

VÝTVARNÁ STYLIZACE V CELOVEČERNÍM ANIMOVANÉM FILMU

BcA. Petr Filipovič

Diplomová práce
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Petr FILIPOVIČ**
Osobní číslo: **K09364**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část:**
Výtvarná stylizace v celovečerním animovaném filmu.

2. praktická část:
Tluchořovi - charakterová animace na dialog

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 30 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF, 1 ks pevná vazba v tištěné podobě (barevně) 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

2. teoretická část:

Film realizujte v minimální délce 3 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD -, výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio, dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2, 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD, pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm,

v digitální podobě PDF (příprava pro tisk, rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).
Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu. Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

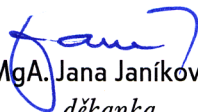
Rozsah diplomové práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:


Animation Now! Anima Mundi, editor: Wiedemann Julius, Taschen 2004, ISBN 3-8228-2588-3
The Animator's Survival Kit Williams Richard, 1999
Dějiny animovaného filmu I., Urc Rudolf, Benešová Marie, VŠMU Bratislava 1995
Dějiny animovaného filmu II., Urc Rudolf, VŠMU Bratislava 1999
Jak číst film, Monaco James, Albatros Plus, Praha 2004, ISBN 80-00-01410-6
12 pádů scénáristiky, Milena Mathausová, Victoria publishing 1996, ISBN 80-7187-071-4
Rozhovory Hitchcock, Truffaut Čs. Filmový ústav, Praha 1987
Kant a ptakopysk, Eco Umberto, Argo 2011, ISBN 978-80-257-0377

Vedoucí diplomové práce: **doc. ak. mal. Michal Zeman**
Ústav animace a audiovize
Datum zadání diplomové práce: **3. prosince 2012**
Termín odevzdání diplomové práce: **17. května 2013**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2012


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka





MgA. Libor Nemeškal
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- 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 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ 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 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit 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.

Ve Zlíně 15. 2. 2013

PETR FILIPOVIC 
.....
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevdělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) 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, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) 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, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpirá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Tato práce pojednává o výtvarné stylizaci v celovečerním animovaném filmu, výtvarné podobě celovečerních animovaných filmů a srovnává evropský a americký přístup. Dále také podrobněji popisuje samotnou práci výtvarníka.

Klíčová slova: stylizace, výtvarné pojetí, celovečerní animovaný film, výtvarné řešení postav, výtvarné řešení prostředí

ABSTRACT

This text discusses production design for animated feature movies, compares european and american approach and describes the work of production designer.

Keywords: stylization, production design, animated feature movie, character design, environment background design

OBSAH

VÝTVARNÁ STYLIZACE V CELOVEČERNÍM ANIMOVANÉM FILMU.....	1
ÚVOD.....	8
1 VÝTVARNÁ STYLIZACE JAKO JEDEN Z HLAVNÍCH VÝRAZOVÝCH PROSTŘEDKŮ ANIMOVANÉHO FILMU.....	9
1.1 FENOMÉN RODINNÉHO CELOVEČERNÍHO ANIMOVANÉHO FILMU.....	14
1.2 CELOVEČERNÍ AUTORSKÝ ANIMOVANÝ FILM / ANIMOVANÝ FILM PRO DOSPĚLÉ PUBLIKUM.....	14
1.3 CELOVEČERNÍ ANIMOVANÝ FILM V ČESKU.....	15
2 TVŮRČÍ PROCES.....	23
2.1 SROVNÁNÍ AMERICKÉHO (STUDIOVÉHO) A EVROPSKÉHO (AUTORSKÉHO) PŘÍSTUPU....	24
2.2 VNĚJŠÍ FAKTORY OVLIVŇUJÍCÍ VÝTVARNOU PODOBU CELOVEČERNÍCH ANIMOVANÝCH FILMŮ	25
2.3 FORMÁT, KOMPOZICE A STAGING.....	27
2.3.1 Formát.....	27
2.3.2 Kompozice.....	29
2.3.3 Vzájemné vztahy postav - Staging	32
2.4 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POSTAV - CHARACTER DESIGN.....	32
2.5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ PROSTŘEDÍ – ENVIRONMENT/BACKGROUND DESIGN.....	38
2.6 PŘÍRUČKA VIZUÁLNÍHO STYLU - STYLE GUIDE	38
2.7 BAREVNÉ ŘEŠENÍ - COLOR SCRIPT.....	43
ZÁVĚR.....	45
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	46
PŘÍLOHY.....	47

ÚVOD

V této práci se zabývám výtvarným zpracováním celovečerních animovaných filmů. Nesnažím se však o úplné zmapování výtvarné podoby celovečerních animovaných filmů jak ve světě, tak v českém prostředí. To by bylo nad rámec ne jedné, ale dokonce několika diplomových prací. Tato práce je koncipována jako základní vhled do problematiky, a to zejména z pohledu tvůrce. V první části se zabývám vymezením pojmu stylizace a dalších jevů, které souvisí s výtvarným řešením animovaného filmu, dále pak specifickostí kódu výtvarného umění v animaci a rozdílností mezi celovečerním animovaným filmem rodinným a autorským a dále také celovečerním animovaným filmem v českém prostředí.

Ve druhé, více prakticky zaměřené části, se zabývám samotným tvůrčím procesem a jeho specifiky v oblasti celovečerní animované tvorby dále také srovnávám evropský a americký přístup. Důvod k častému odkazování se k americkému přístupu není zapříčiněn mými osobními preferencemi, ale prostým faktem, že americká, či „západní“ animace jeví větší míru systematickosti, která je pro úspěšnou tvorbu, zvláště pak mainstreamového celovečerního animovaného filmu nepostradatelná.

V české animaci je zjevná tendence vyrábět celovečerní animované filmy a to i navzdory ne zcela ideálním, mnohdy dokonce velmi obtížným podmínkám. Věřím proto, že tato práce může být přínosem.

1 VÝTVARNÁ STYLIZACE JAKO JEDEN Z HLAVNÍCH VÝRAZOVÝCH PROSTŘEDKŮ ANIMOVANÉHO FILMU

Stylizace je v nejširším možném pojetí osobitý způsob zpracování uměleckého díla deformováním skutečnosti. Může jít o kresebnou, hereckou, literární, aj. stylizaci. Ono deformování však není samoúčelné nebo destruktivní. Je to nástroj, který slouží k vyhocení a zintenzivnění vlastností zobrazovaného objektu nebo připoutání divákovy pozornosti k určitému znaku, na což chce autor obecnost upozornit, nebo je považuje za nosné či zábavné.

V kontextu animovaného filmu se jedná o jeden z nejzásadnějších výrazových prostředků a dá se říci, že stylizace je esencí animace. Je právě tím elementem, který animaci nejvíce vymezuje vůči hranému filmu. Při samotné tvorbě animovaných filmů je tedy důležité být si vždy schopen odpovědět na otázku: „Proč by měl být právě tento film animovaný?“ Tím chci říci, že animace by neměla sloužit k pouhé reprodukci skutečnosti (pomineme-li samozřejmě trikovou animaci). Autor si musí být vždy vědom jisté přidané hodnoty, která v podstatě legitimuje použití tohoto média.

Stylizace se ovšem také překrývá s autorským rukopisem konkrétního tvůrce a dá se říci, že konečná výtvarná podoba je vždy syntézou autorova stylu a úvahy, jak uchopit dané téma. Dalším pojmem, se kterým se výtvarná stylizace v animovaném filmu překrývá (ovšem ne vždy) je karikatura. Slovem karikatura (popřípadě výrazem karikování) nazýváme zjednodušené, někdy humorné či komické, jindy satiricky kritické a úmyslně zesměšňující, výtvarné či literární dílo, které značně zvýrazňuje některé specifické tvary obličejů, lidské postavy nebo i další osobní vlastnosti, například důležitý povahový rys (či jiné další významné skutečnosti) u zobrazované osoby, respektive u karikovaného člověka. Karikatura se od všech jiných humoristických žánrů vyznačuje nejen svojí úmyslně zjednodušenou zkratkovitostí podání, ale především zjevným přeháněním a úmyslným zdůrazňováním vybraných rysů zobrazovaného člověka. Navíc kromě své humorné stránky může být výrazem ostré společenské kritiky, jasného zesměšnění, protestu či odporu vůči příslušné osobě.

Animovaný film má jednu úžasnou vlastnost - jeho tvůrci mohou výsledek svého snažení daleko více ovlivnit, než tvůrci filmu hraného. Dalo by se říci, že animace vzniká doslova „z ničeho“, nebo-li vzniká celá v autorově hlavě. Nepracujeme tu tedy s předem danou realitou. Nutno dodat, že z určitého pohledu je tvorba animovaného filmu náročnější

a autor takového filmu musí řešit problémy, o kterých autor filmu hraného nemá ani tušení právě proto, že zpracovává již hotovou realitu (přinejmenším co se obrazu samotného týče). Úvahy nad animací pokrývají širokou škálu - od problémů celku a základní koncepce až po nejmenší detaily typu: „kolikrát a jak člověk přenesse váhu z nohy na nohu, než otevře dveře a projde jimi...“ Tím se ovšem nepokouším o nějaké pošetilé srovnávání animace a hraného filmu. Těžiště těchto dvou médií prostě jen leží někde jinde. Rozdíl je jednoduše řečeno v tom, že zatímco hraný film pracuje s fotografickým záznamem reality a s obecně známými realistickými zákonitostmi (s tímto- nám všem známým světem), animovaný film vytváří realitu novou, autorem plně interpretovanou a ovládanou, což je na jednu stranu velmi svobodné a skýtá to obrovské možnosti, na druhou stranu z toho vyplývá ona, v určitém smyslu, větší náročnost.

Obecně ve filmu jako takovém můžeme vysledovat několik hlavních výrazových prostředků. Je to filmová řeč - záběrování, herecká akce - v našem případě animace, dále zvuk, hudba a výtvarné zpracování mizanscény.

Je velmi důležité mít na paměti, že animovaný film (na rozdíl od filmu hraného) má určité dvojí kódování. Tak jako u filmu hraného tu samozřejmě existuje kód filmové řeči, vůči kterému se do určité míry animovaný film vymezit může, vždy však vychází ze stejných základních principů a ze stejné logiky. Co se týče současné produkce celovečerních animovaných filmů, jsou tyto výrazové prostředky v podstatě totožné s filmem hraným, občas obohacené o volnější zacházení s mizanscénou (např. velmi osvěžující a vynalézavé předěly mezi záběry ve filmu *Persepolis*) či lepšími technickými možnostmi v pohybu kamery (současné mainstreamové 3D animované filmy).

Druhý a pro nás velmi zásadní kód je v podstatě totožný s kódem výtvarného umění. Je to právě ten kód, o který je animace obohacena. Z pohledu diváka jde tedy o interpretaci znaků a symbolů vytvořených výtvarníkem. (Dutka Edgar, Animovaný film – úvod do scénaristiky animovaného filmu, 2002). Tento výtvarný kód však vždy musí mít logickou vazbu ke scénáři a ke skutečnému světu. Tím však rozhodně netvrdím, že výtvarné pojetí animovaných filmů má být realistické, právě naopak! Onou logickou vazbou ke skutečnému světu mám na mysli vztah k divákově zkušenosti, čili funkčnost onoho kódu – srozumitelnost znaků odvozených z reality a k realitě se vztahujících. Toto lze myslím velmi dobře demonstrovat na několika konkrétních příkladech. Pokud si vyhledáme výtvarné či filmové zpracování nejrůznějších monster, strašidel, mytologických postav či snad obecně zažitou představu o mimozemských bytostech, nalezneme zde jeden společný a základní znak. Všechny tyto bytosti jakožto produkt

lidského myšlení a fantazie jsou antropomorfní, tedy vycházející z lidské zkušenosti, z lidské anatomie, z lidského způsobu chování a z logiky našeho, lidského světa. Jinými slovy jsou založené na srozumitelném (a v tomto případě pro člověka jediném známém) kódu. Jakkoli je námitka, že pokud by nějaká mimozemská forma života existovala, rozhodně by nevypadala jako člověk, oprávněná - obecnost by s takovou bytostí nemohlo sympatizovat, nebo jakkoliv soucítit a neporozumělo by ani jejímu, byť nejelementárnějšímu chování, a to právě kvůli absenci společného, srozumitelného kódu.

Ono dvojí kódování je velmi důležité mít na paměti právě při samotné tvorbě animovaného filmu - a to nejen pro výtvarníka, ale také pro scénáristu a režiséra. Výtvarná stránka a její interpretace publikem si totiž žádá mnohem více divácké pozornosti, a je tedy nutné této skutečnosti přizpůsobit zbývající stránky filmu. Tedy zejména rychlost vyprávění příběhu, jeho složitost a hlavně celkovou stopáž. Divák se totiž při sledování animovaného filmu mnohem rychleji unaví a není jistě náhoda, že celovečerní animované filmy jen zřídka přesahují svou stopáží 90 minut (snad s výjimkou japonské produkce, která se však svým celkovým i výtvarným pojetím, dokonce i animačním stylem více blíží reálné herecké akci (animace je zde někdy dokonce vyloženě statická, postavy proporcčně realistické a tempo vyprávění rozvláčnější).

Je tedy jisté, že recepce animovaného filmu je pro diváka svým způsobem náročnější než u běžného hraného filmu, jelikož neumožňuje tak snadnou a automatickou identifikaci jak s postavami, tak se zobrazeným světem a jeho zákonitostmi. Tuto základní úvahu dokazuje mimo jiné také dělení Marshalla McLuhana na horká (hot) a chladná (cool) média, přičemž fotografický obraz jakožto horké médium obsahuje větší hustotu informací, zatímco klasický animovaný film (zejména kreslený a loutkový) obsahuje jakožto chladné médium menší hustotu informací a vyžaduje tudíž od diváka větší pozornost, vlastní aktivitu a zúčastněnost. Čili divák animovaného filmu je nucen "vyplňovat" mezery či nedořečená místa, které tzv. nižší hustota jeho média automaticky zanechává (Boháčková Kamila, Cinepur #27, květen 2003). S tímto pohledem na věc lze ale myslím úspěšně polemizovat v případě současných animovaných 3D filmů, které by se snad dokonce daly zařadit do horkých médií, a to jak díky realistickému zpracování vycházejícímu z 3D technologií, tak i režijnímu přístupu velmi blízkému hranému filmu. Jinými slovy hustota informací je v těchto filmech srovnatelná s filmy hranými a tento druh filmů od diváka nevyžaduje tak velkou míru vlastní interpretace. Z tohoto pohledu pak jistě není těžké porozumět snadné srozumitelnosti a masové oblibě současných 3D animovaných filmů americké produkce.

Stejně jako u výtvarného pojetí, můžeme najít toto dvojí kódování také v samotné animaci - v pohybu jako takovém. Princip je to v podstatě stejný. Animátor zachází zkratkovitě se znaky, lidskými gesty a způsoby chování, jejich významem a jejich vztahem k realitě. Míra stylizace zde může být větší nebo menší, většinou koresponduje s námětem a mírou výtvarné stylizace.

Velmi dobrým příkladem pro demonstraci dvojího kódování v animovaném filmu je v animaci velmi rozšířený antropomorfismus. Ten se samozřejmě neobjevuje až s animovaným filmem - je to jev velice starý a kulturně hluboce zakořeněný. Objevuje se nejen v bajkách, ale také v mytologii. Ovšem právě díky antropomorfismu je možné v animovaném filmu otevřeně analyzovat určité archetypální mezilidské vztahy a způsoby chování, aniž by bylo takové dílo doslovné, školometsky poučné, nebo útočné vůči konkrétnímu jedinci, či skupině. Tyto principy byly ve své krystalické podobě použity například v celovečerní *Farmě zvířat* (*Animal Farm* 1954, Joy Batchelor, John Halas), natočené podle známé Orwellovy knihy.

Antropomorfismus funguje jako tzv. mentalité – tímto termínem označovali francouzští sémiotici (např. Roland Barthes) symbolickou a rétorickou funkci reprezentace, která umožňuje lidem pochopit svět a dát mu smysl (Boháčková Kamila, *Cinepur #27*, květen 2003).

Filmový teoretik David Bordwell nahlíží na antropomorfismus (který nazývá perzonifikací) jako na strukturu, která vytváří význam. Podle něj je určitým schématem, na jehož základě fungují lidské mentální aktivity, jako je porozumění, rozpoznání, identifikce či interpretace. Lidé jsou podle něj biologicky i kulturně předurčeni k tomu, aby si projektovali lidské vlastnosti do zkušeností s okolním (a cizím) světem (Boháčková Kamila, *Cinepur #27*, květen 2003). Patrně proto mají antropomorfizovaná zvířata - jako například myšák Mickey - polidštěné rysy, zejména kulaté tvary, které jsou podprahově vnímány jako "dobré" (zatímco "záporné" zvířecí postavy mívají většinou ostré a hranaté či jinak špičaté rysy, které člověku podvědomě asociují ohrožení a nebezpečí).

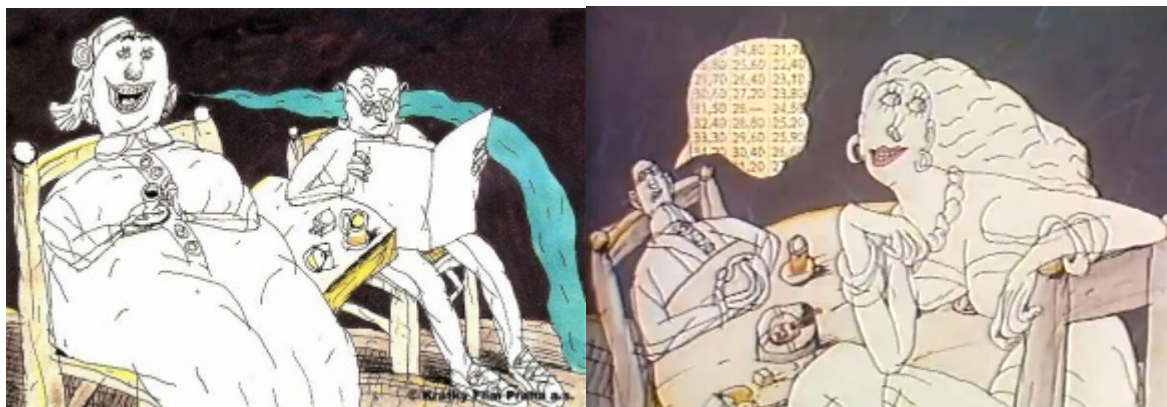
Můžeme zde tedy najít stále se opakující základní mechanismy lidského myšlení. Snahu syntetizovat si složitý okolní svět do menšího počtu snáze uchopitelných informací.



Antropomorfismus jakožto vhodný nástroj ke společenské kritice. (Animal Farm, Joy Batchelor, John Halas, 1954)

V souvislosti s animovaným filmem je také nezbytné zmínit metaforu. Termín metafora označuje jazykovou nebo literární konstrukci spočívající v přenášení významu na základě vnější (strukturální) podobnosti. Vztahuje se sice primárně k jazyku - zejména pak k poezii, ale stejné principy můžeme najít i v jiných uměleckých disciplínách. V animaci je metafora užívána poměrně často. Stačí si vzpomenout například na Švankmajerovy *Možnosti dialogu* (1982), nebo film Michaely Pavlátové „*Řeči, řeči, řeči*“ (1991). Pavlátová v tomto filmu ryze výtvarnou řečí - v podstatě užitím vizuální metafory - ztvárňuje nejrůznější podoby dialogů vypovídající o charakterech a vztazích lidí, kteří je pronášejí.

Metafora se v animaci velmi často užívá také ve zvuku - například hluk rozjetého vlaku v záběru, kde vidíme postavičku rozrušenou do běla a běžící vstříc konfliktu.



Vizuální metafora v krátkém filmu Michaely Pavlátové Řeči, řeči, řeči... (1991)

1.1 Fenomén rodinného celovečerního animovaného filmu

Rodinný celovečerní animovaný film je žánr, který je veřejnosti velmi dobře znám a jehož kořeny sahají až k Disneyho tvorbě konce třicátých let, konkrétně pak k prvnímu americkému celovečernímu filmu *Sněhurka a sedm trpaslíků* (1937). Další vývoj pak vedl přes tituly *Pinocchio*, *Fantasia*, *Bambi*, *Alenka v říši divů*, *Petr Pan a další*. Tento žánr produkují velká americká studia, jako Pixar nebo Dreamworks, v Evropě pak například studio Aardman (například *Wallace a Gromit: Prokletí králikodlaka*, Nick Park, Steve Box, 2005)

Jak už ze samotného pojmu vyplývá, tento žánr má divácky uspokojit celou rodinu, tedy musí být srozumitelný pro dítě a současně divácky hodnotný pro dospělého. To má za následek tlak na tvůrce, kteří se na základě tohoto zadání snaží ztvárnit jednoduchý obsah maximálně sofistikovanou a spektakulární formou. To ovšem poznamenávám bez jakéhokoliv pejorativního významu. U rodinného filmu totiž můžeme vysledovat podobné prvky jako třeba u muzikálu. Je to žánr, který se opírá o kvalitu prezentované „show“. Tak jako u muzikálu hraje podstatnou roli kvalita zpěvu nebo tance, u animovaného filmu takovouto úlohu sehrává například kvalita animace, která u současných kvalitních 3D animovaných titulů dosahuje - troufám si tvrdit – až choreografické kvality.

Pokud se ovšem zaměříme na výtvarné zpracování rodinných animovaných filmů, nalezneme zde příliš často určitou plochost, dá se říci až šablonovitost. Na první místo je zde stavěna snadná srozumitelnost, která tvůrce neustále vede k opakování stejných výtvarných klišé. Tím ale netvrdím, že všechny rodinné animované filmy jsou, co se vizuální stránky týče, nekvalitní. Jsou jen ochuzeny o originalitu a jasný autorský vklad, čili kvalitu zde můžeme hledat většíou jen v řemesle.

1.2 Celovečerní autorský animovaný film / animovaný film pro dospělé publikum

V posledních zhruba deseti letech jsme byli svědky nebývalého rozmachu animovaných celovečerních filmů, jenž jsou cíleny na náročnějšího diváka a jejichž pojetí by se dalo nazvat jako autorské. Tyto filmy jsou buď cíleny vyloženě na dospělého a náročného

diváka (např. Valčík s Bašírem), nebo jsou pojaty jako filmy rodinné, ale vyžadují mnohem více zkušené a otevřené obecenstvo než klasická produkce, koncepčně vycházející z Disneyho pojetí rodinného filmu. Myslím, že hlavním argumentem pro pojmenování těchto filmů jako autorských je velmi časté střetávání režijní, výtvarné a leckdy i scénářistické práce v jediné osobě, z čehož samozřejmě vyplývá osobité pojetí výsledného díla. Do této kategorie můžeme zařadit například filmy *Trio z Belleville* a *Iluzionista* (Silvayn Chomet), *Mary a Max* (Adam Elliot), *Valčík s Bašírem* (Ari Folman), *Persepolis* (Vincent Parronau, Marjane Satrapi), *The Secret of Kells* (Tomm Moore), *Nocturna* (Victor Maldonado), *Stachy ze tmy* (Blutch, Marie Caillou, Pierre Di Sciullo, Jerry Kramski, Lorenzo Mattoti, Richard McGuire, Michel Pirus, Romain Slocombe), *Fantastic Mr. Fox* (Wes Anderson), ale například i český film *Na Půdě*, aneb kdo má dneska narozeniny (Jiří Bárta). Tyto filmy jsou téměř bez výjimky vyrobeny v Evropě a dá se říci, že takovéto nakumulování nejdůležitějších funkcí v jedné osobě v americké produkci najdeme jen velmi zřídka. Výjimka by se snad dala najít v osobě Tima Burtona, jehož filmy dnes už tvoří jakýsi subžánr, nebo třeba v případě filmu *Coraline* Henryho Selicka.

Tato „nová vlna“ celovečerních autorských animovaných filmů přinesla kromě nových námětů (např. autobiografické – *Persepolis*, animovaný dokument/autobiografie - *Valčík s Bašírem*) také nebyvalé osvěžení právě v oblasti výtvarného pojetí. Je zde patrná velmi výrazná tendence, a to návrat ke klasičtějším technologiím (převážně kreslená a loutková animace) a jasné vymezení se vůči současné mainstreamové 3D produkci. Použití klasičtějších metod animace je vcelku logické, protože nabízí mnohem více autorské svobody na rozdíl od 3D animace, ve které je velmi obtížné dosáhnout výtvarné originality. 3D animace je zde sice používána, ale jen jako jeden z mnoha nástrojů k řešení konkrétní problematiky. 3D animací jsou zpracovány například automobily v *Triu z Belleville*, některé dynamické záběry jako třeba průlet raket městem ve filmu *Persepolis*.

1.3 Celovečerní animovaný film v Česku

Český animovaný film je již od svých počátků ve světovém srovnání dosti svébytným a originálním a dá se říci, že vykazuje mnoho prvků, které bych nazval jako „národní“. Jako jeden z nejvýznamnějších rysů uvádím specifickou českou poetiku, výtvarnou imaginaci tvůrců a styl, který vykazuje, na rozdíl od mnohých západních kinematografií, vysokou výtvarně uměleckou kvalitu, která částečně vyvěrá také z české ilustrace. Tato

poetika zasahuje v podstatě všechny aspekty animovaného filmu. Od námětu až po výtvarné zpracování, dokonce i samotnou (z dnešního komerčního pohledu často nedokonalou) animaci, která vykazuje až neuvěřitelnou křehkost, smysl pro timing a pantomimické (v případě loutkové animace poněkud divadelní) vyjadřování gesty celé postavy, bez mimiky a beze slov.

Druhým specifickým rysem je nepochybně loutková animace. Rozhodně nechci podceňovat české animované filmy, které vznikly díky jiné technologii, ale je nesporným faktem, že právě loutková animace stojí za věhlasem české animace, který vyvrcholil v padesátých a šedesátých letech. O její proslavení se zasloužil v největší míře Jiří Trnka. Tento všestranně talentovaný umělec dosáhl nebývalého světového ohlasu a ovlivnil podobu české animace pro všechny navazující generace. Jeho vliv můžeme cítit v české animaci i dnes, například ve filmu Jiřího Barty *Na Půdě* aneb *Kdo má dneska narozeniny*, nebo v povídkovém *Fimfáru I – III*. Trnkův vliv se zde projevuje zejména v přístupu k loutce jako ke svébytnému výtvarnému artefaktu. Jeho bytostné „loutkářství“ sahalo až tak daleko, že u svých loutek zásadně odmítal jakoukoliv mimiku, dokonce i pohyb očí.

Trnkovo dílo je obrovské a budí respekt už z pouhého hlediska kvantitativního. Jako výtvarník a režisér vytvořil sedm kreslených a dvacet loutkových filmů, z čehož bylo pět středometrážních a pět celovečerních (*Špalíček* 1947, *Císařův Slavík* 1949, *Bajaja* 1950, *Staré pověsti české* 1953, *Dobrý voják Švejk* 1955, *Sen noci svatojánské* 1959). Ke mnoha ze svých filmů napsal i náměty, byl u nich scénáristou a dokonce i střihačem. Tuto „renesanční polymůzičnost“ živila i ve svéře filmové vysoká výtvarná inteligence, širší i plnost uměleckého vzdělání a vidění, skutečná polyglotnost, znalost dějin umění, historické archeologie, národopisu, vývoje kostýmářství a všeho toho podrobného, co až do faktografických detailů získal jako ilustrátor tematicky tak různorodého literárního materiálu (Augustin L.H., Jiří Trnka, Academia, 2002).

Kromě filmů koncepčně vycházejících z české loutkové animační školy, vzniklo v nedávné době v českém prostředí několik filmů, snažících se o jinou estetiku. Jedním z nich je první český 3D animovaný film Jana Tománka *Kozí Příběh*. Tento film byl kritikou doslova ztrhán, veřejností byl kupodivu přijat poměrně dobře. Z výtvarného hlediska je zde jistý náznak snahy o navázání na českou loutkovou školu (tvrdí to i samotný Jan Tománek), ovšem tato snaha je podle mého názoru nedotažená, a v celkové koncepci 3D rodinného mainstreamového filmu poněkud zbytečná. Tento film je bohužel plný nelogičností – jak na úrovni scénáře, tak na úrovni výtvarné, a v podstatě ve všech oblastech je jeho koncepce nedotažená. Celek tedy působí z výtvarného hlediska vyloženě nekompaktně

a můžeme zde v jednom záběru spatřit více výtvarných přístupů – různá i protichůdná tvarosloví, což je patrně důsledek nedostatečné přípravy a střídání přístupu v různých fázích produkce. Tato nejasnost výtvarné koncepce doslova křičí například v záběru, kde vidíme Týnský chrám s poněkud násilně ohnutými věžemi, což byla patrně snaha o určitou osobitou stylizaci, jenomže v tom samém záběru se nacházejí i další stavby, které jsou svým tvarem v podstatě realistické. Pokud pominu neestetičnost takového řešení, vyvstává zde i další problém - a to, že divák toto rozdílné tvarosloví vnímá a podvědomně hledá důvod, proč je právě zde změna či odchylka. A právě proto, že je tato změna pouhou výtvarnou zvůlí, je divák zaváděn zcela špatným směrem. Další nezvládnutí výtvarné práce lze najít například ve zpracování některých postav, které si díky příliš velké hlavě nemohou dosáhnout na obličej, což byl zdroj mnoha nářků animátorů pracujících na tomto projektu. Tento film se sice snaží konkurovat americkým blockbusterům, avšak doslova s jepičím rozpočtem, takže nenabízí onu propracovanou, „muzikálově“ choreografickou „popcornovou zábavu“, založenou jen a pouze na kvalitním řemesle. Jakkoli je tedy snaha a obrovská výdrž Jana Tománka sympatická, je nutno konstatovat, že hlavním problémem Kozího Příběhu není rozpočet, ale nedotažená koncepce a preprodukce.

Dalším a dle mého názoru podstatně kvalitnějším počinem je rotoskopovaný Alois Nebel. Pokud pomineme fakt, že rotoskopování v některých případech velmi škodí herecké akci, protože je příliš nepřesný a nedetailní na vyjádření civilního filmového herectví Miroslava Krobota a naopak příliš realitický a realitou svázaný z pohledu animace, je tento film z výtvarného hlediska vydařený. Temná výtvarná stránka zde velmi dobře ztvárňuje atmosféru poválečných Sudet, či pražského Hlavního nádraží a tento film po vizuální stránce působí v některých pasážích až uhrančivě. Dovoluji si však zapochybovat o nezbytnosti užití technologie, tedy rotoskopingu. Pokud by autoři natočili tento film „pouze“ jako hraný a černobílý, troufám si tvrdit, že by tím emocionální vyznění výtvarné složky filmu vůbec neutrpělo a hereckým výkonům by to vyloženě prospělo. Tímto mířím k otázce, kterou by si měl položit každý autor animovaného filmu před započítím samotné práce, a to: „Proč by měl být právě tento film animovaný?“ Samozřejmě, že rotoskopování má svá specifika, ale pokud se autoři rozhodli zpracovat tento film výtvarnými prostředky, očekávám zde onu „přidanou hodnotu“, ospravedlňující užití takového přístupu a té se mi ve filmu *Alois Nebel* bohužel příliš nedostává. Nemyslím si, že by se dalo rozhodnutí autorů filmu *Alois Nebel* dělat tento film jako rotoskopovaný vyloženě kritizovat, jen zde nevidím až tak zásadní přínos vzhledem k množství prostředků, které tento postup vyžaduje a i když je mně tento film po vizuální stránce i co se týče atmosféry

velmi sympatický, stále se nemohu v některých pasážích zbavit dojmu někdy až bezmyšlenkovitě překresleného hraného filmu za každou cenu. Je ovšem nesporným faktem, že právě díky rotoskopingu tento film nezapadl a dostatečně se vymezil vůči jiným titulům.

Kromě *Aloise Nebela*, založeného na dobře známé komiksové předloze, se v české produkci celovečerních animovaných filmů v tomto roce objevil další titul, sahající po osvědčené komiksové předloze, a to *Čtyřlístek* režírovaný Michalem Žabkou. Komiksová předloha Jaroslava Němečka je samozřejmě dobře známá několika generacím. Na přání producenta se zde sáhlo po 3D animaci napodobující kresbu. Producentský záměr, použít 3D animaci, se mi jeví jako vcelku rozumný, 3D nápodoba kresby je však řešení dle mého názoru problematické, protože počítačem generované čáry na hranách jednotlivých objektů v žádném případě nemohou napodobit skutečnou kresbu. Výsledná výtvarná podoba *Čtyřlístku* se tak jeví poněkud strojově přesná a studená, na druhou stranu na základě vlastní zkušenosti s 3D animací a jejími možnostmi v nápodobě kresby mohu prohlásit, že se autoři s tímto nelehkým zadáním poprali opravdu se ctí. I když dle mého názoru je lepší - pokud vytváříme 3D animovaný film, 3D animaci nezastírat ničím, čím není a pokud chceme film, který bude vypadat jako kreslený - je lepší sáhnout po kreslené animaci.

Výtvarně nejhodnotnějším českým animovaným celovečerním filmem poslední doby je dle mého názoru *Na Půdě aneb Kdo má dneska narozeniny* Jiřího Barty (2009). Je to poetická podívaná s poměrně jednoduchým příběhem, ve které autor uplatňuje svou neobyčejnou imaginaci. V Bártově *Na Půdě* spatřuji právě onu specifickou, dalo by se říci českou „národní“ poetiku. Autor zde rozehrává svou fantazii a skvěle využívá nejrůznějších nalezených předmětů a materiálů, které oživuje klasickou metodou loutkové animace. Podobný přístup můžeme nalézt třeba i v komiksové knize Františka Skály *Skutečný příběh Cílka a Lídy*, tvorbě Jana Švankmajera, do značné míry i v celovečerním *Kuky se vrací* Jana Svěráka (výtvarník Jakub Dvorský). U *Na Půdě* je však bohužel patrná skutečnost, že autor dříve tvořil autorské filmy pro dospělé, proto dle mého názoru tímto filmem zcela nenaplnuje žánr pohádky a například hlavní záporná postava je pro dnešní děti nesrozumitelná. Myslím si, že by se zde dala s trochou nadsázky použít vtipně vymyšlená headline z filmu *Trio z Belleville*: „Pohádka pro dospělé děti“.

V prostředí české animace z hlediska kvantitativního příliš mnoho celovečerních animovaných filmů nevzniklo. Je to dáno nepochybně tím, že český „animační průmysl“ nepatří k největším a nenabízí tak vhodné zázemí pro tvorbu tak náročných projektů, jakým

jistě celovečerní animovaný film je. V širším kontextu zde spatřuji i fenomén, který by se dal nazvat jako střet východu a západu. Shledávám totiž velmi opačné tendence mezi americko-západoevropským přístupem a přístupem východoevropským, přičemž česká animace se řadí dle mého názoru k přístupu východnímu. Americký a západoevropský systém je založen na týmové práci, jasně definované funkci všech členů štábu, jasné specializaci na jednotlivé profese a na hodnocení výsledku spíše podle tržního úspěchu - jedná se tedy o opravdový průmysl. Východoevropský model je založen mnohem více na individualitě a autorství. O tak, z uměleckého hlediska kvalitních výsledcích, jakých dosáhl například polský a československý filmový plakát, nebo česká ilustrace a animace, si mohou v mnohých západních zemích nechat opravdu jen zdát. Pokud ovšem na tuto rozdílnost v přístupu nahlédneme optikou celovečerního animovaného filmu, situace se nám poněkud zkomplikuje a situace ve východní Evropě není vůbec ideální. V českém prostředí totiž často dochází k situaci, že zde je spousta kvalitních tvůrců – individualit, ale není zde systém a dostatečná „pracovní síla“ schopných řemeslníků, která by tak velký projekt vyprodukovala v důstojné kvalitě. Je zde tedy v podstatě opačná situace než na západě. Produkce celovečerního animovaného filmu, zvláště pak rodinného - založeného více na řemesle, než na originalitě - se pak jeví téměř nerealizovatelná. Jako příklad lze uvést nedávno dokončený celovečerní *Čtyřlístek*. Produkce musela přilákat celou polovinu animátorů z ciziny, protože v tuzemsku dostatek kvalifikovaných animátorů nenašla, což mě přijde opravdu zarážející. Nezbyvá tedy, než nechat se lehce poučit západními metodami, ale zároveň si udržet vlastní identitu. To jistě není snadné, ale věřím, že to je realizovatelné.

Českou celovečerní tvorbu dále ovlivňuje celá řada faktorů, nutno dodat, že spíše negativních. Prvním z nich je nepochybně způsob financování. Nechci se pouštět do spekulací, jak štedře je v České republice film podporován, to ze své pozice nejsem schopen posoudit. Problém dle mého názoru vězí ve skutečnosti, že jsou sice grantovány celovečerní filmy, ale sehnat peníze na film krátký je téměř nemožné. Je jistě pravdou, že krátký film je dnes z pohledu distribuce téměř mrtvý formát a dá se prezentovat pouze na festivalech, které jsou v podstatě jen pro odbornou veřejnost a relativně malou skupinu nadšenců. Jak ale mají dorůst schopní tvůrci celovečerních animovaných filmů, když nemají možnost postupného růstu? Již zmiňovaný systém financování je pak staví před poněkud bizarní situací, že sice mohou dostat grant, ale jedině na celovečerní film. Ne náhodou vyrábí úspěšná studia, jako Pixar nebo Aardman, pravidelně krátké filmy. Je to nejlepší způsob, jak vychovávat a ověřovat si nejen režiséry a výtvarníky,

ale například i nové technologie.

Dalším nešvarem, který brání výrobě kvalitních celovečerních animovaných filmů v Česku, je podceňování preprodukce, do níž se samozřejmě řadí i výtvarná příprava. Myslím, že každý, kdo někdy přišel do styku s tvorbou filmu, někdy slyšel notoricky známou větu: „Scénář je napsán, tudíž film je hotov. Zbývá ho jen natočit.“ V případě celovečerních animovaných filmů pak můžeme říci: „Scénář je napsán a preprodukce vyřešena, tudíž film je hotov. Zbývá ho jen naanimovat.“ Zejména na obou dílech Kozího Příběhu je vidět fatální podcenění preprodukce - a to jak ve výtvarné práci, tak i v celkovém, hrubém konceptu filmu. Podobné, snad ještě fatálnější podcenění preprodukce můžeme vidět u stále nedokončeného trikového filmu Poslední z Apoveru. Zde se natočil všechnen hraný materiál v době, kdy nebyla nachystána funkční pipeline, takže se postprodukce kvůli nedořešené koncepci neustále prodlužuje a prodražuje. Tyto problémy se dají samozřejmě řešit pouze z pozice producenta, který zajistí nejen výtvarníkovi, ale i celému vývojovému teamu dostatek času na nutnou přípravu. Producenti mají v podstatě na výběr ze dvou možností. Buď zainvestovat o trochu více času a peněz do malé skupiny lidí, která celou koncepci a pipeline dovede do použitelného stavu a potom film natočit v termínu a s předem plánovanými náklady, nebo pod vidinou úspor preprodukcí ukončit příliš brzy a pak platit protahující a prodražující se projekt. Lepší varianta je myslím nabíledni, bohužel v praxi vidáme až příliš často druhou z variant.



Velmi nešťastné užití více, navzájem se rušících tvarosloví ve filmu Kozí Příběh (Jan Tománek, 2008).



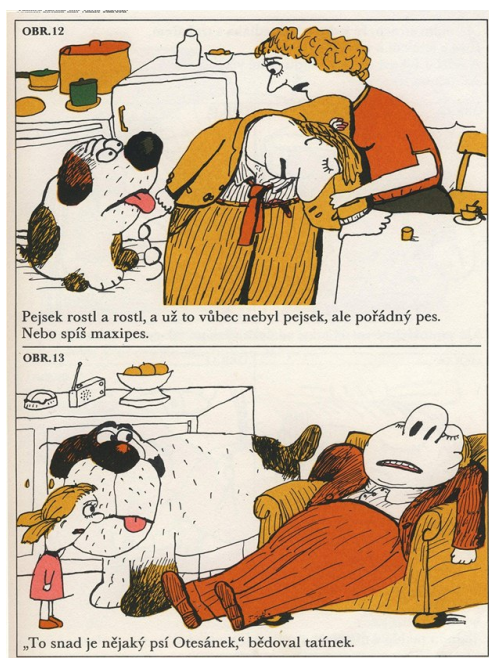
Uvěřitelná nápodoba kresby 3D technologií je prakticky nerealizovatelná. Čtyřlístek (Michal Žabka, 2013)



Kresba a překreslená realita. Původní komiks Jaromíra Švejdíka alias Jaromír99 a záběr z filmu Alois Nebel.

2 TVŮRČÍ PROCES

Tvorba výtvarné koncepce pro animovaný film je poměrně složitý proces a výtvarník je ovlivňován a často také svazován mnoha vlivy a požadavky na jeho práci. V první řadě je dobré uvědomit si, že film je v podstatě velmi logická struktura a výtvarník animovaného filmu se neustále pohybuje na hranici racionality, citu a intuice - přičemž volba, kterému z těchto vlivů se v daný moment podvolit, není vždy snadná. Obecně však lze říci, že ve svých počátcích je tato práce poměrně intuitivní, následně ovšem musí být podrobena racionální kritice z mnoha úhlů pohledu. Velmi zásadním faktorem je také filmový čas. Výtvarník animovaného filmu musí mít vždy na paměti, že divák bude mít jen omezené množství času na dekódování jeho práce. Asi nejbližší má k práci výtvarníka animovaného filmu ilustrace, ostatně mnoho výtvarníků animovaného filmu je zároveň ilustrátory. Je velmi zajímavé srovnat si práci těchto autorů v oboru animace a ilustrace. U výtvarných návrhů pro animaci najdeme - na rozdíl od ilustrace - jasný důraz na lepší čitelnost a snadnou dekódovatelnost, právě kvůli omezenému času, během kterého musí být divák schopen daný obraz dekódovat.



Maxipes Fík Jiřího Šalamouna - srovnání stejné látky v ilustraci a animaci. Vlevo ilustrace, celkově umírněnější podoba pro animovaný film.

2.1 Srovnání amerického (studiového) a evropského (autorského) přístupu

Obecně můžeme najít velké množství rozdílů mezi evropskou a americkou kinematografií. Tyto rozdíly se samozřejmě týkají také vizuální stránky animovaných filmů - a to jak v oblasti výtvarné stylizace, tak i v celkovém přístupu k procesu tvorby. Zatím co v evropských podmínkách hraje důležitější roli výtvarník-autor, který sice může delegovat část svojí práce na jiné, ale je často ceněn právě pro svou osobitost, výtvarný projev a specifický pohled na věc, v americké animaci naopak fungují teamy (velmi často stálé oddělení přímo ve studiích) více či méně univerzálních výtvarníků, kteří společně vytvářejí nový vizuální styl projekt od projektu. Oba tyto pracovní postupy mají své výhody a nevýhody a nejsou, myslím, objektivně srovnatelné, protože rozdíl je dán už v prvopočátku - a to v zadání, lokální kultuře, způsobu financování a poptávce. Nutno také dodat, že tyto pracovní postupy se v mnoha případech střetávají a prolínají.

Americký systém má z pohledu celovečerního filmu výhodu v maximální specializaci a profesionalizaci a velké množství podílejících se výtvarníků umožňuje zabývat se opravdu každým aspektem filmu velmi podrobně a pečlivě. Logicky z toho ale vyplývá, že kolektivní dílo (byť řízené production designerem) v drtivé většině trpí určitou plochostí, někdy je vyloženě generické. Oproti tomu evropské animované filmy působí povětšinou více svěže. Na osobu výtvarníka jsou ovšem kladeny mnohem větší nároky co se objemu práce týče. Bylo by jistě nepřesné tvrdit, že v evropských podmínkách leží výtvarná stránka filmu jen na jednom člověku, ale je téměř pravidlem, že výtvarné pojetí – tedy základní výtvarná koncepce, pochází téměř vždy od jednoho výtvarníka. Demostrovat si to můžeme třeba na spolupráci Sylvaina Chometa a Yevgeni Tomova. Autorem výtvarné koncepce filmů Trio z Belleville a Iluzionista sice je Sylvain Chomet, ovšem jeho kolega Evgeni Tomov si osvojil jeho styl natolik, že rozpracoval Chometovu koncepci a vedl výrobu pozadí. Čili v evropské animaci samozřejmě také můžeme najít příklady spolupráce již v rané fázi výtvarné práce. Vždy se ale jedná o spolupráci individualit a ne práci vývojového teamu, nebo dokonce něčeho jako oddělení studia. Pokud si uděláme přímé srovnání, zjistíme, že ekvivalentem výtvarníka animovaného filmu v evropských podmínkách je v amerických podmínkách celá škála profesí. Jsou to tedy: production design (hlavní výtvarná koncepce filmu, zaručuje také kompaktnost celku), character design (výtvarné řešení postav) environment/background design (výtvarné řešení pozadí),

prop design (design rekvizit), color script (barevné řešení a atmosféry jednotlivých záběrů nebo scén) (Bacher Hans, Dream Worlds: Production Design for Animation, 2003).

V americké animaci je hojně používán pojem production design. Je to pojem zahrnující veškerou výtvarnou práci od počáteční fáze produkce až po supervizi dokončovaného díla a běžně se užívá i v oblasti filmu hraného. Do production designu nespadá například malování pozadí pro konkrétní záběry, protože pracuje s již hotovou koncepcí, která vzešla od production designového teamu. Production designer je tedy ekvivalentem výtvarníka, či výtvarníků u evropských filmů. V amerických podmínkách ovšem tak jako vždy existuje mnohem striktněji daná hierarchie a systém. Jako Evropanům je nám samozřejmě bližší přístup autorský, nutno však dodat, že má smysl zabývat se i přístupem americkým a to zvláště bereme-li v potaz českou animaci, která často trpí určitou nekonceptností.

Prohlédneme-li si rané výtvarné návrhy k americkým celovečerním filmům, zjistíme, jak velký rozdíl je mezi ranou přípravnou fází a konečnou podobou filmu. To má hned několik důvodů. V podstatě větší „pracovní síla“ amerických týmů dává možnost pracovat zpočátku velmi volně a výtvarníci jsou i dokonce vybízeni k experimentování a k vytvoření co největší škály výtvarných koncepcí. Dalším, jistě velmi zajímavým faktem je také to, že režisér není vůbec připuštěn k první fázi výtvarné práce! Tedy ne že by byl zcela ignorován, ale production designový team pracuje jen s textem – se scénářem, potažmo režijní explikací. To jim dává možnost být kreativní bez ukvapených a často i ne zcela kvalifikovaných zásahů. Režisér tedy začne s tímto teamem velmi úzce spolupracovat až v druhé fázi, a to je moment, kdy se výtvarná složka začne zklidňovat, racionalizovat a mnohdy také degradovat. Velký vliv na finální podobu mnoha celovečerních animovaných filmů má také vysoký rozpočet. Filmy jsou prostě příliš drahé, a z toho plyne neochota producentů nebo studií riskovat neúspěch kvůli - pro masu lidí - nesrozumitelnému výtvarnému stylu.

2.2 Vnější faktory ovlivňující výtvarnou podobu celovečerních animovaných filmů

Vzhledem k faktu, že celovečerní animovaný film je velmi drahé a organizačně náročné dílo, jsou na jeho jednotlivé složky a na jednotlivé profese kladeny mnohé nároky z různých směrů. V případě výtvarné složky jsou tyto směry tři. Můžeme tedy mluvit

o nárocích ze strany režiséra, producenta a nárocích technologických.

Nároky směrem od režiséra k výtvarníkovi by se měly týkat celkového vyznění výtvarné složky. Výtvarná podoba filmu je z pohledu režiséra jeden z více výrazových prostředků a podle toho by také měl k výtvarníkovi přistupovat, čili v případě nutnosti i nekompromisně trvat na obecném vyznění pro diváka, avšak nezabíhat do přílišných jednotlivostí a nevnucovat výtvarníkovi způsob, jak daného vyznění dosáhne. Režisér animovaného filmu by měl umět kreslit a měl by mít zkušenost s prací animátora. Například ve studiu Pixar jsou všichni režiséři původní profesí animátoři. To ale neznamená, že by existovalo pevné pravidlo při jejich výběru, ale podle vyjádření několika zaměstnanců studia se zrovna tato kvalifikace v praxi projevuje jako nejlepší metoda, tedy „přirozeným výběrem“. Zkušenosti animátoři většinou projevují mimo jiné smysl pro rytmus a drama. Navíc režisér stráví bezkonkurenčně nejvíce času vedením animátorů.

Je samozřejmě spousta případů, kdy je režisér zároveň výtvarníkem (Sylvain Chomet, Adam Eliot, Jiří Barta..), ale v případech, kdy tyto funkce zastávají dva odlišní lidé, je jejich schopnost spolupráce a vymezení si vlastních kompetencí velmi zásadní pro zdařilé dokončení díla.

Další osobou, se kterou většinou výtvarník animovaného filmu konzultuje a leckdy i konfrontuje svou práci, je producent, případně vedení studia. V drtivé většině případů je zde rozložení priorit jasné. Výtvarník většinou hájí co největší míru vlastní tvůrčí svobody a originality, zatímco producent se na věc z pochopitelných důvodů dívá z pohledu trhu a možnosti film prodat. To se samozřejmě dá pochopit, hlavně ve světle velmi vysokých rozpočtů celovečerních animovaných filmů. Na druhé straně však tyto tendence mohou vést (a také často vedou) k bezduchému vykrádání úspěšných titulů a k uspokojování „obyčejného diváka“, což je většinou poslední hřebík do rakve kreativity a leckdy to rozpozná i již zmiňovaný „obyčejný divák“.

Producent by také měl definovat, pro jakou věkovou skupinu, potažmo cílovou skupinu konkrétní film vzniká. Tento faktor je myslím podceněn ve filmu *Ma půdě Aneb kdo má dneska narozeniny* v postavě vládce Říše zla, jinak výborně ztvárněné Jiřím Lábusem. Tato postava, která má představovat bustu komunistického státníka, je pro dnešní děti nesrozumitelná. Starší divák jistě pochopí, vždyť takových bust se kdysi na půdách povalovaly tisíce. Ale dnešní dítě? Nejedná se navíc jen o nějaký detail, ale jednu ze zásadních postav filmu. Troufám si tvrdit, že v takovémto případě měl

být právě producent tím, kdo měl vyvinout potřebný tlak na autora, aby postavu změnil, byť by se musela „škrtnout“ zajímavá postava a jinak výborný nápad.

2.3 Formát, kompozice a staging

2.3.1 Formát

„Realita“ uvnitř filmu je vždy orámovaná. Je to nutné z hlediska technologického, ale hlavně z hlediska filmového vyprávění, kdy kvůli srozumitelnosti děje a režijnímu přístupu nabízíme divákovi vždy jen určitý výřez. Už tedy samotná velikost záběrů je svým způsobem jazyk či kód, který diváka „vede“. (např. detail = sdělení emocionálního stavu postavy)

Poměr stran obrazu a způsob, jakým formát ořezává danou scénu, má podstatný vliv na výsledný dojem, emocionální vyznění a estetickou hodnotu každého záběru. V současné době tedy existuje velké množství formátů. Některé z nich jsou už jen historické a zanikly, jiné tvoří dnešní stadarty. Jsou to tedy v současné době bohužel mizející „televizní“ formát 4:3, dnes dominantní 16:9, v kinech to jsou widescreen 1,85:1, cinemascope 2:1 a panavision 2,35:1. Obecně tedy dominují formáty širokoúhlé, které vyplňují celé zorné pole diváka. Dnešní dominance širokoúhlých formátů však nemusí být z pohledu animovaného filmu vždy šťastná. Animovaný film, jehož výtvarná stránka má velmi blízko k ilustraci a velká část výtvarníků animovaného filmu jsou zároveň ilustrátory, je často velmi vhodný k použití užších formátů, například 4:3. Naopak velmi širokoúhlé formáty silně stylizovaným filmům v některých případech vyloženě nesluší. Jeden z argumentů propagátorů širokoúhlých formátů je ten, že širokoúhlost více vyhovuje lidskému zornému poli. To je nejspíš pravda a hranému filmu většinou svědčí, protože umocňuje iluzi reality a divák je pak vyloženě pohlcen filmovou realitou, protože v podstatě nevnímá, kde obraz končí. Estetika animovaného filmu však velmi často stojí na podobných principech jako estetika ilustrace, jejíž formát se dost často přizpůsobuje lidské postavě či stránce knihy - což znamená, že je na výšku. V oblasti formátů drží česká animace jedno zajímavé prvenství. Trnkův *Sen noci svatojánské* (1959) byl prvním širokoúhlým animovaným filmem na světě (2,35:1). Použití širokoúhlého formátu navrhl Filmexport, který měl s filmem velké plány. Trnka však počáteční nedůvěru k širokoúhlosti

komentoval slovy, že je to to samé, jako dívat se na svět škvírou na dopisy. Nakonec se film natáčel na dva formáty (tedy i dvě kamery) kvůli nedostatku širokoúhlých kin (1,37:1 a 2,35:1). Obě verze se od sebe liší nejen úhly záběrů, ale i střihem (Augustin L.H., Jiří Trnka, 2002).

Každý z existujících formátů nám tedy nabízí odlišné prostředky, jak kompozičně řešit daný záběr. Například u televizního formátu (4x3) můžeme v detailu zabrat nebo nakreslit celou hlavu, naopak u širokoúhlých formátů je nutné obličej "uřezat" část čela a brady, aby kolem obličeje příliš nepřevažoval "hluchý" prostor. V takovém případě by záběr působil málo sugestivně. Hans Bacher ve své knize *Dream worlds* mluví o pozitivních a negativních plochách. V případě detailu hlavy ve formátu 4x3 je poměr pozitivních ploch (hlava) a negativních ploch (pozadí) vyvážen. U záběru 16x9 je tento poměr narušen ve prospěch pozadí a je tedy lepší obličej vůči formátu zvětšit, čili zároveň oříznout. Naopak záběr krajiny či kompozice velkého množství postav je mnohem snazší u širokoúhlých záběrů, kde máme dostatek prostoru a více možností, jak znázornit vztah dvou postav.



Vliv formátu na celkový dojem a kompozici. (Bacher Hans, Dream Worlds: Production Design for Animation, 2003)

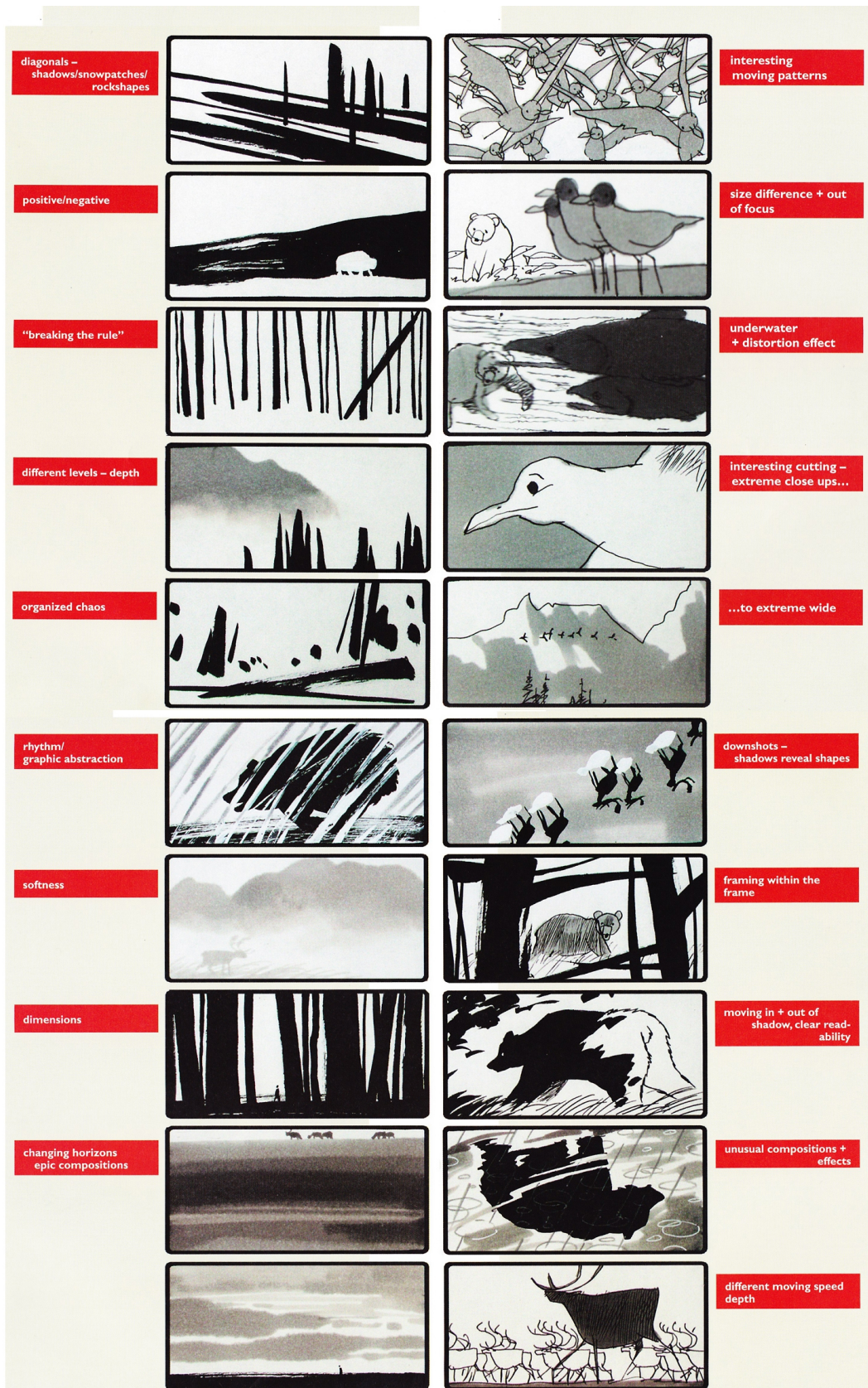
2.3.2 Kompozice

V kontextu filmu znamená pojem kompozice nejen harmonii vizuální, ale je třeba počítat i s pohybem (Bacher Hans, *Dream Worlds: Production Design for Animation*, 2003). Kompozice ve filmu však podléhá odlišným pravidlům než například u malby, ilustrace, nebo ostatních „statických“ disciplín. Filmová kompozice je totiž ovlivněna jednak zákonitostmi záběrování a dále také přítomností času. Ta ve filmu klade na kompozici mnohem větší nároky. Nic nesmí být náhodné, protože divák má jen pár vteřin na zpracování obsahu. Jinými slovy: filmová kompozice musí být přehledná a doslova vést oko diváka k nejdůležitějšímu místu záběru. Hektické a akční scény jsou koncipovány zcela opačně než poklidné nebo romantické. K vytvoření takovýchto rozdílů máme hned několik nástrojů, jako např. úhel kamery (podhled, nadhled), kompozici postav vyjadřující jejich vztah (v americké kinematografii nazývané staging), osvětlení, hustota zaplnění záběru, chaotičnost a řád, rytmus mezi záběry. (Bacher Hans, *Dream Worlds: Production Design for Animation*, 2003). Důležité je pamatovat také na to, že podstatou animace není jeden konkrétní, byť sebedokonalejší obraz, ale vztah více obrazů! Divák vnímá hlavně velikost a rytmus změn, což platí jak pro výtvarnou stránku animace, tak pro herecké ztvárnění animace jako takové. Jinými slovy budeme-li „tlačit na pilu“ a zaplníme celý film výraznými změnami, ochuzujeme se o dramatickosti stejně tak, jako kdybysme film udělali příliš umírněně a bojácně. Důležité tedy je pojmout celý dramatický celek a přesně vědět, ve kterém momentu tyto vztahy vyhrocovat a kdy naopak tlumit. Proto při tvorbě animovaného filmu musíme mít v první řadě na paměti právě tyto vzájemné poměry a nesoustředit se pouze na jeden obraz z mnoha.

Linie jsou dalším velmi podstatným elementem, který lze brát v potaz. Mohou nám totiž pomoci ovlivnit divákovu oko a nasměrovat ho do místa, kam chceme. Můžeme jimi naznačit například separaci dvou postav nebo směr, či vést oko diváka k určitému místu na plátně. Ostatně tento postup využívali ve své práci už staří mistři.

Velkou roli hraje také kontrast a světelnost jednotlivých obrazů. Při úvahách na toto téma je dobré kreslit si jednoduché studie ve stupních šedé, které výtvarníkovi mohou pomoci v hledání správných kontrastů, rozvržení zaplnění a rytmu konkrétních záběrů. Černobílé studie také mohou pomoci při ujasňování pozitivních a negativních ploch a v jejich celkovém vyvážení.

balanced composition			interesting dividing of space
close-ups – cut off			
open space			size exaggeration
out of focus foreground			open space
upshots – tilted camera			beauty of nature
depth			interesting positioning of characters
tilted angles – dramatic composition			selective focus + different sizes
interesting framing – proportional dark + light			moving patterns...
dramatic upstill patterns
... down shots			sizes – the other way around



Příklady různých řešení filmových kompozic. (Bacher Hans, *Dream Worlds: Production Design for Animation*, 2003)

2.3.3 Vzájemné vztahy postav - *Staging*

Staging je pojem pochazející z americké kinematografie a označuje kompozici postav v čase v konkrétním záběru, vyjadřující jejich vztah. Staging ovšem nespadá v první řadě do práce výtvarníka. Je to v podstatě režijní práce a bývá na prvním místě konzultován s animátory, někdy ovšem i s výtvarníkem, protože ovlivňuje výslednou kompozici a tedy i výtvarnou hodnotu záběru. V animaci máme mnohem větší volnost v zacházení s mizanscénou a zejména ve filmech americké produkce je stagingu věnována velká pozornost. Staging velmi souvisí se samotným animováním - a to s celkovým rozložením hlavních klíčových fází v daném záběru nebo li s blockingem. Výsledný efekt dobře fungujícího stagingu je kontrolované přesouvání divákovy pozornosti po plátně dle přání tvůrců, snadná srozumitelnost a určitý „luxus“ pro diváka.

2.4 Výtvarné řešení postav - *Character design*

Character design je jednou z nejpodstatnějších částí výtvarné složky animovaného filmu. Jelikož je pozornost publika směřována převážně na charaktery, je nutné tomuto odvětví věnovat dostatek času a pozornosti. Charakter design se velmi často prolíná s karikaturou a jejími principy. Pracujeme zde tedy v první řadě s charakteristickým znakem, který většinou vyhrocujeme a se kterým se publikum identifikuje a vytváří si tak vztah k postavě již na základě jejího vizuálního působení. Opět zde platí, že ony znaky, které obecenstvu předkládáme, musí být srozumitelné a založené na divákově reálné zkušenosti. Osobně jsem si sílu těchto principů velmi uvědomil v kině při sledování filmu *Trio z Belleville* (Sylvain Chomet). Již při prvním záběru na Šampióna – vypracovaného cyklistu, jehož fyziognomie je ovlivněna celoživotním tréninkem na Tour de France, nastal u publika velký smích a pobavení – čistě kvůli funkční nadsázce a karikatuře. Film *Trio z Belleville* je podle mého soudu dobrým příkladem, jak může animovaný film bavit spíše nadsázkou a vizuálním humorem než dramatickým příběhem. Příběh je v tomto případě poměrně jednoduchý, téměř až banální, ale tento film funguje naprosto skvěle právě kvůli výborné stylizaci, charakterům a skvělé animaci – tedy díky vizuálnímu humoru, který *Trio z Belleville* doslova táhne od začátku do konce.

Při samotné tvorbě charakteru (ostatně tak jako čehokoli v animovaném filmu) je potřeba

mít dobře ujasněnou, čistou a funkční myšlenku – koncept, čeho chceme dosáhnout. Přístup „něco mezi“ a přehnané lavírování se v animaci většinou nevyplácí, protože animace pracuje s jasným, čistým a čitelným znakem a dost často také s nadsázkou. Je proto velmi důležité být rozhodný, příliš nelavírovat mezi protikladnými vlivy a volit čisté jasné a vyhraněné řešení. Onen přístup “něco mezi“ se totiž v dalších fázích může projevit jako naprosto destruktivní a celek se začne rozpadat, právě kvůli chybějícímu základnímu jasnému konceptu. Tak jako u samotného animování by i u character designu měla platit neustále v americké animaci omílaná poučka: „simplicity and clarity“ (jednoduchost a čistota). Je tedy dobré definovat si osobnostní charakter a vyhranit postavu vůči ostatním charakterům. Jak nese váhu svého těla? Je sebejistý, nesmělý, starý, mladý, energický, rezignovaný? Jakou má tělesnou konstituci? Velmi nápomocné je vycházet z jednoduchých geometrických tvarů (trojúhelník, čtverec, kruh), které mohou být velmi nápomocné ve vyjádření charakteru osobnosti. To je velmi dobře čitelné například u filmu *Up* (Vzhůru do oblak, Pete Docter, Bob Peterson) na postavách starého mrzouta Carla Fredricksona (čtverec) a mladého poněkud obtlouklého skauta Russella (elipsa). Tyto tvary nám již podvědomě evokují starého nepružného muže, jehož hrany se už jen těžce dají obrousit a mladého, trochu tučného a fyzicky líného chlapce z města. Základní tvarosloví se používá také pro naznačení kladných (měkké tvary) a záporných (geometrické, špičaté tvary) postav. Dobrou pomůckou mohou být také nejrůznější reference, které nám mohou pomoci přidat našemu charakteru (nebo třeba také samotné charakterové animaci) určitou autenticitu. S referencemi se obecně pracuje více v americké animaci. Je to další doklad o určité větší systematičnosti (která ovšem sama o sobě nemusí vždy být k dobru věci). Výtvarník nebo režisér provádí rešerše a shromažďuje vizuální informace, které posléze využívá při samotné tvůrčí práci. To je velmi užitečné zejména při práci v týmu, kdy je velmi podstatné dobře komunikovat s ostatními

výtvarníky. Animátoři si také často dělají videoreference. Natočí si sebe, případně kolegu, jak předehrává konkrétní záběr. Videoreference jsou užitečné jakožto další zdroj informací a nevyplácí se je příliš přeceňovat. V takovém případě se dostáváme až někam k rotoscopingu. Mohou se ale hodit, protože člověk při samotném předehrávání leckdy spontánně udělá pohyb či gesto, které by animátora sedícího za počítačem či prosvětlovákem nenapadlo. Nutno také dodat, že reference mají smysl spíše u více realistické animace (např. animace dialogu, animace s propracovanou fyzikalitou). Totéž platí i pro užívání referencí ve výtvarné práci. Čím realističtější dílo je, tím více se mohou hodit - v případě stylizovaného výstupu pak užíváme spíše vlastní zkušenost,

cit a intuitivní zjednodušení. Nutno také dodat, že všechny tyto pomůcky a pravidla mohou být velmi nápomocny, není však dobré brát je jako absolutní pravdu a návod ke kvalitnímu výsledku. Na prvním místě vždy stojí výtvarníkův talent, osobní rukopis a hlavně cit, jinými slovy ne vše musí být racionálně odůvodnitelné a svázané pravidly.

Vývoj všech charakterů filmu probíhá současně - musí „fungovat“ a interagovat v jednom světě a divák bude velmi pozorně vnímat jejich vzájemné vztahy. Velmi důležitá je silueta! Charakter musí být snadno a rychle odlišitelný od ostatních a nesmí se v pozadí ztrácet. Čili silueta musí být charakteristická pro danou postavu a pokud možno ne příliš členitá. Na počátku tvorby character designu je nápomocné nakreslit si všechny postavy jen v siluetě a definovat tak jejich vztahy. Velmi užitečné je také přemýšlet o „distribuci masy“, což je určení místa, kde spočívá těžiště charakteru. Jako ukázkou lze uvést dvě mužské postavy, kdy jeden má těžiště v hrudi a druhý v pánevní oblasti. Charakter těchto dvou mužů je potom naprosto srozumitelný na první pohled. Pozice těžiště má samozřejmě dále vliv na způsob pohybu, animaci a její charakter (Matesi Michael D., Force Character design, 2008). Například obtloustlý muž se pohybuje okolo svého těžkého břicha, kdežto malé dítě má těžiště umístěno nahoře v hlavě a jeho malé lehké tělo doslova opisuje oblouky kolem těžké hlavy.

Dále pak při tvorbě charakterů musíme dbát na určitou „animovatelnost“ – čili možnost postavu bez komplikací animovat. Na tuto problematiku můžeme nahlížet ze dvou úhlů, z výtvarně-animačního a čistě technického.

Čistě technickým úhlem pohledu mám na mysli možnost postavičku - v případě loutky vyrobit, v případě 3D - vymodelovat a narigovat a v případě kreslené animace - možnost snadné reprodukce, čili rozkreslení do mnoha frejmů. Nic z toho není samozřejmé a technologie v animaci klade výtvarníkovi značné limity. U 3D animace je dle mého názoru pro výtvarníka žádoucí alespoň základní orientace v možnostech 3D programů, jinak mohou vznikat nežádoucí rozdíly mezi návrhy a samotnou realizací zaviněné špatně koncipovanými návrhy. Pro 3D technologii je totiž charakteristická určitá strohost a přesnost. S tím je nutno počítat a nezakládat tedy výtvarné návrhy pro 3D animaci na kresebnosti nebo plošné grafičnosti, protože tato estetika při realizaci většinou vezme za své. V případě hledání vhodného výtvarného projevu pro 3D animaci je tedy vhodnější zaměřit se spíše na samotný tvar a objemy.

U animace v prostoru (loutka, 3D) musí být výtvarník schopen pracovat se skutečným prostorem. Ne vše, co vypadá dobře ve stádiu kresleného návrhu, funguje po převedení

do prostoru. U loutky můžeme také dobře využít nejrůznější materiály, které zaručí obrazovou bohatost, nebo patinu (např. Na Půdě.) V případě tvorby výtvarností pro 3D animované filmy je situace poněkud složitější. 3D animace sice nabízí z pohledu režiséra a animátora obrovské možnosti, avšak tyto možnosti tvoří díky technické složitosti a určité umělosti 3D animace zároveň i limity pro výtvarníka. Pokud výtvarník trvá na autorské osobitosti, je tvorba výtvarností pro 3D animaci poměrně dost složitá. U autorských animovaných filmů se tedy můžeme setkat s mnoha nekonvenčními přístupy, zahrnujícími i 3D animaci, většinou však pouze jako jedním z mnoha nástrojů důmyslně zakomponovaným do jiných technologií. U 3D animace lze také často najít více či méně zdařilou nápodobu klasické animace, motivovanou snahou o originální přístup ke 3D animaci (např. nápodoba loutkové animace, filtry napodobující kresbu...) Je ovšem otázka, jestli tyto snahy nejsou poněkud pošetilé. Dle mého názoru je možné inspirovat se při tvorbě 3D animace u klasických metod, ale vyložená nápodoba je pak poněkud křečovitá a hlavně zbytečná.

Čím dál častěji se ale můžeme setkat s kombinováním 3D animace s jinými technologiemi, což je dle mého mínění dobrý způsob, jak si z každé technologie vzít jen to, co je pro autorův výtvarný záměr nejlepší. Navíc je jistě příjemné vidět odklon od neustále se opakujících výtvarných klišé, kterými je 3D animace až příliš zanešena.

U kreslené animace je nezbytné zachovat snadnou reprodukovatelnost postav a také dbát na pracnost jedné fáze. Výtvarník musí mít stále na paměti, že jeho postavy budou dále kreslit animátoři a fázaři a ti musí být schopni osvojit si danou výtvarnou stylizaci, musí také pracovat efektivně.

Výtvarně animačním hlediskem mám na mysli funkčnost character designu čistě z pohledu animátora. Postava musí umožňovat všechny pohyby vyžadované animátory, případně režisérem, musí splňovat nároky na lipsync, ...

Snahy o výtvarnou originalitu a animovatelnost se do určité míry vylučují. Výtvarná originalita, jakožto odklon od konvencí a realističnosti může podkopávat animovatelnost, která je vždy založena na určitém systému. Naopak přílišné lpění na animovatelnosti postav může zapříčinit určitou generičnost výtvarné stránky. Myslím, že neustálé vyvažování těchto dvou principů je věčným dilematem výtvarníka animovaného filmu a nejedem ilustrátor byl těmito limity při práci na animovaném filmu zdeptán. Poměrně zajímavou syntézu animovatelnosti a výtvarné stylizace můžeme najít u Britského studia Aardman. Toto studio si v sériích *Creature Comforts* a *Wallace and Gromit* vytvořilo

vlastní vizuální styl, ve kterém animovatelnost hraje důležitou roli a dle mého názoru zpětně ovlivňuje výtvarnou podobu. Je zde patrná snaha o vytvoření loutek specializovaných na lipsync a s velmi čitelnýma očima. U všech postav v těchto sériích (dále také Chicken run, Spláchnutej) je použit stejný, univerzální systém obličejů, lišící se pouze v detailech a rozložením proporcí.

Jakožto příklad postavy, u které je na prvním místě animovatelnost, lze jistě jmenovat všem dobře známého disneyovského Mickey Mouse. Tato postavička se skládá v podstatě jen z elips a oblouků a nenajdeme zde prakticky žádné ostré úhly. Toto je samozřejmě z pohledu animátora vysněná postava, protože se snadno reprodukuje (díky „systému“ elips a pevně definovaným proporčním vztahům), její pohyb působí měkce (nemá ostré klouby, její končetiny tvoří oblouky), je jednoduchá, graficky čistá a srozumitelná a snadno se na ni uplatňují nejrůznější animační principy (např. squash and stretch, viz 12 Disneyho principů animace)



Rané návrhy postav pro film Coraline. Siluety a jejich vztahy jsou v této fázi nejdůležitější (Living Lines Library, <http://livilly.blogspot.com>).



Vývoj charakteru od první skicy režiséra Pete Doctera až po finální render (Up, Living Lines Library, <http://livlily.blogspot.com>).



Siluetu, grafická čistota a „animovatelnost“ jsou u character designu velmi důležité. (Kung-Fu Panda, Living Lines Library, <http://livlily.blogspot.com>).

2.5 Výtvarné řešení prostředí – *Environment/background design*

U animovaného filmu je výtvarné řešení prostředí nebo pozadí z výtvarnickova pohledu mnohem svobodnější než řešení postav. Není zde tolik limitujících faktorů technického rázu, ani omezení vyplývající z animovatelnosti. Nicméně několik věcí, na které je třeba pamatovat, zde je. Pozadí by nemělo být až příliš dominantní vůči postavám - ty se v nich totiž nesmějí ztrácet. Tato problematika se dá řešit několika způsoby - například nasvětlením, barevností, jasovými kontrasty, nebo třeba také materiálem, či technologií. U klasické kreslené tvorby vidáme dosti často měkce malované pozadí s plošnými postavami. Plošnost postav je dána samozřejmě v první řadě technologií barvami kolorovaných ultrafánů, zaručuje ale také větší přehlednost pro diváka, protože plošná postava je pro lidské oko dosti výrazná i na členitém pozadí.

2.6 Příručka vizuálního stylu - *Style guide*

Výsledkem práce výtvarníka nebo production designového teamu je „style guide“ („příručka vizuálního stylu“) - dokument, který definuje vizuální styl pro ostatní navazující pracovníky, kteří si jej musí co nejvíce osvojit. Style guide by se dal v podstatě přirovnat třeba ke corporate design manuálu. Po jeho dokončení obvykle následuje krátké zkušební období sloužící zbylým pracovníkům k osvojení definovaného stylu a kdy jednotlivé profese nebo oddělení vznášejí připomínky, či se snaží doladit celkovou spolupráci. Od tohoto momentu slouží výtvarník spíše jako supervizor, eventuálně dodělává materiály pro méně podstatné části filmu. Ve velkých amerických studiích je většina production designového teamu přerazena již na další, rozbíhající se projekt, protože se produkční fáze v těchto studiích překrývají, aby bylo možno naplno využít vlastních kapacit.

Style guide je samozřejmě využíván ve velkých studiích, kde je potřeba sladit velký počet pracovníků. Mám ale pocit, že by si alespoň částečně mohlo takový přístup osvojit i nejedno domácí studio.

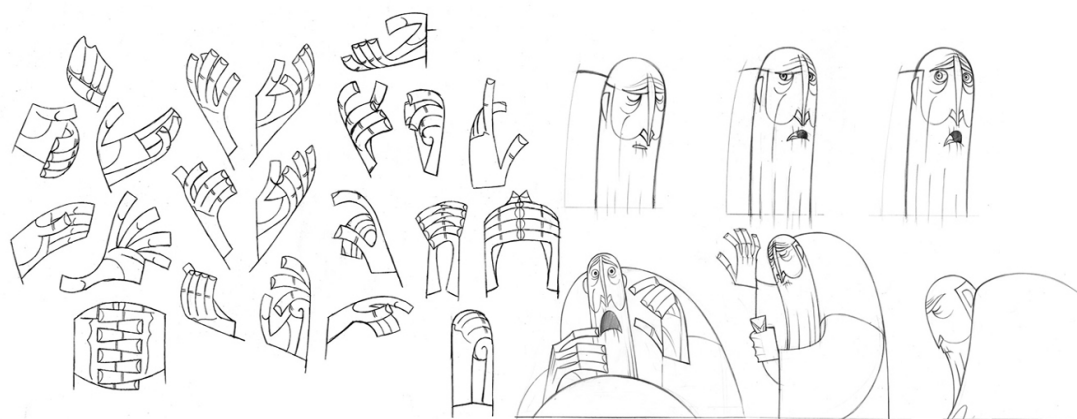
Před započítím samotné produkce celovečerního animovaného filmu je nutné ujasnit si tak zvanou „pipeline“ (doslovně z angličtiny můžeme přeložit jako „potrubí“). Jedná

se o popis jednotlivých výrobních kroků a jejich návazností. Netřeba dodávat, že tato návaznost by měla být pokud možno co nejefektivnější. U klasické animace se sice vyplatí mít funkční pipeline, avšak u 3D animace je naprosto nepostradatelná z důvodu většího množství produkčních fází a profesí navzájem na sebe napojených. Tento řetěz může vypadat následovně: výtvarný návrh – model z hlíny – 3D model – texturové koordináty – textury – materiály – rigování – fyzikální simulace – animace – fyzikální simulace 2 - svícení – render – postprodukce. V mnohých případech každý z těchto kroků znamená konkrétního pracovníka a pokud jedna část tohoto řetězu nefunguje, brzdí i celek.



Výtvarná studie výrazů Russela. Výtvarná studie, slouží i jako podklad pro rigaře. (Up, Living Lines Library, <http://livlily.blogspot.com>).

character design - Barry Reynolds



Brendan and the Secret of Kells	Model Sheet - Hand Poses
Main Character - Abbot Cellach	Ref: CHA04_08
Character Design - Barry Reynolds	

©Cartoon Saloon / Les Armateurs / Vivli Film - Walking The Dog 2004

Brendan and the Secret of Kells	Model Sheet - Expressions
Secondary Character - Abbot Old	Ref: CHA01_06_02
Character Design - Barry Reynolds	

©Cartoon Saloon / Les Armateurs / Vivli Film - Walking The Dog 2004



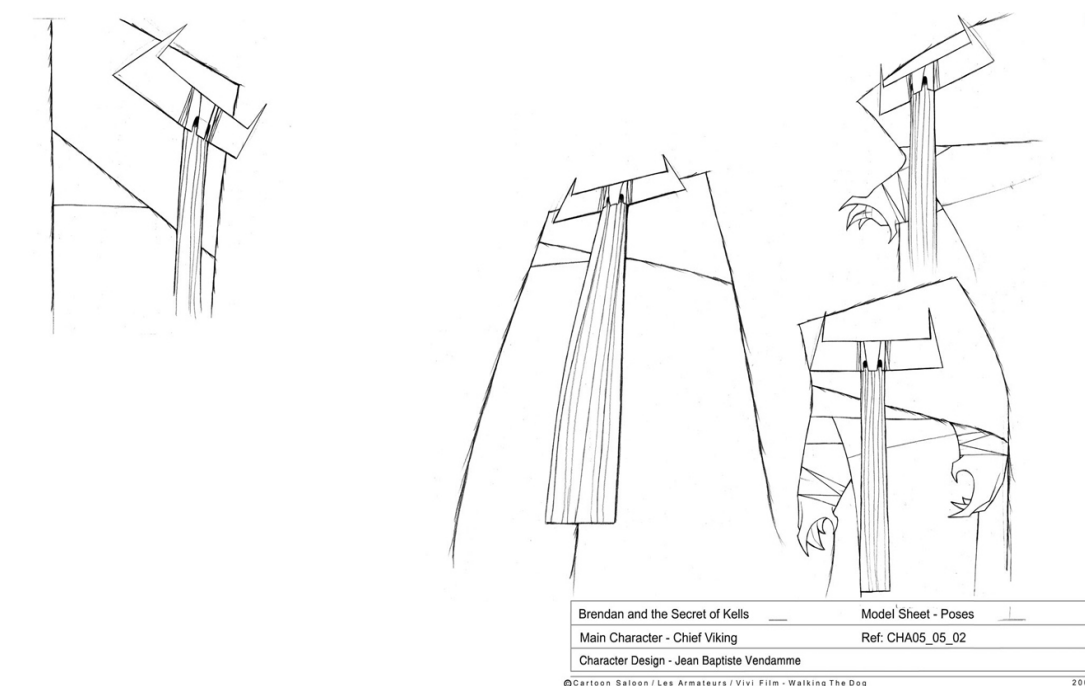
Brendan and the Secret of Kells	Model Sheet - Hand Poses
Main Character - Brendan	Ref: CHA01_06
Character Design - Barry Reynolds	

©Cartoon Saloon / Les Armateurs / Vivli Film - Walking The Dog 2004

Brendan and the Secret of Kells	Model Sheet - Expressions
Main Character - Brendan	Ref: CHA01_06_02
Character Design - Barry Reynolds	

©Cartoon Saloon / Les Armateurs / Vivli Film - Walking The Dog 2004

Style guide pro film The Secret of Kells. Na tomto filmu spolupracovalo velké množství studií z několika zemí. V těchto případech je precizní příprava nevyhnutelná. (Living Lines Library, <http://livlily.blogspot.com>).



Style guide z téhož filmu. Na postavách vikingů jsou dobře patrné principy character designu – silueta velmi blízká jednoduchému geometrickému tvaru a ostrost hran naznačující záporné vlastnosti charakteru.. (Living Lines Library, <http://livlily.blogspot.com>).

2.7 Barevné řešení - *Color Script*

Vedle klasických storyboardů se v některých velkých produkcích vytváří i „color script“. Je to v podstatě obrázkový scénář, zaměřený výhradně na barevné řešení a na kontrasty, aby sloužily co nejlépe dramatickému vyznění filmu. Pokud bychom si takový color script rozložili do jedné dlouhé řady, měli bychom být schopni rozeznat jednotlivé části filmu. Například poklidné scény, dramatické nebo akční a podobně.





Color script k filmu The Secret of Kells. Použitá barevnost zde jasně vymezuje jednotlivé scény. (Living Lines Library, <http://livlily.blogspot.com>).

ZÁVĚR

V této práci se zabývám pojmem výtvarná stylizace ve vztahu k celovečernímu animovanému filmu, samotnou prací výtvarníka a principy a úskalími, které s tvorbou výtvarné podoby celovečerního animovaného filmu souvisí. Mnohé z těchto principů jsou však univerzálně platné, tudíž doufám, že tato práce může být nápomocná i při tvorbě krátkých animovaných filmů.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Animation Now! Anima Mundi, editor: Wiedemann Julius, Taschen 2004, IABN 3-8228-2588-3

The Animator's Survival Kit, Williams Richard, 1999

Dějiny animovaného filmu I., Urc Rudolf, Benešová Marie, VŠMU Bratislava 1995

Dějiny animovaného filmu I., Urc Rudolf, VŠMU Bratislava 1999

Jak číst film, Monaco James, Albatros Plus, Praha 2004, ISBN 80-00-01410-6

12 pádů scénáristiky, Milena Mathausová, Victoria publishing 1996, ISBN 80-7187-071-4

Rozhovory Hitchcock, Truffaut Čs. Filmový ústav, Praha 1987

Kant a ptakopysk, Eco Umberto, Argo 2011, ISBN 978-80-257-0377

PŘÍLOHY

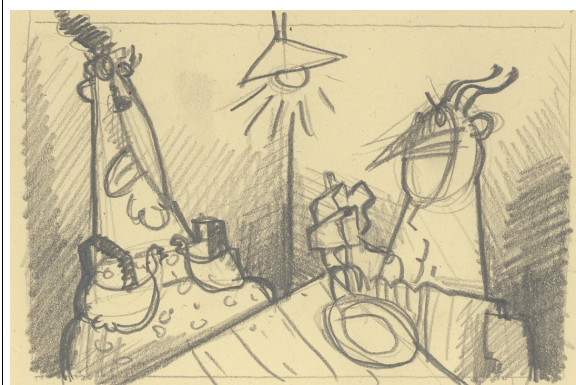
Tluchořovi – technický scénář



01

Božena čte noviny, přes obraz jdou úvodní titulky. Na větu „Co je to valut?“ zvedne hlavu.

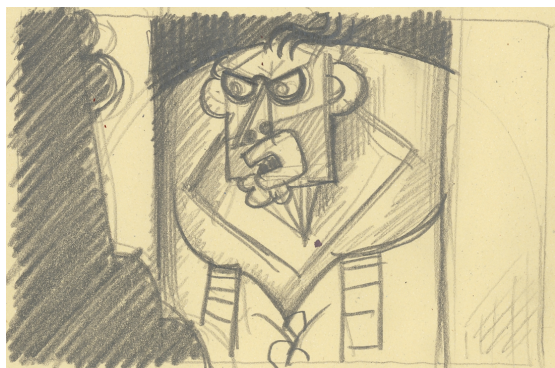
Zvuk: dialog, zvonek



02

Páťa a Božena se otočí ve směru dveří, Božena jde otevřít.

Zvuk: dialog



03

Božena přechází přes obraz a otevírá dveře ve kterých stojí mirko hýl. Božena se otáčí na Páťu.

Zvuk: dialog



04

Pát'a vybíhá od stolu.

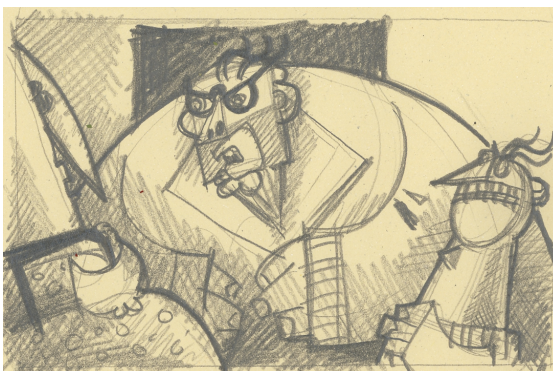
Zvuk: dialog



05

Pát'a se připojuje k boženě, Hýl vykračuje dovnitř.

Zvuk: dialog



06

Ustupují Hýlovi, ten jde až ke kameře a rozhlíží se.

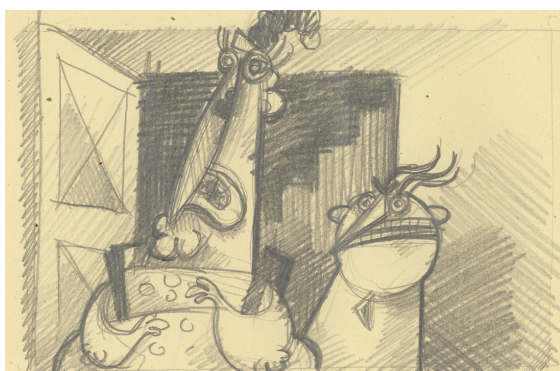
Zvuk: dialog



07

Hýl se otáčí a představuje se.

Zvuk: dialog



08

Božena se rozpomíná, Pát'a netečně přihlíží.

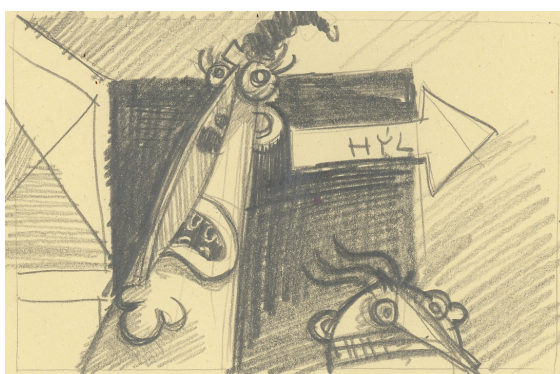
Zvuk: dialog



09

Na Boženino „Býl“ se Hýl zamračí a opraví ji na „Hýl!“

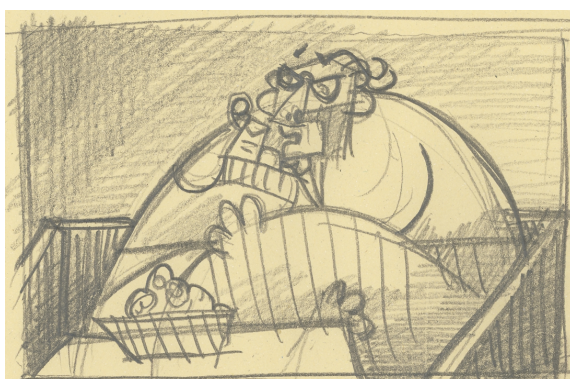
Zvuk: dialog



10

Přes obraz se z leva do prava mihne Hýlova silueta, otočí se za ním.

Zvuk: dialog



11

Hýl už je uvelebený na gauči a bere si ze stolku preclík. Ze strany přichází Božena.

Zvuk: dialog



12

Pát'a zavírá dveře a ptá se Hýla proč přijel.

Zvuk: dialog



13

Hýl jim sděluje že mu ujel vlak, stále drží preclík.

Zvuk: dialog

Titulek: „Po vydatné večeři“



14

Hýl spokojeně sedí za stolem po večeři, sděluje Pát'ovi a Boženě že do Paříže nejede.

Zvuk: dialog

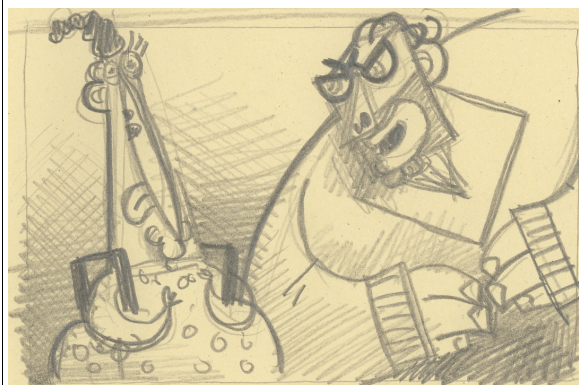


15

Na „Paříži!“ Roztahuje ruce a odchází doprava pryč ze záběru.

Pát'a našťvaně odchází doleva.

Zvuk: dialog



16

Hýl se naklání z prava a nabízí, že přečte něco ze své sbírky pro uklidnění.

Zvuk: dialog

Titulek: „Masojed“



17

Hýl čte svou báseň „Masojed“, Pát'a a božena strnule naslouchají.

Titulek: „A tak se Hýl uhnízdil.“