

Principy charakterové animace

BcA. Vladimíra Macurová

Diplomová práce
2012



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Vladimíra MACUROVÁ**
Osobní číslo: **K09329**
Studijní program: **N 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**

Téma práce: **1. Teoretická část:
Principy charakterové animace**
**2. Praktická část:
Kde rostou motýli? – kombinovaný animovaný film**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

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

2. Praktická část:

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

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

2) 1x formát DVD pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm, v digitální podobě PDF (příprava pro tisk rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva

k audiovizuálnímu dílu.

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

Seznam odborné literatury:

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

Rozhovory Hitchcock, Truffaut, Čs. Filmový ústav, Praha 1987

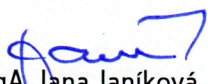
Animace a doba 1955-2000, Sdružení přátel odborného filmového tisku, FILM A DOBA, Praha 2004

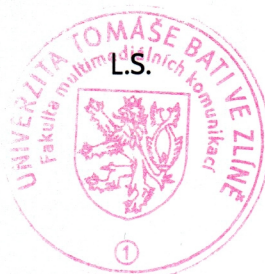
Vyprávění v kontextu, Jedličková Alice, Sládek Ondřej (edit.), Ústav pro českou literaturu, ISBN 978-80-85778-60-1

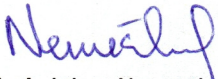
Meze interpretace, Eco Umberto, UK, Karolinum, Praha 2004, ISBN 80-246-0740-9

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor**
Kabinet teoretických studií
Vedoucí praktické části: **Ivo Hejcman**
Ústav animace a audiovize
Datum zadání diplomové práce: **21. března 2012**
Termín odevzdání diplomové práce: **17. května 2012**

Ve Zlíně dne 21. března 2012


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




MgA. Libor Nemeškal
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu 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.

Ve Zlíně 27. 3. 2012

V. Mamon

.....
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

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

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

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

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

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

ABSTRAKT

Diplomová práce se zabývá tématem charakterové animace, jejími základními principy, a postupy při tvorbě a rozvíjení charakteru animovaných postav, provázáním s jejich hereckou akcí a využití těchto principů při realizaci animované scény. Tyto principy pak rozebírá a vysvětluje u vybraných částí animovaných filmů. v závěru se zmiňuje o rozdílech mezi postupy a stylem charakterové animace v různých zemích a filmových studiích.

Klíčová slova: *charakterová animace, principy animace, herectví*

ABSTRACT

This thesis focuses on the character animation, the principles and methods for creating and developing the personality of the character and the acting in the scene. This principles are shown and analyzed on the selected parts in the animated movies. It describes the differences between the methods and the style of character animation in different countries and animation studios.

Keywords: *acting, character animation, principles of animation*

PODĚKOVÁNÍ

Chtěla bych poděkovat svým kolegům Petru Filipoviči a Otu Dostálovi za cenné rady a postřehy v oblasti animace. Také mé velké díky patří panu Ivo Hejmanovi ze jeho přístup a nadšení, kterým podporuje studenty animace.

Děkuji Lukáši Gregorovi za rady a připomínky v rámci práce na této teoretické práci.

PROHLÁŠENÍ

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

Prohlašuji, že jsem na diplomové práci pracovala samostatně a použitou literaturu jsem citovala.

Ve Zlíně dne 17.9.2012

V. Maanová

OBSAH

ÚVOD.....	10
I TEORETICKÁ ČÁST.....	11
1 ÚVOD DO ANIMACE.....	12
1.1 CO JE TO ANIMACE, KDO JE TO ANIMÁTOR.....	12
1.1.1 Funkce animátora a režiséra.....	12
1.2 CO JE TO ACTING, CHARAKTEROVÁ ANIMACE.....	13
1.3 CHARAKTER POSTAV JAKO ZÁKLAD PRO ANIMACI.....	14
1.3.1 Fyzické a emocionální vlastnosti postavy.....	14
1.3.2 Muž a žena.....	14
1.3.3 Věk a další vlastnosti nebo okolnosti.....	15
2 DVANÁCT ZÁKLADNÍCH PRINCIPŮ ANIMACE.....	16
2.1 SQUASH AND STRETCH - STLAČENÍ A ROZTAŽENÍ	16
2.2 ANTICIPATION – ANTICIPACE, PŘEDZNAMENÁNÍ	17
2.3 STAGING.....	18
2.3.1 Point of interest.....	21
2.4 STRAIGHT AHEAD AND POSE TO POSE ANIMATION – ANIMACE FRAME PO FRAMU NEBO OD PÓZY K PÓZE.....	22
2.5 FOLLOW THROUGH AND OVERLAPPING ACTION	22
2.6 SLOW-OUT AND SLOW-IN.....	25
2.7 ARCS – OBLOUKY.....	27
2.8 SECONDARY ACTION – DRUHOTNÁ AKCE.....	27
2.9 TIMING.....	27
2.10 EXAGGERATION – PŘEHÁNĚNÍ, NADSÁZKA.....	28
2.11 SOLID DRAWING - KOMPAKTNOST KRESBY.....	30
2.12 APPEAL – VZHLED, DOJEM ZE VZHLEDU.....	31
3 ACTING - PRINCIPY CHARAKTEROVÉ ANIMACE.....	32
3.1 PŘÍPRAVA PRO ANIMACI ZÁBĚRU.....	32
3.2 CHARAKTERIZACE POSTAV POMOCÍ ANIMACE.....	32
3.3 DRAMATIZACE A AKCENT POHYBU.....	35
3.3.1 Drobné pohyby.....	38
3.3.2 Kontrast póz a rychlosti pohybu.....	43
3.4 DIALOG A LIP-SYNC.....	47
3.5 STYLIZACE, REALISMUS, NATURALISMUS.....	49
3.5.1 Stylizace.....	49
3.5.2 Rotoskoping, Motion Capture.....	50
3.5.3 Uncanny Valley.....	54

3.6	OSOBNOST ANIMÁTORA A JEHO SCHOPNOSTI.....	54
3.6.1	Herectví animované postavičky nebo exhibice animátora.....	54
3.6.2	Konzultace a objektivní náhled.....	55
3.7	ŽIVÍ HERCI A REÁLNÝ ŽIVOT JAKO ZDROJ INSPIRACE.....	55
4	PRACOVNÍ POSTUP.....	59
4.1	ANIMATIK.....	59
4.2	KEY POSES	59
4.2.1	Pózy	59
4.2.2	Silueta a čitelnost.....	60
4.2.3	Line of Action - Linie pohybu a akce.....	60
4.3	BREAKDOWN	62
4.4	ANTICIPATION	62
4.5	BLOCKING	62
4.6	INBETWEENS	62
6	EVROPSKÝ A AMERICKÝ PŘÍSTUP K ANIMACI	64
6.1	EVROPSKÝ PŘÍSTUP.....	64
6.2	AMERICKÝ PŘÍSTUP.....	64
6.3	ČESKÁ ANIMACE.....	64
	ZÁVĚR.....	66
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	67
	SEZNAM OBRÁZKŮ.....	69
	SEZNAM TABULEK.....	72
	SEZNAM PŘÍLOH.....	73

ÚVOD

V této práci se věnuji rozboru principů animace a charakterové animace, jejich vlivem na tvorbu a vývoj charakterů animovaných postav a praktického využití při tvorbě animovaného filmu.

Pro toto téma jsem se rozhodla z mnoha důvodů. Jedním z nich byla snaha poukázat na důležitost znalosti těchto principů, které jsou základním kamenem pro tvorbu a animaci charakterů animovaného filmu. Druhým a neméně důležitým je možnost se díky těmto znalostem vyhnout spoustě chyb, jejichž odstraňováním, popřípadě řešením problémů, které již někdo předtím zdárně vyřešil, by animátor ztratil spoustu drahocenného času a energie. Místo toho, by se mohl soustředit na další rozvíjení těchto principů, nebo se pokusit jít dále a improvizovat.

Všechny termíny v rámci třetí kapitoly *12 základních principů animace* a některé další pojmy z kapitol následujících jsem použila v jejich originálním názvu, tzn. v angličtině. Důvodem je snaha vyhnout se zbytečným nedorozuměním a omylům, neboť s průběhem času se význam některých pojmů poněkud změnil, nebo získal jiný význam se stejným názvem. Také může být překlad do češtiny v rámci významu zavádějící. Například termín *Solid drawing* znamená ve volném překladu *Kompaktní kresba*, která je shodná s principem *Kompaktnost postav* a znamená úplně něco jiného než původní termín *Solid drawing*. Spojení slov *Slow In- Slow Out* je termín pro úpravu průběhu křivky rychlosti pohybu používaný v moderních programech jako je Adobe After Effect nebo 3D Maya, zde má ale význam týkající se samotného principu animace, ne jako technické pomůcky. Anglické názvy jsou také v případě potřeby doplnit si další informace z jiných zdrojů lépe vyhledatelné na internetu nebo v odborných publikacích zabývajících se animací z praktického hlediska, které jsou většinou v jazyce anglickém.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ÚVOD DO ANIMACE

1.1 Co je to animace, kdo je to animátor

Pojem animace z technického hlediska znamená grafické vyjádření pohybu, děje, aktivity. Anglické *Animation* znamená v doslovném výkladu *být plný života a síly*¹. Latinské *Anima* je výraz pro duši, sloveso *Animare* znamená ožивovat. a o tohle ve skutečnosti hlavně jde.

Animace není jen o pohybu z bodu a do bodu B, prolínání z fáze první do fáze druhé, třetí, čtvrté, atd.

Animátor, popřípadě režisér na sebe bere roli stvořitele, který pomocí postav ve filmu vypráví svůj příběh. Animátor je režisérem postav a zároveň hercem, měl by dokázat vcítit se do postav a zároveň mít dostatečný nadhled. Měl by znát základy a principy, kterou jsou pro animaci potřebné. Měl by myslet nejen na herecký projev postav, ale také na fyzikální vlastnosti, fyzické vlastnosti těla postav a jejich omezení. Měl by si umět představit, jak by se měla postava chovat a jakým způsobem se pohybovat, na základě jejich předem určených vlastností.

„Animátor je herec s tužkou.“(Frank Thomas a Ollie Johnston)²

1.1.1 Funkce animátora a režiséra

Animátoři (herci) by měli být ve velmi blízkém kontaktu s režisérem a měli by se navzájem respektovat a důvěřovat si. Režisér má zodpovědnost inspirovat a podporovat animátory a ostatní kolegy, kteří na filmu pracují, bez ohledu na postavení nebo funkci. Animátor má ale stejnou zodpovědnost. Měl by svou prací a připomínkami režiséra inspirovat a měl by dokonale porozumět nebo si nechat podrobně vysvětlit všechny scény, na kterých bude pracovat, aby je mohl přesně ztvárnit. Měl by pochopit jaký má scéna děj, náladu, jaké je ztvárnění dialogů a celková kompozice v záběru, tzv. *staging*³. Prostě vše, co dává celé scéně život a uvěřitelnost.⁴

1 *Oxford Dictionaries* [online databáze]. Oxford University Press © 2012 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: <http://oxforddictionaries.com/definition/english/animation?q=animation>

2 MALTIN Leonard: *přednáška Frank and Ollie: Drown together, Academy of Motion Pictures Arts and Sciences, 1994*. [online video]. FrankAnOllie.com © 2011 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: <http://www.frankandollie.com/AtTheAcademy.html>

3 Staging = zasazení postavy záběru a její funkce, podrobněji popsáno v sekci 12 základních principů animace

4 LARSON Eric: *The Phrasing of Action and Dialogue* [elektronická skripta]. Animation Meat © 1999-2008 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: http://www.animationmeat.com/pdf/nineoldmen/ELAnimation_Phrasing.pdf

Zde se nachází jedny z nejdůležitějších bodů, na které by měl animátor myslet poté, co dostane první podklady od režiséra⁵:

- Jaká je pointa záběru a jakým způsobem navazuje na předchozí a následující záběr?
- Jaká je situace a nálada animované postavy ebo postav
- Jak bude celkový pohyb a akce zahrána a jakým způsobem se postaví záběr, *staging*?
- Je na to dostatek času, nebo je záběr moc dlouhý?
- Jako animátor by sis měl být jistý, že jsi dobře pochopil charakter postavy, budeš se s ní muset při její animaci ztotožnit.
- Nech režiséra požadovanou scénku předehrát, tak jak ji on vidí. Nabídni připomínky k zlepšení.
- Zahraj scénu sám, přijmi postřehy režiséra.
- Shodnete se v uchopení nálady, herecké akce a a chrakteru postavy v záběru? Posunul vás někam tento dialog?
- Nepracuj na ničem, dokud nechápeš jeho účel.
- Nehádej se. Diskutuj konstruktivně.

1.2 Co je to acting, charakterová animace

„Každý pohyb , který postava udělá, by měl působit jakoby vycházel z jejich vlastního rozhodnutí, motivace a myšlenkového procesu. Není nejdůležitější jak, ale proč se někdo nebo něco hýbe.“(Frank Thomas a Ollie Johnston)⁶

Divák se potřebuje ztotožnit nebo soucítit s postavou ve filmu. Potřebuje vidět její emoce, její charakter, aby mohl určit, jestli je postava hodná, zlá, hloupá, chytrá, jestli má nějaký problém nebo je naopak veselá a bezstarostná. Emoce dodávají postavám na věrohodnosti. a to je jedno z nejdůležitějších kritérií.

5 LARSON Eric: *The Phrasing of Action and Dialogue* [elektronická skripta]. Animation Meat © 1999-2008 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z:

http://www.animationmeat.com/pdf/nineoldmen/ELAnimation_Phrasing.pdf

6 MALTIN Leonard: *přednáška Frank and Ollie: Drown together, Academy of Motion Pictures Arts and Sciences, 1994*. [online video]. FrankAnOllie.com © 2011 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: <http://www.frankandollie.com/AtTheAcademy.html>

1.3 Charakter postav jako základ pro animaci

Dříve než animátor vdechne život postavičce na papíru nebo v počítači, nebo loutce, měl by si uvědomit, kým jeho postava je. Jakou je osobností, v jakém je citovém rozpoložení, co se chystá udělat a proč. Před jakoukoliv animací by se měly provést náčrty, studie a popřípadě i popis osobnosti postavy. Je třeba pojmenovat a popsat její hlavní osobnostní rysy, jestli je klidná, divoká, smutná, optimistická, jakým způsobem reaguje na nečekané zvraty atd. To vše velmi usnadňuje následnou animaci a vymýšlení hereckého projevu.

Charakter postavy by měl být přizpůsoben ději a měl by být nástrojem, hybatelem příběhu. Nebo naopak zajímavý a nosný charakter může nosným základem pro rozvinutí scénky ve filmu.

1.3.1 Fyzické a emocionální vlastnosti postavy

Postava ve filmu je tvořena svým fyzickým vzhledem a emocemi, které mají velký vliv, jak se postavička celkové pohybuje. Je tlustá, hubená, malá nebo vysoká, má ploché nohy, chodí o berličích, je nadšená, smutná, odhodlaná, zvědavá, překvapená, vypočítavá, přemýšlivá, povýšená, vyzývavá atak dále? Všechny tyto fyzické a emocionální znaky mají značný podíl na tom, jakým způsobem se postavy pohybují a chovají ve scéně.

Nálada, stav mysli výrazně určuje postoj těla, pohyb a výraz postavy. Ovlivňuje její komplexní chování. Tento jev se dá demonstrovat na příkladu vyděšeného běžícího muže. Je velký rozdíl, jestli bude utíkat o život velký obézní muž nebo muž vychrtlý, muž s chromou nohou nebo muž s nohama zdravýma. Co bude chromý muž dělat, nebude si, vědom svého handicapu, nebude hledat nějakou skrýš?⁷

1.3.2 Muž a žena

Velmi markantní jsou již rozdíly v základních věcech, jako je pohlaví postavy. Muži mají od pradávna roli lovců a bojovníků, takže se snaží působit silně a vypadat mohutně, tím pádem se snaží opticky zabrat co nejvíce místa. Takže jejich chůze a gesta jsou velmi rozmáchlá a rázná. Toto platí hlavně u sebevědomých mužů nebo mužů typu „macho“. Jejich těžiště je situováno v okolí ramen, ruce mohutné, krk krátký široký a pas úzký. To znamená, že jejich chůze bude velmi houpavá ze strany na stranu a půjdou zeširoka, neboť jejich těžiště není tak stabilní.

⁷ LARSON Eric: *The Phrasing of Action and Dialogue* [elektronická skripta]. Animation Meat © 1999-2008 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: http://www.animationmeat.com/pdf/nineoldmen/ELAnimation_Phrasing.pdf

Existují ale i jiné typy mužů. Například jemnější muž bude dělat menší kroky, jeho chůze nebude tak výrazná. U femininnějšího typu může třeba kroutit boky, což se používá pro komičtější výraz.

Ženy se naopak snaží zabírat co nejméně místa a působit co nejdrobněji. Jejich gesta jsou mírná, sedí s nohama blízko u sebe nebo pokládají nohu přes nohu.

Může tak dojít ke komické situaci, kdy v taxíku přisedne k velké obtloustlé paní muž malého vzrůstu, který se ale podle zvyku svého rodu roztáhne na sedadle s nohama roztaženými a rukama ležérně opřenými svrchu o zadní sedadlo, zatímco paní si drží svou kabelku na klíně a hrbí se pod stropem auta. Je také velmi známá snaha kompenzovat si svůj fyzický handicap, jak je vidí samy postavy, nakupováním nebo obklopováním se různými pomůckami, které ale většinou působí velmi komicky. Například čím menší muž, tím větší auto, čím starší žena, tím více make-upu a oblečků pro náctileté holky.

1.3.3 Věk a další vlastnosti nebo okolnosti

Velký vliv na vzhled a pohyb postav má také jejich věk a okolnosti, ve kterých se postavy nachází. Pokud se jedná o staršího člověka, jeho pohyby budou pomalejší, rozvážnější. Jakýkoliv pohyb ho již stojí více energie, popřípadě již neovládá přesně svoje svaly (třes rukou, přesnost pohybu), a proto se na své pohyby více soustředí. Jednoduchý úkon, kdy babička zvedne ruku, aby uchopila hrnek s čajem a přiložila jsi jej k ústům, a před usrknutím jej ještě pofouká, bude trvat mnohem déle, než třeba tatáž scénka se spěchajícím pánem ve středních letech, který v chůzi uchopí hrnek, vypije jej do dna a okamžitě jej zase postaví na stůl a pospíchá do práce. Malé dítě, které dosáhne sotva čelem k okraji stolu, se nejprve musí postavit na špičky nohou a uchopí hrnek do obou dlaní, neboť je pro něj velký a těžký. Distingovaná dáma zase uchopí hrnek s malíčkem mírně nahoru, pozvedá k ústům v elegantním oblouku a decentně usrkne.

V rámci animace je vhodné tyto charaktery karikovat a jejich pohyby přehánět. Toto téma je více rozepsáno v kapitole 2. *Dvanáct základních principů animace*, princip *Exaggeration*.

Charakterové vlastnosti postav velmi úzce ovlivňují celkovou hereckou akci a pohyby v animaci, proto se na toto téma více rozepisují v kapitole 3. *Acting, Principy charakterové animace*.

2 DVANÁCT ZÁKLADNÍCH PRINCIPŮ ANIMACE

Těchto dvanáct principů je úzce spjato se skupinou animátorů studia Walt Disney zvaných *Nine Old Men* (Devět staříků). Jednalo se o hlavní skupinu animátorů, tzv. supervizorů, kteří jsou podepsaní pod filmy jako Peter Pan, Sněhurka a sedm trpaslíků, Bambi, Popelka a další. Tuto přezdívku jim dal sám Walt Disney podle knihy *Nine Old Men* Roberta S. Allena a Drew Pearsona z roku 1937 o devíti soudcích nejvyššího soudu Spojených států, jejichž většina měla nad 70 let. Paradoxně většina animátorů měla kolem 30-40-ti let. Tato skupina je považována mezi animátory za legendy, neboť byli průkopníky v oblasti charakterové animace a pozvedli animaci jako takovou na velmi vysokou úroveň. Jednalo se o jména jako Les Clark, Marc Davis, Milt Kahl, Ward Kimbal, Eric Larson, John Lounsbery, Wolfgang Rietherman, Frank Thomas a Ollie Johnston.⁸

Posledně dva jmenovaní jsou autory knihy *Illusion of Life*, která se stala animátorskou biblí a rozepisuje se o principech animace, o problémech, které animátoři museli řešit, popisuje dějiny studia Disney, způsob práce na animovaných filmech a vztahy mezi animátory a režiséry. Eric Larson je autorem příruček jako *Acting for Animation, the Phrasing of Action and Dialogue* ad.

Je zajímavé číst vyprávění animátorů o tom, jak se doslova učili animovat různé herecké akce, pohyby nebo mechaniku různých pohybů, letu ptáků, čerání vodní hladiny atd. Neboť animace jako taková se neustále vyvíjela a byla spousta věcí, které bylo třeba vyřešit a zdokonalit.

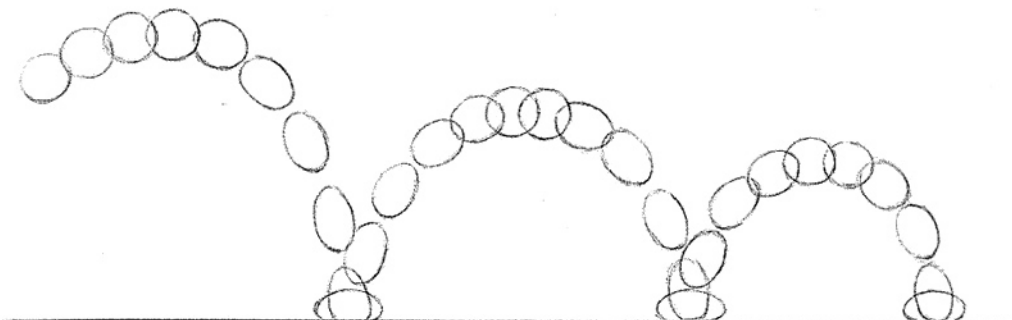
Animace je možné považovat za řemeslo, u něhož je, jako u jiných řemesel, třeba znát základní postupy a principy, na jejichž základech se pak dá stavět, dále rozvíjet nebo improvizovat a hledat jiná východiska. Zde jsou tedy základní principy, na kterých stojí styl americké animace. Nutno ale podotknout, že jsou také ve větší či menší míře používané i v evropské animaci.

2.1 Squash and Stretch - Stlačení a roztážení

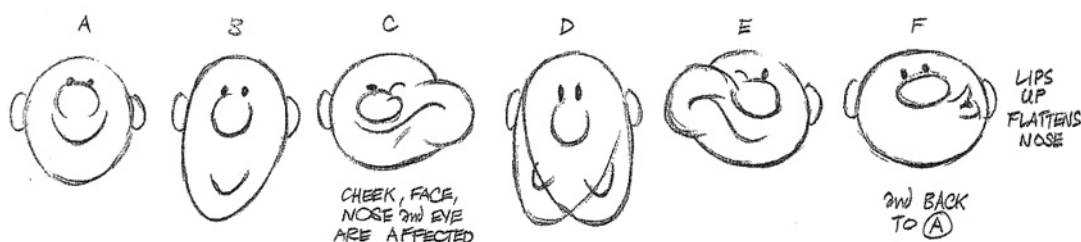
Animace je o změně tvarů. Tyto „deformace“ výrazně podporují dojem pohybu a osobnosti postav na plátně. Vycházejí z reálných situací a prací animátora je zvýraznit je a posunout dál, karikovat. v každém pohybu věci mění svůj tvar. Ruka se v anticipaci skrčí, aby se potom natáhla po ležícím předmětu, poskakující míč se deformuje při každém dopadu na

⁸ JOHNSTON Ollie, THOMAS Frank: *Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions, 1995. ISBN-10 0786860707.

zem, tvar lidského obličeje se výrazně mění při změně emocí, ze smíchu do pláče, ze vzteku do strachu, při chůzi se noha pokrčí při dotyku se zemí, když se na ni přenesou váha celého těla a pak se znovu natáhne aby dodala tělu potřebnou razanci posunout se vpřed atd.



Obr. 1: Squash and Stretch u poskakujícího balónku, WILLIAMS Richard: *The Animator's Survival Kit, Expanded Edition*. Faber & Faber, 2009. ISBN 057123847.



Obr. 2: Použití Squash and Stretch ve výrazech tváře, WILLIAMS Richard: *The Animator's Survival Kit, Expanded Edition*. Faber & Faber, 2009. ISBN 057123847.

2.2 Anticipation – anticipace, předznamenání

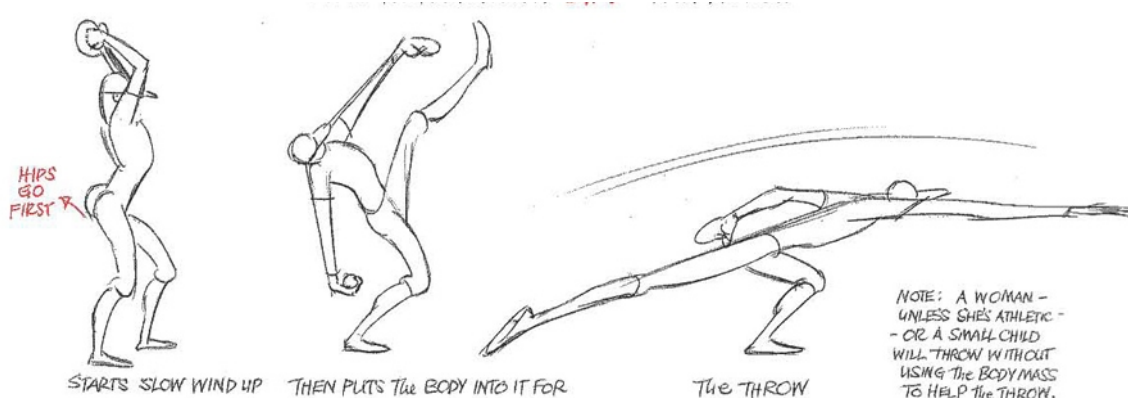
Anticipace předznamenává pohyb, který je hlavní akcí postavy, říká divákovi, že se něco stane a zároveň dává možnost získat energii potřebnou pro předznamenanou akci.

„Animace se skládá pouze ze tří věcí, anticipace, akce a reakce a tato pravidla jsou základem pro zbytek. Pokud toto budete umět, naučíte se dobře animovat.“ (Bill Tytla)⁹

Anticipace se vyskytuje téměř u každého pohybu, zvláště u pohybu výrazného a velkého. Pohyb anticipace je vždy v opačném směru než je směr hlavní akce. Například u výstřelu

⁹ WILLIAMS Richard: *The Animator's Survival Kit, Expanded Edition*. Faber & Faber, 2009. ISBN 057123847.

z praku je anticipací natáhnutí gumy na praku, poté následuje akce, výstřel dopředu, a reakcí je zhroupení gumy zpět dozadu. Většinou je anticipace pomalejší a tím dodává následné akci větší důraz, například hráč baseballu se zakloní, chvíli pauza a až poté vyhodí míček do dálky, zaklonění těla a ruky mu umožní použít sílu celého těla k hodů míče. Než se člověk rozejde dopředu, zakloní se dozadu, než vyskočí, musí se přikrčit, když chce člověk vstát ze židle, zakloní se dozadu aby se pak mohl ohnout dopředu, předkloní se níž aby mohl jít tělem nahoru a postavit se atd.



Obr. 3: Anticipation, WILLIAMS Richard: *The Animator's Survival Kit, Expanded Edition*. Faber & Faber, 2009. ISBN 057123847.

Jistou nevýhodou používání dějové anticipace, ne té fyzikální, je jistá průhlednost, divák již předem tuší, co se asi stane, a v jistých momentech pak může animace působit nudně a jako klišé. Jistou možností, jak se tomu vyhnout je, aby reakce následující po akci, byla jiná, než divák očekává. Pokud se postavička mohutně nadechne, aby pak nafoukla balónek, každý jako reakci očekává, že mu balón praskne do obličeje. Místo toho se ale může vzduch z balónu vyfouknout přímo do postavičky, již se nafoukne břicho a ona vyletí nahoru ze záběru atd.

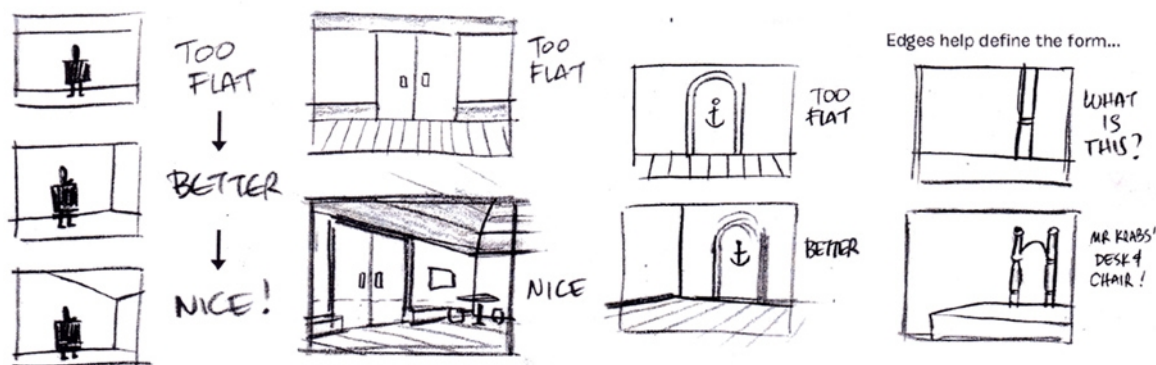
2.3 Staging

Staging je jedním ze základních principů, neboť zasahuje do mnoha částí. Jedná se o prezentaci jakékoliv myšlenky tak, aby byla kompletně a bezpodmínečně pochopitelná. Akce musí být srozumitelná, osobnost postav rozpoznatelná, jakýkoliv její výraz dobře čitelný a atmosféra a nálada, by měla dosáhnout až k divákovi.

Jedním z hlavních témat je pointa scény. Bude zábavnější v celkovém širším záběru, nebo záběru užším, kde bude mít více prostoru osobnost a emoce postavy? Bude lepší celou scénu vést v jednom záběru s pohybující se kamerou nebo v sérii krátkých záběrů po sobě jdoucích? Každá scéna by měla být jasná a měla by pomoci její celkové pointě.

V jednom záběru by se neměly časově překrývat dvě nebo více hlavních akcí, divák by měl mít čas na to, aby jednotlivé pohyby správně dekódoval. Akce postavy by neměla být přehlášována přílišným vláním drapérie v pozadí, nebo výraznými pohyby jiné postavy, pokud je třeba informativně ukázat nějakou akci, např. muž zvedne klobouk ze země, je vhodnější použít širší záběr, pokud je třeba ukázat emoce postavy, bude lépe viditelná a působivější v záběru užším (polo detail, detail). Pokud potřebujeme „jít“ s pohybující postavou, zvolíme jízdu, pro dramtizaci scény je možné použít nájezd atd.

Pro větší dramatičnost záběru je vhodné volit zajímavé úhly kamery, vynikne tak celková postava v záběru a perspektiva scény.



Obr. 4: COHEN Sherm: www.CartoonSNAP.com [elektronická skripta]. Viacom International © 2008 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: http://cartoonsnap.com/blogspot/sherm-spongebob-drawing-tips/sherm_tips_12_background_staging.jpg

Jedním z příkladů jak docílit, aby postava vypadala co dramatičtěji je scéna z filmu *The Fox And The Hound*, kdy liška bojuje s medvědem, tím, že medvěd zabírá většinu záběru a je posunut až k hornímu okraji obrazu, působí velmi hrozivě a mocně. Liška oproti němu vypadá drobně a křehce.

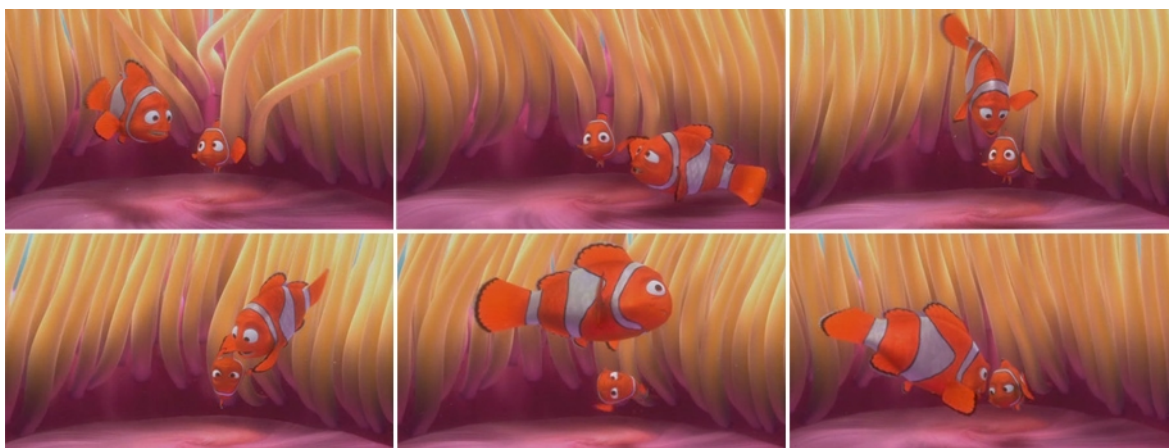


Obr. 5: Staging, *The Fox And The Hound*, JOHNSTON Ollie, THOMAS Frank: *Illusion of Life*: Disney Animation. Disney Editions, 1995. ISBN-10 0786860707

Názornou ukázkou, kdy se animovaná postavička nemusí pohybovat pouze po vodorovné linii (zepředu dozadu, zleva doprava), ale i vertikálně a diagonálně v celém prostoru. Příkladem je 3D film *Hledá se Nemo*. Většina děje se odehrává pod hladinou moře nebo v akváriu a hlavními postavami jsou ryby, které nejsou omezeny pouze na pohyb na zemi, ale v celém prostoru.

Ve scéně kdy se Nemo poněkud přespříliš starostlivý otec Marlin od svých známých doví, že jeho syn odjel se školní výlet k nebezpečnému útesu, následuje po polo celku otce, který se zděsí co právě uslyšel, širší záběr, ve kterém freneticky těká ze strany na stranu v různých směrech a koktá „copak se zbláznili?“. v situaci, kdyby šlo o člověka nebo postavu s více končetinami, reagovala by pravděpodobně lomením rukama nebo mácháním a poskakováním na místě. Ryba má ale omezené možnosti, tím pádem se dá vyjádřit silnější emoce právě pohybem v prostoru. v momentu, kdy těká na stranu, není použita žádná anticipace, tím se ještě více podpoří nečekanost pohybu. Jedná se totiž o cca 30 framů ve frameratu 25, tzn. že celá akce trvá přibližně jednu sekundu. Je zde velmi dobře využit princip *slow-in* a *slow-out* (zpomalení a rychlení, viz níže), který podporuje dojem, že ryba se dokáže velmi rychle a zároveň ladně pohybovat ve vodě.

Nebo v záběru, kdy Marlin zjišťuje, jestli není jeho syn Nemo zraněný a snaží se ho obhlížet ze všech stran, vzhledem k tomu že nemá dlouhý krk aby se natáhl, obletuje Nema ze všech stran.



Obr. 6: Hledá se Nemo (Finding Nemo, r.: A. Stanton, L. Unkrich, USA, 2003)

2.3.1 Point of interest

Divákovy oko je vedeno po obraze pomocí kompozice, linií a křivek, které jsou tvořeny tvarem postav nebo jejich postojem vůči objektu nebo samotným pohybem ve scéně, tzv. *Line of Action*¹⁰.

Ve scéně z filmu Kniha džunglí se had Kaa snaží vetřít do přízně malého Mauglího, aby ho pak mohl omámit a pozřít. Vlní se kolem něho po scéně a divák tento pohyb automaticky sleduje. Podobná akce se děje ve scéně, kdy vyhrožuje Baghírovi, který před ním ustupuje a kamera spolu s divákem sleduje jeho pohyb.



Obr. 7: Kniha džunglí (Jungle Book, The, r.: Wolfgang Reitherman, USA, 1967)

¹⁰ Tento termín téma je podrobněji rozepsán v kapitole 4. Pracovní postup

2.4 Straight ahead and pose to pose animation – Animace frame po framu nebo od pózy k póze

Jsou dvě možnosti, jak se dá animovat postavu ve scéně, které se dají u jistých případů i kombinovat. Jednou z nich je animace frame po framu, kdy animátor pohybuje postavičku přímo, tak jak jdou jednotlivé pohyby za sebou, tato technika se využívá hlavně u malby na skle, pískové animace nebo klasické loutkové animace, kde většinou není možnost vrátit se zpět a přidat nějakou mezifázi dodatečně. Výhodou je jistá volnost a možnost improvizace, animátor pohybuje postavičkou intuitivně, tak jak jdou fáze za sebou v reálném světě. Tato technika ale vyžaduje schopnost myslet dopředu a umět si vypočítat délku potřebnou k věrohodnosti akce a vytvoření dostatečně silných póz v anticipaci a breakdownech.

Druhou možností je animace od pózy k póze. Využívá se hlavně u kreslené animace a 3D animace. Animátor nakreslí hlavní pózu, poté pózu výslednou, mezi ně pak přidá breakdown, extrémní pózu, anticipaci, další breakdown atd. Nakonec se celá akce profázuje. Výhodou je flexibilita, možnost zpětné editace, zesílení nebo zeslabení póz, přidání dalších breakdownů a podobně. Téma tvorby správných póz je dále rozepsáno v kapitole 4. *Pracovní postup*.

2.5 Follow through and overlapping action

V záběru, kdy postava provádí nějaký pohyb a zastaví se, aby provedla pohyb další, působí těchto pár stejných framů velmi mrtvě a nepřírozně. Ve studiu Disney si s tím nějakou dobu nevěděli rady, až jednou Walt řekl: „Nic se nepřestane hýbat jen tak najednou, chlapci, nejprve se zastaví jedna část a potom ji následují další.“ Byla vymyšlena spousta různých způsobů, které byly souhrnně nazvány Follow through nebo Overlapping action, dají se rozdělit na pět hlavních kategorií.¹¹

1. Pokud má postava dlouhé uši, ocas, nebo velký kabát, tak se tyto části pohybují i v případě, že zbytek postavy se již zastavil. Tyto pohyby jsou lehce viditelné i v reálném životě. Každý z nich je třeba časovat velmi pozorně, aby byl dosažen správný dojem váhy a přirozenosti akce.
2. Tělo samotné se nehýbe stejnoměrně, různé části se natahují, ohýbají, otáčejí a krčí v závislosti na povaze pohybu. v momentu, kdy se jedna zastaví, druhá se ještě může pohybovat. Při chůzi a náhlém zastavení se ještě ruce naposledy zhoupnou ve

¹¹ JOHNSTON Ollie, THOMAS Frank: *Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions, 1995. ISBN-10 0786860707.

směru chůze a pak se vrátí do základní polohy atd. v případě, že je třeba ukázat náhlou reakci nebo emoci, je vhodnější, aby se zastavily všechny hlavní části jako hlava, hrudník a ramena v poměrně stejnou dobu, aby divák mohl správně přečíst tuto hereckou akci a nebyl rozptylován podružnými pohyby, a pak po několika framech se ostatní části na-animují do své polohy.

3. K dosažení přirozenosti nebo až plasticity v obličejí nebo celého těla, se o nepatrný počet framů opozdí animace lícních svalů a těla oproti pohybu celé kostry postavy. Tento příklad je dobře viditelný na animaci trpaslíka ze Sněhurky a sedm trpaslíků, kačera Donalda, velkého buldoka ze série Tom a Jerry ad. Díky tomuto zpoždění působí postavy dynamicky a živě, jako by byla „z masa a kostí“. Spousta komických záběrů byla založena na tomto principu, například za utíkajícím tlustým člověkem vlály jeho tukové polštáře, až nakonec z celého těla vyběhla samotná kostra a nechala zbytek za sebou. Tento způsob vyhocení může být dobře využitelný u krátkých filmů založených na gagu, ale hlavním přínosem je používání tohoto principu v jeho mnohem slabší míře.



Obr. 8: JOHNSTON Ollie, THOMAS Frank: *Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions, 1995. ISBN-10 0786860707.

4. Způsob jakým je akce pohybu ukončena, nám mnohdy dokáže o postavě říct více než pohyb samotný. Hráč golf provede rychlý švih, který zabere pouze pár framů,

ale akce, která potom následuje, může zabrat několik minut a být mnohem zajímavější než švih samotný. Anticipace uvede akci, kterou divák očekává (nebo ji očekává přímo postavička), hlavní akce je provedena a následuje reakce, pointa gagu, která nám řekne, co se událo. Neboť samotný závěr akce je stejně důležitý jako jeho začátek a průběh.

5. Princip *Moving Hold* (Pohyblivá výdrž), je velmi důležitý pro zachování přirozenosti a „života“ v postavičce, která ustrne v jedné extrémní póze, jež potřebuje nejméně 8 až 16 stejných nebo podobných framů, aby ji divák dobře zachytil. Pro udržení plynulosti akce je možné k první extrémní póze vytvořit pózu druhou, velmi podobnou, ale mnohem více posunutou do extrému. Lícni svaly se posunou více nahoru, uši vlají dál, ruce se zvednou, oči se rozevřou, ale vše se posune jen v rámci udržení podobnosti s pózou první. Mezi tyto dvě extrémní fáze se pak dá aplikovat princip *overlappingu*, aby se posílil dojem váhy těla, dynamik pohybu a celkově se tím dodalo scéně mnohem více života.

Tento způsob dovedl téměř do extrému animátor a režisér Richard Williams ve filmu *The Thief and The Cobbler*. Došlo zde k jevu tzv. „plovoucí“ animace. v pohybech většiny postav nejsou klasické výdrže, ale rozfázovaný pohyb mezi dvěmi, třemi pózami, které jsou velmi podobné, mírně od sebe posunuté, v jiné velikosti nebo je tělo nepatrně prohnuté atd. Výsledný pohyb působí velmi dynamicky, postava vypadá živě, ale na úkor celkového pohybu. Tím, že je výdrž příliš pohyblivá a zabírá větší pozornost diváka, se smazává rozdíl mezi samotnou výdrží a dynamickým pohybem předcházející a následující akce, která dává divákovi možnost patřičně vnímat, užít si pohyb a herecký projev postavy

Ve filmu *Bambi* se princip *overlappingu* stal mnohem více než snahou vyhnout se strnulé animaci. Ve scéně, kdy se králíček Thumper snaží naučit Bambiho říci slovo „Bird“, vysloví dlouhé „Brrrrrrrrr..“, naklání se dopředu a uši ho se zpožděním následují po směru a při důrazu na „rrD“ pohodí hlavou, uši mu plácnou přes čelo a rozkomíhají se mu nad hlavou. Tato drobná akce dodává postavičce na věrohodnosti a zároveň komičnosti. Někteří animátoři tvrdí, že není třeba precizně prokreslit každou fázi, že hlavní je pohyb samotný. Samozřejmě záleží na stylu práce a projevu každého animátora. Pravidlem Ollieho Johnstona bylo, aby každá fáze podporovala čitelnost, správné zasazení postavy v záběru a dostatečně znázorňovala citové rozpoložení a hereckou akci postavy. Ve filmu *Adventures of Mr. Toad*, kdy postava pochoduje po místnosti, je její rázný pohyb posílen

vlajícím šosem kabátu, který při náhlém otočení těla se zpožděním zavlaže a pak se vrátí do původní podoby. Tento akcent, který dává celému hereckému projevu důraz, se řadí do kategorie *Secondary Action* (druhotná akce).

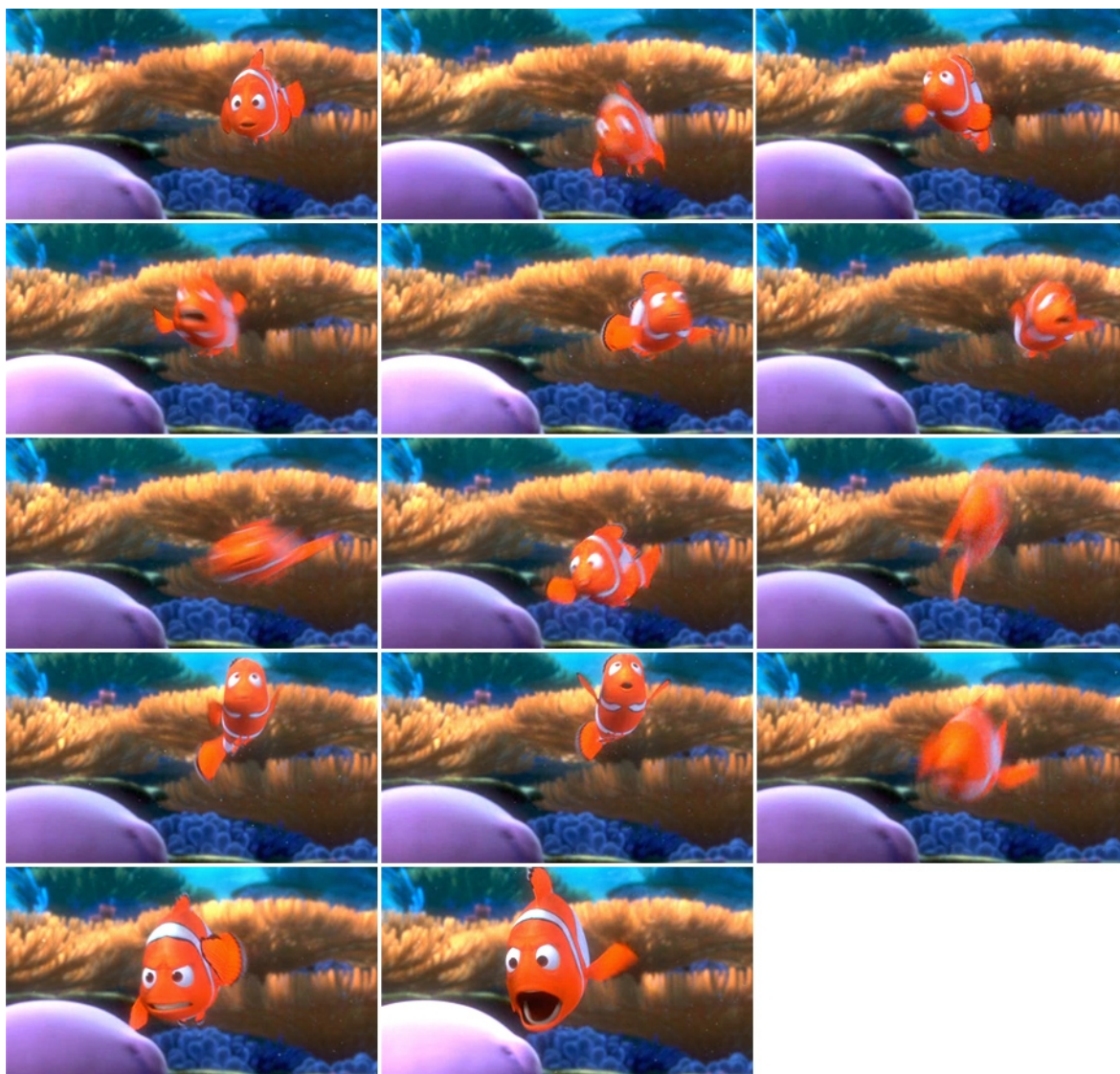


Obr. 9: JOHNSTON Ollie, THOMAS Frank: *Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions, 1995. ISBN-10 0786860707.

2.6 Slow-out and slow-in

Pro dosažení potřebného času k čitelnosti a důrazu extrémních póz v pohybu, se možno přidat několik framů před a za extrémní fázi, které jsou téměř podobné, následuje další extrémní póza s několika podobnými fázemi atd. Mezi tyto extrémní pózy se pak vkládá jedna nebo dvě mezifáze, které představují pohyb mezi nimi. Tímto způsobem se dá docílit velmi výrazného akcentovaného pohybu, kdy postavička „klouže“ z místa na místo, z jedné pozice do druhé. Je třeba udržet míru, aby výsledný pohyb ve scéně, nepůsobil příliš mechanicky.

Jením z příkladů se dá uvést scéna s Marlinem (*Finding Nemo*), kdy se strachuje o svého syna Nema, a freneticky poletuje v prostoru (tento záběr je více rozebrán v bodu Staging)

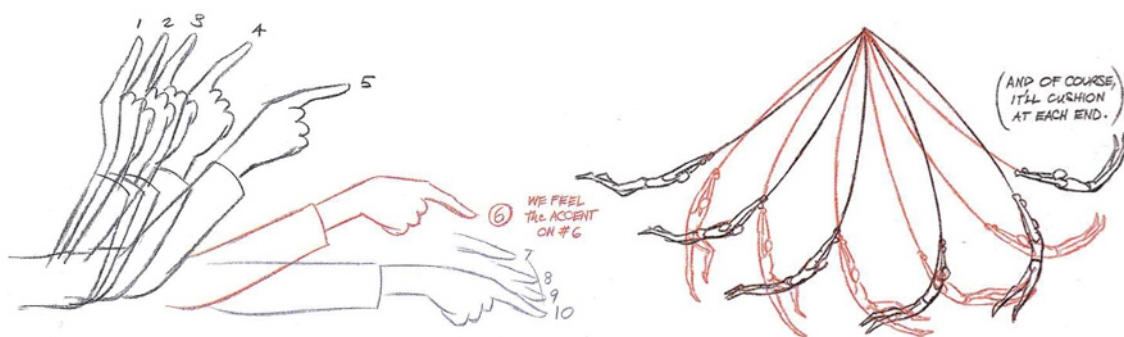


Obr. 10: Hledá se Nemo (Finding Nemo, r.: A. Stanton, L. Unkrich, USA, 2003)

2.7 Arcs – oblouky

Jen málo živých organismů je schopno pohybovat se v jednom směru (dopředu dozadu, doleva doprava) s mechanickou přesností. Jedinými takovými tvory jsou bezesporu zástupci z říše hmyzu. Většina ostatních se pohybuje po lehce zaoblené linii. Je to zejména díky napojení končetin na klouby a celkové stavbě těla.¹²

Například při animaci pohybu ruky je nutno dbát, aby trajektorie pohybu sledovala oblouk křivku.



Obr. 11: WILLIAMS Richard: *The Animator's Survival Kit, Expanded Edition*. Faber & Faber, 2009. ISBN 057123847.

2.8 Secondary action – Druhotná akce

Jakákoliv akce následující po anticipaci se dá dělit do dvou typů. Primární akce je motivována myšlenkovým pochodem postavy, která se rozhodne k nějakému pohybu. Na tu může navázat sekundární akce, která je výsledkem akce primární. Jedná se například o vlající kabát za běžícím mužem, rozhoupaná větev, kterou těsně mine, hopsající klobouk pod poskakujícím tanečníkem atd.

2.9 Timing

Správný timing je jednou z nejdůležitějších principů animace. Tímto způsobem se dá velmi zesílit dynamika pohybu, akcentování v hereckém projevu a dramatizace celé scény. Každá akce vyžaduje svůj vlastní čas. Změnou rychlosti a časování se dá docílit spoustu zajímavých efektů.

¹² JOHNSTON Ollie, THOMAS Frank: *Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions, 1995. ISBN-10 0786860707.

Zrychlený pohyb působí humorně nebo vyhroceně, pomalými pohyby se dá lépe vyjádřit krása, elegance a smyslnost.

Richard Williams vypráví o tom, jak mu jednou jeho známý pustil video se záběry z celého světa, které nebyly natočeny v reálné rychlosti, ale záměrně zrychlené nebo zpomalené. Sloni běžící rychle jako myšky, zpomalené záběry s líbajícími se dvojicemi, muž, který si zpomaleně strká do ucha vatovou tyčinku a přitom jak s ní rejdí v uchu, dochází k nepatrným pohybům svalů ve tváři způsobených pocitem blaženosti, které by v normální rychlosti nebyly vůbec patrné. Jednou z Williamsových pravidel je animovat postavy v o kousek větší nebo menší rychlosti a kombinovat je. Dochází pak k větším kontrastům, které nejsou na první pohled jasně viditelné, ale dodávají pohybu větší zábavnost a zajímavost.

Například velmi rozdílně působí časování u dvojice póz, kdy v první stojí postava s hlavou nakloněnou blíže k pravému rameni a v druhé póze k rameni levému s bradou mírně zakloněnou. Bez žádné mezifáze pohyb působí, jako kdyby byla postava udeřena neskutečnou silou do hlavy, která byla tímto úderem málem odervána od těla, s jednou mezifází to vypadá, jako by postava dostala po hlavě teflonovou pánvi nebo cihlou, při dvou mezifázích postava trpí nervózním tikem, svalovou křečí nebo nekontrolovatelným šubem. Při třech mezifázích se postava vyhýbá letící teflonové pánvi nebo cihle, u čtyř mezifází vyráží ostrý příkaz „Pospěšte si!“ „Uhněte!“, při pěti vás již mnohem přátelštěji vyzývá „Pojďte tudy.“ „Jsem tady“. Při šesti uvidí krásnou dívku nebo sportovní auto, které si vždy přál si pořídit. Při sedmi se snaží pořádně si něco prohlédnout, při osmi hledá konzervu s paštikou v kuchyňské lince, při devíti něco hodnotí nebo o něčem přemýšlí a při desíti mezifázích si protahuje strnulý sval.

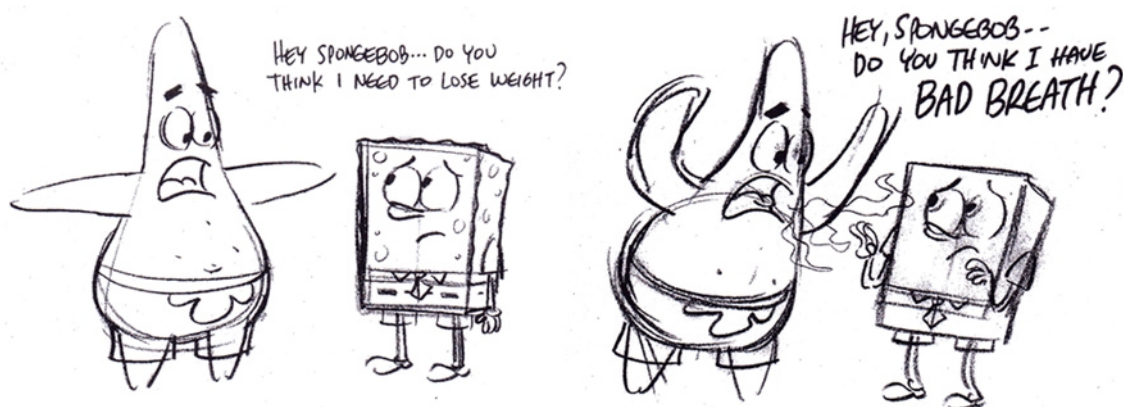
Timing je důležitým nástrojem pro dramatizaci a správné načasování a akcentaci pohybu, která je více rozespána v sekci 3. *Principy charakterové animace*.

2.10 Exaggeration – Přehánění, nadsázka

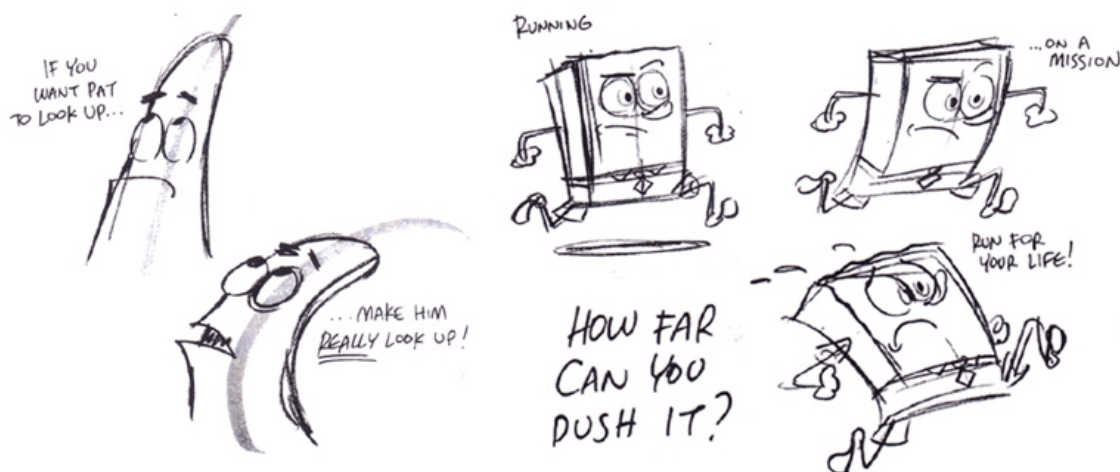
Walt Disney měl specifický pohled na to, jak by měla animace scén vypadat. Spoustu animátorů tím velmi mátl, když nejprve požadoval více realismu v animaci a potom nebyl s výsledkem spokojený, protože mu přišel nedostatečně přehnaný. Když Walt chtěl realismus, měl ve skutečnosti na mysli karikaturu realismu.

Když měl animátor Dave Hand naanimovat scénu, kde jel Mickey Mouse v autě, které se dostalo do malé kolize, měl dojem, že je scéna dostatečně zábavná. Ale Walt Disney nebyl s výsledkem spokojen, podle něj nebyla scénka dostatečně akční, postrádala náboj, a celou

scénu mu vrátil k předělání. Tato situace se opakovala šestkrát, než se Dave rozhodl všechny pohyby a pózy přehnat tak, aby Walt Disney musel upustit od svých požadavků. Animace auta byla přehnaná a pózy pokřivené na nejvyšší míru, a poté, co Disney shlédl tuto verzi, očekával, že bude propuštěn, Disney řekl: „Tohle to, Dave, je přesně to, co jsem celou dobu chtěl.“ Když pak Dave režíroval vlastní film, říkal svým animátorům: „Udělaliby pro mne něco? Mohli byste to naanimovat tak extrémně, abych z toho vyletěl z kůže?“¹³



Obr. 12: COHEN Sherm: www.CartoonSNAP.com [elektronická skripta]. Viacom International © 2008 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: http://cartoonsnap.com/blogspot/sherm-spongebob-drawing-tips/sherm_tips_12_background_staging.jpg



Obr. 13: COHEN Sherm: www.CartoonSNAP.com [elektronická skripta]. Viacom International © 2008 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: http://cartoonsnap.com/blogspot/sherm-spongebob-drawing-tips/sherm_tips_12_background_staging.jpg

13 JOHNSTON Ollie, THOMAS Frank: *Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions, 1995. ISBN-10 0786860707.

2.11 Solid drawing - kompaktnost kresby

Celkový postoj těla je velmi důležitý nejen z hlediska vyjádření charakteru a emocí postavy¹⁴ ale i z hlediska iluze, že se jedná o trojrozměrnou postavu zasazenou v určitém prostředí. Pokud se jedná o kreslenou animaci, kde jsou tvary těla postav formování pomocí obrysových linek, měla by se měnit tloušťka a hustota nakreslených linek v závislosti na objemu postavy.

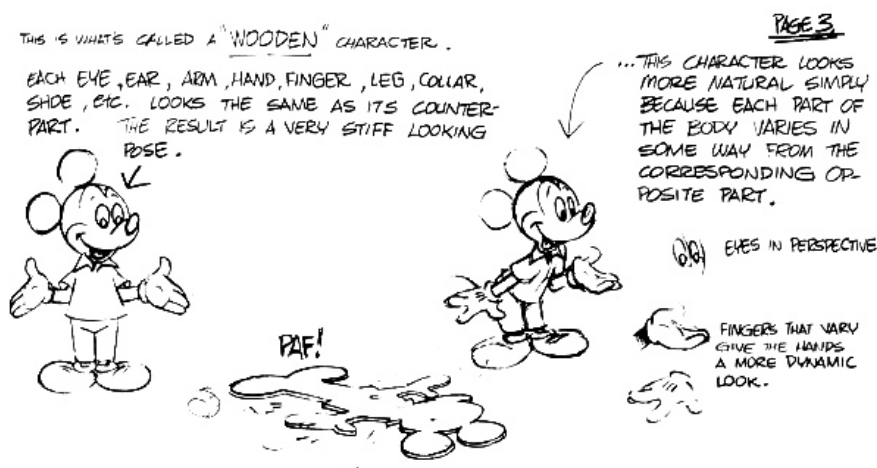
Samotná póza by měla být dobře čitelná v siluetě¹⁵, mít objem a dynamiku, kterou je velmi těžké udržet v rámci pohybu celé herecké akce. Neboť jejím základem je pravidlo vyhnout se symetrickému postavení rukou, nohou a nejmavého úhlu a sklonu celého těla. Pokud je pozice postavičky příliš symetrická, působí nezajímavě a strnule. Samozřejmě se toto pravidlo nedá aplikovat u všech postav, velmi záleží na výtvarné stylizaci celého filmu, charakteru postav a na animaci samotné, jako je například série animované série večerníčku Krteček nebo Rákosníček.



Obr. 14: MATTESI Michael D.: *Character Design for the Life Drawing*
Elsevier, 2008. ISBN: 978-0-240-80993-9.

14 Viz kapitola 4. *Pracovní postup*

15 Viz kapitola 4. *Pracovní postup*



Obr. 15: JOHNSTON Ollie, THOMAS Frank: *Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions, 1995. ISBN-10 0786860707.

2.12 Appeal – vzhled, dojem ze vzhledu

Vzhled postav a jejich atraktivita je velmi zásadní a určuje, jakou mu bude divák věnovat pozornost v průběhu scény. Její celkový zjev by měl odpovídat její osobnosti a charakteru a zároveň být dostatečně zajímavý. Například záporné postav by měly být nějakým svým rysem výrazné a atraktivní, aby měl divák zájem sledovat její scény, ošklivé postavy by zase měl být obdařeny nějakými specifickými charakterovými vlastnostmi, které posilují jejich atraktivitu.



Obr. 16: Jafar



Obr. 17: Stromboli (Pinocchio)



Obr. 18: *Sim Salabim (Presto, r.: Doug Sweetland, USA, 2008)*

3 ACTING - PRINCIPY CHARAKTEROVÉ ANIMACE

Herectví animované postavy je v tom nejlepší smyslu uměním pantomimy, ve kterém je síla postavy a její půvab měřen jejím vlastním hereckým výkonem¹⁶

Postava musí být pro diváka opravdová a uvěřitelná, je třeba aby bylo znatelné, že jedná ze svých vlastních pohnutek a ne, že to chce pan režisér ve scénáři. Tato část je již plně v rukou animátora, který vdechne postavičce život. Měl by si být vědom všech základních principů animace, znát základy motoriky, fyzikálních vlastností, aby se mohl soustředit na vyjádření herecké akce postav.

3.1 Příprava pro animaci záběru

Dříve než se animátor pustí do animace dané akce v záběru, měl by si ji předtím detailně promyslet. Někteří animátoři ve studiu Disney strávili několik dní promyšlením záběru, analýzou pohybu, timingu a herecké akce, než se rozhodli scénu naanimovat. Neboť čím lépe je akce promyšlena, tím jednodušeji a rychleji je provedena samotná animace.

3.2 Charakterizace postav pomocí animace

Pohyb animované postavičky může divákovi prozradit spoustu věcí, nejen děj, motivaci a emoci jednající postavy, ale i její osobnost a specifické znaky, které ji odlišují od průměrných postav. Tím může být jak specifická dikce a timing postavy, způsob jakým se

¹⁶ LARSON Eric: *Personality: Command Performance* [elektronická skripta]. Animation Meat © 1999-2008 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: http://www.animationmeat.com/pdf/nineoldmen/ELEnt13_Personality.pdf

pohybuje, tak i drobné pohyby, gesta a úkony.

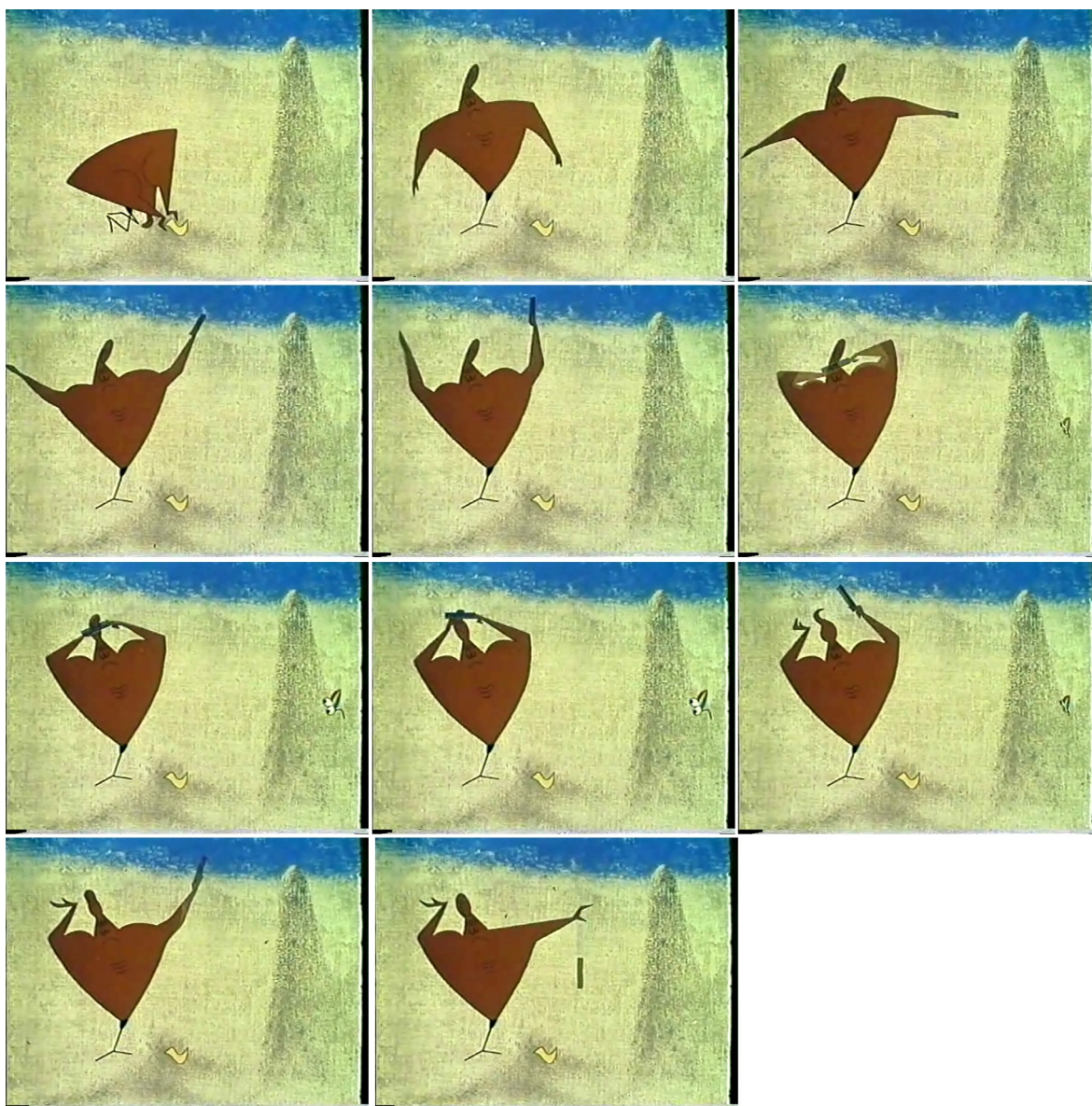
Oslík z filmu *Shrek* je kontrastem k věčně mrzutému a uzavřenému zlobru Shrekovi. Věčně upovídaný a zvědavý osel je důležitou komickou částí celého filmu. Jeho vystupování a herecký výraz jsou tomu přizpůsobeny. Jeho pohyby jsou roztěkané, výrazně akcentované, a velmi vzdálené motorickým vlastnostem zvířat jeho druhu. Chová se spíše jako Shrekův roz dováděný pes, poskakuje kolem něj, klopí uši, když je smutný nebo se bojí. Typická je scéna, kdy se chce uvelebit v pelišku, otočí se kolem své osy a pak si teprve lehne, stejným způsobem se chovají psi. Na druhou stranu pes je šelma a jeho běh je většinou elegantní, což by se k osobnosti Oslíka příliš nehodilo, animátoři se tedy inspirovali během zajíce, kdy zadní nohy přiskakují za předními téměř najednou, nebo poskakuje jako parkurový kůň, což v jeho podání, působí velmi komicky.



Obr. 19: *Shrek* (*Shrek*, r.: Vicky Jensen, Andrew Adamson, USA, 2001)

Králíček Thumper z filmu *Bambi* se odlišuje od svým malých bratříčků charakteristickým pohybováním čumáčku, jakoby kdyby čenichal. Zde je ale tento pohyb podvědomý, a Thumper jej nedělá záměrně.

V krátkém filmu Surogat je statný svalovec zneškodněn závistivým kolegou, a ve chvíli svého skonu si ještě teatrálně vytáhne hřeben a přičísne si vlasy. Toto gesto má nejen komický charakter, ale také výstižně dokresluje osobnost a priority jeho postavy.



Obr. 20: Surogat (r: Dušan Vukotić, Jugoslávie, 1961)

3.3 Dramatizace a akcent pohybu

Základními kritérii v nástroji a animaci je pohyb, rytmus a časování.

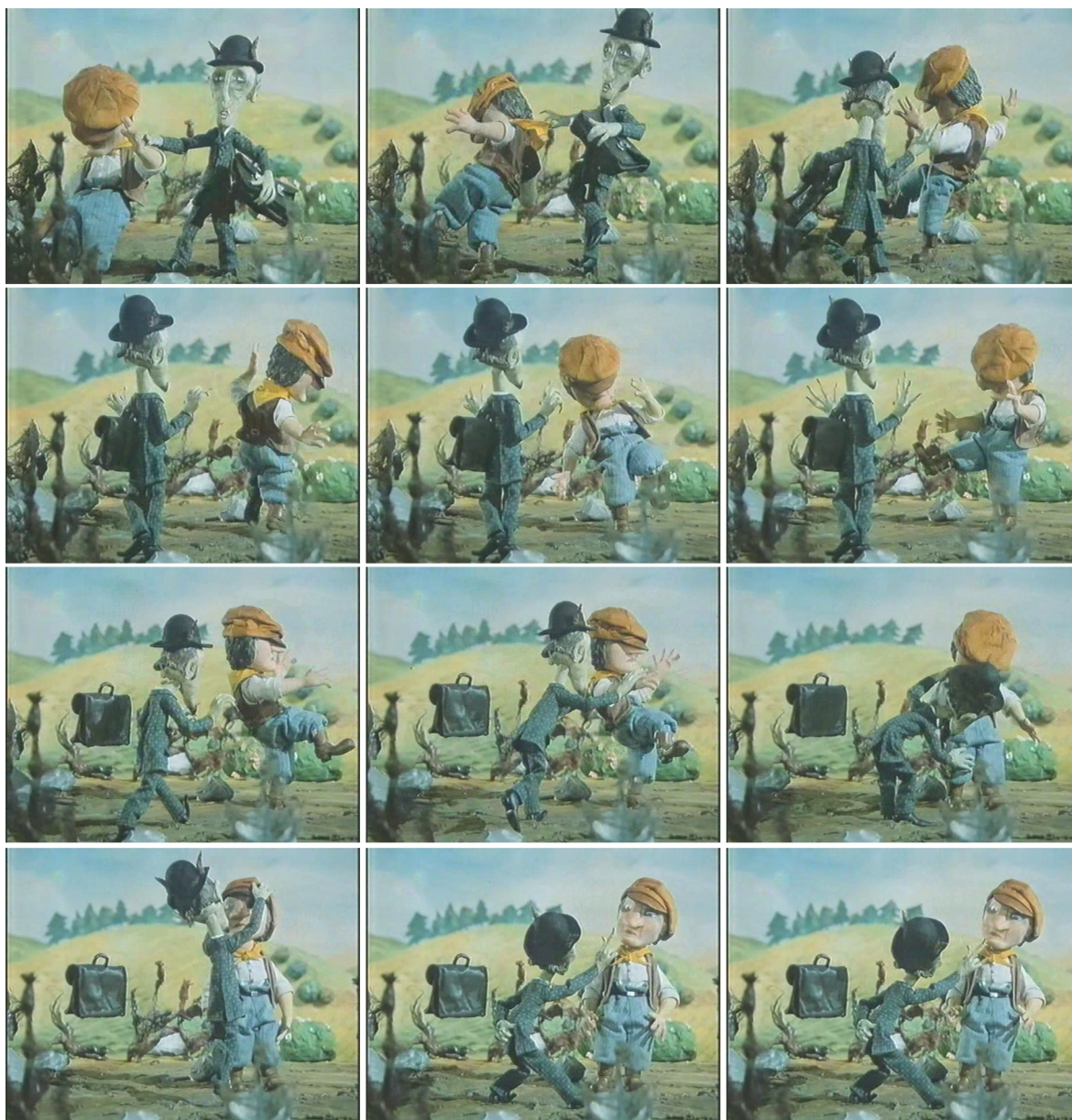
Ve filmu Prokletí Králíkodlaka je vzhledem k použité technice loutkové animace velmi důležitý timing. Film je animován ve frameratu 12, tzn. že nejsou možné žádné dlouhé plynulé pohyby, ale spíše kontrast rychlých pohybů a výdrží podle principu *slow-out a slow-in*. Extrémní klíčová póza v cca 3 framech, předznamenání ve formě podobné pózy, ale v mírným pohybem dopředu, jeden frame švih, nebo rovnou další extrémní póza, která má dozvuk v podobných pózách s drobnou dohrou na nejméně 8 framů.

Názorná ukázka je ve scéně, kdy je Wallace probuzen a pomocí složitého mechanismu vestavěného do svého domu „dopraven“ přímo ke stolu, kde mu Gromit připravuje snídani. Wallace napřáhne paže, mechanické ruce mu prudkým pohybem navlečou přes hlavu svetr, jeho hlava se na okamžik zadrhne v límečku, další frame, kdy vyčuhuje kousek protáhlého čela a v následujícím framu je již extrémní póza s hlavou nahoře. Reálnost pohybu podporuje opožděný pohyb uší, které mu vylétnou a vrátí se do původní polohy až v dalších framech. Wallaceova hlava v dozvuku pohybu mírně zakrouží a tím je podpořen dojem, že se Wallaceovi zatočila hlava a zároveň má divák čas tento pohyb zaznamenat a dekodovat.

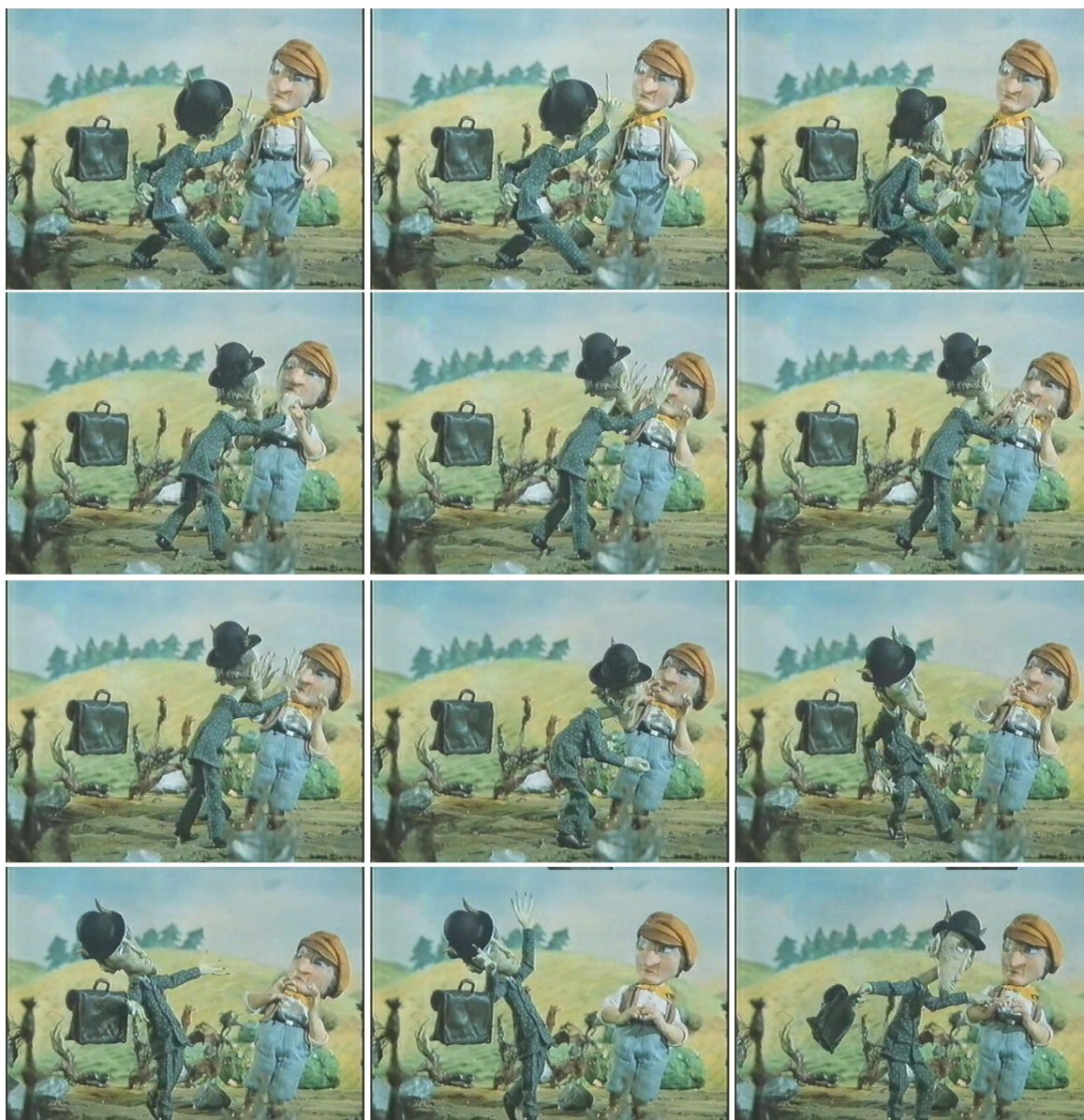


Obr. 21: Wallace & Gromit: Prokletí králíkodlaka (*Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit*, r.: Nick Park, Steve Box, Velká Británie, 2005)

Dalším dobrým příkladem je animace v českém loutkovém filmu *Až opadá z listí dubu*, která je mnohem živější a pózy výraznější než styl animace studia Aardman. Loutky nemají pohyblivá ústa a obličej nemění zásadně výraz tváře, proto jsou vedeny k většímu herectví pomocí řeči těla, aby jejich emoce byly pro diváka lépe čitelné.



Obr. 22: Až opadá listí z dubu (r: Vlasta Pospíšilová, Československo, 1991)



Obr. 23: *Až opadá listí z dubu* (r: Vlasta Pospíšilová, Československo, 1991)

3.3.1 Drobné pohyby

Velký pohyb ve scéně, který má za účel posouvat divákovu pozornost nebo samotnou postavu po obraze, naznačuje ducha a emoce postavy, ale zásadními jsou pohyby malé, drobné, přidané k pohybům velkým, které posilují postoj a emoce, a dávají další rozměr a pravdivost celé herecké akci, která by bez nich sice byla srozumitelná, ale obyčejná a pro diváka méně zábavná.

Například roz dováděné hříbě běžící skrz pole najednou vyskočí do vzduchu, divoce zatřepe hlavou a vykopne zadníma nohama za sebe, a poté běží nerušeně dál, mizíce ze záběru. Nebo malé dítě, batolící se po podlaze na všech čtyřech, divoce kmitá nohama a rukama

s hlavou a rameny kolébajícími se ze strany na stranu, nedočkavé až se dostane ke svému cíli.¹⁷

Tyto drobné pohyby dodávají pohybům velkou sílu a emoci, projevuje se v nich specifický charakter postav, čímž se stávají pro diváka uvěřitelnější, přirozenější a tím dokážou diváka lépe vtáhnout do scény. Mohou být lehce čitelné nebo skoro nepatrné. Divák je vnímá spíše podvědomě.

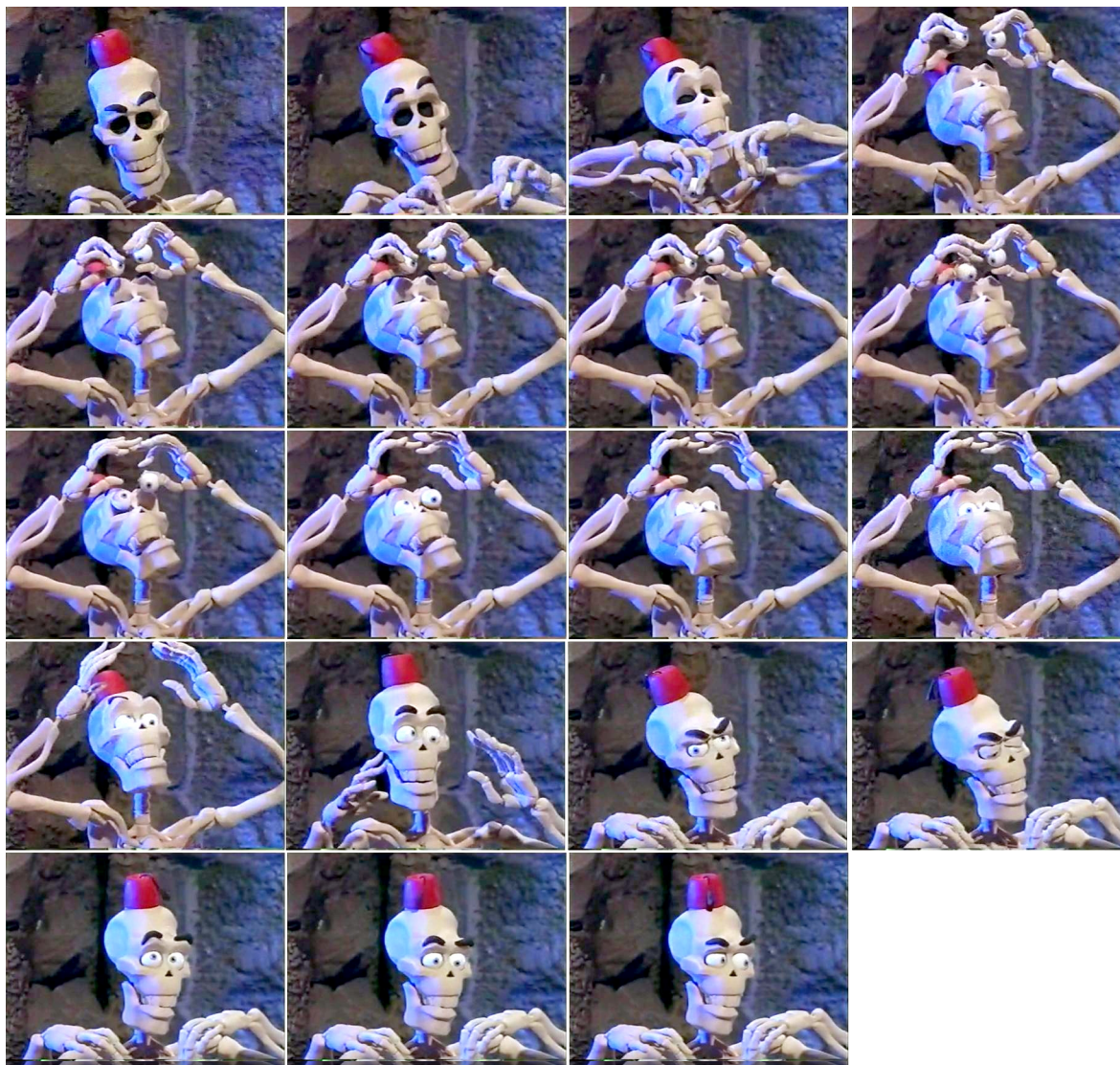
Vystihující je scénka s Oslíkem ve filmu Shrek. Oslík je zamyšlený a dostane nápad, že se přidá k Shrekovi na jeho pouti, je to bleskový nápad, který mu dodá energii, tu vyjádří pomocí drobných poskočení. Něco podobného dělají malé děti, když se na něco velmi těší, nebo se doví, že pojedou na výlet atd. Osel potom, co dostane nápad, zadupá postupně zadníma a předníma nohama, přitom se frame předtím než jde noha zpět k zemi, se prohýbá jeho hřbet a břicho. Jsou to drobné pohyby, které ve své rychlosti nejsou takřka postihnutelné, ale v dané působí velmi věrně a dodávají celému výstupu na opravdovosti a zábavnosti.

17 LARSON Eric: *Movement, Rhythm, and Timing for Animation* [elektronická skripta]. Animation Meat © 1999-2008 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: http://www.animationmeat.com/pdf/nineoldmen/ELEnt6_Timing.pdf



Obr. 24: *Shrek* (*Shrek*, r.: Vicky Jenson, Andrew Adamson, USA, 2001):

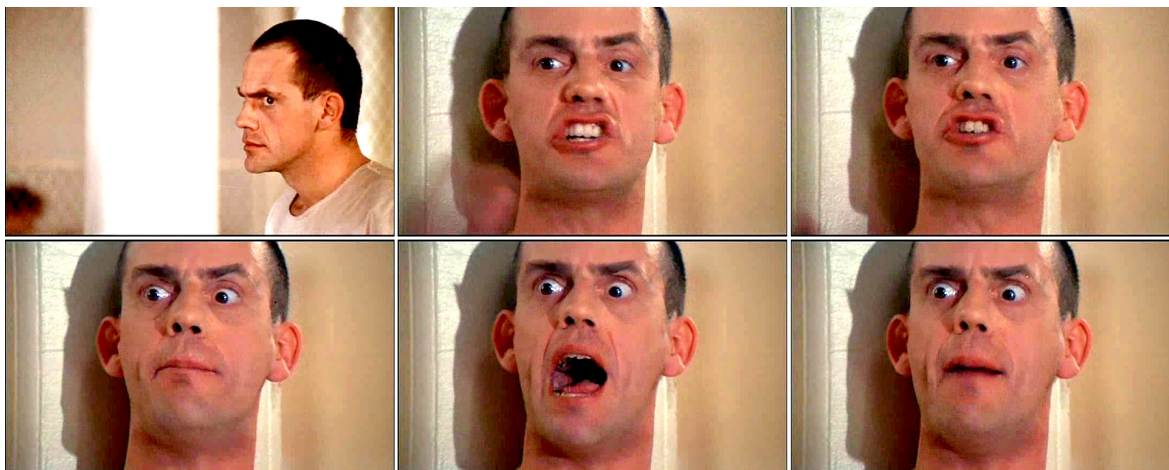
Další případ se dá nalézt ve scéně filmu *Claymation Comedy of Horrors Show*, kdy se snaží kostlivec podívat na svého spolusedícího, prase Wilshire, nahmatá svoje oči ležící na stole, pozvedne je v polo-detailu nad sebe a drobnými pohyby rukou zleva doprava si zkorriguje pozici očí nad hlavou, několik framů výdrž, ruce očí pustí a ty dopadnou do důlků a ještě se tam chvíli otáčejí na místě. Díky těmto malým pohybům a vhodně zvoleném timingu, kdy byla přidána výdrž před spuštěním očí, se zvýšilo napětí a zároveň absurdita celé scény.



Obr. 25: Claymation Comedy of Horrors Show (r: Will Vinton, USA, 1991)

Kouzelník z filmu *Sim Salabim* předvádí své triky na jevišti před publikem, je svými nacvičenými pohyby velmi jistý a vyžívá se v nich, ale tím že musí mít profesionální vážnou masku, vyjadřuje svůj požitek ze svých gest pouhým jemným rozkolébáním hlavy do stran v rozmezí max. pár pixelů. Tato drobná akce je okem diváka téměř neviditelná, ale jeho podvědomí tento pohyb zaregistruje a posílí tím požitek ze sledování kouzelníkovy pohybu.

Na druhou stranu někdy méně, znamená více. Například ve filmu *Přelet nad kukaččím hnízdem*, ve scéně, kdy dojde k roztržce mezi chovanci, dává herec Christopher Lloyd najevo vztek, nenávist a němou hrozbu pouze strnulým mírně nakloněným postojem a dlouhým zamračeným pohledem adresovaným jeho nepříteli. a celé napětí je významně podtrženo tím, že v záběru vůbec nemrkne, jen upřeně sleduje svou oběť a kulí čím dál více oči.



Obr. 26: *Přelet nad kukaččím hnízdem (One Flew Over the Cuckoo's Nest, r.: Miloš Forman, USA, 1975)*

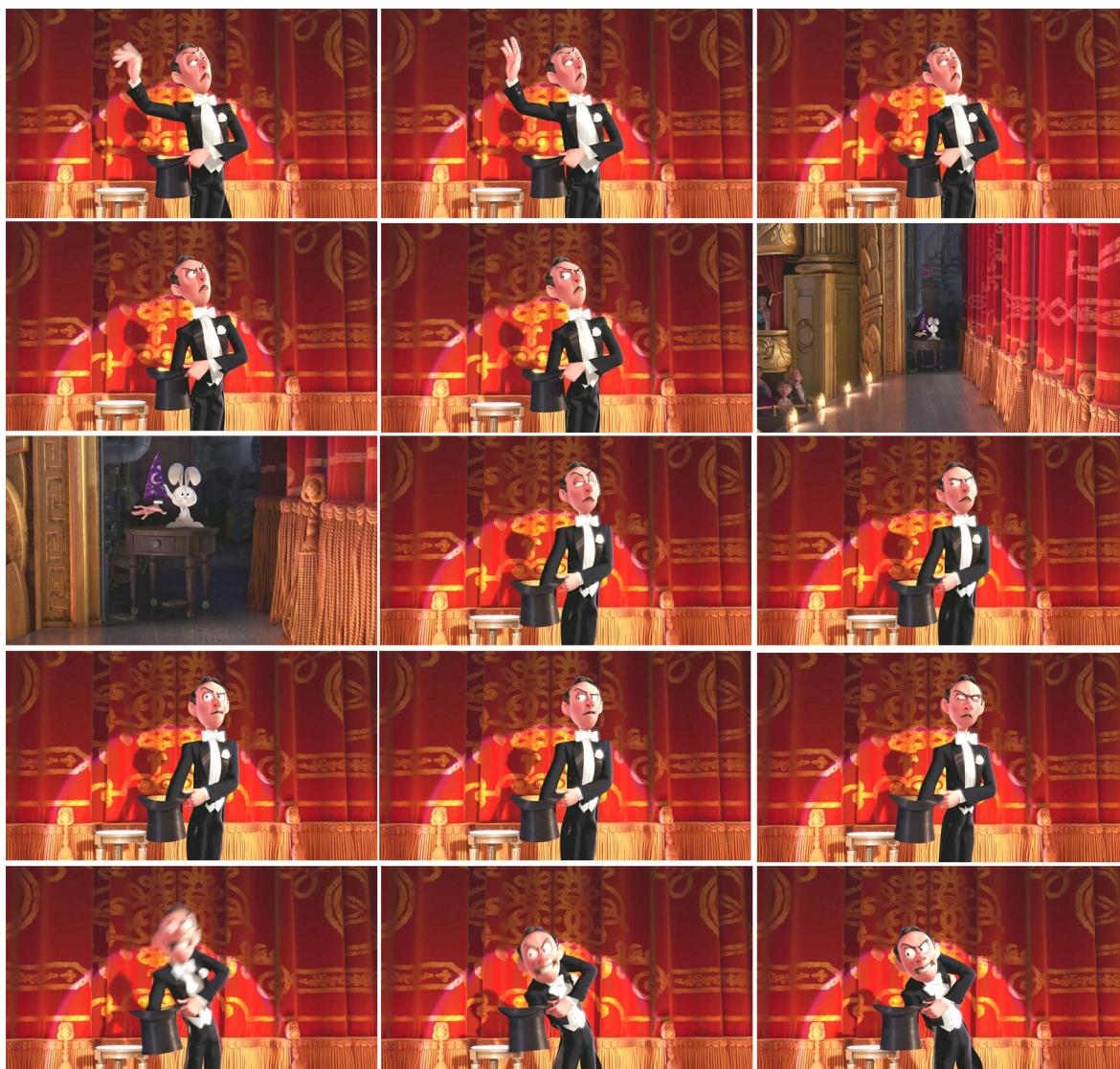
3.3.2 Kontrast póz a rychlosti pohybu

Kontrast rychlosti pohybu a póz je důležitým nástrojem, který zvyšuje atraktivitu samotné animace.

Kouzelník ve filmu předvádí své číslo s kloboukem. Předstoupí s rukama za zády, vypnutá hrud', nečekaně zvedne ruce (bez anticipace), dozvuk v pohybu dlaní, „pozor něco se bude dít, pozorně mne sledujte“, ležérně máchne levou rukou zatímco v pravé se mu objeví klobouk, dramaticky vykulí oči, výdrž, a předklání hlavu v úkloně, dozvuk, opět bez anticipace klobouk rychle natáhne klobouk před sebe a pomalým plynulým pohybem se otáčí celým tělem zleva doprava, aby ukázal prázdný obsah klobouku. Opět se rychle postaví do pozoru, pravou rukou zakrouží nad kloboukem a pak ji do něj strčí. v celé sekvenci pohybů je vidět jeho jistota, jak se snaží pracovat s napětím a ohromit obecenstvo. Je zde dobře využit kontrast mezi rychlostmi jednotlivých pohybů. Rychlé švihy jsou následovány výdržemi, nebo prokládány delšími plynulými pohyby, které celou akci „usadí“. Kdyby sebou postava kouzelníka neustále házela a rychle kmitala, nebo naopak byla úplně statická a neměnila by pózy, stala by se sterilní a divák by o tuto postavu ztratil zájem.



Obr. 27: Sim Salabim (Presto, r: Doug Sweetland, USA, 2008)



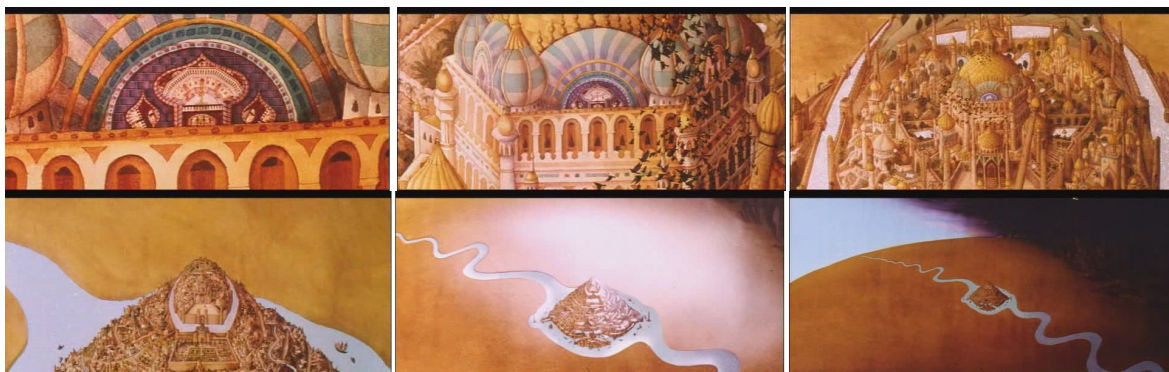
Obr. 28: *Sim Salabim (Presto, r: Doug Sweetland, USA, 2008)*

Ve filmu *Thief and the Cobbler*¹⁸ je velmi působivě zapracován kontrast póz, anticipace, timing a hlavně staging, kdy kamera sledující v polocelku hořekujícího sultána, najíždí na jeho vytřeštěné oko, zvedá se do nadhledu, až již postava a sultánovy šaty tvoří na bohatě zdobených dlaždicích mozaiku, vrací se do sultánových křičících úst, aby pak vyletěla opět nahoru, proletěla pozpátku oknem komnaty a letěla dále od paláce, který se slévá s okolními domy v jedno město a v pravém okraji obrazu se objevuje původce sultánova strachu, blížící se temný oblak prachu, skrývající hrozbu.

¹⁸ Tento film má v distribuci více názvů: *The Thief and the Cobbler* (1992 workprint), *The Princess and the Cobler* (1993, Majestic Films), *The Arabian Knight* (1995, Miramax), vznikla neoficiální verze *The Thief and the Cobbler: The Recobbled Cut* z roku 2006, kde jsou přidány scény, které nebyly finálně dokončeny nebo vystřiženy.



Obr. 29: *The Thief And The Cobbler* (r.: Richard Williams, Velká Británie , USA, Kanada, 1995)



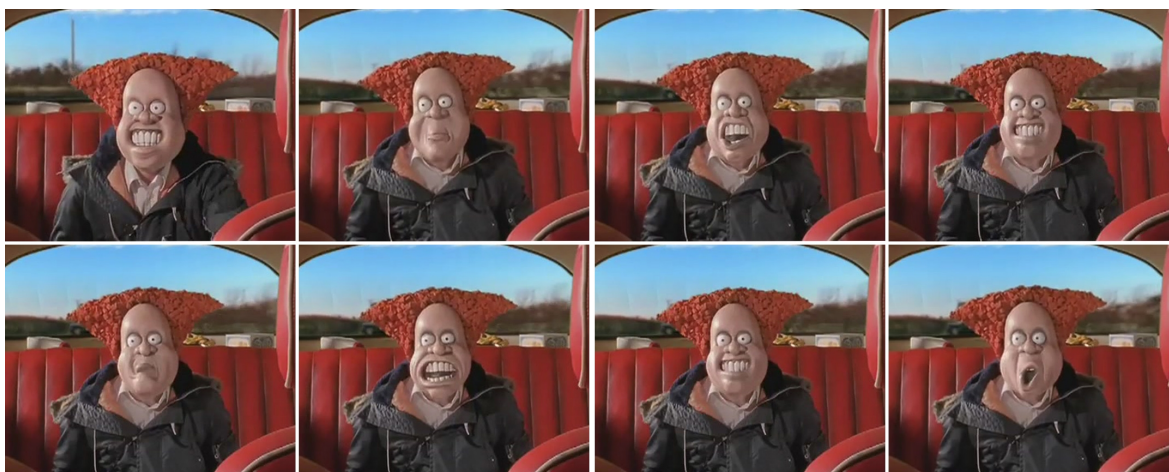
Obr. 30: *The Thief And The Cobbler* (r.: Richard Williams, Velká Británie , USA, Kanada, 1995)

3.4 Dialog a Lip-sync

Na způsob odehrání dialogu a na úlohu lip-syncu¹⁹ v rámci celé animace nahlíží studia různě. Studio Pixar se například více soustředí na samotný herecký výkon mluvící postavy, animátoři se snaží vyjádřit myšlenky a emoce, o kterých postava mluví, pomocí řeči těla a výrazu obličeje. Tento styl je blízký pantomimě. Když sledujete mluvícího člověka, tak ve většině případů svá slova nějakým způsobem podporuje, například gesty rukou, nakloněním hlavy, krčením ramen, zamračením se atd. Samotná artikulace slov má podružný charakter. Nicméně je profesionálně zvládnutá.

Naopak studio Aardman staví u dialogu svých postav právě na lip-syncu. Celková kompozice ve tváři, malé, blízko u sebe posazené oči, pod nimi vystoupilý oblý nos, pod kterým se rozšiřují velká ústa a bělají výrazné zuby, směřuje pozornost diváka hlavně na mluvící ústa. Postavy se při dialogu hýbou minimálně, zato ústa hrají plejádou tvarů střídajících se při rychlé mluvě postav. Samotný britský akcent, kterým postavy ve filmech Wallace & Gromit mluví, vyžaduje výraznou artikulaci.

¹⁹ V animovaném filmu jde o animaci hereckého projevu a artikulace postavy na zvukovou nahrávku mluveného slova nebo zvuků.



Obr. 31: *Angry Kid (Aardman animation)*

Oproti tomu Wallaceův pes Gromit žádná ústa nemá (jako i ostatní zvířata v aardmanovských filmech), jeho obličej figuruje velký černý nos a oči, které ale odehrávají v některých případech mnohem větší hereckou akci a emoce, než jeho umluvený kolega. Svoji náladu a emoce vyjadřuje pomocí řeči těla a pohyby obočí a uší.



Obr. 32: *Wallace & Gromit: Prokletí králikodlaka (Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit, r.: Nick Park, Steve Box, Velká Británie, 2005)*

Žralok Bruce (Hledá se Nemo) se při dialogu příliš nepohybuje, jeho hlavním rysem, kterým děsí všechny kolem sebe, je obrovská tlama plná zubů. Díky ní velmi dobře artikuluje a při každé samohlásce roztáhne doširoka svou tlamu. Při představě, že by sebou házel do stran nebo pouze špulil pus, by působil směšně, což v této scéně rozhodně nebylo záměrem.



Obr. 33: Hledá se Nemo (Finding Nemo, r.: A. Stanton, L. Unkrich, USA, 2003)

3.5 Stylizace, realismus, naturalismus

3.5.1 Stylizace

Je velmi velký rozdíl mezi živým hercem ve filmu a hercem animovaným. U živého herce sleduje divák jemu dobře známé rysy, které vidí každý den kolem sebe, které jsou vlastní i jemu samému. Herec má světlou, tmavou pleť, vlasy, vousy, obočí, uši atak dále, až na pár výjimek, většinou záměrných, vzhled herce nevybočuje z typů, které jsou divákovi dobře známy. Projev herce tedy není „přebíjen“ jinými, neznámými prvky, které divák musí dekódovat, to znamená je schopen zachytit i nepatrné mimické změny a gesta herce, tzv. drobnoherectví.

To platí u hraného filmu. v případě divadelní hry, kdy divák sedí mnohem dále od herců, kteří jsou ve své životní velikosti a nemá možnost vidět detaily a drobné změny tváří, je herec nucen zvolit jinou metodu svého projevu. Je třeba, aby jeho gesta byla viditelná i pro diváka v poslední řadě sálu a tomu musí přizpůsobit výraz a velikost gest. Krok je delší, gesta výrazná až přehnaná, líčení výrazné až groteskní, hlas silnější a slova pečlivě artikulovaná.

Podobně se musí přizpůsobit herectví v animovaném filmu. Divák zde nesleduje jemu lehce rozpoznatelné tváře herců a prostředí, ale je mu představen obraz postav a prostředí

ve výtvarné a pohybové stylizaci, která velkým dílem zaměstnává divákovu pozornost, ať vědomě nebo podvědomě. Velký vliv má míra stylizace výtvarného zpracování a samotné animace.

Asi každého, kdo viděl v dětství Medusu ve filmu *Souboj Titánů* (*Clash of the Titans*) z roku 1981, tato přízračná postava děsila ve snech. Jednalo se o kombinaci hraného filmu s animovanou loutkou v reálném prostředí, kdy Perseus, živý herec se snažil zabít bytost jménem Medusa, která měla místo vlasů klubko hadů a spodní část těla tvořil dlouhý hadí ocas s chřestícím koncem. Medusa byla animována klasickou technikou animace loutky, není známo jestli výsledný „trhavý“ neplynulý pohyb Medusy byl záměrem, anebo technickým omezením animace v roce 1981, ale právě tento pohyb nezvyklý pohyb působí na plátně velmi děsivě. v porovnání s ní je nová verze Medusy v *Souboji Titánů* z roku 2010, která již byla vytvořena technikou 3D animace velmi nepřesvědčivá a slabá. Je to samozřejmě výsledkem špatného záběrování, celkového designu Medusy, její až neskutečně rychlé a „nadpřirozené“ pohyby již nepůsobí věrohodně a pravděpodobně překročily mez zvanou *Uncanny Valley*.

3.5.2 Rotoskoping, Motion Capture

Polární Expres byl velkým neúspěchem v oblasti počítačové animace. Byla zde použita technika motion capture, kdy byla veškeré pohyby živých herců nasnímány pomocí přesné sítě bodů rozestých po celém jejich těle a obličejí a převedeny na 3D modely postav, které byly přesnými kopiemi svých živých protějšků a které se pak pohybovaly přesně podle nich. Ale bohužel výsledek ve filmu tak nepůsobí. Postavy jsou vypadají jako zombie a jejich pohyby jsou divné. Takový je názor většiny diváků, i když oni sami si neumí vysvětlit proč na ně tato precizní 3D kopie jejich oblíbeného herce Toma Hankse působí „prostě divně“. a děti ve vlaku přímo strašidelně. Tímto problémem trpí filmy jako *Final Fantasy*, *Beowulf* ad.

Hlavním důvodem je, že zde není dodržen jeden ze základních principů animace a tím je určitá stylizace a nadsázka (*princip Exaggeration*). To aby 3D postava působila přirozeně neznamená, aby animátor slepě kopíroval reálné pohyby a grimasy živých herců. To že se postava hýbe realisticky ještě neznamená, že se hýbe přirozeně. Na rozboru animátora Warda Jerkinse na jeho blogu²⁰ je jasně vidět, že stačí opravdu málo, posunutí obočí více

²⁰ WARD Jenkins: *The Polar Express: a Virtual Train Wreck (conclusion)* [online]. The WARD.O.MATIC © 2004 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: http://wardomatic.blogspot.cz/2004/12/polar-express-virtual-train-wreck_18.html

nahoru, výraznější orozevření úst, naklonění těla atd., aby se tyto 3D zombie staly opět dýchajícími osobnostmi s emocemi a charakterem.



Obr. 34: WARD Jenkins: *The Polar Express: a Virtual Train Wreck (conclusion)* [online]. The WARD.O.MATIC © 2004 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: http://wardomatic.blogspot.cz/2004/12/polar-express-virtual-train-wreck_18.html

Podobným neduhem v menší míře trpí i některé záběry, hlavně polodetaily a detaily postav, v českém filmu Alois Nebel. Byla zde použita technika rotoskopie, kdy byly animátorům dodány již hotové natočené scény s živými herci. Úkolem animátorů bylo všechny pohyby herců přesně okopírovat a tím rozpochybovat graficky velmi vyvedené postavy vycházející z komixové trilogie Alois Nebel, autorů Jaroslava Rudiše a Jaromíra 99. Hlavním problémem bylo již použití zdroje pro překreslení animace. Samotné herecké výkony pánů Karla Rodena, Miroslava Krobota ad. byly výtečné a přesně uchopené v rámci celé atmosféry filmu, ale pouze pro film hraný. Pouhé překreslení jejich gest a výrazů obličeje nemohlo stačit, neboť tyto nepatrné změny ve tvářích a i samotný *timing* jejich pohybů byl utopen ve změti „plovoucích“ linií a ploch tvořících detaily jejich obličejů. Je velmi těžké přesně

kopírovat reálné pohyby herců. Neboť jejich hlavní pohyb je „ověňčen“ řadou drobných až miniaturních změn jak ve tvaru, tak i světelnosti, jejichž přesné okopírování nechtěně zvelečí tyto změny a celkový výraz tváře se stane nekontrolovatelnou změť plavajících linií a bodů. Samotné promazání a vyčištění některých mezifází někdy může pomoci, ale většinou pak tyto pohyby působí příliš mechanicky. Autoři filmu tvrdí, že se snažili výrazy herců trochu posunout a nadsadit, hlavně v oblasti očí ²¹, ale v rámci technické náročnosti a vlivu obrazového zpracování se výsledek jeví jako nedostatečný.

Podobnému problému se čelí film *Temný obraz*, jehož finální vzhled je také tvořen technikou rotoskopie, ale zde je patrné, že již samotné výkony a projev herců byly přizpůsobeny této technice mnohem více. Herci zde více přehrávali, zaujímali výraznější pózy, a větší kontrast v timingu, ale i zde jsou rušícími elementy plovoucí vlasy kolem tváře, postupně se měnící tvar obličeje ad. Výhodou, která tento nedostatek poněkud vyvažuje, je rychlejší vnitřní tempo záběrů a svým způsobem i psychický stav jedné z hlavních postav, která má problémy s drogami.



Obr. 35: Alois Nebel (r.: Tomáš Luňák, Česko / Německo, 2011)

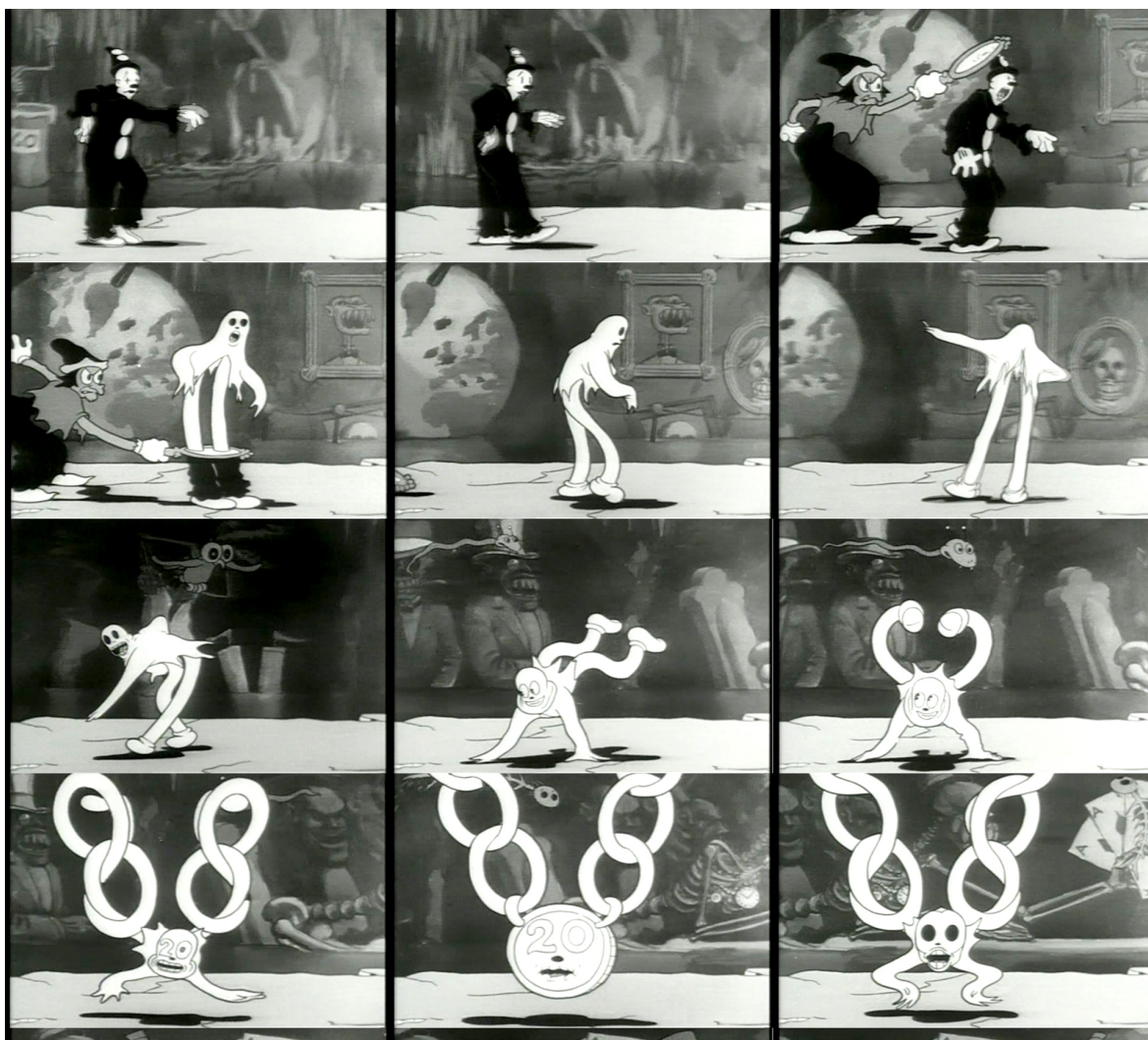


Obr. 36: Temný obraz (Scanner Darkly, r.: Richard Linklater USA, 2006)

21 Alois Nebel - Film o filmu. In: *Youtube* [elektronická skripta]. 2011-09-27 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: [youtube http://www.youtube.com/watch?v=pPsm5AjKxCg](http://www.youtube.com/watch?v=pPsm5AjKxCg)

Obecně lze říci, že využití techniky rotoskopie je dvojsečná zbraň, díky ní jsou pohyby postav a jejich celkový vzhled blízký reálnému světu, ale vlivem nepravidelností a drobných změn, absencí výdrže potřebné pro akcentování pohybu v animaci, se zase tomuto světu vzdaluje.

V případě, že je postava více stylizovaná, vzdálenější realistickému vzhledu člověka, problém rotoskopie se trochu stírá, neboť divák je ochoten této postavičce uvěřit. Jako příklad může posloužit scéna z filmu bratří Fleisherovců, kteří byli v podstatě vynálezci rotoskopie, s názvem *Betty Boop in Snow White*, kde klaun Koko tancuje podle natočené předlohy tančícího herce a tím že je klaun stylizovaný a v průběhu záběru se jeho tvar postavy mění, je paradoxně mnohem více uvěřitelnější a tím pádem pro diváka přirozený.



Obr. 37: *Betty Boop in Snow White* (r.: Max Fleisher, 1933)

3.5.3 Uncanny Valley

„Proč jsou filmy se zombie příšerami tak strašidelné a s mluvícími zvířaty tak fascinující?“ (Dave Bryant)²²

Nástupem 3D technologie a zdokonalováním animačních programů vznikl nový termín zvaný *Uncanny Valley*²³. Tento pojem vysvětluje situaci, kdy se člověka zmocňuje nepříjemný pocit při sledování pohybů realistických humanoidních strojů nebo CGI osob, které jsou tak blízko realistickému vzhledu člověka, až začnou působit z nějakého důvodu téměř strašidelně. U animace se jedná o jakékoliv nepatrné pohyby animované realistické postavy, které tento dojem opravdovosti rozbíjí a díky tomu postavy působí nepřirozeně. Tento jev je velmi zřetelný u filmů jako *Polar Express*, *Final Fantasy*, *Beowulf* ad.

Snaha studií jako je Pixar, Aardman, Dreamwork je vyhnout se realismu pomocí stylizace 3D postav a jejich animací klasickou metodou *pose to pose*. U nich pak již divák nemá podvědomou potřebu hledat příbuzné znaky s lidmi a snese mnohem více z hlediska jejich pohybu a herecké akce.

3.6 Osobnost animátora a jeho schopnosti

Každý animátor je osobností se svými vlastními charakteristickými vlastnostmi. Někdo je introvertní nebo naopak velmi extrovertní, optimistický, pesimistický atd. Jejich osobnost se přímo nebo nepřímo promítá do jejich stylu animace, ať si to přeje nebo ne. Velký vliv na herecký projev má i momentální situace, ve které se animátor nachází. Profesionál by se měl samozřejmě oprostít od osobních problémů, ale ne vždy je to pro něj jednoduché.

3.6.1 Herectví animované postavičky nebo exhibice animátora

Každý animátor by si měl být vědom svých schopností, oblastí ve kterých vyniká, a zároveň i svých slabších stránek, na kterých může pracovat, popřípadě požádat o pomoc a radu někoho zkušenějšího. Animace jako taková by neměla být pouze solitérní záležitostí. Samozřejmě vyjma ryze autorských projektů, kde platí rčení „mnoho psů, zajícova smrt“. Animátor by měl mít kolem sebe skupinu přátel, kolegů, spolupracovníků, se kterými se může radit a konstruktivně diskutovat. Tento systém je veden ve většině větších studií, jako je Disney, Pixar, Dreamworks a u nás RUR, Alkay nebo česká pobočka studia Eallin.

²² BRYANT Dave: *The Uncanny Valley*[online] Written Nonfiction © 2004 [cit. 2012-09-16], Dostuný z: <http://www.arclight.net/~pdb/nonfiction/uncanny-valley.html>

²³ Uncanny = tajemný; Valley= údolí

Ve filmu *Falešná hra s králíkem Rogerem* je scéna, kdy jinak velmi excentrický, věčně rozevlátý a divoce gestikulující králík Roger je velmi smutný. Záměrem režiséra Richarda Williamse bylo ukázat touto scénou jinou stránku králíkova charakteru, která by mu dala nový rozměr. Chtěl dát tuto práci animátorovi, který zrovna procházel těžkým obdobím v životě, a jeho psychický stav by mohl velmi pozitivně ovlivnit hereckou akci smutného králíka Rogera, a dát jí ten potřebný pocit opravdovosti. Ale producent filmu měl jiný názor a protlačil na tuto práci jiného animátora, který byl sice velmi talentovaný a jeho animace byla dynamická a zábavná, ale vůbec se nehodila do nálady této vážné scény.²⁴

Každý animátor se cítí lépe v určitých hereckých polohách, které většinou korespondují s jejich vlastní osobností. Například animátorka Michelle Meeker měla raději práci na scénách s postavou princezny-zlobyně Fiony (film *Shrek*), která vyžadovala spíše decentní a vážnější uchopení hereckého projevu, než například projev potřeštěného Oslíka.²⁵

3.6.2 Konzultace a objektivní náhled

v Pixaru se konaly tzv. „dailies“, kdy se na konci každého druhého dne nebo týdne promítaly hotové scény nebo spíše vteřinové stopáže v projekční místnosti, ve které seděl režisér, vedoucí animace a ostatní animátoři, kteří si navzájem připomínkovali části své práce.²⁶ Tato metoda je velmi konstruktivní, neboť každý animátor se může leccemu přiučit a také se díky tomu vyhnout chybám, kterých se dopustili jeho kolegové.

Pro začínajícího animátora, ale i pro zkušeného animátora je velmi přínosné najít si nějakého kolegu animátora, který je ve svých schopnostech a zkušenostech dál než on sám, a s ním své práce konzultovat. Neboť pokud bude obklopen pouze kolegy s průměrnými nebo podprůměrnými schopnostmi, je mnohem těžší, pracovat sám na sobě a posouvat se dál.²⁷

3.7 Živí herci a reálný život jako zdroj inspirace

Velmi dobrým zdrojem inspirace pro vytváření charakterů animovaných postav a jejich specifických hereckých projevů mohou být samotní živí herci popřípadě lidé, které animátor denně potkává na ulici.

²⁴ WILLIAMS Richard: *The Animator's Survival Kit, Expanded Edition*. Faber & Faber, 2009. ISBN 057123847.

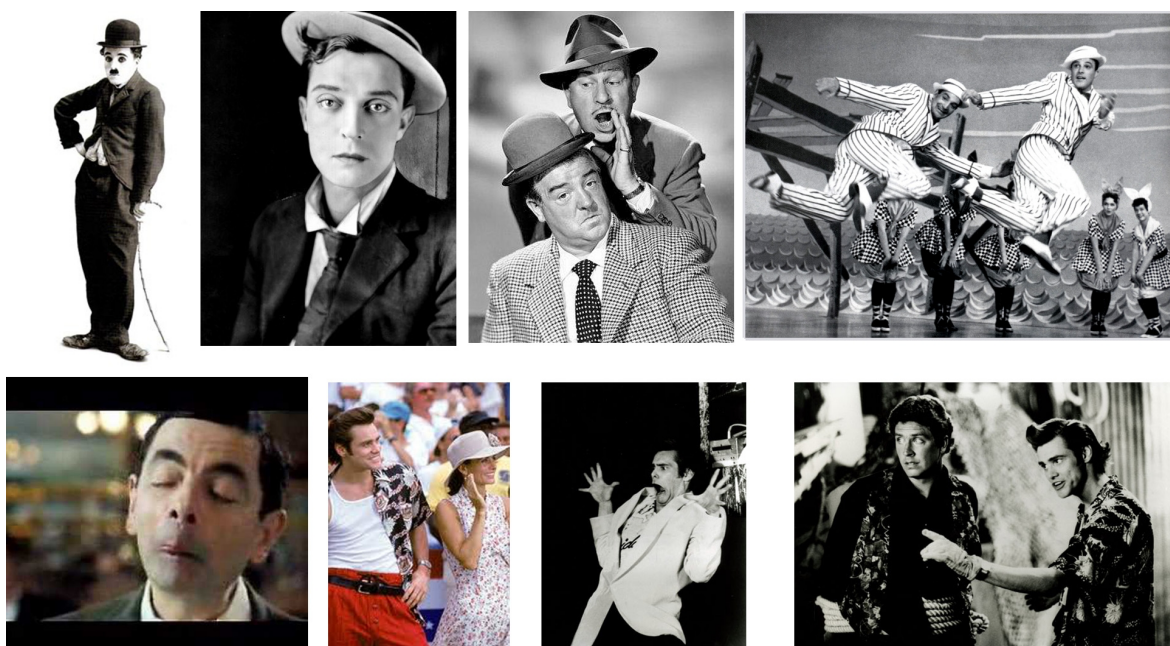
²⁵ Přednáška – MEEKER Michelle., Workshop 3D animace Anomalia 2011, Litomyšl

²⁶ Přednáška – SCHMIDT Andrew L., Workshop 3D animace Anomalia 2011, Litomyšl

²⁷ Přednáška – MEEKER Michelle, na workshoptu 3D animace Anomalia 2011, Litomyšl

Již kolem roku 1919 se inspiroval animátor Otto Messmer hereckým projevem slavného herce Charlieho Chaplina. Studoval jeho pohyby, chůzi, držení těla, sklon hlavy a tyto poznatky aplikoval na herecký projev postavičky Kocoura Felixe²⁸

Celkově jsou velmi výborným studijním materiálem herci z filmů němé éry, Charlie Chaplin v podání svého nezaměnitelného tuláka, Buster Keaton se svým kamenným obličejem pokerového hráče, ale velmi výrazným fyzickým projevem, v éře po nástupu zvuku Lou Costello se svým věčně frustrovaným výrazem, Harpo Marx a jeho živelná řeč těla, Gene Kelly a Donald O'Connor v muzikálu Zpívání v dešti, legendární Mr. Bean v podání Rowana Atkinse, Jim Carey a jeho grimasy ve filmu Ace Ventura: Zvířecí detektiv, Louis de Funès s projevem vzteklého křečka ad.



Obr. 38: Charlie Chaplin, Buster Keaton, Lou Costello, Gene Kelly, Rowan Atkinson, Jim Carey

²⁸ Autor postavičky: Pat Sullivan
BENEŠOVÁ Marie, URC Rudolf: *Dějiny animovaného filmu I.* VŠMU Bratislava, 1995. ISBN 80-85182-39-4.



Obr. 39: Gene Kelly



Obr. 40: Gene Kelly

Někteří herci jsou svým zjevem již přímo předurčeni k určitým typům postav, například americký herec Jack Nicholson se svým nezaměnitelným obočím je výborným typem pro záporné postavy postavy velmi vyhrocené a provokativní.



Obr. 41: Osvícení (Záření *Shining*, r.: Stanley Kubrick, Velká Británie / USA, 1980)

Postavy chovanců psychiatrické léčebny ve filmu *Přelet nad kukaččím hnízdem* jsou výborným podkladem pro animované postavy svým výrazným, někdy až znetvořeným rysům nebo grimasám.



Obr. 42: Přelet nad kukaččím hnízdem (*One Flew Over the Cuckoo's Nest*, r.: Miloš Forman, USA, 1975)

4 PRACOVNÍ POSTUP

Zde uvádím postup, který je využíván u animace *Pose to Pose* (Od pózy k póze), tzn. u kreslené animace a animace v 3D.

4.1 Animatik

Je důležité dbát na správné časování v rámci celé sekvence záběrů. Může se lehce stát, že pokud bude mít animátor k dispozici pouze jeden záběr a neuvidí aspoň předchozí a následující záběry s předběžným *timingem*, aby ten svůj mohl přizpůsobit, hrozí, že záběry pak na sebe ve výsledku nebudou správně navazovat. Pokud má k dispozici animatik s fungujícím *timingem*, neměl by již v jednotlivých záběrech zásadně měnit rychlost animace, přidávat nebo ubírat počet framů. Tyto úpravy mohou negativně ovlivnit kontinuitu záběrů.

4.2 Key Poses

Key poses (klíčové pózy) znázorňují, co se v záběru odehrává. Jedná se o hlavní pózy animované postavy, které představují zásadní pozice v rámci jejího pohybu v obraze.

Ukazují *co* se děje, ale ne vždy *jak* se to děje. To je již úlohou póz zvaných *breakdowns*.

4.2.1 Pózy

„Vaše animace je dobrá jen tak, jak kvalitní jsou vaše pózy. Můžete mít dobrý *timing*, skvělý *overlapping* a *follow through* – ale pokud nejsou vaše pózy dostatečně silné a vhodně zvolené vůči ději, vaše animace bude slabá.“ (Ham Luske)²⁹

Jedním z nejdůležitějších věcí je u animace póza. Z jediné pózy by si měl divák dokázat přečíst nejen jak postavička vypadá, její hmotnost, věk, akci, kterou provádí, ale také její charakter a náladu. Sled jednotlivých póz jdoucích za sebou, by měl dát jasnou představu o tom, co postavička dělá a v jakém psychickém rozpoložení ji provádí. Například u chůze do schodů je rozdíl, když je vyběhne zdravé veselé dítě, zadumaný muž nebo stará unavená babička, která pro chůzi potřebuje hůl.

Pokud nejsou dobře vyřešeny pózy, animace nebude tak jasně čitelná a dynamická. Dá se říci, že pózy jsou větší polovina animace. S tím úzce souvisí silueta a čitelnost postoje

²⁹ “Your animation is only as good as your poses. You can have good timing, good overlapping action, good follow through — but, if your poses are not strong and to the point (telling the story) you do not have good animation.”

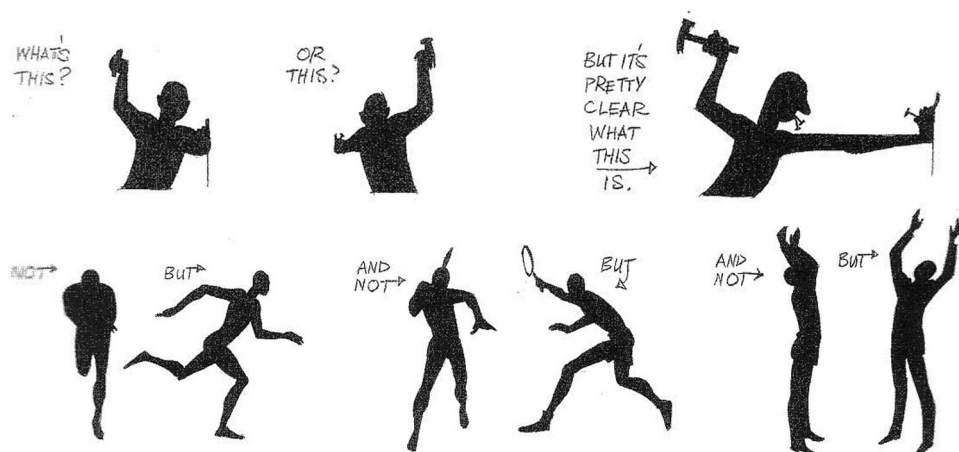
LARSON Eric: *Pose to Pose & Straight Ahead Animation* [elektronická skripta]. Animation Meat © 1999-2008 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: http://www.animationmeat.com/pdf/nineoldmen/ELEnt10_Posing.pdf

a linie pohybu a akce.

4.2.2 Silueta a čitelnost

Čitelná silueta je základní podmínkou nejen dobré pózy ale i samotného pohybu mezi jednotlivými pózami, tzn. že i fáze anticipační, extrémní i mezifáze by měly být dobře čitelné. Pokud má postava držet nějaký předmět, tak by to mělo být rozpoznatelné i v pouhé siluetě. Například pokud ruka drží klíč, neměla by jej držet v pěstí, ale uchopit do prstů, když si námořník přihne z láhve, lépe vypadá pohled z profilu, letící motýl je zase se svými mávajícími křídly mnohem čitelnější a estetičtější z afasu nebo z nadhledu.

V rámci záběrování, je třeba dbát na vhodnou volbu šířky záběru vůči vzhledu postavy, neboť pokud by byla příliš ořezaná, neviděli bychom přesně její obrysy, zhoršila by se její čitelnost.



Obr. 43: WILLIAMS Richard: *The Animator's Survival Kit, Expanded Edition*. Faber & Faber, 2009. ISBN 057123847.

4.2.3 Line of Action - Linie pohybu a akce

Pro vytvoření správné a silné pózy je třeba myslet na linii pohybu (line of action), která dodává dynamiku celé póze. Pokud postavička např. stojí a hledí na ceduli, je vhodné, aby byla celá nakloněna hlavou dopředu, tím je vzbuzen dojem, že se snaží přečíst, co je na ceduli napsáno. To znamená, že celková linie postavičky nebude svislá přímka (hlava, tělo a nohy na stejné svislé přímce), ale bude tvořit mírný oblouk směřující k centru obrazu. Tím se usnadní čitelnost a oko diváka bude samo navedeno k nápisu na ceduli. Zároveň se

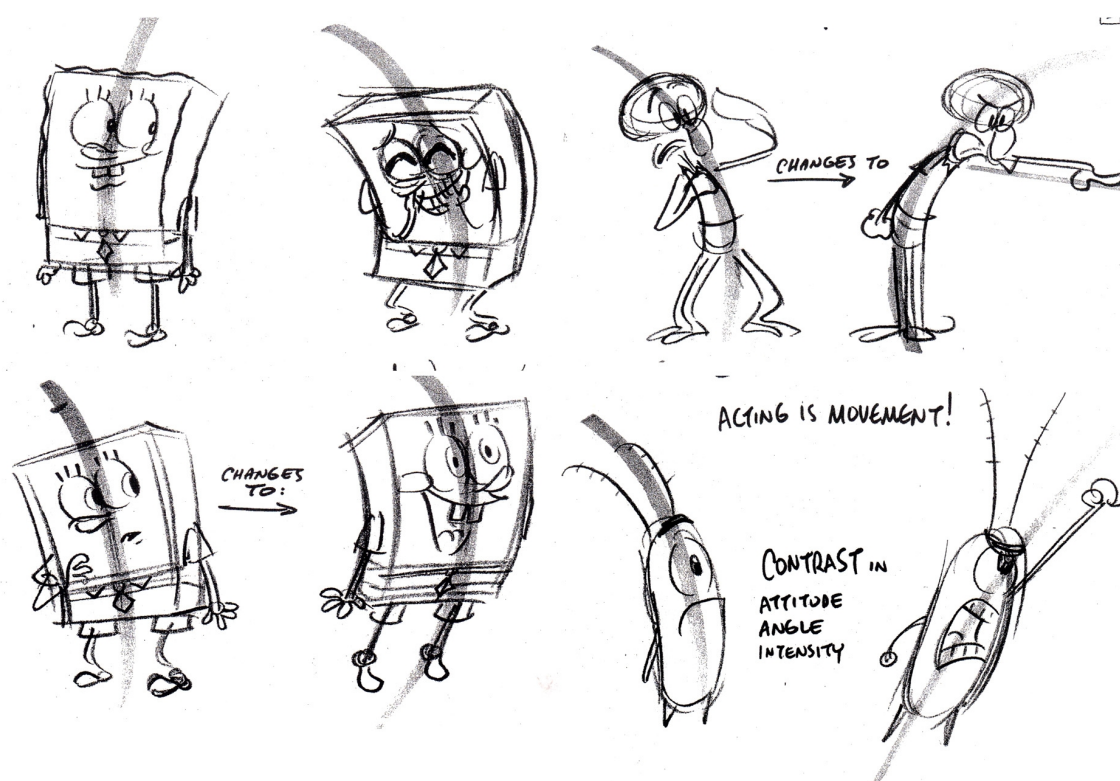
posiluje iluze zájmu postavičky o čtenou zprávu. Pokud má postavička z něčeho strach, její tělo by mělo být nakloněno v mírném oblouku dozadu. Tato póza divákovi jasně říká, že postavička se viděné věci bojí a snaží se dostat co nejdále od ní.

Nejlépe je nechat mluvit celé tělo, a to právě pomocí linie pohybu. Pokud je např. postava smutná, stojí s hlavou a rameny svěšenými, její tělo tvoří písmeno „J“, vzhůru nohama.

Obecně se dá říci, že lépe vypadá linie pózy v oblouku nebo v křivce. Pro zesílení emoce, zejména vzteku nebo odporu je vhodné použít přímkou rovnou, nakloněnou do strany.

Ale v každém případě záleží na spoustě dalších faktorů, jako je vzhled a tvar postavičky, okolí atak dále, existují samozřejmě spousty dalších variací. Nejdůležitější je, aby jakákoliv póza měla jasnou linii, která celý postoj dynamizuje, pomáhá čitelnosti pózy a vede diváka správným směrem po celém záběru.

Jak dalece je vhodné tyto pózy přehnat, posunout, vyhrotit? Velmi záleží na kontextu dané scény. Ale obecné pravidlo u linie pózy je, čím více, tím lépe.



Obr. 44: COHEN Sherm: www.CartoonSNAP.com [elektronická skripta]. Viacom International © 2008 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: http://cartoonsnap.com/blogspot/sherm-spongebob-drawing-tips/sherm_tips_12_background_staging.jpg

4.3 Breakdown

Jedná se o fáze mezi hlavními pózami a znázorňují, jakým způsobem se postava pohybuje. Jejich počet se odvíjí od timingu složitosti daného pohybu, ale i charakterem postavy a jejími fyzickými vlastnostmi..

4.4 Anticipation

Anticipace je fáze následující po hlavní póze a po ní pak následuje série *breakdowns*. Více informací s podrobným rozбором je uvedeno v kapitole 2. *Dvanáct základních principů animace*.

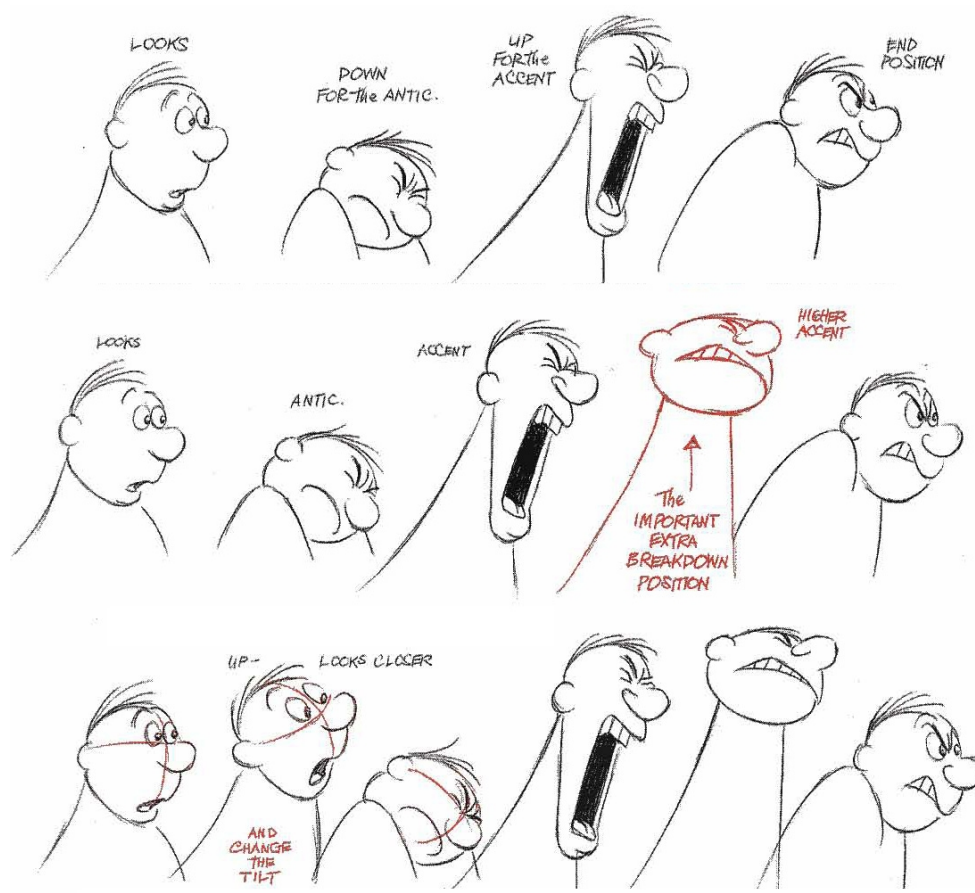
4.5 Blocking

Blocking je základní rozestavení hlavních póz, anticipací a *breakdowns* v rámci časové osy. Správně načasovaný *blocking* je základem pro dobrou animaci.

4.6 Inbetweens

Tzv. mezifáze. v případě, že je již hotový *blocking*, přichází na řadu profázování celého pohybu. Zde je nutno dbát na udržení trajektorie pohybu mezi hlavními fázemi a správné vykreslování oblouků³⁰.

30 Tzv. *Arcs*, viz kapitola 2. *Dvanáct základních principů animace*



Obr. 45: WILLIAMS Richard: *The Animator's Survival Kit, Expanded Edition*.
 Faber & Faber, 2009. ISBN 057123847.

5 EVROPSKÝ A AMERICKÝ PŘÍSTUP K ANIMACI

Po dlouhou dobu byl, a v některých případech stále je, značný rozdíl v přístupu k animaci v různých zemích a kontinentech. Tato různorodost je založena na historii a mentalitě jednotlivých národů. Nedá se říci, co je dobré a co špatné, každý způsob má své vysvětlení, principy a pozadí vzniku.

Za základní rozpor mezi americkým a evropským stylem animace se dá zjednodušeně považovat rozdíl v prioritách v animovaném filmu, obzvláště dlouhometrážním.

5.1 Evropský přístup

Evropský film si velmi zakládá na příběhu a poselství celého filmu, na druhém nebo stejném stupni je výtvarné pojetí a animace samotná je považována spíše jako nástroj pro vyprávění příběhu. Samozřejmě jsou zde výjimky, ale jedná se spíše o filmy krátkometrážní.

Animace ve filmech jako je např. *Persepolis* a *Život kočky* je přizpůsobena jejich výtvarnou stylizací. Je velmi úsporná a decentní s prvky realismu, ale zároveň je dostatečně čitelná a v kombinaci se stylizovanými postavami přirozená.

5.2 Americký přístup

Oproti tomu americký animovaný film je založen na příběhu a zábavné animaci, výtvarná stránka se většinou přizpůsobuje potřebě animace a zaměřuje se na snadnou čitelnost charakterů animovaných postav, tzv. *appeal*³¹ a jejich emoce, *attitude*.

Jedním z hlavních kritérií, na kterých pracovali animátoři studia Disney, byla kvalita a zábavnost pohybu v animaci. To znamená ukázat nejen *co* se v obraze děje, ale hlavně *jak* se to děje. Tím nemyslím používání *breakdowns*, ale celkové dramaturgie pohybu a herecké akce animovaných postav.

5.3 Česká animace

Styl české animace je relativně totožný s přístupem evropského filmu.

Celý děj, pohnutky postav jsou vyprávěny více pomocí symbolů než charakterovou animací. Sledujeme téměř nehybné tváře postav a jejich myšlenkové a emoční pochody čteme pomocí jejich činů.

31 Rozebráno v sekci 12 základních principů

Charakterová animace chápána spíše jako nástroj, který může výrazně podpořit příběh a děj filmu. Jsou i jiné formy, jak vyprávět příběh. Celý film může být založen na komentáři filmu a obraz bude použit pouze jako podpora mluveného slova, samotná animace může být minimalističtější.

Jako příklad úsporné animace se dá uvést série animovaného večerníčku Utržené sluchátko (1983), kdy celý příběh stojí na textu z knihy Miloše Macourka a komentáři Petra Nárožného. Animace má zde hlavně podpůrnou funkci, kdy jsou citlivě rozhýbány ilustrace Adolfa Borna. Lze si jen těžce představit pod výrazným slovním projevem pana Nárožného excentričtější pohyby a gesta Macha a Šebestové, popřípadě „plovoucí“ 24 framovou animaci ve stylu studia Disney. Nelze ale upřít animátorům tohoto večerníčku jistý vtíp v rámci stylizace pohybu některých postav (Paní Kadrnožková atd.).

ZÁVĚR

Při hledání podkladů, čtení knih, brožur a dalších zdrojů zabývajících se animací, sledováním a rozebíráním filmů frame po framu a následnou snahou tato kvanta zajímavých informací shrnout do této písemné práce, jsem si plně uvědomila, jak je charakterová animace rozsáhlou a komplexní disciplínou, která by potřebovala spíše publikaci o rozměrech mnohem větších, než má tato písemná práce.

Pokusila jsem se tedy shrnout ty nejzákladnější principy, metody a postupy z obecného hlediska, na kterých se pak dá stavět a rozvíjet z hlediska praktického.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- BENEŠOVÁ Marie, URC Rudolf: *Dějiny animovaného filmu I.* VŠMU Bratislava, 1995. ISBN 80-85182-39-4.
- ECO Umberto: *Meze interpretace*, UK, Karolinum, Praha 2004, ISBN 80-246-0740-9
- JEDLIČKOVÁ Alice, SLÁDEK Ondřej: *Vyprávění v kontextu* (edit.), Ústav pro českou literaturu, ISBN 978-80-85778-60-1
- JOHNSTON Ollie, THOMAS Frank: *Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions, 1995. ISBN-10 0786860707.
- MATTESI Michael D.: *Character Design for the Life Drawing Elsevier*, 2008. ISBN: 978-0-240-80993-9.
- MONACO James: *Jak číst film*, Albatros Plus, Praha 2004, ISBN 80-00-01410-6
- Sdružení přátel odborného filmového tisku: *Animace a doba 1955-2000*, FILM A DOBA, Praha 2004
- TRUFFAUT *Rozhovory Hitchcock*, Čs. Filmový ústav, Praha 1987
- WILLIAMS Richard: *The Animator's Survival Kit, Expanded Edition*. Faber & Faber, 2009. ISBN 057123847.

Elektronické zdroje:

- Alois Nebel - Film o filmu. In: *Youtube* [elektronická skripta]. 2011-09-27 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: youtube <http://www.youtube.com/watch?v=pPsm5AjKxCg>
- BRYANT Dave: *The Uncanny Valley*[online] Written Nonfiction © 2004 [cit. 2012-09-16], Dostupný z: <http://www.arclight.net/~pdb/nonfiction/uncanny-valley.html>
- ČESKO-SLOVENSKÁ FILMOVÁ DATABÁZE: [online] POMO Media Group © 2001-2012 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: <http://www.csfd.cz/>
- LARSON Eric: *Movement, Rhythm, and Timing for Animation* [elektronická skripta]. Animation Meat © 1999-2008 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: http://www.animationmeat.com/pdf/nineoldmen/ELEnt6_Timing.pdf
- LARSON Eric: *Personality: Command Performance* [elektronická skripta]. Animation Meat © 1999-2008 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: http://www.animationmeat.com/pdf/nineoldmen/ELEnt13_Personality.pdf
- LARSON Eric: *Pose to Pose & Straight Ahead Animation* [elektronická skripta]. Animation Meat © 1999-2008 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: http://www.animationmeat.com/pdf/nineoldmen/ELEnt10_Posing.pdf
- LARSON Eric: *The Phrasing of Action and Dialogue* [elektronická skripta]. Animation

Meat © 1999-2008 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z:

http://www.animationmeat.com/pdf/nineoldmen/ELAnimation_Phrasing.pdf

MALTIN Leonard: *přednáška Frank and Ollie: Drown together, Academy of Motion*

Pictures Arts and Sciences, 1994. [online video]. FrankAnOllie.com © 2011 [cit. 2012-

09-16]. Dostupný z: <http://www.frankandollie.com/AtTheAcademy.html>

Oxford Dictionaries [online databáze]. Oxford University Press © 2012 [cit. 2012-09-16].

Dostupný z: <http://oxforddictionaries.com/definition/english/animation?q=animation>

WARD Jenkins: *The Polar Express: a Virtual Train Wreck (conclusion)* [online]. The

WARD.O.MATIC © 2004 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z:

http://wardomatic.blogspot.cz/2004/12/polar-express-virtual-train-wreck_18.html

SEZNAM OBRÁZKŮ

- Obr. 1: Squash and Stretch u poskakujícího balónku, WILLIAMS Richard: The Animator's Survival Kit, Expanded Edition. Faber & Faber, 2009. ISBN 057123847.....17
- Obr. 2: Použití Squash and Stretch ve výrazech tváře, WILLIAMS Richard: The Animator's Survival Kit, Expanded Edition. Faber & Faber, 2009. ISBN 057123847..17
- Obr. 3: Anticipation, WILLIAMS Richard: The Animator's Survival Kit, Expanded Edition. Faber & Faber, 2009. ISBN 057123847.....18
- Obr. 4: COHEN Sherm: www.CartoonSNAP.com [elektronická skripta]. Viacom International © 2008 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: http://cartoonsnap.com/blogspot/sherm-spongebob-drawing-tips/sherm_tips_12_background_staging.jpg.....19
- Obr. 5: Staging, The Fox And The Hound, JOHNSTON Ollie, THOMAS Frank: Illusion of Life: Disney Animation. Disney Editions, 1995. ISBN-10 0786860707.....20
- Obr. 6: Hledá se Nemo (Finding Nemo, r.: A. Stanton, L. Unkrich, USA, 2003).....21
- Obr. 7: Kniha džunglí (Jungle Book, The, r.: Wolfgang Reitherman, USA, 1967).....21
- Obr. 8: JOHNSTON Ollie, THOMAS Frank: Illusion of Life: Disney Animation. Disney Editions, 1995. ISBN-10 0786860707.....23
- Obr. 9: JOHNSTON Ollie, THOMAS Frank: Illusion of Life: Disney Animation. Disney Editions, 1995. ISBN-10 0786860707.....25
- Obr. 10: Hledá se Nemo (Finding Nemo, r.: A. Stanton, L. Unkrich, USA, 2003).....26
- Obr. 11: WILLIAMS Richard: The Animator's Survival Kit, Expanded Edition. Faber & Faber, 2009. ISBN 057123847.....27
- Obr. 12: COHEN Sherm: www.CartoonSNAP.com [elektronická skripta]. Viacom International © 2008 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: http://cartoonsnap.com/blogspot/sherm-spongebob-drawing-tips/sherm_tips_12_background_staging.jpg.....29
- Obr. 13: COHEN Sherm: www.CartoonSNAP.com [elektronická skripta]. Viacom International © 2008 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: http://cartoonsnap.com/blogspot/sherm-spongebob-drawing-tips/sherm_tips_12_background_staging.jpg.....29
- Obr. 14: MATTESI Michael D.: Character Design for the Life Drawing i Elsevier, 2008. ISBN: 978-0-240-80993-9.....30
- Obr. 15: JOHNSTON Ollie, THOMAS Frank: Illusion of Life: Disney Animation. Disney

Editions, 1995. ISBN-10 0786860707.....	31
Obr. 16: Jafar.....	31
Obr. 17: Stromboli (Pinochio).....	31
Obr. 18: Sim Salabim (Presto, r.: Doug Sweetland, USA, 2008).....	32
Obr. 19: Shrek (Shrek, r.: Vicky Jenson, Andrew Adamson, USA, 2001).....	33
Obr. 20: Surogat (r: Dušan Vukotić, Jugoslávie, 1961).....	34
Obr. 21: Wallace & Gromit: Prokletí králíkodlaka (Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit, r.: Nick Park, Steve Box, Velká Británie, 2005)	36
Obr. 22: Až opadá listí z dubu (r: Vlasta Pospíšilová, Československo, 1991).....	37
Obr. 23: Až opadá listí z dubu (r: Vlasta Pospíšilová, Československo, 1991).....	38
Obr. 24: Shrek (Shrek, r.: Vicky Jenson, Andrew Adamson, USA, 2001):	40
Obr. 25: Claymation Comedy of Horrors Show (r: Will Vinton, USA, 1991).....	41
Obr. 26: Přelet nad kukaččím hnízdem (One Flew Over the Cuckoo's Nest, r.: Miloš Forman, USA, 1975)	43
Obr. 27: Sim Salabim (Presto, r: Doug Sweetland, USA, 2008).....	44
Obr. 28: Sim Salabim (Presto, r: Doug Sweetland, USA, 2008).....	45
Obr. 29: The Thief And The Cobbler (r.: Richard Williams, Velká Británie , USA, Kanada, 1995).....	46
Obr. 30: The Thief And The Cobbler (r.: Richard Williams, Velká Británie , USA, Kanada, 1995).....	47
Obr. 31: Angry Kid (Aardman animation).....	48
Obr. 32: Wallace & Gromit: Prokletí králíkodlaka (Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit, r.: Nick Park, Steve Box, Velká Británie, 2005).....	48
Obr. 33: Hledá se Nemo (Finding Nemo, r.: A. Stanton, L. Unkrich, USA, 2003).....	49
Obr. 34: WARD Jenkins: The Polar Express: a Virtual Train Wreck (conclusion) [online]. The WARD.O.MATIC © 2004 [cit. 2012-09-16]. Dostupný z: http://wardomatic.blogspot.cz/2004/12/polar-express-virtual-train-wreck_18.html ..	51
Obr. 35: Alois Nebel (r.: Tomáš Luňák, Česko / Německo, 2011).....	52
Obr. 36: Temný obraz (Scanner Darkly, r.: Richard Linklater USA, 2006).....	52
Obr. 37: Betty Boop in Snow White (r.: Max Fleisher, 1933).....	53
Obr. 38: Charlie Chaplin, Buster Keaton, Lou Costello, Gene Kelly, Rowan Atkinson, Jim Carey.....	56
Obr. 39: Gene Kelly.....	57
Obr. 40: Gene Kelly.....	57

Obr. 41: Osvícení (Záření Shining, r.: Stanley Kubrick, Velká Británie / USA, 1980).....	58
Obr. 42: Přelet nad kukaččím hnízdem (One Flew Over the Cuckoo's Nest, r.: Miloš Forman, USA, 1975).....	58
Obr. 43: WILLIAMS Richard: The Animator's Survival Kit, Expanded Edition. Faber & Faber, 2009. ISBN 057123847.....	60
Obr. 44: WILLIAMS Richard: The Animator's Survival Kit, Expanded Edition. Faber & Faber, 2009. ISBN 057123847.....	63

SEZNAM TABULEK

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P 1: Název přílohy.