

Uplatnenie animácie v hranom filme doma i v zahraničí

Bibiána Némethová

Bakalárska práca
2010



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

nascannované zadání s. 1

nascannované zadání s. 2

ABSTRAKT

V mojej práci spomeniem na úvod prvé počiatky zobrazovania pohybu a prvé vynálezy, ktoré boli predchodcami premietania filmu.

Opíšem rôzne typy využitia animácie v hranom filme na základe príkladov. Začnem krátkometrážnymi filmami a prejdem k dlhometrážnym v Českej republike a v zahraničí.

Na záver zhrniem, kde všade sa dnes animácia objavuje, do akých žánrov prenikla.

Kľúčové slová: animácia, animatronik, triky, "motion capture", bábky, fantázia

ABSTRACT

In my work, I mention the beginning of movie's record and the first inventions, that were predecessors of movie's screening.

I description different types of animation in feature film, on his examples. I start with short films and then I description feature-length in Czech Republic and in abroad.

In conclusion, I summarize, where is animation apply today, where the animation penetrated.

Keywords: animation, animatronic, trick, "motion capture", puppets, fantasy

PodĎakovanie všetkým, ktorí ma podporovali.

OBSAH

ÚVOD.....	8
I TEORETICKÁ ČASŤ.....	9
1 PRVÉ KRÁTKOMETRÁŽNE FILMY.....	10
1.1 KLASICKÁ KRESLENÁ ANIMÁCIA.....	10
1.2 PIXILÁCIA.....	12
1.3 ČESKÁ REPUBLIKA.....	13
1.3.1 Bábková animácia.....	13
2 DLHOMETRÁŽNE FILMY.....	15
2.1 KRESLENÁ ANIMÁCIA.....	15
2.2 BÁBKOVÁ ANIMÁCIA V ČESKEJ REPUBLIKE.....	19
2.3 BÁBKOVÁ ANIMÁCIA V ZAHRANIČÍ.....	21
3 POROVNANIE DVOCH VERZÍ JEDNÉHO FILMU.....	25
4 ĎALŠIE DLHOMETRÁŽNE FILMY.....	28
4.1 POČÍTAČOVÁ ANIMÁCIA.....	28
ZÁVER.....	31
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY.....	32
ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK.....	33
ZOZNAM OBRÁZKOV.....	34
ZOZNAM PRÍLOH.....	35

ÚVOD

Počiatky zachycovania pohybu siahajú do dávnych dôb, až do obdobia kamennej doby, 12 000 pred. n.l. Vtedy praveký človek maľoval na steny svojho príbytku postavy zvierat'a, najskôr ich radil vedľa seba náhodne, bez príbehu. Potom pridával k postavám zvierat i postavy človeka a zachytával tak scény z lovenia.

Premyslenejšie stvárňoval príbehy v období starého Egypta, kedy maľoval množstvo postáv radených v pásoch vedľa seba. Takéto postavy, po lepšom zahladení sa na ne, vytvárajú ilúziu pohybu.

O niekoľko tisícročí neskôr sa zachytával pohyb prostredníctvom nových vynálezov, ktoré priniesla pokročilá doba. Camera obscura "vyčarovala" na plátno čerta, i keď "visel dolu hlavou", zožalo toto premietanie veľký úspech. Ďalšou bola laterna magica, ktorá dokázala premietnuť obrázky väčšiemu publiku. Predchodcom animovaného filmu sa stali vynálezy: koleso života a praxinoskop.

Ľudia vždy mali a majú radi príbehy, pretože sa nechávajú tak vtiahnuť do sveta fantázie pred realitou. A animáciou vo filme sa dá toto vtiahnutie a fantázia podporiť. Dovoľuje tvorcom vytvoriť svet bez hraníc, otvára bránu, za ktorou sa obyčajné predmety, s ktorými sa stretávame každý deň bežne v domácnosti, dávajú do pohybu, ožívajú najpodivnejší tvorovia a z každej strany nás vítajú kúzla. V prvých hraných filmoch od Georga Meliésa, Jamesa Stuarta Blacktona, Segunda de Chomona sa animácia vytvárala pomocou "triku" stop-motion. Prevažovala v nich klasická kreslená animácia a pixilácia.

I bábka sa postupne začala využívať v spojení s hraným filmom a rokmi sa stala najčastejšie využívanou a obľúbenou technikou. Priniesla so sebou aj animatroniky, ktoré sú akoby jej zväčšeninou. Vylepšovaním technológií sa animácia zdokonaľovala rýchlym tempom a v posledných rokoch sa uplatnila i počítačová forma animácie.

Myslím, že spojenie hraného filmu s animáciou, ho oživí, otvára brány fantázie a dáva lepší priestor na jej vyjadrenie. Necháva diváka preniknúť do tajomného sveta alebo naopak postavičky, ktoré poznáme z obrazoviek a zo samostatného animovaného filmu, naraz dostávajú možnosť vystúpiť z ich sveta a zahrať si na plátne so živými hercami. Divák má zrazu pocit, že sa k svojím hrdinom môže priblížiť.

I. TEORETICKÁ ČÁST

ANIMÁCIA

Slovo animácia pochádza z latinského pôvodu anime, čo znamená duša.

Animovanie je proces, pri ktorom animátor pracuje s kreslenými, grafickými či priestorovými objektmi. Týmito objektmi hýbe opatrne, po krátkych častiach. Každý nepatrný posun nasníma kamerou ako obrázok. Obrázok po obrázku vytvára vo výslednej fáze, pri premietaní, ilúziu pohybu. Objekty naraz ožívajú, kreslené postavy vystupujú z papiera smerom k divákovi, grafické objekty sa transformujú z jedného na druhý a bábkové príšerky zrazu gestikulujú, rozprávajú, smejú sa alebo zosmútia.

Animátor im vdychuje život, dušu ale aj charakter. Jeho prácou sa postavičky nadýchnu a začnú rozprávať svoj príbeh.

1. PRVÉ KRÁTKOMETRÁŽNE FILMY

1.1 Klasická kreslená animácia

V prvých hraných filmoch sa animácia objavovala ešte len ako súčasť trikov. Najčastejšou technikou bola klasická animácia.

Keďže kombinovaný film znamená spojenie hraného a animovaného filmu, kde sú obidve techniky filmu v rovnováhe, dopĺňajúc sa navzájom, hovoríme pri prvých krátkometrážnych filmoch ešte len o pokusoch využitia animácie.

Jedným z prvých priekopníkov filmu bol **Georges Méliés**.

V jeho filme La Lune a un Metre- Astronómov sen, z roku 1898 sa objavila krátka animácia nakreslenej postavičky bielou kriedou na tabulu. Zemeguľa a mesiac, nakreslené astronómom, sa dajú do pohybu, spoja v postavičku, ktorá sa smeje a hýbe nohami aj rukami. Pohyb vytvoril svojou známou technikou "stop-motion", kedy popri snímaní scény zastavil kameru, všetko v scéne znehybnelo, zároveň urobil zmenu postavičky a následne pustil kameru. Tento spôsob záznamu zmeny v obraze, "stop-motion" trik, ktorý vznikol náhodou, keď sa mu zastavila kamera počas nakrúcania scény ulice, sa stal jeho charakteristickým prvkom tvorby. I ďalšie filmy, ktoré vytvoril, sú plné trikov, miznúcich a pribúdajúcich postáv v zábere.

Ďalšími filmami, v ktorých bola použitá kreslená animácia a "stop-motion" trik, sú *The Enchanted Drawing*- Očarené kreslenie z roku 1900 a *Humorous Phases of Funny Faces*- Humorné fáze smiešnych tvári, z roku 1906.

Obidva filmy nakrútil **James Stuart Blackton**.

Bol považovaný za otca animácie v Amerike, okrem spomínaných dvoch filmoch nakrútil niekoľko ďalších krátkych filmov s použitím klasickej kreslenej animácie a pixilácie.

Vo filme *The Enchanted Drawing* vystupuje Blackton ako kreslič, ktorý vytvorí na tabulu bielou kriedou postavu a rozohráva s ňou divadlo. Blackton vytáhuje nakreslenú fľašu alebo klobúk z tabule a postavička reaguje mimikou tváre. Animácia je opäť vytvorená pomocou "stop-motion" triku. Blackton po zastavení kamery znehybnie, následne sa vytvorí zmena postavičky a kamera sa opäť spustí, Blackton pokračuje v hraní a reaguje na zmenu. V tomto filme je spojenie animovanej časti a hranej už v rovnováhe a reagujú na seba počas celého filmu.

Narozdiel' vo filme *Humorous Phases of Funny Faces*, živý herec rozohráva animáciu. Jeho ruka vstupuje do záberu, kedy nakreslí dve tváre a občasným zasiahnutím vytvorí zmenu. Postavičky sa po čase začnú hýbať sami, a hercova ruka už nevstupuje do záberu. Animácia je takisto vytvorená pomocou "stop-motion", ale v porovnaní s hraným výstupom je v prevahe.



(obrázok č. 1)

Séria troch krátkych experimentálnych filmov v spojení s klasicou animáciou, ktorú vytvoril v rokoch 1919 až 1929 **Max Fleischer**, sa volá *Out Of Inkwell*- Von z kalamára. Kreslený klaun tu oživa a vyskakuje z plátna do reálneho sveta.

1.2 Pixilácia

K ranným technológiám animácie patrí pixilácia. Pixilácia znamená oživenie reálnych, skutočných objektov a rozkúskovanie pohybu hercov, ich herecké predstavenie. V hranom filme takáto animácia zrazu prekvapila pohybom statických predmetov, akoby nimi hýbali zvláštne čary a kúzla, duchovia či strašidlá. Pre diváka pôsobí takáto animácia v spojení s hereckým výstupom realistickejšie. A bola výborným spojením vo filmoch so strašidelnými témami.

Za prvý film, ktorý využil túto technológiu sa považuje The Haunted Hotel- Strašidelný hotel z roku 1906, režírovaný **Jamesom Stuartom Blacktonom** pre parížsku pobočku Vitagraph. „Hotelový host je sužovaný nadprirozenými silami, objavujúcimi se na plátně pomocí dvojexpozic, vodících lanek, stop záběrů a jiných triků." (Dějiny filmu, Kristin Thompsonová, David Bordwell, r.2004, str.60. odst.4.)

Segundo de Chomon

Španielsky režisér a kameraman, začínal krátkymi trikovými filmami, pracoval pre spoločnosť Pathé vo Francúzsku, pre ktorú natočil aj film z roku 1906 Le Théâtre de Petit Bob- Divadlo malého Boba. Rozpixeloval tu chlapcove hračky.

Jeho významným filmom je El Hotel Electrico- Elektrický hotel, z roku 1905. Rozohral tu divadlo s objektmi, ale aj samotnými hercami. Objekty sa hýbu po byte, ale aj na hercoch, hrebeň im rozčesáva vlasy, žiletka holí fúzy, kefa leští topánky. Celý hotel tak oživa a divák sleduje neustály pohyb. Pixiláciu vytvoril tak, že každý malý nebadaný posun objektu nasnímal zvlášť na kameru po políčkach. Kameru zastavil, pohol objektom a znova ju spustil a nasnímal zmenu. Pri premietaní sa objekty pohybovali samé, dostali život a rozkúskovaný pohyb sa spojil v plynulý. Na záver filmu sa objekty a herci ocitnú vo víre pohybu.

Segundo de Chomon sa stal v 20-tych rokoch expertom na špeciálne efekty.

1.3 ČESKÁ REPUBLIKA

1.3.1 Bábková animácia

V Českej republike sú najvýznamnejšími postavami kinematografie, ktoré kombinovali vo svojej tvorbe hraný film s animovaným, Hermína Týrlová, Jiří Trnka a Karel Zeman. Každý si vytvoril svoj špecifický rukopis, ktorý sa odlišoval od v tej dobe najznámejšieho amerického tvorca animovaných filmov, Walta Disneyho.

Pre rannú českú tvorbu je špecifická animačná technika, ktorou je bábka. Inšpiráciou pre ňu boli divadelné bábkové predstavenia a tak sa i kinematografia niesla v tomto duchu. A keďže tieto filmy boli určené hlavne malým divákom, prehovárali k nim oživením hračiek. Bábka sa stala najlepším priblížením k tomuto detskému svetu a pôsobí akoby hračky začali dýchať a vyskakovať z políc v detských izbách.

Hermína Týrlová

Animátorka, výtvarníčka, ilustrátorka detských časopisov a režisérka.

V jej filme Vzpoura hraček z roku 1946 kombinovala bábku so živým hercom. Príbeh poukazuje na dobu protektorátu zastúpeného v postave gestapáka, ktorý prichádza do dielne plnej drevených hračiek a ničí toto prostredie. Bábky postupne ožívajú a spoločnými silami ho potopia a vyženú. Spojenie animovanej časti s hranou je vytvorené prestrihmi z herca na hračky a naopak. Napríklad keď hračky pustia vodu na gestapáka, záber ukazuje ako sa pripravujú a spúšťajú vodu z hadice a prestrihom na gestapáka vidíme už valiacu sa vodu na neho alebo v scéne, kedy vystreľujú z dela bomby, sú záberom zachytené hračky, ako sa pripravujú na výstrel a v prestrihu na herca vidíme ako ho rana zasiahla.

Podobne pracoval so živými hercami a bábkami aj **Karel Zeman** vo svojom debutovom filme Vánoční sen v roku 1945. Vo filme, v ktorom oživa hračka aby zaujala pozornosť dievčať a využíva takisto prestrihy na spojenie hranej akcie a animovanej.

Scény, v ktorých sa hračka pohybuje a zabáva dievča, striedajú zábery s dievčaťom, ktoré reaguje na hru hračky smiechom. Postavička sa pohybuje jemne a s ľahkosťou.

Cupitá k dievčininej posteli a začína hrať divadlo. Po spustení ventilátora prichádza obrovský prúd vzduchu, ktorý rozvíri aj more a fúkne do plachiet lode, v obrázku zavesenom na stene. Tu je použitá animácia kreslená, pre prispôbenie sa maľovanému obrázku. V okamihu kedy dievča prichádza do kontaktu s hračkou, presne v scéne, kedy ju berie do rúk a objíma, hračka znehybnie.



(obrázok č. 2)

Jiří Trnka

Ďalšou významnou postavou v dejinách českého animovaného filmu sa stal Jiří Trnka. Animátor, výtvarník a režisér, ktorý vytvoril niekoľko filmov pre deti.

Nakrútil však aj dielo, ktoré je reakciou na dobu, v ktorej tvoril. Film Ruka z roku 1965 je spojením hraného filmu s bábkovou animáciou. Hranú časť zastupuje hercova ruka v bielej rukavici, ktorá predstavuje režim. V scénach, kedy hercova ruka prichádza do kontaktu s bábkou, je táto ruka rozpoťahovaná pixiláciou. Postavička aj ruka reagujú na seba v jednom



(obrázok č. 3)

zábere. V inom prípade, tento spôsob kombinovania hranej časti s bábkou riešil tak ako Týrlová alebo Zeman- prestrihmi. V zábere, kde sa ruka pomaly blíži k postavičke a hypnotizuje ho, ruka tvorí hraný rámeček. Tam, kde si "oblieka" rukavicu, z ktorej visia lanká, je ruka rozpixelovaná a postavičku vidíme nehybne stojac chrbtom pred kamerou.

2. DLHOMETRÁŽNE FILMY

2.1 Kreslená animácia

Dlhometrážne hrané filmy si osvojili najviac animačnú techniku bábky a v dnešnej dobe počítačovú animáciu. Kreslená animácia sa popri filme stratila do pozadia, a filmy s touto technikou dnes už v takom množstve nevznikajú. Ale i napriek tomu, začnem práve klasickou kreslenou animáciou.

Robert Stevenson

Anglický scenárista a režisér. Po príchode do Kalifornie režíroval filmy pre spoločnosť Walta Disneyho v rokoch 1960 až 1970. Jeho najznámejším filmom je rodinný muzikál z roku 1964, Mary Poppins. Je to kombinácia kreslenej animácie s hraným filmom. Mary Poppins, ktorú stvárnila herečka Julie Andrews, je dáma, ktorá prichádza do rodiny Banksových a prináša so sebou kopu dobrodružstiev, smiechu a kúziel. Jedným z dobrodružstiev je skočenie do obrázka, namaľovaného na zemi v parku. Dostanú sa tak do krajiny kreslených postavičiek. Spojenie hranej a animovanej časti vytvorili tvorcovia tak, že živí herci hrali svoju časť na jednofarebnom pozadí, ktoré bolo v postprodukcii nahradené kresleným pozadím. „Příkladem spojení kresleného a hraného filmu je Mary Poppins Walta Disneye, kde Julie Andrewsová a Dick van Dyke hrají na pozadí kresleného filmu, spolu s animovanými postavičkami. Technicky se toho dosáhlo tak, že herci byli snímáni na jednobarevném pozadí; odstraněním barvy za pomoci celé řady laboratorních procesů se pozadí změnil v pohyblivé masky, které pak umožní vkopírování jiného filmového materiálu, v daném případě animovaného filmu.“(Karel Zeman, kolektiv autorov, r.1986, str.42, odst.2) Animátori mali za úlohu k hercom vytvoriť animované postavičky, ktoré na ne prehovorila alebo s nimi tancujú. Musia vytvoriť pohyb tak, aby do hranej časti zapadal, aby reakcie hercov sedeli s akciou animovaných postáv. I herci to mali pri nakrúcaní ťažšie, pretože hrali sami, a museli si predstavovať tieto kreslené postavy i prostredie, v ktorom sa nachádzajú. Animácia je typická Disneyovská, jemná a plynulá. I samotná Mary Poppins svoju hereckú akciu prispôsobila k animovanej a takisto sa pohybuje ladne a nežne.

Okrem kreslenej animácie tu kombinovali i techniku pixilácie. V scénach, kedy deti spolu s Mary Poppins upratujú hračky pomocou lusknutia prstov. Tento trik je vytvorený tak, že hračky pixiláciou rozpochybovali animátori zvlášť, bez prítomnosti hercov.

Toto nakrútili a spojili s hercami tak, že premietli animáciu na plátno. Pred týmto plátnom stáli herci, tak, že to vytváralo dojem, že sú priamo v izbe s hračkami. Po správnom načasovaní hereckej akcie na obraz premietajúci skrývajúce sa hračky do kufra, vyvoláva toto spojenie dojem, že hračky reagujú a poslúchajú na lusknutie prstov. Tento spôsob, známi už v rannej kinematografii nahradili moderné techniky, ale nie úplne vymazali. Používa sa aj v dnešných filmoch, hlavne pri náročných scénach.

Film sprevádzajú aj rôzne triky, kedy si Mary Poppins vykladá zo svojho kufra veci, ktoré by sa tam v skutočnosti nezmestili, ako napríklad dlhú lampu, zrkadlo či vešiak na kabát. Ľudia v jej okolí strácajú do smiechu gravitáciu a vyletávajú do výšok.

Joseph James "Joe" Dante

Americký producent a režisér, tvorca komédii a sci-fi filmov. I jemu sa podarilo spojenie klasickej animácie s hraným filmom, v komédii Looney Tunes, Back in action-Looney Tunes, späť v akcií, v roku 2003. Nie je to príbeh, kde hlavných hrdinov vtáhuje fantastický svet animácie, ale je o vytiahnutí kreslených postavičiek z animovaného sveta do toho reálneho. Postavičky zapadajú do sveta ľudí a sú jeho súčasťou. Hlavní hrdinovia zachraňujú svet pred Mr. Chairmanom, ktorý chce zmeniť ľudstvo v opice.



(obrázok č. 4)

Tak ako aj u Mary Poppins, aj tu bola animácia v niektorých scénach spájaná s hranou časťou pomocou jednofarebného pozadia, používa sa buď modré pozadie, alebo zelené. Ostatné veci, rekvizity, hercovo oblečenie nesmeli obsahovať takúto farbu, pretože v postprodukcii bola pomocou počítačovej techniky vymazaná. Následne nahradená kresleným pozadím a animovanými postavami. Tento postup bol používaný pri scénach, kde tvorcovia vytvárali kreslené pozadie. V ostatných záberoch, kde pozadie ostalo reálne, modré alebo zelené plátno nebolo treba. Scéna sa nakrútila so živými hercami, ktorí si

predstavovali, že postavičky Bugs Bunny a Daffy sú jej súčasťou. Pred nakrúcaním im pomáhali bábkari, ktorí zahrali akciu s vytvorenými bábkami Bunnyho a Daffyho.

Takto pripravili scénu a pri ostrom zábere sa vzdialili za kameru. Ale i takto pomáhali hercom, vydávali zvuky a rozprávali miesto hlavných animovaných hrdinov.

Iným spôsobom oživenia animovanej postavičky vedľa živého herca bolo, keď si živý herec obliekol kostým zelenej farby a v postprodukcii bola táto farba vykľúčovaná. Herec, ktorý miešal a rozdával karty na stôl zmizol, a jeho akciu nahradila animovaná postava. Rovnaký spôsob, ako pri kľúčovaní pozadia, využívaný v scéne, kedy kreslená postavička pracovala s reálnymi objektmi.

Kreslená animácia nepozná hraníc v transformovaní postáv a v možnostiach deformovania. Práve to dodalo tomuto filmu vtipnosť a napokon tieto postavy nás rozosmievajú na obraze už niekoľko rokov v klasickej forme, takže iná technika animácie by zhodila ich originalnosť.

Robert Zemeckis

Americký režisér, producent a scenárista. Vytvoril podobným spôsobom film Who Framed Roger Rabbit- Kto obvinil Králiko Rogera, v roku 1988.

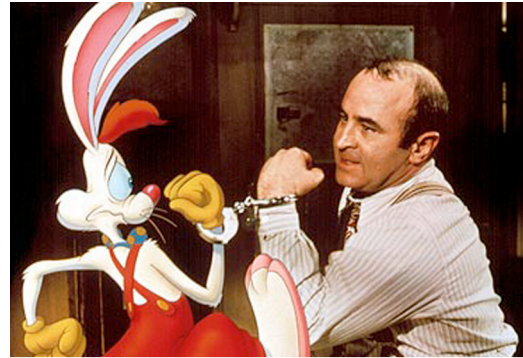
Bol vytvorený podobným spôsobom ako Looney Tunes, herci hrali v reálnom prostredí a po nakrútení v postprodukcii animátori dokreslili postavičky. Objekty, napríklad zbrane, ktoré držali v rukách animované postavičky, boli v skutočnosti zavesené na lanách, ktorými hýbali bábkari. Tí sa pohybovali po konštrukcii nad filmovacím prostredím.

V scéne, kde živý herec drží v umývadle plnom vody animovanú postavu, sa voda víri a postavička svojím pohybom vystrekuje vodu z umývadla. Neskôr prichádza druhá kreslená postava a šplechne rukou do vody v umývadle. Toto bolo vytvorené pomocou hadíc, ktoré viedli do umývadla a v potrebnom okamihu pustením vzduchu do hadíc, vyšplechla voda.

Pri bitkách, kreslené postavy dopadali na reálne stoly a stoličky, ktoré sa zlomili alebo pohli. Pri natáčaní k nim priviazali laná a ľudia mimo kameru nimi trhli tak, že vo výsledku to vyvolalo dojem, že postavička svojím dopadom odsunula stoly.

Za animovaným dieťaťom sediacim v kočíku, ktoré fajčí reálnu cigaretu, sa skrýva mechanizmus, zostrojený z robotickej ruky, ktorú si navliekol živý herec skrytí mimo záber a z menšej kópie tejto ruky, ktorá je umiestnená v kočíku. To čo spraví herec so

svojou rukou, zopakuje aj táto menšia kópia, ktorá drží v ruke cigaretu. Takže pohyb s cigaretou vytvorí mechanická ruka, ktorá je v postprodukcii prekreslená postavou dieťaťa. Táto mechanická ruka je dôležitou súčasťou filmu i naďalej a pomáha k vytvoreniu ďalších scén, napríklad, keď postavička rozbija tanieru alebo dvíha papiere.



(obrázok č. 5)

Kreslené auto, ktoré riadi živý herec, je v skutočnosti akási konštrukcia podobná autu, ale bez bočných dielov a strechy. Tie sú dodatočne dokreslené a vytvárajú tak živé kreslené auto s očami. Pred samotným animovaním si animátori sadli s režisérom pred film a po častiach rozoberali, čo sa v danej scéne bude diať. Animátori si pripravovali škice a zaznamenávali akciu, potom ju rozkresľovali okienko po okienku ručne na papier. Výsledný film vznikol po 12-tich až 14-tich mesiacoch animovania.

Ďalšie filmy ako kombinácia hraného filmu s kresleným, už len spomeniem, boli nimi: The Three Caballeros- Traja gavalieri z roku 1944 od režiséra Normana Fergusona a tiež Anchors Aweigh z roku 1944 od Georga Sidneyho.

2.2 Bábková animácia v Českej republike

K najznámejším dlhometrážnym filmom, ktoré dopĺňa bábková animácia, patria *Vynález zkázy* a *Otesánek*. Česká bábková tradícia pokračuje a aj v dlhometrážnych filmoch je najčastejšie používaná.

Karel Zeman

Karel Zeman si postupne vytvoril svoj vlastný výrazný štýl, plný nových trikov. Realizoval kulisy neobyčajným spôsobom, prekážkou mu nebolo pripraviť podmorský svet či vzdialiť sa nad zemský povrch a vzlietnuť do oblakov. Toto všetko predviedol vo svojom filme *Vynález zkázy* z roku 1958. Je to kombinácia nie len bábky ale aj kreslenej animácia, ktorú použil pre stvárnenie halucinácie a ilúziu inžiniera Harta, ktorému sa na dne morského dna zazdalo, že vidí dve ryby, ktoré sa pretransformovali na poletujúceho motýľa.

Zeman vŕahuje diváka do deja postupne, predstavuje mu svet a dobu, ktorú tvorí široká škála vynálezov. I hlavná postava, sám inžinier Hart, vraví „setkával jsem se s vynálezy na každém kroku“.

Vytvoril kulisy, ktoré pripomínali ilustráciu Vernerovej knihy. Steny zámku, lode i ponorky, aj nebo a oblečenie hercov bolo čiarkované. K čiernobielemu filmu to dotvára pocit, akoby sme sledovali obrázky z knihy. Prispôbil tak hranú časť k animovanej a zotrel tak rozdiel medzi nimi. „Použití řady triků, malovaná plátna dekorací, dokreslování



(obrázok č. 6)

falešných světél a stínů, to vše vytváří zvláštní filmový styl.(Karel Zeman, kolektiv autorov, r.1986, str.35, odst.4).

Bábková animácia nahrádzala hercov v scénach, ktoré by reálne bolo ťažko natočiť. Vytvoril si teda podmorské dno pomocou akéhosi akvária, ktoré umiestnil pred kameru. Napustil do neho vodu, ktorá rozvlnila scénu za akváriom. Obraz nakrútil a spojil s hereckou časťou tak, že ho premietol na plátno, pred ktorým sa diala herecká akcia.

Takže unesený inžinier Hart sledoval z okna ponorky scénu, kde potápači vychádzali z tejto ponorky a plavili sa smerom k obchodnej stroskotanej lodi. Potápači boli tiež nahradení bábkami.

Karel Zeman je sám vynálezcom. Vytvoril si rôzne vynálezy pre tento film, ako napríklad zvláštne podmorské skútre, čo vydávajú zvuk bicyklového zvončeka, ponorky i vzducholode. Podobným prevedením je film Ukradená vzducholod' z roku 1966.

Filmom Cesta do Praveku, z roku 1955 vtáhuje diváka do dávnych čias a prostredníctvom štyroch kamarátov, ktorí na svojej výpravnej ceste stretávajú rôznych pravekých tvorov rozpráva príbeh plný dobrodružstiev. Živých hercov tu kombinoval s bábkami mamuta, dinosaura a iných rôznych tvorov. Bábky sú štylizované, nekopírujú a nesnažia sa o presné zachytenie reality. „Tato stylizace spočívá ve zvláštní souvztažnosti napodobení předmětu (člověka, zvířete, čehokoli) a jeho kineticky výtvarného, osobitého, od věrné kopie záměrně odlišného zpodobení, které je základem estetického ozvláštňení daného předmětu.“(Karel Zeman, kolektiv autorov, r. 1986, str.59, odst.2)

Jan Švankmajer

Výtvarník, scenárista, animátor a režisér, ktorý si vytvoril vlastný špecifický rukopis, odlišný od Zemanovej, Trnkovej či Týrlovej tvorby.

V roku 2000 natočil film, v ktorom skombinoval hranú akciu s bábkovou, papierikovou animáciou a pixiláciou. Otesánek, surrealistický horor v spojení s ľudovou rozprávkou.

Animácia bábkou bola použitá pre rozpohybovanie malého Otesánka. Jednoduché pohyby, ako kope nohami a rukami sú sekané. S hereckou akciou bola táto animácia aj tu riešená prestrihmi. V tomto zábere, kde malý Otesánek plače nevystupovali žiadni herci, ich reakciu je možné vidieť prestrihom na nich. Po čase, keď Otesánek vyrastie vo veľkú obludu, ktorá požíera všetkých okolo seba, nahrádza malú bábku veľká a zábery sú redukované na detaily, kde vidno len Otesánkové ruky, ktoré sa načahujú za potravou. Alebo sú zábery tak stavané, že vidno len siluetu Otesánka cez sklenené dvere ako sa blíži k živému hercovi.

V časti, kde malá Alžbetka číta z knižky rozprávku o Otesánkovi, čím dopĺňa dej filmu, je použitá papieriková animácia. Prispôsobuje sa tak ilustráciám v knižke a zdôrazňuje tým rozdiel medzi realitou a rozprávkou.

Pixiláciou oživil predstavy malej Alžbetky, ako ju pán Žlábka ohmatáva. Čo je vidno v záberoch, kedy starý pán vychádza po schodoch a narazí na Alžbetku, dáva si okuliare na oči a gombíky na nohaviciach sa mu jeden za druhým rozopínajú a z nohavíc vyjde ruka. Taktiež v záberoch, v ktorých sa hýbalo jedlo bola použitá pixilácia.

Českí tvorcovia sa nesnažili o čo najvernejšie zachytenie reality, ale vytvárali si svet štylizovaný, v ktorom vyrozprávali najrôznejšie príbehy.

2.3 Bábková animácia v zahraničí

Technika bábky sa i v zahraničných filmoch stala obľúbenou a často využívanou. Možno práve preto, že narozdiel od 2D kreslenej animácie, zapadá svojou trojrozmernosťou lepšie do reálneho sveta, v ktorom vystupujú živí herci. Využíva sa teda hlavne vo filmoch, v ktorých sa animáciou a postavami chcú filmári priblížiť čo najvernejšie k realite. Vzbudiť dojem, že postavy v príbehu sú skutočné a príbeh možný i v realite, v našom svete.

Jim Henson

Americký bábkar a režisér, tvorca charakterov najznámejších bábok, nazývaných Muppets- maňuškové bábky. Vystupovali v televízii v seriáli pre deti, v Sesame Street a v The Muppet Show, a tiež vo filme The Muppet Movie. Bol zakladateľom The Jim Henson Company, ďalej Jim Henson Foundation a napokon Jim Henson's Creature Shop.



(obrázok č.7)

Jeho Labyrinth- Labyrint, z roku 1986 zahrňuje diváka fantáziou na každom kroku, prekvapuje tými najrozličnejšími postavami a charaktermi, a zásobuje divákovu pozornosť trikmi a ilúziami. Hlavná hrdinka Sarah musí do trinástich hodín nájsť svojho malého nevlastného brata, inak ho už nikdy neuvidí. Prekážky jej kladie Jareth, kráľ Goblinov, ktorého si zahral a postave dal tajomnú tvár a charakter spevák David Bowie.

Film si vyžadoval veľkú prípravu, množstvo vytvorených masiek, oblúd veľkých i malých, dokonca aj miniatúrnych. Kulisy vytvárajú rozprávkovú atmosféru, hudba, ktorú vytvoril a naspieval David Bowie dotvára tajomnú stránku filmu a tvorovia tancujúci a spievajúci s ním pesničky rozvíria labyrint.

Postavy tvoria maňuškové bábky, ktoré si bábkari nasadia na ruku a pohybujú nimi alebo rozprávajú a spievajú. Bábkari sú pritom skrytí za kulisami, takže v zábere vidno spievajúcich a tancujúcich tvorov so živým hercom. V tom istom zábere vystupujú aj tvorovia, ktorý lietajú nad scénou. Bábkari tentoraz držia bábky na lankách a pohybujú nimi. Stoja pri tom na konštrukcii zavesenej nad scénou.

Ďalším spôsobom ako vytvorili pohyb bábok bolo v scéne, kde okolo hlavnej herečky tancovali postavy a prehadzovali si hlavy. Jednu postavu rozpohybovali aj traja bábkari. Všetci bábkari boli oblečení v čiernom oblečení, scéna sa diala na čiernom pozadí. V postprodukcii bola táto čierna farba vymazaná, takže pozadie s bábkami zmizlo a nahradené bolo namaľovaným prostredím.

animatronic

Na rozpohybovanie podivných očí vyrastajúcich z machu v stene labyrintu, na postavu Hoggla, Luda, obrovskej brány pri vstupe do paláca Goblinov, ale aj tvorov, na ktorých sedia živí herci boli použité animatroniky.

Animatroniky sú elektronické alebo robotické bábky, ktoré vytvárajú pohyb pomocou elektromotora, vzduchovým hnanolom, hydraulickým valcom i mechanizmom poháňaným lanami. Je to akoby obdoba bábky, ale vo väčších rozmeroch, a keďže by bolo náročné takúto bábku rozpohybovať, konštruuje sa systém, ktorý uľahčuje prácu animátorom. Ale nie len pri nadrozmerných postavách sa využívajú animatroniky, takisto môžu zastupovať menších až miniatúrnych tvorov. Dosahuje sa nimi plynulejší pohyb ako pri bábke.

Oči vyrastajúce z machu boli riadené naraz jedným systémom laniek. Pohyb však urobilo každé jedno oko samostatne, v inom smere alebo inom čase. Podobným systémom je riadený aj miniatúrny červík, ktorý ukáže Sarah, na začiatku jej cesty, otvor v labyrinte.

Postava Hoggla bola na rozpohybovanie zložitejšia. Kostým si obliekla herečka, ktorá hýbala celou postavou, ale detaily, ako oči, obočie, ústa, celú mimiku tváre tvoril mechanicky viacčinný lankový "joystick". Animátori skrytí mimo záber, manipulovali s týmto mechanizmom.

Herci, strážcovia zámku, ktorí sedeli na tvoroch a jazdili na nich, boli vytvorení tak, že živý herec si "obliekol" telo bábky, hlava bábky pokračovala vedľa hercovho tela. Herec túto hlavu držal a po pridaní vytvorených nôh okolo pásu herca, vytváralo toto spojenie dojem, že živý herec sedí na postave a nohy má prehodené okolo jej krku. Nohy mohli stlačeným vzduchom cez vzduchový piest nadskočiť, spraviť výkop.



(obrázok č. 8)

Herec kontroloval a ovládal aj hlavu bábky, ktorú mal navlečenú na ruke, takže s ňou mohol hýbať aj otvárať ústa.

Miestnosť s popreplietanými schodiskami bola vytvorená skutočne, bez trikov. Herec, David Bowie sa mohol po nich pohybovať dolu hlavou pomocou istiacej konštrukcie. Vďaka nej sa dokázal presunúť z jednej strany schodiska na druhú. Z polohy visiac dolu hlavou sa naraz ocitol hore hlavou na schodisku.

Okrem animácie tu sú použité rôzne triky, ako napríklad Dawid Bowie si s ľahkosťou prehadzuje sklenené gule, necháva ich vzlietnuť a menia sa na bubliny. Bowieho ruku v skutočnosti nahradila ruka herca, skrytého za jeho plášťom.

Hensonovi sa podarilo vytvoriť krásne dielo, ktoré vŕahuje divákov do rozprávkového sveta obklopeného originálnymi tvormi, kúzлами a trikmi. Trinásť hodín hľadania prebehne veľmi rýchlo a divákovi sa po skončení ani nechce vrátiť do reality.

Podobne vtiahol divákov do sveta rozprávok i nemecký režisér **Wolfgang Petersen**.

Jeho Neverending Story- Nekonečný príbeh z roku 1984 je takisto kombináciou bábok a animatronicov s živým hercom. Veľkého Kameňožrúta ovládal herec, ktorý si obliekol na seba túto bábku. Výškou bola rovnaká ako človek, ale zábermi z podhľadu, vytvorením menších kulís jej dali o niekoľko metrov viac. V scéne, kde sa stretla so živými hercami, riešili zábery dvoma spôsobmi. Jeden bol taký, že kameraman nakrútil herca v maske Kameňožrúta, ako zosadá zo svojej kamennej motorky, z podhľadu. Tento záber sa premietol na obrovské plátno, pred ktorým stáli a hrali živí herci.

Druhý spôsob bol vytvorený prestrihmi z Kameňožrúta na postavičky a naopak. V tomto zábere vystupuje aj slimák, ktorý je ovládaný ako animatronik.

Falco je takisto animatronik, ovládajú ho animátori a bábkari mimo záber. I hrôzostrašný Gmork je takisto ovládaný. Animátori pohybujú jeho ústami a artikulujú podľa už existujúceho nahraného hlasu. Veľká korytnačka Morla je podobne riešená. Jej mimiku rozpochybovali animátori a spojenie s živým hercom je riešené prestrihmi. Alebo v zábere, kde je ju vidno so živým hercom, je kompozícia riešená z diaľky, z profilu a živý herec je nahradený malou, minimálne hýbajúcou sa bábkou.

Let živého herca, Atreja, na drakovi Falcovi je vytvorený na modrom pozadí. Herec sedí na animatroniku, ktorý je zavesený lanami o konštrukciu. Falca riadia animátori a herec počúva pokyny režiséra. Ten sa díva na dve obrazovky. Na jednej vidno scénu Falca a Atreja na modrom pozadí a na druhej sa premieta už natočená jazda v oblakoch nad zemou. Podľa tohoto druhého záberu riadi Atreja, kedy sa má obzrieť, nahnúť do strán alebo dopredu.

Keď prichádza ničota, ktorá ničí Fantáziu, spúšťa sa obrovský vietor, čo všetko zo zemského povrchu zmetie so sebou. Atrej má problém sa udržať na strome, vietor ho unáša. Toto vytvorila konštrukcia, na ktorej bola rozostavaná celá scéna. Konštrukcia spolu s kamerou sa postupne nahla o 90 stupňov, takže Atrejovi sa zdvihli zo zeme nohy a naraz visel na strome. Vo výsledku to vyzeralo tak, že ho vzniesol vietor. Ničotu sa napokon hlavným hrdinom podarí zastaviť a Fantáziu tým zachrániť.

Tento príbeh mal pokračovanie a bolo vytvorené podobnými technológiami a animáciami.

I režisér **Desmond Davis** v spolupráci s tvorcom špeciálnych efektov **Rayom Harryhausenom** skombinovali vo filme Clash of Titans- Súboj Titánov prestrihmi a inými trikmi bábkovú animáciu, animatronik a hranú časť. K tomuto filmu z roku 1981 sa vrátil francúzsky režisér **Louis Leterrier**, ktorý vytvoril v roku 2010 jeho remake.

Filmári sa dnes vracajú k starým filmom a oživujú ich novými spôsobmi, ktoré ponúkajú počítačové programy. Aj King Konga sa podarilo preniesť na plátno dnešnému publiku.

3 POROVNANIE DVOCH VERZIÍ JEDNÉHO FILMU



(obrázok č. 9)



(obrázok č. 10)

Merian Caldwell Cooper, Ernest Beaumont Schoedsack

Americkí režiséri, ktorí spoločne nakrútili film o obrovskej gorile, o mladej a krásnej herečke, o nezastaviteľnom režisérovi s duchom dobrodruha. Ich cesty sa streli v roku 1933 vo filme King Kong.

King Kong bol vytvorený špecialistom na efekty a stop motion animáciu, Willisom Haroldom O'Brienom. Obrovská gorila s ostrými zubami, čiernou srstou, ktorá zanechávala za sebou veľké stopy v zemi, bola v skutočnosti malá bábka vytvorená z hliníka, penovej gummy a latexu. Jej konštrukciu tvorili kovové páky, kĺby a pokrývala ju kožušina zo zajaca. Výraz tváre a kontrolu úst ovládali až traja animátori. Celú animáciu nasnímali okienko po okienku na kameru, po spustení im vytvárala ilúziu pohybu, ktorú neskôr premietli na veľké plátno. Pred týmto plátnom boli rozostavané kulisy, tvoriace džungľu. Stromy aj rastliny v popredí pôsobili reálne. Živí herci sa tak pohybovali medzi týmito kulisami a reagovali na obraz premietajúci sa pred nimi na plátno.

Malá bábka gorily sa tak zmenila na obrovsčú hrôzostrašnú gorilu. Tento spôsob nakrúcania bol použitý aj v neskoršie natočenej Mary Poppins alebo v Nekonečnom príbehu.

V miestach, kde herec prišiel do kontaktu s bábkou, vyriešili filmári iným spôsobom než sú prestrihy. Nahradili hercov bábkami a rozanimovali ich. Do okamihu, kedy King Kong berie herečku do rúk, stojí v scéne živá herečka a po priblížení sa ruky k nej, sa kamera zastaví aj premietanie na plátno. Vtedy živá herečka odchádza a keď je mimo záberu, snímanie kamery sa synchronne s premietaným obrazom na plátno spustí. V tomto

momente už King Kong drží v rukách bábkú. Táto zmena je citel'ná, z plynulého pohybu sa stáva trhaný.

V scéne, kde King Kong zasahuje do hranej časti, je spojenie riešené prestrihom. Živý herec skrytý v stene skaly sa bráni pred King Kongom, ktorý stojí nad ním, na kraji tejto skaly. King Kong sa k nemu načahuje a chce ho chytiť, herec sa bráni nožom. Tento kontakt Kongovej ruky s živým hercom je riešený prestrihom z veľkého celku, kde vidno obe postavy, na malý celok, kde vidno postavu herca a Kongovu veľkú ruku. Tá je v tomto prestrihu nahradená veľkou konštrukčnou rukou, zavesenou nad scénou. Pohybujú ňou animátori a bábkari.

Režiséri nedávajú divákovi možnosť oddýchnuť si od nástrah džungle, od výkrikov herečky, od zásahu do deja inými zvieratami a vtáhuje tak ich pozornosť tajomná atmosféra iného sveta. Akoby v neskoršej dobe Jurský park od Stevena Spielberga, kde sa takisto za bránami sveta obývajúcejimi ľuďmi- vedcami, odohráva fantazijný svet.

I King Kong mal pokračovania a natočilo sa niekoľko ďalších príbehov s touto bábkou v kombinácii so živým hercom. Son of Kong, z roku 1933; Konga, z roku 1961; King Kong Vs. Godzilla, z roku 1962; King of Kong Island, z roku 1968; King Kong, z roku 1976; Queen Kong, z roku 1976; a ďalšie.

Peter Jackson

Novozélandsky režisér, scenárista, producent a držiteľ Oscara. Už ako dieťa natáčal na domácu 8mm kameru svoje prvé pokusy. Jeho ranná tvorba patrí krvavým hororom či príbehom s vesmírnymi kanibalmi. Po filmoch ako Meet the Feebles- Spoznaj slabých, z roku 1989 alebo po najkrvavejšom filme v dejinách kinematografie Braindead- Živí mŕtvi, z roku 1992, urobil vo svojej tvorbe veľký skok a stal sa z neho vkusný a slávny režisér.

V roku 2005 vytvoril remake King Konga. Živú akciu tentokrát dopĺňa počítačová animácia. Bábkú malých rozmerov pohybujúca sa v miniatúrnej krajine nahradila počítačová animácia. Materiály, ktoré ju tvorili nahradili programy s virtuálnou konštrukciou. Počítačová animácia poskytuje množstvo funkcií, čím uľahčuje prácu animátorom.

Samozrejme, dokáže vykúzliti' iba povrch postavičky, ako napríklad kožušina, oči, koža, vrásky, záhyby kože, ale charakter jej dáva animátor alebo herec, toto počítač nenahradí.

Pri príprave filmu a pred vytvorením charakteru, začali animátori pozorovať gorily v zoologickej záhrade, ale keďže tie už stratili svoju divokosť, pokračovali v pozorovaní priamo vo voľnej prírode. Odpozorovali chovanie, pohyby, chôdzu a pomocou techniky "**motion capture**" oživilo počítačová gorilu. Táto technika funguje na princípe, kedy sa na herca napoja senzory, ktoré zaznamenáva počítač, to ako sa herec pohne, zopakuje postava vytvorená programom v počítači. King Konga si teda zahral herec, Andy Serkis. Tento princíp použil Jackson aj vo svojej trilógii Pán Prstenov, aj tu dal Andy Serkis charakter postave Gluma.

Hercov samotných už animácia nenahrádzala v zložitých a ťažkých scénach ako v prvej verzii. Scény sa nakrúcali podobným spôsobom ako prvá verzia, kulisy rozostavané pred plátnom, cez ktoré sa herci brodili, ale obraz premietajúci animáciu na plátno zmizol a nahradilo ho modré plátno. To bolo postprodukciami nahradené počítačovým 3D prostredím a s doanimovanou postavou King Konga. Herci mali v tomto prípade ťažšiu prácu, pretože si museli predstavovať, čo sa v scéne deje, ako reaguje Kong alebo iné tvory. Takže herečka zahrala scénu sama, kde ju Kong zdvihne zo zeme a postaví na nohy alebo naopak, že do nej postrčí a ona spadne na zem. King Kong bol k herečke v animačných programoch dodatočne v postprodukcii dotvorený. Podobným spôsobom bola pripravená scéna, kde živá herečka visí na lanách nad priepasťou, ktoré ju rozhojdali medzi dinosaurami.

V skutočnosti herečka visí na lanách v štúdiu a uhýba sa dinosaurom pred modrým pozadím.

Pôvodný princíp nakrúcania živej akcie pred plátnom, na ktorom prebieha scéna, bol použitý aj v tejto verzii a je dôkazom, že z kinematografie nevymizol. V zábere, kde sa členovia posádky prepádajú do priepasti z kmeňa stromu, je za nimi vidno rozmazané pozadie.

Oproti Cooprovej a Schoedsackovej verzii z roku 1933, je v tejto novšej, animácia plynulejšia a realistickejšia až natoľko, že stiera rozdiel medzi živou a animovanou časťou. Mimika, pohyby, srst' gorily, oči a pohľad, ale aj herecký výkon v spojení s virtuálnym svetom sú realistické a nerušivé.

I tvorcovia tejto verzie, Peter Jackson, pionier špeciálnych efektov Joe Letteri, scenáristky Fran Walsh, Philippa Boyens vytvorili spolu so skladateľom Jamesom Newton Howardom neobyčajnú atmosféru tajomného ostrova a života na ňom.

4 ĎALŠIE DLHOMETRÁŽNE FILMY

4.1 Počítačová animácia

V dnešnej dobe najpoužívanejšia technológia na vytváranie animácie a špeciálnych efektov. Táto technológia vytvárala spočiatku postavy s tvrdými, hranatými tvarmi s ťažkopádnyimi pohybmi, ktoré nepôsobili veľmi prirodzene. Časom však dospela do fáze, kedy je prvých pár minút pre diváka ťažko odhadnúť, či v zábere vystupuje živý alebo počítačom vytvorený herec. Svojou realistickosťou vynikajúco dopĺňa živú akciu a dnes v mnohých filmoch nahradila aj bábkovú animáciu. Uľahčuje animátorom prácu a oproti bábkovej animácii umožňuje postavy deformovať a znova narovnávať, pričom nie sú potrebné viaceré verzie tejto postavy, ako to je u bábky. Medzi najčastejšie využívané programy sa radia 3D studio Max, Maya, Cinema 4D a Blender.

James Cameron

Kanadský režisér, producent a scenárista, ktorého najnovší film z roku 2009 Avatar, priniesol veľký úspech. Celý film, ktorý sa odohráva v dvoch svetoch, vo vedeckom laboratóriu a v prírode sa natočil v štúdiu. Tak ako v King Kongovi z roku 2005, aj tu animátori využili techniku "motion capture". Herci mali po celom tele umiestnené senzory, ktoré zaznamenávali ich pohyby do počítača. Mimiku tváre takisto snímali senzory, ale aj kamera, ktorú



(obrázok č. 11)

mali pripevnenú na hlave. Herci zahrali svoju scénu pomocou rôznych konštrukcií. Ak vo filme preskakovali z listu na list, alebo lietali na tvoroch, tak v štúdiu lietali a skákali po konštrukciách, pričom boli istení lanami. Tvorovia, na ktorých lietali, boli dotvorení programom v počítači. V scéne, kde jazdili na tvoroch, pripomínajúcich kone, použili

tvorcovia pri natáčaní skutočných koňov. I oni mali po tele senzory, v počítači boli už len dotvorené a štylizované.

Priestor okolo nich, v laboratóriu, ale i príroda boli dotvorené počítačom. V štúdiu sa teda všetky scény natáčali pred zeleným pozadím. Reálne prostredie, kulisy v ňom, bolo vytvorené len minimálne. Tvorili ho napríklad stoly, ale priesvitné obrazovky nad nimi, na ktorých sa premietala mapa boli dotvorené postprodukčne.

Celý film odohrali herci, ale animátori im dali štylizovanú podobu, prostredie, v ktorom hrali, tvorov, na ktorých jazdili, ale aj veľké stroje, ktorými bojovali.

"Motion capture" sa v 3D animácii využíva čoraz častejšie, pomohlo pri tvorbe filmu *The Mummy- Múmia*, *The Mummy Returns- Múmia sa vracia*, *The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor- Múmia: Hrobka dračieho cisára*, ktoré nakrútil americký režisér Stephen Sommers. A tiež vo filme *Resident Evil* od anglického režiséra Paula W.S. Andersona.

Tim Burton

Americký režisér a producent, nakrútil množstvo filmov, hraných, animovaných, ale aj filmy s ich kombináciou. Vytvoril si svoj vlastný štýl. Miesto vytvárania čo najreálnejších postáv a prostredí, si vytvára čo najštylizovanejšie a najrôznejšie postavy, ktoré svojim zjavom nezapadajú do reálneho sveta. Napríklad kombinácia bábkovej animácie a hranej akcie vo filme Beetlejuice z roku 1988 alebo film, v ktorom hranú časť dopĺňa počítačovou animáciou- Charlie and the Chocolate Factory- Karlík a čokoládovňa, z roku 2005.

Jeho film Alice in Wonderland- Alica v krajine zázrakov, z roku 2010 hovorí o dievčati, ktoré uteká z reálneho sveta do fantazijného.

Celý film vznikol v štúdiu opäť tak ako predchádzajúce filmy, pred zeleným pozadím. Niekedy malo výsledný tvar, tvorili ho zelené steny, schody, zábradlia. Tieto zelené a modré pozadia v dnešnej dobe uľahčujú prácu, tvorcovia si môžu vytvoriť prostredie akékoľvek i počasie v ňom.

I herci, ktorí boli v postprodukci nahradení animovanými postavami, mali na sebe zelené kostýmy. Takto to bolo riešené v scénach, kedy animované postavy hýbali reálnymi

predmetmi. Herec, ktorý stvárnil postavu Stayna, odohral celý film v zelenom kostýme a na chodúľoch. Tento kostým bol spolu s chodúľmi vymazaný a nahradený počítačom vytvorenou predĺženou postavou. Bol opakom Červenej kráľovny, ktorá mala veľkú hlavu a malé telo. Herečka hrala v normálnych šatoch, jej telo bolo programom zmenšené.

Alica sa vo filme niekoľko krát zmenšila a potom opäť narástla do pôvodnej veľkosti, alebo vyrástla až k stropu. Na to vytvorili tri verzie toho istého prostredia. Potom už len postprodukčne vytvorili plynulú zmenu jej výšky.

V scéne, kde hrala s ostatným hercami sa pohybovala po zelených vyvýšených podstavcoch.



(obrázok č. 12)

Celé prostredie bolo vytvorené počítačom animátormi, zmenu uhla im pomohli určovať červené krížiky na zelenom plátne. I zvieratá, rozprávajúci pes, tvor strážiaci meč, malá bojovná myš, bláznivý zajac, či lietajúci drak sú výtvorom animátorov.

ZÁVER

Táto práca mi ukázala, že tvorcovia filmov majú k dispozícii množstvo rozličných animačných techník, ktorými môžu oživiť hlavu na papieri, vrátiť sa do dôb pravekých tvorov a umiestniť ich do záberu pred herca, vyzvať diváka do hviezdnych vojen alebo do súboju s titanmi, vyzvať do tanca s kreslenými postavami, vytvarovať z vody plaziaceho sa tvora alebo oživiť komixové postavy, ktoré zachraňujú svet. Oživujú objekty z nášho každodenného sveta alebo umožňujú zvieratám prehovoriť ľudskou rečou.

Animácia sa postupne aplikovala do rôznych filmových žánrov: rozprávok, fantasy príbehov, hororov, muzikálov, sci-fi filmov či komédii. Využíva sa i v dokumentárnych a náučných filmoch, akým sú *Walking with Dinosaurs*- Putovanie s dinosaurami, v ktorých je použitá 3D počítačová animácia. Tá sa dnes v hraných filmoch využíva najčastejšie, nahrádza bábku a v posledných rokoch vytlačila i kreslenú animáciu. Technológie sa dnes zdokonaľujú zo dňa na deň a myslím si, že možno za pár rokov nahradia počítačom vytvorené postavy aj skutočných živých hercov. Tak ako to bolo vo filmoch *Final Fantasy* alebo *Beowulf*. Známe herecké tváre dostali podobu 3D animácie. Dnes už nie je problém vytvoriť z mladého herca starého pána, bez maskérskych príprav alebo masiek. V *The Curious Case of Benjamin Button*- Podivuhodný prípad Benjamína Buttona, si hlavný herec, zahral rolu malého dieťaťa aj starého muža za pomoci počítačovej technológie, ktorá mu upravila tvár. Počítačová animácia teda pomaly nahrádza osvetľovačov, kameramanov, kostýmerov či maskérov.

Ďalej sa animácia aplikovala aj do televízie v podobe reklám, aj na internet v podobe rôznych bannerov.

Animatroniky v podobe dinosaurov vytvorili hrozivú atmosféru aj na predstavení, medzi divákmi. Dodaním kulís a zvuku vytvorili vynikajúce divadlo.

Animácia nás obklopuje čoraz častejšie. Niektoré dnešné filmy sa bez nej a špeciálnych efektov nezaobídu, stala sa ich neodmysliteľnou súčasťou. Nahrádza hercov v ťažkých situáciách, ale aj dokresľuje a vytvára fantazijný svet. Myslím, že je vynikajúcim spôsobom na vytvorenie toho najnereálnejšieho a fantazijného sveta. Hraný film oživuje, dotvára mu atmosféru a dovoľuje živým hercom sa stretnúť s najrozličnejšími tvormi, aké v reálnom svete nenájdu.

ZOZNAM POUŽITÉJ LITERATURY

- [1] **Karel Zeman**, kolektiv autorov: Marie Benešová, Jaroslav Boček, Jaroslav Brož, Jan Hořejší, Jan Kliment, Elmar Klos, Zdeněk Smejkal, Jiří Tvrzník, Jorgen Vestergaard.,

vydalo nakladatel'stvo Blok pre Československý ústav v Prahe, v r. 1986.

- [2] **Film History. An Introduction**, Kristin Thompson a David Bordwell,

vydalo McGraw- Hill Companies, Inc., v r. 2004

preklad: Helena Bendová, Jan Bernard, Michal Bregant, Zdeněk Holý, Vít Janeček, Petr Kubica, Taťána Marková, Markéta Šerá, Martin Škapa, Stanislav Ulver.

českú verziu vydala Akademie múzických umění v Praze a Nakladatelství Lidové noviny, v r. 2007

ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK

pred. n. l. pred našim letopočtom

ZOZNAM OBRÁZKOV

- [1] záber z filmu The Humorous Phases of Funny Faces, James Stuart Blackton
- [2] záber z filmu Vánoční sen, Karel Zeman
- [3] záber z filmu Ruka, Jiří Trnka
- [4] záber z filmu Looney Tunes- Back in Action, Joseph James "Joe" Dante
- [5] záber z filmu Who Framed Roger Rabbit, Robert Zemeckis
- [6] záber z filmu Vynález zkázy, Karel Zeman
- [7] maňušková bábká- Muppet, Jim Henson
- [8] záber z filmu Labyrinth, Jim Henson
- [9] plagát k filmu King Kong, Merian Caldwell Cooper a Ernest Beaumont Schoedsack
- [10] plagát k filmu King Kong, Peter Jackson
- [11] záber z filmu Avatar, James Cameron, technika "motion capture"
- [12] postavy z filmu Alice in Wonderland, Tim Burton

ZOZNAM PRÍLOH

1 ks. CD s verzou PDF

PŘÍLOHA P I: NÁZEV PŘÍLOHY