

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA**

Magisterský program

OBOR KAMERA

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**ÚLOHA KAMERAMANA V MODERNÍM  
LOUTKOVÉM ANIMOVANÉM FILMU**

**Ondřej Nedvěd**

Vedoucí práce: MgA. Tomáš Sysel

Oponent práce: Ivan Vít

Datum obhajoby: 1. 2. 2021

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2021

FILM AND TV SCHOOL OF ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

Masters program

Cinematography department

**DIPLOMA THESIS**

**THE ROLE OF A CINEMATOGRAPHER IN MODERN  
STOP MOTION PUPPET FILM**

**Ondřej Nedvěd**

Supervisor: MgA. Tomáš Sysel

Opponent: Ivan Vít

Date of the defense: February 1st 2021

Awarded title: MgA.

Praha, 2021

## Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma:

Úloha kameramana v moderním loutkovém animovaném filmu

vypracoval 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.



## Poděkování

Na tomto místě bych chtěl poděkovat MgA. Tomáši Syslovi za odborné vedení mé práce, za jeho čas a cenné připomínky. Dále mé díky patří Malcolmmu Hadleymu, který mi velmi ochotně poskytl rozhovor a přinesl do této práce vhled profesionála.

## **Abstrakt**

Tato diplomová práce se zabývá problematikou úlohy kameramana v prostředí loutkového animovaného filmu. V první části se věnuje technickým aspektům příprav a natáčení loutkového filmu. Dále analyzuje, jak se liší náplň práce kameramana v loutkovém a hraném filmu. Popisuje technické výzvy a problematické situace, kterým musí kameraman čelit, a poskytuje praktické návrhy pro řešení modelových problémů při natáčení. Porovnává snímky současných světových stop motion tvůrců s ohledem na využívání filmových vyjadřovacích prostředků, jako je práce se světlem, aranžování pohybu kamery, práce s ostrostí a podobně. Obsahuje také rozhovor s renomovaným kameramanem loutkových filmů Malcolmem Hadleyem o specifikách a náročnosti úlohy kameramana na vysokorozpočtových stop motion filmech. Závěrem se tato práce zabývá problematikou kameramanského stylu v loutkovém filmu a rolí kameramana v kreativním týmu.

## **Abstract**

This diploma thesis deals with the topic of the role of a cinematographer in puppet stop motion animation. In the first part it discusses the technical aspects of both preproduction and production of stop motion animation films. It analyses the difference between the approaches of a stop motion and a live action cinematographer. It describes technical challenges that a cinematographer is about to face and offers practical suggestions on how to deal with these model situations. It compares films of contemporary stop motion authors in regards to how they use film language tools such as: light, camera movement, focus etc. It also contains an interview with a renowned stop motion cinematographer Malcolm Hadley about the difficulties of high budget puppet productions from cinematographer's perspective. At the end this thesis elaborates on the issue of the style of cinematography in stop motion and role of a cinematographer in the creative team.

## **Seznam užítých zkratek**

2D – plošné, dvoj dimenzionální

3D – prostorové, tři dimenzionální (v této práci používané v souvislosti s virtuální počítačovou prostorovou animací)

fps – (anglicky) frames per second – počet snímků za sekundu

LC – (anglicky) Lighting cameraman – (doslovně) osvětlovací kameraman, který se stará o správné nasvícení scény

## Obsah

1. Úvod .....	9
2. Teoretická část .....	11
2.1. Loutkový film jako divadelní jeviště .....	11
2.1.1. Práce kameramana v hraném vs. v loutkovém filmu .....	12
2.1.1.1. Testování a přípravy .....	12
2.1.1.2. Předcházení omylům .....	14
2.1.1.3. Štábní hierarchie a kompetence .....	15
2.2. Užití filmové řeči v loutkovém animovaném filmu .....	17
2.2.1. Vliv hraného filmu na utváření filmové řeči v loutkovém filmu .....	21
2.2.1.1. Volba záběrování .....	22
2.2.2. Vliv animovaného filmu na vyjadřovací prostředky ve hraném filmu .....	23
2.3. Filmy kombinující loutkový film s jinými technikami a význam jejich estetiky .....	26
2.3.1. Kombinace hraného filmu s loutkou .....	27
2.3.1. Pixilace a natáčení stop motion v exteriéru .....	29
2.3.2. Kamera multiplán .....	30
3. Praktická část .....	33
3.1. Kameraman jako tvůrce .....	33
3.1.1. Světlo jako zbraň .....	33
3.1.1.1. Practical lights v loutkovém filmu .....	37
3.1.2. Další výrazové prostředky .....	38
3.1.2.1. Práce s ostrostití .....	38
3.1.2.2. Pohyb kamery .....	40
3.1.2.2.1. Motion control .....	40
3.1.2.2.2. Klasický způsob pohybu kamery v loutkovém filmu .....	43
3.1.3. Tvůrce iluze .....	44
3.1.3.1. Proporce a technické výzvy .....	49
3.2. Rozhovor s Malcolmem Hadley .....	51
3.3. Kameramanský styl v loutkovém filmu a tvůrčí svoboda .....	58
3.3.1. Vztah režisér-kameraman .....	62
3.3.2. Vztah kameramana k výtvarnému pojetí filmu .....	63
4. Závěr .....	65



## 1. Úvod

Rozkvět loutkového animovaného filmu by se mnohým mohl zdát už dávno u konce. Pod vlivem nástupu počítačové 3D a 2D animace se může zdát, že ve velkém měřítku není už pro „starou“ techniku stop motion animace<sup>1</sup> (pookénkové natáčení) na filmovém trhu místo. V posledních letech se však ukazuje, že filmový obor animace je stále atraktivní a podílí se významnou měrou na celkové produkci filmů po celém světě. A právě loutkový film je jednou z progresivních větví tohoto výjimečného oboru.

Řada současných významných hollywoodských tvůrců se rozhodla tuto techniku využít pro své celovečerní snímky. Z mnohých je možné jmenovat například filmy Wese Andersona *Fantastický pan Lišák a Psí ostrov* nebo snímky Tima Burtona *Mrtvá nevěsta* či *Frankenweenie*. Stop motion animace nachází také stále častěji využití v reklamním průmyslu a těší se vzrůstající oblibě. Nabízí se řada důvodů, proč tomu tak je. Dá se říci, že v stop motion animaci (a v animaci obecně) existuje velmi značná tvůrčí výtvarná svoboda. Užití reálných materiálů, fyzických loutek a objektů působí na diváka taktilním dojmem a navozuje pocit blízkosti. Naprostá kontrola nad všemi elementy v obrazové a zvukové stopě je pro tvůrce velmi osvobozující.

Skladba štábu a jednotlivé profese při tvorbě animovaného filmu se příliš neliší od produkcí hraných snímků, rozdílná je ovšem úloha jednotlivých profesí a jejich náplň. Role kameramana v loutkovém filmu není v tomto ohledu výjimkou. V této magisterské diplomové práci chci objasnit problematiku úlohy kameramana při tvorbě loutkového filmu, zejména z hlediska uplatnění tvůrčí svobody, zapojení kameramana do celého procesu tvorby stop motion filmu a integrace interpersonálních vztahů tvůrčích článků produkce do celého procesu tvorby. Pro zkoumání této specifické problematiky budu využívat zejména metodou empirického pozorování úlohy kameramana a její náplně při natáčení hraného filmu a při natáčení stop motion projektu. Porovnávací metodou pak budu zjišťovat, jak se navzájem animovaný film a hraná tvorba ovlivňují a jak tento trend ovlivňuje práci kameramana. S využitím rozhovoru na téma struktury práce a celkové úlohy kameramana ve vysokorozpočtových produkcích, který mi poskytl renomovaný kameraman nejen loutkových filmů Malcolm Hadley, bych také rád přiblížil míru vstupu tvůrčí osobnosti kameramana do celkového procesu tvorby celovečerního animovaného loutkového filmu z pohledu zkušeného profesionála v tomto oboru.

---

<sup>1</sup> Stop motion je animační metoda, při které je loutka či objekt mezi jednotlivými snímky ručně posouván tak, aby po spojení vyvolala animace dojem plynulosti.

Zkušenost přenesená z natáčení hraných snímků mnohdy ovlivňuje vnímání filmové řeči. Budu se zabývat otázkou, jak se světoví režiséři navzájem ovlivňují ve své tvorbě a nakolik se jejich vnímání světa promítne do jejich díla. Budu analyzovat též význam vlivů stylu hraných filmů na vývoj filmové řeči v animovaném loutkovém filmu a zkoumat, zda existuje též opačný trend čili vliv animovaného (loutkového) filmu na ten hraný. Pomocí komparační metody chci konfrontovat více autorů, kteří svojí tvorbou korespondují s výše uvedenou myšlenkou.

Výtvarný aspekt je ve filmu často zcela nedotknutelnou složkou, a proto se budu zabývat i problematikou osobnosti kameramana jako spoluautora/tvůrce filmového obrazu a zkoumat, do jaké míry se podílí na rozhodnutích, která vytváří tuto zapamatovatelnou stránku díla. Budu analyzovat, jak mezilidské osobní a profesní vztahy ovlivňují dobré fungování profesionální filmové produkce.

Budu také zkoumat, do jaké míry můžeme pracovat s termínem kameramanský styl v loutkovém filmu. Budu posuzovat, zda je kameraman schopen mít svůj obrazový styl, který lze vnímat jako jeho rukopis, a jakou roli hraje v tomto ohledu vztah kameramana s režisérem. Tuto problematiku objasním v širším kontextu filmového rozpočtu, který také rozhoduje o dílčích elementech kreativního procesu.

## 2. Teoretická část

### 2.1. Loutkový film jako divadelní jeviště

Stop motion tvorba v poslední dekádě zažívá velké obrození. Velká světová studia, jako je Laika Aardman či Beast Animation Studios svými snímky již ukázala, že stop motion není rozhodně mrtvé medium. Za vše mluví např. film *Missing Link* (2019) studia Laika, který byl v roce 2019 nominován na Oscara za celovečerní animovaný film či mnohé úspěchy filmu *This Magnificent Cake* (2018) režisérského dua Emmy de Swaef a Marca J. Roelse, který téhož roku získal Grand Prix na festivalu v Annecy.

Loutkový film se znovu dostává více do popředí průmyslu animovaného filmu. Díky významným hollywoodským režisérům, jako je např. Wes Anderson či Tim Burton, kteří si techniku stop motion velmi oblíbili a stále se k ní ve své tvorbě vrací, se průmysl loutkového filmu může dál rozvíjet. Těmto tvůrcům se na základě jejich renomé daří získat pro své projekty dostatečné finanční zdroje, aby se loutkový projekt mohl vůbec z fáze vývoje přesunout do fáze výroby.

Nároky na kvalitu loutkového filmu se za posledních pár desítek let velmi změnily. Zvyšují se požadavky na detailnost provedení loutek, kvalitu scénografie a samozřejmě i samotné animace.<sup>2</sup> To, co bylo v minulém tisíciletí považováno za kvalitativní standard, dnes nestačí a s vývojem technologií se samozřejmě zvyšuje také nárok na kvalitu zobrazení a schopnost kameramana film nasnímat profesionálně a technicky dokonale, což současně zvyšuje i časovou náročnost realizace. Tuto problematiku budu demonstrovat na příkladu z filmu *Psí ostrov* (2018). V jednom ze záběrů filmu dvě ruce připravují od začátku do konce jednu porci japonského sushi. Tento 40sekundový záběr vytvářeli dva animátoři rovných 36 dní. V současné době je běžné, že se jeden záběr animuje dny, někdy i týdny.<sup>3</sup>

Stop motion technika je stále atraktivnější i pro komerční oblast. Pro autory zabývající se loutkovým filmem je zajímavá přítomnost detailů, textur a reliéfu reálných předmětů před kamerou, které se přes plátno „propíjí“ až na diváka.<sup>4</sup> Proto se stop motion technika začala objevovat i v nespočtu komerčních reklamních spotů a videí, kde právě tento prvek přítomnosti reálné textury odlišuje daný snímek od leckdy syntetické vizuality počítačové animace.

---

<sup>2</sup> Kozachik, Pete. 2011. An Interview with Pete Kozachik, ASC. *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. s.l. : Ken A. Priebe, 2011. s. 190

<sup>3</sup> Tamtéž, s. 190

<sup>4</sup> mip. „Tim Burton on His Life and Movies Coming Full Circle with 'Frankenweenie'“ [online] *Youtube.com* Feinberg, Scott. 2013 [cit. 21.11. 2020] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ki2CtwigsDY>

Pro animovaný film je typické svébytné zobrazení reality. Už od počátku celého vývoje loutkového filmu se vyvíjely i různorodé techniky a výtvarné styly tvůrců. Loutkový film nabízí mnoho možností a cest, kterými se mohou autoři a výtvarníci vydat, a je velmi zajímavé sledovat, jak se tito tvůrci ve svém výtvarném stylu realizují. Režiséři, jako je Tim Burton, Jan Švankmajer či Wes Anderson, se dokázali odlišit svým vizuálním zobrazením reality natolik, že divák pozná jejich rukopis od prvních záběrů filmu. Tento aspekt vizuality je třeba reflektovat i ve stylu snímání filmu. Kameraman v této fázi příprav by měl naslouchat tvůrčí vizi výtvarníka a režiséra a měl by se snažit nalézt vizuální klíč, který jejich obrazový styl podpoří (viz dále kapitoly Světlo jako zbraň a Výrazové prostředky). V následujících řádcích se chci věnovat pozici kameramana v produkci loutkového filmu v tomto kreativním řetězci a pojednat o způsobu jeho práce.

### 2.1.1. Práce kameramana v hraném vs. v loutkovém filmu

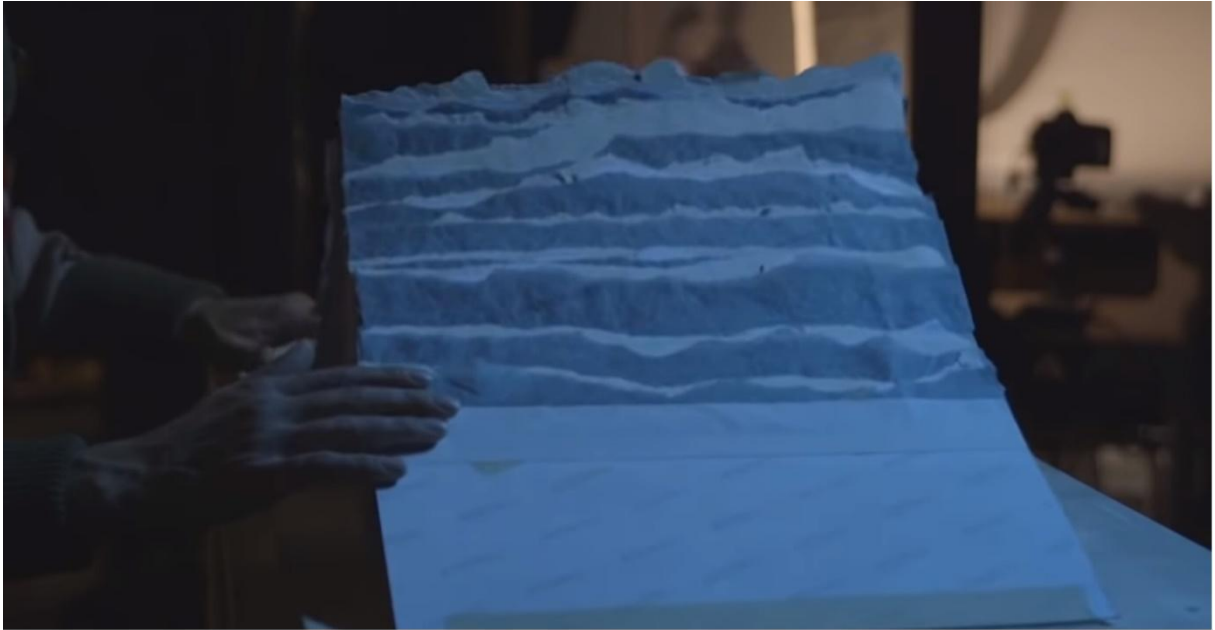
Kameraman se při práci na stop motion projektu ocitá v pozici velmi ambivalentní. Na jedné straně lze říci, že se jeho práce velmi liší od standardní práce kameramana na hraném snímku podobných rozměrů, ovšem na straně druhé jsou tyto dva póly velmi úzce propojeny. Obecně vzato má kameraman podobnou zodpovědnost jak ve hraném, tak loutkovém filmu – má na starosti obrazovou kvalitu filmu a odpovídá za technicky kvalitní nasnímání. Rozdíl se objeví až při zkoumání dílčích elementů kameramanské práce.

#### 2.1.1.1. Testování a přípravy

Důležitým aspektem úlohy kameramana u stop motion projektu je velmi důkladná příprava. Největší rozdíl v práci kameramana hraného a loutkového filmu je samozřejmě technická náplň profese.

Z tohoto hlediska je velmi důležité získat obecné povědomí o záběrech a scénách a o jejich technické problematice, kterou je třeba otestovat. Jsou to zejména složité pohyby kamery a loutek či velké přestavby během záběru (viz kapitola Výrazové prostředky). Důležitost této přípravné fáze je naprosto zásadní pro další chod produkce.

Přítomnost kameramana na animačních zkouškách a jeho participace na vytváření základního workflow je důležitá hned z několika důvodů. Prvním z nich je jeho seznámení s animační technikou filmu. Prozkoumávání možností a technických zpracování jednotlivých animačních technik kameramanovi dá mnohem lepší představu o technickém řešení jejich nasnímání. V této souvislosti uvedu příklad animace žvlů v loutkovém filmu, která je vždy výtvarnou a technickou výzvou pro tvůrce. Na obrázku 1 dole je snímek z filmu o filmu *Kubo a dvě struny* (2016), kdy iluze rozbourěného moře byla tvořena z posouvaných listů papíru. Výzvou pro kameramana je tuto techniku funkčně a esteticky nasnímat, což se neobejde bez předchozího testování.



Obrázek 1 Animátor testuje simulaci vodního živlu pomocí vrstev papírů.

Dalším z důvodů pečlivé předchozí technické přípravy je snaha o docílení co nejlepší estetické obrazové kvality zobrazení loutek a scén. Jde o testování objektivů a kamer, kvality zobrazování optických předsádek či pohybového hardwaru (viz kapitola Pohyb kamery), které zásadně ovlivňují, jak výsledný obraz snímku vypadá. Kameraman zachází s loutkami před kamerou tak, jako by to byli živí herci, a proto je v jeho nejlepším zájmu vybrat takovou zobrazovací soustavu, aby v ní loutky vypadaly co nejpřirozeněji a esteticky co nejlépe (viz Rozhovor s Malcolmem Hadleyem níže). Součástí dalších testů jsou i separátní kostýmní zkoušky a zkoušky speciálních trikových záběrů, které budou ve filmu využity.

Třetím důvodem je pak testování světelné atmosféry a světelné koncepce ve filmu. Mnoho tvůrců (režiséri a kameramani) právě přípravnou a testovací fázi využívá k tomu, aby si blíže ujasnili světelnou koncepci připravovaného snímku a vytvořili si tzv. moodboard z reálných loutek a rekvizit, které budou ve filmu použity. Tento moodboard tvůrcům slouží jako vizuální reference při tvoření skutečných záběrů při natáčení. Někteří režiséri také využívají tuto fázi k nafocení storyboardu v již postavených dekoracích s loutkami, jako například Peter Sorg u animovaného filmu *Frankenweenie*.<sup>5</sup>

Oproti přípravným fázím ve hraném filmu, je období testování a zkoušek mnohem podrobnější a pečlivější, protože délka natáčení jednoho záběru v loutkovém filmu je nepoměrně delší než u

---

<sup>5</sup> mjp. „Frankenweenie: Cinematographer Peter Sorg’s shades of gray“ [online] *Animatedviews.com* Jérémie Noyer 26.10. 2012 [cit. 2.1. 2021] Dostupné z: <https://animatedviews.com/2012/frankenweenie-cinematographer-peter-sorgs-shades-of-grey/>

hraného filmu, což nenechává prostor pro omyly. Tvůrci si tedy musí být stoprocentně jisti, že jsou schopni daný záběr natočit v technické i umělecké kvalitě, která odpovídá jejich představě.

#### 2.1.1.2. Předcházení omylům

Loutkový film vyžaduje velkou dávku odhodlání tvůrců a také mnoho času na výrobu. Natáčení jednotlivých záběrů trvá i několik dní či týdnů, proto je precizní technická příprava zcela zásadní. Je zájem jak kameramana, tak asistentů kamery a set builderů připevnit všechny volné elementy ve scéně a kolem animační jednotky tak, aby se nemohlo stát uprostřed záběru, že např. spadne nebo se začne povolovat konstrukce, která drží kameru či světelný park. Stabilita, mohutnost a bytelnost jsou většinou nejdůležitější vlastnosti, které kameraman hledá při výběru techniky do stop motion projektů. Vše na každé animační jednotce musí být připevněno k zemi (i samotný animační stav), aby se nemohlo stát, že s jednotlivými stativy a „praktikáblý“ kdokoliv, byť i nepatrně, pohnou, a zničí tak kontinuitu světla či pohybu loutky v daném záběru.

Na technické vybavení při natáčení loutkového filmu je kladeno mnoho specifických nároků, se kterými je nutno při realizaci počítat. Příslušenství, které se může dostačovat při natáčení hraného filmu, ovšem už nemusí být vhodné pro film loutkový. Příkladem může být výběr stativů k lampě DEDOLIGHT DST pro stop motion natáčení. Na obrázku 2 dole vlevo je vidět velmi lehký stativ, který je naprosto dostačující pro natáčení hraného filmu, protože světlo na něm musí stát pouze krátkou dobu pro natočení záběru. Ovšem pro stop motion natáčení je naprosto nevhodný, protože jeho konstrukce je labilní a vratká. I nepatrný posun tohoto typu stativu by znamenal změnu pozice či směru lampy, a tudíž změnu světla před objektivem.



Obrázek 2 nalevo DEDOLIGHT DST stativ, napravo AVENGER C-Stand

Jedná se o typický problém loutkového filmu, který ovšem lze vyřešit jednoduchou záměnou za stabilnější a robustnější stativ. Je častou praxí, že se tyto stativy navíc připevňují k zemi.

Nejdeálnějším způsobem upevnění je přivrtání stativů do dřevěné podlahy, která je nevhodnější stabilní základnou pro stop motion natáčení. Na obrázku č. 2 nahoře vpravo je stativ zvaný „C-Stand“, který je připevněn k zemi šrouby a dřevěnými špalíčky, které zabraňují pohybu nohou stativu do stran.

Důležitým technickým elementem je pro kameramana loutkového filmu elektrická proudová stabilita. Povinností každého kameramana je společně s osvětlovačem zajistit, aby v místě natáčení byl stabilní elektrický proud, a tudíž nedocházelo k tzv. „flicker“ efektu v záběru. Tento jev nastane v důsledku nestabilní frekvence elektrického proudu. Pouhé lidské oko tento jev nezpozoruje, ovšem citlivý snímač kamery ano, a v záběru pak způsobuje dojem blikání světla. Stabilita elektřiny je také důležitá z důvodu prodloužení životnosti žárovek v použitých lampách. Při prasknutí a následné výměně žárovky dojde skoro vždy ke změně intenzity světla. Tu je v obraze vždy třeba kompenzovat.

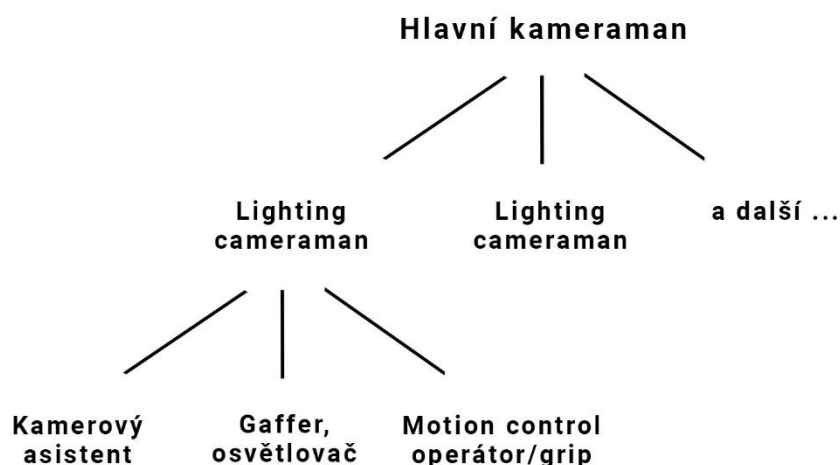
#### 2.1.1.3. Štábní hierarchie a kompetence

Další velká odlišnost loutkového filmu od hraného se týká složení štábu a jeho hierarchie. Zatímco v hraném filmu kamerová posádka a posádka osvětlovačů vždy velmi blízce spolupracuje s kameramanem, u loutkového filmu tomu tak vždy být nemusí. Odlišnosti vysvětlím na příkladu filmu *Frankenweenie* (2012). Při natáčení tohoto filmu bylo ve studiu využito 38 animačních jednotek, není však v silách hlavního kameramana takový objem animačních setů připravit nasvítit a vše kontrolovat. Ve vysokorozpočtových snímcích, jako je tento, se proto pod kameramanem v celkové hierarchii nacházejí tzv. Lighting cameramen, kteří jsou prodlouženou rukou hlavního kameramana, a jejich hlavní kompetencí je nasvítit scénu podle jeho instrukcí. Tito Lighting cameramen (zkráceně LCs) mají každý na starost od 3 až např. do 8 animačních setů. LCs jsou za tyto animační jednotky zodpovědní technicky – starají se, aby navazovala kontinuita světelné atmosféry z předchozích záběrů, hlídají technickou kvalitu obrazu a zodpovídají za výsledný obraz daného animačního setu, to vše pod taktovkou hlavního kameramana. Většina hlavních kameramanů si zpravidla bere na starost také své animační sety, protože ostatním LCs tím nastavují kamerový a světelný styl, jakým se daný projekt bude ubírat. Hlavní kameraman pak má vždy k sobě minimálně jednoho kamerového asistenta a hlavního osvětlovače čili gaffera, který

s ním nasvĕcuje nejzásadnější scény ve filmu.<sup>6</sup> Každý z LCs má potom k sobě přiřazeného též kamerového asistenta a osvětlovače neboli Spark, který mu pomáhá s nasvícením scény.

Kamerový asistent u loutkového filmu také pomáhá LC či hlavnímu kameramanovi s technickou stránkou přípravy zábĕru pro animátora. Navíc připravuje funkce v animačním softwaru Dragonframe, programuje jednoduchý pohyb kamery, kontroluje ostrost při zábĕru a zajišťuje, aby měl animátor dostatek fyzického prostoru pro svou práci.

Další profese, které úzce spolupracují s kameramanem v loutkovém filmu, jsou grip a motion control specialisté. Tyto dvě profese zajišťují fyzické sestavování komplexních kamerových rigů a motion control hardwareu při natáčení. Zodpovídají za správné a bezpečné připevnění všech elementů. Je běžnou praxí, že každý LC má k sobě aspoň jednoho motion control operátora, který zajišťuje nastavení a celkovou funkčnost pohybového hardwareu.



Obrázek 3 Diagram hierarchie kamerové posádky v produkci loutkového filmu

Na obrázku 3 výše lze vidět srovnání standardní hierarchie kamerové posádky v loutkovém filmu se složením kamerové posádky ve filmu hraném. Je zřejmé, že obě oblasti mají společné jmenovatele, ale v jistých aspektech se výrazně liší. U vysokorozpočtového loutkového filmu má v porovnání s hraným filmem hlavní kameraman rozhodně větší množství spolupracovníků, protože běžně se současně pracuje na desítkách animačních jednotek, a to vyžaduje mnohem více pracovní síly.

<sup>6</sup> Hadley, Malcolm. 2020. Rozhovor s Malcolmem Hadley. *Úloha kameramana v moderním loutkovém animovaném filmu*. Praha : Ondřej Nedvěď, 2020.



## 2.2. Užití filmové řeči v loutkovém animovaném filmu

Vliv hraného filmu na loutkové snímky je postupem času stále silnější i v souvislosti s tím, jak loutková animace získává znovu na popularitě. Estetika hraného filmu ovlivňuje loutkový film velmi výrazně z hlediska přístupu k realismu. Míra zpracování detailů se v loutkovém filmu stále zdokonaluje. Kvalita výroby miniaturních scén a její důležitost při produkci stop motion projektu razantně stoupá a s tím se přirozeně zvyšuje i míra realismu vizuality filmu. Kameraman je tímto trendem silně ovlivňován a musí přizpůsobit svůj přístup k obrazové vizualitě.

Dobrým příkladem tohoto přístupu je film *Anomalisa* (2015) od režiséra a scénáristy Charlieho Kaufmana. Výtvarná stránka tohoto filmu je zcela podřízena vlivům hraného filmu. (Anomalisa: Production Designer Huy Vu & Director of Photography Joe Passarelli On-Set Interview, 2015) Vysoká míra detailů rekvizit, propracovanost loutek a užívání reálných materiálů při stavění scén činí z tohoto filmu originální vizuální dílo. Kameraman Joe Passarelli se snažil o naprostý realismus v zobrazení. Volba filmových objektivů, aranžmá pohybu kamery, míra neostrosti, světelná koncepce, to vše hlavní kameraman Passarelli přizpůsobil klasickému filmovému snímání, kterým se snažil podporovat smysl a myšlenku scénáře. Hlavní hrdina, úspěšný spisovatel, prochází depresi a je ve svém pokročilém věku vystavován výjevům ze své minulosti a zároveň konfrontován se svojí neschopností sebekontroly. Jeho denní sny jsou výborně zobrazeny prostřednictvím přiznané technické nedokonalosti loutkové replacement animace<sup>7</sup>. V jedné ze scén hlavní postavě upadne spodní část obličeje – autoři tak konfrontují hlavní postavu s faktem, že je to pouze zkonstruovaná loutka. Viz obrázek 4 dole.



Obrázek 4 film *Anomalisa*

---

<sup>7</sup> Replacement animace je typ animace, při které se jednotlivé fáze animují výměnnou jednotlivých elementů, např. části obličeje.

Také volba záběrů v *Anomalise* se velmi podobá live action filmům, které Charlie Kaufman před tímto snímkem natočil (např. *Věčný svit neposkvrněné mysli*). Příběh filmu je třeba vnímat metaforicky, ovšem jeho vyobrazení je velmi realistické, což vytváří velmi zajímavý kontrast. Pro vývoj filmu je důležité, že Charlie Kaufmann tento příběh nejdříve napsal jako rozhlasovou hru. Diskuze nad vizuální stránkou tak prošla delším vývojem, na jehož konci si tvůrci byli jisti vhodným pojetím výtvarné stránky tohoto filmu.<sup>8</sup> Také volba materiálu je pro zachycení realismu v loutkovém filmu klíčová. V poslední době se stala velmi populární metoda 3D printingu, kdy se pro každou fázi pohybu tiskne např. nový výraz obličeje, a tím se proces stává přesnějším a snadněji kontrolovaným. Charlie Kaufmann a Duke Johnson se v *Anomalise* rozhodli pro využití této metody kvůli estetice textury, kterou 3D tisk má. Tuto texturu poté světelně podpořil kameraman Joe Passarelli, který dal vyniknout jejímu reliéfu, jak lze vidět na obrázku 5 dole.



Obrázek 5 Příklad modelace reliéfu obličeje loutky z filmu *Anomalisa*

Zmínka o volbách materiálu a technologii výroby loutek apod. se může v této kapitole jevit jako irelevantní, ovšem je nesporné, že tato technicko-technologická rozhodnutí velmi silně ovlivňují možnosti tvůrců vyprávět příběh způsobem, jakým potřebují.<sup>9</sup> Díky možnostem, jaké dnes představují technologie, jako je barevný 3D printing či motion control, se mohou tvůrci svobodněji rozhodovat o výtvarném pojetí a nalézat způsob vyprávění filmu a umělecký tvar, který jim vyhovuje.

<sup>8</sup> mip. „Charlie Kaufman Reflects On His Career: ‘I Feel Like I F\*cking Blew It’“ [online] *Indiewire.com* David Ehrlich 12.7. 2016 [cit. 13.12. 2020] Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2016/07/charlie-kaufman-interview-anomalisa-synecdoche-adaptation-1201702465/>

<sup>9</sup> mip. „DP/30: Anomalisa, Charlie Kaufman, Duke Johnson“ [online] 2015. *Youtube.com* [cit. 25.11. 2020] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=wMqjaXz7Tg8>

Ne všichni autoři si ovšem zvolí cestu realismu. Někteří tvůrci se rozhodnou spíše pro experimentálnější pojetí vizuálního stylu, které lépe vystihuje daný příběh. Například krátký film *The Bigger Picture* (2015) režisérky Daisy Jacobs, který zobrazuje komplikovaný vztah dvou bratrů, již si jeden druhému „přehazují“ povinnou péči o starou nemocnou matku, svým netradičním výtvarným řešením zajímavým způsobem koresponduje s příběhem a emocionální stránkou filmu.

Postavy se ve filmu vyskytují pouze namalované na stěnách interiéru. Pokud interagují s předměty ve scéně, jejich ruce či nohy se stanou trojrozměrnými. Viz obrázek dole. Režisérka Daisy Jacobs si nápaditým výtvarným konceptem pohrává s perspektivou prostorového zobrazení oproti 2D plochému zobrazení reality v např. kreslených filmech. Potlačuje prostorovost a tím dává prostor pro vizuální hříčky, které trefně ilustrují emocionální stavy. Tento specifický výtvarný styl bylo třeba vhodně nasnímat. Kameraman Max Williams měl za úkol vyobrazit toto unikátní pojetí tak, aby ve filmové řeči fungovalo, bylo srozumitelné a zachovalo si svou estetiku. Williams zvolil pokorný styl kamery, který velmi zřetelně snímá pokroucenou realitu před kamerou a podporoval režisérčinu vizi. Bez zbytečné kameramanské exhibice dal svobodu výtvarníkům a animátorům, kteří v tomto filmu hráli významnější roli než v daném momentu on sám.



Obrázek 6 Ukázka výtvarného stylu z filmu *The Bigger Picture*

Film *The Bigger Picture* je dokonalým příkladem toho, jak může jednoduchý výtvarný nápad ovlivnit způsob vyprávění v řeči filmu. Film se odehrává pouze v interiéru, kde je výrazně potlačen prostor a perspektiva. Kamera snímá v jednoduchém plošném 2D světě postavy, které zabírá

pouze v celku nebo detailu. Filmová řeč má jasně nastavená pravidla a je ihned srozumitelná. To dává divákovi prostor se soustředit na význam a myšlenku filmu.

Nesporný vliv na vizualitu loutkových filmů má také 2D animace. Může to být kreslená, plošková či cutout animace. Způsob záběrování, práce s perspektivou, světlem a kompozicí mohou být silně ovlivněny plošným vnímáním reality a jejím zjednodušováním. Režisérka Kirsten Lepore byla postavena před zajímavý úkol, když ji oslovil showrunner seriálu *Adventure Time* (2010), aby režírovala stop motion epizodu tohoto seriálu. Výtvarný styl celého seriálu je velmi zjednodušený a čistý, a tudíž se tvůrci vydali podobnou cestou i v stop motion provedení. Bylo třeba docílit stejného výtvarného stylu s patřičným emocionálním účinkem v jiné animační technice.

S přispěním kameramana Helder K. Suna a celého týmu výtvarníků ze studia Big Pix Entertainment se tvůrcům podařilo vytvořit prostorový svět z 2D návrhů. Na obrázcích níže je porovnání, jak se ve stop motion epizodě seriálu *Adventure Time* museli tvůrci přizpůsobovat vizualitě originálu.





Obrázek 7 Ukázka dvou snímků ze seriálu *Adventure Time*, nahoře ze stop motion epizody *Bad Jubies*, dole z klasické epizody vytvořené 2D počítačovou animací

V tomto případě se vyprávění filmovou řečí naprosto podřizovalo již nastavenému stylu klasické 2D podoby seriálu, která si vybudovala již silnou základnu fanoušků. Bylo třeba, aby tvůrci zachovali původní esenci seriálu, ale zároveň aby si tento díl udržel svou originalitu. Autoři zvolili techniku, kde potlačovali textury a reliéf předmětů ve scéně. Vše zachovali v jednoduchém stylu, a dali tak vyniknout oblým tvarům, které jsou pro seriál *Adventure Time* typické.<sup>10</sup> Měkké ambientní osvětlení bylo pro kameramana H. K. Suna jasnou volbou, protože podpořilo vyprávění příběhu a zobrazení výtvarného stylu v jeho nejlepších kvalitách.

Obecně lze tvrdit, že loutkový film přijímá vlivy ze všech oblastí filmové tvorby, ať už je to estetika hraného filmu nebo dětská vizualita filmu kresleného. Široké spektrum vnější inspirace umožňuje autorům objevovat nové vyprávěcí postupy a otevírat nespátřená „vrátka“ výtvarných řešení.

### 2.2.1. Vliv hraného filmu na utváření filmové řeči v loutkovém filmu

Hraný film vždy svojí kvantitou převyšoval produkci animovaných filmů, je tedy logické, že ovlivňuje i způsoby vyprávění loutkového filmu. Tvůrci, jako je například Tim Burton, kteří se ocitli

<sup>10</sup> Dostupné na <https://www.youtube.com/watch?v=q3vCqrzOudw>

na režisérské židli v obou oborech, v loutkovém i hraného filmu, sami přiznávají, že se při tvorbě loutkového filmu nechali silně ovlivnit vizualitou a metodami hraného filmu.<sup>11</sup>

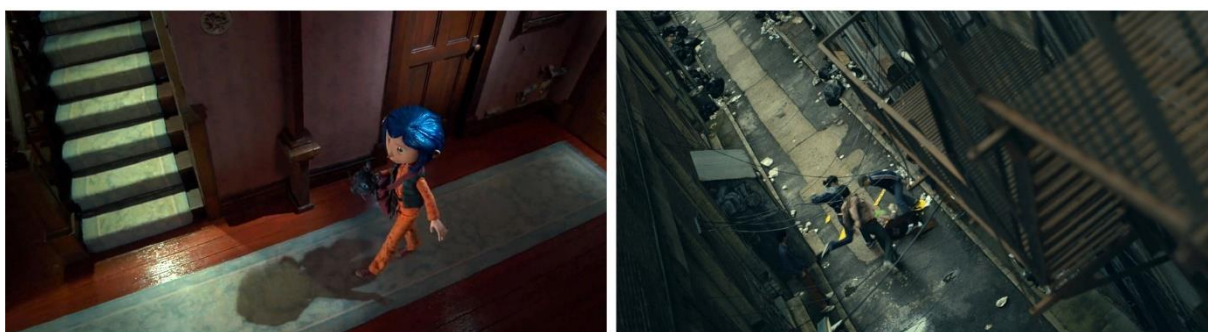
Pro ilustraci toho, jaký vliv má hraná tvorba na stop motion průmysl, uvedu dva příklady snímků, které jsou svojí mizanscénou, aranží pohybu kamery a volbou záběrů silně ovlivněny hraným filmem.

#### 2.2.1.1. Volba záběrů

Jedním z takových filmů je *Coraline* animačního studia Laika. Jedná se o rodinný film, který je zaměřen na dětského diváka, ovšem na rozdíl například od autorů *Ovečky Shaun* zvolili tvůrci *Coraline* (2009) komplexnější přístup k vizuálnímu vyprávění.

Příběh o *Coraline*, holčičce, která vnikne do nového okouzlujícího světa, je podpořen fantasy elementy a mysteriózními výjevy, které do filmu vnášejí temnou atmosféru. Autoři zvolili k vykreslení atmosféry exteriéry za zataženého počasí, interiéry naopak s kontrastními konturami měkkého světla a kouzelný imaginativní svět, který *Coraline* objeví za tapetou ve svém novém domě. Tvůrci tohoto filmu Henry Selick a Pete Kozachik se rozhodli, že tuto „pohádku“ nebudou vyprávět typickým způsobem pro loutkový film a filmovou řeč přizpůsobili hranému filmu.

Na obrázcích dole ilustruji, jak výběr úhlu záběrů velmi blízce koresponduje s hranými filmy. Používání tzv. dutch úhlu, extrémních nadhledů či podhledů dodává na dramatickosti konkrétních scén stejným způsobem, jak tomu je také u hraných snímků.



Obrázek 8 Porovnání volby záběrů ve filmech *Coraline* (vlevo) a *Joker* (vpravo)

Ve filmu Todda Phillipse *Joker* (2019) v jedné scéně hlavního hrdinu napadne skupina útočníků. Kameraman L. Sher tento konflikt natočil z podobného extrémního nadhledu jako P. Kozachik ve

<sup>11</sup> Kozachik, Pete. 2011. An Interview with Pete Kozachik, ASC. *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. s.l. : Ken A. Priebe, 2011.

snímku *Coraline* (2009), kde jde hlavní hrdinka ve vypjaté chvíli čelit své obludné „druhé“ matce. Dramatizace emocionálního účinku volbou úhlu zabrání funguje u obou obrázků podobně.

Vedle výpravných filmů, jako jsou právě *Coraline* nebo například *Missing Link* (2019) režiséra Chrise Butlera, se natáčejí i žánrové projekty, jako je např. *Chuck Steel* (2018) režiséra Michaela Morta. Tento akční snímek se nechal silně ovlivnit estetikou akčních filmů z počátku 90. let a s nadsázkou navazuje na jejich přehnanou vizualitu a nechává se silně inspirovat volbou úhlů kamery a záběrováním těchto filmů. Na obrázcích níže lze rozpoznat velkou podobnost vizuálního pojetí s žánrovým filmem *Demolition Man* režiséra Marca Brambilla ve volbě úhlu kamery, svícení a celkové dramatičnosti scény.



Obrázek 9 Porovnání volby záběrování ve filmech *Demolition Man* (vlevo) a *Chuck Steel* (vpravo)

2.2.2. Vliv animovaného filmu na vyjadřovací prostředky ve hraném filmu  
Vliv hraného filmu na vyjadřovací prostředky v loutkové animaci jsem popsal v řádcích výše. Existuje i opačný trend – ovlivnění hraného filmu estetikou animovaného filmu. S tímto jevem se setkáme nejčastěji u snímků režisérů, kteří s animovaným filmem měli už konkrétní zkušenost.

Jedním z nich je již zmíněný Wes Anderson. Tento režisér rád kombinuje silnou stylizaci animovaného filmu s křehkou realitou hraných snímků. Do svých hraných filmů velmi často komponuje pravidelnost a symetrii s jasným aranžmá pohybu kamery a herce ve scéně. Pro příklad jsem vybral jeho krátký snímek – vánoční reklamu pro H&M. Zde Anderson a jeho „dvorní“ kameraman R. Yeoman tvoří atmosféru jedoucího vlaku v zasněžené krajině. Hlavní postava (A. Brody) je režisérem velmi specificky vedena. Neexistuje žádná volnost v hereckém projevu, vše zde musí být provedeno přesně na čas a se správnou posloupností. Anderson má jasnou představu a vede herce tak, aby skoro až strojově prováděl naučené herecké akce.

Pro klasický animovaný film je typické právě přesné rozvržení herecké akce do konkrétních úkonů, které jsou od sebe jasně oddělitelné.<sup>12</sup> Princip siluety, která je daná figurou a herectvím postavy, se často uplatňuje v animovaných filmech a podporuje silnou obrazovou stylizaci i v tomto Andersonově počínu. Demonstrují toto tvrzení na příkladu prvních vteřin snímku.

Postava strojvedoucího (A. Brody) musí cestujícím ve vlaku sdělit nepříjemnou zprávu o velkém zpoždění, které vlak nabral. Brody hraje způsobem, aby každá jeho akce byla oddělena od druhé, a tak svému projevu dává rytmus. Podobně si animátor musí rozvrhnout jednotlivé pohyby na časové ose tak, aby u každého pohybu loutky bylo jasně zřetelné, co znamená.<sup>13</sup>



Obrázek 10 Ukázka ze snímku *Come together*

Volba precizních kamerových kompozic Andersonovi umožňuje získat si divákovu pozornost. Velmi často je v záběrech jeho snímků potlačována perspektiva. Často snímá realitu kolmo oproti plochám velkých zdí. Jinak tomu nebylo ani při natáčení reklamy *Come Together*. Jeho styl se blíží estetice 2D animace, kde jsou postavy uvězněny pouze v prostředí 2D „plátna“. Velmi dobře to ilustruje první scéna v tomto snímku, kde kamera pouze horizontálními a vertikálními pohyby nachází ploché kompozice v oknech jedoucího vlaku.

U Wese Andersona lze pozorovat vývoj ve vnímání kamery jako vyjadřovacího nástroje. Kameraman Robert Yeoman jakožto jeho hlavní spolupracovník využíval v Andersonových snímcích mnohem svobodnější a volnější kamerový styl. Ve filmech jako je *Bottle Rocket* (1996) či *Life Aquatic with Steve Zissou* (2004) velmi často použil jako dramaturgický nástroj ruční kameru. Ta může fungovat výborně při zachycení emocionálního okamžiku, kdy „otřesené“ osudy hrdinů doprovází i roztřesená kamera.

---

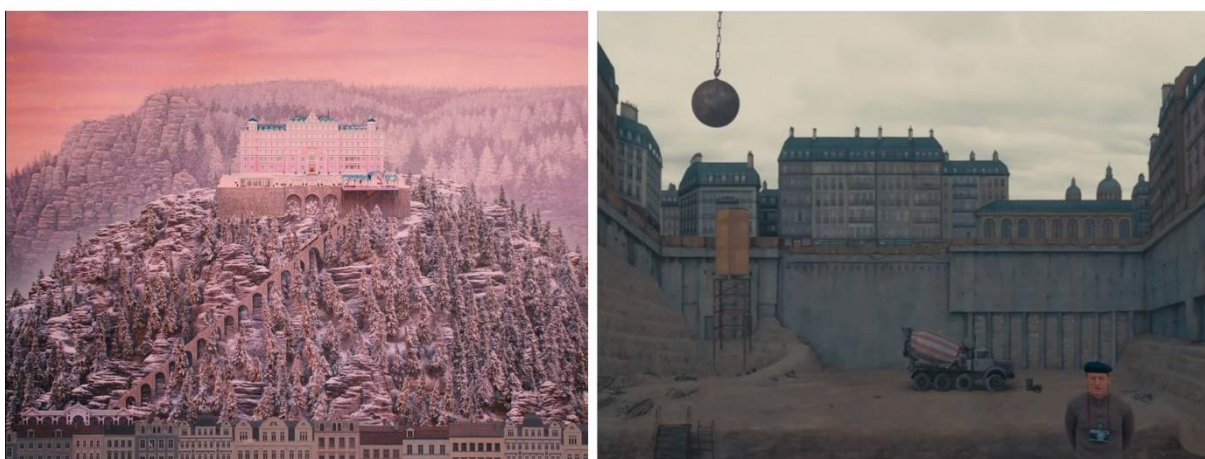
<sup>12</sup> Williams, Richard. 2001. *The Animator's Survival Kit*. s.l. : Faber and Faber, 2001. s. 323

<sup>13</sup> Tamtéž, s. 313



Technologie výroby stop motion loutkového projektu ovšem velmi často diktuje vyprávění příběhu čistě statickou kamerou či pohyblivou kamerou po jasně daných osách. Herecký blocking se tedy musí velmi precizně promyslet, aby korespondoval s pohybem kamery. Od doby, kdy Wes Anderson natočil svůj první stop motion snímek *Fantastický pan Lišák* (2009), se proměnila i estetika a způsob vyprávění u některých jeho hraných filmů. (DP/30: *The Fantastic Mr Fox*, director Wes Anderson, 2010)

Herecké akce (viz výše) jsou velmi plánované a mají jasnou posloupnost, jako je to v krátkém snímku *Come Together* či v celovečerním snímku *Grandhotel Budapest* (2014). Kamera v těchto filmech sleduje dokonalé symetrie a středové kompozice a nemylí se ani na chvíli. Anderson také po vzoru loutkového filmu *Fantastický pan Lišák* začal používat miniatury i ve svých hraných snímcích, jako je právě *Grandhotel Budapest* (2014), *Moonrise Kingdom* (2012) a jeho nový film *French Dispatch* (2021). Pomocí miniatur může zobrazit velký celek prostředí, který je esteticky dokonale vytvořený podle jeho představ. Viz obrázek 11 níže.



Obrázek 11 Ukázky užití miniatur z filmů *Grandhotel Budapest* (vlevo) a *French Dispatch* (vpravo)

Dalším výrazným tvůrcem ovlivněným animovaným filmem je Tim Burton. Vliv na jeho tvorbu lze pozorovat hlavně ve vizuální složce jeho snímků. Na rozdíl od Wese Andersona Tim Burton užívá kameru ve svých filmech „svobodněji“. Vliv animace na jeho tvorbu se projevuje spíše v karikurním herectví, v expresivním vyobrazení postav, ve využití praktických efektů a v důkladné práci s barevnými akcenty.

Velmi vizuálně promyšlený koncept prokázal ve filmu *Karlík a továrna na čokoládu*. Zde pracuje se všemi výše uvedenými elementy, které vědomě či nevědomě převzal z estetiky animovaného filmu. Vedení herců pod taktovkou Tima Burtona má vždy notnou dávku nadsázky a expresivní rozměr – nebojí se herce navádět do extrémních grimas a oblékat do výstředních kostýmů.

Burton, umělec se svébytnou fantazií, ve svých filmech rád zabrousí do magických neprobádaných světů. Jako bývalý animátor ve studiu Walta Disneye si plně uvědomuje možnosti animovaného filmu. Dá se říci, že si Tim Burton na tvorbě animovaných filmů uvědomil, že při jejich tvoření může fantazii dát volný průběh a následně tento princip tvůrčí volnosti aplikoval i na své hrané snímky, jako byl např. jeho krátký hraný počín *Frankenweenie* či celovečerní film *Beetlejuice*.

Pozice kameramana je ve výše uvedených případech velmi rozdílná ovšem má společného jmenovatele. Filmy Wese Andersona mají jasný vizuální názor a role kameramana je v této pozici jasná – plnit režisérovu vizi.<sup>14</sup> V Andersonových filmech není pro kameramana prostor, aby exhiboval a strhával na sebe přílišnou pozornost. W. Anderson ve svých filmech volí velmi podobnou vizuální estetiku, a tudíž spolupracuje vždy se stejným kameramanem. Jeho vize výborně realizuje již výše zmíněný R. Yeoman, který se snaží odvyprávět příběh v intencích režisérovy představy.

U filmů Tima Burtona jde o jiný přístup k vyprávění. Režisér se nebojí sarkasticky přistupovat k extrémním tématům, jako je např. smrt. Jeho tvorba je silně ovlivněna dobrodružnými filmy o příšerách, počiny Raye Harryhausena a snímky z éry německého expressionismu.<sup>15</sup> Všechny tyto filmy do menší či větší míry pracují se stop motion animací a silnou vizuální stylizací. Kameraman je v tomto procesu svobodnější ve své práci, a tudíž se dá mluvit o rozdílných kamerových přístupech. Tim Burton proto spolupracuje s různými kameramany. Výběrem kameramana se režisér snaží vizuálně co nejvíce přiblížit látce, kterou chce zfilmovat. Např. u filmu *Sleepy Hollow* se Burton rozhodl pro spolupráci s Emanuelem Lubezkim, který tomuto filmu dodal opravdový hororový nádech. Dle mého názoru je film *Sleepy Hollow* příkladem "burtonovského" zobrazení světa s přehnanými hereckými maskami a zapamatovatelnými kostýmy. Lubezki byl pro tento projekt dobrou volbou, protože dokázal skloubit reálné zobrazení skutečnosti před kamerou se stylizovanou představou režiséra.

2.3. Filmy kombinující loutkový film s jinými technikami a význam jejich estetiky  
Velmi specifickou disciplínou je kombinovaná technika stop motion a hraného filmu. V začátcích trikových filmů tvůrci jako je Ray Harryhausen, Phill Tippett nebo Jan Švankmajer s úspěchem používali ve svých dílech právě stop motion techniku v kombinaci s hraným filmem. V současné

---

<sup>14</sup> mip. „Source Creative Interviews - Tristan Oliver“ [online] *Youtube.com* 2017 [cit. 14.12. 2020] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=YEacNIJSAB8>

<sup>15</sup> mip. „Tim Burton on His Life and Movies Coming Full Circle with 'Frankenweenie'“ [online] *Youtube.com* Feinberg, Scott. 2013 [cit. 21.11. 2020] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ki2CtwigsDY>

kinematografii je tento přístup používán vcelku zřídka, ovšem najdou se tvůrci, kteří tuto cestu vizuální stylizace znovu objevují.

V dnešní době, kdy je 3D počítačová animace, dá se říci, standardním nástrojem pro řešení trikových či fantazijních obrazů ve filmu, je stop motion animace vnímána jako velmi silná stylizace. Divák je z množství využití plynulé a hladké počítačové animace na tento vizuální vjem zvyklý, a proto ho naopak loutková či objektová stop motion animace může překvapit.

### 2.3.1. Kombinace hraného filmu s loutkou

Kombinovaný hraný film se stop motion animací nabízí mnoho tvůrčí svobody, která se ovšem snoubí s jistou mírou stylizace, která je s loutkovou animací spjata. Takovým příkladem je využití stop motion animace ve filmu se surrealistickými prvky *Pěna dní* (2013) Michela Gondryho. Ve filmu je použita silná obrazová stylizace, která zahrnuje praktické efekty, stop-triky, split-screeny a mimo jiné i právě stop motion animace, které do celkového vizuálního konceptu velmi vkusně zapadají.

Estetika stop motion animace má svoje limity a nehodí se vždy do realistického díla. Ve výše zmíněné *Pěně dní* se celý film uplatňuje výjimečně silná stylizace a nadsázka. Volba stop motion animace byla pro Gondryho zásadní, protože si nedokázal představit výtvarnou stylizaci tohoto filmu bez praktických efektů a reálných rekvizit a loutek.<sup>16</sup> Gondry oceňuje na stop motion animaci hlavně její hmatatelnost a pocit přítomnosti. Kameraman Christophe Beaucarne musel ve filmu *Pěna dní* kombinovat techniky a prostředky hraného filmu s loutkovým tak, aby byl zachován jednotný výtvarný styl.



Obrázek 12 Snímky z filmu *Pěna dní*

<sup>16</sup> mip. „Interview: Michel Gondry On ‘Mood Indigo,’ Fancy Props, And The Future Of Stop-Motion Animation“ [online] *Indiewire.com* Alex Suskind 16.7. 2014 [cit. 11.12. 2020] Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2014/07/interview-michel-gondry-on-mood-indigo-fancy-props-and-the-future-of-stop-motion-animation-274445/>

Na obrázku 12 nalevo vidíme hraný záběr natočený s herci a napravo je záběr, který byl vytvořený stop motion technikou. Úkolem kameramana Ch. Beucarna bylo stop motion záběr nasnímat ve stejné světelné atmosféře a navodit stejnou náladu, jaká byla nastavena v předchozích záběrech. Nejdůležitější výzvou pro kameramana u těchto kombinovaných technik je vždy dát záběrům jednotu, která diváka nebude vytrhovat z vizuálního konceptu filmu.

Loutkový film (a animovaný film obecně) byl dlouhou dobu vnímán jako médium, které vypráví dětské příběhy. Divák si s ním asociuje hravost a naivitu. S tímto prvkem pracuje Michel Gondry, který právě tento efekt stop motion animace umí do své tvorby organicky začlenit. Gondry v Pěně dní stop motion využívá jako doplněk už tak velmi vizuálně bohatého světa. Není to jeho primární vyjadřovací technika, kterou by tento film vyprávěl. Touto metodou dokresluje atmosféru a různorodost vymyšleného světa.

Velmi zajímavým snímkem je krátký film *Facing It* (2018) Sama Gainsborougha, jenž využívá techniku stop motion v kombinaci s hraným filmem jiným způsobem než výše zmíněný Gondry. V tomto snímku je stop motion technika hlavním vyprávěcím elementem, který posouvá příběh a popisuje emoce. Režisér natočil hrané pasáže s živými herci v reálných dekoracích. Jejich tváře poté v postprodukci nahradil obličejí z plastelíny tak, aby stylizačně odpovídaly zvolené dekoraci. Tvárnost plastelíny Gainsboroughovi otevřela široké možnosti ve volbě výrazových prostředků. Hlavní hrdina tohoto filmu trpí fobií ze sociálního kontaktu a tvůrce využívá plastelínového obličejí postavy doslova jako malířského plátna. Vykresluje emocionální stavy obrazem, např. pomocí objevení jiného předmětu či ruky „v obličejí“ hlavního hrdiny, viz obrázek 13 dole.



Obrázek 13 Detailní záběr na hlavního hrdinu ve filmu *Facing It*

Tyto plastelínové hlavy natáčel Gainsborough samostatně před greenscreenem a obličejí živých herců pomocí motion trackingu spojil s postavami živých herců. Herci v záběrech nosili již

předvyrobené korpusy hlav, které se co nejvíce podobaly tomu, jak bude hlava ve výsledné animaci vypadat. Režisér a zároveň animátor S. Gainsborough záběry s natočeným materiálem porovnával a animoval samostatné hlavy hrdinů na velkém rigu s animační hlavou tak, aby byl schopný napodobit pohyb těla a hlavy herce v samotné animaci. Měřítko animovaných hlav z plastelíny zvolil Gainsborough 1:1 hlavně kvůli tomu, aby divák mohl „cítit“ animátorovy prsty obtisknuté do plastelíny, a aby tak přítomnost hmotné stop motion animace byla co nejvýraznější.



Obrázek 14 Ukázky z filmu o filmu *Facing It*

Režisér využívá tvárnosti a organičnosti plastelíny, která mu umožňuje se pouštět i do abstraktních silně stylizovaných záběrů, jež vypovídají o emocionálním stavu hrdiny a ve stejnou chvíli působí esteticky a výtvarně. Úloha hl. kameramana tohoto snímku Bruna Grila byla technicky zajistit, aby se mohla režisérova vize uskutečnit. Jelikož v tomto filmu jde hlavně o zobrazení výtvarné složky, která se vizuálně prosazuje, byl jeho úkol vytvořit světelnou atmosféru v dekoraci tak, aby odpovídala světelné atmosféře v animovaných segmentech filmu.

### 2.3.1. Pixilace a natáčení stop motion v exteriéru

Pixilace neboli animování živého herce je další animační technika, při které kameraman pracuje jiným stylem než u loutkového filmu. Důležitým aspektem je zde měřítko, protože se animuje s živými herci a reálnými předměty. Na obrázku dole je vidět snímek z krátkého filmu *Neighbours* (1952) režiséra Normana McLarena.



Obrázek 15 Snímek z filmu *Neighbours*

Příběh tohoto filmu, který se odehrává celou dobu v exteriéru, nasnímal kameraman Wolf Koenig, který měl (stejně jako každý kameraman pixilovaného snímku) za úkol udržet světelnou kontinuitu a expozici. Pro kameramana může natáčení stop motion pixilace v exteriéru představovat značný problém kvůli změnám světelné atmosféry mezi dvěma snímky v důsledku změny počasí. Čas je tedy velmi důležitou proměnnou. Animátor by měl při animování pixilace v exteriéru postupovat v po konzistentních časových úsecích, aby se nevyhnutelné změny stačily projevit v obraze přirozeně (na obloze ubíhá mrak, stín od ostrého světla se pohybuje konstantně rychle).

Se stejným problémem se potýkal také režisér a kameraman Cesar Díaz Meléndez při natáčení krátkého filmu *Muedra* (2019), který se odehrává též v exteriéru, ovšem animátor zde neanimuje lidské herce, nýbrž předměty. Na obrázcích z tohoto filmu dole je zachycena animace větví „procházejících krajinou“ či malá postavička z plastelíny, která vychází na písčnou dunu.

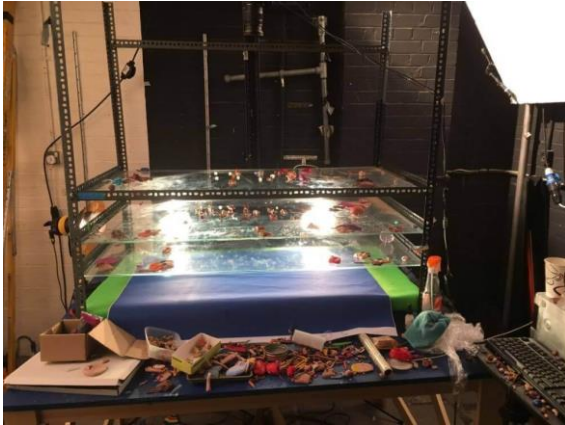


Obrázek 16 Obrázky z filmu o filmu *Muedra*

### 2.3.2. Kamera multiplán

Multiplán kamera neboli natáčení na skle je další technika, která se často kombinuje s klasickou loutkovou animací. Kamera otočená směrem dolů snímá jeden a více animačních plánů, které jsou

položeny na skleněných deskách a animátor potom animuje každou vrstvu odděleně. Velikou výhodou této techniky je absence nutnosti užívat rigů na připevnění animovaných elementů, protože objekty a loutky na skle drží přirozenou tíhou gravitace. Na obrázku dole je vidět mohutná konstrukce multiplán kamery pro film *Heatwave* (2019) režiséra Fokiona Xenose, který na tomto filmu využíval kombinaci loutkového perspektivního zobrazení právě s touto technikou.



Obrázek 17 Kamera multiplán z filmu *Heatwave*

Pro kameramana může být tato technika natáčení výzvou z důvodu nutnosti eliminace parazitních odrazů na skleněných deskách. Zpravidla platí, že čím více animačních plánů je v záběru potřeba, tím složitější je likvidace odrazů od skleněných desek, protože odrazy se v kameře znásobí počtem skleněných desek. Na obrázku dole je vidět snímek z filmu *Heatwave* zmíněného výše, kde dvojitý odraz elementů na skleněných deskách působí jako technická chyba a odvádí pozornost od samotné výtvarné složky a akce v záběru.



*Obrázek 18 Heatwave – výsledný záběr z kamery multiplán s dvojitými odrazy na skleněných tabulích*

Řešením tohoto problému je snaha o co největší separaci skleněných vrstev od sebe a od pozadí tak, aby každá vrstva mohla být nasvícena zvlášť a předešlo se nechtěným reflexům. Plocha, která je vidět v odrazu, je většinou strana animovaného prvku, která je kameře odvrácena. Je dobré tedy tuto stranu co nejvíce ztmavit (zabarvit černou barvou, podložit černým papírem) tak, aby se reflexe co nejméně prosazovala ve výsledném obraze.



### 3. Praktická část

Tvorba animovaného loutkového filmu je velmi specifická svým rozsahem práce, délkou trvání a hierarchií ve filmovém štábu. V této kapitole budu analyzovat úlohu kameramana z hlediska jeho uměleckého zapojení do celého procesu vytváření loutkového filmu. Popíšu možná kreativní rozhodnutí, která může kameraman ve své práci učinit, a uvedu je do kontextu spolupráce s režisérem a výtvarníkem. Tato část obsahuje rozhovor s kameramanem loutkových filmů Malcolmem Hadleyem, se kterým jsem mimo jiné diskutoval otázky kameramanského stylu. Toto téma poté podrobněji rozvádím v úvaze v kapitole Kameramanský styl v loutkovém filmu.

#### 3.1. Kameraman jako tvůrce

Tvůrčí práce ve filmovém průmyslu vždy patřila k výsadám autorů v uměleckých profesích. Patří-li kameraman mezi autory a je-li opravdu autorem obrazu filmového díla, měl by tedy činit rozhodnutí, která ovlivňují filmový obraz a pomohou filmový scénář zrealizovat v jeho nejlepších kvalitách. Za ideálních podmínek režisér společně s kameramanem vedou rozsáhlé diskuse právě na téma vizuality a spějí k nalézání společného konsenzu. Preprodukční práce mají sloužit k analýze počátečních technických a kreativních výzev a k postupnému nacházení řešení problémů, které mohou nastat při natáčení. Kameraman by v těchto otázkách měl sloužit jako konzultant, rádce či kritik se schopností porozumět potřebám filmového příběhu a hledat případná řešení.

Obecně vzato má režisér filmového díla disponovat vlastnostmi spojovatele či jakéhosi tmelu pojícího všechny tvůrčí složky dohromady. Je také tvůrcem, který má určitou vizi, jistý pohled na realitu filmového světa. V animovaném loutkovém filmu je časté, že režisér filmu je zároveň i jeho výtvarníkem a má silný vliv na vizualitu dekorací, rekvizit či designu loutek. V jeho zájmu je, aby jeho práce byla realizovaná v těch nejlepších možných podmínkách a aby elementy vyrobené pro konkrétní projekt odpovídaly co nejpřesněji jeho představě. Zároveň kameraman, zodpovědný za filmový obraz, má za úkol tyto prvky nasnímat tak, aby v rámci příběhu filmu fungovaly co nejlépe. Tato kapitola se bude zabývat tím, do jaké míry je kameraman schopen ovlivňovat rozhodnutí týkající se vizuality v loutkovém filmu a jak tento fakt ovlivňuje jeho fungování v natáčecím štábu.

##### 3.1.1. Světlo jako zbraň

Práce se světlem je výsadou téměř výhradně kameramanské profese, a to platí i v animovaném filmu. (Hadley, 2020) Od kameramana se očekává, že „nastaví“ světelný názor. Je třeba, aby se gaffer (hlavní osvětlovač) a celý tým naladili na stejný styl práce, a mohli tak efektivně řešit vzniklé

problémy.<sup>17</sup> Kameraman řídí tým LCs, který pod jeho taktovkou utváří světelnou filmovou koncepci. Je běžné, že si hlavní kameraman vezme na starost tolik animačních jednotek, kolik je v jeho časových možnostech.

Důležitým aspektem tvorby světelné koncepce je pro kameramana nastudování referenčních snímků, které budou ovlivňovat vizualitu daného filmu. Jak již bylo zmíněno výše, někteří režiséři-výtvarníci někdy přemýšlejí o filmovém obrazu jako o malířském plátně. Chtějí, aby bylo vše zřetelně vidět, a vyhýbají se světelným konceptům, kde jejich dílo „nezazáří“ tolik, jak si představují.<sup>18</sup>

Z tohoto pohledu se nabízí analyzovat film *Psí ostrov*. O jeho režiséru Wesu Andersonovi je známo, že je dost striktní ohledně vizuality svých filmů. Jeho styl se ani ve filmu *Psí ostrov* neobejde bez centrálních kompozic, jednoduchého záběrování, promyšlené mizanscény a také plochého svícení. Hlavním zdrojem inspirace pro tento film byly staré japonské snímky. Důležitou předlohou mu byla zejména estetika Kurosawových a Miazakiho filmů, inspiroval se také díly starých japonských dřevotiskařů. Celý film se sice odehrává v budoucnosti, ale takové, kterou si představovali lidé v 50. letech.<sup>19</sup> Film obsahuje velmi mnoho elementů z japonské kultury, řadu malých detailních rekvizit a scénografických prvků. Režisér Anderson usiloval o film nabitý vizuálními informacemi, a tak s hlavním kameramanem zvolili styl plochého svícení a potlačení přílišné modelace postav podobně, jak je tomu ve výše zmíněných předlohách.

---

<sup>17</sup> Oliver, Tristan. 2018. Cinematographer Tristan Oliver illuminates the whimsical futurescape of director Wes Anderson's stop-motion feature. *American Cinematographer*. Březen 2018.

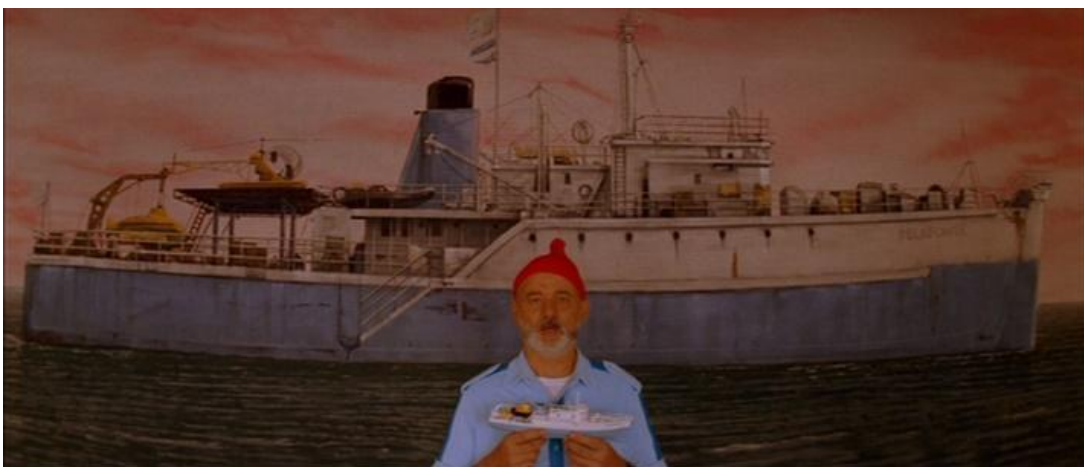
<sup>18</sup> Hadley, Malcolm. 2020. Rozhovor s Malcolmem Hadley. *Úloha kameramana v moderním animovaném loutkovém filmu*. Praha : Ondřej Nedvěd, 2020.

<sup>19</sup> Bosley, Rachael. 2018. Cinematographer Tristan Oliver illuminates the whimsical futurescape of director Wes Anderson's stop-motion feature. *American Cinematographer*. 2018. s. 13



Obrázek 19 Příklad měkkého plochého osvětlení ve filmu *Psí ostrov*

Zdá se, že tento přístup funguje. Anderson sklízí obdiv a uznání za vysokou úroveň stylizace vizuality ve svých filmech – jak loutkových, tak hraných. Jeho filmy jsou oceňovány nejen diváky, ale i odbornou veřejností.



Obrázek 20 Kameraman Robert D. Yeoman, Andersonův dlouholetý spolupracovník, podporuje vizualitu velmi jemným měkkým osvětlením v Andersonových hraných snímcích (dole), Tristan Oliver zase v těch loutkových (nahore).

Ne všichni tvůrci ovšem mají ke světlu v loutkovém filmu stejný přístup jako Wes Anderson. Je třeba si uvědomit, že svícení v loutkovém filmu je principiálně velmi podobné jako v hrané tvorbě, a proto tvůrci, a zejména kameramani specializující se na stop motion animaci, mají tendenci nechávat se ovlivňovat principy z hraného filmu. Pěkným příkladem tohoto vlivu je krátký film *Oh Willy...* (2012) od režisérů Emmy De Swaef a Marca J. Roelse, snímek s několikanásobně menším rozpočtem, než měl *Psí ostrov*. Marc J. Roels jako kameraman a spolurežisér tohoto snímku zvolil cestu velmi kontrastního až dramatického svícení. Pro nasvícení tohoto filmu nebyl využit žádný jiný zdroj světla než slunce.



Obrázek 21 Příklad výrazného kontrastního osvětlení ve filmu *Oh Willy...*

Koncepce, kterou toto režisérské duo zvolilo, se velmi výrazně podobá hranému filmu – tvůrci se snaží komunikovat s divákem pomocí filmových vyjadřovacích prostředků, jako je volba záběrování, světelná atmosféra nebo samotné herectví loutek.

Podobně jako se vyvíjela technika osvětlování a filmový obraz obecně u hraného filmu, obdobný vývoj probíhal i u filmu loutkového. Současný trend, který ve hraném filmu tíhne spíše k realismu ve svícení, silně ovlivňuje i loutkovou tvorbu, a ta se tak svým pojetím koncepce světla hranému filmu velmi přibližuje.



Obrázek 22 Příklad realistického svícení ve filmu *Pombo Loves You*

Alistair Little, kameramanka krátkého filmu *Pombo Loves You* (2015) režiséra Steva Warnea, se snažila o velmi věrnou světelnou replikaci reality, jaká bývá dosažena v hraných snímcích. Práce s reálnými zdroji světla (okno, slunce) a practical lights<sup>20</sup> dodává snímku na uvěřitelnosti a zdůrazňuje snahu autorů přiblížit se k reálné světelné atmosféře.

#### 3.1.1.1. Practical lights v loutkovém filmu

Velmi specifickou disciplínou je práce s tzv. practical lights. Při realizaci menších projektů se kameraman společně s elektrikářem a osvětlovači sám zapojuje do procesu jejich výroby. Je běžnou praxí, že se do miniatur rekvizit na scénu vkládají malé LED diody či malé autožárovky, které svými rozměry odpovídají měřítku scénografie a vhodně zasnívají scénu před kamerou. Tento proces vyžaduje znalost základů elektrických obvodů a značnou dávku zručnosti při pečlivém vkládání světelných zdrojů do miniatur. Je povinností kameramana si tyto světelné zdroje předem otestovat, aby se předešlo nežádoucím přeexpozicím v místě zdroje.



Obrázek 23 Ukázka practical light ve filmu *Pombo Loves You*

---

<sup>20</sup> Světelné zdroje v obraze

### 3.1.2. Další výrazové prostředky

Technické aspekty kameramanské profese vždy ovlivňovaly rozhodování, jakým směrem bude produkce celého filmu postupovat. V současné době nové technologie nabízejí větší možnosti v plánování pohybu kamery či užití nových materiálů a výrobních postupů, a tím zároveň rozšiřují hranice možné tvůrčí svobody. Kameraman tak má větší možnosti ovlivňovat tvůrčí rozhodnutí.

#### 3.1.2.1. Práce s ostrostit

Důležitým technickým aspektem činnosti kameramana je nesporně práce s mírou neostrosti a filmovou clonou obecně. U loutkového filmu je časté, že se clonová čísla pohybují ve vyšších hodnotách. Nejběžnějším důvodem je potlačení dojmu malého měřítka. Tvůrci tak chtějí dosáhnout iluze existujícího světa, který se nejeví na kameře jako miniaturní, ale ekvivalentní k měřítku našeho okolí. Na obrázku 24 níže si lze všimnout, že míra neostrosti je při tomto záběru minimální právě díky vysokým clonovým číslům použitým při natáčení. Peter Kozachik, hlavní kameraman filmu *Coraline*, se společně s režisérem rozhodli pro užití velkého proostření záběrů za účelem dosažení přímočarosti kamerového stylu a rozeznatelnosti kontur objektů a postav před



kamerou.

Obrázek 24 Ukázka užití velké hloubky ostrosti z filmu *Coraline*

Při snímání stop motion projektů se na druhé straně také využívá velmi malé hloubky ostrosti. Pro tento postup se rozhodla autorka Daria Kashcheeva při natáčení svého krátkého filmu *Dcera* (2019). Minimální hloubka ostrosti, která měla místy jen jeden či dva milimetry, stejně jako iluze

ruční kamery, která se dostane k postavám velmi blízko a většinou je snímá v detailu či polodetailu, vyvolává sugestivní dojem. (viz obrázek 25)



Obrázek 25 Kashcheeva pracovala s minimální hloubkou ostrosti ve filmu *Dcera*.

Na obrázcích je patrné, jak neostrý obraz působí záhadně a bezrozměrně. Film *Dcera* je, na rozdíl od rodinného filmu *Coraline*, filmem určeným pro dospělého diváka, režisérka proto zvolila mysteriózní obrazový koncept, kde neostrost není vnímána jako rušivý element. Tvůrkyně Kashcheeva, která je kameramankou i režisérkou snímku v jedné osobě, se obrazově koncentrovala pouze na postavy, které se často pohybovaly v úplné blízkosti objektivu, a tak kamerou zdůrazňovala emoce, které postavy prožívaly.

Dalším příkladem užití malé hloubky ostrosti je snímek *Astigmatismo* Nicolaie Troshinskeho. Film je nasnímán kombinovanou technikou stop motion kreslení na sklo a ploškovou animací na multiplán kameře. Autor pomocí neostrosti vyjadřuje v tomto případě zrakovou vadu hlavní postavy, která trpí astigmatismem. Troshinského film velmi hravě prozkoumává obrazové možnosti využití neostrosti ve stop motion animaci. Na zvukový efekt či nečekaný pohyb v obraze

kamera zběsile přeostřuje zepředu dozadu a vytváří tím sugestivní dojem z prostorového zmatení.  
Viz obrázek 26.



Obrázek 26 Příklad malé hloubky ostrosti ve filmu *Astigmatismo*

### 3.1.2.2. Pohyb kamery

Pohyb kamery a jeho dramaturgie se v poslední době stále více implementuje do vizuální dramaturgie moderních loutkových filmů. Práce s kamerou se tak výrazněji přibližuje k hranému filmu.

#### 3.1.2.2.1. Motion control

V loutkovém filmu je v posledních letech hojně využívána technologie motion control, a to zejména z důvodu zajištění plynulosti pohybu a možnosti retušování podpůrných rigů ve fázích pohybu, kdy se loutka nachází nad zemí. Na obrázku 27 animátor z amerického studia Laika používá loutkové rigy ve scéně z již zmiňovaného filmu *Missing Link*. Nachází-li se v záběru pohyb kamery, je právě kvůli těmto pomocným konstrukcím potřeba použít motion control techniku.





Obrázek 27 Animace blockingu v záběru filmu *Missing Link*

Příprava pohybu kamery je úkolem kameramana a jeho asistentů. Je na nich, aby společně s animátorem tzv. „vyblokovali“ výsledný pohyb loutky v závislosti na pohybu kamery. Blocking je nutná část testování, protože slouží tvůrcům – režisérovi a kameramanovi jako reference aranže pohybu. Zároveň je to i jednodušší verze finální hry loutky, jejíž animování netrvá tak dlouho jako finální precizní animace. Navíc slouží jako velmi dobrá reference.

Náročnost přípravy blockingu vychází ze složitosti akce a ze způsobu pohybu loutky, který většinou závisí na pohybu kamery v prostoru. Toto složité aranžmá je většinou nutné si vyzkoušet na časové ose již s pohybem kamery, aby jak animátor, tak kameraman s režisérem věděli, jak se podaří načasovat celý záběr. Z tohoto důvodu se místo na 24fps může animovat pouze na 6 či 3 fps, kdy animátor loutku pouze staví do pozic na časové ose v závislosti na pohybu kamery, ostrosti a kompozici. Výsledný pohyb loutky tedy není plynulý, ale slouží jako velmi dobrá reference pro všechny zúčastněné pro přípravu finálního záběru. Tato pečlivá příprava, jakkoliv se může zdát zdlouhavá a náročná, může ušetřit dokonce i mnoho nepovedených záběrů. Záběr by se totiž při nedostatečné přípravě mohl přetáčet pro špatné načasování loutky vůči kameře či „vypadnutí“ z ostrosti objektivu. Každé opakování záběru vždy způsobí produkční potíže.

V profesionálních podmínkách známých studií jako je Aardman studios nebo Laika se tyto testy provádí před každým záběrem, aby se režisér s kameramanem ujistili v tom, že bude hra loutky v záběru fungovat, že vychází časování a že např. nebude třeba upravit pozici kamery kvůli nedostatečnému prostoru uvnitř obrazové kompozice.

Využívání motion control zařízení umožňuje tvůrcům navrhnout a naplánovat i ten nejsložitější pohyb. Díky výborné kompatibilitě animátorského programu Dragonframe s motion control slidery a rameny tvůrci nemusí být omezováni technickými možnostmi vybavení a mohou si naplánovat desítky sekund dlouhé komplikované pohyby s propracovanou vnitrozáběrovou montáží.

Možnost využívat motion control techniku neznamena pouze technologický pokrok. Tato inovace vytváří pro tvůrce prostor pro nové možnosti při plánování hry samotných loutek před kamerou. Dosažení přesné opakovatelnosti pohybu umožňuje tvůrcům nechat v záběru loutky a objekty skákat či létat, aniž by se museli ohlížet na technickou komplikovanost. Takový záběr se nejprve natočí/naanimuje se všemi podpůrnými rigy a stojany, které pomáhají loutky a předměty držet ve vzduchu. Druhou neméně důležitou částí je pak natočení tzv. „clean platu“<sup>21</sup>, který se při postprodukčních pracích použije jako pozadí pro místa, kde se v hlavním záběru nacházely loutkové rigy a stojany.

Při nastavování pohybu kamery mohou tvůrci ovlivňovat přesný průběh tohoto pohybu v křivkách v programu Dragonframe. V praxi to znamená, že tvůrci v průběhu jízdy kamery mohou měnit její rychlost, nastavovat zpomalení, zrychlení, ale i plynulost rozjezdu a dojezdu. Výrazově tedy tato technologie pomáhá tvůrcům docílit lepšího emocionálního účinku, aniž by omezovala jejich kreativitu.

Důkladně propracovanými kamerovými pohyby se vyznačuje například tvorba nezávislého stop motion tvůrce Leea Hardcastla. Zapamatovatelný výtvarný styl jeho skoro výhradně komediálně-hororových filmů je založen na propracovaných pohybech kamery ve scéně, které podporují akčnost a dynamiku. Velmi jednoduchý příběh, který v mnohých případech paroduje přílišnou brutalitu v počítačových hrách či hororových filmech, tvůrce doprovází komplexním pohybem kamery – ten je často velmi dynamický a složitě zaranžovaný. Také často využívá napojování několika akcí, které jsou odvyprávěny jedním záběrem se složitými nájezdy, pohyby do všech rakurzů a rychlými strhy kamery. Tyto pohyby by jen stěží mohl realizovat bez použití motion control ramena, jež mu dovoluje širokou škálu pohybů, které může rychle otestovat. A to je další nesporná výhoda technologie motion control, která dovoluje si takto složité pohyby kamery v relativně krátkém čase otestovat a poté upravit tak, aby se výsledný pohyb shodoval s vizí tvůrce.

---

<sup>21</sup> Clean plate je termín označující záběr, který je natočen jako čistý obraz scénografie bez loutek a rigů. Slouží k postprodukčnímu „čištění“ záběru od elementů, které nepatří do finálního snímku.

Na obrázku 28 Lee Hardcastle animuje ve svém snímku *Claycat's DOOM ETERNAL* (2020) kamerový pohyb, kdy míváme několik postav a objektů v cestě kamery a ta mezi těmito elementy dynamicky proplouvá.



Obrázek 28 Fotografie z natáčení snímku *Claycat's DOOM ETERNAL*

#### 3.1.2.2.2. Klasický způsob pohybu kamery v loutkovém filmu

Zmínil-li jsem se o pohybu kamery ovládaném motion control technologií, nelze opomenout klasickou tradiční metodu vytváření pohybu ve stop motion filmech, a tou je snímání ruční kamerou. Tato technika se v hraném filmu používá už několik desítek let, ovšem v loutkovém filmu toto bylo doposud nemyslitelné. Již zmíněný film *Dcera* je z hlediska pohybu kamery v animaci vskutku revolučním počinem. Z hlediska animace je tento přístup zcela nevídaný. Daria Kashcheeva totiž vynalezla způsob, jak propojit dokumentární volný pohyb kamery s rigidností a přesností animace.

Autorka postupovala velmi intuitivně. Občas se při natáčení filmu stalo, že se musel záběr přetáčet, protože pohyb kamery neseseděl s akcí loutky či střihově nenavazoval na následující záběr. Ovšem výsledný celkový dojem z pohyblivé kamery, kde divák vnímá „kameramana“ jako de facto novou postavu ve filmu, je velmi sugestivní. Kamera velmi často „kráčí“ přímo za postavou či vedle ní a drží se jejich detailu. Do plyného pohybu kamery se navíc zapojuje i animace ostrosti (viz obrázek 29), která se přibližuje a vzdaluje, jako by existoval za kamerou ještě ostříč, který „nestíhá

doostřovat“ zběsile se pohybující postavu před kamerou. Kombinace všech těchto prvků dodává celému filmu značnou míru neklidu a ovlivňuje divákovu vnímání reality filmu.



*Obrázek 29 Snímek z dynamického záběru z filmu Dcera*

Princip subjektivní kamery je v animaci užíván už dlouhá léta, ovšem ruční kamera, tak jak ji divák zná např. z dokumentárních filmů, se v animaci neobjevovala právě kvůli technické náročnosti jejího užití. Postup, s kterým přichází Kashcheeva je principiálně jednoduchý, ovšem vyžaduje dlouhou přípravu a cit animátora pro jemné pohyby kamery.

Technicky režisérka ruční pohyb kamery řešila pomocí manuálního animování kamery na závitových tyčích kamerové jízdy a pomocí manuálních pohybů animační kličkové hlavy. Základem konstrukce byla kamerová jízda se závitovou tyčí, kde byla namontována velká animační kličková hlava. Na této hlavě bylo připevněno rameno, které bylo prodlouženo až do scény. Toto rameno bylo zakončeno další animační hlavou, která umožňovala režisérce upravit kompozici.

Autorka se snažila o vytvoření dojmu náhodnosti. Tento aspekt se však velice špatně převádí do softwarových křivek v programování motion control hardwaru. Velice často se totiž stává, že takový pokus o napodobení ruční kamery pomocí motion control rameny působí nevěrohodně. V dokumentárním či hraném filmu organičnost vychází z přirozených jevů, jako je gravitace, dýchání či pouhé přenášení váhy kamerového operátora z jedné nohy na druhou. V loutkovém filmu je docílena většinou zkušenostmi a především citem, díky kterým animátor pozná, jak moc má každým snímkem na jednotlivé ose pohnout.

### 3.1.3. Tvůrce iluze

Kameraman loutkového filmu se musí potýkat s řadou výzev, které často souvisí se zobrazením výtvarné složky a s navozením patřičné iluze. Vynalézavost a umění přijít s funkčním řešením problému je nespornou nutností pro odvedení dobré práce. Loutkový film je často výtvarně velmi

svěrázně řešený, proporce lidských postav (loutek) a objektů ve scéně mohou být dost rozmanité a velmi odlišné od reality, kterou se snaží zobrazovat.

Ideálním příkladem pro vysvětlení vytváření iluze před kamerou je jednoduchá imitace vzdušné perspektivy, která se samozřejmě neprojevuje v loutkovém filmu zdaleka tolik jako ve filmu hraném. V hraném filmu se často pracuje s kontrastem – tmavé popředí, světlé pozadí – jehož základem je právě vzdušná perspektiva. Pro pozorovatele je tento princip přirozený, a proto se jej velmi často snaží docílit i tvůrci loutkových filmů. Problematika tohoto zobrazení úzce souvisí s již výše zmíněnou ostroť a prací se clonou a samozřejmě také se zvoleným měřítkem scén a loutek.



Obrázek 30 Ukázka z filmu *Malý princ*

Na snímku (Obrázek 30) z filmu *Malý princ* (2015) lze vidět, jak James Caliri (režisér a kameraman snímku) vyřešil iluzi vzdušné perspektivy na poušti světelným efektem do kamery, který dodává obrazu větší prostor. Na obrázku 31 je zachyceno, jak se uplatňuje vzdušná perspektiva a princip čistých siluet postav na světlém pozadí. Tvůrci zde podpořili iluzi poletujícího písku v daleké vzdálenosti od postav zbarvením celé spodní části pozadí do béžové barvy písku.



Obrázek 31 Ve filmu *Malý princ* vytvořili tvůrci iluzi vzdušné perspektivy.

Pro navození iluze horizontu a vzdušné perspektivy lze použít i další metodu, a to je použití polopropustných materiálů. Může to být pauzovací papír, transparentní látky, jako je organza, igelit či ve velkých vzdálenostech a větších neostrostech perlínka, tyl či scrim. Na obrázku 32 z filmu *Pouštět draka* (2019) Martina Smatany je vidět použití tří vrstev transparentní organzy za scénou lesa pro vytvoření iluze vzdáleného horizontu.



Obrázek 32 Ukázka iluze horizontu ve filmu *Pouštět draka*

Testování těchto materiálů je důležitou součástí přípravy, protože z technického hlediska je potřeba zajistit, aby tento princip iluze fungoval dobře jak v teorii, tak v praxi. Na obrázku 33 je zachycena semi-transparentní organza, která byla použita ve filmu *Pouštět draka*.



Obrázek 33 Organza – polopropustný materiál

Loutkový film a animovaný film obecně často potlačuje perspektivu a hraje si s vnímáním geometrie v realitě. Často se tedy stane, že lze realitu před kamerou „překroutit“ tak, aby iluze před kamerou vypadala uvěřitelně a zároveň výtvarně nekonvenčně. Během rozhovorů kameramana s režisérem a výtvarníkem je třeba si vždy ujasnit jakým technickým způsobem budou řešeny tyto problematické situace. Například při natáčení filmu *Pouštět draka*, kde jsem pracoval jako hlavní kameraman, režisér a zároveň výtvarník Martin Smatana potřeboval, aby postavy utíkaly po kopci a udržovaly si stále stejný odstup od kamery, zároveň aby se neměnilo světlo před kamerou. Společně jsme dospěli k řešení, které vyhovovalo všem požadavkům a zapadalo do výtvarného konceptu filmu.



Obrázek 34 Nalevo snímek z výroby filmu *Pouštět draka*, napravo výsledný záběr použitý ve filmu

Na obrázku 34 je vidět použitý záběr ve filmu, kde kopec „ubíhá“ postavám pod nohama. Loutkám, a hlavně animátorovi bylo umožněno si udržet stejnou vzdálenost od kamery a zároveň na diváka záběr působil dojmem, že se loutky pohybují.

Stejné technické řešení jsme ve filmu použili ještě jednou v jiné scéně, kdy loutky chlapce a dědy proletovaly oblaky. Otočný „sud“ byl napojený na převodovaný mechanismus, který komunikoval

s programem Dragonframe (stop motion animátorský software), na němž jsme si mohli naprogramovat rychlost a délku pohybu. Viz obrázek 35.



*Obrázek 35 Nalevo animátor Lukasz Grynda připravuje loutky na nový záběr, napravo finální záběr z filmu*

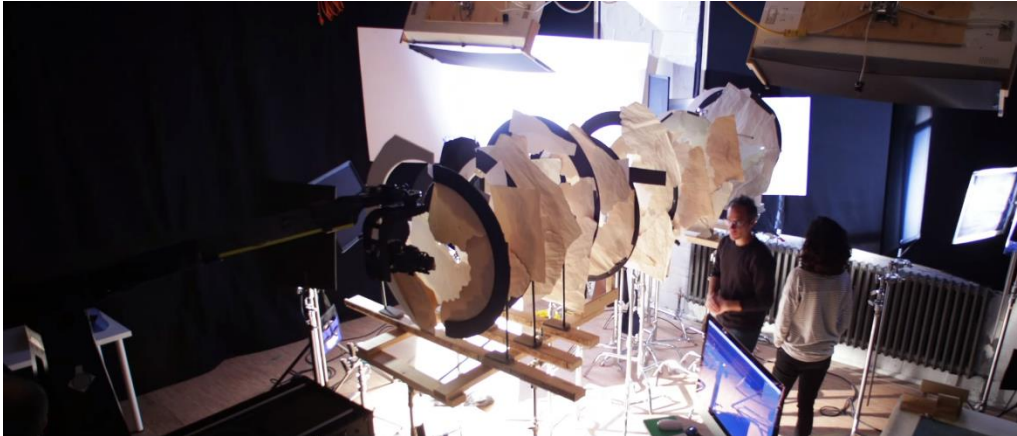
Dalším příkladem využití inovativních nápadů pro zobrazení imaginativních světů je vizuální řešení ve snímku *Malý princ*. Režisér James Calliri zobrazil velmi osobitý motiv, kdy papírové letadlo proletělo skrz stránky knihy na druhou stranu – tam, kde začíná dětská představivost. Viz obrázek 36.



*Obrázek 36 Snímek ze snové pasáže v Malém princí*

Realizace tohoto nápadu (viz obrázek 37) obnášela vytvoření konstrukce několika otočných kruhů, na které byly přilepeny velké čtvrtky papírů. Kamera byla potom připevněna na jeřáb, který byl naprogramován na jízdu vzad. Animátor pak každý snímek otáčel s kruhy papíru, aby iluze, že kamera prostupuje papírem, byla efektnější.





*Obrázek 37 Snímek ze zákulisí složitého pohybu kamery*

### 3.1.3.1. Proporce a technické výzvy

Dalším velmi důležitým aspektem natáčení stop motion projektu jsou proporce. Mnohé technické komplikace vznikají právě v důsledku disproporčnosti reálného a loutkového světa. Již při přípravě projektu je velmi důležité si jako tvůrce stanovit, v jakém bude námi zobrazovaný svět měřítku. Nese to s sebou totiž spoustu otázek a potenciálních problémů. Jedním z nich může být využití velkého detailu. Velký detail totiž může velmi snadno prozradit měřítko scény, protože se odhalí detailní struktura povrchu scénografie či loutek, které v takto úzkých záběrech nejsou zobrazeny uvěřitelně. Viz obrázek 38. Je tedy často nutné v takovýchto případech vyrobit větší repliku kýženého výřezu z reality ve větším měřítku, aby uvěřitelnost detailů a samotné struktury předmětu či loutky byla zachována.



Obrázek 38 Na obrázku velkého detailu z krátkého parodického stop motion filmu Claycat's HITMAN ABSOLUTION lze na plastelině vidět otisky prstů animátora, které prozrazují měřítko celé animace.

S proporcemi souvisí i další velmi důležitá problematika, která je typická snad pouze pro stop motion animaci. Při set buildingu a nasvícování scény či záběru je třeba dopředu přemýšlet nad tím, jak a kde se bude samotný animátor loutek pohybovat. Úkolem setbuildera a kamerových asistentů je zajistit, aby animátor měl pro svou práci dostatečný prostor a nehrozilo žádné narušení klidu jeho soustředění.<sup>22</sup> Kameraman, kamerový asistent a osvětlovač společně se setbuilderem musí připravit pracovní plochu tak, aby animátorovi nepřekážely při jeho činnosti stativy, kabely, světla ani jiný hardware, který by mohl ovlivnit kvalitu jeho práce.

Plánování pohybu kamery někdy obnáší i řešení takových problémů, kdy kamera kvůli svým rozměrům fyzicky nemůže projít dekoracemi, například dveřmi.<sup>23</sup> Když taková situace nastane a musí se odejmout dekorace, je to třeba světelně vykompenzovat, protože vyjmutá dekorace způsobí ze snímku na snímek světelný skok. Tato kompenzace v podobě odrazných bílých a černých desek se musí animovat v čase, aby divák nepoznal náhlou světelnou změnu.

---

<sup>22</sup> Kozachik, Pete. 2011. An Interview with Pete Kozachik, ASC. *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. s.l. : Ken A. Priebe, 2011. s. 193

<sup>23</sup> mip. „Anomalisa: Production Designer Huy Vu & Director of Photography Joe Passarelli On-Set Interview.” [online] *Youtube.com* 2015 [cit. 25.11. 2020] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=tZVdOlwnXnw>

### 3.2. Rozhovor s Malcolmem Hadley

Náplň práce kameramana loutkového filmu a jeho pracovního zaměření je komplexní problematika. Role kameramana je o to složitější vzhledem k tomu, že je pokaždé odlišná podle toho, jaké jsou ambice tvůrce projektu a s tím související výška rozpočtu. Malcolm Hadley patří mezi světově renomované stop motion kameramany, kteří spolupracovali na projektech, jako je *Psí ostrov*, *Mrtvá nevěsta* (2005) či *Frankenweenie* (2012). V tomto rozhovoru jsem se M. Hadleye dotazoval na jeho rozdílné zkušenosti z jednotlivých velkých produkcí, na kterých spolupracoval. Zajímalo mne, jaký je jeho náhled na otázku, do jaké míry je kameraman schopný ovlivňovat vizualitu loutkového filmu či jaký je jeho názor na udržení kameramanského stylu v animovaném stop motion filmu.

#### **Jak byste popsal hierarchii v kamerové posádce na produkci celovečerního loutkového filmu?**

Myslím, že každý film má svoji kulturu a „osobnost“, která vychází z přístupu hlavního kameramana. Takže, kdyby zde byl projekt, který se zítra rozjíždí, a já tam byl na pozici LC (lighting cameramana) pro jiného hlavního kameramana, nebude to lepší nebo horší než moje předešlé projekty. Bude to pouze jiné. Vše závisí na mém vztahu s tímto člověkem a důvěře, kterou mezi sebou vybudujeme. Každý projekt má svou unikátní atmosféru, právě díky lidem, kteří tam pracují. V Londýně není tolik lidí ze stop motion průmyslu, ale čas od času se lidé stěhují např do Portlandu, aby pracovali ve studiu Laika.

#### **Jak probíhala práce pod Timem Burtonem na *Mrtvé nevěstě*?**

*Mrtvá nevěsta* byla opravdu brutální produkce. Někteří lidé byly vyhozeni, někteří projekt opustili, byli tam dokonce případy šikany na pracovišti. Stalo se tam pár ošklivých věcí. Je to zvláštní, protože, když se koukáš na film, nikdy nebudeš znát podmínky, za kterých ten konkrétní film vznikl. Můžeš se dívat na opravdu pěkný film, který například vznikl za úplné krize. Anebo naopak. Ale z kreativní stránky byla práce na *Mrtvé nevěstě* opravdu zábavná a cítím, že za dobu, co jsem tam byl, jsem profesně a kreativně opravdu vyrostl.

#### **Jaká byla dynamika v kamerové posádce na dalších filmech, na kterých jste spolupracoval?**

U různých projektů je to pokaždé jiné. Také organizace štábu na různých projektech je odlišná. Každopádně hlavní kameraman je vždy hlavou kamerového oddělení. Gaffer pracuje pod hlavním kameramanem, ale má pod sebou další lidi, jako jsou osvětlovači (Sparks) a elektrotechnici. A potom to funguje tak, že se tyto pozice namixují mezi animační jednotky. Například na filmu *Frankenweenie* Peter Sorg, hlavní kameraman, pracoval s Tobym Farrarem, svým gafferem, a

jedním kamerovým asistentem – takže tříčlenný mini tým, který má svoji dynamiku a chová se nezávisle na ostatních LCs (Lighting cameramen). Další LC má též svého osvětlovače a asistenta. Takových mini teamů může být například 8, kdy každý z nich operuje na několika animačních jednotkách zároveň. Když hlavní kameraman také operuje na svých animačních setech, je to zdravé gesto vůči ostatním LCs, kteří cítí, že s nimi sdílí tu obrovskou nálož záběrů. Může se dívat na ostatní při práci a oni na něho.

Já jakožto LC nasvítím záběr, vyfotím nějaké testy a zavolám hlavního kameramana, aby to zhodnotil. Když je vztah mezi námi zdravý, tak diskutujeme o tom, jak to vypadá a jaké by mohly být změny. Možná, že bude chtít něco málo změnit, protože má obecnou představu o tom, jak by ten film měl vizuálně působit. I když jsi byl zvyklý být v minulosti hlavním kameramanem, v tomto případě musíš s respektem všechny jeho změny zapracovat. Když nedokážeš zvládnout, že ti někdo jiný říká to, s čím nutně nemusíš souhlasit, tak na této pozici nemáš co dělat. Protože musíš pochopit, že dokud jsi LC, tak prostě někdy tvoji práci někdo může zkritizovat.

Ale během produkce *Frankenweenieho* se tohle stejně změnilo. Protože Peter Sorg projekt opustil kvůli dalšímu filmu, který měl vyvíjet. V tu chvíli jsem pozici hlavního kameramana převzal já. Měl jsem z toho velkou radost. Bylo to na jednu stranu až znepokojující, ale byla by to hloupost tuhle příležitost nevyužít. Ale potom to bylo trochu divné, protože si určitě umíš představit, co si mysleli další LCs o mém povýšení: Proč vybrali zrovna jeho? Bylo tam trochu toho: Proč bych měl dělat to, co chce on? Takže v každé produkci mezilidské vztahy a politika zaujímají svoje místo.

**Takže když jste byl už v pozici hlavního kameramana, měl jste možnost prodiskutovat jednotlivé záběry s Timem Burtonem? Dostal jste se s ním vůbec do kontaktu?**

Ne, takhle to nefunguje. Je to zvláštní proces. Režiséři jako je Tim Burton a Wes Anderson možná ještě víc...oni jsou totiž...je to těžké popsat. Jsou součástí úplně každého aspektu filmování, ale zároveň jsou od toho natáčení velmi vzdálení. Trey Thomas byl animation director a s ním jsem komunikoval pořád. Jako LC s ním mluvíš o pohybu kamery a o tom, jak bude vše v záběru fungovat. On (animation director) potom pošle tuto informaci dál. Představ si, že jsi Tim Burton a pracuješ na několika projektech zároveň. V době natáčení *Frankenweenieho* Tim natáčel další hraný celovečerní film. Jak je známo, tak v roce 1982 natočil krátký film *Frankenweenie* a nyní z toho chtěl udělat celovečerní loutkový snímek. Po několik let vyvíjel tento film s týmem scenáristů, designerů apod. Roky minuly a přišel čas produkce, kde se už Tim Burton tolik neobjevoval. Přišel jednou za pár týdnů, možná někdy i jednou za dva měsíce. On ten proces miluje. A my všichni jsme tam právě kvůli jeho velké vášni a opravdové lásce ke stop motion technice, ale on většinou na place není a důvěřuje Treyovi, který je jeho zástupcem. Samozřejmě

se Timovi všechny záběry a změny posílají ke schválení. Tak se natáčí velké stop motion celovečerní projekty. Tento film rozhodně nebyl ojedinělým případem.

### **Preferujete pracovat na menších projektech nebo jste radši součástí velké produkce, větší struktury, jako byl například *Psí ostrov*?**

Na *Psím ostrově* jsem měl tuto strategii: Slyšel jsem o tom, že tento film se bude zanedlouho natáčet v Londýně. Věděl jsem, že jsem neměl šanci být hlavním kameramanem, protože to byl Tristan Oliver, se kterým už Wes Anderson spolupracoval na *Fantastickém panu Lišákovi*, takže nejlepší pozici, kterou jsem mohl dostat byla pozice LC. Nechtěl jsem ale na tomto filmu pracovat celé dva roky, to by mě odklonilo od dalších projektů. Tak jsem se rozhodl počkat až produkce filmu začne. Věděl jsem, že postupně začnou nabírat další LCs do štábu. Většinou to funguje tak, že od začátku produkce se navyšuje počet animačních jednotek, což se zde také dělo. Od kamaráda jsem se dozvěděl, že hledají nového člověka do týmu, tak jsem zavolał Tristanovi a domluvil jsem si s ním schůzku a dohodli jsme se. Pracoval jsem tam 6 nebo 7 měsíců a bylo to víc než dost. Je to trochu protimluvné, já jsem si práci na tomto projektu opravdu užil, na druhou stranu ale je to někdy velmi frustrující. Někdy sedíš u svého stolu a čekáš až se ti připraví záběr, který máš potom nasvěcovat. Bylo to hodně o čekání... Jsi v práci, ale někdy neděláš nic, protože potřebuješ počkat. *Psí ostrov* miluji jako film, ale znovu, byl to celkem frustrující projekt v hodně ohledech, hlavně kvůli ne tak velkému vytížení. Naproti tomu *Frankweenie* byl projekt, kde jsem se celý den nezastavil.

### **Vyhovuje Vám tento styl práce?**

Miluji filmy Wese Andersona, ale jeho proces je dost pomalý. Na celovečerním stop motion filmu je už tak ten proces dost pomalý. Třeba u filmu *Frankweenie* nejdřív nafotíš Test Shot, pošleš ho hlavnímu kameramanovi a ten například chce nějaké malé úpravy. Potom to jde za Floor Directorem (placovým režisérem), ten má svoje připomínky a potom to jde za Timem Burtonem. Každý záběr musí projít tímto procesem schvalování na všech těchto úrovních předtím, než se začne animovat. Potom přijde na řadu animátor, udělá blocking loutek (vyzkoušení pozic loutek v animačním čase) a tento test pošle Timovi. Tzn. ten proces je pomalý už sám o sobě, ale když do tohoto soukolí ještě přidáte Wese Andersona, je to ještě bláznivější. Má v oblíbě vzít si tvoji fotku, kterou mu pošleš na schválení, a začít posouvat elementy v obraze, i když to třeba nedává opticky a perspektivně smysl. On takhle nepřemýšlí, on vidí svět jako divadelní jeviště, jako obraz.

Dám ti jeden příklad z mého prvního záběru, který jsem měl nasvěcovat na *Psím ostrově*. Byla to scéna se psem, který stál v kleci. A ostatní psi kráčí přes malý mostek nad krajinou. Nebyl to velký set, ale moc pěkně udělaný. Na konci toho mostku byla taková malá vyvýšenina jakožto už součást

designu toho mostu. Když se podíváš do počítače, tak na velkých produkcích je to uspořádané tak, že je každý počítač je napojen na velký server, kde si můžeš prohlédnout všechny složky s nákresy všech prvků scénografie a výtvarné návrhy s mnoha jejich verzemi. Wes musí všechny tyto návrhy schválit. Tak jsme tento záběr s mostem natočili. Natočili jsme ho před greenscreenem a whitescreenem, protože Wes nesnáší koukat se na záběry s greenscreenem. Wes se na záběr podíval a rozmyslel se, že nakonec chce, aby ta vyvýšenina na tom mostku byla rovná. Ale my jsme strávili natáčením tohoto záběru dohromady tak 2 týdny. Tak se začaly dělat schůzky o tom, jak se to vyřeší, jak ten záběr s mostem můžeme ještě změnit. Většinou to ale dopadne tak, že tyhle věci pošlou do VFX oddělení, aby si s tím poradili. (Směje se.) Ale dokud se tento problém nevyřešil, produkce zmrazila tuhle animační jednotku na dalších 5 dní.

### **Můžete mi povědět víc o tom, jak vypadá příprava takto velkého filmu z pohledu hlavního kameramana?**

V základu je to tak, že se s přípravami začne tak 5 až 6 měsíců před tím, než se produkce vůbec rozjede. Máš jednu místnost, kde můžeš provádět různé testy. Tak to bylo u *Frankenweenieho* a *Psího ostrova*. Hlavní kameraman si většinou chce vyzkoušet nové modely fotoaparátů, protože technologie jde velmi rychle dopředu. Otestuje objektivy. Problém není s rozlišením, protože profesionální foťáky mají rozlišení větší, než doopravdy potřebuješ. Je to více o tom, jak robustní je tato kamera, jak se chová při změnách teploty, jak si poradí s nafocením jednoho framu večer a dalšího ráno (jaká je změna teploty na senzoru). Potom na jedné až čtyřech animačních jednotkách s asistentem a gafferem začne dělat DoP testy s vlastními částmi scénografie. Na *Psím ostrově* bylo velmi rychle jasné, že celkový look bude docela dost světelně placatý. Mám rád, jak Wesovy filmy vypadají, ale upřímně má tendenci k tomuto často sklouzávat. Například jsem nasvítit jednu scénu se silným hlavním světlem, aby to celé vypadalo dramaticky a podařilo se mi vymodelovat reliéf a textury celé té krásné krajiny. A pak přišel Tristan (hlavní kameraman) a řekl: Je to fakt pěkný, ale Wesovi se to líbit nebude. Takže Tristan v tomto případě je jako LC, protože stejně se vždy musí přizpůsobit Wesově představě. Protože v opačném případě se konstantně nacházíš v bitvě, kterou nemůžeš vyhrát.

### **Do jaké míry jste schopný jako hlavní kameraman ovlivnit v preprodukcí vizualitu na celovečerním stop motion snímku?**

To hrozně záleží na okolnostech. Máme velké štěstí, že Wes Anderson i Tim Burton milují stop motion animaci. Mají dostatečný vliv v Hollywoodu na to, aby získali dostatek peněz. Jsem šťastný, že toho můžu být součástí. Tyto projekty najednou zaměstnají ohromnou spoustu skvělých kreativních lidí. To je ta světlá stránka. A dalo by se říct, že negativní stránka toho celého je to, že

oproti hranému filmu možná nedostaneš přílišnou možnost vytvořit něco tak, jak by se ti mohlo líbit, protože tito tvůrci mají velmi silný smysl pro vizualitu a výtvarno. Na *Frankenweeniem* to bylo ale krásné, protože jsme měli možnost si vyzkoušet svícení černobílého filmu-noir. Byl to velmi stylově odlišný projekt a byla velká výzva toho docílit ve stop motionu. Pro mě byl *Frankenweenie* největší výzvou z hlediska svícení. A svícení je beztak nejzajímavější část celé této práce. Takže Psi ostrov byla mnohem jednodušší a o trochu nudnější práce. Chceš přece, aby tě práce nutila se překonávat a vytvářet něco náročného. Proč bys jinak tu práci chtěl dělat? Ale na více nezávislých projektech máš jako kameraman mnohem větší prostor pro kreativitu.

**Pokud mám správné informace, tak v tuhle chvíli jednáte s Netflixem o pozici hlavního kameramana na novém filmu Marca J. Roelse a Emmy De Swaef? Mohl byste popsat Vaše příspěví do této produkce?**

Problém se stop motion animací je ten, že máš vždy limitovaný pohled na svět, který můžeš vytvořit, a tak se často nevyhnutelně dostaneš do procesu až celkem pozdě. Často je diktováno, jak věci před kamerou budou vypadat. Ne ohledně svícení, ale ohledně pozic a pohybu kamery, čehož bys měl normálně také být součástí. Možná je to přežitek z 2D animace, kde se příběh a storyboard musí vyřešit o mnoho dříve, než začne natáčení. Je to těžké měnit, když se ta produkce takhle rozběhne. Ale ano, samozřejmě bych chtěl být tohoto součástí do takové míry, jak to jen bude možné.

**Z tohoto kreativního dua je Marc ten, kdo v minulosti dělal hlavního kameramana. Máte představu, jak bude vaše spolupráce vypadat?**

Jak už jsem zmínil, všechno je o mezilidských vztazích a já se s Marcem ještě neznám. Je vzrušující, že pokaždé, když se začíná další projekt, začnou se navazovat nové vztahy. Samozřejmě záleží na budgetu a času atd., ale je to také dost tom, zda jste schopni vybudovat vzájemnou důvěru a jak umíte naslouchat názorům ostatních. Měl by to být proces spolupráce více lidí, a ne pouze jednoho člověka.

**Myslíte, že kreativní proces je pro hlavního kameramana výrazně odlišný při natáčení hraného filmu než při natáčení loutkové animace?**

Myslím si, že hraná tvorba by měla ovlivňovat stop motion animaci. Loutková animace byla v minulosti pouze velmi malým oborem, ale měla by být součástí celého filmového průmyslu, jako všechna ostatní odvětví. Například hlavní kameraman v loutkové animaci by měl být brán stejně vážně jako na hraném setu. Takže si myslím, že tvoje práce s režisérem by měla vypadat podobně.

Měli byste být schopni mluvit o vizuálním konceptu, o tom, jaké reference jsou pro tento film vhodné a jak se bude pracovat s barvou.

Dám příklad: Pracuješ na hrané reklamě a jsi tam přizván jako druhá unit – DoP pro stop motion část a hlavní kameraman hrané části někdy vnímá tvůj set jako nějaké hloupé malé loutky. Ne vždy samozřejmě, někdy jsou velmi fascinovaní tím, co děláme. Chci tím říct, že by se měla této práci přiznávat stejná vážnost a prostor. Na měřítku vůbec nezáleží. Vložíš stejné, možná někdy větší úsilí, aby obraz před kamerou vypadal skvěle jako na hraném setu.

### **Věříte, že je možné udržet si kameramanský styl ve stop motion tvorbě?**

Nemyslím si, že je to možné. Je jasné, že kdybys měl jeden set a řekl bys různým kameramanům, aby ho nasvítili a natočili, dostal bys různé výsledky. Takže tam někde mezitím je přítomný nějaký „kameramanský styl“. Samozřejmě animace má velice silnou vizuální stránku a je tam vidět více ruční práce a množství úsilí, které je do toho vkládáno. Vlastně se mi nelíbí, že já osobně bych měl mít svůj styl, protože velmi silně věřím, že je třeba vytvořit vzhled, který má základ v příběhu a celkovém kontextu hlavní myšlenky filmu.

Další věcí je to, jak filmy vypadají v kontextu času. Například když se podíváme na film natočený před 40 lety, vlastně ihned můžeme identifikovat, že ten snímek byl natočený v 80. letech. Je to tím, že vizuální styl se vyvíjel společně s vyvíjející se technologií – světla, objektivy, filmový materiál, který používali. Kupříkladu, když se podíváš na *Ukradené Vánoce* od Tima Burtona. Pamatuji se, jak jsem sledoval tento film, když poprvé vyšel, a říkal si: „To je ta nejlepší věc, co jsem kdy viděl! Jak to udělali?“ Když se na to dívám teď, stále si myslím, že je to skvělý úspěch, ale je na tom vidět, že je to starší film. Těchto věcí si člověk všimne až za čas.

### **Preferujete spíše práci v malém týmu a na menším projektu, či Vám vyhovuje být součástí velké struktury například v hollywoodské produkci?**

Myslím, že když se ohlédnu za posledními roky své kariéry, mám pocit, že s celovečerními filmy je to tak půl napůl, někdy to tam miluješ a někdy nenávidíš. Miloval jsem práci na *Psím ostrově* a *Frankenweenie*, ale zároveň jsem tam zažil také velmi krušné časy. Takže když dokončíš celovečerní film, nemůžeš se dočkat až budeš pracovat na malém projektu třeba pouze na 2 dny. Minulý rok jsem natáčel hraný celovečerní film. Natočili jsme celý film za méně než 4 týdny. Udělat tolik práce za tak limitovaný čas bylo vlastně dost osvěžující. Je skvělé mít práci, která se vždy za čas změní.



### **Moje poslední otázka: Jaké osobní a profesní kvality musí mít kameraman, aby mohl být součástí stop motion produkce?**

Myslím si, že ještě více než v hraném filmu musíš vědět, jak využít naplno všechny prostředky, co máš k dispozici. Protože všechno je omezené, že ano? Máš omezený čas, máš jistou dávku peněz atd. Co se tím snažím říct je, že bys měl být jako kameraman připravený do toho projektu investovat ze začátku dost času v přípravách. Protože všechny tvé diskuze s režisérem, osvětlovací plány, listy techniky se zúročí při natáčení. S dnešním odstupem už vím, že když nemáš tuto „mentalitu“ investovat svůj čas v preprodukcii, můžeš sám sebe dostat do pěkných potíží. Často totiž nedostaneš ten nejlepší výsledek jen tím, že budeš spontánní. Mám rád si věci připravit nejlépe, jak to jen jde. Jen tehdy si potom můžu dovolit být spontánní.

### **Je například trpělivost jednou z těchto kvalit?**

Někdy lidé říkají stop motion animátorům: „Vy musíte být strašně trpěliví.“ A oni na to odpovídají: „Ne, vlastně nejsem vůbec trpělivý člověk.“ A myslím, že mají pravdu. Mám zato, že když se seznámíš s tím procesem, přijmeš techniku, kterou se věci dělají, tak se dokážeš zkoncentrovat na tuto práci nejlepším možným způsobem. Nikdy nepřijdeš a neřekneš: „Proč tu naanimujeme pouze 2 sekundy denně?“ Protože přirozeně akceptuješ to, jak stop motion funguje.

### 3.3. Kameramanský styl v loutkovém filmu a tvůrčí svoboda

Ve světové kinematografii existují kameramani, kteří jsou rozeznatelní svým přístupem k filmovému obrazu. Mluvíme-li o kameramanském stylu, musíme dozajista zmínit obrazotvorné prvky, jako je volba objektivů, přístup ke konceptu osvětlení, pohyb kamery či v minulosti volba snímacího materiálu. Lze tvrdit, že vybraní tvůrci mají vytvořený jistý obrazový „podpis“, který je odlišuje od jiných autorů. V takovém případě se dá hovořit o kameramanském stylu.<sup>24</sup> Obecně platí, že kameramanský styl lze definovat od okamžiku, kdy v práci dotyčného tvůrce začne vznikat jakýsi vzorec, podle kterého řeší jisté situace vzniklé před kamerou.

Z moderních tvůrců chci uvést příklady kameramanů, kteří svojí vizualitou jsou natolik výrazní, že režiséři tyto tvůrce sami vyhledávají pro jejich „styl“. Jedním z nich je argentinská kameramanka Natasha Braier. Výsledky její spolupráce s režisérem Nicolasem Windig-Refnem velmi silně vybočují z „běžné“ vizuality ostatních celovečerních filmů. Její vizuální styl se dá popsat jako syntetický a silně stylizovaný. Braier má v oblibě používání barevných efektových světel, která filmový obraz dělají zapamatovatelným a atmosférickým. Tohoto prvku využila hojně například právě při spolupráci s režisérem Winding-Refnem ve filmu *Neon Demon* (2016), jak lze vidět na obrázku 39.



Obrázek 39 Využití efektových světel ve filmu *Neon Demon*

Dalším představitelem výrazného kamerového stylu je mexický kameraman Emmanuel Lubezki. Tento tvůrce si v poslední dekádě velmi oblíbil natáčet téměř výhradně na široké objektivy. Postupem času se z této obliby stal kameramanský styl, kterým je nyní Lubezki známý. Je otázkou hlubší analýzy, proč tíhne k tomuto výběru optiky. V první řadě je to pravděpodobně vliv režiséra

---

<sup>24</sup> Hadley, Malcolm. 2020. Rozhovor s Malcolmem Hadley. *Úloha kameramana v moderním animovaném loutkovém filmu*. Praha : Ondřej Nedvěd, 2020.

Terrence Mallicka, který své poslední filmy natáčí ve stylu širokoúhlé kamery – viz obrázek 40 z jeho filmu *Strom života*, na kterém E. Lubezki spolupracoval. Důvodem také může být jeho obliba snímání filmových postav uvnitř prostředí, ve kterém se nacházejí, což širokoúhlý objektiv dobře umožňuje. Jeho styl je tedy zapamatovatelný a odlišitelný od ostatních, což může být pro režiséra kritériem pro výběr adepta na pozici hlavního kameramana.



Obrázek 40 Záběr na širokoúhlý objektiv z filmu *The Tree of Life*

Je ovšem otázkou, zda je kameramanský styl pro samotné filmové dílo vždy přínosem. Základem každého filmu je silný příběh a tvůrci by se měli podle své nejlepší vůle snažit tento příběh ztvárnit tím nejvhodnějším způsobem a s využitím všech výrazových prostředků, které kinematografie nabízí, by měli posílit emocionální stránku filmu. Je-li kameraman zvyklý natáčet určitým specifickým způsobem, není vždy jisté, že jeho styl bude adekvátní pro samotné vyprávění daného snímku.

Někteří kameramani, například výše zmínění E. Lubezki a N. Breier, byli režiséry či producenty pro spolupráci osloveni právě pro svůj specifický způsob práce, který byl vnímán jako přínosný pro konkrétní látku. Tento postup velmi často také vedl zároveň i k rozvoji jejich kameramanského stylu. V současnosti patří mezi špičku svého oboru a ve filmovém průmyslu si vytvořili silné postavení.

Dalším renomovaným kameramanem ve světovém loutkovém filmu je již výše zmíněný Tristan Oliver. Na příkladu jeho tvorby bych rád demonstroval, jak může fungovat přístup k „kameramanskému stylu“ v moderním loutkovém filmu. Jako hlavní kameraman natočil 5 celovečerních loutkových filmů – *Slepičí úlet* (2000), *Wallace & Gromit and The Curse Of The Were-Rabbit* (2005), *ParaNorman* (2012), *Fantastický pan Lišák* (2009) a *Psí Ostrov* (2018). Ve

velmi různorodých projektech si Tristan Oliver vyzkoušel spolupráci s významnými tvůrci jako je Peter Lord a Nick Park ze studia Aardman, Chris Butler ze studia Laika a Wes Anderson. Všichni tito tvůrci jsou velmi konkrétní ohledně vizuálního pojetí jejich filmů. Tristan Oliver byl v případě těchto filmů přizván na natáčení díky svým zkušenostem a také tvárnosti a umělecké flexibilitě přizpůsobit se způsobem snímání dané látce.<sup>25</sup>

Proměnu jeho kameramanského stylu lze dobře pozorovat při porovnání provedení světelné a obrazové koncepce na filmech *Chicken Run* (2000) a *Psí ostrov* (2018). Oba filmy byly natočeny stejným kameramanem, ale pod taktovkou jiného režiséra. Ve filmu *Chicken Run* z proslulého studia Aardman byla Tristanovi Oliverovi dána větší volnost ve světelném podpoření plasticity scénografie a loutek. To v praxi znamenalo, že měl možnost vytvářet světelně poutavé scény s větším kontrastem a větší dramatičností. Viz obrázek 41.



Obrázek 41 Příklad ostrého kontrastního osvětlení ve filmu *Chicken Run*

Světelný koncept v loutkovém filmu *Psí ostrov* se velmi podřizoval uhlazenému kamerovému stylu Wese Andersona, a tudíž i světelná koncepce se omezovala na ploché světelné podání, které vhodně podtrhuje symetrickou vizualitu Andersonových filmů. Viz obrázek 42. Více v kapitole Světlo jako zbraň.

---

<sup>25</sup> mip. „Source Creative Interviews - Tristan Oliver“ [online] *Youtube.com* 2017 [cit. 14.12. 2020] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=YEacNIJSAB8>



Obrázek 42 Ukázka měkkého osvětlení portrétu ve filmu *Psí ostrov*

Různorodost Oliverova stylu je viditelná i v jeho participaci na projektu *ParaNorman* (2012), který se svým kamerovým zobrazením opět odlišuje od dvou výše uvedených snímků. Má nejbližší k žánrovému snímku, a tak i kamerový a světelný styl filmu tomu byl přizpůsoben. Oliver se v tomto případě nebál užití ostrého světla a barevných světelných efektů, které podporovaly navození atmosféry zombie filmů 80. a 90. let. Také užití dutch úhlů a komplikovaného pohybu kamery pomáhá ve filmu přirozeně vybudovat napětí. Oliver se nevyhýbal točitým jízďám či komplexním pohybům z motion control ramene, protože společně s režisérem Chrisem Butlerem cítili, že tyto postupy povedou k správnému vyznění příběhu. Viz obrázek 43.



Obrázek 43 Užití efektového svícení a "dutch" úhlu kamery ve snímku *ParaNorman*

Tristan Oliver se, podle svých slov, vždy snaží o realizaci režisérovy vize tou nejpřirozenější cestou. Uvědomuje si, že jiné bude natáčení se studiem Laika, které je „progresivní“ v rámci využívání filmové řeči a jejích prostředků, a odlišná bude práce na filmu Wese Andersona, jehož kinematografie se vyznačuje konkrétním kamerovým stylem. Tristan Oliver nemá ve svém stylu

jednoznačný „poznávací znak“, který by ho činil zapamatovatelným. Jeho silná stránka je v tom, že se dokáže velmi dobře napojit na režisérovu vizi a tu naplnit.

V tomto ohledu se, dle mého názoru, hraný film od loutkového liší. Důraz na výtvarné zpracování u loutkového filmu je tak výrazný, že se mu kameraman vždy musí podřídít. Trend „kamerového stylu“ proto budeme u loutkového filmu jen těžko hledat. Prostor, kde kameraman může rozvíjet svoji kreativitu, je v technické oblasti, jako je například výběr optiky, fotoaparátu či volba světelného parku. Zvládnutí technických aspektů profese patří k nutnosti, ovšem i v této oblasti by měl kameraman hledat nové způsoby a vymýšlet nová řešení pro situace, které při přípravách projektu nastanou.

### 3.3.1. Vztah režisér-kameraman

„Největší kompliment, který můžu dostat od člověka, který nepracuje u filmu, je:

‘Ani jsem si v tom filmu kamery nevšiml. ‘“

Tento citát patří renomovanému světovému kameramanovi Greigu Fraserovi. Jeho myšlenka se dá aplikovat jak na hranou, tak i na stop motion tvorbu. Nabízí perspektivu, jakou lze nahlížet na pozici hlavního kameramana vůči kreativnímu týmu a režisérovi a na jeho roli při zobrazování příběhu.

Při tvorbě loutkového filmu může vztah kameramana s režisérem fungovat velmi podobně, jako je tomu u hraného filmu. Persona režiséra ovlivňuje míru kreativního vstupu kameramana do projektu, a tak u velkých jmen, jako je již výše zmíněný Tim Burton či Wes Anderson, se přínos kameramana omezuje na vypracování světelné koncepce a zajištění technické kvality zobrazení.<sup>26</sup> Kameraman není zván k fázím preprodukce jako je kreslení storyboardu či záběrování, což ovšem není neobvyklá situace, pokud je režisér zvyklý pracovat tímto stylem. U vybraných režisérů hraných filmů to není jinak. O hollywoodském režiséru Martinu Scorsesovi je například známo, že storyboard a technický scénář vždy vypracuje sám a kameramana si zve až ke konzultaci, což o něm prozradil kameraman Rodrigo Prieto v masterclassu na FAMU v r. 2020.

V takovýchto případech je kameraman postaven do pozice, kde je jeho působnost kreativně omezena. Jde o upozadění vlastního sobeckého já a o koncentraci na volbu vhodnou pro samotný projekt. Kameraman stojí před otázkou, zda bude jeho vlastní kreativní volnost potlačena na úkor správného vyznění výtvarného stylu celého filmu a podpoření příběhu snímku. Složitá

---

<sup>26</sup> Hadley, Malcolm. 2020. Rozhovor s Malcolmem Hadley. *Úloha kameramana v moderním animovaném loutkovém filmu*. Praha : Ondřej Nedvěd, 2020.

problematika potlačení vlastního ega na úkor prospěchu velkého celku se netýká pouze profese kameramana, ale dotýká se i ostatních profesí, jako je výtvarník, sound designer či sám režisér. Pokora a umění empatizovat s příběhem filmu, jakož i se spolutvářci jsou důležité vlastnosti každého tvůrčího článku kreativního týmu. Vyznění příběhu by mělo být vždy upřednostněno před osobními touhami na seberealizaci a exhibici.

V případě, kdy je tvůrce/režisér otevřený spolupráci při vytváření storyboardu a stylu záběrování, je kameramanovi umožněno výrazněji spolurozhodovat o aspektu filmové řeči. Příkladem tohoto přístupu bylo natáčení krátkého filmu *Pouštět draka* (2019), kdy jsem byl jako hlavním kameraman součástí příprav již v rané fázi projektu, a mohl jsem se tak účastnit i prací na storyboardu a záběrování celého snímku. Tvůrčí realizace ovšem nesmí přerůst v kameramanskou přehlídku. Každé rozhodnutí, které kameraman v loutkovém filmu učiní, by mělo prospět srozumitelnosti příběhu a celkovému emocionálnímu účinku.

### 3.3.2. Vztah kameramana k výtvarnému pojetí filmu

V nízkorozpočtových projektech, jakým byl i film *Pouštět draka*, je častou praxí, že se kameraman podílí např. na stavbě scény (set-buildingu), aranžování rekvizit a loutek, či dokonce na patinování dekorace. Nedostatek pracovníků, kteří by obstarali všechny tyto pozice, může mít za následek nepřilíživou koncentraci kameramana na jeho profesionální výkon. Tato skutečnost však paradoxně může přinášet i pozitiva. Umožní kameramanovi ovlivňovat více aspekty výtvarné složky, naaranžovat si objekty či pozměnit scénografickou kompozici podle vlastních představ, vždy ovšem po konzultaci a schválení výtvarníkem.

Podle slov Malcolma Hadleye je u vysokorozpočtového filmu schvalovací proces mnohem složitější. Schvalování změn musí projít složitější strukturou štábního řetězce.<sup>27</sup> Chce-li kameraman změnit vybraný scénografický prvek v obraze, jde rozhodnutí od placového režiséra (Trey Thomas) přes výtvarníka (Tim Browning) a až poté se tento návrh dostane až k Timu Burtonovi, režisérovi celého snímku. To může celý proces výrazně zpomalit, ovšem zůstane zachována štábní kultura a nemísí se zaměření jednotlivých oddělení.

Řada režisérů loutkových filmů je zároveň také výtvarníky. Tito tvůrčí mají velmi jasnou představu o výtvarném pojetí snímku a kameraman na tuto představu musí adaptovat. Komunikace je v tomto případě jednodušší, protože tvůrce v roli režiséra i výtvarníka kameramanovi svoji ideu o obrazové koncepci filmu objasní dost zřetelně, protože si umí představit, jak film bude ve finále

---

<sup>27</sup> Hadley, Malcolm. 2020. Rozhovor s Malcolmem Hadley. *Úloha kameramana v moderním animovaném loutkovém filmu*. Praha : Ondřej Nedvěd, 2020.

vypadat. Konkrétně u filmu *Frankenweenie*, kde byl režisérem Tim Burton, se role výtvarníka přesunula na Tima Browninga a Alexandru Walker. Tim Burton je ale velmi výrazným nositelem „svého“ specifického výtvarného stylu, kterému oba hlavní výtvarníci museli přizpůsobit svoje návrhy. Je tedy zřejmé, že ačkoliv Tim Burton nebyl výtvarníkem tohoto snímku, měl zásadní vliv na jeho výtvarné pojetí. Kameraman Peter Sorg tedy vedl řadu diskuzí s Timem Burtonem, aby se dobře seznámil s jeho názory na vizuální pojetí filmu.<sup>28</sup>

U režisérů se silnou výtvarnou vizí je častým jevem, že mají poměrně velmi podrobnou představu o tom, jakým způsobem bude kamera zobrazovat jejich příběh. Ve výsledku tedy vytváří tzv. kamerový styl spolu s kameramanem režisér. Ten je také supervizorem všech složek ve filmu. Kameraman by měl být jeho pravou rukou při vytváření všech kreativních rozhodnutí.

---

<sup>28</sup> mip. „Frankenweenie: Cinematographer Peter Sorg’s shades of gray“ [online] *Animatedviews.com* Jérémie Noyer 26.10. 2012 [cit. 2.1. 2021] Dostupné z: <https://animatedviews.com/2012/frankenweenie-cinematographer-peter-sorgs-shades-of-grey/>



#### 4. Závěr

Role kameramana v loutkovém filmu má svá specifika. Vliv kameramana na výtvarnou a obecně obrazovou složku loutkového filmu může být různý a v některých případech i dost omezený, přesto má kameraman velmi důležité postavení a vliv na celkový tvůrčí proces.

Ačkoliv by se na první pohled mohlo zdát, že je role kameramana ve hraném a loutkovém filmu dost odlišná, podobnosti nad rozdíly převažují. Obě oblasti se vzájemně ovlivňují jak po stránce technické, tak umělecké. Existují dílčí technické odlišnosti v přípravách, v práci při natáčení či v hierarchii v týmu, ty jsou však vždy jak u hraného, tak u loutkového filmu podřízené celkovému obrazovému stylu, na kterém se kameraman s režisérem musí dohodnout. Na kameramanovi pak je, aby tuto koncepci převedl z idey do skutečnosti. V tomto nejdůležitějším ohledu se rozdíl mezi hraným a loutkovým filmem zcela stírá.

Základním vybavením kameramana v loutkovém filmu je orientace v moderních kinematografických postupech a jejich technické ovládnutí, stejně jako ve filmu hraném. Kvalitní profesionální kameraman musí být schopen precizně pracovat s moderní technikou a zajímat se o její nejnovější trendy. Měl by vědět jakou technickou cestu zvolit při řešení kreativních otázek a tu navrhnout režisérovi. Technicky vybavený profesionál je pak schopný z palety vyjadřovacích prostředků a technických možností vybrat tu nejvhodnější pro daný filmový příběh. Zejména ve fázi preprodukční přípravy může rozvíjet svoji kreativitu a technicky se připravit na natáčení projektu. Tato důkladná příprava je nejen technickou nutností, ale zároveň je projevem kameramanovy profesionality a zodpovědnosti k jeho práci.

Kromě zvládnutí nezbytného technického základu jsou však pro tuto profesi také potřebné osobnostní předpoklady a vlastnosti, jako je empatie, pečlivost a pokora. Časově náročná práce na loutkovém filmu často vyžaduje mnoho koncentrace a odhodlání. V tvůrčí hierarchii pak je velmi důležitá spolupráce kameramana s režisérem. Kameraman se musí v týmu upozadit a plnit režisérovu vizi, upřednostnit pocit seberealizace před výsledkem a fungovat především jako konzultant a rádce při komplikovaných (nejen) technických otázkách. U nízkorozpočtových filmů je zpravidla tato spolupráce užší než u velkých projektů, kde není tato vazba tak těsná. Nízkorozpočtové produkce také většinou kameramanovi umožní větší tvůrčí realizaci, protože má možnost vstupovat i do jiných složek kreativního procesu.

Otázka vlastního kameramanského stylu je komplikovaná. V loutkovém filmu není pro takovéto tvůrčí ambice příliš mnoho prostoru. Specifický kameramanský styl je výhodou pouze v situaci, když

se dokonale shoduje s režisérovou vizí. Vize režiséra, jakožto hlavního tvůrce snímku, bude mít vždy přednost před nutkáním jednotlivce obrazově exhibovat. Flexibilita a schopnost tvořivého uchopení různých uměleckých výzev je naopak nespornou výhodou.

V oblasti loutkového filmu v porovnání s hraným se pohybuje menším množstvím profesionálů, i proto má schopný stop motion kameraman větší šanci dostat se k zajímavým projektům.

Profesionální prostředí hraného filmu může být často velmi kompetitivní právě vzhledem k jeho velké popularitě. Loutkový film, který svou popularitu znovu získává, je oproti prostředí hraného filmu pouze „malým rybníčkem“ a schopní kameramani, kteří se specializují na loutkovou a stop motion tvorbu, jsou pravděpodobněji zváni do velkých loutkových projektů. Ve srovnání s hraným filmem je o loutkovém filmu stále malé povědomí i přesto, že v posledních letech dosáhla řada českých animovaných filmů mezinárodních úspěchů.

## Reference

- mip. „Anomalisa: Production Designer Huy Vu & Director of Photography Joe Passarelli On-Set Interview.” [online] *Youtube.com* 2015 [cit. 25.11. 2020] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=tZVdOlwnXnw>
- Bosley, Rachael. 2018. Cinematographer Tristan Oliver illuminates the whimsical futurescape of director Wes Anderson’s stop-motion feature. *American Cinematographer*. 2018.
- mip. „DP/30: Anomalisa, Charlie Kaufman, Duke Johnson” [online] 2015. *Youtube.com* [cit. 25.11. 2020] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=wMqjaXz7Tg8>
- mip. „DP/30: The Fantastic Mr Fox, director Wes Anderson” [online] 2010 *Youtube.com* [cit. 24.10. 2020] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=9OuK--xC4M0>
- mip. „Tim Burton on His Life and Movies Coming Full Circle with 'Frankenweenie'” [online] *Youtube.com* Feinberg, Scott. 2013 [cit. 21.11. 2020] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ki2CtwigsDY>
- Hadley, Malcolm. 2020. Rozhovor s Malcolmem Hadley. *Úloha kameramana v moderním animovaném loutkovém filmu*. Praha : Ondřej Nedvěd, 2020.
- Kozachik, Pete. 2011. An Interview with Pete Kozachik, ASC. *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. s.l. : Ken A. Priebe, 2011.
- Oliver, Tristan. 2018. Cinematographer Tristan Oliver illuminates the whimsical futurescape of director Wes Anderson’s stop-motion feature. *American Cinematographer*. Březen 2018.
- Priebe, Ken A. 2011. *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. s.l. : Course Technology, 2011.
- mip. „Source Creative Interviews - Tristan Oliver” [online] *Youtube.com* 2017 [cit. 14.12. 2020] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=YEacNIJSAB8>
- Thomas, Trey. 2011. An Interview with Trey Thomas. *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. s.l. : Ken A. Priebe, 2011.
- Williams, Richard. 2001. *The Animator’s Survival Kit*. s.l. : Faber and Faber, 2001.
- mip. „Interview: Michel Gondry On ‘Mood Indigo,’ Fancy Props, And The Future Of Stop-Motion Animation” [online] *Indiewire.com* Alex Suskind 16.7. 2014 [cit. 11.12. 2020] Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2014/07/interview-michel-gondry-on-mood-indigo-fancy-props-and-the-future-of-stop-motion-animation-274445/>
- mip. „Frankenweenie: Cinematographer Peter Sorg’s shades of gray” [online] *Animatedviews.com* Jérémie Noyer 26.10. 2012 [cit. 2.1. 2021] Dostupné z: <https://animatedviews.com/2012/frankenweenie-cinematographer-peter-sorgs-shades-of-grey/>
- mip. „Charlie Kaufman Reflects On His Career: ‘I Feel Like I F\*cking Blew It’” [online] *Indiewire.com* David Ehrlich 12.7. 2016 [cit. 13.12. 2020] Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2016/07/charlie-kaufman-interview-anomalisa-synecdoche-adaptation-1201702465/>