

Stop-motion animace ve filmech Wese Andersona

BcA. Eva Trundová

Diplomová práce
2022



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Eva Trundová**
Osobní číslo: **K19410**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. teoretická část:**
Stop-motion animace ve filmech Wese Andersona

2. praktická část:
Případ mrtvého brouka – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická textová práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 20 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, teoretická část písemné práce, se zabývá vybraným tématem, které se váže k praktické části DP, druhá, praktická část písemné práce, pojednává o praktickém výstupu diplomového projektu a jde tedy o explikaci k diplomovému projektu.

Cílem teoretické části je pojmout konkrétní téma a prostřednictvím práce s odbornými zdroji a s dalšími texty či díly jej analyzovat a zasadit do kontextu (a případně i do vztahu ke svému diplomovému praktickému výstupu).

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby diplomového praktického výstupu, zasvěcení do procesu a obhajoba jeho východisek a výsledného tvaru.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 8 článků, 4 knihy, alespoň z poloviny se jedná o cizojazyčnou literaturu.

Odevzdat v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK; 1 ks kroužkové vazby v tisknuté podobě (stačí černobíle).

2. praktická část:

Praktická diplomová práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa magisterského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V diplomovém projektu student představuje své silné stránky, a tedy si volí techniku, stejně tak akcentuje dílčí profese animovaného filmu (např. charakter design, výtvarník, charakter animátor, scenárista, režisér...). Možné je zhotovit diplomový projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Diplomový projekt má povinnou minimální stopáž 90 sekund a povinnou maximální stopáž 300 sekund. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se započítávají titulky.)

Diplomový projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sadou animačních etud/obrazů/scén. V případě akcentace profesí jako je výtvarník animovaného filmu nebo charakter design / concept art se klade velký důraz na doprovodné materiály (studie, skicy, výtvarnou přípravu filmu apod.)

Dokončené dílo se odevzdává v předepsané technické kvalitě a jeho součástí jsou i kompletní materiály mapující vývoj (téma, námět, literární scénář, bodový scénář, storyboard, animatik) a podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu).

Odevzdání videosoubor (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí jsou: výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

GREGOR, Lukáš. Základy analýzy animované filmu. 1. vyd. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4

TWENTIETH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT. Making of „Fantastic Mr Fox“: A Film by Wes Anderson Based on the Book by Roald Dahl. New York: Rizzoli International Publications, 2009. ISBN 0847833542.

LAUREN WILFORD a RYAN STEVENSON. The Wes Anderson Collection: Isle of Dogs. New York: Abrams, 2018. ISBN 1419730096.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba

Vedoucí praktické části: **MgA. Eliška Oz**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2021**

Termín odevzdání diplomové práce: **20. května 2022**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2021

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 6. 5. 2022

Jméno a příjmení studenta: Eva Trundová

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Teoretická část diplomové práce nabízí vhled do tvorby amerického režiséra, scénáristy, herce a producenta Wese Andersona a zaměřuje se především na jeho dva filmy tvořené stop-motion animací. Jedná se o pozoruhodná originální díla, animovaná převážně ručně za minimálního použití vizuálních efektů.

Wes Anderson ovlivnil mnoho dalších tvůrců a filmů. Jedním z nich je i film *Případ mrtvého brouka*, jehož vznikem i smyslem se zabývá praktická část této práce.

Klíčová slova: Wes Anderson, Fantastický pan Lišák, Psí ostrov, animace, stop-motion, Případ mrtvého brouka, film

ABSTRACT

The theoretical part of the diploma thesis offers an insight into the work of the American director, screenwriter, actor and producer Wes Anderson and it is focused mainly on his two stop-motion animated films. These are remarkable original movies, created mostly by hand with minimal use of visual effects.

Wes Anderson has influenced many other films. One of them is *The Mantis Case*. The practical part of this work deals with the creation and meaning of this short animated film.

Keywords: Wes Anderson, Fantastic Mr. Fox, Isle Of Dogs, animation, stop-motion, The Mantis Case, film

Ráda bych poděkovala všem, kteří mě na mé cestě studiem podporovali a podporují. Hlavně tedy své rodině, mému příteli, přátelům a v neposlední řadě všem pedagogům a jiným lidem ze školy, kteří byli vždy ochotni mi poradit nebo pomoci.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Diplomovou práci jsem vypracovala samostatně a použila odbornou literaturu z pramenů, které cituji a uvádím v příloženém seznamu použité literatury.

OBSAH

ÚVOD.....	10
I TEORETICKÁ ČÁST.....	11
1 TECHNIKA STOP-MOTION ANIMACE.....	12
1.1 DEFINICE.....	12
1.2 STRUČNÁ HISTORIE.....	14
2 STOP-MOTION ANIMACE VE FILMECH WESE ANDERSONA.....	17
2.1 FILMOGRAFIE WESE ANDERSONA.....	17
2.2 FANTASTICKÝ PAN LIŠÁK.....	18
2.2.1 Knižní adaptace.....	18
2.2.2 Výroba loutek, rekvizit a kulis.....	19
2.2.3 Animace.....	23
2.2.4 Ozvučení filmu.....	24
2.2.5 Postprodukce.....	25
2.3 PSÍ OSTROV.....	25
2.3.1 Příprava filmu.....	25
2.3.2 Výroba loutek, rekvizit a kulis.....	27
2.3.3 Animace.....	30
2.3.4 Ozvučení filmu.....	32
2.3.5 Postprodukce.....	32
2.4 SHRNUTÍ.....	33
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	34
3 PŘÍPAD MRTVÉHO BROUKA.....	35
3.1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA FILMU.....	35
3.2 VÝTVARNÁ PŘÍPRAVA FILMU.....	36
3.3 STORYBOARD, ANIMATIK.....	38
3.4 ANIMACE.....	39
3.5 POSTPRODUKCE.....	40
ZÁVĚR.....	41
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	42
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	44

ÚVOD

V první části teoretické práce se zaměřuji na stop-motion techniku samotnou. Snažím se čtenářům přiblížit její způsob tvorby a stručně popsat druhy a techniky fungující na tomto principu. Dále uvádím i základní historii stop-motion animace. Považuji ji za důležitou pro následující téma, neboť nebýt předchozích průkopníků tohoto stylu animace, mnoho filmů, včetně těch Andersonových, by nikdy vzniknout nemohlo.

V hlavní části teoretické práce se snažím komplexně pojednat o stop-motion tvorbě Wese Andersona. Když jsem se začínala zajímat o tuto techniku animace, mrzelo mě, že žádný český text se tímto tématem dopodrobna nezaobírá. Proto jsem se rozhodla, že nashromáždím co nejvíce informací a text o jeho přístupu ke stop-motion technice zpracuji.

Zaměřila jsem se především na výrobní stránku filmu, nezabývám se jeho obsahovým rozborem. Tato práce tak není filmová analýza, ale popis procesu výroby stop-motion filmu tak, jak proběhla v případě snímků *Fantastický pan Lišák* (*Fantastic Mr. Fox*, 2009) a *Psí ostrov* (*Isle Of Dogs*, 2018). Věnuji se zde také prvkům, které Andersonovu tvorbu odlišují od jiných stop-motion filmů, a to především ve srovnání s americkým animačním studiem LAIKA a jejich celovečerními snímky.

V praktické části pojednám o procesu výroby vlastního krátkometrážního animovaného filmu *Případ mrtvého brouka* (*The Mantis Case*). Snímek je výsledkem několikaleté práce a prošel si řadou změn a obtíží, díky kterým jsem ale pro svou tvorbu získala cenné zkušenosti.

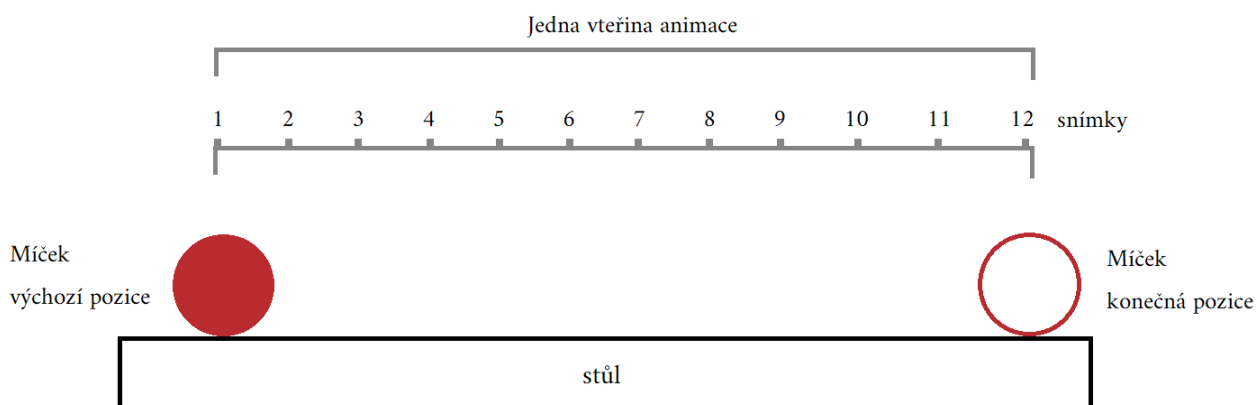
I. TEORETICKÁ ČÁST

1 TECHNIKA STOP-MOTION ANIMACE

1.1 Definice

Animace funguje na principu, kdy v řadě za sebou přehráváme sekvenci statických obrázků. Díky setrvačnosti lidského oka se nám pak zdá, že je objekt na snímcích v pohybu. Čím více snímků za vteřinu přehráváme, tím plynuleji pohyb působí.

Stop-motion animace se vyznačuje tím, že fotograficky zaznamenáváme nějaký reálný objekt, se kterým mezi jednotlivými snímky pohybujeme. V praxi to znamená, že máme-li na stole položený míček a potřebujeme-li ho dostat z jedné strany stolu plynulým pohybem na druhou za jednu vteřinu při frame ratu (počtu snímků za vteřinu) 12, budeme muset dvanáctkrát míček vyfotit a vždy o kousek posunout.



Obr. 1: Náskres tvorby stop-motion animace

Z dob, kdy se animace ještě natáčela na analogovou kameru, se pak pro stop-motion zachoval i název pookénková animace, případně animace fázová. Všechny tyto názvy označují jeden princip tvorby animace. Z poddruhů stop-motion animace pak rozlišujeme:

Pixilace

Pixilace je technika, při které používáme živé lidi místo objektů nebo loutek. Může se kombinovat s jinými technikami, nebo je napodobovat. (Nedělník, 2015-19) Pixilaci využíval ve svých filmech také i Jan Švankmajer, a to například ve snímku *Možnosti dialogu* z roku 1983.

Clay animace

Clay animace nebo také jinak plastelínová animace (Claymation) je technika, která, jak už její název napovídá, využívá jako hlavní animační prvek plastelínu. V profesionálních podmínkách se však nepoužívá klasická plastelína, která je nám dobře známá z dětství, ale speciální tvárná hmota, která nesmí tát v teple nebo se časem bortit pod svou vahou, aby nevznikaly nechtěné pohyby mezi jednotlivými snímky. Plastelínový model nebo loutka může z tohoto důvodu obsahovat kovovou kostru. (Nedělník, 2015-19) Mezi celosvětově nejznámější snímky vytvořené clay animací patří bezesporu příběhy Wallace a Gromita vytvořené Nickem Parkem (studio Aardman Animations).

Objektová animace

Objektová animace je velmi podobná animaci loutkové. Funguje na stejném principu jen s tím rozdílem, že se pro animaci nevyrábí speciální loutky, ale využívá se různých předmětů, jako jsou lego postavičky, akční figurky a panenky. (Nedělník, 2015-19) Tato technika je vhodná zejména pro děti a začátečníky na poli animace, neboť zde lze využít cokoliv, co máme doma.

Cutout animace

Cutout animace, u nás také známá jako plošková nebo papírková animace, využívá plochých objektů, nejčastěji vytvořených z papíru, kartonu, novin atd. Postavami nebo předměty je pak možné libovolně pohybovat, metamorfovat je a měnit, což dává širokou škálu možností pro tvorbu. Postavy mohou mít i zabudované klouby pro snazší manipulaci. (Nedělník, 2015-19) Zde bych ráda uvedla jako příklad film *Dobrodružství prince Achmeda* (1926) od Lotte Reiniger, který lze považovat za první celovečerní barevný animovaný film. Reiniger tak předběhla o celých 11 let Walta Disneyho, kterému je toto prvenství často připisováno za kreslený snímek *Sněhurka a sedm trpaslíků* z roku 1937.

Poloplastická animace

Poloplastická (poloreliéfní) animace vychází z animace ploškové. Postavy jsou vlastně reliéfní trojrozměrné, ale s plochou zadní stranou. Objev poloreliéfní loutky je připisován Břetislavu Pojarovi, který je autorem známé večerníčkové série *Pojďte, pane, budeme si hrát* (1965– 1973). (Toupalová, 2013)

Modelová animace

Modelová animace je filmařská metoda kombinování animovaných postav s živými herci. Byla hojně využívána před příchodem CGI efektů (Computer-Generated Imagery - počítačová animace). Pionýrem této technologie byl Willis O'Brien, autor filmu *The Lost World* (1925), a techniku pak zdokonalil Ray Harrihasen, který přišel na to, jak celý proces zjednodušit. Výsledkem pak byla

dynamation technologie, která umožnila synchronizaci živé akce a animovaných modelů. Pokročilým typem modelové animace je pak technika go motion, která byla vytvořena Industrial Light Magic (ILM – kterou vlastní George Lucas) a Philleem Tippettem. Poprvé byla tato technologie použita ve filmu *Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back*. (Nedělník, 2015-19)

Loutková animace

Loutková animace je asi nejznámější technika stop-motion animace. Jedná se o prostorovou animaci využívající loutek, které mají většinou buď kovovou kloubovou kostru, nebo kostru drátěnou. Loutková animace se spolu s clay animací jako jediné druhy stop-motion animace ujaly ve velkém měřítku i pro tvorbu celovečerních snímků.

A právě o technice loutkové animace bude tato diplomová práce především pojednávat. Kromě Wese Andersona se však loutkovými filmy proslavili například i Tim Burton, autor snímku *Corpse Bride* (2005), nebo americké studio LAIKA založené v roce 2005, které se soustředí výhradně na stop-motion celovečerní filmy. Z jejich dílny je například film *Coraline* (2009, oceněno Oscarem) nebo *Kubo and the Two Strings* (2016). (Balvínová, 2017) Z české tvorby bych ráda v této souvislosti zmínila film *Krysař* (1985) od Jiřího Barty.



Obr. 2: Snímek z filmu *Corpse Bride*



Obr. 3: Snímek z filmu *Coraline*

1.2 Stručná historie

Stop-motion animace funguje na principu stop triku, který vynalezl na konci devatenáctého století francouzský filmový průkopník Georges Méliès (1861-1938). Na tento trik přišel Méliès čirou náhodou, když se mu při natáčení dění na ulici na chvíli zasekla kamera a po přehrání filmu zjistil, že se v záběru najednou jedno auto přeměnilo na jiné. Méliès sám však neviděl velký potenciál v samotném stop triku a využíval ho jen jako efekt ve svých hraných filmech. Kultovním snímkem z jeho dílny je pak především film *Cesta na měsíc* (*Le Voyage dans la lune*) z roku 1902, který slavil ve své době celosvětový úspěch. (Maselli, 2018)

První film, který využíval modely (zejména hračky) jako herce vytvořili britští filmaři James Stuart Balckton a Albert Edward Smith. V roce 1897 využili to, co viděli v Mélièsových filmech a vznikl snímek *The Humpty Dumpty Circus*, který vypráví příběh pomocí animace neživých předmětů. Další prvenství na poli stop-motion animace připisujeme Ladislavu Stareviczi, který jako první začal vyrábět loutky přímo určené pro animaci z nejrůznějších materiálů (bavlna, sklo, dřevo, balóny atd.). První loutkový film z produkce Starevicze využívající nalezených materiálů byl *Battle of the Stag Beetles* (2010). Zde byli jako herci použiti různí zástupci hmyzu, jejichž schránky se zachovaly. Nožičky brouků však byly odstraněny a nahrazeny novými pomocí pečeti vosku. Starevicz také jako první vyvinul modely s ocelovými kloubovými kostrami, které byly vycpané molitanem a potažené plstí a kůží.

Na jeho práci navázal Willis O' Brien, který experimentoval s možnostmi materiálů a navrhl dřevěné loutky potažené gumou. Díky tomu O'Briene produkoval sérii krátkých filmů s prehistorickým prostředím a stvořeními. Postupně pak režisér získával stále realističtější, lehčí a flexibilnější loutky. Na dalších vylepšeních se pak podílel i Marcel Delgado, který začal spolupracovat s O'Brienem. Zavedl například kostry z hliníku, které umožňovaly plynulejší animaci. Dále také tekutý latex, který se nanášel na obal kostry a následně lakoval. Na podobném principu, jen za použití rafinovanějších materiálů, vznikají animační loutky i dnes.

V roce 1915 natočil Willis O' Brien minutový film obsahující miniaturního jeskynního muže a model dinosaura vyrobený z plastelíny a dřevěné kostry. Přestože se jedná o jediný příklad, kdy použil plastelínu pro animaci, byl to první krok ke vzniku clay animace. Filmaři George Fleming a Edwin Porter pak v roce 1902 vyrobili minutový snímek *Fun in a Bakery Shop*, který je považovaný za přímého předchůdce claymation – plastelínové animace. (Maselli, 2018)

Ve třicátých letech 20. století se v Německu animátor maďarského původu George Pal navrácí k používání animačních loutek a tvoří jim vyměnitelné části, které pak střídá mezi jednotlivými snímky. Tato technika připomíná klasický způsob animování, kdy tvoříme každou fázi animace jako při kreslence. Měněním prvků v obličejí postavy pak lze docílit výrazné mimiky, popřípadě lip syncu. Technika výměny tváře se velmi ujala a roku 1993 vyšel film Henryho Selicka a Tima Burtona *The Nightmare Before Christmas*. Snímek je celosvětově úspěšný a dostal stop-motion animaci do všeobecného povědomí. Film *The Nightmare Before Christmas* byl nominován v roce 1993 na cenu American Academy Visual Effect, porazil ho ale *Jurský park* Stevena Spielberga.

Dalším průlomovým filmem je snímek *Corpse Bride* od Tima Burtona a Mikea Johnsona, kteří pracovali dříve na *The Nightmare Before Christmas* jako animátoři. *Corpse Bride* je pak první stop-motion film natáčený na digitální fotoaparát a byl prvním loutkovým filmem, který prošel

úpravami v programu Apple Final Cut Pro. Loutky pro film vyráběli přední angličtí loutkáři ze studia MacKinnon & Saunders a poprvé zde použili novou techniku animace obličeje. Loutky obsahovaly malý mechanický komplex, který umožňoval manipulaci s mimikou a zjednodušoval odjímání a nahrazování různých prvků jinými.

Důležitým rokem pro stop-motion animaci byl rok 2009, kdy vyšlo hned pět celovečerních snímků tvořených touto technikou: celovečerní film Adama Elliota *Mary and Max*, *Fantastic Mr. Fox* Wese Andersona, belgická, francouzská a lucemburská koprodukce *A Town Called Panic*, český film Jiřího Barty *Hračky na půdě* a *Coraline*, americký temný fantasy stop-motion film podle stejnojmenného románu Neila Gaimana. Snímek napsal a režíroval Henry Selick a produkovala ho LAIKA Studios v Portlandu v Oregonu. Film *Coraline* využíval jako první stereoskopickou fotografii ve stop-motion animaci. Dále také 3D počítačem vytištěné modely náhradních dílů a rekvizit, které se pak ručně malovaly. Společnost LAIKA Entertainment, založená Philem Knightem, udělala další krok ve vývoji v roce 2012 se svým druhým celovečerním stop-motion filmem *ParaNorman*. Zde byla začleněna technologie schopná vkládání barvy přímo do potišťených ploch, takže se nemusela každá fáze obličeje malovat zvlášť. Navíc průsvitný materiál lépe evokoval kůži. Podobná technologie, již byla sice známá od 80. let 20. století, ale začala se stávat dostupnou a hojně používanou až na počátku 21. století. (Maselli, 2018)

Se zdokonalováním technologií se začala technika stop-motion kombinovat se CGI efekty. Vylepšil se tak způsob tvorby přírodních efektů jako jsou voda, oheň, mlha atd. V současné době se tedy takřka každá stop-motion animace nějak upravuje v postprodukci. Svými propracovanými efekty je známé především studio LAIKA. Ve snímku *Kubo and the Two Strings* (2016) od Travise Knighta byla tato technika dovedena k dokonalosti. Postavy jsou zde natáčené zvlášť a pak postupně skládané do obrazu v několika vrstvách spolu s přírodními efekty nebo dodanými detaily, jako je například lesk v očích.

2 STOP-MOTION ANIMACE VE FILMECH WESE ANDERSONA

2.1 Filmografie Wese Andersona

Wes Anderson, vlastním jménem Wesley Wales Anderson, se narodil 1. května roku 1969 a je americký filmový režisér, scenárista, filmový producent, spisovatel, herec a animátor. Na jeho snímcích se podílí poměrně stabilní štáb spolupracovníků a herců, jako jsou Anjelica Houstonová, Bill Murray nebo přítel ze studií na univerzitě v texaském Austinu Owen Wilson. Andersonovy snímky mají výrazný osobitý vizuální a obsahový styl. Prolínají se zde motivy dysfunkčních rodinných vztahů, nostalgie, melancholie, suchý humor a sympatie k jinakosti. (Metelec, 2010) Filmy mají dynamické tempo umocňované rychlými, vtipně vypointovanými dialogy, kde nečekanost replik obvykle vychází z toho, že postavy jsou k sobě bezohledně upřímné.

První snímek, který Wes Anderson natočil podle scénáře, napsaného spolu s Owenem Wilsonem, byl třináctiminutový černobílý snímek *Bottle rocket*. Film měl být původně celovečerní, ale zůstal nedokončen.

Úspěch na festivalu Sundance umožnil natočení stejnojmenné celovečerní verze *Bottle rocket* (1996) podle původního scénáře a s Owenem Wilsonem a jeho bratry (Luke a Andrew Wilson) v hlavních rolích. Zde ještě není tak znatelný charakteristický Andersonův rukopis, ale jeho styl se pomalu formuje.

Prostředí Andersonových filmů jsou nápadně umělá, nerealistická. Jedná se o zobrazování nostalgicky zabarveného období mezi dětstvím a dospělostí. Takové prvky například v podobě deskových her můžeme nalézt ve filmu *The Royal Tenenbaums* (2001) nebo pak v divadelních inscenacích v *Rushmore* (1998) či imaginární zvířata v *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004). Postavy zde čelí neřešitelným problémům týkajících se mezilidských vztahů, od kterých však utíkají pryč do imaginativního světa.

Dalším z výrazných prvků Andersonova rukopisu jsou okázale dlouhé, komplikovaně komponované záběry. Například ve filmu *The Darjeeling Limited* (2007) kamera postupně sleduje několik postav v různých kupé jedoucího vlaku. (Tesař, 2017) Součástí snímku *The Darjeeling Limited* je i třináctiminutový předfilm *Hotel Chevalier*, který se odehrává v hotelovém pokoji v Paříži.

Fantastic Mr. Fox (2009) je první loutkový animovaný film Wese Andersona. Nevyčnívá pouze svou technikou zpracování, ale i tím, že se jedná o adaptaci stejnojmenné knihy pro děti od spisovatele Roalda Dahla. Film sám o sobě pro děti není, jedná se ale o Andersonovo nejméně melancholické dílo.

Po stop-motion animaci se Anderson vrací zpět k hraným filmům. Snímek *Moonrise Kingdom* (2012) zůstává v podobné tématice, zobrazuje příběh dvou dětských hrdinů, kteří žijí ve světě svých představ a pohybují se na nejasné linii mezi dětstvím a dospělostí. Stejně jako *Fantastic Mr. Fox* pak působí jako film pro děti, ale tím rozhodně není.

Další film v řadě je pak *The Grand Budapest Hotel* (2014), zaměřuje se především na dospělého diváka, ačkoliv si zachovává výraznou vizuální stylizaci, která působí velmi nostalgicky a ilustrativně. Zde Anderson dovedl do dokonalosti svůj styl psaní dialogů a vizuální humor. V několika scénách pak kombinuje hranou akci s vizuálními efekty fungujícími na starých principech využívaných například ve filmech Karla Zemana.

V roce 2018 vyšel film *Isle of Dogs*. Ve snímku byly zužitkovány veškeré zažitě a osvědčené prvky Andersonova rukopisu. Jedná se o stop-motion animovaný snímek, který má stejně jako v případě *Fantastic Mr. Fox* zvířata v hlavních rolích. O obou animovaných snímcích pak budu pojednávat detailně v dalších kapitolách této práce.

Posledním filmem Wese Andersona je *The French Dispatch* (2021). Film je rozdělen na tři hlavní povídky a každá z nich má jiný přístup k času, prostoru a stylu vyprávění. Anderson zde složil poctu francouzské kultury a časům papírové reportážní žurnalistiky. Celý prostor je silně stylizovaný, přebírá prvky animovaného filmu. Kamera svým formátem (1.37:1 formát také zvaný jako Academy ratio) a texturou napodobuje kameru z dob, kdy se děj filmu odehrává. Stejný formát a styl kamery byl použit také ve snímku *The Grand Budapest Hotel*.

2.2 Fantastický pan Lišák

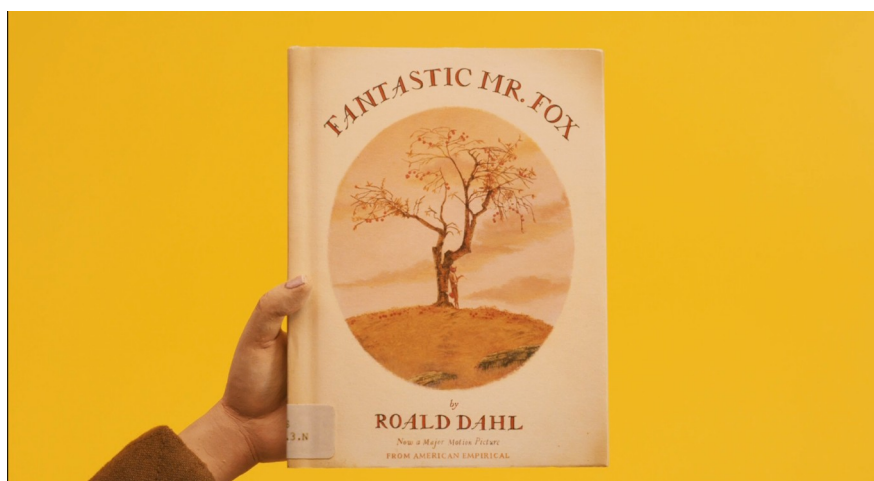
2.2.1 Knižní adaptace

Film *Fantastic Mr. Fox*, česky *Fantastický pan Lišák*, je adaptací dětské knihy britského spisovatele Roalda Dahla, který mimo jiné napsal i knihu *Charlie and the Chocolate Factory* (*Karlík a továrna na čokoládu*). *Fantastický pan Lišák* vypráví o lišákovi, který trpí fobií z vlků a nepřekonatelnou touhou vloupávat se do cizích kurníků. Soupeří pak se třemi nenasytnými farmáři, kteří se snaží lišky zbavit. Anderson však příběh doplnil o téma problematizování rodiny a neupřímnosti ve vztazích. (Metelec, 2010)

Michael Specter v úvodu knihy *The making of Fantastic Mr. Fox* píše: „Dahl začal se psaním *Fantastického pana Lišáka* v roce, kdy se Anderson narodil. Shodou okolností byla tato kniha první, kterou si Anderson pamatuje, že přečetl. Zároveň říká, že to byla první kniha, kterou byl kdy posedlý. Wes miloval charakter pana Lišáka pro jeho fóbie a lásce ke hrabání.“ (Specter, 2009, s. 5)

Kniha nikdy nefunguje jako hotový scénář pro film, proto vzniklo několik nových postav a dějových linek, které v knize nenaleznete. *Fantastický pan Lišák* byl pro Andersona velkým krokem do neznáma a nebylo jasné, jak ho diváci, především čtenáři předlohy, přijmou. Jedná se o dílo odlišné v mnoha směrech. Byl to první celovečerní stop-motion film Wese Andersona, a ačkoliv měl již nějaké zkušenosti s animací několika záběrů ve filmu *The Life Aquatic with Steve Zissou*, na kterých spolupracoval s Henry Selickem, jednalo se o důležitý krok. Každopádně je jasné, že technika stop-motion animace byla pro adaptaci takového příběhu nezbytná a v mnoha ohledech předlohu obohatila. (Dahl Liccy, 2009)

Roald Dahl psal postavu pana Lišáka jako zvířecí verzi jeho samotného. Anderson proto přistupoval k této postavě při psaní scénáře velmi citlivě. Spolu s autorem scénáře Noahem Baumbachem strávili čas i v domě, kde Dahl žil, psal a čerpal inspiraci. Byla to cesta k nitru Lišákova charakteru a zachování Dahlovy poetiky příběhu. (Dvdbytes, 2019)



Obr. 4: Snímek z filmu *Fantastic Mr. Fox*

2.2.2 Výroba loutek, rekvizit a kulis

Výtvarná příprava

Základní vizuální styl filmu vychází z ilustrací Donalda Chaffina, který jako první ilustroval knihu *Fantastický pan Lišák*. Wes Anderson chtěl zachovat atmosféru a character designy, které byly již v původní knize vykresleny. Na obálce knihy byl například vyobrazený strom, který pak můžeme vidět i v úvodní scéně z filmu. Chaffin také spolupracoval na samotné výrobě filmu a v titulkové sekvenci mu bylo věnované speciální poděkování.

Nutno říci, že Wes Anderson není výtvarník, přesto sám navrhoval scény nebo kreslil storyboardy obohacené o mnoho ručně psaných poznámek. Měl však tým plný nadaných kreslířů a designérů.

Na designu postav pracovali umělci Felicie Haymoz (hlavní character designer), Victor Georgiev a Huy Vu. Prostředí navrhovali Chris Appelhans, Alan Case a další. Nejvýraznější osobností, která však určila vizuální směr filmu byl malíř a concept artista Turlo Griffin. Ten spolupracoval především na tvorbě concept artů prostředí, které předcházely výrobě. Spolu s Royem Bellem vytvořil i všechna malovaná pozadí, prostředí, mapy a kulisy. Turlo je také autorem maleb, které ve filmu tvoří Mrs. Fox. Jsou to především miniaturní krajinomalby s tématem bouřek a tornád. Podpis Mrs. Fox je pak inspirován podpisem německého malíře, grafika a teoretika umění Albrechta Dürera.



Obr. 5: Snímek z filmu *Fantastic Mr. Fox*



Obr. 6: Snímek z filmu *Fantastic Mr. Fox*

Studio Mackinnon & Saunders

Loutky pro film *Fantastický pan Lišák* byly vytvořeny ve studiu Mackinnon & Saunders, které sídlí ve Velké Británii a působí zde již desítky let. Byly zde mimo jiné vyrobeny i loutky pro film Tima Burtona *Corpse Bride* nebo pro seriál *Bob the Builder* (Bořek stavitel). Pokud postavy vyžadují mimiku a lip sync, mají loutky zabudované v hlavičkách mikropočítače. (Balvínová, 2017)

Peter Saunders byl již v době svých studií silně ovlivněn tvorbou Jiřího Trnky. A nebýt tohoto vlivu, nikdy by nemusel zaujmout Tima Burtona. Spolupráce s ním představovala pro společnost zlomový okamžik. Vznikly tak loutky pro filmy *Corpse Bride* (2005), *Frankenweenie* (2012) a především *Fantastic Mr. Fox* (*Fantastický pan Lišák*, 2009) Wese Andersona. Saunders získal z knihy o Trnkovi mnohé poznatky, které aplikoval na svou vlastní práci. Ve své tvorbě například neměnil výrazy ve tvářích loutek a nechal o jejich emocích vypovídat pouze pohyby a gesta, jak to známe například z Trnkova filmu *Sen noci svatojánské* (1959). Tento styl animace měl sice ve Velké Británii dobrý ohlas, ale v Americe diváci nehybné tváře nepřijali. Saunders tak věděl, že bude muset od této stylizace upustit. Ve stejné době začal se Saundersem spolupracovat nadaný výrobce loutek Ian Mackinnon. Když kvůli finančním problémům zkrachovalo Cosgrove Hall Production, ve kterém oba tvůrci pracovali, založili vlastní studio Mackinnon & Saunders. (Kosáková, 2015)

Wes Anderson měl jasnou představu, jak chce, aby jeho loutky vypadaly. Chtěl zachytit naivitu a zcela přiznat médium stop-motion animace. Tím se odlišuje od *Corpse Bride*, neboť zde Burton takřka napodobil 3D počítačovou animaci. Anderson však po takové „uhlazenosti“ netoužil a změnil frame rate – *Fantastický pan Lišák* byl točený na takzvané „twos“ (dvojky), kdy se jednotlivé framy zdvojnásobí, a tak místo klasického frame ratu 24fps točil na 12.

Hlavní zvířecí loutky (používané pro detailní záběry) byly přibližně 30 cm vysoké. Lidské postavy byly o něco menší. To se nezdá logické, ale je jen málo záběrů, kde jsou zvířata a lidé spolu. Velikosti loutek se měnily podle potřeby záběru. Každá loutka byla vyrobena minimálně ve dvou různých měřítkách.

Proces výroby loutky

Jelikož Wes Anderson neměl mnoho zkušeností se stop-motion animací, nebál se překročit všechna tabu. Nebyl tedy ve své kreativitě ničím omezován a nebál se využívat netradiční materiály. Mackinnon a Saunders museli ve snaze vyhovět Andersonovým požadavkům vykročit ze své komfortní zóny. (Sancton, 2009)

Každé loutce předcházel plastelínový model zhotovený podle nákrešů postav. Poté, co Anderson model schválil, byla z něj odebrána vrstva představující kůži. Z takhle upraveného modelu se odlil negativ – forma. Čím složitější byl tvar postavy, tím náročnější byla výroba formy. Model se při rozevření formy zničil. Mackinnonův a Saundersův tým pak zhotovil kovové kloubové kostry s klouby v podstatě na stejných místech, jako má lidská kostra. Hlavy loutek jsou však mnohem složitější a obsahují pozoruhodně složité a drobné mechanismy umožňující stahovat tváře postav do různých výrazů. Všechny postavy mají lebku z polyesterové pryskyřice, na které jsou mechanismy umístěny. Postava tak může pohybovat čelistí nebo zvedat obočí. Tento způsob výroby loutky se liší od postupu jaký využívá například studio LAIKA, kde jsou vyráběny fáze obličejů zvlášť a mezi jednotlivými framy se mění.

Kostry se dále ošetřují tak, aby byly odolné proti korozi. U některých kloubů je také potřeba omotání dalšími materiály pro zajištění větší stability. Hotové kostry se poté zalily ve formě "tekutým masem loutek". Používá se zde pěnový latex pro zvířata a silikon pro lidské tváře, ten dobře simuluje efekt kůže a působí stejně tak i lehce průsvitně. Forma je poté uzavřena a peče se při 90°C po dobu tří hodin. (Sancton, 2009)

Oči loutek byly poměrně jednoduché. Jsou vyráběné z pryskyřice a následně ručně malovány. Větší problém způsoboval Andersonův požadavek, aby srst zvířat byla z opravdových zvířecích chlupů. Zde se inspiroval filmem *Romana de Renarda* od Wladysława Starewicze, který také využíval skutečné zvířecí srsti. Anderson tak byl neústupný a odmítal použít metodu modelované srsti, jak

můžeme vidět ve filmech Tima Burtona nebo u studia LAIKA. Zvířecí postavy ve Fantastickém panu Lišákovi nakonec získaly srst z kombinace skutečných kozích chlupů a kožešiny plyšových zvířátek. Chlupy byly barveny běžně dostupnými barvami pro vlasy. Lidské postavy získaly svoje vlasy od samotných členů štábu, kteří měli tu smůlu, že měli stejný odstín jako některá z postav. (Sancton, 2009)

Srst se nanášela na latexový podklad, kterým se potahovalo tělo a končetiny zvířecích loutek. Ve tvářích se ale chlupy nanášely ručně jehlou. Byl to velmi náročný a zdlouhavý proces. Jenom pro postavu pana Lišáka totiž bylo třeba vyrobit až 20 hlav.

Anderson měl své specifické požadavky i v oblasti kostýmů. Každé šaty a doplňky byly ve filmu vyráběny ručně a Anderson si vždy vybíral z několika možných variant. Zajímavý je například oblek pana Lišáka, který měl být ze stejného materiálu, jako je, pro Andersona tak typický, manšestrový oblek. Anderson do studia dokonce poslal svoje vlastní kalhoty, aby tvůrci mohli oblek loutky dokonale sladit. (Sancton, 2009)

Živly, rekvizity a kulisy

Věčnou otázkou ve stop-motion animace je tvorba animace živlů. Na rozdíl od studia LAIKA Wes Anderson nepoužívá CGI efektů, ale vytváří je pomocí fyzicky dostupných materiálů. Nejedná se tedy o snahu zachytit oheň nebo vodu co nejrealističtěji, ale zobrazit ji takovým způsobem, aby to sedělo do celkového vizuálního stylu filmu. Pro zobrazení kouře nebo dýmu tak využívá bavlněných vatových chomáček. Pokud je třeba, aby kouř stoupal, jsou tahány po nitích nahoru, nitě jsou pak v postprodukci odstraněny. Oheň je vyrobený pomocí mýdla a plastových výlisků různého tvaru. Při rychlém měnění tak vzniká dojem mihotajících se plamenů. Efekt je dokonalý, když je oheň podsvícený. Voda bývá nahrazena igelitem, který se dobře animuje a svou schopností odrážet světlo dobře evokuje dojem vody.



Obr. 7: Snímek z filmu *Fantastic Mr. Fox*



Obr. 8: Snímek z filmu *Fantastic Mr. Fox*

Každá scéna byla pečlivě navržena. Nic z toho, co můžeme vidět v záběru, tam není náhodou. Wes Anderson měl jasnou představu, jak má film vypadat. Snímek se odehrává v době podzimu a vše se tomu přizpůsobuje. Pro znázornění krajiny se téměř nepoužívá modrá a zelená barva. Po jejich odstranění je (navíc) výsledek velmi podobný barvě Andersonova saka. Ve snímku také často vidíme bláto nebo hlínu, kterou se hlavní postavy snaží prohrabat. To byla velká výzva, neboť zobrazit věrohodně takové materiály není ve stop-motin animaci snadné. Každý kousek miniaturního nábytku nebo vybavení byl ručně vyráběný a barvený. V případě některých záběrů zabralo až 24 hodin jen naskládat všechny rekvizity na svá místa. Jedna z nejnáročnějších scén pak byla ta ze skladu ciderů, kde byla každá lahev pečlivě umístěna tak, aby se od ní odráželo světlo, a pokud by se s ní jen o kousek pohlo, ocitla by se ve stínu a narušila tak dojem posvátné záře.

Wes Anderson chtěl, aby film působil organicky, ale ne v takovém stylu, jak někdy působí studentské nebo amatérské filmy. Ke všemu přistupoval velmi profesionálně a pečlivě vybíral a komponoval všechny prvky, z nichž se záběry skládají.

2.2.3 Animace

Původně se měl na tvorbě *Fantastického pana Lišáka* podílet i režisér, producent a spisovatel Henry Selick, ale na poslední chvíli se mu naskytl možnost režirovat film *Coraline* (2009). Proto tým opustil, ale doporučil Andersonovi několik animátorů odcházejících od projektu *Coraline*, mezi kterými byl i vedoucí animace Mark Gustafson, ten se dříve podílel například na filmu *The Adventures of Mark Twain* (1986) od Willa Vintona.

Před každou animací byl potřebný pohyb nejprve zahrán skutečným člověkem, často sám Anderson ukazoval animátorům, jakou má přesně představu o pohybu. Ve složitějších záběrech s větším množstvím postav se také používaly nákresy nebo malé figurky, díky kterým bylo možné ukázat, kde bude jaká postava stát nebo jaká bude kompozice záběru. K tomu sloužil samozřejmě také digitálně kreslený animatik (rozpohybovaný storyboard). Před samotnou animací ale vznikla ještě celá řada zkušebních záběrů. Ty sloužily mimo jiné i k ozkoušení funkčnosti loutek. Takové animační testy vznikají v prázdném nebo jen provizorním prostředí. Ve filmu nejsou použity a slouží pouze pro animátory a designéry loutek. Každá loutka je trochu jiná a hlavně v případě *Fantastického pana Lišáka* byly použity nezvyklé materiály, které se mohly chovat nepředvídatelně. Především v případě lip syncu zvířecích postav bylo třeba kontrolovat pohyb srsti ve tváři, který by působil rušivě. Tomuto efektu se nešlo zcela vyhnout, ale je tak nepatrný, že působí, jako by postavy byly ovívány lehkým větrem. Navzdory všemu vypadá tento efekt celkem přirozeně.

Animování *Fantastického pana Lišáka* bylo svým způsobem netradiční i po té stránce, že jsou zde často postavy v micro scalu (malém měřítku). Pro scény ve velkém celku byly speciálně vyrobeny drobné loutky, které nemají tolik pohybových možností jako klasické 30 cm vysoké loutky. Takové figurky byly do jisté míry pohybově omezené, to však ale paradoxně pomohlo k vytvoření dokonale stylizovaného pohybu hodícího se do rázu, který celý film má. Například z jedné z prvních scén můžeme vidět záběr, který vypadá spíše jako plošinová skákací hra. Zde jsou loutky v micro scalu pohybující se velkou rychlostí velmi nepřirozenými pohyby. Taková nadsázka byla riskantní, ale v rámci celkové stylizace filmu tento záběr funguje skvěle.

Film byl natáčený na digitální kameru Nikon D3 s Cooke Varotal objektivem. (elkemonkey, 2009) Kameramanem byl Tristan Oliver, který pracoval i na dalších animovaných filmech, jako jsou *Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit* (2005) nebo *Loving Vincent* (2017). Dnes jsou již nedílnou součástí stop-motion animace také kolejnice, ty se využívají jak pro kameru, tak i pro loutky. Pokud například nejsou v záběru vidět nohy postavy a potřebujeme, aby plynule kráčela v záběru, není potřeba pohyb nohou animovat. Loutka se umístí na pojízdnou plošinu a posouvá dle potřeby. Pro pohyb kamery se pak používá slider, kterým lze dělat plynulé pojezdy kamery, nebo technika motion control photography. Zde se jedná o složitější robotický systém, který je propojený s počítačem a umožňuje natáčet z jakýchkoliv úhlů a tvořit libovolně nastavitelné pohyby.

Fantastický pan Lišák se skládá z 5 229 záběrů a 621 450 framů. (elkemonkey, 2009) Celý proces animování byl velmi zdlouhavý a náročný a podílely se na něm desítky animátorů a dalších členů štábu.

2.2.4 Ozvučení filmu

Wes Anderson má svůj oblíbený tým herců, kteří v jeho filmech pravidelně účinkují, a ani zde tomu nebylo jinak. Svoje hlasy pro film propůjčili například George Clooney, Meryl Streep, Jason Schwartzman, Bill Murray, Wallace Wolodarsky, Eric Chase Anderson, Michael Gambon, Willem Dafoe nebo Owen Wilson. Původně měla roli paní Lišákové dabovat Cate Blanchett, ale z neznámých důvodů projekt opustila a byla nahrazena Meryl Streep.

Mnoho z dialogů se nahrávalo přímo na místech, kde se měly postavy pohybovat. Autenticky se tak zachytilo prostředí, ozvěny a ruchy. Běhal-li například pan Lišák venku v trávě, musel George Clooney také. Wes Anderson trval na co nejlepším a nejautentičtějším zachycení zvuku, a tak požadoval, aby herci scény hráli, ačkoliv se nahrávala pouze zvuková stopa. Plánoval také na natáčení shromáždit co nejvíce herců na jednom místě, pro některé scény to bylo nezbytné, aby spolu mohly postavy interagovat. To však vždy nebylo z logických důvodů možné. (Jason

Schwartzman, 2009) Nahrávání dialogů probíhalo před samotnou animací. Sestavovaly se dohromady s animátekem a byly použity i pro tvorbu zkušebních záběrů, především kvůli animaci lip syncu.

Hudbu pro film složil filmový hudební skladatel Alexandre Desplat, který se podílel i na jiných filmech Wese Andersona, například: *Moonrise Kingdom*, *The Grand Budapest Hotel* a *Isle of Dogs*.

2.2.5 Postprodukce

Celý film byl vyrobený pomocí praktických efektů a stop-motion animace. CGI bylo použito jen v jediném záběru, když byla nora zvířat zatopena vodou. Na obrazu však byly prováděné některé úpravy, například odstraňování pomocných riging systémů nebo nití, které držely chomáčky vaty představující kouř. Animování padajícího listí bylo prováděné před zeleným plátnem a následně přidáné do záběru. Je ale třeba zmínit, že ve srovnání s jinými studii, zde bylo podobných úprav minimum.

2.3 Psí ostrov

2.3.1 Příprava filmu

Po úspěchu *Fantastického pana Lišáka* Wes Anderson plánoval natočit druhý stop-motion snímek a tentokrát zde měli být hlavními aktéry psi. Od první chvíle na scénáři spolupracovali s Andersonem Jason Schwartzman a Roman Coppola. Společně zasadili děj díla do Japonska, ne však proto, že by chtěli, aby se film odehrával v Japonsku, ale chtěli vzdát poctu klasické japonské kinematografii šedesátých let. Anderson proto před psaním scénáře poprvé navštívil Japonsko a setkal se zde s japonským spisovatelem, hercem, redaktorem a designérem Kunichi Nomurou. Ten byl přizván, aby se podílel na tvorbě scénáře a překládal dialogy do japonštiny. Byl to náročný proces, protože se jedná o dva naprosto rozdílné jazyky a bylo třeba přizpůsobit japonské věty Andersonovým požadavkům, například na délku trvání dialogu. Anderson a Nomura spolu byli stále v kontaktu a přeposílali si vždy nové verze scénáře. Nomura pak nakonec dělal i casting pro dabery japonsky hovořících postav a sám namluvil postavu Mayora Kobayashiho. (Nomura, 2018)

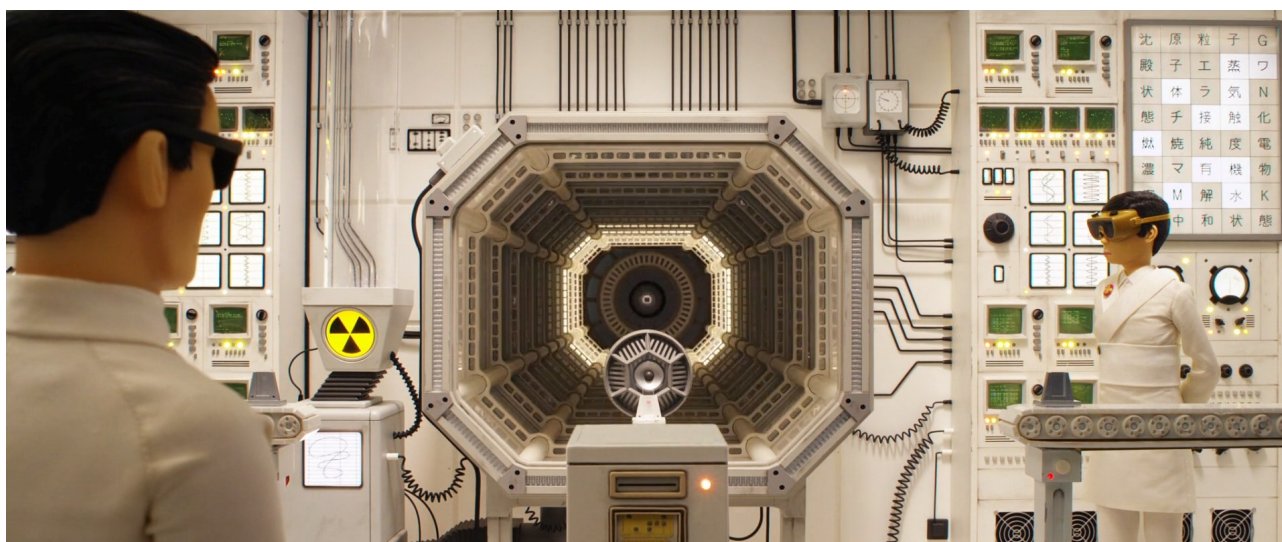
„Chceme-li plně porozumět filmům od jednoho tvůrce, pomůže nám znát, které filmy miluje.“ (Wilford, Stevenson, 2018, s. 16)

Wes Anderson byl při tvorbě *Psího ostrova* inspirován hned několika jinými tvůrci a filmy. Asi nejvýraznějším z nich je japonský režisér a scénarista Akira Kurosawa. Jeho filmy jako *Dodes'ka-Den* (1970) a *Drunken Angel* (1948) silně ovlivnily film *Psí ostrov* po stránce obsahové,

hudební i vizuální. Anderson převzal jeho poetiku vyprávění i záběrování a uplatnil ji ve svém snímku. Způsob, jakým Kurosawa natáčí noční scény, jeho barevná paleta i motiv krajiny z odpadků ve filmu *Dodes'ka-Den*, můžeme spatřit v Andersonově filmu.

Dalším tvůrcem, který silně ovlivnil vznik filmu *Psí ostrov*, je Hajao Mijazaki, japonský tvůrce animovaných filmů a spoluzakladatel (spolu s Isao Takahatou) studia Ghibli. Jeho filmy měly inspirovat zejména záběry tvořené 2D kreslenou animací. Anderson obdivoval zejména Mijazakiho barevnost a plynulost animace. Původně zvažoval, že by 2D animace byly zhotoveny za použití rotoskopie, jen by se překreslily záběry s loutkami, ale od toho nakonec upustil. Kreslené záběry zde nemají vypadat jen jako pouhá kopie už natočeného materiálu, ale jako samostatné médium. Často jsou ve filmu obě techniky vidět zároveň v jednom záběru, a tak bylo třeba, aby se vzájemně nepřebíjely. (Wilford, Stevenson, 2018)

Psí ostrov má také spojitost s filmem *The Plague Dogs* (1982) od režiséra Martina Rosena natočeného podle stejnojmenné knižní předlohy Richarda Adamse. Jedná se o kreslený film s velmi ponurým a těžkým příběhem. Wes Anderson se lehce opírá o podobné téma, zpracovává ho však mnohem odlehčenější formou. Téma pokusů na zvířatech si zde ale určitě povšimneme. Postava Atariho pak byla inspirována chlapcem z filmu *Peter and the Wolf* (1946). Prostředí laboratoře zase Kubrickovým filmem *2001: A Space Odyssey* (1968) a mnoho dalších záběrů například filmy *Citizen Kane* (1941) nebo *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (1964).



Obr. 9: Snímek z filmu *Isle of Dogs*

Na výtvarné přípravě filmu se stejně jako v případě *Fantastického pana Lišáka* podílela Felicie Haymoz, která tvořila designy postav. Zajímavou postavou je například vědkyně Yoko Ono, která byla pojmenována po slavné japonské výtvarné umělkyni. Její kalhoty jsou zdobené molekulami

ethanu, benzenu a kyseliny salicylové. Ve vlasech má pak sponky s prvky yttria a oxygenu, které dávají dohromady iniciály Yoko Ono.

Concept art prostředí ostrova navrhoval Turlo Griffin, který se již dříve podílel i na *Fantastickém panu Lišákovi*. Zde však tvořil krajiny mnohem více distopické a surrealistické, jeho rukopis je zde ale znatelný. Kresby zhotovoval bílou tužkou na černý papír a vytvořil tak krajiny s velmi výraznou ponurou atmosférou. Ostrov odpadků je rozdělen na několik různých zón, které se skládají vždy z jednoho druhu odpadu: papíry, železo, auta... Vytváří se tak dojem samostatného světa se svými vlastními biomy.

Další umělci, kteří se podíleli na přípravě filmu, byli například Victor Georgiev, který navrhoval roboty a mechanické psy, Jay Clarke – storyboardista a autor animatiku Edward Bursch. (Wilford, Stevenson, 2018)

Japonské grafiky, které se ve filmu hojně vyskytují, pak byly inspirovány dřevotisky žánru ukijo-e, jejichž autorem je japonský umělec, malíř a dřevorytec období Edo Kacušika Hokusai.



Obr. 10: Snímek z filmu *Isle of Dogs*

2.3.2 Výroba loutek, rekvizit a kulis

Výroba loutek

Člověk odpovědný za každou fázi výroby loutek od návrhu konceptu a vývoje až po modelování a výrobu byl Andy Gent, zakladatel Arch Model Studio (AMS) sídlící ve východním Londýně. Gent a jeho tým se podílel i na dalších Andersonových filmech: na *Fantastickém panu Lišákovi* nebo na animovaných částech filmu *The Grand Hotel Budapest*. (McLean, 2018)

Na výrobě loutek pro *Psí ostrov* se podílelo až 70 tvůrců. Dohromady vzniklo přes tisíc animovatelných loutek lidí a psů a asi dva tisíce modelů lidí, které byly umístěny v pozadí. Loutky byly vyráběny až v pěti různých měřítkách. Tři základní měřítka byly 321 mm, 184 mm a 92 mm. (Wilford, Stevenson, 2018)

Stejně jako v případě *Fantastického pana Lišáka* se jako první podle výtvarných návrhů zhotovily plastelínové modely. Psí modely zde vypadaly, jako by patřily Albertovi Giacomettimu. Tvůrci se jeho sochami silně inspirovali, neboť psí postavy měly působit nemocně a vyhuble. Jakmile Anderson model schválil, vyrobila se kostra. Ta musela odpovídat svou odolností požadavkům ve scénáři. Byla-li loutka poškozena, daly se její části vyměnit. K opravám loutek docházelo na místě, kterému tvůrci říkají „puppet hospital“. (McLean, 2018)

Po obalení koster masem byly psí loutky opatřeny skutečnou srstí, směsí chlupů z angorské kozy a alpaky v kombinaci s umělou merino vlnou, která se dala barvit. Srst byla navíc zpevněna lékařským lepidlem, aby držela na nylonové látce. Tak bylo docíleno dobré ohebnosti potřebné pro manipulaci s loutkou.

Tváře psích hrdinů zde byly oproti zvířecím postavám z *Fantastického pana Lišáka* zdokonaleny. Složitější mechanismus umožnil více výrazů tváře a krčení pysků kolem tlam, to pak působilo více jako lip sync a méně jen jako klapání čelistí. (Wilford, Stevenson, 2018)

Nežádoucí pohyby srsti se animátoři snažili dostat pod kontrolu, aby nedocházelo k efektu, kterému se říká „boiling“. U lišek byl tento efekt znát hlavně v detailních záběrech, kdy se srstí hýbalo při animaci mimiky. V *Psím ostrově* byla srst zpevněná a šlo s ní i záměrně manipulovat. Psům byly přidány blechy, a tak se nechtěné pohyby skryly mezi těmi chtěnými.

U lidských postav bylo také potřeba zdokonalení lip syncu. Předchozí způsob by pro tento film nebyl dostačující. Proto byly pro loutky lidí vytvořeny vyměnitelné tváře tak, jak známe tento princip od studia LAIKA. Anderson však chtěl zachovat rukodělný charakter filmu, a proto byly veškeré fáze mimiky a lip syncu vyráběné a malované ručně namísto použití 3D tisku. Tváře měly jen omezenou škálu výrazů. Anderson se zde odkazoval na japonské divadlo a tradici používání masek, umožňující rychlé a výrazné změny výrazu. (McLean, 2018)

Zejména náročná byla výroba všech vyměnitelných tváří postavy Tracy. Ta má na obličejí přes 300 pih a každá musela být pečlivě ručně překreslena, aby nedocházelo k nechtěným pohybům v její tváři. Několik pih tak měla „kotevnic“ – měly pevně danou pozici a kolem nich se pak dokreslovalo zbylých 300 pih. Jen na této práci se podíleli čtyři malíři. (McLean, 2018)

Kostýmy

Návrhářkou kostýmů pro *Psí ostrov* byla Maggie Haden. Oproti filmu *Fantastický pan Lišák* zde měly kostýmy jen lidské postavy, bylo jich mnohem větší množství s velkou škálou rozmanitostí. Základním problémem pro výrobu kostýmů pro stop-motion animaci je, že musíte vyrobit kostým v malém měřítku, který působí jako full size. Navíc jsou takové kostýmy, stejně jako loutky, v několika různých měřítkách a všechny musí na plátně působit, že se jedná o jeden a ten samý kostým. Technologie, která tento problém usnadňuje, je fabric print (tisk na látku). Umožňuje totiž tisk různých vzorů nebo textu na látku, a to v libovolných velikostech.

Tradiční japonské oděvy, kimona nebo samuraiská zbroj, mají navíc svoje pevně dané postupy, jak se váží nebo skládají dohromady. I to bylo třeba respektovat a zároveň zkombinovat s potřebou látku neomezeně ohýbat při animaci. Šaty postav tak měly zabudovanou svou vlastní drátěnou kostru, která umožňovala manipulaci s látkou. (Wilford, Stevenson, 2018)



Obr. 11: Snímek z filmu *Isle of Dogs*

Prostředí, rekvizity a živly

Film *Psí ostrov* zobrazuje dva naprosto rozdílné světy: město Megasaki a ostrov odpadků. Odlišují se od sebe jak barvami a materiály, tak i uspořádaností prvků v pozadí. Precizně postavené, čisté město tak kontrastuje s chaotickým špinavým ostrovem.

Výroba prostředí pro stop-motion má tři fáze: build, dress, light (postavit, obléct, nasvítit). V první fázi se podle výtvarných návrhů vyřeže základ pro tvorbu krajiny. V případě Ostrova odpadků byla použita pro podklad bílá pěnová hmota podobná polystyrenu. Z ní se vyřezal požadovaný tvar, který se pak umístil na plac pro zkušební záběr. Ten ukázal, co vše v záběru bude vidět, a jen takové části se pak v druhé fázi výroby dokončovaly. Tímto způsobem šetřili tvůrci čas i materiál.

Druhá fáze, dress, zahrnovala vše, co se aplikovalo na podklad. Byly to zejména odpadky, které byly ručně vyráběné a pečlivě lepené na příslušná místa. Barvy, materiály a textury musely sedět a odpovídat výtvarným návrhům schváleným Andersonem. V poslední fázi se pak scéna nasvítila a opět prošla kolem kamerových zkoušek.

Vedoucí grafický designer filmu Erica Dorn navrhovala veškeré grafické práce, které by byly třeba vyrobit i v případě hraného filmu. Jednalo se hlavně o loga, ikony, přebaly knih, letáky a další. Velká část z těchto rekvizit byla vyráběna ručně, některé, především ty obsahující text, však byly tištěné.

Živly, které můžeme ve filmu vidět, fungovaly na stejném principu jako ty ve snímku *Fantastický pan Lišák*. Byly však zdokonaleny, aby působily realističtěji. Oheň byl vyrobený z podsvícených celofánových vláken s bavlněným kouřem a voda z různých igelitových a celofánových fólií.

2.3.3 Animace

Výroba veškerých materiálů pro stop-motion animaci i animace samotná probíhala v prostorách studia 3 Mills specializujícího se na televizní a filmovou produkci. Vznikly zde, mimo jiné, oba animované snímky Wese Andersona nebo Burtonova *Corpse Bride*, dále také černobílý film *Frankenweenie* (2012).

Při stavění setu se pracovalo nejen s tím, kde bude umístěná kamera, světla atd. Ale bylo třeba také zajistit snadný přístup ke scéně pro animátory. Ti museli mít na dosah loutky, které animovali, a počítač s animačním programem. Při nedomyšlení takového rozestavění prvků mohlo docházet ke zbytečným komplikacím a prodlužování trvání výroby záběru.

Při tvorbě jednoho live action záběru je na place přítomných až čtyřicet členů štábu, u stop-motion animace je to jen zlomek tohoto množství. Probíhá však natáčení několika záběrů současně. Tvorba jednoho takového záběru může trvat i několik týdnů, a to jak kvůli náročnosti samotného záběru, tak i proto, že animátoři čekají na výrobu některé z rekvizit nebo opravu porouchané loutky.

Vedoucí animace *Psího ostrova* byl Jason Stalman, který pracoval i na několika filmech od studia LAIKA nebo *Fantastickém panu Lišákovi*. Při animování se hodně opírá o takzvané LAV (live action videos) nebo-li referenční videa, kdy si danou akci animátor sám předehraje na kameru a podle natočeného materiálu pak animuje loutky. Taková videa pro animátory často tvořil sám Anderson, a to hlavně ve snímku *Fantastický pan Lišák*. Pro lepší pochopení pohybů psů a realistickou animaci byli psi přítomni i ve studiu. (Wilford, Stevenson, 2018)

Tým pracující na *Psím ostrově* se skládal z desítek animátorů a každý měl nějakou svou specializaci. Jiní animátoři pracují na akčních scénách a jiní zas na těch se psy. Obzvláště těžké jsou pak scény obsahující humor. Ne každý má cit pro timing, který je zde nesmírně důležitým prvkem. Mnoho animátorů pak bylo pomocných. Na náročných záběrech s větším množstvím postav se vždy podíleli nejméně tři lidé. Animátorům bylo také doporučováno nosit na natáčení tmavá trička, aby neodráželi světlo. To by pak při přehrávání snímků mohlo tvořit nechtěný blikavý efekt.

Tristan Oliver byl stejně jako v případě *Fantastického pana Lišáka* hlavním kameramanem a člověkem, který vedl animátory ve snaze zrealizovat Andersonovy představy.

Pro natáčení byla vybrána kamera Canon EOS-1DX. Vybíralo se z šesti různých kamer a požadavky se kladly hlavně na výdrž a stabilitu. Pro natáčení stop-motion animace se však nepoužívají klasické filmové kamery, a to především i kvůli jejich ceně. Protože se natáčí několik scén souběžně, je potřeba většího množství kamer. Ne každý digitální fotoaparát je ale vhodný pro stop-motion animaci. Je zde zapotřebí i kompatibilita s programem Dragon frame, který je dnes již pro natáčení loutkové animace běžně používaný a který byl využitý i v případě natáčení *Psího ostrova*.

Kamery se po každém záběru čistí, aby se předešlo například k ulpění smítka prachu na oku čočky. To by mohlo způsobit nežádoucí rušivý efekt v obraze a přidat hodiny stříhu k již tak dlouhému procesu. (Anker, Oliver, 2020)

Canon EOS-1D X byl vybrán také díky své stabilní teplotě. Snímek totiž může vypadat jinak za chladného rána a jinak za teplého odpoledne. Canon také netrpěl neustálým nuceným používáním živého náhledu, který je pro kontrolu záběru nezbytný. (Anker, Oliver, 2020)

Frame rate (snímková frekvence) pro natáčení byl opět 24 snímků za vteřinu s tím, že se natáčelo na twos (12fps). (Canon Europe, 2018)



Obr. 12: Snímek z filmu *Isle of Dogs*

2.3.4 Ozvučení filmu

Nahrávání dialogů pro film *Psí ostrov* probíhalo podobně jako v případě *Fantastického pana Lišáka*. Nenahrávaly se však již zvuky a hlasy venku ve volné přírodě, ale vše probíhalo ve studiu. Opět zde bylo vždy několik herců nahráváno zároveň.

První verzi dialogů pro animatiku nahrával Anderson sám na svůj iPhone. Dialogy v japonštině mu pak na dálku posílal Kunichi Nomura, který je na Andersonův požadavek namluvil v provizorních podmínkách. To bylo nezbytné pro celistvost animatiku a následné animační testy.

Hlavní psí postavy byly dabovány Bryanem Cranstonem, Billem Murrayem, Jeffem Goldblumem, Edwardem Nortonem a Bobem Balabanem. Postavu Atariho daboval Koyu Rankin, chlapec, který mluví japonsky i anglicky a který byl mladší než dvanáctiletý Atari. Není to v případě dětských rolí časté, většinou postavy dabuje starší herec/herečka. Rankin se však osvědčil jako skvělý dabér, ačkoliv byl pro něj Atari jeho první rolí.

Hudbu pro film *Psí ostrov* složil Alexandre Desplat. Tento projekt se lišil od všeho, na čem kdy dříve pracoval. Hudba v *Psím ostrově* je velmi specifická a výrazná. Nejedná se jen o jakýsi podkres, ale dotváří celkovou atmosféru jako součást příběhu a světa. Desplat musel pracovat s tradičními japonskými nástroji, se kterými neměl doposud zkušenosti. Hudba použitá ve filmu však z té tradiční jen vychází. Vznikla na základě mnoha experimentů a kombinací s prvky jezzu a klasické hudby. Anderson pak oslovil i skladatele a hudebníka Kaoru Watanabe, aby se na soundtracku podílel. Watanabe se specializuje na japonský buben taiko a flétny shinobue a právě těm byl dán ve filmu z hudební stránky hlavní prostor. (Wilford, Stevenson, 2018)

2.3.5 Postprodukce

Wes Anderson chtěl, aby jeho stop-motion filmy připomínaly hrané akční filmy točené superširokoúhlými objektivy. Problémem však je, že u hraného filmu jsou herci od kamery vzdáleni asi 6 stop (1,83 m), u animovaného filmu je to ale v případě loutek jen 6 palců (15,24 cm). To ztěžuje dosažení hloubky ostrosti potřebné pro vytvoření širokoúhlých záběrů.

Tristan Oliver natáčel loutky a popředí záběru před zeleným plátnem a pak zvlášť pozadí záběru. Tímto způsobem vznikl ostrý čitelný obraz. (Anker, Oliver, 2020)

Natáčení trvalo 18 měsíců a stejně tak dlouhou dobu strávil film i v postprodukci. Oproti filmu *Fantastický pan Lišák* se zde pracovalo mnohem více i se zeleným plátnem. Film se také skládal z kombinací více animačních technik a obsahoval složitější vizuální efekty. Ty byly sice všechny tvořené ručně, v postprodukci se pak ale odstraňovaly veškeré pomocné systémy, nitě a rigy nebo

i dráty vedoucí do žároveček, které podsvěcovaly oheň. Začistoval se i každý frame lip syncu postav a přechody ve tváři způsobené vyměnitelnými částmi.

V obrazu se také nachází mnoho přidaného textu, jako jsou popisky, vysvětlivky a překlady. Ty jsou pečlivě umístěné tak, aby dokreslovaly celkový vizuální styl filmu.

Interní VFX (vizuální efekty) tým byl vedený vrchním supervizorem vizuálních efektů Timem Ledburym. VFX se nějakým způsobem dotklo každého záběru, kterých bylo ve filmu celkem 950. Ledbury pracoval i na dalších stop-motion snímcích, jako jsou *Frankenweenie* a *Fantastický pan Lišák*. (Wilford, Stevenson, 2018)

2.4 Shrnutí

Film *Fantastický pan Lišák* je ve své podstatě bajkou. Jedná se o adaptaci knížky pro děti a i na filmu je znát jakási dětská naivita. Možná i proto, že se jedná o Andersonův první animovaný snímek, a ačkoliv se k natáčení stavěl profesionálně, on i jeho tým se teprve učil pracovat s tímto médiem. Můžeme si všimnout mnoha nedokonalostí, hlavně co se týče zpracování loutek, animování lip syncu a srsti, to vše ale pomohlo k následnému vzniku epického příběhu o Psím ostrově. *Psí ostrov* se svým tématem naprosto odlišuje. Pojednává ve své podstatě o genocidě, a ačkoliv zobrazuje líbezný vztah mezi dítětem a jeho psem, nejedná se v žádném případě o film pro děti.

Po technologické stránce se *Psí ostrov* hodně zlepšil. Bylo zde zapojeno více vizuálních efektů, bez kterých by, díky své náročnosti a rozsahu, film vzniknout nemohl. Anderson se ve své tvorbě odkazuje na krásu ruční tvorby, ale mezi jeho dvěma stop-motion snímky je vidět velký technologický posun, který jeho filmy přibližuje více ke stylu animace studia LAIKA. Zachovává si však mnoho charakteristických vizuálních prvků, které vždy budou jeho tvorbu odlišovat od jiných, a to především užívání reálné srsti, tvorba přírodních živlů z fyzických materiálů a vyhýbání se nadužívání vizuálních efektů.

"It's all about what you see. It's not always about making things look right – it's about making things look beautiful."

("Je to všechno o tom, co vidíte. Není to vždy o tom, aby věci vypadaly správně - jde o to, aby věci vypadaly krásně.")

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 PŘÍPAD MRTVÉHO BROUKA

3.1 Literární příprava filmu

Případ mrtvého brouka je krátkometrážní animovaný film vyrobený pomocí digitální kresby. Samotný příběh vypráví o ženě Heleně, která v afektu zabije svého manžela Viktora zmraženým kusem masa, protože jí oznámí, že ji opouští a zanechává samotnou s malým dítětem. Pro Helenu je to tak traumatická zkušenost, že celou situaci vytěsňuje z mysli a před muži zákona se chová jako zdrcená vdova. Ti si pak lámou hlavu nad tím, kam zmizela vražedná zbraň a s ní i pachatel.

První nápad na tento film se objevil během mé přípravy na státní závěrečné zkoušky při dokončování bakalářského studia. Při vypracovávání otázek jsem se blíže seznámila s tvorbou Wladysława Starewicze. Jeho film *Pomsta kameramana (Mest' kinematografičeskogo operatora)* z roku 1912 ve mně probudil touhu natočit také krátký animovaný snímek s hmyzem v hlavních rolích. *Pomsta kameramana* je odrazem Starewiczovy vášně pro entomologii. Jeho dvanáctiminutový snímek vypráví příběh o zhrzené lásce humornou formou počátku dvacátého století. Ačkoliv to byl film ve své době převratný, o více jak sto let později by bohužel jen stěží obstál.

Po ukončení bakalářského studia jsem začala zpracovávat námět, který, jak jsem doufala, se stane mým diplomovým filmem. Žánrově jsem se chtěla film přiblížit současné době, a tak jsem se rozhodla sledovat internetový trend, který od roku 2019 nabýval na síle. Jedná se o takzvaná „true crime stories“, tedy skutečné kriminální příběhy, které se šíří internetem ve formě článků, videí a podcastů. Mým záměrem bylo zpracovat nějaký originální kriminální příběh obohacený o lehký nenásilný vizuální humor. Narazila jsem však na morální problém, zpracovat zločin, který se reálně odehrál. V prvních verzích námětu jsem tedy jen zkoušela vymyslet originální kriminální zápletku, která by byla jen lehce inspirována nějakou skutečnou událostí a nemohla nikoho poškodit.

Hlavními postavami v příběhu vždy byl manželský pár dvou kudlanek. V námětu jsem pak zvažovala dvě verze příběhu. Buď kudlanka dostojí své pověsti a svého manžela zavraždí, nebo prolomím zažitě přesvědčení a kudlanka manželka bude nevinná. Hlavní postavou příběhu pak měl být mladý seržant, který na poslední chvíli vraždu vyřeší. Po měsících práce jsem se rozhodla mnou napsaný námět pro jeho nevýraznost opustit.

Při hledání inspirace jsem se setkala s povídkou *Skopec na porážku (Lamb to the Slaughter, 1954)* od britského romanopisce, povídkáře a scenáristy norského původu Roalda Dahla. Povídka obsahovala přesně to, co jsem pro svůj film potřebovala. *Skopec na porážku* vypráví příběh manželského páru. Jednoho večera však dojde k nečekanému zvratu, vraždě a policejnímu

vyšetřování. Konec povídky je nečekaný a mrazivě úsměvný. Netrvalo tedy dlouho a rozhodla jsem se pro její volnou adaptaci.

Knihy Roalda Dahla se již dříve stávaly předlohou pro animovaný film. Jak zmiňuji v teoretické části této práce, Wes Anderson volně adaptoval knihu *Fantastický pan Lišak*. A již dříve vyšel loutkový animovaný film *Jakub a obří broskev* (1996) od režiséra Henryho Selicka podle Dahlovy stejnojmenné knihy. Dahlův způsob psaní je velmi odlehčený, jednoduchý a plný fantazie, a tak se skvěle hodí jako předloha pro animované filmy. Většina jeho tvorby cílí na staršího dětského diváka, ale dokáže zaujmout i dospělé. To dělá jeho práci přístupnou pro široký okruh čtenářů a potencionálně i diváků. Jedná se o jednoho z nejúspěšnějších britských spisovatelů.

Práce na scénáři pro film, v té době pracovně nazvaný *Mantis Case*, začaly s rokem 2020. Pracovala jsem na něm s Robértem Gumanem, studentem režie a scénáristiky. Snímek byl původně zamýšlený jako stop-motion, po vzoru Wese Andersona a Henryho Selicka jsem chtěla vytvořit loutkový animovaný film, který by skvěle zobrazoval atmosféru Dahlovy povídky. Stejně jako Anderson jsem nechtěla využívat CGI efektů a rozhodla jsem se vše vyrábět ručně. *Mantis Case* měl být temně nasvícený film a připomínat divadelní scénu v jednoaktové hře. To mělo napomáhat dramatičnosti příběhu. V případě loutek jsem se inspirovala Jiřím Trnkou a jeho malebnými nehybnými tvářemi bez lip syncu. Změnou intenzity a barevnosti světel tak mělo docházet k vyvolání potřebných emocí v divákovi. To vše bylo vzato na vědomí v případě psaní scénáře. Společně s Robértem jsme snížili počet postav ve filmu tak, aby nebylo potřeba vyrábět velké množství loutek. Celý příběh byl zasazen pouze do dvou propojených místností, které neměly být složité na výrobu a měly evokovat divadelní jeviště. Některé scény, jako například příjezd auta, byly ze scénáře vyškrtnuty a nahrazeny pouze zvukovým efektem. Ve scénáři pak také oproti knižní předloze chybí celá scéna, kdy hlavní postava po vraždě navštíví obchod, aby si zajistila alibi.

Scénář jsme také konzultovali s Tomášem Richtrem, režisérem a střihačem, který se později podílel na střihu filmu a se kterým jsem pracovala na animatiku. Ve výsledku scénář získal název *The Mantis Case*, česky *Případ mrtvého brouka*, a byl připravený k realizaci.

3.2 Výtvarná příprava filmu

Na character designu postav jsem pracovala již v průběhu psaní scénáře. Navrhovala jsem také místnosti, kde se příběh odehrává, to pak usnadnilo orientaci v prostoru a zlepšilo představu, kde která postava bude stát a jak se bude pohybovat. Vše stále vycházelo z předpokladu, že se jedná o stop-motionový snímek. Loutky měly mít kovové kloubové kostry a dřevěné hlavičky.

Postavy

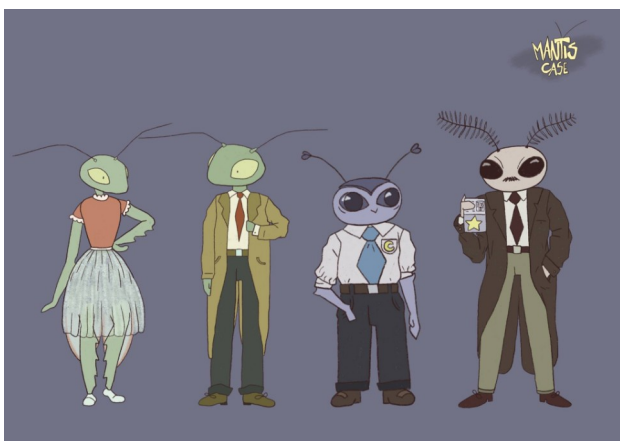
Hlavní postava Helena je symbolizována kudlankou nábožnou. Její stylizace nám napovídá, jakých činů se dopustí na svém manželovi. Helena je milující manželka a matka. Je však upjatá a labilní a ve vyhrocené situaci se dopustí vraždy, která je motivovaná neopětovanou láskou.

Manžel Heleny Viktor je taktéž kudlanka nábožná. Je to muž, který žije pro svou práci. Je unavený, uzavřený a nejeví zájem o své dítě. Jeho špatná povaha má budit nejasný dojem, že si možná zasloužil zemřít.

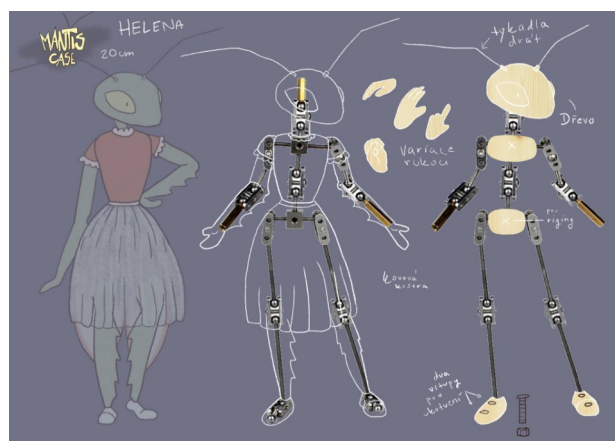
Další postavou ve filmu je seržant Holy, kterého představuje chrobák lesní. Holy je mladý, naivní a odhodlaný pomáhat. Je velmi nenápadnou postavou, avšak důležitou pro konečnou pointu filmu.

Detektiv Lišaj, stylizovaný jako temný a vážný lišaj smrtihlav, je silný dominantní muž odhodlaný dostat spravedlnosti, má však slabost pro, v jeho očích nevinnou, Helenu.

Eda je dítě Heleny a Viktora. Je to miminko kudlanky a jeho matka by pro něj udělala cokoliv.



Obr. 13: První návrhy postav



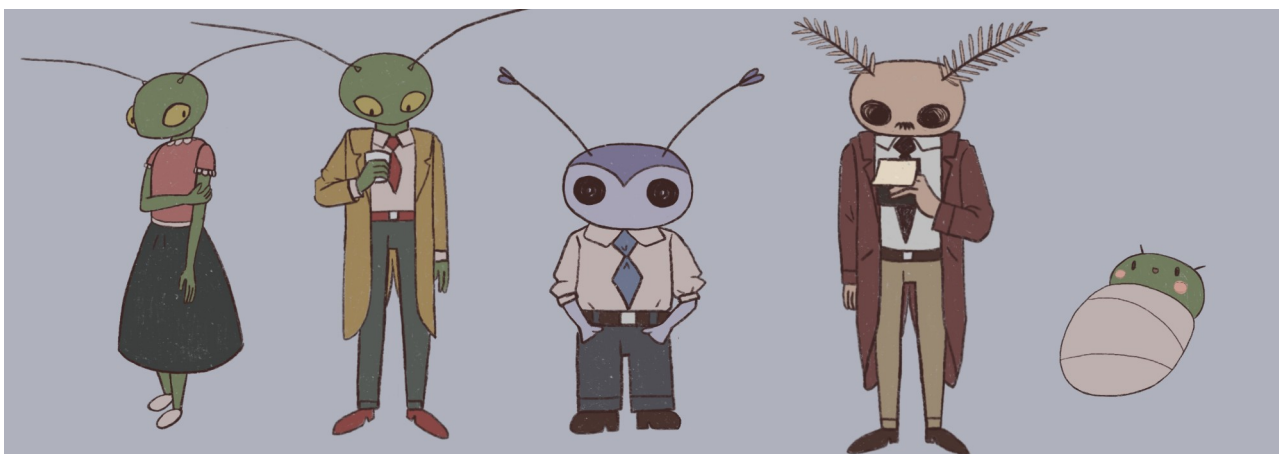
Obr. 14: Návrh loutky pro postavu Heleny

Stylizace postav vychází z prvotního nápadu zasadit příběh do hmyzího světa. Postavy samy o sobě ale hmyzem nejsou. Jejich podoba jen symbolicky vypovídá o jejich charakteru. Všechno ostatní, co je obklopuje, je zcela lidské, stejně tak jako jejich chování. Liší se od postav z filmu *Fantastický pan lišák*, kde jsou hlavními postavami zvířata, která se chovají jako zvířata a často si to sami přiznávají. Kudlanky se zde tedy stávají archetypem – samička, jak je známo, zabije samce. Proto je *Případ mrtvého brouka* spíše bajkou než příběhem ze světa hmyzu.

V době, kdy byl hotový scénář pro film a výtvarné návrhy, jsem se zúčastnila Filmových klapek nadačního fondu Filmtalent Zlín se žádostí o finanční podporu pro absolventský film. Podpora mi byla uznána v takřka poloviční požadované výši a díky tomu mohl nakonec film vzniknout v takové podobě, v jaké je. Požadovaná částka byla původně vyšší kvůli náročnosti zvolené techniky, ale

nakonec se ukázala jako naprosto dostačující, neboť jsem byla nucena kvůli opakujícím se vlnám epidemie covidu-19 techniku animace změnit tak, aby bylo možné na ní pracovat z domova. Film je tedy ve výsledku animovaný pomocí 2D digitální kresby.

Scénář zůstal zachován tak, jak byl napsaný pro stop-motion animaci. Upraveny byly hlavně designy postav, aby byly vhodnější pro kreslenou animaci. Film nakonec nemá svou divadelní stylizaci, ale byl připodobněn noirovým filmům čtyřicátých a padesátých let. *Případ mrtvého brouka* je sice film barevný, ale celkově jsou zde barvy tlumené, tmavé, dokreslované ostrými stíny.



Obr. 15: Návrhy postav pro kreslenou animaci

3.3 Storyboard, animatik

První verze storyboardu se velmi liší od výsledného filmu. Byl to odrazový můstek, podle kterého pak vznikl animatik. Veškeré změny záběrů a střihy se prováděly v animatiku. Byl již načasovaný a lehce rozanimovaný a umožňoval lepší představu o tom, co ve filmu fungovat bude a co ne. Práce na animatiku a veškeré jeho úpravy zabraly více jak půl roku. Pracovala jsem na něm spolu s Robértem Gumanem a Tomášem Richtrem. Konzultovala jsem ho také s Eliškou Oz, vedoucí mé praktické práce, kterou jsem si vybrala, neboť je autorkou mnoha a mnoha skvělých stop-motin animací. Ačkoliv byl snímek nakonec zhotovován jako kreslená animace, poskytla mi několik užitečných rad a postřehů.



Obr. 16: Příklad překreslování pozadí podle modelu v programu Blender

V době tvorby animatiku jsem vymodelovala v programu Blender (3D programu pro počítačovou grafiku) model celého prostoru, ve kterém se děj *Případu mrtvého brouka* odehrává. To mi nesmírně pomohlo při tvorbě záběrů a následně usnadnilo práci při kreslení pozadí. Chtěla jsem snímek pojmout realisticky, a mít tak v kresbě pozadí správně ubíhající perspektivu. Proto jsem si vždy nastavila kameru v Blenderu dle potřeby, pořídila snímek a ten pak překreslila v programu TVPaint Animation.

Animatik byl po svém dokončení provizorně ozvučen. Film obsahuje dialogy a bylo třeba jim finální animaci přizpůsobit. Hlasy jsme nahráli s Tomášem Richtrem a Robértem Gumanem. To nám pomohlo odhalit místa, kde dialogy nefungují. Udělala se tedy nová, poslední verze animatiku, podle které jsem se pak řídila při animování finálních scén.

3.4 Animace

Z počátku jsem si vybírala konkrétní záběry, animovala je a vybarvovala do finální podoby. Ozkoušela jsem si tak, jak funguje mnou navržený vizuální styl a jak dlouho zabere dokončení jednoho záběru. Pro celistvost a praktičnost výroby jsem se ale rozhodla pracovat na všech záběrech postupně. Prvně jsem si tedy pro všechny záběry pořídila snímky modelu a ty pak v linkách překreslila. Následně jsem v linkách dokončila i veškeré animace postav.

Pro některé pohyby jsem předtáčela referenční videa a v případě, že byl v záběru detail ruky, postupovala jsem technikou rotoskopie. Video jsem v programu Adobe Photoshop rozdělila na jednotlivé snímky a importovala do TVPaintu. Ruce jsem pak v nové vrstvě překreslila, ale vždy jen se čtyřmi prsty. Pro takovou stylizaci jsem se rozhodla nejen z důvodu ušetření si práce, ale aby ruce postav působily méně realisticky a nekontrastovaly příliš se zbylou stylizací postav.

Po dokončení animace jsem vybarvila veškerá pozadí, postavy a v několika samostatných vrstvách přidala stíny dokreslující celkovou atmosféru filmu. Stíny zde nepůsobí realisticky. Žijí si svým vlastním životem a mají za úkol především podtrhnout temnotu postav.

Film následně prošel dalším kolem úprav a střihu, aby perfektně seděl na dialogy. Takové pořadí práce bylo možné zejména proto, že ačkoliv film obsahuje dialogy, není zde lip sync. Přestože se nejedná o loutkovou animaci, chtěla jsem zachovat odkaz na práci Jiřího Trnky a jeho ilustrativní vizuální styl. Postavy se tak projevují zejména svou gestikulací. K čitelnosti emocí dopomáhá i stylizace postav, hra světla a stínu, herecky zvládnuté dialogy a dramatický hudební podkres.

3.5 Postprodukce

Nahrávání finálních dialogů probíhalo v době animování linek postav. Ideální by bylo, kdyby dialogy byly nahrané již před samotnou animací, aby bylo možné animaci přizpůsobovat intonaci hlasu, délce trvání mluveného slova atd. Bohužel jsme byli nuceni kvůli koronavirové krizi a komplikacím s ní spojenými nahrávání odložit na nejzazší možný termín. Nakonec se ale uskutečnilo a podílelo se na něm mnoho talentovaných lidí. Zvukačkou filmu je Ania Kuznetzova, která spolupracovala jak na nahrávání dialogů, tak na následném ozvučení filmu.

Dabery postav jsou:

Helena: Zuzana Černá

Viktor: Jakub Janíček

Seržant Holy: Ivan Štrobl

Detektiv Lišaj: Jakub Slabák

Nahrávání dialogů pro film *Případ mrtvého brouka* pro mě bylo cennou zkušeností. Poprvé jsem spolupracovala s herci a dabery v rozsáhlejší měřítku. Nahlédla jsem do fungování nahrávacího studia a vyzkoušela si režii živých lidí.

Finální animace byla kompletována v programu Adobe After Effects. Program jsem využila především pro tvorbu pohybů kamery. Rozhodla jsem nevyužít žádných dalších vizuálních efektů nebo barevných filtrů. Celkově má film působit čistě a evokovat dojem klasické kreslené animace. Synchronizace zvukové stopy a obrazu byla pak spolu se střihem provedena v programu Adobe Premiere Pro.



Obr. 17: Snímek z filmu *Případ mrtvého brouka*



Obr. 18: Snímek z filmu *Případ mrtvého brouka*

ZÁVĚR

Ačkoliv Wes Anderson natočil pouze dva animované snímky, právem se zapsal mezi nejlepší tvůrce stop-motion filmů. Nebojí se experimentovat a svým nevšedním stylem se jeho filmy vyčleňují z řad komerčních blockbusterů.

Z materiálů, především článků a rozhovorů, které jsem před psáním této práce procházela, jsem se dozvěděla, jak rozsáhlá a náročná je výroba celovečerního stop-motion animovaného filmu. Na výsledném díle se tak podílí nejen režisér, ale i desítky animátorů, výtvarníků, herců, tvůrců loutek a vizuálních efektů a dalších.

Zpracovávání informací ohledně stop-motion tvorby Wese Andersona mě však utvrdilo v přesvědčení, že z žádných knih o animování se člověk nikdy nenaučí tolik, jako když se sám osobně dostane do procesu výroby a zkusí si práci v kolektivu v profesionálních podmínkách. Na mnohé komplikace, ať už jsou technického nebo tvůrčího rázu, nemůže být člověk nikdy předem připraven a pouze jejich řešením se učí a posouvá ve své tvorbě dál.

Přesně takovým způsobem mě obohatila realizace mého diplomového filmu *Případ mrtvého brouka*. Komplikace spojené s epidemií covid-19 mě naučily přizpůsobit se dané situaci a pracovat i v nevšedních podmínkách. Díky spolupráci s mnoha talentovanými lidmi se mi nakonec podařilo film dovést do finální podoby, v jaké je nyní k vidění.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animované filmu*. 1. vyd. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4.

TWENTIETH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT. *Making of "Fantastic Mr Fox": A Film by Wes Anderson Based on the Book by Roald Dahl*. New York: Rizzoli International Publications, 2009. ISBN 0847833542.

LAUREN WILFORD a RYAN STEVENSON. *The Wes Anderson Collection: Isle of Dogs*. New York: Abrams, 2018. ISBN 1419730096.

Osmond, Andrew. *100 Animated Feature Films*, BFI Publishing, 2011. *ProQuest Ebook Central*, <https://ebookcentral.proquest.com/lib/natl-ebooks/detail.action?docID=4763990>.

Odborné články

VLASÁKOVÁ, Klára. Okouzující sebestřednost: Psí ostrov Wese Andersona. *A2*, 2018, **14**(11), s. 3. ISSN 1803-6635. Dostupné také z: <https://www.advojka.cz/archiv/2018/11/okouzujici-sebestrednost>.

METELEC, Matěj. Fantastický pan Anderson. *A2*, 2010, **6**(14), s. 10. ISSN 1803-6635. Dostupné také z: <https://www.advojka.cz/archiv/2010/14/fantasticky-pan-anderson>.

STEJSKAL, Tomáš. Fantastický pan Lišák: o zvířatech, lidech a dandysmu. *Cinepur*, 2010, **17**[19](70), s. 36. ISSN 1210-678X. Dostupné také z: <http://cinepur.cz/article.php?article=1881>.

PAVLÍK, Ondřej. TŘETÍ ROZMĚR DÁLNOVÝCHODNÍHO LEPORELA / PSÍ OSTROV: Kritika. *CINEPUR* [online]. Praha: CINEPUR, 2018, s. 1 [cit. 2022-01-12]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=4454>

TESAŘ, Antonín. WES ANDERSON / MELANCHOLIK V HRAČKÁŘSTVÍ: Portrét. *CINEPUR* [online]. Praha: CINEPUR, 2017, s. 1 [cit. 2022-01-12]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=2170>

TOUPALOVÁ, Malvína. Loutka ve filmu II: loutková animace po roce 1945. *Loutkář*, 2013, **63**(2), s. 10-11. ISSN 1211-4065. Dostupné také z: <http://www.loutkar.eu/index.php?h&id=2013026>.

TESAŘ, Antonín. Cesta do popkulturní fantazie. *A2*, 2016, **12**(11), s. 9. ISSN 1803-6635. Dostupné také z: <https://www.advojka.cz/archiv/2016/11/cesta-do-popkulturni-fantazie>.

DUTKA, Edgar, SVATOŠ, Milan a KLOS, Jan. Český animovaný film včera, dnes a zítra - I. *Loutkář*, 2009, **59**(2), s. 73-79. ISSN 1211-4065. Dostupné také z: <http://www.loutkar.eu/index.php?h&id=2009037>.

KLIMT, Aurel et al. Český animovaný film včera, dnes a zítra - II. *Loutkář*, 2009, **59**(3), s. 113-119. ISSN 1211-4065. Dostupné také z: <http://www.loutkar.eu/index.php?h&id=2009060>.

BALVÍNOVÁ, Malvína. Nejen loutková animace ve Velké Británii, USA a Austrálii. *Loutkář*, 2017, **67**(4), s. 104-105. ISSN 1211-4065. Dostupné také z: <http://www.loutkar.eu/index.php?h&id=2017117>.

Vincenzo Maselli. The Evolution of Stop-motion Animation Technique Through 120 Years of Technological Innovations. *International Journal of Literature and Arts*. Vol. 6, No. 3, 2018, pp. 54-62. doi: 10.11648/j.ijla.20180603.12

NEDELNÍK, Peter. Animace. *Animuj svůj svět* [online]. Šumperk: Animuj svůj svět, 2015-19 [cit. 2022-01-15]. Dostupné z: <https://www.animuj.eu/index.php/cs/chci-animovat/animace>

KOSÁKOVÁ, Tereza. JAK S TRNKOVÝMI PRINCIPY DOBÝT SVĚT LOUTKOVÉHO FILMU. *Loutkář* [online]. Praha: Loutkář, 2015 [cit. 2022-01-19]. Dostupné z: <http://www.loutkar.eu/index.php?h&id=2015079>

SANCTON, Julian. How the Puppets from Fantastic Mr. Fox Were Made [Slide Show]. *Vanity Fair* [online]. New York: Condé Nast, 2009, 2009 [cit. 2022-01-20]. Dostupné z: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2009/11/how-the-puppets-from-fantastic-mr-fox-were-made-slideshow>

MCLEAN, Thomas J. Made by Hand: The Puppets of 'Isle of Dogs'. *Awn* [online]. Los Angeles: ANIMATIONWorld, 2018 [cit. 2022-01-26]. Dostupné z: <https://www.awn.com/animationworld/made-hand-puppets-isle-dogs>

ANKER, Kathrine a Tristan OLIVER. Making Wes Anderson's Isle of Dogs with the Canon EOS-1D X. *Canon Europe* [online]. Uxbridge, UK: Canon Europe [cit. 2022-01-28]. Dostupné z: <https://www.canon-europe.com/pro/stories/making-isle-of-dogs/>

Videa

Dvdbytes, 2019, Behind The Scenes of The Fantastic Mr Fox, YouTube video. [2022]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=yUTXXOiMNRl&ab_channel=Dvdbytes

elkemonkey, 2009, Cutting Edge - Fantastic Mr Fox, YouTube video. [2022]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=CAo_qiGfLw&ab_channel=elkemonkey

Canon Europe, 2018, The making of 'Isle of Dogs', YouTube video. [2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=N5SC3kPdsQA&t=11s>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 Nákres tvorby stop-motion animace.....	11
Obr. 1 Vlastní zdroj	
Obrázek 2 Snímek z filmu <i>Corpse Bride</i>	13
Obr. 2 <i>Corpse Bride</i> [česky Mrtvá nevěsta Tima Burtona] [film]. Režie Tim BURTON. Velká Británie, USA, 2005.	
Obrázek 3 Snímek z filmu <i>Coraline</i>	13
Obr. 3 <i>Coraline</i> [česky Koralína a svět za tajnými dveřmi] [film]. Režie Henry SELICK. USA, 2009.	
Obrázek 4 Snímek z filmu <i>Fantastic Mr. Fox</i>	18
Obr. 4 <i>Fantastic Mr. Fox</i> [česky Fantastický pan Lišák] [film]. Režie Wes ANDERSON. Velká Británie, USA, 2009.	
Obrázek 5 Snímek z filmu <i>Fantastic Mr. Fox</i>	19
Obr. 5 <i>Fantastic Mr. Fox</i> [česky Fantastický pan Lišák] [film]. Režie Wes ANDERSON. Velká Británie, USA, 2009.	
Obrázek 6 Snímek z filmu <i>Fantastic Mr. Fox</i>	19
Obr. 6 <i>Fantastic Mr. Fox</i> [česky Fantastický pan Lišák] [film]. Režie Wes ANDERSON. Velká Británie, USA, 2009.	
Obrázek 7 Snímek z filmu <i>Fantastic Mr. Fox</i>	21
Obr. 7 <i>Fantastic Mr. Fox</i> [česky Fantastický pan Lišák] [film]. Režie Wes ANDERSON. Velká Británie, USA, 2009.	
Obrázek 8 Snímek z filmu <i>Fantastic Mr. Fox</i>	21
Obr. 8 <i>Fantastic Mr. Fox</i> [česky Fantastický pan Lišák] [film]. Režie Wes ANDERSON. Velká Británie, USA, 2009.	
Obrázek 9 Snímek z filmu <i>Isle of Dogs</i>	25
Obr. 9 <i>Isle of Dogs</i> [česky Psí ostrov] [film]. Režie Wes ANDERSON. USA, Německo, 2018.	
Obrázek 10 Snímek z filmu <i>Isle of Dogs</i>	26
Obr. 10 <i>Isle of Dogs</i> [česky Psí ostrov] [film]. Režie Wes ANDERSON. USA, Německo, 2018.	
Obrázek 11 Snímek z filmu <i>Isle of Dogs</i>	28
Obr. 11 <i>Isle of Dogs</i> [česky Psí ostrov] [film]. Režie Wes ANDERSON. USA, Německo, 2018.	
Obrázek 12 Snímek z filmu <i>Isle of Dogs</i>	30

Obr. 12 *Isle of Dogs* [česky *Psí ostrov*] [film]. Režie Wes ANDERSON. USA, Německo, 2018.

Obrázek 13 První návrhy postav.....36

Obr. 13 Vlastní zdroj

Obrázek 14 Návrh loutky pro postavu Heleny.....36

Obr. 14 Vlastní zdroj

Obrázek 15 Návrhy postav pro kreslenou animaci.....37

Obr. 15 Vlastní zdroj

Obrázek 16 Příklad překreslování pozadí podle modelu v programu Blender.....37

Obr. 16 Vlastní zdroj

Obrázek 17 Snímek z filmu *Případ mrtvého brouka*.....39

Obr. 17 Vlastní zdroj

Obrázek 18 Snímek z filmu *Případ mrtvého brouka*.....39

Obr. 18 Vlastní zdroj