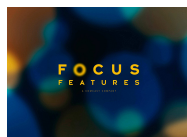


LAIKA



Tiskový materiál k filmu

# Kubo a kouzelný meč

Premiéra: 6. října 2016

## Představení

My všichni v LAIKA jsme od samého začátku bezvýhradně soustředěni na jedinou věc, a to dělat dobré filmy. Samozřejmě že takovéto věcné prohlášení tak docela neodpovídá té obrovské vyčerpávající a také ubíjející práci, díky které vzniká animovaný film. Od náročného začátku se výroba takového filmu může táhnout celé roky. Avšak když odhlédneme od tohoto faktu, jsme jen prostí vypravěči příběhu.

Věříme, že vyprávění příběhů je důležitou součástí toho, kým jsme. Jsme přesvědčeni, že nejlepší příběhy jsou křehkým a důmyslným spojením světla a temnoty, síly a vřelosti, myšlenek a silně prožívaných emocí. Chceme dělat filmy, které zaujmou mysl diváka, které uchvátí jejich oči svými zázraky a dotknou se jejich srdcí svým významem. Vyprávíme příběhy, které se nás dotýkají, a doufáme, že stejným způsobem se budou dotýkat i diváků na celém světě.

Umění ve své nejlepší formě promlouvá k nám všem, a nikde to není více patrné než v umění vyprávět příběhy. Dobrý příběh nám může dát úžasný dar: umožní nám vidět svět jinými očima, z jiného pohledu než je náš vlastní, umožní nám prožít jiné zážitky tak, jako by byly naše vlastní. Dokáže nás otevřít novým nápadům a novým myšlenkám, dokáže odhalit skryté spojitosti věcí. Dobrý příběh dokáže vzbudit empatii. Dobrý příběh vás může změnit.

My v LAIKA víme, jaké máme štěstí. Máme tu úžasnou možnost vyprávět příběhy, které lidi spojují, probouzí v nich představivost, povzbuzují v lidech sny. A přesně tohle pro mě filmy znamenaly, když jsem byl ještě dítě. Stále mají takovou sílu.

Skvělý Robert Frost napsal: „Zlaté nezůstane nic“. A měl pravdu. Krása je pomíjivá. I kouzlo je pomíjivé. Zázraky mizí... a život samotný nebyl vytvořen k tomu, aby přetrvával. Ale někdy se to podaří, někdy tu je něco, co přetrvává. Naše

příběhy. I dlouho poté, co věci zmizí, může náš příběh o nich žít dál, lze se z něj i nadále těšit, čerpat sílu i myšlenky. Přetrvávající síla příběhů mi připomíná, že umění překoná dobu, místa i kulturu. Připomíná mi, že jsme všichni spolu spojeni. Všichni žijeme na jedné planetě. A že umění dokáže spojit naše společné myšlenky, pocity a zkušenosti a vypráví o nás to, kým jsme. A já pevně doufám, že ***Kubo a kouzelný meč*** je jedním z takových příběhů.

Travis Knight

Prezident & CEO, LAIKA

Producent/Režisér filmu ***Kubo a kouzelný meč***

## **Přehled**

Studio LAIKA, tvůrce filmu navrženého na cenu Akademie *Koralína a svět za tajnými dveřmi*, přichází s novinkou ***Kubo a kouzelný meč***, výpravným akčním dobrodružstvím, které přenesse diváky do světa zázraků.

Na skalnatém pobřeží starodávného Japonska žije na vysokém výběžku nad mořem chlapec jménem Kubo. Je to chytrý, i když zanedbaný rošťák s dobrým srdcem. Žije velmi skromně, ze dne na den, a udivuje lidi svým darem vyprávět příběhy za pomoci skládanek origami. Mezi vesničany, které okouzлил svými příběhy, jsou Hosati, Hashi a Kameyo. V noci se Kubo stará o svou chřadnoucí matku.

Jeho víceméně poklidný život je narušen, když Kubo náhodně přivolá ducha ze své minulosti, který se objeví, aby vykonal dávnou mstu. Na útěku Kubo spojí své síly s praktickou a přímočarou Opicí a donkichotským hmyzím samurajem Broukem, a společně se vydávají na vzrušující cestu, aby vyřešili záhadu Kubova otce, největšího samuraje, jakého kdy svět poznal. Kubo musí najít to, co po sobě jeho otec zanechal: Kyrus Neproniknutelný, Meč Nezlomný a Přílbu Nezranitelnou.

S pomocí svých nových přátel a svého opatrovaného šamisenu, kouzelného hudebního nástroje, se Kubo přenesl sněhovou bouří do Dálav, do světa pod vodou nazývaného Zahrada očí a do nebezpečného Bambusového lesa. Kubo se v každé další zkoušce síly a charakteru učí poznávat svou magickou moc, musí bojovat s bohy i monstry, včetně mstivého Měsíčního krále a zlých Sester-dvojčat, aby odhalil tajemství svého odkazu, znovu spojil svou rodinu a naplnil svůj osud hrdiny.

Focus Features presentation a LAIKA production uvádí ***Kubo a kouzelný meč***. Charlize Theron, Art Parkinson a Ralph Fiennes, George Takei, Cary-Hiroyuki Tagawa, Brenda Vaccaro, Rooney Mara a Matthew McConaughey. Kostýmní návrhářka: Deborah Cook. Hudba: Dario Marianelli. Střih: Christopher Murrie, ACE. Výprava: Nelson Lowry. Kamera: Frank Passingham. Produkce: Arianne Sutner, p.g.a., Travis Knight, p.g.a. Předloha: Shannon Tindle, Marc Haimes. Scénář: Marc Haimes, Chris Butler. Režie: Travis Knight. Distribuce: Focus Features Release.

### **Inspirace**

LAIKA, stejně jako její nejnovější hrdina, se vydala na cestu. Během uplynulých deseti let se postavení společnosti LAIKA ve světě filmu změnilo z nezkušeného studia vytvářejícího animované filmy na jednoho ze světově nejjobdivovanějších producentů animovaných snímků. V roce 2016 byla oregonská základna oceněna Cenou Akademie za vědecký a technický přínos.

Tradice nádherných příběhů, technických inovací, nezapomenutelných postav, úžasných vizuálních efektů – to vše se spojilo v umělecké formě animovaných snímků, z nichž nejambicióznější je současný ***Kubo a kouzelný meč***.

Základními pilíři snímku je láska k japonské kultuře a tradici, chlapec-hrdina, výprava plná zábavy a akce, a objevování sebe samých.

Režisér a producent filmu ***Kubo a kouzelný meč*** Travis Knight, držitel Ceny Annie a na Oscara nominovaný za filmy *Norman a duchové* a *Škatuláci*, říká, že „*stop-motion* neboli fázová animace tu je už od začátku kinematografie. V podstatě je to tentýž proces, který použil Willis O'Brien v *King Kongovi* v roce 1933, ale my jsme vytvořili lepší technologii i techniku, která to zcela mění. Kombinace umění, řemeslného zpracování, vědy a technologií vytváří velmi silně působící příběh.“

LAIKA se vyhýbá „domáckému“ stylu animace a namísto toho upřednostňuje techniky, styl a estetiku tak, aby co nejlépe posloužila danému příběhu – často je míchá dohromady. Avšak co se v oregonském studiu nemění, je zásada vyprávět příběhy silné, působivé a nezapomenutelné.

„Jsme dědici úžasného odkazu. Ať už se sedělo u táborového ohně, v amfiteátru ve starověkém Řecku, nebo v Globe Theatre v shakespearovské Anglii, společné prožívání příběhů je silný a nadčasový obřad. V dnešní době chodíme do kina na filmy o tom, jací jsme. Je to neuvěřitelná výsada převzít tento odkaz. A my ho bereme vážně. Chceme dát divákům něco nového, nějaký významný zážitek, něco, co si mohou nést s sebou dál ve svých životech“, říká Travis Knight, prezident a výkonný ředitel společnosti, který také rozhoduje o tom, který příběh se bude pro filmové plátno připravovat.

„Hledal jsem něco velkého, výpravného, co by současně vyprávělo pravdu o životě a o dětství“, vzpomíná Travis Knight. „Když jsem vyrůstal, byl jsem nadšeným, přímo posedlým fanouškem fantastických dobrodružství. Byl jsem dychtivý čtenář, hltal jsem Tolkiena, řeckou i severskou mytologii, L. Franka Bauma a především *manga* seriály *Osamělý vlk a vlče* [*Lone Wolf and Cub*]. Takže nejspíš není překvapující, že jsem byl filmovým maniakem a obdivoval jsem práci tvůrců jako Akira Kurosawa, Steven Spielberg, Hayao Miyazaki, Ridley Scott, David Lean a George Lucas. *Hvězdné války* byl první film, který si pamatuju, že jsem v kině viděl.“

Byl to Travis Knight, kdo se chytil nápadu Shannona Tindla, který vytvořil postavičky i samotný příběh. „Pro mě je *Kubo a kouzelný meč* především o rodině“, říká Tindle. „K téhle myšlence mě přivedl vztah mé ženy s její nemocnou matkou. Chtěl jsem vyprávět jejich příběh na pozadí fantastní japonské lidové pohádky. A tím, že jsem do toho vložil tolik osobního, byl příběh výpravný, ale především velmi emotivní a jímavý.“

S Tindlem na předloze pro scénář pracoval i Marc Haimes, které posléze z předlohy vytvořil filmový scénář spolu s Chrisem Butlerem, který napsal a režíroval pro LAIKA film *Norman a duchové*. „Jedním z hlavních témat ve filmu je síla vyprávění. Ve světlejších okamžicích popisuje Kubova matka příběhy ze života s jeho otcem ještě před jeho tragickým koncem. Jak se však její stav zhoršuje, stává se vypravěčem Kubo a vypráví vesničanům příběhy, nejen aby vydělal na skromné živobytí, ale také proto, aby tyto příběhy neupadly v zapomnění.“

Arianne Sutner, která zaštiťuje produkci v LAIKA a produkovala také *Norman a duchové*, říká: „Neví se, odkud se bere Kubova magie. Kubo je od samého počátku, kdy se s ním setkáváme, obdařen touto zázračnou schopností vyprávět příběhy své rodiny za pomoci origami a svého kouzelného šamisenu.“

Během pěti let, než se projekt dostal až na filmové plátno, se z filmu stalo cosi jako milostné vyznání japonské kultuře, které učinil celý tým umělců, specialistů, technologů, inženýrů a řemeslníků. Film je inspirován klasickým japonským uměním a zejména japonskými dřevořezbami. Vyřezávané předlohy, silné lineární rýhy, jednoduchá a výrazná barevná paleta a hrubě osekávaná textura, to vše se inspirovalo pracemi dřevořezbářských mistrů jako Katsushika Hokusai a zejména Kiyoshi Saito.

Tindle, který vytvořil vzhled všech postav, k tomu poznamenává: „Postavy odrážejí jednoduché, ale mocné obrysy, dosti rozdílné od čehokoliv, co jsme prozatím mohli v animovaném filmu vidět – a také ukazují, jak moc si vážím Japonska a jeho umění a kultury.“

Knightova láska k japonskému umění a kultuře je stará přes 30 let. „Poprvé jsem jel do Japonska se svým otcem, když mi bylo asi osm let. Vyrůstal jsem u severozápadního Pacifiku a v mnoha směrech mi Japonsko připadalo podobné. Na druhé straně v jiných směrech bylo tak neuvěřitelně jiné, nic podobného jsem dosud nezažil. Bylo to nádherné, úžasné, bylo to jako z jiného světa. Architektura, umění, způsob oblékání, hudba, jídlo, filmy a televizní show, komiksy... Bylo to jako zjevení a já jsem tomu naprosto podlehl.“

Knight shromáždil celou sbírku komiksů *manga*, které si odvezl s sebou domů: „Byl jsem fascinovaný úžasnými ilustracemi a jasně vykresleným příběhem, ačkoliv jsem vůbec japonsky nerozuměl. Moje seznámení v dětství byl jen začátek mé celoživotní lásky k úžasné kultuře. Nemohl jsem se dočkat, až se tam opět vrátím, a od té doby jsem se tam vrátil mnohokrát.“

„Není náhoda, že první film, který jsem režíroval, zahrnoval všechny tyto prvky, které jsem miloval už od dětství: fantastické příběhy, animace, příběhy samurajů, krásné japonské umění... Zatímco ostatní děti mého věku kopaly do míče nebo si hrály se svými autíčky Matchbox, já jsem snil o Japonsku a o animované armádě samurajů. Skvělý filmový tvůrce Zhang Yimou kdysi řekl, že každý chlapec chce buď vláčky, anebo dělat filmy o bojovém umění. A já nikdy neměl vláčky.“

„Spielberg nazval Kurosawu „obrázkovým Shakespearem“ a já si myslím, že měl pravdu. Každý obraz v Kurosawově filmu je jako malba. Kompozice, střih, pohyby, světlo, tvary, to vše bylo inspirací pro ***Kubo a kouzelný meč***. Ale není to jen o tom, jak dělal své filmy, je to o tom, čeho se filmy týkaly: o existencialismu, humanismu a hrdinských ideálech, jako ve filmu *Nelítujeme svého mládí* [1946] – to mě oslovilo.“

Legendární tvůrce animovaných filmů Hayao Miyazaki inspiroval Knighta velmi neobvyklým způsobem: „Miyazaki hledá věci, kterého ho fascinují, třeba Evropa, a vnitřně se s těmito věcmi ztotožňuje, spojuje je a vkládá je do svého umění.“

Nedokumentuje ani neopakuje skutečnosti. Vytváří svou vlastní interpretaci, kterou předvádí ve svém umění. To, jak Miyazaki přistupuje k Evropě, je stejné, jako já přistupuji k Japonsku, nabízím svůj pohled na místo i kulturu, které pro mě jsou celá léta tak důležité.“

Výtvarník Nelson Lowry, který vytvořil paranormální aktivity pro film *Norman a duchové*, uvedl: „Pracovat na filmu, který je prostoupený jinou kulturou, je velmi vzrušující. Chtěli jsme vytvořit něco, co by dokonale vystihovalo japonský smysl pro estetičnost. Technika dřevotisku z doby Edo se stala [pro film] klíčovou.“

I když se nejedná o dokument ani o napodobení japonské kultury, ***Kubo a kouzelný meč*** ukazuje, jak každý z týmu přispěl svým pojetím japonské kultury. LAIKA přizvala úspěšné japonské umělce z různých oblastí umění, aby dohlíželi a upravovali celý výtvarný proces. Počínaje devadesátiletým choreografem Sahomi Tachibanou, který ve filmu vytvářel taneční sekvence Obon festivalu, až po konzultanta a tlumočníka Tarô Gotô, který byl neustále zahrnován dotazy členů štábu, ať už byl na place, nebo na telefonu v Tokiu.

Animátorka Alice Bird vzpomíná na to, jak se popud Gotôa měnila scéna, ve které stará vesničanka Kameyo sleduje, jak Kubo vypráví své příběhy. Postava měla původně sedět na zemi během Kubova vyprávění, ale Tarô jim řekl, že žena, bez ohledu na své postavení ve společnosti, by nikdy na zemi takhle neseseděla. Něco takového se prostě nevidí, bylo by to velmi šokující. „A tak jsme to samozřejmě změnili. Tyto malé, ale velmi výmluvné detaily jsou neuvěřitelně důležité, když se snažíte zachytit věrohodně kulturu a způsob života.“

Pocta zesnulým předkům – to je japonský zvyk Obon, jehož kořeny sahají k buddhistickým tradicím. Obon se stal v Japonsku každoročním svátkem, během něhož se prý duše předků vracejí zpět, aby navštívily své žijící příbuzné. Před domy se obvykle věší lucerny, které pomáhají duším předků najít cestu; tančí se tance Obon (*bon odorí*), navštěvují se hroby a obětuje se jídlo, které se připravuje doma i v chrámech. Tradice, jež provází svátek Obon se v každém



regionu liší. Někde se spouští na řeky, jezera či moře plovoucí lucerny, aby přivedly duše zpět. Ve většině japonských regionů se svátek Obon slaví po tři dny v polovině srpna, ve zbývajících regionech pak v polovině července.

Herec George Takei mluví postavu Hosata, vesnického stařešiny, který provází své dítě svátkem Obon. „Ve filmu ho [svátek Obon] představuji své dceři, abychom vyjádřili svůj respekt postavám předků. Stáváme se tak součástí jedinečnosti vesmíru.“

Arianne Sutner říká: „Hosato znázorňuje v našem příběhu vůdčí postavu otce. Je zde pro Kuba příkladem toho, jak se chová milující otec ke svému dítěti a dodržuje tradice a víru rodiny. Myšlenka respektovaných členů rodiny, dokonce i po jejich smrti, je hlavním tématem příběhu – a také tím, co každý z nás vnímá velmi osobně.“

„Smrt je tou velkou změnou, kterou se stáváme součástí vesmíru“, říká Takei. „Mladí lidé, kteří uvidí tento film, mohou porozumět tomu, jak vyjadřujeme úctu svým předkům a jak se z toho stala oslava, jakýsi rituál. Když jsem byl dítě, myslel jsem si, že Obon festival je hlavně taneční festival, a teprve později mi rodiče vysvětlili, že je to způsob, jak uctít rodinnou historii.“

George Takei vnímá postavu Kuba, pečujícího o svou matku, obzvláště silně. „Když se zdraví mojí matky horšilo víc a víc, nastěhovala se nakonec ke mně a mému partnerovi. Přinesla si s sebou svůj buddhistický oltář, který tam zůstal až do její smrti.“

### **Rodinná záležitost**

„LAIKA vždy vytvářela filmy s osobním příběhem“, říká režisér Travis Knight. „Paradoxně čím intimnější a osobnější příběh je, tím se stává univerzálnějším. To je případ všech našich filmů, ale do filmu ***Kubo a kouzelný meč*** jsem toho vložil víc, než do čehokoliv, co jsem dělal předtím.“

„Středobodem vyprávění je chlapec a jeho matka. A to se pojí i s mou vlastní zkušeností. Stejně jako Kubo, i já jsem byl osamělé dítě, a můj život se točil kolem mé matky. Byla mou nejbližší přítelkyní, ten nejpodstatnější vztah mého mladého života. Tento film vysvětluje, že v našich životech jsou věci, které se pohnou a pak se nenávratně změní – když zjistíme tu hlubokou a smutnou pravdu, že milovat znamená zraňovat. Je těžké to přijmout, ale je to zásadní aspekt toho, co znamená být člověkem“, říká Knight.

Knightova umělecká zkušenost se promítla i do filmu. „Pracuji v této branži už dvacet let, prošel jsem si dlouhou a náročnou cestou uměleckého ztvárnění, vývoje, produkce i managementu, a až teď jsem dosáhl určité moudrosti a náhledu na věc. Jako režisér jsem zúročil každou z mých dřívějších zkušeností. Tento film byl technicky náročný, ale emocionálně to bylo mnohem náročnější. Jak film vznikal, začal jsem si víc a víc všimnout podobností mezi filmovými postavami a svým vlastním životem.“

Knight, který měl stále na mysli svou filmovou ikonu, Akiru Kurosawu, si uvědomil, jak Kurosawa zkoumal své hrdinské ideály a jak jednotlivec byl v průběhu filmu osamělý, bojující s korupcí, s tradicí či dokonce s rodinou, jen aby mohl udělat správnou věc. „Kubo, který balancuje na hraně dětství a dospělosti, je donucen ke konfrontaci s tradicí a svou vlastní rodinnou historií. **Kubo a kouzelný meč** vypráví o tom, co vůbec znamená mít rodinu, co rodina vlastně je a čím se stáváme. Tímhle jsme se inspirovali v Kurosawových dílech.“

Scénárista Chris Butler říká: „Jedna z věcí, která mě na tomto projektu zaujala od samého počátku, byl vztah mezi Kubem a Opicí. V jejich vztahu je hodně humoru, situačního i věcného, tak jak to můžete vidět v rodinách. V japonské folklorní tradici má hrdina na výpravě průvodce, obvykle to bývá muž. Už proto bylo skvělé, že Opice byla ženská postava.“

Producentka Arianne Sutner zmiňuje, že LAIKA představila publiku hned několik silných ženských postav. „První byla Koralína, netradiční ženská hrdinka

animovaného filmu. V *Norman a duchové* to byla Aggie, ve *Škatulácích* Winnie Portley-Rind. A teď k nim můžeme přidat i Opici.“

„Na filmech, které LAIKA dělá, se mi líbí, že ukazují, že rodinné vztahy nejsou vždy snadné“, říká držitelka Ceny Akademie Charlize Theron. „Myslela jsem v souvislosti s tím příběhem často na svého syna. Bylo tam několik velmi specifických věcí, které jsem do postavy Opice vložila, a vycházely z toho, že jsem matka. Myslím, že nebýt matkou, asi bych to neudělala. Obrovská starostlivost, kterou Opice vůči Kubovi chová, je něco, co jsem se snažila vyzdvihnout a zdůraznit, protože jsem to cítila podobně. Opice věří v pevnou lásku a i já sebe samotnou vnímám jako takového rodiče. Moje matka mě vychovala velmi upřímným způsobem, a já si myslím, že Opice je velmi upřímná a přímá ve všech oblastech života.“

„Chtěla jsem pracovat na filmu i proto, že jsem máma. Pořád vtipkuju o tom, že moje děti neuvidí žádný z mých filmů, dokud jim nebude aspoň 55 let, a tenhle je jediný, který můžou vidět i dřív“, žertuje Charlize Theron.

Další držitel Ceny Akademie Matthew McConaughey dostal scénář a četl ho každý večer dětem místo pohádky. „Nejoblíbenější filmové postavičky mých dětí jsou vždy ty šaškující a vtipkující. Je to vždycky ten největší trouba nebo vyvrhel, komu drží palce. Nikdy předtím jsem nedělal animovaný film a už zatraceně dlouho jsem nedělal žádný film, který by byl vhodný pro děti. Tak jsem si řekl „udělám jeden pro svoje děti“. A byl jsem rád, že můžu hrát v příběhu komickou figurku: Brouka-samuraje, co si vůbec nic nepamatuje.“

Když se McConaughey ponořil hlouběji do své role, vystihl humornou stránku: „Brouk je skvělý bojovník – tedy on sám si to o sobě myslí. Jeho prokletím je, že si není jistý tím, kým je a odkud pochází. Během cesty si ale začíná rozpomínat na svůj původ a svou historii. Jeho nezdolný a klamný optimismus ho ale dělá milým.“

Brouk a Opice nemají vůbec nic společného kromě lásky ke Kubovi. „Opice je výrazný A-typ osobnosti [soutěživá, otevřená, ambiciózní, netrpělivá, agresivní] a

vše se musí řídit podle ní, a hlavně to musí být rychle. A právě proto je z Brouka, který funguje naprosto opačným způsobem, poněkud frustrovaná.“ McConaughey se směje: „Opice je velmi podezřívá, když se objeví Brouk. On zpočátku vypadá jako skutečné nebezpečí! Jejich vzájemné přetahování je plné humoru. Brouk Opici dost popichuje, zatímco Opice se na něj povyšuje. Ale i tak se jejich vzájemný vztah vyvíjí.“

Protože výroba filmu trvá roky, nikoliv měsíce, nahrávají se hlasy postav souběžně s výrobou filmu v určitých časových intervalech, také proto, aby mohly sloužit jako zdroj pro animátory. „Vždycky chceme, aby v našich filmech děti byly ztvárňovány, mluveny dětmi“, říká Arianne Sutner. „Ale časové rozpětí produkce může být celkem náročné. Naštěstí Art Parkinson zvládal postavu Kuba od samého počátku velmi dobře a jeho porozumění tomuto mladému chlapci se v průběhu nahrávacích období jen prohlubovalo.“

Parkinson, který je známý milionům fanoušků jako Rickon Stark z *Hry o trůny*, se tak dostal k úplně jinému žánru. „Se svou mámou jsme si dost blízcí, takže pro mě bylo snadné vcítit se do Kuba. Taky se mi líbilo, že je tak odvážný a pustí se do tak obrovského dobrodružství.“

Animátorka Alice Bird se krátce před tím, než se začal realizovat film, stala matkou, takže pohled na malého chlapce, který se musí vydat sám na nebezpečnou výpravu, pro ni náhle dostal jiný rozměr: „Pro Kuba je nesmírně důležité, aby dosáhl toho, čeho potřebuje. Závisí na něm celá vesnice. Má sice po svém boku Opici a Brouka, kteří mu pomáhají, ale nakonec musí on sám udělat to, co je správné.“

Dario Marianelli, držitel Ceny Akademie, složil hudbu i pro *Škatuláky*, také čerpal své podněty pro hudbu z rodinného prostředí. „Napsal jsem part, který může být hraný pokaždé, když se začne objevovat Kubova rodinná historie, zejména pak ztráta jeho otce“, říká.

Ralph Fiennes, navržený na Cenu Akademie, propůjčil svůj hlas Měsíčnímu králi. „Film je blízký řeckým mýtům nebo starým legendám. Není to jako obvyklý animovaný film. Vzhled osloví mladší lidi, ale myslím, že rozsah umění osloví i dospělé publikum.“

### Stavitelé světa

První počín studia LAIKA byl film *Koralína a svět za tajnými dveřmi* (2009), který se odehrával jak na deštivém pacifickém Severozápadě, tak ve zcela jiné dimenzi, v jiném světě. Druhým byl pak *Norman a duchové* (2012), odehrávající se v malém městě Nové Anglie, *Škatuláci* (2014) zase ve vrtošivém dickensovském Londýně.

Klasické filmové dobrodružství plné akce přenese diváka do poněkud fantastické verze starodávného Japonska, do jednoho z nejvíce inspirativních období, do doby Edo, jehož počátky se datují do raného 17. století a která končí pozdním 19. stoletím. A právě pro tuto dobu byly vymyšleny, připraveny a nafilmovány exotické lokality. Produkce vymyslela a následně vytvořila ty nejmenší animované loutky, jaké kdy byly dosud (z origami) vytvořeny, a také ty největší – 16 stop vysoká příšera Kostlivce. A pak tu byla scéna na Kubově plachetnici, jejíž natáčení trvalo 19 měsíců. „V tomto filmu bylo všechno velmi ambiciózní, a ten obrovský rozsah mě od samého začátku trochu trápil“, přiznává producentka Arianne Sutner, která je také vedoucí produkce v LAIKA. „Ale také to byla obrovská výzva, která mě lákala: natáčení vodních sekvencí je pro animaci problematické, a hned v úvodu příběhu byla obrovská vlna. A pak tu byly příšery, které jsme chtěli mít působivé a děsivé, ale současně musely být věrohodné.“

Klíčovým prvkem filmu *Kubo a kouzelný meč* je origami. „V počátečních scénách vidíme Kuba, jak používá svůj kouzelný šamisen k tomu, aby z prostých listů papíru vytvořil origami, které pak vyprávějí příběh jeho rodiny a hrdinské činy Hanza, jeho otce, největšího samurajského bojovníka, jaký kdy žil“, říká Butler.

Tradiční origami vzniklo v Japonsku v době Edo. Slovo origami vzniklo složením slova *ori*, což znamená „skládat“, a *kami*, což znamená „papír“. Umění origami tkví v poskládání rovného čtverce papíru pomocí skládacích a tvarovacích technik do tvarů zvířat nebo rostlin. Současní tvořitelé origami obvykle používají ke své práci i nůžky, lepidlo nebo kresby na papíře. Nemnoho malých základních skládanek origami je možné kombinovat různými způsoby tak, aby vznikly složité tvary, nicméně nejznámější origami model je japonský papírový jeřáb. Papír může mít různé barvy, tisky nebo vzory.

Animátor Kevin Parry pracoval na většině scén s origami pod vedením šéfa animátorů Brada Schiffa, který dohlížel na to, aby všechny origami byly funkční a krásné, ale současně i fantastické a věrohodné. „Prvním krokem k animaci origami je původní origami zcela rozložit“, říká Parry. „Zkoumal jsem formy a skládání podobné těm, které jsme animovali. Například, když má být list papíru poskládán do tvaru zvířete, snažil jsem se zachytit v animaci tento proces co nejpodobněji samotnému skládání. Poté, co jsem udělal zkušební animaci, jsem ji ukázal režisérovi Travisu Knightovi, který mi dal zpětnou vazbu – a především probíral s námi nejen technickou, ale i pocitovou stránku jednotlivých záběrů. Chtěl, aby origami bylo více elegantní, rozzlobenější, anebo vypadalo zlověstněji. Měl velmi přesnou představu o tom, jak má každý jednotlivý kousek origami vypadat, aby dobře zapadl do dané scény. A já díky tomu odcházel s přesnou představou toho, jak by měla animace vypadat.“

Georgina Hayns doporučila několika loutkářům, aby se zapsali na kurzy origami. Jiní zase navštívili výstavu origami nazvanou „Skládání papíru: Nekonečné možnosti origami“ v Oregon History Museum, která byla zahájena v říjnu 2013 a byla jednou z prvních velkých expozic tradičního umění skládání papír v Japonsku a v Evropě. „Cítili jsme, že potřebujeme lépe porozumět světu origami“, vysvětlila Hayns. Celý štáb se ponořil do japonské kultury a umění. Tvůrci postaviček se inspirovali jak origami, tak kirigami, což je pozdější verze origami, která využívá nejen skládání papíru, ale i vystřihování do papíru.

Katsushika Hokusai, dřevořezbářský mistr, umělec a tiskař z doby Edo, se proslavil svým dílem „The Great Wave off Kanagawa“ [Velká vlna valící se na Kangawu], a právě toto slavné dílo posloužilo jako vzor pro úvodní sekvenci, ve které se Kubova matka plaví na vratkém člunu na vrcholu děsivé přílivové vlny.

Více inspirace pro film však poskytla práce soudobého mistra dřevotisku Kiyoshi Saito. Saito byl význačným přívržencem školy dřevotisku *sōsaku hanga*, která se vyvinula v počátku 20. století a která pojímala umělce jako pouhého tvůrce motivovaného touhou po sebevyjádření – v protikladu *shin-hanga*, která zachovávala tradiční *ukiyo-e*, společně vytvářený systém práce umělce, řezbáře, tiskaře a vydavatele spolupracující na jednom díle. Následovníci školy *sōsaku hanga* se odlišovali svým vytvářením umění pro umění samotné.

Saito, známý svou sérií „Zima v Aizu“, vyvinul techniku a styl vytváření řezby dřevěných tiskařských bločků s omezenou barevnou paletou a zjednodušenou formou. Namísto vypracovávání řezby a vylepšení barev pracoval se vzorkem samotného dřeva. Výrazná abstrakce a přirozený vzhled dal jeho práci zvláštní hodnotu. „Použili jsme Saitoovu překrásnou tvorbu do celého filmu“, říká Knight.

První fáze výroby dřevotisků ukazuje umělce, který vytváří přípravnou kresbu, která se pak předloží řezbáři, který přiloží obrázek ke kusu dřeva – tradičně to bývá třešňové dřevo – a pak opatrně vyřezává tak, aby vznikly reliéfní linky obrázku. Nakonec, se všemi potřebnými dřevořezbami, z nichž každý má svou barvu, tiskař vyrobí tisk tak, že přiloží postupně papír ke každému kusu. Výsledný vzhled vzniká přitlačením nástroje nazývaného *baren* na druhou stranu listu papíru. Takto může vzniknout velké množství obrázků, někdy dokonce i tisícovka, než se vyřezávaný bloček opotřebí.

Všechny detaily vznikaly po konzultaci s poradci, především s Tarô Gotô, jen aby se zachovala věrohodnost. Schiff vzpomíná: „Studovali jsme, konzultovali s experty, navštěvovali výstavy, pečlivě zkoumali zdrojové materiály, a to všechno jen proto, abychom věrně vystihli kulturu, kterou tolik obdivujeme.“

Hlavní zásadou při práci na filmu ***Kubo a kouzelný meč*** byla japonská zásada *wabi-sabi*, pohled na svět v jeho pomíjivosti a nedokonalosti. *Wabi-sabi* má svůj původ v buddhistickém učení, kdy estetičnost je cosi popsané jako jeden druh krásy, jež je „nedokonalý, nestálý a neúplný“. Ve skutečnosti Knight považuje *wabi-sabi* za princip, který může a je uplatňován na vše, co LAIKA udělala a dělá. „Jako většina toho, co děláme, i toto má spojení s rodinou. Moje tchyně a její rodina jsou buddhisté, takže pojem *wabi-sabi*, nebo „nedokonalá krása“, chcete-li, mně osobně není vůbec cizí“, přiznává Knight.

### **Rysy postav**

Pro většinu štábu byla Godzilla oblíbenou filmovou příšerou. Scénárista Chris Butler říká: „Když jsem přemýšlel o našem příběhu, stále jsem se vracel k legendárnímu Rayi Harryhausenovi. Jeho příšery byly pojem, jednu z nich jsme vlastně obnovili pro film *Norman a duchové*. Takže při tvorbě Kuba jsem často myslel na to, kolik zábavy bychom si s nimi mohli užít.“

Stejně jako lidi v LAIKA, i Harryhausen stavěl i vytvářel loutky a sám animoval. Tento pionýr vizuálních efektů, jehož „Dynamation“ byl inspirací pro celé generace animátorů, mistrovsky spojoval živě hrané akce s animovanými záběry v takových filmech jako *The Beast from 20.000 Fathoms* (1953), *20 milionů mil od Země* (1957), *Sedmá Sindibádova cesta* (1958), a *Iáson a Argonauti* (1963).

Ačkoliv Harryhausenův vliv vedl k tomu, že vzniklo či se znovu vytvářelo mnoho kultovních příšer, ***Kubo a kouzelný meč*** je prvním animovaným snímkem, ve kterém bylo využito speciálních technik k tomu, aby se vytvořil maximálně působivý dojem.

Producentka Arianne Sutner vysvětluje: „Nechtěli jsme vytvářet naše příšery v CG animaci, i když by to bylo značně jednodušší. Jiná studia by to tak udělala. Chtěli jsme příšery vytvořené ve skutečném světě. To popohánělo náš tým kupředu, všichni chtěli vyjádřit Harryhausenovi svůj obdiv.“



„Tak jako v každém příběhu, který LAIKA vytvořila, i tento měl několik prvenství. Když jsem poprvé viděl nákresy některých postav, zvláště pak Měsíční Monstrum, obával jsem se, že nebudeme schopni splnit režisérovy představy“, přiznává animátor Brian McLean. „Museli jsme vytvořit stoprocentní – opravdu ve skutečné velikosti! – ruku Měsíčního Monstra, která v několika záběrech hrábne po Kubovi. Ta ruka byla přes tři a půl stopy dlouhá.“

Inspirací pro Kostlivce byl slavný dřevotiskový triptych „Čarodějnice Takiyashi a přízrak Kostlivce“ japonského umělce Utagawy Kuniyoshiho, ve kterém vylíčil princeznu Takiyashi z 10. století, která povolala přízrak kostlivce, aby vyděsila nepřátele. Obrovský kostlivec se vynoří z černé prázdnoty, stejně jako Kostlivec v *Kubovi a kouzelném meči*. Kostlivec byl vytvořen v různých rozměrech, aby vyhovoval různým záběrům, a jeho největším zpodobněním byla 16 stop vysoká loutka vytvořená Charlesem Greenfieldem. Samosebou se na výrobě této rekvizity podílelo i mnoho dalších lidí – jednalo se o největší loutku či rekvizitu, jakou kdy LAIKA nebo kdokoliv jiný kdy vytvořil pro animovaný snímek.

Pohled na Obřího kostlivce pustošícího Chrám kostí připomněl animátorce Alici Bird velmi živě vzpomínku z dětství. „Když jsem viděla našeho Obřího kostlivce, měla jsem tentýž pocit, jako když jsem poprvé viděla scénu kostlivců s meči v lásonovi a Argonautech – vstávaly mi vlasy hrůzou na hlavě! Od toho prostě nemůžete odtrhnout oči.“

Když McLeanův štáb pracoval na postavě Měsíčního monstra, měli již zkušenosti s filmem *Koralína a svět za tajnými dveřmi*, kdy byla taktéž použita 3D tiskárna, aby revolučním způsobem ztvárnila tvářové animace, kdy byly zvlášť vytištěny horní a spodní části tváří postaviček, což umožnilo dávat postavám mnohem více výrazů. „Měsíční monstrum bylo první skutečnou 3D postavičkou. Inspirovali jsme se podobou prehistorické ryby. Postava se skládala z 881 částí: 130 barevných 3D částí a 751 částí na kovové tělo a nohy a také na oblečení“, říká McLean.

„Věřím, že Ray Harryhausen by byl u vytržení, kdyby vešel na plac a viděl všechna ta stvoření připravená k záběrům kamery“, říká Jones. „Jsme hrdi na to, že můžeme nést jeho odkaz.“