

Výstavba postavy v animovaném filmu a seriálu

Adriana Bendžalová

Bakalářská práce
2023



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2022/2023

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Adriana Bendžalová**
Osobní číslo: **K19095**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. teoretická část:**
Výstavba postav v animovaném filmu a seriálu
2. praktická část:
V tomhle domě zemřu – 2D kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická písemná práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 15 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, teoretická část písemné práce, se zabývá vybraným tématem, které se váže k praktické části BP, druhá, praktická část písemné práce, pojednává o praktickém výstupu bakalářského projektu a jde tedy o explikaci k bakalářskému projektu.

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

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

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

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

2. praktická část:

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

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 započítávají titulky.)

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

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

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

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

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

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

Seznam doporučené literatury:

FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9.
Snyder, B., 2005. *Save the cat!*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
Mateu-Mestre, M. (2021). *Framed ink*. Design Studio Press

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

Vedoucí praktické části: **MgA. Kateřina Čupová**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2022**

Termín odevzdání bakalářské práce: **19. května 2023**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2022

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: 5. 5. 2023

Jméno a příjmení studenta: Adriana Bendžalová

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Teoretická část této práce mapuje celkový postup tvorby postav pro animované filmy a seriály, od rutinních pravidel po specifické znalosti, které postavám přidává autenticitu a osobněji rezonuje s divákem. Zaměřuje se i na odraz a osobní vliv autora v jeho charakterové tvorbě a emocionální odezvu diváka na různorodé typy postav. Následně analyzuje i para sociální vztahy publika, které pramení z oněch emocionálních vazeb. Praktická část popisuje tvorbu digitálně 2D kresleného krátkometrážního filmu „V tomhle domě zemřu“. Zaměřuje se na kroky učiněné pro přípravu filmu včetně hlavních motivů při designu postav figurujících ve filmu, jejich symboliku a jejich odraz nitra v mizanscéně a prostředí.

Klíčová slova: Charakter design , para sociální vztahy, animované seriály, animované filmy

ABSTRACT

The theoretical part of this work explores the comprehensive process of character creation for animated films and series, starting from basic rules and progressing towards specific knowledge that adds authenticity to the characters and resonates personally with the viewers. Additionally, this paper delves into the reflection of the author's personal life in character design and explores the emotional feedback elicited from viewers in response to certain characters. Lastly, it analyzes the parasocial relationships formed by viewers as a result of these emotional connections.

The practical part of the paper focuses on the creation of a 2D drawn short film titled 'I Will Die in This House.' It details the steps taken during the film's preparation, including the main themes in character design showcased in the film, its symbolism, and the portrayal of characters within their environment."

Keywords: Character design, parasocial relationships, animated series, animated films

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

OBSAH

ÚVOD	6
I TEORETICKÁ ČÁST	7
1 VIZUÁLNÍ DESIGN POSTAV	8
1.1 TVAROVÁ ŘEČ	8
1.1.1 Kruh.....	9
1.1.2 Čtverec	12
1.2 BARVY	13
1.2.2 Studené tóny	14
1.2.3 Změna barvy v designu postavy a její význam	15
1.2.4 Kontrastující barvy prostředí oproti charakteru	15
1.3 PRAVIDLO SILUET	16
1.4 DOPLŇKY V DESIGNU POSTAV	16
1.4.1 Rekvizity	17
1.4.2 Mementa.....	17
1.5.1 Jizvy	17
1.5.2 Ztráta končetin	18
1.6 DESIGN PROSTŘEDÍ PRO KONKRÉTNÍ POSTAVU	19
1.6.1 Domov, osobní prostředí	19
1.6.2 Svět postavy	19
2 VZTAH DIVÁKA K POSTAVĚ	20
2.1 ZTOTOŽNĚNÍ SE S POSTAVOU.....	20
2.2 EFEKT ANIMOVANÝCH SERIÁLŮ NA DĚTECH.....	21
2.2.1 Dospívání s postavou	21
2.2.2 Sympatie pro antagonistu a vyvrhele	21
2.3 PARA SOCIÁLNÍ VZTAHY MEZI DIVÁKEM A POSTAVOU.....	22
II PRAKTICKÁ ČÁST	25
3 TVORBA FILMU „V TOMHLE DOMĚ ZEMŘU	26
3.1 NÁMĚT	26
3.1.1 Inspirace komiksem	26
3.2 PŘÍPRAVA PODKLADŮ PRO FILM	27
4 SYMBOLISMUS POSTAV A JEJICH DESIGNU	28
4.1 IRMA A JEJÍ ZRANĚNÍ	28
4.2 KARIN – SYMBOL PRACUJÍCÍ TŘÍDY	29
4.3 VZTAH BELZEBUBA A JEHO MATKY.....	29
4.4 BABIČKA OPPENHEIMER A JEJÍ POMALU NASTUPUJÍCÍ SMRT	30
4.5 KOMUNITA VYVRHELŮ	30

ZÁVĚR	31
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	32
ONLINE ZDROJE	33

ÚVOD

Všichni byli osloveni konkrétní postavou, či postavami z různorodých multimédií. Není snad nikoho, kdo by si do určité míry nevybudoval emocionální vazbu ke specifické postavě nebo rovnou k celému fiktivnímu světu. Postavy pro nás nesou hodně osobních významů. Pomáhají se zpracováním komplikovaných emocí, mnozí diváci se ztotožňují s jejich potížemi a strastmi a nalézají útěchu, když ony podobné překážky jejich oblíbení hrdinové úspěšně překonají.

Dobrá výstavba postavy v animovaném díle je jedním z klíčových bodů pro dovyprávění plnohodnotného příběhu. Je to hlavní poutač mezi divákem a světem, do kterého se ho autor snaží uvést. U postav musí být definovaná jejich vnitřní potřeba a příběh poté klade nástrahy, které mu dávají tempo a rytmus. Musíme znát téma svého příběhu a dramatickou potřebu naší postavy.¹ Tyto dva aspekty poté posouvají vyprávění dopředu. Postavy jsou hlavním mementem, které si diváci z animovaných snímků odnášejí. Jako první vytanou na mysl při vyřčení názvu animovaného filmu a seriálu. Mnoho příběhů, které nejvíce utkví v našem podvědomí a mají na nás největší vliv, jsou příběhy plné autenticity, vnitřních dilemat nám blízkých, a to samé platí pro postavy figurujících v těchto vyprávěních.

Hlavní pointou této práce je zmapovat níže uvedené body, které se týkají zhmotnění obstojných hrdinů, popsat, jaké šablony a pravidla v této tvorbě napomáhají, a následně - jaký dopad na obecenstvo má dobře vystavěná postava. Zároveň se tato práce zaměří i na rozdíly a na společné aspekty postav v seriálu oproti postavám ve filmu a vliv autorovi osobnosti a životních zkušeností při tvorbě animovaných charakterů.

V praktické části popisuji jednotlivé technické kroky při tvorbě mého bakalářského digitálního kresleného filmu, společně s výběrem motivů a tématu figurujících ve filmu. Vysvětluji specifický charakterový design, jejich význam, národu hlavní postavy a sekundárních charakterů a jaká rozhodnutí jsem učinila při navrhování jednotlivých mizanscén a prostředí odpovídající každému specifickému charakteru.

¹ FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 VIZUÁLNÍ DESIGN POSTAV

Vizuální design postavy je samozřejmě první věcí, které si divák všimne. Je tedy potřeba vykreslit funkční, čitelný a příjemný na oko styl, který je jednotný pro celý vytvořený svět, ve kterém se příběh odehrává. Co postavu dělá nadčasovou, ztotožnitelnou a zajímavou, se občas nedá konkrétně zachytit a popsat v pravidlech, avšak existují určité základní zdokumentované principy a pravidla, kterých se autoři musí držet, chtějí-li, aby výsledkem jejich práce byl dobře vykonstruovaný charakter.

1.1 Tvarová řeč

Tvarová řeč je koncept často používaný v umění, designu a animaci, pro evokování určitého pocitu, který si asociujeme s danými tvary.² Evokují emocionální odezvu u diváka, aniž by byla použita jakákoliv slova. Tvarová řeč funguje jakožto první indikátor charakteru předmětu, krajiny a postavy.

Za každým dobře vystaveným designem jsou základní jednoduché tvary.

Tvary si asociujeme s určitými vlastnostmi, například, jak je tomu u *Bouba a Kiki* efektu. U první verze tohoto experimentu v roce 1929 byla několika účastníkům ukázána série náhodných odlišných tvarů, a následně jim byla představena vymyšlená nesrozumitelná slova, konkrétně *takete a baluba* (*maluma* v pozdější verzi experimentu). Účastníci následně měli vybraná slova přiřadit k tvarům a bylo prokázáno, že účastníci tohoto experimentu párovali slova, která měla ráznější znění s tvary, které byly ostré (např. slovo „takete“ se přiřazovalo více ke špičatým trojúhelníkovým tvarům) a naopak, něžnější slova, jako „bouba“ se asociovala s tvary více zaoblenými.³

Tento efekt sice dokumentuje asociaci zvukovou a vizuální, ale stejné pravidlo platí pro lidské spojení tvaru a povahy, proto ho můžeme vidět pod odvětvím tvarové řeči využitého i v designu postav.

Tvarová řeč se drží několika fundamentálních tvarů, které slouží pro předání klíčových informací o věci nebo postavě, v jejichž designu se nacházejí.

Obrázek 1 – Tvary použité při Bouba a Kiki experimentu

² The Walt Disney Family Museum [online]. Copyright © [cit. 18.05.2023]. Dostupné z: https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf

³ The bouba/kiki effect used in character design - Geometry Matters. Home - Geometry Matters [online]. Copyright © Jack Nugent [cit. 18.05.2023]. Dostupné z: <https://geometrymatters.com/the-bouba-kiki-effect-used-in-character-design/>

1.1.1 Kruh

Formy, které jsou zaoblené a kulaté, jsou spojovány s postavami, které jsou líbivé, pozitivní a roztomilé. Kulaté velké hlavy je třeba využito u dětí, nejen kvůli stylizaci anatomických proporcí, ale i k zdůraznění jejich roztomilosti a nevinnosti. Toto vidíme i ve filmu *Storks* (2016 Warner Brothers). Zde se motiv filmu hlavně zabývá batolaty, jejich design je sice tu a tam moc identický, ale alespoň působí jednotně. Děti zde mají velké kulaté oči umístěné do ještě větší a kulatější hlavy a jejich tělíčka jsou jen měkké míčky. Tento „kulatý“ vzhled, vyzdvihuje pozitivní a milé vlastnosti postav.

Velké zaoblené tvary taktéž figurují u designu postav, které jsou kladné a neškodné. Pro potvrzení tohoto stanoviska se nejlépe hodí uvést Baymaxe z *Big Hero Six* (2014, Walt Disney Animation Studios), nafukovacího robota stvořeného za účelem zdravotní pomoci. Tento design je velmi jednoduchý, zaoblený a čistý. Na Baymaxovi nejsou žádné odlišující se hrubé prvky, jeho minimalistický design jen podtrhuje jeho bezradnost a roztomilost. V *Mulan* (1998, Walt Disney Studios), jsou tři sekundární postavy vojáků, které kontrastují svým vzhledem a designem, každá z nich svou formou odpovídá jednomu ze základních tvarů tvarové řeči. Jedním z těchto vojáků je Chien Po, jehož klíčová vlastnost je láska k jídlu a vaření a z této trojice je nejvíce nekonfliktní. Jeho design připomíná koblížek a jeho povaha tomu odpovídá. Stejně jako u designu šéfkuchaře Gusteau, z filmu *Ratatouille* (2007, Walt Disney Animation Studios, Pixar), je vidět jeho nesmírná láska k jídlu. V *Ratatouille* Gusteau též účinkuje jako kladná postava, která měla velké srdce a otevřenou mysl.

Tento kruhový design není však přítomen jen u vedlejších postav, ale je vidět i u protagonistů. Série *Kung-Fu Panda* (2008-2016, Dreamworks) sleduje příběh přerostlé pandy Po a jeho cestu k tomu, stát se respektovaným dračím bojovníkem. Tlust'oučkový design Poa, je značně důležitý pro děj filmu. Ostatní postavy často komentují jeho nadváhu a měkkost a Po silně kontrastuje s prostředím a ostatními kung-fu mistri, kteří v sobě nesou hranatější a ostřejší tvary. Jeho líbezný kulatý design ho staví do trapné pozice oproti ostatním a je často terčem posměchu, zdůrazňuje, že Po vypadá, že do Nefritového paláce nepatří. Jeho kulaté měkké tělo komicky funguje jako protipól agresivního, hrubého a nebezpečného světa kung-fu, do kterého náš kulatý hrdina spadl.

Ve výsledku tedy vidíme, že kruhové tvary v typologii postav působí tedy pozitivně.

Zmíním však protiklad, kde centrálním tvarem byl taktéž kruh, ale postava ztvárnila roli padoucha a u diváka evokovala, i přes svůj líbezný design, odpor.

Ve filmu *Cats Don't Dance* (1997 Warner Brothers) je hlavním nepřítelem protagonistů Darla Dimple. Při tvorbě jejího vzhledu, použili návrháři postav hlavně elipsy a zakulacených tvarů, doplněného blondatými kudrlinkami a růžovou mašlí. Darla je v nitru egoistické, sebestředné a kruté dítě, zatímco na jevišti ukazuje fasádu roztomilé malé holčičky. Její pravá nátura a temnější stránka, se projevují velmi chytře v jejím designu. Její mimika je přehnaná až do karikaturního extrému, úsměv působí zlověstně. Oči nejsou zakulacené a jsou na její tváři rozpoloženy velmi nepřirozeně. Animátoři a návrháři dali velký důraz na Darlino obočí, které se mění podle toho, jakou stranu se zrovna rozhodne ukázat světu. Při vystupování na veřejnosti je obočí krátké a realistické, avšak když Darla nechá vykouknout svou pravou povahu, její obočí do velké míry deformuje a často i napodobuje tvar rohů, aby podtrhlo její zákeřnost. Dále v jejím designu najdeme schované ostřejší tvary, které nám napovídají o rozdílnosti Darliného charakteru. Takto bylo docíleno padoucha s měkkým, líbezným základem, ale s dostačujícím množstvím protikladných prvků, aby její přetvářka a špatnost vyšla najevo a zároveň dobře fungovala v animovaném filmu.

Zde vidíme, že pokud je tato zaoblenost v kontrastu s jinými, ostřejšími prvky – ostrá ramena, drsný obličej, atp. působí poté postava např. nenasytně, líně, zákeřně a vyplňuje roli antagonisty.

Je tomu tak i u jedné z hlavních ze záporných postav v novém filmu *Puss in Boots: The Last Wish* (Dreamworks, 2022) Jack Horner je jedním z četných originálních padouchů, kteří každý mají stejný cíl, ale jiné motivace, proč ho dosáhnout. U Jacka Hornera pramení jeho potřeba z zcela sobeckých důvodů. Jeho nenasytlost po moci a magii se odráží v jeho designu, kde jeho kulatá tvář kontrastuje s rázně zastřiženými vlasy, ostrým nosem a masivním tělem. Zde jeho kulatější typologie nesymbolizuje měkkost a něžnost, ale jeho privilegované sociální postavení s nenaplnitelnou touhou po absolutní kontrole světa.

Výše uvedené příklady jsou ukázkou, že při správné kombinaci tvarů můžeme přizpůsobit a upravit jejich celkové vyznění.

Trojúhelník

Dalším základním tvarem využívaným v prvotní definici charakteru, je trojúhelník.

Tvary do trojúhelníku, nebo tvary špičatější a ostré evokují pocit nebezpečí, přísnosti a autority. Často je vidíme u padouchů, jako v *The Emperor's New Groove* (2000, Walt Disney Studios), kde stylisticky mají všechny postavy v jejich designu implementované špičatější tvary, tak hlavní záporná postava Izma, má tyto karikaturistické prvky ve svém vzhledu vytažené na maximum a odlišuje se i svou nepřirozenou fialovou barvou.

V *Kung Fu Panda 2* (2011, Dreamworks) se svou bezcitností, mezi ostatními padouchy od studia Dreamworks, vyjímal antagonistu Lord Shen. Celou jeho postavu lze jednoduše rozložit do ostrých prominentních trojúhelníků, každé jeho píčko je naostřené a představuje potenciální hrozbu. Jeho chladnost a tyranie silně vyznívají z kombinace tohoto tvaru a jednoduché, ale efektivní barevné palety.

Trojúhelník, jakožto indikátor nebezpečí u postav, není v animaci a charakter designu nic nového.

Už v *Sleeping Beauty* (1959, Walt Disney Studios) je zlá čarodějnice Maleficent, ikonická svým vzhledem. Její plášť, její obličej a hlavně její nezapomenutelné rohy, jsou specificky vymodelované za účelem, aby čarodějnice působila jako legitimní hrozba, jakožto postava, která nemá možnost na spasení, ale jakožto čistá forma zla a neštěstí.

Postavy, které ve svém tvaru nesou trojúhelník, nejsou odsouzeny k tomu hrát roli nespasitelného antagonisty.

Anton Ego ve filmu *Ratatouille* (2007, Walt Disney Pictures Pixar Animation Studios) skoro až do konce figuruje jako seriózní hrozba pro naše hrdiny. Jeho negativní a povýšená aura, však vychází z jeho tělesné stavby, kde jsou čitelná ostrá ramena a celkové působí jakožto arogantní, ale především autoritativní postava. Jeho hrozba není vysloveně fyzická, ale převážně emocionální, oproti výše zmíněným padouchům, kteří představují ve vyhrocených až smrtelnou hrozbu.

Turning Red (2022, Walt Disney Pictures Pixar Animation Studios) se ve své celkové stylizaci světa silně přiklání ke kulatým tvarům, ale nejvíce strohá a tělesně trojúhelníková postava je matka hlavní hrdinky, Ming Lee. I když se později v příběhu stává na krátko hrozbou, je to postava, která v sobě nenesou neobhájitelné zlo. Využití trojúhelníků v designu Ming Lee je za účelem zdůraznění její autority a strohosti. Jedná se o postavu, která je pevně přesvědčená o svých názorech a o svém pohledu na svět, ale zároveň je vyvážená s měkčími rysy, které jí dávají pocit sice přísné, ale milující matky.

Trojúhelníky jsou symbolem síly a autority, zobrazují postavy dynamické a nepředvídatelné, které představují určitou hrozbu, nebo postavy bystré a sebejisté v sobě samých.

1.1.2 Čtverec

Posledním hlavním tvarem využitým v charakter designu je čtverec.

Čtvercové tvary vzbuzují pocit postavy, která je silná, upevněná a spolehlivá. Jako jsou vojáci, králové a tradiční superhrdinové.

Často tento tvar vidíme u postav mužských rodičovských figur, které nabízejí okolním postavám oporu v těžkých chvílích. Jsou ukotvené v realitě a stojí nohama pevně na zemi a jejich realistický pohled na situaci, se často kříží s fantaziemi a nadějemi hlavních postav a vede ke klíčovým konfliktům. *How to Train Your Dragon* (2010, Dreamworks) je ukázkou otcovské mohutné čtvercové postavy versus jeho vyhublého slabého syna.

Stoick je svým designem opravdu viditelně modelovaný podle čtverce, což akcentuje jeho roli jakožto vůdce a ochránce vesnice, ale jeho emoce jsou jasně viditelné v jeho čitelně vykreslené mimice a herectví. Jiné otcovské postavy, které mají mimiku zahalenou i ve stylizovaných hranatých obočích a knírech, jako Tim Lockwood z *Cloudy with a Chance of Meatballs* (2009, Sony Pictures Animation; Columbia Pictures) a Massimo z *Luca* (2021, Pixar Animation Studios) stále dokážou za pomoci animace vyjádřit i tím nejmenším pohybem své přesné citové rozpoložení.⁴

Nás jako diváky, emocionálně uhodí nejvíce, když vidíme jak přesně tyto silné stabilní postavy, jak se jen zachvějí po silné citové ráně. Zakolísání této stability v těchto silných postavách je ničující a podtrhuje váhu kritického momentu odehrávajícího se v příběhu.

Čtverce nejsou však jen symbolem této nehybné vnitřní a vnější síly u vedlejších postav.

Ve *Wreck-it Ralph* (2012, Walt Disney Animation Studios) sledujeme cestu sympatického vyvrhele Ralpha. Ralph je ostrakizován z vlastní komunity, právě kvůli své síle a velikosti. V tomto světě jeho tělesná stavba nesymbolizuje pro ostatní možnost ochrany a podpory, ale destrukci, hrubost a neomalenost. Ralph je stále ale nedílnou součástí své komunity a jeho absence má katastrofální následky, ale Ralph tuto víru v sobě nenese. Je to kombinace charakteru s kulatými obličejovými prvky a tělem do čtverce, která si u přes svou fyzickou

⁴ Therapist Reacts to HOW TO TRAIN YOUR DRAGON - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 18.05.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=SzzVbWKMmZ0>

sílu, prochází nástrahami, které jsou blízké mnoha. Zde čtverec nepředstavuje až tak stabilitu a reálný pohled na situaci, ale umíněnost a tvrdohlavost .

Velmi srdci blízká postava s čtvercovým tvarem těla, která je však velmi emocionálně otevřená a apelující je *WALL-E* (2008, Pixar Animation Studios). Velké oči Wall-emu přidávají na roztomilosti a jeho hranaté tělo je designováno za cílem maximální robotické produktivity. Wall-e je starý model robota, jeho design je vytvořený pro rutinní nikdy nekončící práci a stejně jako planeta, na které byl zanechán, je zapomenut a mementem něčeho starého a zapomenutého. Kontrastuje tak s velmi moderní, zaoblenou EVE, která je ukázkou moderní doby.

Čtvercový tvar v tělové stavbě u padouchů a záporných postav ve spojení s ostatními externími prvky, evokuje neporazitelnost a nezastavitelnou hrozbu pro protagonisty. U snímku *How to Train Your Dragon 2* (2014, Dreamworks) je Drago Bludvist nespasitelný tyran, s cílem dosažení nadvlády světa. Jeho čtvercová stavba jev tomto kontextu stále projevem síly, ale ne podpůrné, ale ničivé a neodstupné.

Postavy se čtvercovým základem jsou stabilní a cílevědomé, až tvrdohlavé Představují hrubost, rutinu a jsou nejvíce propojeni s realitou.

1.2 Barvy

Barvy v designu postav jsou další markantní součástí jejich efektu na diváka a jak dané postavy vnímáme. Ať už se jedná o barvy v samotné postavě spojené s prvky tvarové řeči, nebo co konkrétní z externích vlivů barva symbolizuje v kontextu charakteru.⁵Taktéž slouží pro rychlou charakteristiku u postav, které jsou si designem velmi podobné a jejich rozlišení je převážně díky jejich barevného kontrastu, jako je tomu u animované série *Powerpuff Girls* (1998), kde nejvýraznější rozdílný prvek jsou jejich distinktivní barvy a případné doplňky a zároveň rezonují s jednotlivými povahovými rysy hlavních hrdinek. U podobné superhrdinské série s ženskými hlavními postavami *Totally Spies* (2001) z kanadsko-francouzské produkce, jsou postavy již distinktivně rozlišné od sebe navzájem, ale jejich špiónské obleky barevně odpovídají jejich osobnostem a působí i jako jeden z bodů, kde si

⁵ How to Communicate Personality and Emotion in Character Design. LinkedIn: Log In or Sign Up [online]. Copyright © 2023 [cit. 19.05.2023]. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/advice/3/how-do-you-communicate-personality-emotion>

mladší diváci mohou vybrat svou oblíbenou postavu, na základě barvy, která s nimi nejvíce rezonuje.⁶

Taktéž, ale barvy mohou figurovat v kontrastem mezi postavou a jejím okolím a symbolizovat její mentální rozpoložení. Ale i ve vztahu s divákem, ne vždy máme okno do myšlenek našeho hrdiny, ale náhlá barevná změna nám může pomoci se více vcítit do jeho situace.

1.2.1 Teplé tóny

Teplé tóny figurují u postav s optimistickým pohledem na svět, jako je Joy z *Inside Out* (2015, Pixar Animation Studios), jejíž primární barva je žlutá, která je asociována se štěstím a radostí. Nebo u Simby, z *The Lion King* (1994, Walt Disney Animation Studios) kde žlutá a červená symbolizují vitalitu mladého lva. V *The Incredibles* (2004, Walt Disney Pictures) je Bob Parr ve svém ikonickém červeném superhrdinském obleku, který indikuje nebezpečí, které přichází s prací superhrdiny. Stejně tak z *Inside Out* (2015, Pixar Animation Studios), je postava představující hněv primárně červená, jelikož červená je často přiřazována k výbuchům a agresi.

V souhrnu tedy vidíme, že teplé tóny asociujeme se štěstím, vášní, ale i případnou hrozbou.

1.2.2 Studené tóny

Studené tóny se objevují v postavách, které jsou rozvážnější, klidnější dokonce depresivní. Opět uvedu *Inside Out* (2015, Pixar Animation Studios) a postavu hrající smutek, která je v od hlavy až k patě zahalena v modré. Modré a studené tóny si asociujeme s chladem, melancholií a samotou. U postav, které mají určité magické schopnosti spojené s ledem a mrazem, dominuje v barvách hlavně modrá. Je to ale i odraz jejich vnitřního emocionálního stavu. Elsa z *Frozen* (2013, Walt Disney Animation Studios) je odtažitá a samotářská a má problém se otevřít lidem okolo sebe. Jack Frost (*Rise of the Guardians*, 2012, DreamWorks Animation) se potýká se samotou, z které nemůže uniknout. Sapphire ze *Steven Universe* (2013) je však též zahalena v studených tónech, ale reprezentuje někoho moudrého a vyváženého, který s chladnou hlavou obezřetně analyzuje situaci a diplomaticky se snaží situaci vyřešit.

⁶ Colour theory for character design. FutureLearn: Online Courses and Degrees from Top Universities [online]. Dostupné z: <https://www.futurelearn.com/info/courses/video-game-character-design/0/steps/31703>

Studené tóny evokují pocit smutku, deprese, ale i mystiky, rozvážnosti a klidu.

1.2.3 Změna barvy v designu postavy a její význam

Příběhy zanechají postavy na konci se značnou změnou v nich samých. Tato vnitřní změna se dá zobrazit i pomocí barevného přechodu v designu postavy.

Ve filmu *Moana* (2016, Walt Disney Animation Studios) je hlavní záporná postava The Ka, nebezpečná nekontrolovatelná síla. Je to stvoření z lávy a hněvu a je zahalena do teplých tónů, které každého varují se držet dál. Poté, co jí Moana však vrátí její srdce, vidíme jak The Ka nejdříve vyhasne a následně se změní zpět do své pravé podoby, mystickou bytost Te Fity, Te Fity je znovuzrození The Ka a její primární barva je nyní zelená, představující život a naději. Přesný opak toho, co na začátku filmu tatáž postava reprezentovala. Taková je ukázka zobrazení odpuštění a přijetí své bolesti, ilustrovaného v barevném přechodu z agresivních barev do klidných.

Ve více komickém způsobu střídání hlavní barvy u postavy je Hades (*Hercules*, 1997, Walt Disney Feature Animation). Tento hlavní ikonický antagonist je věhlasný svými stylizovanými výrazy v obličeji a výbuchy hněvu. Zde je rychlý přechod z teplých do studených barev využit k charakterovému hraní a komedii. Hades se z vychytralého a vypočítavého záporáka, stane na pár vteřin jen rozhněvaný bůh.

1.2.4 Kontrastující barvy prostředí oproti charakteru

Barvy samozřejmě neurčují jen charakter postavy, ale i prostředí, ve kterém se odehrává příběh. Ovlivňují atmosféru a energii, které dané místo vyřazuje, nebo je určitý tón barev stylisticky integrovaný do celého světa. Takto můžeme vytvořit zajímavé kontrasty mezi postavami v tomto světě a jejich momentálním prostředím a najít v něm hlubší významy. Koralína (*Coraline*, 2009, Laika) se na začátku filmu pohybuje ve velice nudném a vybledlém světě, kde však kontrastuje svým jasně žlutým kabátem. Je to kapka barvy reprezentující aktivní dítě, přítomné v šedém apatickém místě, plného podivných dospělých. Proto je tak nadšená, když se dostane do přívětivého barevného světa za tajnými dveřmi, který více odpovídá její samotné barevné škále. Avšak i když světla v druhém světě jsou teplá a vše je barvitě, stejně má divák z této barevné kombinace, někdo hluboko pocit, že něco není v pořádku. Prostory v druhém světě jsou nasvícené tak, že máme pocit, že se jedná o umělé divadelní představení. Při finální konfrontaci Koralíny a druhé matky je proměna

přetvářovaného perfektního světa dokončená, kdy je místnost zcela zahalená do zářivé zelené barvy, která představuje barvu nebezpečí, temné magie a toxicity.

U další loutkového animovaného filmu *Corpse Bride* (2005, Laika, Warner Bros., Tim Burton Animation Co., Will Vinton Studios) je naopak šedá a mdlá postava hozena do prostředí, které je výrazně barevné a živé a silně s ním kontrastuje. Viktor skončí jakožto živý člověk ve světě mrtvých, který je paradoxně mnohem sytější, ohromný rozdíl, oproti jeho svazujícímu světu živých.

Od stejného tvůrce, Tima Burtona, můžeme vidět tento kontrast postavy proti prostředí v *The Nightmare Before Christmas* (1993, Touchstone Pictures Skellington Productions), kdy v strašidelném Halloweenském městě plného monster, je hlavní sekundární postava Sally, jediná oblečená v barevných útrzcích, bijící se s šedivou a temnou estetikou města. Symbolizuje to její touhu po lásce a svobodě a její vytrvalost.

1.3 Pravidlo Siluet

Ikonické postavy jsou identifikovatelné i podle pouhé siluety. Rozpoznání postav není jediný důvod proč pravidlo siluet dodržovat.

Pravidlo siluet je svázáno s řečí tvarů. Při vytváření postav se může designér nechat unést a dát postavě příliš mnoho nepotřebných detailů, které nejen že jsou těžké pro animaci, ale postava se ztratí v moři drobností a není poté čitelná pro diváka. Pravidlo siluetu funguje na principu, že když se postavy vybarví jednotně do černa, měla by jejich póza a tělesná stavba být rozpoznatelná a jejich momentální akce čitelné.⁷

1.4 Doplnky v designu postav

Pro vytvoření pocitu autenticity u charakteru, je potřeba nejen vytvořit jeho tělesnou stavbu a barevnou paletu, ale nechat jeho povahu a příběh prokouknout i v jeho oděvu a doplňcích. Mnoho informací o nátuře a osobní historii postavy je možné vyčíst z jejího kostýmu, jako u Mirabel z *Encanto* (2021, Walt Disney Animation Studios), kde její sukně na sobě nese mnoho jejích výšivek, informující nás o její kreativě a optimistické povaze.

⁷ Character and Creature Design Notes: The use of Silhouettes in Concept Design. Character and Creature Design Notes [online]. Dostupné z: <http://characterdesignnotes.blogspot.com/2011/03/use-of-silhouettes-in-concept-design.html>

1.4.1 Rekvizity

Postavy vlastní předměty, které používají dennodenně a i vzhled těchto předmětů a rekvizit by měl do určité míry odpovídat estetice a povaze postavy. Judy Hopps ve filmu *Zootopia* (2016, Walt Disney Animation Studios) vlastní malé nahrávací zařízení ve tvaru mrkve. Nejen, že se tato rekvizita stane hlavním bodem v rozuzlení příběhu, ale její tvar a vizuál sedí k optimistické mladé Judy a přidává extra vrstvu k jejímu charakteru.

1.4.2 Mementa

Postavy též mohou u sebe nést mementa, která divákovi naznačují jejich historii a příběh. Tyto mementa mohou symbolizovat specifické trauma, nebo mohou v krušné chvíli napomenout hlavní postavě, aby i přes mnohé překážky pokračovala dál.

V seriálu *Steven Universe* (2013), je těchto předmětů hned několik. Nejvíce významný je však meč od matky hlavního hrdiny, který symbolizuje válku, její drastické chyby a její odkaz, který po sobě zanechala a její syn nyní musí nést tíhu jak jejího meče, tak její minulosti.

1.5 Tělesná újma a její význam

Postavy často v příbězích bojují s padouchy za určitý cíl. Ať je to svoboda, jejich život, či triviálnější záležitosti, jejich antagonistista musí představovat určitou reálnou hrozbu a činy našich hrdinů musí mít trvalé následky abychom si my jako diváci, uvědomovali co všechno je v sázce. Tělesná újma je často součástí postav a reprezentuje jejich charakterový moment, či jiné části jejich života.

1.5.1 Jizvy

Fungují jako manifestace traumatu nebo důležitého momentu pro charakter postavy. Připomíná jí její selhání, nebo ukazuje, že je postava nezodpovědná a vrhává se do nebezpečí. Nebo, že jí byla způsobená křivda, která na ní zanechala jak fyzické tak emocionální následky.

Nejlepším příkladem postavy a důležitosti jejich jizvy je Zuko z animovaného seriálu *Avatar: The Last Airbender* (2005). Jeho jizva na polovině tváře je znamením jeho traumatu a psychologického rozpoložení. Bere ji jako upomínku jeho selhání v očích svého otce. Jeho zranění mu připomíná hanbu a ponížení, které se obsesivně snaží napravit. Jeho jizva je i ukázkou jeho interního konfliktu mezi potřebou získat svůj status prince a respekt jeho otce

zpět, a vlastní identitou. Jeho jizva se během průběhu série transformuje z upomínky jeho selhání do symbolu vytrvalosti a spasení. Zuko je schopný svou jizvu a s ní i svou minulost akceptovat a vytvořit si vlastní identitu, jejíž jádrem je dobro a ne touha po akceptování někým, kdo mu způsobil tuto újmu.⁸

Záporná postava, která si nic ze svých traumat neodnesla a svou povahu nezměnila k lepšímu je Scar z *The Lion King* (1994, Walt Disney Animation Studios). Jak přišel ke své jizvě není odhaleno ve filmu, ale můžeme se dočíst o vznik jeho zranění v oficiálních knížkách od série Lví Král. Pro prostého diváka je tato jizva pouhým charakterovým doplňkem, která podtrhuje celkový nepříjemný pocit z tohoto padoucha. Je nám naznačeno, že se v minulosti dostal do konfliktu. Avšak jeho jizva je poté v pokračováních *The Lion King*, tak symbolická mezi ostatními postavami, že když jeho nevlastní syn Kovu, během nehody získá identickou jizvu přes oko, bere to jako fatální moment.

1.5.2 Ztráta končetin

Mnoho příběhů dává svým protagonistům určité neviditelné brnění, které je chrání před nebezpečím a jakýmkoliv následky jejich činů. Divák poté necítí starost a strach o hrdiny, jelikož podvědomě ví, že budou v pořádku ať se střemhlav vrhnou do jakéhokoliv nebezpečí. Pokud ale protagonista ztratí část těla, jeho činy měly následky a nyní je postaven před další obtíž, kterou bude muset překonat.

Ve filmu, *How to Train Your Dragon* (2010, Dreamworks), hlavní hrdina při finálním souboji přijde o nohu. Symbolizuje to jeho změnu z nesebejistého hocha do osoby, ochotné obětovat mnohé pro ostatní. Jeho charakter září i v tom, jak ho tato ztráta nezničila, ale dokázal se adaptovat a využít svůj talent na vynalézání. Taktéž ho to propojuje s jeho drakem Toothles, který na začátku ztratil kus ocasu a to mu znemožnilo let.

V animovaném seriálu *Adventure Time* (2010-2018) hlavní postava Finn přijde o ruku během jednoho z jeho magických dobrodružství. Tento dopad je smazán, když mu magická včela pomůže narůst novou končetinu, ale opět se několikrát během série dostaví, kdy o různé verze jeho protetická paže přijde během pro něho charakterově kritických momentů.

⁸ Avatar The Last Airbender: Finding Hope in Our Scars - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 19.05.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=x4ABFBgljdY>

1.6 Design prostředí pro konkrétní postavu

Jak u designu rekvizit, tak i design a tvorba prostředí ve kterém se postava pohybuje je důležitý. Musí odpovídat jeho chování a vzhledu a sociální třídě. Jak jeho osobní prostor tak i svět ve kterém se pohybuje musí působit uceleně a věrohodně.

1.6.1 Domov, osobní prostředí

Při tvorbě osobního prostoru specifické postavy je důležité využít různé rekvizity z jejího života, zamyslet se nad tím, jestli je postava čistotná nebo nepořádná. Věk a povolání a sociální vrstva ve které se postava pohybuje, také ovlivňují finální vzhled jejich obydlí. Ve filmu *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018, Sony Pictures Entertainment Motion Picture Group), vidíme v jednom ze záběrů, který nám uvádí našeho hlavního hrdinu Milese Moralese, jeho pokoj, který svými předměty vzhledem opravu vykresluje postavu adolescenta jako je Miles.

1.6.2 Svět postavy

Hlavní postava by měla fungovat jako logický prvek ve světě, kde se nachází. Může být něčím výjimečná, ale stále se musí pohybovat na úrovni designu a svého prostředí a okolí. Vedlejší postavy a svět by měly odpovídat stejné míře stylizace a barevné škále, jako hlavní postava, aby bylo docíleno uvěřitelného designu a pohlcujícího příběhu.

2 VZTAH DIVÁKA K POSTAVĚ

Je velmi osvobozující vidět na obrazovce stylizovanou smyšlenou postavu, která s námi sdílí určité charakteristiky a potýká se s něčím nám osobně blízkým. Takovéto propojení může pomoci během divákovy formativní fáze, kdy postavy jednoduše vysvětlí mladším sledujícím určité životní situace ještě k tomu v barevné kreslené formě, která udrží jejich pozornost. Když divák vidí, že daný problém nebo téma nejsou tabu či něco, co nelze překonat a není potřeba propadat panice, cítit hanbu nebo všechno vzdát. Jiné postavy vyvolávají respekt a stávají se morálními vzory, takřka idoly. Někdo, ke komu je třeba vzhlížet a charakterově nebo i vzhledově aspirovat. Naopak fungují pro publikum jako odpojení se od skutečného světa a jeho útrap, naděje po něčem lepším a motivace do osobního života. V jiných případech je postava vystavěna jen jako neměnicí se jedinec, který nemá žádný značný charakterový růst a příběhy, kterými si prochází zřídka mají trvalé následky nesoucí se do dalších epizod. Slouží více jako humorný společenský komentář, karikatura různých lidských charakteristik a většinou má velmi zřetelný a ikonický design. Diváci v neměnnosti takovýchto postav můžou najít komfort nebo se případně celkově odpojit od světa těchto postav, jelikož kontinuita je tam málokdy důležitá.

Animované filmy a seriály mají možnost vytvořit zcela unikátní postavy, které se, na rozdíl od hraného filmu, nevážou na herce, které poté můžeme vidět i v jiných rolích, čímž se nám rozpadne iluze, že by snad fiktivní postava mohla prosakovat i do reality, jsme si více vědomi, že se jednalo o „výmysl“.

2.1 Ztotožnění se s postavou

Mnoho lidí paradoxně nachází smyšlené postavy lépe ztotožnitelné se sebou samými, než postavy hrané. Je to z důvodu, že například emoční rozpoložení animovaných postav se dá mnohem lépe vyčíst, zatímco například u herců je jejich role mnohem více nejasná a intuitivní. Animované postavy existují v zcela tak jak s nimi autor zamýšlel a nejsou ovlivněny reálným hercem, kterého si divák může spojit jeho předchozími rolemi, paradoxně tedy postava, která neexistuje v reálném světě dokáže být více osobní a realistická. Diváci mají jistý odstup od skutečného světa a proto se dokážou více soustředit a soucítit s konkrétní postavou.

Někdy se v animaci používá antropomorfních zvířat, aby neměli žádné konkrétní lidské prvky a tím pádem apelovali na širší obecnost, jak tomu u Netflix seriálu *Bojack*

Horseman (2014), kdy se mnoho lidí vidí v postavách, které jim ani nemohou být podobné a stírá to poslední stěnu mezi širším publikem a postavami.

2.2 Efekt animovaných seriálů na dětech

Animované seriály mají velký vliv na vývoj dětí, mají v sobě mnohá ponaučení a fungují jako zábavná forma vzdělání. Dětský divák si už v tento moment buduje vztah k určité postavě, ve které vidí rozptýlení, radost, bez přestání o ní mluví a chce mít při sobě například hračku jakožto určitý symbol komfortu. Takovéto propojení může pomoci během divákovy formativní fáze, kdy postavy jednoduše vysvětlí mladším sledujícím určité životní situace ještě k tomu v barevné kreslené formě, která udrží jejich pozornost. Může si ji idealizovat a vzhlížet k ní jako k morálnímu vodítku pro jeho vlastní chování a činy.

2.2.1 Dospívání s postavou

Pro dospívajícího diváka se protagonista potýká se stejným typem potíží a však poté, co čelí mnoha nástrahám a projde si osobním růstem, je překoná to slouží jako motivace pro adolescenta překonat vlastní osobní překážky.

V sérii *How to Train Your Dragon* (2010, Dreamworks), je každý díl zaměřený na jiný aspekt života hlavního hrdiny. Od nalezení sebe sama v dospívání, k velmi rapidnímu přechodu do dospělosti a převzetí mnoho odpovědností a srovnávání se s velkou ztrátou, až k dospělosti samotné a vlastnímu životu jakožto plnohodnotný člověk. Je to jeden z příkladů, kdy diváci a hlavní postava série rostou a dospívají bok po boku a divák nachází určitý aktuální odraz sama sebe.⁹

2.2.2 Sympatie pro antagonistu a vyvrhele

Nejen postavy, které jsou v jádru dobré a pouze si procházejí mnoha komplikovanými částmi života vyvolávají u diváků sympatie. My jako lidé, nacházíme mnohem větší spojení s postavou, která je komplexní a někdy zobrazuje i naše nejhorší a nejtemnější vlastnosti a pocity. Dokážeme porozumět jejím činům, i když nejsou zcela morálně v pořádku a když už postavy překročí určitou hranici, stejně jim dokážeme odpustit, jelikož celý příběh sledujeme z jejich pohledu a do jisté míry s nimi sdílíme mnohé vlastnosti, na které nejsme hrdí, proto

⁹ Maturing With Your Audience - How To Train Your Dragon - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 19.05.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=C2FwGd7muks>

chceme, aby jim bylo odpuštěno, aby se polepšili, protože v to samé doufáme v hloubce pro nás.

2.3 Para sociální vztahy mezi divákem a postavou

Para sociální vztah, je jednostranný vztah osoby k celebritě nebo fiktivní postavě, kdy v extrémnějších případech může jedna strana věřit v to, že má určitý reálný vztah s neexistující osobou.

Takovéto sympatie a zaměření na určitou postavu mohou vyústit právě v onu obsesivní analýzu a dokážou diváka téměř pohltnout.¹⁰

¹⁰ [online]. Copyright © [cit. 19.05.2023]. Dostupné z: https://digitalcommons.lesley.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1075&context=expressive_theses

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 TVORBA FILMU „V TOMHLE DOMĚ ZEMŘU“

Tento film je závěrečným dílem mého čtyřletého studia na oboru animace ve Zlíně. Prošel si mnoho procesy, z originálního mnohem temnějšího námětu, do osobní reflexe a lehkého sociálního komentáře. Poprvé jsem spolupracovala a konzultovala se střihačem a zvukařkou, kteří mě v tvorbě filmu ujistili a vyzdvihli ho na úplně jinou úroveň už v prvních verzích.

3.1 Námět

Původní námět a téma tohoto filmu bylo mnohem temnější a delší. Pojednávalo o hlavní hrdince, jenž od malička trpěla nemocí jednoduše přezdívané „hniloba“, která jí postupem času zcela pohlcovala. Tento příběh neměl šťastný konec a odezva, kterou jsou dostala nebyla pozitivní a lidé si tuto metaforu „hniloby“ spojovali s nemocí jako rakovina, což nebyl můj záměr. Cítila pro vytvoření postavy, která bez vlastního přičinění trpí viditelným zraněním a to ovlivňuje její postavení ve společnosti.

Ve volném čase kreslím jednoduché komiksové stripy, které hraničí od jednoduchých gagů po malé minisérie a jedna z mých plánovaných minisérií nesla název „Dům na konci ulice“, kde se hlavní hrdinka přistěhuje do nového domu, plného prapodivných obyvatel a vypráví vtipné momenty z jejich soužití. Rozhodla jsem se tedy tyto dva příběhy spojit. Onu „hnilobu“ jsem převedla do znetvořené poloviny tváře hlavní hrdinky a zasadila ji do nového domu s nyní upravenými obyvateli.

3.1.1 Inspirace komiksem

Rozhodla jsem se, že zůstanu věrná komiksové inspiraci a přenesu určité komiksové prvky jako bubliny, okénka a onomatopoiu do filmu samotného, podobně jako u filmu *Spiderman: Into the Spider Verse* a záběrování z filmu *The Secret of Kells*, kde do filmu implementovali ikonografii. Bavilo mě vymýšlet pravidla pro tyto prvky, aby vypovídali pro situaci ve filmu. Například záběr s rodinným chatem, kde na hlavní postavu vyskakují různé bubliny s jejími rodinnými příslušníky byla kupodivu docela výzva naanimovat tak, aby bubliny nesly prvky komiksové stránky, ale zároveň byly interaktivní s hlavní postavou.

Nechtěla jsem dělat další animovaný film, kde bych více nevyužila svobody a stylizace, kterou animace nabízí a i pro mou zvukařku bylo osvěžující zvucit pro změnu ne tak realisticky znějící animovaný film.

3.2 Příprava podkladů pro film

Proces přípravy pro mě byl náročnější než u předchozích semestrálních filmů. Prošla jsem si mnoha verzemi scénářů, jedním z prvních byl dokonce scénář, kde bylo pětadvacet stran čistého dialogu mezi dvěma postavami, jejichž komunikace je ve filmu pouze naznačená. Film měl dva konce, oba dva s melancholickým vyzněním, ale po mnoha konzultacích jsem se ujistila v tom, že lidé se spíše přiklánějí k verzi, kde hlavní hrdinka sama od sebe zavolá své matce a ne verzi, kde jí telefonát zavěsí. Tento triviální rozdíl dost měnil celý tón příběhu a jelikož je ústředním tématem filmu přijetí sebe sama a odpuštění, rozhodla jsem se tedy o více optimistický konec.

Barevnost filmu si též prošla několika změnami. Původně jsem se držela semi-realistických barev pro postavy a okolní svět, ale absurdita a nereálnost a oddělení postav žijících v domě mě nakonec vedli ke zvolení více výrazných a stylizovaných barev.

Animatic a konzultace se střihačem ještě více vyzdvihly body a momenty, které jsem potřebovala aby byly znatelnější v celém příběhu. Ať už se to týká gagů nebo emocionálních momentů, byla to moje první spolupráce s někým, kdo byl nadšený pro můj osobní projekt a dával mi dobrou odezvu na nápady a doladění prostředí a scén.

Finální animace se poctivě drží animaticu, pouhé dva momenty se liší kvůli přezvučení postav. Původně jsem celý příběh plánovala nechat odvyprávět hlavní dabérku, velmi monotoním a nezaujatým hlasem. Tato verze však vyvolávala zmatení mezi postavami a nakonec bylo rozhodnuto, že i když to nesouhlasilo s mojí původní ideou, bude potřeba ostatní postavy nadabovat jinými lidmi. Jsem velmi ráda, že se k tomuto rozhodnutí dospělo, jelikož nové karikaturní hlasy daly větší důraz na parodii postav, které jsem se snažila zesměšnit.

Jedním z vizuálních bodů, které jsem cíleně zachovala ve filmu byla tvorba pozadí. Některé záběry mají prosté jednobarevné pozadí s komiksovým stínováním a ostatní jsou plně detailních pozadí s mnoha skrytými detaily, které reflektují konkrétní postavu a její příběh a nebo jsou tam schované drobné vtípky, které potěší pozorného diváka.

Mým nejoblíbenějším aspektem práce na mém závěrečném filmu bylo vymýšlení postav. Jejich design a moje osobní rešerše a motivy, které v nich využívám.

4 SYMBOLISMUS POSTAV A JEJICH DESIGNU

„V tomhle domě zemřu“ má celkem pět obyvatel, každý je podivný a oddělený od normální společnosti. Každý symbolizuje určité lidské aspekty a konkrétní osoby a jejich problémy. Jejich reakce na konec světa je ukázka toho, jak jinak vnímají svět ze svého pohledu na rozdíl od ostatních.

4.1 Irma a její zranění

Hlavní hrdinka Irma, která nám pomocí narace představuje tento svět, je jednoduše rozpoznatelná od ostatních svou chybějící půlkou obličeje. Její rodina jí za tuto estetickou vadu neustále tyranizuje a zesměšňuje a její matka cítí hanbu a snaží se vlastní dceru „spravit“. Irma je už dávno vzdálená od této toxické pokrevní linie, ale stále zůstává v relativním kontaktu přes internet. Důvod jejího zranění není známý, je to defekt, s kterým se narodila a nelze s tím nic udělat. Toto zranění i v původním námětu symbolizovala osobu s psychickými problémy a určitou odlišností ve vnímání světa. Irma se narodila s něčím co nejde zakrýt a vyléčit a je to navždy nedílnou součástí její osoby. Reprezentuje to člověka narozeného s depresivními sklony, které byly geneticky podděděné a místo podpory od rodiny se mu dostává jen kritiky. Při ukázce z minulosti, vidíme Irmu jakožto mladší dívku v různých situacích. Její vlasy a oblečení symbolizují její pomalý proces ke konfrontaci její matky. V první bublině je Irma celá zakalená a má dlouhé vlasy, které nebyly zrovna dobře rovnoměrně zastřižené. Tady je Irma stále kompletně zahanbena svým vzhledem a její znetvořenou část obličeje ani nevidíme. V druhé bublině má Irma mnohem učešanější vlasy a její oblečení zakrývá většinu jejího těla. Tady jsem specificky zvolila barvy oblečení, které jsou blíže k Irmině ubrečené sestřenci z rodinného chatu. V tento moment se Irma snaží sama sebe „napravit“, podle přání své matky a snaží se imitovat někoho kým není. Ve finální katarzní bublině má na sobě Irma červené tričko s krátkým rukávem. Ta červená je stejná červená jako u jedné z dále zmíněných postav, Belzebuba, který je sám velmi podivným dítětem. Její vlasy jsou kombinací jejich předchozích účesů a její tvář je zde nejvíce viditelná. Je to moment, kdy se Irma snaží přijít jaká je její opravdová identita a konečně se postaví proti své matce, která jí místo pomoci jen přidala na komplexech.

Design Irmy v současnosti symbolizuje její progres v hledání sebe sama. Její vlasy jsou šikmo zastřižené, ale odhalujíc většinu času její tvář. Její oblečení je jednoduchá kombinace trička a nevýrazných kalhot, jelikož si Irma stále nese následky mnoha let, kdy se snažila přetvařovat. Nyní, když má svobodu a vlastní vůli v rozhodování o jejím vzhledu, je lehce

na rozpacích a volí jednodušší formu existence. I v jejím bytě vidíme, že je praktický a ne moc udržovaný. Výzdoba a jakékoliv předměty většinou jsou převážně od ostatních sousedů. Například krabice od bonbónů je od babičky Oppenheimer a voodoo panenky reprezentující Irminu rodinu jsou dárek od Belzebuba.

Irma je ve filmu mnohem sebejistější, ale stále si nese následky z jejího dětství a dospívání. Stále občas nechává vlasy zakrýt její tvář a stále si drží jen trochu odstup od jejích sousedů, ze strachu, že by ji ze dne na dne mohli odsoudit, stejně jako její rodina. Ale Irma našla v tomhle domě novou oporu a komunitu, kterou nikdy nečekala. A i když ví, že o to všechno s nadcházejícím koncem světa přijde, tak tento fakt akceptuje jako moment štěstí a smíření sama se sebou.

4.2 Karin – symbol pracující třídy

Irmina snad nejbližší osoba v celém domě je Karin. Inspirací pro Karin a její hmyzí problém byl můj osobní příběh, kdy jsem každý den z po práci našla doma infestaci mušek na stropě, bez jakéhokoliv důvodu proč by zrovna tam měly být. Jednom jsem se nadýchala spreje proti hmyzu a tento nepříjemný zážitek mi vnukl nápad na Karin, tehdy ještě původně zamýšlenou pro komiksovou sérii. Další inspirace a motiv Karin, pramení z dob Covidu, kdy mnoho osob stále muselo chodit do práce, zatímco se hroutil svět. Je to jediná postava, jejíž byt nevidíme, jelikož ostatní byty jsou odrazem osobního života postav. Karin obětovala svůj osobní život pro práci. Její jediný prostor, který je opravdu její je společný balkón s Irmou.

Karin je mrtvá. Záměrně jsem nespecifikovala, v jakém momentě je jasné, že už není naživu, ale v každém záběru vypadá hůř a hůř. Je to reprezentace nižší pracovní třídy, která musí neustále pracovat a jsou emocionálně mrtví uvnitř, Taktéž je Karin inspirovaná „syndromem ducha“. Což je situace, když byl pracovník v nukleární továrně vystaven šílenému množství radiace a v ten moment zemřel. Byl stále naživu, fungoval, byl při smyslech, ale byl vlastně už dávno mrtvý. Karin žije tak rutinní a vyčerpávající život, že její mrtvé tělo stále vykonává práci a drží se na pochodu jen díky larvám zabydleném v jejím těle, Ultimátní vysvobození přichází v momentě, kdy jí Irma předá plechovku nebezpečného spreje proti hmyzu, který nakonec tyto larvy úspěšně zabije a Karin si konečně může odpočinout.

4.3 Vztah Belzebuba a jeho matky

Další soused je démonický chlapec jménem Belzebub, kterého Irma hlídá. Zde jsem si dala za cíl vytvořit postavu, která je souhrn všech stereotypních posedlých dětí v hororových

filmech, ale zároveň je to stále malé dítě, které dělá normální dětské věci. V tomto mi neskutečně vyšla vstříc zvukařka, kombinací démonických zvuků a zvuků z videoher.

Jeho matka je manažerský přísný typ, ale i přesto můžeme v pozadí vidět, že Belzebuba nechává být dítětem a mít hračky a obrázky v jejím moderním bytě. Inspirace Belzebuba a jeho matky symbolizuje děti s autismem a jinými poruchami. Celý svět ho vidí jako nevladatelného démona, ale on ve skutečnosti nic špatného nedělá. Jeho matka byla navržena jako někdo, kdo nebyl připravený na mateřství, je plná trojúhelníkových tvarů a rezonuje autoritu, obzvláště tohoto druhu a ještě samotná. Ale i když ví, že není perfektní ve vztahu ke svému synovi, miluje ho takového jaký je a snaží se mu dát co nejvíce prostoru.

4.4 Babička Oppenheimer a její pomalu nastupující smrt

Poslední ze sousedů je babička Oppenheimer, která má v hlavě zabodnutý nůž, který nelze vyndat, jinak zemře. Babička Oppenheimer je milá osoba, která má Irmu upřímně ráda a vidí ji jako vlastní dceru a jako dobrého člověka, kterého stojí za to mít v životě. Sice jsem se motivu rakoviny ve svém původním námětu štitila, ale opět se nějak objevil, ale tentokrát v jiném kontextu. Babička Oppenheimer symbolizuje člověka, který ničeho nelituje. Žila svůj život naplno a i když ví, že v jakýkoliv den může její nůž vypadnou a ona může zemřít, nenechává své poslední dny před koncem světa být naplněné strachem a sebelítostí. Ráda reflektuje na svůj život a v jejím bytě vidíme značnou kolekci různorodých předmětů z celého světa. Nůž v hlavě reprezentuje zhoubnou nemoc a babička Oppenheimer reprezentuje lidskou vytrvalost. Při jejím finálním záběru zavírá svoje fotoalbum plné vzpomínek a sama vytáhne nůž ze své hlavy a s úsměvem vítá svou smrt.

4.5 Komunita vyvrhelů

Všechny postavy v tomto filmu jsou symbolem určitého vyvrhele společnosti a okolí. Žijí spolu v jednom domě a tam nacházejí pochopení a komunitu, tam kde ji předtím nenašli. V několika záběrech i vidíme reakci vedlejších lidí co nejsou součástí domu. Panikaří, křičí a bojí se konce. Postavy v domě však ne. O nic nepřicházejí a odejdou spolu. Je to melancholický, ale perfektní konec pro všechny.

ZÁVĚR

Teoretické téma jsem si zvolila právě proto, že mě fascinuje poslouchat dlouhé analýzy animovaných postav z pohledů tvůrců filmů, ale i terapeutů a odborníků, ale i prostého diváka. Shrnula jsem jen několik motivů a způsobů výstavby postav, jelikož vlivů, které hrají roli ve vytvoření postav je nespočet. Ráda též poslouchám o vývoji a zkratkách při výrobě filmů a o různých překvapeních a schovaných tajemstvích pro pozorného diváka. Stejný přístup u postav jsem měla i ve svém finálním filmu, kde je plno motivů, odkazů a referencí. Byla to náročná, ale naplňující práce a nemůžu se dočkat na další příběhy, které budu tvořit s postavami založenými na výstavbě animované postavy ve filmu a seriálu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

SNYDER, B. (2005). Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need. Michael Wiese Productions. ISBN 9781615931712

FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9.

WILLIAMS, Richard. "The animator's survival kit : expanded edition." New York : Faber and Faber, 2009. ISBN-13. 978-0571202287

Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers. SBN: 9781933492957

ONLINE ZDROJE

[online]. Copyright © [cit. 19.05.2023]. Dostupné z: https://digitalcommons.lesley.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1075&context=expressive_theses

4 Reasons Why We Relate To Fictional Characters – Psych2Go. Psych2Go – Largest Mental Health and Psychology Community for all walks of life [online]. Copyright © Psych2Go [cit. 19.05.2023]. Dostupné z: <https://psych2go.net/4-reasons-why-we-relate-to-fictional-characters/>

Complete school management and communication software [online]. Dostupné z: <https://www.kinderpedia.co/cartoons-impact-on-children>.

[online]. Dostupné z: <https://parenting.firstcry.com/articles/positive-and-negative-effects-of-cartoons-on-child-behaviour-and-development/>

The bouba/kiki effect used in character design - Geometry Matters. Home - Geometry Matters [online]. Copyright © Jack Nugent [cit. 19.05.2023]. Dostupné z: <https://geometrymatters.com/the-bouba-kiki-effect-used-in-character-design/>

Radiant Dreamer » Accessorize! Distinguishing Character Design. Radiant Dreamer » How To Draw Anime [online]. Copyright © 2014 Radiantdreamer [cit. 19.05.2023]. Dostupné z: <https://radiantdreamer.net/accessorize-distinguishing-character-design/>

[online]. Dostupné z: <https://dreamfarmstudios.com/blog/color-theory-for-character-design/>

Puss In Boots and The Three Villain Types | Puss In Boots : The Last Wish (2022) - Video Essay - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 19.05.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ptFoWfsuL98>

Therapist Reacts to HOW TO TRAIN YOUR DRAGON - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 19.05.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=SzzVbWKMMz0>

How to Communicate Personality and Emotion in Character Design. LinkedIn: Log In or Sign Up [online]. Copyright © 2023 [cit. 19.05.2023]. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/advice/3/how-do-you-communicate-personality-emotion>