaném filmu, většinou jsem našla práce, věnované tvorbě Normana McLarena nebo Jana Švankmajera. Těch prací je napsáno hodně, proto bych se soustředila na současnou tvorbu, které ještě není tak prozkoumaná.

Ve své práci bych chtěla udělat rozbor následujících filmů:

STANLEY PICKLE (2010) Victoria Mather

TRESPASS (2012) Paul Wenninger

LUMINARIS (2011) Juan Pablo Zaramella

DEAD RECKONING (2016) Paul Wenninger a Susan Zoung
THE FULL STORY (2017) Daisy Jacobs
STRANGE BEASTS (2017) Magali Barbé
LAY BARE (2012) a RIDE (2018) Paul Bush
FACING IT (2018) Sam Gainsborough
INANIMATE (2018) Lucia Bulgheroni

Animace se velmi často používá ve videoklipech, a také často se do animovaných videoklipu zařazuje člověk, nejčastěji členy kapely. Tohle je vždy velká atrakce pro fanoušky kapely, a díky své neobvyklosti se podobné klipy stávají populárními na sociálních sítích a na Youtube, získávají uznání publika a vytvářejí módní trendy. Proto technika pixilace je velmi oblíbená pro použití ve videoklipech. Například kapela OK Go se proslavila svými originálními videoklipy, pro které velmi často používají techniku pixilace. Nejčastěji každý videoklip je založený na jednom technickém principu, ale velmi propracovaném, jde o nějakou vynalezenou techniku samotnou nebo experiment. Proto si myslím, že videoklipy můžou posloužit velkou inspirací pro filmového tvůrce.

Videoklipy, které prozkoumám ve své práci:

Phoenix CONSOLATION PRIZES (2006)
Oren Lavie HER MORNING ELEGANCE (2009)
OK Go END LOVE (2010)
The Goldman Brothers CALL MY NAME (2018)

Během analýzy se budu více věnovat technické stránce. Prozkoumám, jak technicky autoři animují herce, jaké během práce nacházejí vychytávky, které pomáhají v práci s lidským tělem. Taky je důležitou stránkou mé analýzy zkusit najít ve filmech důvod PROČ se právě v tomto filmu použil herec.

Během sledování současných animovaných filmu, ve kterých se používá herec a lidské tělo jsem si všimla, že je trendem kombinace různých animačních technik. Proč je to tak? Snaží se autoři být originální a objevovat něco nového? Nebo využívají možnosti moderních technologií? Na tyto otázky se taky zaměřím ve své práci. A proto bych věnovala každou kapitolu své práce jednotlivým kombinacím animačních technik na příkladech filmů, které používají shodné kombinace.

Zvláštní kapitolu věnuju animaci chůze. Animování chůze v animaci s použitím herce je nejtěžší úkol jak pro herce, tak pro animátora. V kapitole, věnované tomuto tématu, prozkoumám na různých příkladech z filmů, jak tvůrce řeší tento problém.

1. Pojem techniky pixilace

Když mluvíme o herci nebo člověku v animovaném filmu, vždy přijde na mysl pojem pixilace, nebo anglicky pixilation.

Pixilace je druhem stop motion nebo pookenkové animace. Stop motion animace vzniká snímáním frame by frame, nebo okénko po okénku, když se objekty nebo objekt nachází před kamerou nebo fotoaparátem, jemně se posune, nebo se změní jeho tvar, nebo se změní pozice kamery vůči snímanému objektu, nebo se vymění samotný objekt za jiný, a po každé změně se tento objekt vyfotí. Hlavním principem je pookenkové snímání, ve výsledku čehož při rychlém promítání snímků za sebou vzniká pocit plynulého pohybu.

K technice stop motion patří takové druhy animace, jako loutková, plošková, papírková nebo poloplastická animace, clay animation nebo claymation (animace plastelíny, hlíny nebo vosku), objektová animace, hyperlapse (nefázovaná nebo bezdotyková animace), pixilace. Často ve filmech můžeme potkat kombinací jednotlivých technik stop motion v jednom filmu, nebo dokonce v jednom záběru.

Pixilace je druh stop motion animace, ve které objektem pro animaci se používá člověk, nebo části jeho těla, a zachází se s člověkem jako s loutkou. Pixilace je dost oblíbenou technikou u diváka, nebo dovoluje ve filmu pomoci pookenkového snímání vytvořit takové akce nebo pohyby člověka, které by v životě nebo hraném filmu nebyly možné, jako lítání, procházení skrze zeď, transformace a podobné.

V době, když ještě neexistovaly počítače, a virtuální efekty nebyly možné, právě technika pixilace umožnila vytvářet atraktivní efekty a pohyby, které nejsou možné v reálním světě, a které získávaly velký úspěch u publika.

První film, ve kterém se epizodicky používala technika pixilace, je španělská komedie EL HOTEL ELÉCTRICO (1908)¹. Ve filmu se kombinuje hrané sekvence

¹ Rolf G i e s e n, *Puppetry, Puppet Animation and the Digital Age*. Abingdon: Routledge, 27.9. 2018.

se sekvencemi v technice objektové animace a pixilace. Film pojednává o muži a ženě, kteří přijeli do hotelu, ve kterém se věci hýbou sami. Zavazadlo samo odjede do pokoje, kartáč vyčistí boty, paní se kouzelně svlékne oblečení a učešou se jí vlasy, pan se kouzelně oholí a učeše. Film končí tím, že se v hotelovém systému něco pokazí, a věci se spolu s nábytkem a hosty začnou hýbat chaoticky.

Nejvýznamnějším průkopníkem v technice pixilace je Norman McLaren, který v roce 1952 natočil svůj slavný snímek NEIGHBOURS. Jeho film se považuje za první film, natočený v technice pixilace. Je zajímavé, že není celý film je animovaný. Většina filmu byla natočena s využitím zastavení snímání a různých snímacích frekvencí. Nejčastěji se používala zrychlená snímková frekvence, když film se při natáčení pouštěl s rychlostí menší, než standartních 25 nebo 24 fps. Během jedné krátké sekvencí litaní právě byl objeven ten efekt, který je možné natočit jenom pomocí pookenkového snímání, když herec opakovaně vyskočí nahoru a vyfotí se na vrcholu jeho trajektorií.

Název techniky „pixilace“ byl vytvořen jedním ze dvou herců, účinkujících ve filmu NEIGHBOURS, Grantem Munro. Termín „pixilation“ pochází od slova „pixilated“.

Pixilated *adjective*

- 1) slightly eccentric or mentally disordered.
- 2) amusingly whimsical, prankish, silly, or the like
- 3) Bewildered; confused
- 4) *informal dated* Drunk

Podle překladu z angličtiny pixilated znamená

- 1) mírně excentrický nebo mentálně narušený
- 2) má zábavnou náladu, žertovný, hloupý, nebo podobně
- 3) zmatený
- 4) *neformálně* Opilý

Význam tohoto pojmu charakterizuje neobvyklý, divný, narušený pohyb herců při použití této techniky. „Herci se musejí hýbat podivným, trhavým, hnusným, téměř surrealistickým způsobem, jako kdyby to byly loutky manipulované neviditelnou silou. Fyzikální zákony a síly gravitace se zdají být neutralizovány“²

² Rolf G i e s e n, *Puppetry, Puppet Animation and the Digital Age*. Abingdon: Routledge, 27.9. 2018.

Norman McLaren pokračoval experimentovat s technikou pixilace ve svých dalších dvou krátkých filmech A CHAIRY TALE (1957) a OPENING SPEECH (1960), ve kterých kombinoval živou akci, pixilaci, využití různých snímacích frekvencí a použití marionet.

Další významný režisér, který používal herce ve mnohá svých animovaných filmech je Jan Švankmajer. Režisér ve své tvorbě velmi často používá kombinaci technik. Již na loutkářské katedře DAMU ve svém absolventském představení použil kombinaci loutek a herců v maskách. Pro představení vytvořil dvoumetrové loutky, do kterých byly umístěny herce. Tuto techniku později použil ve svých filmech *Don Šajn* a *Lekce Faust*.

Animaci používej jako magickou operaci. Animace není pohybování neživých věcí, ale jejich oživení. [...] Stále zaměňuj sen za realitu a naopak. [...] Čím hlouběji jdeš do fantastického děje, tím musíš být realističtější v detailu. [...] Imaginace je subversivní, protože staví možné proti skutečnému. Imaginace polidštila člověka, ne práce.³

Ve své filmové tvorbě Švankmajer aktivně kombinuje hranou akci, pixilaci a stop motion animaci, čímž vytváří surrealistický svět kolem lidí, iracionální svět fantazie, dětství a snu. Ve svém autobiografickém filmu o hororové cestě holčičky do sklepa DO PIVNICE (1982) doplňuje živou akci krátkými animovanými sekvencemi, čímž vytváří strašidelný podzemní svět. Ve svém celovečerním filmu NĚCO Z ALENKY (1988) zobrazuje sen, jeho prožívání a propojení s realitou. Film začíná v reálním světě, který je natočený živou akci. Alenka se nudí na břehu řeky a v dětském pokoji, ve kterém najednou ožije vycpaný králík. Pro vytváření surrealistického světa snu autor virtuózně stříhá záběry, natočené v živé akci s herečkou, se záběry, animované v technice objektové animace. Zřídka používá techniku pixilaci, a ojediněle používá montáž živé akci a animaci v jednom záběru.

Kombinaci živé akce a animaci pak Jan Švankmajer vynalézavě používá ve svých dalších filmech MUŽNÉ HRY (1988), ve videoklipu ANOTHER KIND OF LOVE (1988), kombinaci živé akce, pixilace a animace objektů používá ve svém slavném filmu JIDLO (1992). Všechny animační techniky od animaci objektů a plastelíny přes pixilaci a ploškovou animaci až po počítačovou animaci Jan Švankmajer kombinuje s živou akci ve svých celovečerních filmech LEKCE FAUST (1993), SPIKLENCI SLASTI (1996), OTESÁNEK (2000), ŠÍLENÍ (2005), HMYZ (2018), PŘEŽÍT SVŮJ ŽIVOT (2010).

³ Jan Š v a n k m a j e r, *Síla imaginace*. Slavonice: Dauphin, Praha: Mladá fronta, 2001.

2. Kombinace různých technik v animovaných filmech s použitím herce

2.1 Kombinace pixilace a animace malbou

Britská režisérka Daisy Jacobs, známá svým úspěšným filmem THE BIGGER PICTURE (2014), ve kterém používá kombinaci objektové animace a malby na zeď, ve svém dalším filmu THE FULL STORY (2017) pokračuje ve svých experimentech. K vyzkoušené v předchozím filmu technice přidává herce, které animuje v technice pixilace.

Jejích starý dům už nikdo neobývá, Toby se ho proto chystá prodat. Prázdné rodinné místo je však plné kusých vzpomínek. Jaké to vlastně bylo, když se rodiče rozváděli? ⁴

Na začátku filmu Toby s zájemcem o koupí domu jsou v předsíní. Herce v stylizovaném pomalovaném barvami oblečení dojdou ke zdi, a přetransformují se do namalovaných na zeď postav, které se dále animují v technice přemalování na zeď. Ponoříme se do Tobýho vzpomínek, a během celého filmu se míchají vzpomínky s realitou. Občas protagonisty zastupují malované na zeď postavy, občas herce. Logičnost a odůvodněnost tohoto střídání jsem nenašla, a jak jsem pozorovala na festivalech, diváka to docela máte. Po několikátém shlédnutí jsem přišla k subjektivnímu úsudku, že cílem zařazení herce do tohoto filmu, byla jenom snaha dosáhnout Wow efektu neobvyklou technikou, což se autorce podařilo. Vizuálně film vypadá velmi zajímavě a novátorsky. Velmi efektním je například skok chlapečka z postele do podlahy, kdyby skočil a ponořil se do vody. Taky hodně efektně vypadají proměny, když herec jde ke zdi, na které jsou namalované dveře, a promění se do malované na zeď postavy.

⁴ Katalog Mezinárodního Festivalu Animovaných Filmu Anifilm v Třeboňi, Česká Republika 2018

Je zajímavě sledovat, jak se pracuje ve filmu s dětmi. Animovat děti v technice pixilace je velmi těžký úkol. Je náročné pro dítě trávit dlouhé hodiny na natáčení a dlouho vydržet v jedné přesné pozici. Proto pro scény s dětmi je nutné vymýšlet různé vychytávky, jak tuto práci usnadnit. Tak Daisy Jacobs místo herce v rychlém pohybu použije loutku (viz obrazová příloha č. 1) ve scéně, když malý kluk roztočí káču, celá místnost se roztočí kolem něj a celá ta smršť vtáhne i kluka. Předpokládám taky, že ve scénách, když se v jednom záběru animují malované postavy, a jsou u toho herce (zvláště děti), pohyby herců a animace malbou na zeď byly natočený zvláště a posléze spojené v post produkci. Je to pochopitelné z toho důvodu, že animace malbou na zeď trvá dost dlouho, a nechávat u toho v záběru celou dobu herce (zvláště dítě) by nebylo výhodně ne jenom z finančních důvodů, ale taky z důvodu, že by herec fyzicky nemohl udržet tělo ve stejné pozici celou dobu animování, a ve výsledku by se příliš hýbal. Nějaké pohyby, zvláště pohyby děti, jsou eventuálně natočené v živé akci, a v postprodukci byly vynechaná nějaká okénka, aby pohyb zůstal stylizovaně sekaný. Ale zase tím se ušetřila energie děti. Tak v jedné scéně děti rychle běží přes místnost k Vánočnímu stromečku, a když doběhnou ke zdi, promění se do malovaných postav.

2.2 Nefázovaná animace a herec.

Technika nefázované animace je založená na principu, když autor neanimuje objekty, ale k animaci si vybírá objekty (od malých předmětů do obrovských budov, krajin nebo městských ulic). Dokonce se autor předmětů animování ani nemusí dotýkat, odkud pochází pojem „bezdotyková animace“. Pohyb v tom případě vzniká střihem, změnami uhlů záběru, změnou pozadí nebo výměnou objektů snímání. Nejjednodušší technikou mezi druhy technik nefázované animace je timelapse. Dokonce existují názory, že timelapse ani nelze přiřadit k animačním technikám, protože animátor na to ani není potřeba. Stačí nechat kameru na jednom místě, nebo spustit velmi pomalou automatickou jízdu kamery, a nastavit fotoaparát na režim snímání jednou za nějaký pravidelný čas. Název termínu pochází od anglického slova „*lapsing*“, což znamená „výpadek“, „vynechání“. Výsledek timelapse snímání vzniká tím, že během promítání seřazených snímků se vynechá ten reální čas, který byl ve skutečnosti mezi každým snímkem, a vidíme zrychlený pohyb krajiny, města nebo přírodního jevu (což jsou nejoblíbenějšími objekty pro snímání technikou timelapse). Název další techniky hyperlapse vychází ze slova timelapse. Technika hyperlapse je podobná časosběrnému snímání, ale autor

nenechává kameru na statickém místě. Animace vzniká tím, že autor kameru přesune, nebo změní uhel pohledu na snímáný objekt. Často se tato technika využívá v reálném prostředí městské zástavby. Taky existuje zvláštní termín „nature animation“ nebo „animace krajiny“, když za animací autor jde do přírody. Dalším druhem bezdotykové animace je „replacing“ (střídání, vyměňování). Nejvýznamnějším režisérem, pracujícím v této technice, je Paul Bush, který si pro svojí animaci vybírá objekty různého řazení, od nábytku (FURNITURE POETRY 1999) přes detaily lidského těla (LAY BARE 2012) až po motorky (RIDE 2018).

2.2.1 Kombinace techniky Time lapse a pixilace.

Film Argentinského režiséra Juane Pablo Zaramella LUMINARIS (2011) začíná záběry v technice timelapse. Je východ slunce ve městě, diváci sledují, jak stíny ustupují světlu. Světelný flek z okna dopadá na zeď v pokoji, hýbe se směrem k muži, když dopadne na něj, muž se probudí a světlo ho vytáhne z postele ven. Pozorujeme, jak světlo jako by táhne muže za sebou po silnicí. Za chvíli se cele město zaplní lidmi, sluneční světlo je všechny táhne za sebou. Pohyb slunečního světla řídí lidmi – perfektní námět pro film, kombinující techniky timelapse a pixilaci. Navíc je odůvodněno to, že se nemusí animovat chůze, sluneční světlo lidi táhne, lidi ani nemusí hýbat nohama, prostě za tím světlem „jedou“(problému animaci chůzi při práci s hercem v animovaném filmu věnuji zvláštní kapitolu).⁵ Koncept tohoto filmu vznikl během tvůrčí rezidence ve Francouzském Fontevraud na základě improvizací v technice pixilace (viz obrazová příloha č. 2 a č. 3). Jak odhaluje MAKING OF LUMINARIS, během experimentů vznikl nápad, že hranice stínu, který se hýbe během západu slunce, táhne s sebou člověka. Je to zajímavý příklad toho, jak se na základě techniky vyvíjel příběh. Z MAKING OF LUMINARIS se taky dozvíme, jak si tvůrce v jednom záběru ušetřili práci, čas a peníze. Je to velký celek, pohled na náměstí před továrnou shora (viz obrazová příloha č. 4). Pracovníci „vjíždějí“ do továrny přes hlavní vchod. Pro tento záběr byl vytvořený model náměstí s továrnou, a malé figurky lidí z plastelíny, a celý záběr se animoval v atelieru (viz obrazová příloha č. 5). Při čemž se musel animovat pohyb světla a stínu, napodobující východ slunce. Je taky zajímavý, že vidíme v záběru strom, a schválně se nepravidelně chvěje, jak to vzniká ve výsledku timelapse snímání v exteriéru. Když se listy na stromu nepravidelně hýbou kvůli větru, ve výsledku

⁵ poznámka autora

timelapse snímání vzniká efekt chvění. Tento pohyb se napodoboval při animování modelu stromu v atelieru taky.

Dost často kombinace timelapce a pixilace ve filmech vzniká nezáměrně. Když se pixiluje v exteriéru, vzniká ten samotný charakteristický efekt „lapsing“ nebo „výpadek“, „vynechání“ časových úseku, díky kterému vzniká pocit zrychleného pohybu přírody nebo okolí. Ten efekt je výsledkem toho, že mezi snímáním jednotlivých fází pohybu herce proběhne nějaký čas, než si herec s pomocí animátora najde správnou polohu pro další fázi. V tom případě ale je těžko udělat tak, aby efekt timelapse vypadal plynulé, a okol se hýbalo pravidelně, protože je těžko pro animátora a herce udržet ten stejný čas, který by potřebovali na přípravu každého dalšího pohybu. Podobný efekt vzniká možná nechtěně, zvláště když se animuje v přírodě. Podobnou nezáměrnou kombinaci timelapse a pixilaci můžeme pozorovat ve scénách, natočených v exteriéru ve filmech STANLEY PICKLE, TRESPASS, DEAD RECKONING a RIDE. Stejný efekt můžeme pozorovat ve video klipu END LOVE kapely OK Go. Zvláštní zábavnou atrakcí v tomto klipu je pozorovat, jak se hektické pobíhají kolem hudebníků zvědavé husy, které bydlí v parku, ve kterém se natáčel klip.

2.2.2 Kombinace techniky Hyperlapse a pixilace.

Velmi dobře se do městského prostředí nebo krajiny zařazuje člověk. Paul Wenninger Rakouský nezávislý tanečník, autor choreografických divadelních představení a filmový tvůrce se zaměřením na pixilaci a animaci, od roku 1999 je uměleckým ředitelem Kabinett ad Co., pracovní platformy pro interdisciplinární projekty se zaměřením na tělo. Ve svých filmech TRESPASS (2012) a DEAD RECHONING (2016) experimentuje s kombinací hyperlapse a pixilace. Hlavní postavou v obou filmech je muž, který se animuje v technice pixilace, a oba filmy nemají výraznou naraci. V překladu z angličtiny „trespass“ znamená „zasahovat“, a taky to může znamenat „nedovoleně vstoupit/vniknout“. Desetiminutový film Wenningera hraje se všemi těmito významy. Během filmu sledujeme cyklus života muže, kterého zastupuje autor. Na začátku ho vidíme nahého na pozadí měnící se netknuté člověkem krajiny. Postupně muže obklopí bílé zdi, podlaha a strop, objeví se na něm oblečení. Pozadí se vymění, muž se ocitne v africké vesnici, pak na africké tržišti, na finském nádraží, v lese, zase se vrátí do své bílé buňky, která se vymaluje do zelené, a znovu se muž ocitne v zasněžené úzké uličce, v baru, nebo zpátky do svého zeleného pokojíčku, který se postupně naplňuje nábytkem,

květináči, obrazy. Objeví se v pokoji i okno s výhledem na přístav. Muž si ve své buňce vytvoří papírovou vlašťovku, pustí jí, a pozadí jejího zeleného pokoje se promění do Africké školní třídy s lavicí a žáky. Kamera se otočí, muž je v kanceláři, a zase zpátky ve svém zeleném těsném pokojíčku. Na zdi pokojíčku se objeví dveře, muž je otevře, a v pokoji se objeví lidi. Hektické se točí kolem něj, a zdá se, že si ho ani nevšimnou. Tak během celého filmu muž uniká ze své zelené buňky, ze svých čtyř stěn do světa, a vrací se zpátky. V jeho bytě přibude další pokoj, ložnice, potom i kuchyňka. Více a více ho obklopují věci a lidi, ale zdá se, že si navzájem nevšimnou, a muž stále vypadá osamělý v tom hekticky se měnícím prostředí.

Ve filmu *DEAD RECKONING* (2016) Paula Wenningera je hlavní postavou znovu muž a znovu jedinec, v tomto filmu v provedení tanečnice Raule Maiaho, se kterým režisér spolupracoval v divadle a ve svém předchozím filmu *UNCANNY VALLEY* (2015). Stejně, jak ve svém filmu *TRESSPAS*, autor kombinuje techniky hyperlapse a pixilaci. Přidává ale další techniku 2D počítačovou kreslenou animaci, udělanou v postprodukcí. Na začátku filmu muž stojí na místě, mění se kolem něj prostředí, čímž se vytváří pocit, že muž projíždí Vídeňským bulvárem Ringstrasse a dále po městě. Na pozadí ty celé jízdy můžeme sledovat, jak je Vídeň ovlivněna kulturami z celého světa. Vidíme pomalované graffiti nábřeží, Vídeňské kavárny, obchody, pouliční tržišti, Čínské a Arabské obchody, prádelnu, obchod se starožitnostmi. Muž se rozhlédne kolem sebe. Hektické se kolem něj střídají lidi, a nikdo si ho nevšimne. Muž se uklouzne na banánové slupce a rozbije si hlavu. Tím spadne do nejhorších času a stane se z něj bezdomovec, který zemře. Jako mrtvý se spacáku putuje dále po městě, než nakreslený kostlivec ho nevzkřísí a přivede do restaurace, kde po velkém obědě hlavní protagonista skončí na záchodě. Podobně *TRESPASS* film ukazuje cyklus života osamělého jedince, jehož osud, smrt ani oživení nikoho nezajímá. Je to portrét člověka a portrét hektického současného města.

Z technické stránky je zajímavé analyzovat, že Paul Wenninger ve filmu *DEAD RECKONING* používá frekvenci výměny prostředí pozadí ne častěji, než jednou za pět okének. V případě větší frekvenci, animace by vypadala hodně hektické a rušivé. A pokaždé, když se vyměňovalo pozadí, herec musel být rozmístěn do stejné vzdálenosti od kamery a ve stejné poloze, jak to bylo v předchozím okénku.

Jak vidíme na příkladu dvou filmů Paule Wenningera, kombinace hyperlapce a pixilace výborně funguje pro vyjádření pocitu osamělosti a ztracenosti ve společnosti a současném hektickém světě, kde si nikdo nevšimá ani život ani smrt jedince.

Kombinace hyperlapce a pixelace se taky dost často používá ve video klipech. Tak například v klipu francouzské kapely Phoenix CONSOLATION PRIZES (2006) na tom principu je založené celé video. Členové kapely hrají na svých nástrojích, a v souladu s rytmem hudby se mění prostředí, ve kterém se nachází. Jsou to různé lokace Paříže. V klipu se aktivně používá taky pohyb kamery, která se točí kolem kapely, přibližuje se ke každému z nich, nebo jede spolu s kapelou uličkami parku. Klip se natáčel po nocích a používal se dlouhý čas exponování snímků, čímž se vytvořil zajímavý efekt záření od zdrojů světla ve městě. Zvláště na konci klipu výborně funguje hyperlapce a pixelace, když se prostory střídají po každém třetím okénku.

2.2.3 Replacing a herec

Dalším příkladem použití lidského těla v nefázované animace jsou filmy Paule Bushe, známého svou zálibou k druhu bezdotykové animace „replacing“. Pro svůj film LAY BARE (2012) použil 7500 snímků různých částí lidského těla. Střídá detaily na oči, pusy, jazyky, pupky a tak dále, čímž dosahuje podivuhodného efektu. Režisér nachází mezi jednotlivými snímky souvislosti, podle kterých je seřazuje, a statické obrázky ožívou, pulzují, putují obrazem. Můžeme sledovat tanec linií na dlani a nosů, putování mateřských znamének přes obraz, vlnění strništi, hru mateřského znaménka s pupíkem. Na konci filmu sledujeme cyklus stárnutí lidského obličejů od miminka do starého člověka. Velký detail, zavře se oko starého člověka. Zdá se, že je konec. Ale znovu rytmus, oči, pusy, veselá hudba, která po dobu celého filmu podporuje hravý pocit nekonečnosti života. Paul Bush nevypráví o času, ale vychvaluje krásu lidského těla, nezávislé na věku nebo kultuře. Pomocí animaci vypráví o koloběhu života, a podporuje svoji myšlenku citátem Oscara Wilde „The mystery of love is greater than mystery of death“⁶ („Tajemství lásky je větší než tajemství smrti“). Autor vytváří portrét krásného, erotického, komického a křehkého lidského těla.

Ve svém dalším filmu RIDE (2018) Bush znovu kombinuje techniky replacing a pixelaci ale úplně jiným způsobem. Námět na tento film vznikl, když se režisér dozvěděl od svého kamaráda o existenci kolekci 5000 motocyklů v Portugalském Muzeu Motocyklů José Pereira. Paul Bush, kterého vždy zajímaly velká množství podobných objektů pro jeho animaci, byl fascinovaný možností použití této kolekci a vymyslel jednoduchý příběh o jezdcí, který pečlivě „připravuje svou motorku a

⁶ Oscar Wilde, *Salome*. London: Limited Editions Club, 1938

odjíždí na idealizovanou cestu do krajiny a do budoucnosti“.⁷ Místo toho, aby použil jednu motorku, na které odjede jezdec, Bush samozřejmě střídá v záběru stovky motocyklů z 50. a 60. let. během toho, jak jezdec si motorku připraví a odjede. Tím Bush co nejlépe ukazuje ve svém filmu fascinující kolekci a používá k tomu svoji nejoblíbenější techniku replacing. Režisér, milovník motorek povídá v MAKING OF RIDE, jak nadšeně sledoval ty proměny, když skládal ty stovky motocyklů okénko po okénku za sebou. „Motorky se transformovaly úžasným způsobem, objevovaly se barevné záblesky, vznikala zajímavá hra v pohybech detailů“.⁸

Během animování herec vždy mohl vidět na obrazovce v programu Dragonframe předchozí okénko prolnuté s aktuální polohou svého těla (viz obrazová příloha č. 6). U každého nového snímku herec musel najít znovu správnou polohu pro každou další fázi pohybu, protože mezi každým snímekem se musela vyměnit motorka, což eventuálně trvalo několik minut. Zvláště dlouho to muselo trvat ve scéně, když motocyklista jede po silnici, a pod nim se mění motocykly. V celku se musela ze záběru odvézt jedna motorka, přivést další a herec znovu musel najít tu správnou polohu (viz obrazová příloha č. 7 a č. 8). Pro animaci tohoto filmu režisér potřeboval velký tým, pomocí kterého se zvládlo naanimovat pěti minutový film během třech týdnů.

Malou úlevou pro animování tohoto filmu bylo vymyšlení jednoho záběru, když vidíme jezdce na silnici zepředu do pasu. Pro tento záběr, ve kterém nebylo vidět motorku, stačilo nasnímat herce, který se bez motorky jenom přemísťoval po silnici, a v postprodukcii přidat zvuk motorky (viz obrazová příloha č. 9 a č. 10). Takové vychytávky, použití bližších záběrů a zvuku, můžou usnadnit práci hercům, animátorům, a ušetřit čas a peníze producentům.

Na příkladu filmů Paule Wenningera a Paule Bushe, kteří kombinovali různé techniky bezdotykové animace a pixilaci v plenéru, můžeme posoudit, že moderní technologie umožňují autorům větší přesnost v animaci. Stačí mít s sebou digitální kameru a laptop s aplikací, ve které se dá nasnímané obrázky prolínout nebo porovnat mezi sebou, a nastavit polohu herce dost přesně. V době, když se natáčelo na film, nebo nebylo možné si vzít s sebou počítač na plenér, taková přesnost by nebyla možná, a pohyby herce by nevypadaly tak přesně a plynulě.

Kombinace technik replasing a pixilace může perfektně fungovat ne jenom v nenarativních filmech. Příkladem je film LUMINARIS. Hlavní postavy filmu pracují

⁷ Katalog Mezinárodního Festivalu Animovaných Filmů Anifilm v Třeboňi, Česká Republika, 2017

⁸ Rozhovor v Paule Bushem velda Juliana Constantino, Making of Ride, 2018

v továrně, která vyrábí žárovky. Muž si dá skleněnou kuličku do pusy, požvýká ji a vyfoukne žárovku. Pro animaci vyfukování žárovky se používají sedům žárovek různé velikosti, které se vyměňují v ústech muže každé druhé okénko. Jeho kolegyně potom tu žárovku rozzáří pohledem. Aby se zvýraznil efekt jejího kouzelného pohledu, vymění se na její obličej brýle. Ze začátku se vyměňováním zmenší na tři fáze, a potom se na tři fáze brýle výrazně zvětší, a žárovka se rozsvítí. Také tomu efektu pomáhá herečka mimikou. Další záběr, ve kterém se používá replacing, je, když ředitel továrny omylem spolkně několik skleněných kuliček a vyplivne karafu. Pro animaci karafy se použila výměna čtyř karaf různé velikosti.

2.3 Kombinace živé akce s jinými technikami animace

V posledních několika letech díky rozvoji počítačových technologií je velmi rozšířena kombinace živé akce a různých technik animace. Ale v autorských filmech tvůrce se snaží najít kreativní způsoby pro tuto kombinaci, nejít cestou virtuálních efektů, rozšířených v oblasti mainstreamového kinematografu.

Jedním zajímavým příkladem je film absolventa National Film and Television School Same Gainsboroughe.

Nedá se říct, že byl Shaun rád sám. Zároveň však tak nějak nezapadá mezi ostatní. Mezi ty všechny sebevědomé lidi kolem. Zatímco v zaplněném podniku čeká na své rodiče, propadá se do víru vzpomínek na události, jež ho formovaly. A ví, že tenhle večer se bude muset svým strachům postavit.⁹

Ve svém filmu *FACING IT* (2018) Gainsboroughe vynalezl novou techniku pro kombinaci živé akce a animace plastelíny. Jak prozrazuje *MAKING IT – BEHIND THE SCENES OF FACING IT* (2018), celý příběh byl natočený v živé akci v kombinaci s pixilací. Všichni herce měli na hlavě velké masky s parukou, které ale měly průřez, aby bylo vidět jejich obličej. Na okrajích těch průřezu byly značky pro postprodukcí (viz obrazová příloha č. 11). Až se film byl natočený a sestřihaný, přišel čas na samotné animování. V atelieru na zeleném pozadí animátor

⁹ Katalog Mezinárodního Festivalu Animovaných Filmů Anifilm v Třeboňi, Česká Republika, 2019

vymodeloval obličej z plastelíny, zafixoval je pomocí rigů, do Dragonfrajmu importoval natočenou sekvenci v živé akci jako pozadí a 8 měsíců animoval mimiku každé postavy (viz obrazová příloha č. 12 a č. 13). U animování se musely opakovat okénko po okénku všechny pohyby hlavy v prostoru. Právě orientaci v prostoru mu pomáhaly značky, které měli masky v průřezích během natáčení scén v živé akci. Taky se v ateliéru muselo napodobovat osvětlení, aby po vložení animovaných obličejů do filmu, nevypadaly obličej jako z jiného prostředí.

Proč autor si zvolil podobnou složitou techniku? Pomocí stylizované animace a transformací, kterou dovoluje plastelína, podařilo se autorovi vyjádřit vnitřní pocit postav. Například, když se hlavní postava Shaun stydí, celý obličej mu steče dolů a spadne na stůl. Když chce něco říct, ale má pochyby nebo se stydí, na obličej se mu objeví ruka, která mu zavře pusy. Shaunova matka nechce slyšet, jak žvýká její manžel, utrhne si uši. Otec navzájem si setře oči. Obojím se zlostí rozprasknou obličej. Podobné a další vizuální metafory sebedestrukce výborně vyjadřují vztahy mezi postavami filmu, jejich vnitřní pocity, a fungují pro hlavní téma filmu boje sám se sebou, se svými pochybnostmi a strachy. Tak autor definuje hlavní téma filmu „potlačení tě zničí”.¹⁰

Sam Gainsborough ve svém rozhovoru pro Director's notes odůvodňuje, proč film nemohl být celý natočený v technice stop motion, ale musel být natočený s herci v reálním prostředí:

Film je zasazený do reality ve velké míře, a potřeboval jsem to, abych ukázal, jak se hlavní postava prožívá to, co ho obklopuje, ta realita, ve které existuje. Animační technika jako taková rozšiřuje realitu skrze jeho oči, pomáhá předat, jak citově reaguje na ten svět.¹¹

Režisér a animátor Sam Gainsborough použil pro film celkem 240 kg plastelíny, kterou animoval rukama a prsty bez použití žádných pomůcek, a velmi důležité pro něj bylo nechávat na plastelíně vlastní otisky, aby film vypadal autorsky a nechával pocit opravdu ruční tvorby.

Režisérku filmu INANIMATE (2018) Lucii Bulgheroni vždy zajímala myšlenka, že duší loutky v animovaném filmu je animátor, který tu loutku animuje. Tak autorka filmu přišla k námětu o ženě, která ztratí jistotu o skutečnosti té reality, ve které

¹⁰ Rob M u n d a y, Sam Gainsborough Takes Claymation Life-Size with Stop-Motion/Live-Action Hybrid “Facing It”. Online: <<https://directorsnotes.com/2018/09/27/sam-gainsborough-facing-it/>>, [cit. 27.09.2018]

¹¹ Tamtéž

existuje. Celý film od začátku je natočený v technice klasické loutkové animaci. Vypráví o ženě, která cítí, že něco není v pořádku, že svět kolem ní má nějaké chyby: v obchodě je falešné jídlo, její partnerovi odpadne ruka a pak se najednou vrátí na místo, klukovi v klubu vypadne oko, hlavní postava uvidí kostru uvnitř své ruky. Nebo vidí nějaké záblesky kolem lidí, podobné tomu, když animátor omylem vyfotí v záběru svoji ruku. Najednou se najednou ocitne v jiném prostoru, podobně tomu, jak je to ve filmu, když střih přemístí postavu najednou jinam. Zjistí, že zrcadlo v koupelně je jenom nabarveným kusem papíru, vstoupí do prostoru za falešným zrcadlem a potká animátora, který ji animuje. Podívá se do očí tomu, kdo jí dává život. Pochopitelně je, že animátora ve filmu zastupuje člověk. V dalším záběru vidíme celý ateliér, plný animátorů, kteří animují scény, něčí osudy. V tom záběru se kombinuje živá akce a taimelapse v kombinaci s živou akcí, vloženou do nasnímaného timelapce záběru v post produkci (viz obrazová příloha č. 14). Film se vrací do loutkového prostoru, a vidíme hlavní postavu, která se probudila na stejném místě, kde se film začal, na terase jejího bytu. Má pocit, že něco poznala, a film tímto končí.

Film INANIMATE je ještě jedním příkladem, když příběh a hlavní téma filmu jsou perfektně propojené s technikou animace. Ve svém rozhovoru pro Animation Magazine Lucie Bulgheroni prozrazuje, že je velkou milovnicí tvorby Michele Gondryho a Charlie Kaufmana. Námět INANIMATE je něčím podobný tématům, které zpracovávají Gondry a Kaufman, kteří taky ve svých scénářích hledají zvláštní vstupy do paralelních světů a zpochybňují obraz reality, který se nám zdá, že je nám jasný.

Ještě jedním velmi zajímavým video pro analýzu kombinaci technik je klip Izraelské kapely The Goldman Brothers CALL MY NAME (2018). Klip režíroval a animoval Tal Zagreba, známý svými originálními video klipy a reklamy, ve kterých často používá kombinaci živé akce a animace. Celý klip je natočený v živé akci. Žena jede po silnici, eventuálně se rozešla se svým přítelem, je zhroucená, má plné auto věcí. Vyhodí z okna mobil, když vidí, že ji volá její bývalý přítel. Najednou se za oknem na okraji silnicí objeví plošné figury nakresleného muže ve velikosti člověka. Ve velkém celku vidíme, že podél silnici jsou rozestavené za sebou jednotlivé fáze pohybu běžícího muže (viz obrazová příloha č. 15). Pohled auta přes okno na okraj silnici, fáze se skládají do animace běžícího muže, který mává na ženu. Je zajímavé, že pro dynamičtější efekt pohybu je použitý nesledující technika. Každá fáze pohybu je vidět přes okno auta 3 filmová okénka. Při čemž v prvním okénku je figura muže v ostrosti, v druhém okénku je figura muže jemně neostrá, a

v třetím okénku je úplně rozmazaná. Dále se cyklus opakuje s každou další fází pohybu muže. Eventuálně v tomto záběru, když vidíme muže přes okno auta a v záběru vidíme taky ženu, jednotlivé snímky fází pohybu muže byly vloženy v obraz postprodukčně. Jinak by se velmi těžko dosáhl ten efekt, a velmi těžko by se nastavila rychlost jízdy auta, aby se každá figura muže objevovala v okně auta pravidelně a na stejném místě, aby vznikl efekt animace. V dalších záběrech klipu vidíme několik celků, jak auto jede po silnici, a je vidět, jak opravdu plošné figury jednotlivých fází pohybu byly rozestavené podél silnice. Muž běží, přeskakuje keře, zpívá text písničky, spadne, a vznikne kolem něj mraky prachu. Dále klip pokračuje v kombinaci technik živé akce a kreslené animace. Kreslený postprodukčně muž se snaží dohnat auto a svoji přítelkyni.

2.4 Kombinace pixilace nebo živé akce s 2D nebo 3D počítačovou animací

Jako pomocný prostředek 2D nebo 3D animace se používá v kombinaci s jinými techniky animace nebo v kombinaci s živou akcí dost často. V již zmíněném klipu CALL MY NAME v druhé jeho půlce kreslená v počítači 2D postava muže se snaží dohnat auto. Stávají se s nim komické příhody. Žena pohledem vrhá na něj blesky a výbuchy. Muž skočí na auto, a spadne, když žena schválně zabrzdí. Obrovská kreslená postava ty samé ženy se ho snaží shodit z kopců. Konečně ale kreslený muž spadne do auta a po stříhu vidíme, jak reální muž sedí v autě vedle jeho milované ženy. Animovaná honička s výbuchy a blesky se velmi efektně kombinuje s živou akcí, a v kombinaci s pustinnou Izraelskou krajinou vytváří akční podivuhodný divácky klip.

Ve filmu LIMINARIS dokreslování v postprodukci se používá pro animování papírového planu, se kterým se svěruje hlavní protagonista. Podobné jemné animované dokreslování pomáhá diváku pochopit záměr hlavní postavy, aniž by se to vysvětlovalo verbálně.

Ve filmu DEAD RECKONING Paule Wennindera animátorka Susan Zoung dokresluje v post produkci kostlivce s barevnými křídly, který proletí kolem hlavní postavy a dále pronásleduje protagonistu až do konce filmu, když obslouží ho u oběda jako číšník (viz obrazová příloha č. 16). „Smrt je vždy někde vedle, je kolem nás“¹²

¹² Katalog Mezinárodního Festivalu Animovaných Filmu v Annecy, Francie, 2017

prohlašují autoři v synopsi k filmu. V kreslené animaci se taký objeví nápisy nebo symboly, které pomáhají pochopit, co se stalo s hlavní postavou. Když jde po městě, napíšu se slova hieroglyfy nebo arabsky, čímž se podpoří myšlenka smíchání kultur v současné Vídni. Když muž spadne na chodníku, nakreslí se mu kolem hlavy červené fleky. Když po pádu se ocitne na zemi mezi odpadkovými koše, napíšu se kolem něj slova „Müll„ („směť“ něm.), „trashed“, „wasted“ („ožralý“ eng. slang.), „obdachlos“ („bezdomovec“ něm.), „staatenlos“ („bez státní příslušnosti“ něm.), „entrechtet“ („bez práv“ něm.) (viz obrazová příloha č. 17 a č. 18). Když se muž opije a leží na chodníku, probleskne na jeho těle nakreslená kostra, z čehož se můžeme domnívat, že zemřel, nebo je smrtí blízko (viz obrazová příloha č. 19). Jede po chodníku ve spacáku, a probleskne mu několikrát lebka. Tím kreslená animace dodává filmu další významy.

Režisér Magali Barbé ve svém filmu STRANGE BEASTS pomocí novějších technologií vypráví o těch samých novějších technologiích, nebo nejspíš o děsivém budoucnu, ve kterém virtuální domácí mazlíčky a virtuální děti nahradí ty skutečné. Ve filmu se kombinuje živá akce a 3D animace. Film napodobuje propagující video na virtuální hru, vestavenou do lidského oka tak, že člověk vidí své mazlíčky naprosto jako skutečné v reálním obklopujícím ho prostoru. Zní pozitivní povzbuzující hudba, úspěšný muž Viktor Veber, zakladatel „Strange Beasts“, vypráví o výhodách nové aplikace. V jednom záběru přes subjektivní pohled vidíme fantastického mazlíčka (3D animace), který veselý skáče před našima očima. V dalším děsivém záběru vidíme muže, který si sám ve svém pokoji hraje s něčím, co neexistuje. Dále uvidíme malou holčičku Annu, kterou ve filmu hraje Herečka. Viktor a Anna jdou na procházku se svými mazlíčky. Očima muže vidíme, jak Anna hraje v parku (viz obrazová příloha č. 20). Potom vidíme Viktora, který sedí sám na lavičce a mluví s neexistující Annou (viz obrazová příloha č. 21). V případě tohoto filmu kombinace živé akce a 3D animace funguje výborně pro myšlenku, že mizí rozdíl mezi realitou a virtuálním světem, a blíží se časy, když virtuální svět nebude možné odlišit od reálného, a člověk se v tom úplně ztratí. Film je děsivý svou myšlenkou, že víc a víc času lidi tráví ve virtuálním prostoru, místo toho, aby si užívali společné chvíli se svými blízkými.

3. Chůze v technice pixilace.

Problém animování chůze při práci s hercem.

Dle mého názoru největším problémem, který vzniká při animování člověka je chůze. Když se chůze animuje v technice pixilace, člověk musí vydržet v jednotlivých fázích rovnováhu, což v některých fázích je obtížné. Proto herec si ty jednotlivé fázi musí přizpůsobit, aby mohl v každé z nich vydržet dostatečně dlouho. Navíc člověk nemůže zafixovat všechny končetiny ve stejném bodu v prostoru, jak je to možné například u animování loutky. Ve výsledku chůze nevypadá přirozeně. Z tohoto důvodu se většinou chůzi v technice pixilaci snaží vyhnout nebo vynahradit ji zvláštním charakteristickým pro pixilaci pojižděním, když člověk, aniž by hýbal nohama, přemísťuje se v prostoru. Perfektně problém animování chůze vyřešil Juan Pablo Zaramella ve svém filmu LUMINARIS. Podle příběhu, pohybem lidí řídí sluneční světlo. Stačí stát na místě, a světlo člověka táhne za sebou. V tom případě k charakteristickému pro pixilaci pojiždění nevznikají otázky.

Když se ale chůzi ve filmu nedá vyhnout, je dobře mít v příběhu nějaký dramaturgický prvek, který by zvláštnost té chůze odůvodnil. Tak například odůvodňuje stylizaci chůze režisérka filmu STANLEY PICKLE Victoria Marher. Na začátku filmu je divák zmatený, proč se ty lidi hýbou tak divně, tak mechanistické. Divák si může říct, „achjo, je to pixilace, proto se tak divně chovají... škoda...“ Postupně se ale dozvíme, že Stanleyho maminka a tatínek nejsou lidi, ale natahovací hračky, které je nutné po nějaké době ručně natáhnout otočením obrovských klíčky v jejich zádech, aby fungovaly dále. Tatínka a maminku si vyrobil Stanley, aby zůstal v tom bezstarostném světě dětství. Teď je pochopitelné proč se ty postavy tak divně hýbou a mechanistické chodí. Toto odůvodnění stylizaci pixilované chůze mě přijde naprosto perfektní. Může ale vzniknout otázka, proč Stanley, když je normálním člověkem a nemá v zádech klíček, chodí taky tak divně a pixilovaně. Jediná odpověď, kterou na tuto otázku mám, že Stanley napodobuje maminku a tatínka, aby jejich rodina vypadala šťastně. Čtvrtá postava filmu,

neznámá holka, která se objevuje v poli před Stanleyho domem taky nemá klíček, evidentně je taky živý člověk, ale v prostoru se přemísťuje tím zvláštním pojižděním. Když se Stanley rozhodne zbavit se dětství a pohřbí své rodiče, udělá par mechanistických kroků, a potom pojižděním se přemístí do lesa a dále do dospělého života. Stejně v tomto filmu pro mě zůstává otázka s chozením. Mechanická chůze natahovacích rodičů je vyřešená perfektně, ale podle mě je pořad problém s tím, jak se hýbe a chodí Stanley. Ale tato dramaturgická nedokonalost nevedla tomu, aby film ve své době získal velký festivalový a divácký úspěch.

Paule Wenninger v obou svých filmech TRESPASS and DEAD RECKONING taky animuje chůzi. Dosažení plynulého pohybu u animaci chůze v případě kombinaci hyperlapse a pixilaci komplikuje navíc to, že v okamžik, když se mění pozadí, a s pozadím se totiž mění lokace natáčení, herec musí v novém prostoru najít správnou polohu těla, maximálně podobnou té, kterou měl v předchozím okénku v jiném prostředí (občas na jiném konci světa), akterá by pokračovala cyklus fáze chůze. Pro Paule Wenningera ale bylo důležité, aby jeho postava opravdu skrz té měnící se prostory šla, proto i když ta chůze nevypadala dobře, přece se jí snažil animovat a ve filmu použít. Při analýze animaci chůze u Paule Wennindera okénko po okénku, je možné si všimnout, že jeho chůze nevypadá přirozené, protože herec skoro vůbec nezvedá nohu od podlahy, když dělá krok, ale klouže jí. Také se mu dost zmateně hýbou ruce. Tyto chyby při animaci pak působí zvláštně, navíc když k tak divnému chození není důvod. Divákům jen zbývá přijmout to, že je ten pohyb „pixilated“.

Může se zdát, že současné technologie umožňují vyřešit úkol, který si dal Paule Wenninger tím, že by se chůze natočila v atelieru na pozadí green screenu, posléze by se vložily jednotlivé fáze do samostatně natočeného reálného prostředí. Ale i v tom případě by vznikly problémy s napodobováním osvětlení, vytváření stínu v postprodukcii, sjednocení perspektivy a uhlu pohledu kamery, aby ve výsledku herec opravdu stál na podlaze reálného prostředí.

Mnohem lepší se podařilo animování chůze Pouli Buchovi ve filmu RIDE, když jezdec přijde k motorce. I když se herci šíleně hýbe oblečení a vlasy, ruce a nohy se mu hýbou dost obstojně, a chůze vypadá mnohem přirozenější. Z toho vyplývá, že animování chůze v technice pixilace není něčím nemožným, i když je to obtížný úkol pro herce.

Další možnost, jak animovat chůzi v technice pixilace je snímání shora, když herec leží na podlaze, a kamera je zavěšená na strop, a je obrácená přímo na

podlahu (viz obrazová příloha č. 22). Funguje to podobně ploškové animaci. Člověk se v tom případě stává dobře ovladatelnou loutkou, nemusí se snažit v jednotlivých fázích pohybu udržovat rovnováhu, a končetiny si snadno zafixuje na stejném místě jakkoli dlouho. Animátor může dost přesně kontrolovat a opravovat jednotlivé fáze pohybů a tím vytvořit jakýkoli pohyb včetně chůze dost přesné (viz obrazová příloha č. 23). Velmi významným a úspěšným příkladem této techniky je video klip HER MORNING ELEGANCE (2009) Izraelského hudebníka Oren Lavie, který byl autorem a režisérem klipu spolu s kolegy Yuval a Merav Nathan. Pro animaci se použily prvky z postele nebo oblečení, které se přemísťovaly pod herci od jedné strany matrace na druhou, čímž se vytvořil dojem pohybu pozadí a chůzí, běhu, jízdy, pádu a plavání v panoramě. Než se autoři pustili do animování, vytvořili podrobný 3D animatik, kterým se řídili během animování. HER MORNING ELEGANCE BEHIND THE SCENES (2010) prozrazuje, že na vytvoření animatiku autoři potřebovali čtyř týdne, když samotné natáčení trvalo 48 hodin. Během natáčení byly vytvořené 3225 fotografických snímků, které potom byly seřazené za sebou. Je možné z toho předpokládat, že autoři v roce 2009 ještě nepoužívali software, podobný Dragonframe¹³, umožňující lepší kontrolu stop motion animaci. Proto potřebovali se důkladně připravit a vytvořit podrobný 3D animatik, na kterém mohli prozkoumat každou fázi pohybu. Je nutné zmínit, že každý snímek trval tři až čtyři okénky, což není standartní pro profesionální animaci, když se animuje minimálně 12 okének za vteřinu, a každý snímek trvá maximálně dva okénky. Tento klip je výborným příkladem toho, jak zvolení techniky výborně funguje pro hlavní dramaturgickou myšlenku videa. Hlavní postava spí, přičemž se jí něco zda. Její sny prozrazuje animace, během celého klipu má hlavní postava zavřené oči, občas se usměje. Jenom na konci se probudí, otevře oči a odejde.

¹³ Nejpopulárnější a nejpohodlnější aplikace pro animování v technice stop motion. Vzniklá ve společnosti DZED Systems v březnu 2008.

Závěr

Po analýze současných animovaných filmů, ve kterých se požívá herec nebo lidské tělo, přišla jsem k úsudku, že nejlépe fungují filmy, ve kterých jsou těsně spojené výběr animační techniky a příběh, a když technické řešení funguje pro příběh. Tak například se odůvodňuje stylizace chůze ve filmu STANLEY PICKLE tím, že Stanleyho rodiče jsou natahovací hračky. Ve filmu STRANGE BEASTS se vypráví o světě budoucna, a proto se ve filmu kombinuje živá akce a 3D animace. Pomocí kombinace živé akce se stylizovanou animací masek a transformací, kterou dovoluje plastelína, podařilo se autorovi filmu FACING IT vyjádřit vnitřní pocit a pochyby postav. Režisérka filmu INANIMATE zobrazuje ve filmu myšlenku, že duší loutky v animovaném filmu je animátor, který tu loutku animuje. Proto ve filmu perfektně funguje scéna, když vidíme ateliér s animátory, do kterého se podaří loutkové postavě proniknout. Ve videoklipu HER MORNING ELEGANCE se pomocí animaci prozrazují sny. Nápad, že hranice stínu, který se hýbe během západu slunce, táhne s sebou člověka ve filmu LUMINARIS, je založený na animační technice a inspirovaný experimenty v technice pixilace.

Moderní technologie dávají nesmírné možnosti pro použití herce v animovaném filmu. Kompaktní technika neomezuje tvůrce ve výběru lokaci pro animování. Tak moderní technické možnosti usnadnily vznik filmů LUMINARIS, TRESPASS, DEAD RECKONING, RIDE, které se celé nebo částečně animovaly v exteriéru. Obrazová post produkce taky nabízí spoustu možností. Ale zároveň při všech technických možnostech tvůrce se snaží používat moderní technologie tak, aby nebyly v obrazu poznat, a co nejvíc se snaží zachovat autenticitu ruční práce. Tak úspěšně a nenápadně se použila obrazová post produkce ve filmech FACING IT, THE FULL STORY, INANIMATE. Ve filmu DEAD RECKONING počítačová kreslená 2D animace dodává filmu další významy.

Při rozhodnutí používat herce v animovaném filmu je třeba dávat pozor na to, jak se bude animovat chůze. Ve filmech STANLEY PICKLE, LUMINARIS a video klipu HER MORNING ELEGANCE můžeme pozorovat perfektní odůvodnění zvláštní pixilované

chůze. Jestli příběh nebo téma filmu neodůvodňuje zvláštnost a kostrbatost pixilované chůze, nebo neodůvodňuje zvláštní pixilované pojíždění, radši se chůze ve storyboardu vyhnout. Nebo se snažit hledat způsoby, které by umožnili animovat chůzi co nejpřesněji.

V práci s hercem je taky důležité hledat možnosti, které by trochu usnadnili práci, zvlášť v případech, když se pracuje s dětmi, jak to například dělala režisérka filmu THE FULL STORY. Analýza zmíněných v této práci filmu ukazuje na možnosti použití zmenšených modelů města a malých loutek při natáčení velkých celku (LUMINARIS), nebo použití velkých loutek v rychlých pohybech místo herců (THE FULL STORY), použití velkých detailů (RIDE), nebo živé akci s vynecháním okének (THE FULL STORY), nebo post produkci (FACING IT, THE FULL STORY).

Analýza těchto filmu je pro moji tvorbu hodně přínosná. Podle mého názoru tvůrce by neměl zůstat ve své vlastní bublině, ale naopak by měl sledovat současné trendy, být vědom toho, co už bylo vynalezeno, analyzovat nová technická řešení, a snažit se hledat ve své tvorbě něco čerstvého, vymýšlet nový jazyk, nebo zajímavé techniky.

Citované filmy

STANLEY PICKLE Victoria Mather (2010)
TRESPASS (2012) Paul Wenninger
LUMINARIS Juan Pablo Zaramella (2011)
MAKING OF LUMINARIS (2012)
DEAD RECKONING Paul Wenninger a Susan Zoung (2016)
THE FULL STORY Daisy Jacobs (2017)
STRANGE BEASTS Magali Barbé (2017)
LAY BARE (2012) a RIDE (2018) Paul Bush
MAKING OF RIDE (2018)
FACING IT Sam Gainsborough (2018)
MAKING IT – BEHIND THE SCENES OF FACING IT (2018)
INANIMATE Lucia Bulgheroni (2018)

Phoenix CONSOLATION PRIZES (2006)
Oren Lavie HER MORNING ELEGANCE (2009)
HER MORNING ELEGANCE – BEHIND THE SCENES (2010)
OK Go END LOVE (2010)
The Goldman Brothers CALL MY NAME (2018)

Bibliografie

Rolf Giesen, *Puppetry, Puppet Animation and the Digital Age*. Abingdon: Routledge, 27.9. 2018.

Jan Švankmajer, *Síla imaginace*. Slavonice: Dauphin, Praha: Mladá fronta, 2001.

Oscar Wilde, *Salome*. London: Limited Editions Club, 1938

Katalog Mezinárodního Festivalu Animovaných Filmů Anifilm v Třeboňi, Česká Republika, 2017

Katalog Mezinárodního Festivalu Animovaných Filmů Anifilm v Třeboňi, Česká Republika, 2018

Katalog Mezinárodního Festivalu Animovaných Filmů Anifilm v Třeboňi, Česká Republika, 2019

Katalog Mezinárodního Festivalu Animovaných Filmů v Annecy, Francie, 2017

Katalog Mezinárodního Festivalu Animovaných Filmů v Annecy, Francie, 2018

Rob Munday, Sam Gainsborough Takes Claymation Life-Size with Stop-Motion/Live-Action Hybrid "Facing It". Online:

< <https://directorsnotes.com/2018/09/27/sam-gainsborough-facing-it/>>, [cit. 27.09.2018]

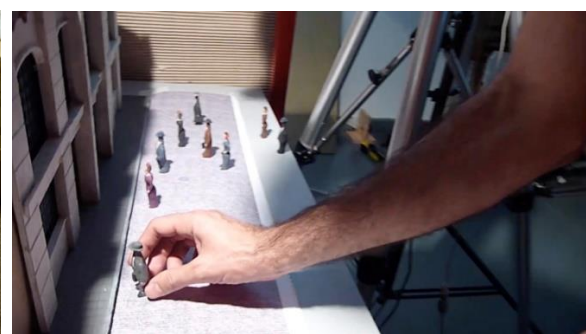
Obrazová příloha



Obr. č. 1. Záběr z filmu THE FULL STORY Daisy Jacobs (2017) Ve scéně, když malý kluk roztočí káču, celá místnost se roztočí kolem něj a celá ta smršť vtáhne i kluka, místo herce v rychlém pohybu použije loutku.



Obr. č. 2 a č. 3. Záběr z video MAKING OF LUMINARIS (2012) Koncept filmu vznikl během tvůrčí rezidence ve Francouzském Fontevraud na základě improvizací v technice pixilace.



Obr. č. 4. (vlevo). Záběr z filmu LUMINARIS Juan Pablo Zaramella (2011) Velký celek, pohled na náměstí před továrnou shora.

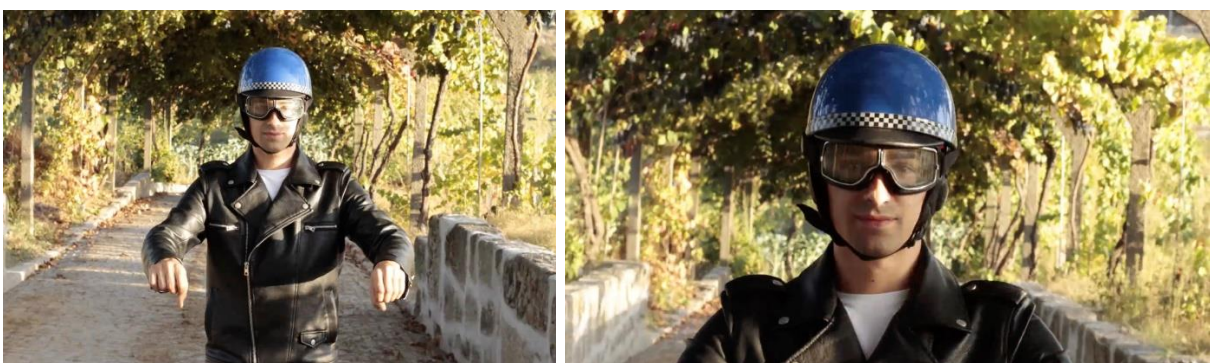
Obr. č. 5. (vpravo) Záběr z video MAKING OF LUMINARIS (2012). Pro záběr y obr. č. 4 byl vytvořený model náměstí a továrny, a malé figurky lidí z plastelíny, a celý záběr se animoval v atelieru.



Obr. č. 6. Záběr z video MAKING OF RIDE (2018) Během animování herec vždy mohl vidět na obrazovce v programu Dragonframe předchozí okénko prolinuté s aktuální polohou svého těla.



Obr. č. 7 a č. 8. Záběr z video MAKING OF RIDE (2018) V celku se musela ze záběru odvézt jedna motorka, přivést další a herec znovu musel najít tu správnou polohu.



Obr. č. 9 (vlevo). Záběr z video RIDE: THE SECRETS OF ANIMATION REVEALED! (2018) Ve kterém je vidět, že ten záběr se točil bez motorky, čímž si animátoři a herec ulevili práci.

Obr. č. 10 (vpravo). Záběr z filmu RIDE (2018) Paul Bush, ve kterém je vidět reálný záběr, použitý ve filmu, ve kterém motorka opravdu není vidět.



Obr. č. 11. Záběr z video MAKING IT – BEHIND THE SCENES OF FACING IT (2018) Všichni herce měli na hlavě velké masky s parukou, které ale měly průřez, aby bylo vidět jejich obličej. Na okrajích těch průřezu byly značky pro postprodukci.



Obr. č. 12 a č. 13. Záběr z video MAKING IT – BEHIND THE SCENES OF FACING IT (2018) V atelieru na zeleném pozadí animátor vymodeloval obličej z plastelíny, zafixoval je pomoci rigů, do Dragonfrajmu importoval natočenou sekvencí v živé akci jako pozadí a 8 měsíců animoval mimiku každé postavy.



Obr. č. 14. V jednom ze záběrů z filmu INANIMATE Lucia Bulgheroni (2018) vidíme celý ateliér, plný animátorů, kteří animují scény, něčí osudy.



Obr. č. 15. Záběr z videoklipu The Goldman Brothers CALL MY NAME (2018). Ve velkém celku vidíme, že podél silnici jsou rozestavené za sebou jednotlivé fáze pohybu běžícího muže.

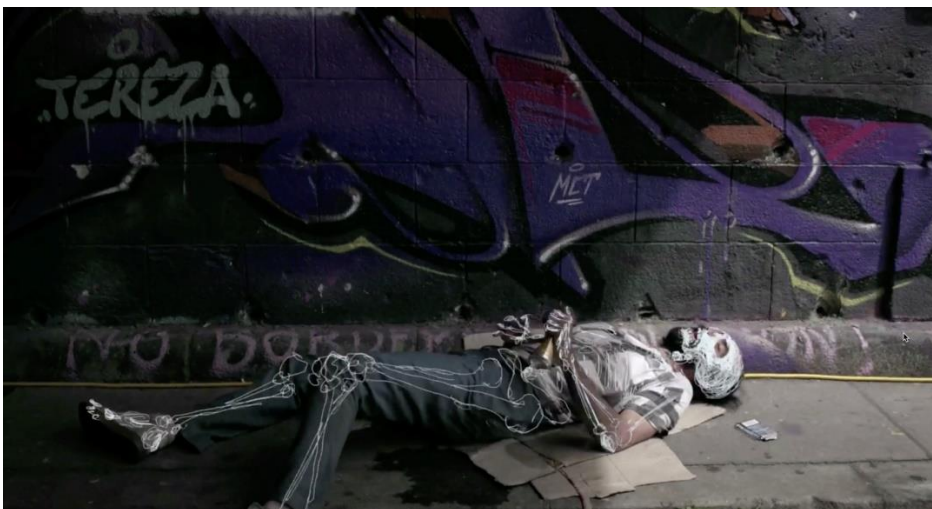


Obr. č. 16. Záběr z filmu DEAD RECKONING Paul Wenninger a Susan Zoung (2016) Nakreslený v post produkci kostlivec obsluží hlavní postavu u oběda jako číšník.



Obr. č. 17 a č. 18. Záběr z filmu DEAD RECKONING Paul Wenninger a Susan Zoung (2016)

Když po pádu se ocitne na zemi mezi odpadkové koše, napíšu se kolem něj slova „obdachlos“ („bezdomovec“ něm.), „staatenlos“ („bez státní příslušností“ něm.).



Obr. č. 19. Záběr z filmu DEAD RECKONING Paul Wenninger a Susan Zoung (2016). Když se muž opije a leží na chodníku, probleskne na jeho těle nakreslená kostra, z čehož můžeme se domnívat, že zemřel, nebo je smrtí blízko.



Obr. č. 20 a č. 21. Záběr z filmu STRANGE BEASTS Magali Barbé (2017) Viktor a Anna jdou na procházku se svými mazlíčky. Očima muže vidíme, jak Anna hraje v parku. Potom vidíme Viktora, který sedí sám na lavičce a mluví s neexistující Annou.



Obr. č. 22 (vlevo). Záběr z videoklipu Oren Lavie HER MORNING ELEGANCE (2009). Animování chůze v technice pixilace při snímání shora.

Obr. č. 23 (vpravo). Záběr z video HER MORNING ELEGANCE – BEHIND THE SCENES (2010). Při snímání shora v technice pixilace animátor může dost přesně kontrolovat a opravovat jednotlivé fáze pohybů a tím vytvořit jakýkoli pohyb včetně chůze dost přesně.