

Význam vnútornej charakteristiky postavy pre budovanie príbehu

Olívia Klein

Bakalárská práca
2024



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2023/2024

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Olivia Klein**
Osobní číslo: **K20005**
Studijní program: **B0211P310004 Teorie a praxe animované tvorby**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. teoretická část:
Význam vnitřní charakteristiky postavy pro budování děje**
**2. praktická část:
Cracked Out – kreslený animovaný film**

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická písemná práce se váže k praktické tvůrčí části bakalářské práce. Ozřejmuje základní kroky při vývoji a realizaci praktické tvůrčí práce. Soustředí se tak nejen na sběr a vyhodnocování materiálů/informací, ale také na jejich následné využití při vývoji a realizaci tvůrčího počínu. Text je zpravidla strukturován dle klíčových fází při vývoji, produkci a postprodukcii animovaného audiovizuálního díla. Jeho minimální rozsah je stanoven na 20 normostran, včetně úvodu a závěru. Nezapočítávají se přílohy, ani obrazová dokumentace.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 5 článků, 3 knihy, alespoň z poloviny v cizím jazyce.

Teoretická část se odevzdává pouze v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK.

2. praktická část:

Praktická bakalářská práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa bakalářského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (uvěřitelný pohyb adekvátní k výtvarné stylizaci, technologii a kontextu, přenos informací a emocí z obrazu na diváka). V bakalářském projektu student představuje své nabyté znalosti a dovednosti. Možné je zhotovit bakalářský projekt výhradně jako autorské dílo, vřele se však doporučuje na projektu spolupracovat s dalšími tvůrčími odvětvími (např. střih, zvuk, scénář, hudba, kolorování, pomocné animace, produkce, grafika, character design, concept art...)

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 1 minutu a povinnou maximální stopáž 5 minut. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se nezapočítávají titulky, pakliže neobsahují plnění požadavků praktické práce.) Projekt musí být animovaný a dokončený. Bakalářský projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sérií animačních etud/obrazů/scén.

Dokončené dílo se odevzdává v předepsané technické kvalitě a s podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu). Odevzdání videosoubor (export o min. technické kvalitě: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

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

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

Rozsah bakalářské práce: **viz Zásady pro vypracování**
Rozsah příloh: **viz Zásady pro vypracování**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

Johnston, O.; Thomas, F. The Illusion of Life: Disney Animation, 1st ed.; Hyperion: New York, 1981.

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2023**
Termín odevzdání bakalářské práce: **17. května 2024**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2023

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Prohlašuji, že:

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

Ve Zlíně dne: 3. 5. 2024

Jméno a příjmení studenta: Olívia Klein

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Ako odrozprávať príbeh v hlbšej, než len informačnej rovine, keď postava postráda prostriedky na tento typ komunikácie? Otázka zmyslu a využitia fiktívnej mysle či duše môže pôsobiť nenápadne, a predsa významnú rolu nie len vo vyznení filmu. Dizajn vonkajšej stavby postavy oslovuje vizuálne, vnímame ho takmer priam hmotne, naproti tomu dizajn jej osobnostnej stránky vnímame vlastnou vnútornou podstatou. V neposlednom rade konštrukcia umelej psychiky priamo konštruuje aj samotný dej filmu. A aj keď v rozmedzí krátkometrážnej tvorby nemá takú možnosť naplniť svoj plný potenciál, i tu môže jej vplyv zanechať svoju stopu.

Klíčová slova: charakter, vnútorná charakteristika, character development, fiktívna postava, storytelling, film, animovaný film, animácia

ABSTRACT

How to narrate a story on a deeper level, when the character lacks the means for this type of communication? The question of the purpose and use of fictional mind or soul can seem to have subtle influence, and yet it plays a significant role not just for tone of the film. The design of the character's external structure appeals visually, we perceive it almost as tangible, whereas the design of its personality it's perceived by our own inner essence. Last but not least, the construction of artificial psyche directly constructs the plot of the film itself. And even though in the means of short film production it may not have the opportunity to fulfill its full potential, even here can its influence leave its mark.

Keywords: character, character development, fictional character, storytelling, movie, animated movie, animation

Ďakujem Robertovi Lencovi za popud na vznik projektu, nášmu tímu za dosiahnutie pretvorenia nápadu do zrealizovanej podoby: konkrétne Nike a Kačke za poskytnutie možnosti pamätať si tvorbu bakalárskeho filmu ako môj najpríjemnejší a najpohodovejší projekt, a Stáni, pretože tá tu bola tiež. Ďakujem všetkým ďalším zúčastneným za skvelú spoluprácu a zásluhu na vyhotovení filmu, pánovi Gregorovi za schopnosť motivovať nás a dodať nám chuť pokračovať, a nakoniec mojim blízkym osobám za skalopevné nervy.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	10
I TEORETICKÁ ČÁST	12
1 VÝZNAM VNÚTORNEHO OBSAHU ANIMOVANEJ POSTAVY	13
1.1 „FIKTÍVNY“ CHARAKTER.....	14
1.2 REALIZMUS VS ŠTYLIZÁCIA	14
1.3 CELOVEČERNÝ VS KRÁTKOMETRÁŽNY FILM	15
2 HISTORICKÝ KONTEXT	17
2.1 POČIATKY ANIMOVANEJ POSTAVY	17
2.2 PRINCEZNÉ A ZLODUCHOVIA	19
3 PRÁCA S VNÚTROM POSTAVY	21
3.1 PROBLÉMY	21
3.1.1 Dosiahnutie uveriteľnosti	22
3.1.2 Definícia charakteru	22
3.1.3 Osobnosť ≥ dej	22
3.1.4 Odklon k mechanickosti	22
4 VZNIK POSTAVY = VZNIK PRÍBEHU =VZNIK FILMU	24
4.1 OSOBNOSŤ PODMIEŇUJE AKCIE	24
II PRAKTICKÁ ČÁST	25
5 VÝVOJOVÁ FÁZA	26
5.1 MOJA ROLA	26
5.2 Neočakávaná téma	26
5.3 PRIEBEH VÝVOJA	27
6 NESKORŠIA FÁZA	28
6.1 ODPÚTANIE SA OD CELOVEČERNÉHO FILMU	28
6.2 VÝSLEDNÉ PREVEDENIE	28
6.3 POSTAVY	28
6.3.1 Henry - lev	29
6.3.2 Rufus - mačka	29
6.3.3 Theo - koza.....	29
6.3.4 Fred – kôň	30
6.3.5 Joe - hroch	30
6.4 PRENESENÉ AKCIE	30
6.4.1 Zmiznutie / „velký návrat“	30
6.4.2 „Smrť“ Joa obetou / naivitou	31
6.4.3 Zrada Rufusa útekem / bagetou	31
6.4.4 Hrozba rozmočenia	31
6.5 ROVNAKÁ MYŠLIENKA, INÝ FILM	31

ZÁVĚR	33
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	34

ÚVOD

Pre bežného diváka nie je nutné sa pozastaviť a do hĺbky zamyslieť nad tým, čo a prečo v ňom vyvolávajú figúry, ktoré pozoruje na filmovom plátne. Nie každý si teda musí všimnúť, ako veľkú rolu môže vo fungovaní animovanej postavy zohrávať jej vnútorný charakter. Problematika sa týka akéhokoľvek fiktívneho, teda umelo stvoreného charakteru. V tomto prípade chápeme charakter ako súbor myšlienok a prostriedkov imitujúcich to, čo znamená byť človekom – a teda oplývať vedomím, či dušou. Pokiaľ nás tvorí to, akým spôsobom myslíme, cítime, a celkovo duševne pracujeme, je prirodzené, že sa pokúšame zreplikovať vlastnú bytostnú podstatu a premietnuť seba – človeka – do sprostredkovania príbehu. To všetko s cieľom dosiahnuť zažívne rozprávanie s hlbším efektom.

Rozvinutá mentalita ľudí ako živočíšneho druhu nám umožňuje vnímať a chápať idey, abstrakciu, a posolstvá. Pracujeme s ňou ako pri prijímaní myšlienok, tak aj pri ich odovzdávaní. Je žiadúce, aby zdroj myšlienky vykazoval určitú mieru ľudskej podobnosti na to, aby bol človek schopný ju prijať. Významu každej reči porozumie človek až vo chvíli, keď rozumie aspoň časti hovoreného jazyka – a čím viac je mu jazyk známy, tým viac viet je schopný dešifrovať. Prenesene sa dá aj na základe toho očakávať, že animovaná postava jako nositeľ príbehu musí byť schopná nájsť spojenie s divákom, aby mohla sprostredkovať myšlienku. Na to je potrebné uspieť v rovine jej vnútornej stavby.

Vnútorný profil postavy predstavuje v mojom osobnom ponímaní výrazne dôležitý komponent pri tvorbe postavy, a v priamej nadväznosti na to, aj samotného príbehu. A to, že sa nejedná len o môj čisto subjektívny názor, potvrdzujú podobné vyjadrenia významných osobností animovaného filmu. Samozrejme to neznamená, že podstatou animácie je vytvoriť čo naj dôveryhodnejšie napodobnenie našej psychiky. V animácii existuje nespočet spôsobov, ako a čo vyjadriť, a nie všetky nesie na pleciach imitácia ľudskeho vnútra. Práca sa nesnaží vnútiť názor, že dobrá animácia môže vzniknúť iba na takomto základe. Zaoberá sa už konkrétne zvoleným zameraním filmu - text je špecificky smerovaný na situáciu, kedy sa tvorca rozhodol postaviť svoje dielo na fiktívnej postave, ktorej cieľom je osloviť diváka na medziľudskej rovine. Jednoducho: keď má fiktívny charakter nájsť spojenie s obecnstvom. Rozoberaný princíp zdieľajú vymyslené postavy bez ohľadu na formu ich diela (rozprávanie, kniha, hraný film,...). Práca sa témou teda nedotýka výlučne animácie, stále by však jej zameranie na oblasť animovaného filmu malo byť citelne vďaka rozpravám o aspektoch vlastných pre animáciu.

Vybudovanie vnútornej stránky charakteru nachádza svoj význam aj za hranicami vplyvu na diváka. Rolu zohráva aj u samotných tvorcov a ich prístupe k práci s danou postavou; či pri dopade na tvorbu a vývin príbehu celkovo. Moja práca sa upriami aj na zachytenie a priblíženie týchto využití.

Dá sa očakávať, že pre tvorcov filmu je venovanie pozornosti vnútru postavy prirodzené a jasné, a téma rozoberajúca túto súčasť tvorby sa môže javiť ako banálna. Mysieť možno označiť za ťažisko príbehov a schopnosť premietnuť ju do charakteru stojí predovšetkým na intuícii a cite. Táto schopnosť je teda vrodená – no nie zaručená. Nie vždy skončí vyplnenie charakteru obsahom úspešne. Prítomnosť ľudskej psychiky vo fiktívnom charaktere môže pôsobiť tak prirodzeným dojmom, až ju nepozorný divák ani nemusí byť schopný vyhmátnúť, no na druhej strane je jej absencia však citeľná veľmi jasne. Obecenstvo ľahko nadobudne dojem, že charakteru „niečo chýba“, alebo že nepôsobí prirodzene. Náhľad do témy vnútra postavy (význam pre diváka aj dielo, jej fungovanie, vybudovanie,...) nie je spomínaná tak výrazne ako napríklad jej vonkajšie stránky a keď aj je reč o vnútorných kvalitách, obvykle opäť v priamom súvisi s vizuálom (dizajn postavy). Rola umelo stvorenej duše v širších kontextoch tak často rozoberaná nie je; a preto som sa aj rozhodla preskúmať túto tému sama.

Cieľom práce je teda predovšetkým zhrnúť teóriu o fiktívnej psychike v rôznych súvislostiach a následne ich overiť alebo dosvedčiť v praktickej časti. Pokúsim sa poskytnúť nestranné svedectvo vychádzajúce z vlastných skúseností, všeobecne platných javov, a vyjadrení iných tvorcov v snahe vyjadriť ucelenú odpoveď na otázku významu a prejavu ľudskej mysle v animovanom filme.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 VÝZNAM VNÚTORNÉHO OBSAHU ANIMOVANEJ POSTAVY

Už v úvode sa načrtli základné roviny, na ktoré fikčná vnútorná náplň môže mať dopad:

1. Vzťah k divákovi (efekt filmu)
2. Vzťah k tvorcovi (práca s filmom)
3. Smerovanie deja (obsah filmu)

Základnou úlohou animovanej postavy je predať príbeh divákovi. V zjednodušenom ponímaní predstavuje nástroj, ktorým autor komunikuje s divákom. Bez ohľadu na to, ako konkrétne môžu ciele autora v otázke odovzdania správy či vyvolania pocitu – ak chce dosiahnuť efektívny kontakt, potrebuje postava s divákom nadviazať vzťah. Vzťahy predstavujú pre človeka dôležitý spôsob interakcie s okolitým svetom a čím je vzťah silnejší, tým väčší dopad majú interakcie na jeho emočnú stránku. Ak na jednom konci komunikácie stojí animovaná postava ako sprostredkovateľ a na druhej stojí divák ako prijímateľ, je pre autora jasnou voľbou vložiť do postavy vlastné vedomie, aby si človek mohol vytvoriť ľahko vzťah. Autor tak môže činiť aj nevedome, pretože mu je tento postup prirodzený. Vloženie človeka do riešeného konceptu následne zvyšuje divákov záujem, pohltenie, citové naplnenie – čiže efekt filmu celkovo.

Zariadiť, aby postava získala predpoklady na vyvolanie pocitov, nejde úplne mechanicky. City by mali byť súčasťou vývojového procesu postavy, pretože - ako poskytnúť niečo určené srdcu, keď to zo srdca nevzniklo? Pre samotného tvorcu je dôležité tvoriť postavu tak, aby sa na ňu vedel napojiť. Ide o prvú skúšku kvality – pokiaľ postava nepôsobí dôverne už na jej vývojára, rovnako, ak nie horšie, ob stojí aj u obecnstva. Kvalita jej charakteru je overená hneď na počiatku.

Mimo toho má prítomnosť osobnosti, a teda vytvorenie vzťahu, pozitívny vplyv aj na prácu s postavou. Človek, ktorý má rád predmet práce, je schopný doň vložiť oveľa viac. V prípade animácie, ktorej cieľom je postavám vdýchnuť dušu, to môže byť veľmi prínosné. Postava s vnútornou náplňou má tendenciu podnietiť chuť pracovať, lepšie premietnuť pocity do filmu, či priniesť vznik nových nápadov.

Tým sa dostávam k ďalšiemu prínosu vybudovania fiktívnej psychiky. Vnútorný profil osoby určuje, ako myslí, koná, reaguje. Od toho sa následne priamo odvíjajú situácie okolo nej: v akej situácii skončí, ako sa v nej zachová, čo zo situácie vzíde – ovplyvňuje teda čo, prečo a ako sa v príbehu deje. Kvalitne vypracovaná osobnosť má veľkú šancu

priniesť celkom nečakané nápady a riešenia. Jednať sa môže ako o malé gagy oživujúce dej, tak aj o významný sled udalostí. Keď medze charakteru nastolia určité podmienky, vývoj príbehu môže nadobudnúť špecifickejšie a nápaditejšie odohranie. K tomu, ako dobrá stavba vnútorného charakteru pracuje v súvisi s vývojom deja, sa ešte vrátim v neskoršej kapitole.

1.1 „Fiktívny“ charakter

„fiktívny“ – príj. vymyslený, neskutočný. op. reálny¹

Čo môže pre existenciu postavy znamenať, že je fiktívna? Nie je reálna – iste, nemá živé telo a rovnako nie skutočnú dušu. Reálnosť jej v tomto ponímaní dáva naša myseľ, pre ktorú je tak typické hľadať a hlavne nachádzať podobnosť s vlastným druhom aj na základe detailov (vnímanie tváří a emócií na predmetoch, predstava pocitov predmetu podľa spôsobu jeho pohybu či okolností,...) Pokiaľ hovoríme o fiktívnosti charakteru v zmysle duševnej náplne, označenie „fiktívny“ – vymyslený – znamená umelo a vedome skonštruovaný, nie „novovytvorený“. Možno to pomôže si, kde sa rola fikčnosti v tvorbe a existencii vymysleného charakteru nachádza. Všetko vymyslené pracuje s reálnym základom v minimálnej či väčšej miere a rovnako aj pri vymýšľaní charakteru tvorca len strihá realitu na kúsky a lepí ich dokopy tak, aby splnili svoj účel pre príbeh. Výsledná koláž by následne, ak ide autorovi o dôveryhodnosť charakteru – mala v malej mierke pôvodný obraz reality z ktorej vznikla.

1.2 Realizmus vs štylizácia

Doterajší text môže vzbudiť pocit, že kľúč ku charakteru spočíva v realizme, no nie je tomu tak. Platí, že podstatou je umenie. Ako a čo si autor určí podľa zámeru. Ak je zámerom vyvolať dojem hĺbkový podobný realite, bude sa zrejme dosiahnuť štylizáciu, ktorá sa „netvári“ ako štylizácia.

Ohľadne charakteru sa jedná o vytvorenie pre typickej a skratky, kedy jedno posilní vyznenie vlastností obsahu, a druhé skomprimuje neuchopiteľnú nadrozmernosť reality do plochy filmového rámca. Animovanej realite vo všeobecnosti neprospieva, ak sa spúta pravou realitou. Výsledkom je tenká hranica toho, aký pomer štylizácie a realizmu je vhodné porušiť. Vzdialenosť od

reality vzdiali postavu aj od 15nimách, kopírovanie reality zas odoberie 15nimách jej význam a dušu. Realizmus by sa v uvádzanom prípade však mal prejavovať minimálne v konzistentnosti, prípadne v rozvoji alebo spôsoboch zmien psychiky.

Teoretik 15nimách Stephen Rowley² rozdeľuje realistické zobrazenie animovaného filmu do viacerých verzií:

- Vizuálny realizmus
- Zvukový realizmu
- Realizmus pohybu
- Realizmus priebehu a postáv
- Sociálny realizmus

Bez vedomého konania sme pri vývoji nášho filmu zrejme usilovali o sociálny realizmus. Film je vizuálne aj dejovo jasne vzdialený od reality, no pri charakteroch sme sa usilovali vzbudiť dojem „pravých“, konzistentných osobností. Na sile vyznievania im následne ubral malý rozmer filmu a nevelký priestor venovaný ich prejavu, k čomu sa vyjadrím v praktickej časti.

V závere podotknem, že realizmus v animácii teda neznamená presné kopírovanie reality, ale ilúzia uveriteľnosti a pravosti. Dôvernosť postavy znamená vernosť svojej stanovenej charakteristike, ktorou sa u diváka zapísala – a tá môže byť štylizovaná aj prehnaná bez toho, aby psychika postavy pôsobila nerealisticky.

1.3 Celovečerný vs krátkometrážny film

Dĺžka a komplexnosť príbehu sa priamo odráža na tom, ako bohaté možnosti sa fiktívnym charakterom naskytujú. To, či je film celovečerný alebo krátky určuje v prvom rade to, koľko času si môže vyhradiť pre dohranie a ukázanie charakteru. Prepracovaná osobnosť je často poskladaná z niekoľkých vrstiev, čo diváka púta pri jej čítaní a poznávaní. Ukázanie osobnosti postavy skrz udalosti vyžaduje svoj čas a vhodné tempo. Uponáhľanosť odoberá predstaveniu umelej psychiky dôveryhodnosť. Vhodné podmienky pre funkčnú osobnosť zabezpečuje celovečerný film – je pravidlom, že mu dej posúvaný len zápletkou či prostredím, nesvedčí. Divák si nemá k čomu vytvoriť vzťah a začne sa nudiť. Príbeh celovečera by teda mal byť „character-driven“.

Situácia krátkeho filmu je v rámci prejavu charakteru komplikovanejšia. Krátke diela sú známe predovšetkým umením gagu a situačného humoru – rozprávania, čo nestojí na charaktere, a teda duševnú hĺbku postavy nepotrebujú.

I tak však nachádzam zmysel kvalitnej psychiky postavy aj v krátkom filme, pokiaľ to deju pasuje. Efekt síce nebude tak výrazný a jednoznačný, no citel'ný byť môže. Stále môže ovplyvniť veci, ako sú:

- Spôsob prejavu
- Živosť/ dôveryhodnosť
- Vývoj situácií
- Podporu emócií a pocitov (humor, očakávanie, ľútosť)

...čo celkovo opäť filmu pridá hodnoty.

2 HISTORICKÝ KONTEXT

Myslím si, že v prípade vnútornej stránky animovanej postavy nevyplýnul jej vývoj z mieneného zámeru „uspieť v imitácii ľudského vedomia“. Nastalo to prirodzene, vychádzajúc z ľudského založenia na mentálnych a duševných hodnotách – samozrejme, s cieľom zvýšiť efekt a atraktivitu filmu.

Do histórie nahliadnem len stručne a zbežne. Táto kapitola predstavuje skôr pokus o vyhmátnutie všeobecného kontextu, než podrobné rozobratie míľnikov histórie psychologizovania animovanej postavy. Všeobecne sa jedná o nie príliš presadenú či štandardnú tému, a jej vnímanie je možné predovšetkým zohľadnením všeobecných, nie príliš výrazných súvislostí. Animácia sa do tvorčej pozornosti začala ako uchopiteľné médium dostávať začiatkom 20. Storočia. Autori s ňou zoznamovali formou experimentu. Testovalo sa fungovanie rôznych premietacích techník, nápady na obsah, možnosti média, čoho výsledkom bol vznik krátkych materiálov. Demonštrovali ľudskú zvedavosť a hranie sa s novým prostriedkom vyjadrenia. Neboli nositeľmi hlbších medziľudských tém – a teda v nich animovaná postava ako vlastná solídna osobnosť nefigurovala.

Ľudskú činnosť poháňa zámer a využitie. Animácia zakrátko povýšila z experimentu na produkt s obsahom, najčastejšie komerčným: čo prinieslo potrebu odovzdania konkrétnej správy divákovi. Na túto rolu animovaná postava stále nepotrebovala hĺbku duše. Animácia zostávala v medziach krátkometrážnych výtvorov a jej hlavnou doménou sa stal humor, predovšetkým vizuálny.

Postupné prehĺbovanie postáv nastalo naprieč celkovou tvorbou v závislosti od miery oboznámenia človeka s animovanou realitou. Rozvoj prebiehal skôr na osobnej úrovni individuálnych tvorcov podľa ich zaujatosti kapacitou a hĺbkou ľudského cítenia, a snahy aplikovať ju do média. Pokrok bol subtilný, prejavovaný na správaní postáv, bez jasných míľnikov.

2.1 Počiatky animovanej postavy

Za zmienku i tak stojí minimálne rok 1914. Výrazným počinom sa toho času stal krátky film o dinosaurovi Gertie (Gertie the Dinosaur), ktorého autorom je Winsor McCay³. Predstavuje ukážkovú evidenciu prvých náznakov fiktívnej duše. Gertie prejavuje emócie, reaguje na okolité podnety. A čo je pre tému tejto práce najdôležitejšie – jej pocity ovplyvňujú dej (ďalej v neskoršej kapitole). Tiež dosahuje efekt duševnej náplne na

obecenstvo – film (respektíve Gertie) si získal obľubu u divákov osobnejším citovým napojením. Diváka nedrží v zaujatí iba hodnota vtípu, ale aj vzťah k charismatickému dinosaurovi. Autor bol však napred svojej dobe. Diváci neboli pripravení venovať charakteru toľkú dôležitosť a tak sa vetva vnútornej náplne od Gertie ďalej nerozvinula.

Nepochybne najväčší prelom v tejto tematike priniesla až tvorba notoricky známeho Walta Disneyho. Celovečerný film môže prakticky odrozprávať iba charakterom naplnená postava – čo vysvetľuje, prečo sa Disney stal priekopníkom oboch javov: tvorby animovaných celovečeračov aj psychologizovania postáv. Fascinácia fiktívnou osobou sa tu miesi s motiváciou vytvoriť úspešný film či už v srdci diváka, alebo v rozpočte štúdia. Rovnako, ako si divák „musel“ osvojiť kultúru animovanej osobnosti na to, aby mohol oceniť a zužitkovať jej hĺbku, tak aj tvorcovia museli dospieť k schopnosti túto hĺbku nielen cítiť (ako človek – divák) ale aj vytvoriť. Práve v tímoch stojacich za tvorbou Disneyho filmov sa začala táto myšlienka „skúmať“. Nakoľko Walt Disney, ním zastrešené štúdio, a teda aj jednotlivci ako jeho súčasť, razili cestu cez doteraz nevyužívaný koncept (hĺbka fiktívneho charakteru). Naberali skúsenosti skúšaním, hádaním a experimentom. Niečím, čo môže každý jednotlivec pri tvorbe v konečnom dôsledku podniknúť vždy aj sám a dospieť tým ku všeobecne známym (alebo doteraz nepoznaným?) zámerom. Tu sa stretá všetka filozofia či postupy spomínané v tomto dokumente – a nakoľko odhaľovaniu a poznávaniu podstaty fiktívnej mysle sa venuje celý text, nie je potrebné zachádzať do väčších detailov ohľadne priekopníckej činnosti štúdia. Ich rozvoj spočíval v testovaní, čo je v napodobnení psychiky veľa, čo je zas málo pre efekt; v pozornom zamyslení sa nad vzorcami správania, vplyvmi na vedomie, citmi, a podobne.

Zhrnutie môže poskytnúť vyjadrenie, že silnejúci „realizmus“ osobnosti je od počiatkov k dnešku jasne rozoznateľný. Čím je divák skúsenejší, tým nie len zvládne, ale aj vyžaduje viac od obsahu filmu predstaveného cez umelú dušu. Dnes už obyčajného diváka plne neuspokojí iba schematický alebo aj prekvapivý nápaditý gag. Chce byť schopný poznávať charakter a byť prekvapený jeho vrstvami, chce poznať a chápať jeho motívy a dôvody tvoriace jeho príbeh. Na druhej strane – kto vie – možno to by práve dávnejší divák nebol schopný s takou ľahkosťou vnímať a vstrebať. To zostáva len odhadovanou predstavou.

2.2 Princezné a zloduchovia

Silnejúca hĺbka postavy postupom času sa dá ukázať na Disneyho typickom motíve – postave princeznej. Rozdiel medzi prvými princeznami a „ princeznami“ dnešnej doby je jasne viditeľný. Stačí vziať napríklad Snehulienku (prvý Disneyho celovečerný film) a porovnať ju s ktoroukoľvek postavou neskoršej tvorby. Spočiatku činnosť princezien nepodmieňoval tak veľmi vnútorný profil – ich motivácie plynuli buď z vplyvov okolia alebo opakujúcich sa vlastností (dobré, milé, skromné- prakticky také, že väčší priestor prejavu prenechali okoliu). Moderné princezné vykazujú konkrétne osobné motivácie zdôvodnené hlbším súvisom, prechádzajú osobnostným vývojom, čelia výzvam vnútorných problémov, kontradikcií, či vlastnej role vo vzťahu k okoliu aj sebe samej. Jav sa samozrejme netýka len princezien z produkcie Disney, ale všeobecne fiktívnych postáv naprieč ďalšími tvorcami. V súvisení s týmto „trendom“ sa dá vnímať aj vznik mladších štúdií (Pixar, Dreamworks,...), ktoré si témy rozoberajúce problematiku vlastnej identity plynúcej z daností ľudského vnútra stanovujú ako ťažiskovú tému.

„Slabá“ osobnosť rolí skorých princezien dokazuje aj plnšia výstavba vedľajších postáv. Tie sú v staršej tvorbe paradoxne častokrát značne prepracovanejšie než hlavná postava – vykazujú konkrétne osobnostné rysy a často majú výrazný, svojský prejav⁴. Príkladom je Snehulienka a jej 7 trpaslíkov, o ktorých špecifických osobnostiach nie je pochyb. Zatiaľ čo princezné zväčša zabezpečovali dôvod cesty príbehu z bodu A do bodu B (napr. zakliatie – prelomenie kliatby) – vedľajšie postavy určovali, ako tá cesta bude vyzeráť, prípadne ako tá cesta zaujme diváka. Zdá sa, že neskôr sa prehĺbením hlavných postáv v nich obe zložky zlúčili, čím nadobudli schopnosť lepšie prejavovať vlastnú rozoznatelnú tvár.

Prehĺbenie vnútra neminulo ani dôležitú rolu filmového zloducha. Spočiatku po vzore klasických rozprávok bol zloduch zlý jednoducho preto, lebo je zlý – bez väčšieho odôvodnenia. Dnešný zloduch oplýva oveľa komplexnejšou stavbou, a to dokonca natoľko, že je divák podľa vlastnej preferencie schopný nachádzať prepojenie a vzťah aj s predstaviteľom zla. Keď aj nie, stále platí – divák vyžaduje aspoň v princípe chápať, prečo zloduch koná, ako koná, a čo ho vnútorne vyformovalo do tejto role. Dalo by sa povedať, že dnes už divák očakáva, že zlo vo filme je dôsledkom konkrétnych vplyvov na vývoj psychiky zlej postavy a nie je samoučelné. To v konečnom dôsledku opäť fiktívnu

postavu približuje k obrazu reálneho človeka, ktorý v tomto prípade predstavuje princípy zla, na ktoré divák môže sám v živote naraziť.

3 PRÁCA S VNÚTROM POSTAVY

„I think you have to know these fellows definitely before you can draw them. When you start to caricature a person, you can't do it without knowing the person.“

- Walt Disney⁵

Možností, ako spoznať vlastnú fiktívnu postavu je toľko, v koľkých si autor nájde záľubu. Niektoré sú všeobecne zaužívané – obvykle na základe praktikovania známymi tvorcami a štúdiami, kde na daný spôsob prišli, ďalšie sú čisto na chuti a vkuse autora. Najpodstatnejší predpoklad pre spoznanie postavy aj jej samotné vytváranie, a naopak. Keď človek háda a skúša, aký osobnostný rys je žiaduci, akým spôsobom ho utvárať, prečo ho použiť a nakoniec si zvolí určitú možnosť – v tej chvíli stanovil charakteristiku postavy (vytvoril jej časť) a zároveň ju po osobnostnej stránke „spoznal“. Platí, že najlepším zdrojom a učiteľom je pozorné sledovanie reality okolo seba. Pri snahe stvoriť umelú osobu je potrebné sledovať to, čo sa snažíme napodobniť – seba a všetkých ľudí okolo. Tento princíp zhodne kladú do popredia teoretické poučné zdroje, nech už je to text, či hovorená rada⁶.

3.1 Problémy

Pre prácu s charakterom vedúcu k autentickému výsledku je dôležitá vlastná intuícia. Spoliehať sa výlučne na ňu však môže byť občas zradné, a tak je najlepšie čerpať poistné vodítka od akejkol'vek ľudskej spoločnosti – prácou v tíme, zistením názoru širšieho okolia, zužitkovaním osvedčených skúseností predošlých tvorcov, a podobne. Zlyhanie intuície sa môže prejaviť nenápadne, bez autorovho vedomia: napríklad až v čase vydania filmu cez nedobré prijatie publikom.

Čo autor môže vycítiť ako nežiaduci zádrhel aj sám, sú komplikácie počas procesu vymýšľania. Momenty, kedy človek zistí, že sa niečo vylučuje, nefunguje, alebo jednoducho nevie, kam ďalej. Problémy s vnútorným charakterom sú vlastné predovšetkým tým prípadom, ktoré jeho pochopeniu nevenovali dostatočnú pozornosť. Nastávajú však aj vtedy, kedy je o stvorenie fungujúcej osobnosti cielene usilované.

3.1.1 Dosiahnutie uveriteľnosti

Zrejme najistejším riešením je získať širší záber názorov. Zistiť mienku druhých, predhodiť koncept viacerým typom myslí a uhlov pohľadu zaručene vymaní konštruovanú osobnosť z rizika, že bude fungovať iba v rámci subjektívneho pocitu autora.

3.1.2 Definícia charakteru

Problémom môže byť už samotný koreň charakteru – kým má osoba vlastne byť. Je dôležité poznať vlastný zámer a zohľadniť zasadenie postavy do priebehu. Darmo sa dosiahne príjemný autentický charakter, pokiaľ v samotnom odohraní príbehu buď nenastáva chvíľa pre využitie jeho stavby, alebo naopak zaťažuje dej/ odkláňa ho od svojej podstaty. Postava nikdy nefiguruje sama a rozprávanie stojí na jej vzťahoch k okoliu a iným postavám. Je dielikom skladačky, a teda ona aj všetky ďalšie postavy musia byť vybudované tak, aby ich role a prejav do seba zapadali a nebili sa. Hľadanie správneho „obsadenia“ je základom vývojovej fázy a zohľadnenie okolností je preň zásadné. Okrem iného totiž definovanie charakteru priamo určuje aj odvitie deja.

3.1.3 Osobnosť \geq dej

Jasné povedomie o roli charakteru tiež ovplyvňuje, ako dobre dokáže autor odhadnúť umiestnenie ťažiska filmu. Pozornosť a čas venovaný budovaniu postavy a vzťahu k nej má prebiehať v službách snahy vytvoriť dobre fungujúci film. Aj v profesionálnych tímoch sa ale stane, že autori sa do postavy zahľadajú tak hlboko, až ich to odkloní od podstaty filmu, ktorou je zápleтка⁷. Autor sa zamotá v plánoch prejavu postavy skrz jej činnosť na plátne natoľko, až sa hranie stane samoučelným. Treba sa preto neustále pýtať, aký je cieľ jednotlivých súčastí a pôsobenia postavy vo vzťahu k odohraniu príbehu. Osobnosť by mala predstavovať nástroj k predaniu obsahu, nie obsah samotný.

3.1.4 Odklon k mechanickosti

Ani vedomá snaha dosiahnuť autenticnosť a pravosť nemusí zabrániť tomu, aby tvorca prišiel o hodnotu charakteru spadnutím do pomyselných koľají zaškatulkovania. Vyzerat' to môže napríklad tak, že stavba sľubného charakteru zájde do silnej stereotypizácie a stratí svoju organickosť⁸. Neoplýva už bohatými možnosťami vlastnej osobnosti, ale stáva sa jednotvárnou demonštráciou konkrétnej časti samej seba. Jej činnosť je následne príliš monotónna, plochá, predvídateľná a postráda živosť. Postava sa tak môže stať fádnu bez ohľadu na intenzitu svojej expresivity, alebo dokonca otravnou. Opäť platí nutnosť

premietnuť jej charakter cez filter pôvodného zámeru. Autorovým cieľom môže byť práve takú postavu vytvoriť – čo je úplne vítané a v poriadku. Tomu, aká postava sa vyskytne v príbehu, sa nekladú žiadne medze. O strate postavy v mechanickosti sa hovorí vtedy, kedy ju autor tvorí práve s úmyslom použitia komplexnej povahy vo vyrozprávaní deja. V takomto prípade je najlepšie pokúsiť sa spraviť si väčší odstup a nahliadnuť na akcie postavy vo väčšej mierke skrz jej rolu vo filme. Alebo sa stačí pozastaviť a ohliadnuť späť, spomenúť si, alebo jasnejšie definovať pôvodný zámer, a vystúpenie postavy podľa toho následne upraviť.

4 VZNIK POSTAVY = VZNIK PRÍBEHU =VZNIK FILMU

Najbežnejší postup pri tvorbe filmu je, že sa na najskôr predstaví scenár. Podobne ako v hranom filme následne prebieha kasting hercov, v tomto prípade prebieha vývoj charakterov. Obe činnosti spája princíp hľadania správneho adepta pre čo najlepšie vyjadrenie správy vo filme. A podobne, ako voľba herca pravdepodobne vo výsledku ovplyvní finálne vyznenie scén, tak aj výber charakteru určí tón alebo aj smer príbehu. Scenár dá vzniknúť postavám, no až postavy privedú scenár ku konkrétnosti, detailu a životu.

4.1 Osobnosť podmieňuje akcie

Postava je postavená pred situáciu vyžadujúcu jej činnosť. Voľbu činnosti určí jej umelá psychika. Rozdielne osoby by na tú istú situáciu reagovali odlišne. Vrhne sa čelom do riešenia situácie? S odhodlaním, zúrivosťou, pochybami, nechotou? Začne najskôr vyhodnocovať možnosti a spriadať plán? Obráti sa na okolie alebo si vystačí sama? Zaregistruje vôbec, že situácia vyžaduje jej pozornosť? Možností je prakticky nekonečno a voľba jednej alebo viacerých z nich je buď určená povahou charakteru, alebo naopak jej charakter stanovuje (podľa toho, či bol skôr stanovený obsah situácie, alebo vnútro postavy).

Postava môže podnieť aj výrazné zmeny pri vývoji príbehu, keďže jej reakcie na akcie v okolí zas predstavujú akcie pre reakcie okolia, a stále dokola, ako pri vzájomnom dialógu. Zároveň dej určí stavbu osoby v prípade, že je spôsob priebehu situácie daný a cieľ sa o jeho naplnenie, pričom daná postava by svojou prirodzenou reakciou tento priebeh nezabezpečila. To musí byť podchytené ešte v najskorších fázach príprav, kedy sa určuje, aký a o čom má film celkovo byť.

Predstavené skutočnosti dokazujú dôležitosť správne skonštruovanej fiktívnej mysle nielen pre vplyv na diváka, ale aj pre schopnosť zastať významnú rolu pri samotnom vývoji filmu.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5 VÝVOJOVÁ FÁZA

Základy filmu *Cracked Out* vzišli z výslednej práce z workshopu v škole. Workshop zameraný na tvorbu pomyselného animovaného filmu viedol storyboardista Robert Lence, ktorý pracoval pre štúdiá Disney, Pixar a DreamWorks. Zadaním workshopu bolo vytvoriť námet na celovečerný animovaný film a predstaviť ho v komplexnej podobe pomocou beatboardu a úryvku filmu prezentovaného v storyboarde.

Zadanie teda vyžadovalo vymyslenie plných charakterov vhodných na odohranie celovečerného filmu, čo bolo aj jednou z cieľných súčastí workshopu. Na filmoch sa pracovalo v tímoch - náš tím pozostával z piatich členov. Vývoj filmu na workshope je oddelený od vývoja filmu ako bakalárskeho projektu. Líšia sa nielen prístupom k práci v rámci rolí tvorcov, ale aj podobou príbehu a prevedenia. Venovať sa budem predovšetkým vývoju v neskoršej fáze, ktorá síce čerpá základ z workshopu ale uvádza vlastný produkt.

5.1 Moja rola

V rámci bakalárskeho filmu spočívala moja rola v animácii. Keďže náš film stojí na charakteroch, bola preňho dôležitá tkz. „charakterová animácia“, a teda bolo pre mňa dôležité poznať „hercov“, ktorých zobrazujem. Popritom tu zohráva veľkú rolu výrazná akcia, a to nie len v pohybe, ale aj žánri a zápletke. Prebiehajúce udalosti sa dajú považovať za akúsi choreografiu expresívnych pohybov v neustálej akcii – to spôsobuje, že vytvorenie zostavy týchto udalostí je úzko spätá s charakteristikou postáv. Na malom formáte sa ich povahy priamo menia na postup deja. Pri spolupráci na tvorbe scenára som pomáhala zapojiť ich charakter do tvorby deja, čoho dôvodom som si aj zvolila tému teoretickej práce.

5.2 Neočakávaná téma

Tvorba scenára bola viazaná fixnou danosťou : lokáciu príbehu a skupinu postáv sme si museli vylosovať. Našími prvkami sa stali sušienky v tvare zvierat a väznica Alcatraz. Tým nastal nie typický postup príchodu scenára až po určení postáv. Samozrejme, samotné osobné prepracovanie ich charakterov nasledoval opäť až po stanovení obsahu príbehu. Nakoľko téma úteku sama o sebe hlbavá nie je, nevyžaduje prepracované charaktery – zamerať sa na nich sme sa rozhodli predovšetkým kvôli vloženiu zaujímavejšej náplne na kostru témy.

5.3 Priebeh vývoja

Práca v 5-člennom tíme mohla priniesť úskalia, no to našťastie nenastalo. Dokonca na 1. dobrú zapadlo aj určenie postáv aj napriek tomu, že ich tvorba prebehla individuálne. Každý si zvolil jeden typ sušienky a podľa daného zvierat'a si vytvoril postavu. K tomu, aby dynamika fiktívnej skupiny fungovala, žiadne úpravy potrebné neboli.

Za veľmi pozitívne považujem, že sme pri budovaní vnútornej charakteristiky a jej následnej aplikovaní v práci vykonali intuitívne v podstate všetko správne – o čom som sa presvedčila až počas čítania odbornej literatúry pre túto prácu. Vysvitlo, že sme nielen siahali po rovnakých riešeniach problémov a vykazovali rovnaký prístup či filozofiu ako animátori v profesionálnom odvetví – dokonca sme doslova zažívali ekvivalenty pracovných, ale aj osobných situácií, aké boli dokumentované v knihe⁹.

Zaujímavým detailom je tiež neplánované prepojenie skutočnosti, kedy náhle (nezávisle od seba) od projektu odstúpili 2 členovia. Sú to autori tých postáv, ktoré „zmiznú“ aj v rámci deja. Súčasťou pôvodných plánov to nebolo, no vo výsledku to do deja nenútene zapadlo. V prvom prípade sa jedná o Joa. Jeho autor opustil tím ešte počas workshopu a nie je tak úplne náhoda, že práve on bol zvolený na rozdrvenie podčiarkujúce nebezpečnú krehkosť sušienok. Zmiznutie druhej postavy (Rufusa) bolo súčasťou celovečera, a v kratkometrážnej verzii sa nenachádza. Dočasné zmiznutie Thea s odchodom Rufusovho tvorcu síce nesúvisí, no i tak zabezpečuje podobnosť finálne 3-členného tímu s „preživšou“ trojicou krekrov vo filme.

Svoje, aj tímové postavy sme nepochybne spoznali dobre. Viedlo to k prirodzenému plynutiu práce bez nárazov na nezhody a nedorozumenia. Každý vedel, čo k postave a jej prejavu pasuje aj bez konzultácie s jej autorom, a myslím že sme sa nestretli s návrhom, v ktorom by sme sa ako tím nezhodli v rámci patričnosti k postave.

6 NESKORŠIA FÁZA

Za prelom medzi fázou celovečeračku a bakalárskeho filmu považujem koniec semestra a začiatok nového. I keď sme o tom, že v rámci krátkej verzie spracujeme myšlienku z workshopu, vedeli už takpovediac 2 roky, to, koľko a aké konkrétne zmeny to bude znamenať, sme plne pocítili až po začatí praktickej práce na vývoji novej verzie. To nastalo práve v novom semestri.

6.1 Odpútanie sa od celovečerného filmu

Prestup z veľkého rozmeru na malý zabral značne viac času, než sme predpokladali. Najväčšia výzva, s ktorou sme bojovali, sa dá zhrnúť do pomenovania „neschopnosť zabudnúť na celovečerný formát“. V našom prípade sa psychologizácia postáv, respektíve jej zachovanie, stala výraznou komplikáciou. Odmietali sme sa však zložitosti podvoliť. Chceli sme aspoň v nepatrnej miere ponechať postavám ich prejav, a zároveň sa zmestiť do plochy pár minútového akčného gagu. Naším cieľom bolo naplniť ako stanovenú predstavu obsahu, tak aj formy. Cesta k tomuto cieľu vyžadovala nekonečné prepisovanie scenára. Skúšanie, aký jav či prejav vhodne v krátkosti odovzdá potrebnú informáciu, dokola opakované a variované, vychádzalo vždy z daností vnútorného charakteru figúr. Ich vybudovanie a dynamika určovali medze, a my sme v rámci nich hľadali nové perspektívy a využitie.

Posun nastal skutočne až vo chvíli, kedy sa nám podarilo dospieť ku schopnosti vzdať sa plnohodnotnej ukážky charakterov.

6.2 Výsledné prevedenie

V záujme prijateľnosti filmu aj zjednodušenia, ba priam umožnenia jeho vývoja sme namiesto vzájomnej interakcie postáv premietli vplyv ich zamýšľaných osobností do nimi inšpirovaných akcií. Osobností sme sa teda sčasti vzdali, a zároveň sme ich prítomnosť zachovali.

6.3 Postavy

Príbeh sa venuje 5 duchom väzňov z Alcatrazu. Ich charakteristika bola plne stanovená počas workshopu a tá sa nemenila. Pracovalo sa s ňou aj v rámci krátkeho filmu. Predstavím jednotlivé figúry. Zhrniem ich smerodajné vlastnosti doplnené bočnými

„nepodstatnými“ detailmi, ktoré sme však priamo na doporučenie Roberta Lancea mali preskúmať – s cieľom priblížiť postavy sebe ako tvorcom. Development to obohatilo o voľnosť a odviazanosť, a znalosť postavy o cítenie jej „príchute“.

Uvádzať budem informácie bez ohľadu na mieru ich odzrkadlenia sa na finálnom krátkom diele. Dodatok v zátvorkách priblíži význam jednotlivých črt vo filme.

6.3.1 Henry - lev

Vedúca osobnosť skupiny. Samozvaný šéf presadzujúci lojalitu, súdržnosť a bratstvo. Hlasný, plný názoru a neprehliadnuteľného prejavu. Bol podstatou tímovosti skupiny, ktorá by bez jeho propagovania súdržnosti, pravý tím netvorila. Cieľavedomý, nezastaviteľný, viedol kroky skupiny k výsledku. Má v sebe ducha grandióznej divy – záleží mu na vzhľade, hlavne jeho hustých vlasoch, a neznesie špinavé podmienky (vplyv na dynamiku s krysami ako dej posúvajúcim prvkom). Je to drama queen, hrotí reakcie a je mu vlastná teatrálnosť. Predošlý život trávil divoko a kriminálne ako líder motorkárskeho gangu. Do väzby sa dostal v dôsledku hromadnej vraždy, kedy vyhodil do vzduchu benzínovú pumpu cielene pre elimináciu znepriateleného gangu. Svoj čin neľutuje.

6.3.2 Rufus - mačka

Úlisný, vypočítavý, prešibaný. Kope sám za seba, nahor sa snaží dostať okľukou a podvodom (vyjavil sa ako opak Henryho – vznikla medzi nimi najvýraznejšia dynamika. Obaja cieľavedomí, pričom jeden vnucuje jednotu a druhý preferuje potopenie druhých pre vlastný zisk). Usiluje o čosi, čo Henry prirodzene má – silu, rešpekt, postavenie, no nie je mu to súdené. Cestu si musí hľadať cez taktizovanie. Neustále skúša využiť akúkoľvek príležitosť pre dosiahnutie vlastného cieľa (je dôvodom pohnutia príbehu tým, že sa odmieta vzdať pokusu o oslobodenie z večného prekliatia). Neprijíma podmienky, snaží sa ich obísť a vyjsť zo situácie prospešne. Odsúdený bol za obrovskú podvodnú činnosť, predovšetkým v oblasti svadobných podvodov.

6.3.3 Theo - koza

Šialený, duchom neprítomný starý pán, ktorému vzdialenosť od reality zaručuje neustálu pohodu a pobavenie. Jeho činy nie sú vedené vedomým rozumom, môžu byť čisto náhodné a bezúčelové (jeho náhodnosť ho postavila do role hýbateľa situáciami, ktoré sú tak nepravdepodobné, že by ostatných v okolí nenapadli). Veľký milovník ľahkých drog, hlavu pravdepodobne stratil v prefajčení marihuanou. Sedí však kvôli kanibalizmu (nápad

na motív zjedenia Thea dieťaťom, čo súviselo s celkovým motívom dobrovoľného cieleného zjedenia skupiny, vyplynul z tohto detailu. Súčasťou pôvodnej verzie to nebolo a pomohlo nám to dospieť k hladšej štruktúre skráteného príbehu).

6.3.4 Fred – kôň

Tichý, neaktívny, stoický. Do situácii nezasahuje, necháva veci plynúť, do drámy nevstupuje. Cynický realista, prispieva maximálne faktickou poznámkou zhŕňajúcou situáciu. Precízny a spoľahlivý vo svojej činnosti (využívaný pre upresnenie okolností, či premostenie problému v deji praktickým nápadom). Býval zručným nájomným vrahom a za to skončil vo väzbe.

6.3.5 Joe - hroch

„Samé telo, žiaden mozog“ – masívna postava (slúžiaca v pôvodnej verzii na silové výkony). Jeho jednoduchosť vedie k naivite. Zdá sa, že pokiaľ by neskončil v zlej spoločnosti, s kriminalitou by nemal nič spoločné. Dianie okolo berie pozitívne, stačí mu, že sa cíti byť súčasťou tímu. Nepresadzuje vlastné motivácie a skôr plní rozkazy tých, čo uznáva (fungoval ako Henryho pravá ruka). Snaží sa pomôcť a je obetavý (pôvodne mal skončiť rozdrvený pri pokuse o záchranu Rufusa). Uväznený skončil kvôli vykonávaniu hrubej špinavej práce pre vtedajšieho vodcu, ktorý ho vo výsledku nechal samého potopiť.

6.4 Prenesené akcie

Keďže množstvo zmien scenára pri prechode z dlhého na krátky film bolo vedené v zhode s charakterom postáv, jednotlivé scény či nápady nabrali novú podobu za udržania predošlej podstaty. Zväčša šlo o skomprimovanie pôvodne plánovanej kapitoly celovečera do iba detailnej, v princípe podobnej akcie. Obsah filmu sme teda skladali a obohacovali kúskami vzdialenej verzie, a vedenie vnútornou charakteristikou tu rozhodne zohralo úlohu. Uvediem pár príkladných súvisiacich scén:

6.4.1 Zmiznutie / „velký návrat“

Pôvodne šlo o Rufusa, ktorý zdajne skupinu zradil a zmizol zo scény – na to, aby sa zjavil vo chvíli zaručenej smrti keksíkov a zachránil ich. Po novom túto myšlienku zastúpil Theo, keď zmizne v dôsledku zjedenia. Zjaví sa, keď krekry už prijímajú svoj koniec, a prináša možnosť pokračovať.

6.4.2 „Smrt“ Joa obetou / naivitou

Joe, pôvodne slúžiaci aj napriek keksovej forme ako fyzická posila, skončil rozšliapnutý pri záchrane Rufusa pred rovnakým osudom (čo nadväzovalo na ďalší vývoj ohľadne Rufusa). Na túto osobnostne komplikovanú udalosť nebol čas. Rozšliapnutie sme však potrebovali zachovať pre iný vývoj príbehu, a tak Joe skončil pod topánkou iba kvôli nepozornosti a naivnému nasledovaniu skupiny

6.4.3 Zrada Rufusa útekem / bagetou

Krátky film odohraniť Rufusovej zrady (opustenie skupiny pre vlastný postup k lepšiemu) neposkytoval priestor. Jeho počiatočnú sebestrednosť a separovanosť, preklenutú časom do prejavu spolupatričnosti, sme nemohli vystavať na plných činoch. Jej náznak sa však nepatrne zachoval v nápade oddeliť smerovanie Rufusa počas hudobnej scény vlastným smerom. Namiesto hromadného skoku do akcie si volí cestu cez bagetu. Podobne aj pri prechode mrežami je zjavné, že nehodlá čakať na skupinu.

6.4.4 Hrozba rozmočenia

Pôvodne sa dej odohrával aj na mori. Hrozba rozmočenia tu predstavovala výrazný ovplyvňujúci prvok. I teraz sme to potrebovali zachovať, pre ukázanie nemožnosti úspešného úniku vo forme krekrov, a zvýraznenie ich krátkodobej životnosti. Nakoľko na morskú akciu neboli podmienky, jedine Rufus skončí vo vode, a úplne omylom.

Podobným spôsobom vzniklo prakticky všetko obsiahnuté vo filme. Jednalo sa o prenos kompletných myšlienok na nové prevedenie, ale aj o odzrkadlenie sa bývalých plánov na nenápadných detailoch.

6.5 Rovnaká myšlienka, iný film

Zmena metráže zmenila od základu príbeh, atmosféru, aj vyznenie filmu. Myšlienka „komediálny útek zločincov vo forme sušienok“ zostala však rovnaká a podobne tak aj vo veľmi jemnom prejave charakteru postáv, vo veľmi jemnom odtieni. Dlhá verzia filmu narábala so vzťahmi a „rastom“ jednotlivých postáv oveľa osobnejšie a intenzívnejšie, dovoľovala si striedať nálady a tempo deja. Krekry si zažili oveľa viac strasti, čoho dôsledkom sa vnútorne posunuli – a za to im bol vo výsledku venovaný dobrý koniec.

Krátky film ukazuje chaotický beh nemotorných zločincov v podobe sušienok. Kvôli malej príležitosti poznať ich bližšie ani nemusíme vedieť, či im vlastne fandíme - skôr sledujeme

myši hemžiacie sa v bludisku nástrah. Film je výrazne nadsadený skratkou a štylizáciou, v dôsledku čoho „zlý“ koniec zločincov nevnímame negatívne (finálny koniec naznačený v titulkoch).

V konečnom dôsledku, ktovie – možno by praktické spracovanie tejto témy celovečeračku ani neprospeľo. Napokon, tak zvláštnu tematiku odohranú kontroverznou skupinou – väzňami z cieľ určených pre najhorších zločincov svojej doby -by možno bolo ešte zložitejšie zasadiť do detailného, hlbavého rozprávania, než rýchlej grotesky.

7 ZÁVER

Tento film predstavuje skromný animačný počín, nenáročný na vnímanie diváka či nevyzývajúci k jeho filozofickému zamysleniu, avšak jeho tvorba zabezpečila nášmu tímu veľa. Reč je predovšetkým o pocite nás, tvorcov. Tvorba filmu nás bavila, a prakticky sa jednalo (minimálne pre mňa) o vnútorne najpríjemnejšiu prácu na škole. Z veľkej časti sa na tom podieľalo práve psychologizovanie našich postáv, ktoré sme si obľúbili, a za celý čas sa nám nesprotivili. Nemožnosť viditeľne pracovať s ich vnútornou stavbou sme pretavili aspoň do zostrojenia nimi ovplyvneného deja.

Prácou som dúfam priblížila, akú významnú rolu môže v animovanej postave zohrávať jej psychika a to, ako je vybudovaná aj chápaná jej autorom. Charakterom poháňané príbehy sú nám blízke, pretože sa v nich vidíme: tak, ako vnútro našej osoby určuje chod nášho života, tak aj vnútro fiktívnej postavy určuje chod jej príbehu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1. Slovník.sk. RINGIER SLOVAKIA MEDIA. *Aktuality.sk* [online]. 2003 [cit. 2024-05-17]. Dostupné z: <https://slovník.aktuality.sk/pravopis/?q=fikt%C3%ADvny>
2. PIKKOV, Ůlo a Eliška DĚTSKÁ. O realismu v animovaném filmu. In: *Animasofie: Teoretické Kapitoly o Animovaném Filmu*. Praha: AMU, 2017, s. 74. ISBN 978-80-73310446-0.
3. Gertie the Dinosaur. (2024, February 3). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Gertie_the_Dinosaur
4. THOMAS, Frank a Ollie JOHNSTON. 14. Story: Preparing For Animation. In: *The Illusion of Life Disney Animation*. Burbank (California): Walt Disney Productions, 1981, s. 375. ISBN 0-7868-6070-7.
5. THOMAS, Frank a Ollie JOHNSTON. 15. Character Development: Preparing For Animation. In: *The Illusion of Life Disney Animation*. Burbank (California): Walt Disney Productions, 1981, s. 393. ISBN 0-7868-6070-7.
6. THOMAS, Frank a Ollie JOHNSTON. 15. Character Development: Preparing For Animation. In: *The Illusion of Life Disney Animation*. Burbank (California): Walt Disney Productions, 1981, s. 397. ISBN 0-7868-6070-7.
7. THOMAS, Frank a Ollie JOHNSTON. 14. Story: Preparing For Animation. In: *The Illusion of Life Disney Animation*. Burbank (California): Walt Disney Productions, 1981, s. 373. ISBN 0-7868-6070-7.
8. THOMAS, Frank a Ollie JOHNSTON. 15. Character Development: Preparing For Animation. In: *The Illusion of Life Disney Animation*. Burbank (California): Walt Disney Productions, 1981, s. 401. ISBN 0-7868-6070-7.
9. THOMAS, Frank a Ollie JOHNSTON. *The Illusion of Life Disney Animation*. Burbank (California): Walt Disney Productions, 1981. ISBN 0-7868-6070-7.

Wiedemann, J. (2004). *Animation now! : Anima Mundi*.<http://ci.nii.ac.jp/ncid/BA73717644>

Joule, A. (2014, March 19). Acting for animation: Character development. *Skwigly Animation Magazine*. <https://www.skwigly.co.uk/acting-animation-character-animation-character-development/>

Najeeb, F. (2022, September 9). History of Animation and its Evolution in Film. *MotionCue*. <https://motioncue.com/history-and-evolution-of-animation-in-film/>

What is a character study in animation. (2019, November 18). *Pluralsight*. <https://www.pluralsight.com/blog/film-games/animation-character-studies>