

Charakterový design – základní principy a postupy

Lucie Doubravová

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Lucie Doubravová
Osobní číslo:	K17013
Studijní program:	B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor:	Animovaná tvorba
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. teoretická část: Charakterový design – základní principy a postupy
	2. praktická část: Nezbedové ze snu – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická textová práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 15 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, tzv. teoretická část, se zabývá vybraným tématem z oblasti technologie, historie či současných trendů animovaného filmu, druhá, tzv. praktická část, pojednává o praktickém výstupu bakalářského projektu a jde tedy o explikaci k bakalářskému projektu.

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

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

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

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

2. praktická část:

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

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 50 sekund a povinnou maximální stopáž 180 sekund. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se nezapočítávají titulky.)

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

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

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

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

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

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

Seznam doporučené literatury:

Creating Stylized Characters. Worcester, United Kingdom: 3DTotal Publishing, 2018. ISBN 1909414743.
MCKEE, Robert. *Story*. London: Harper Collins Publishers, 2011. ISBN 0060391685.
EGRI, Lajos. *Art Of Dramatic Writing*. New York, United States: Touchstone, 2004. ISBN 0671213326.
What is Character Design?. *Taughtbyapro.com* [online]. Tom Bancroft, 2016 [cit. 2019-10-20]. Dostupné z: <https://taughtbyapro.com/news/what-is-character-design/>
Psychologie vnímání tvarů. *Interval.cz* [online]. Tomáš Gold, 2002 [cit. 2019-10-20]. Dostupné z: <https://www.interval.cz/clanky/psychologie-vnimani-tvaru/>
Žije psychologie vnímání barev a tvarů?. *Interval.cz* [online]. Tomáš Tyll, 2002, 2002 [cit. 2019-10-20]. Dostupné z: <https://www.interval.cz/clanky/psychologie-vnimani-tvaru/>
HAYES, Nicky. *Understand Psychology: How Your Mind Works and Why You Do the Things You Do*. New York, United States: John Murray Press, 2010. ISBN 1444100904. 9780671213329.
Body Language Picking Up and Understanding Nonverbal Signals. *Mindtools.com* [online]. Mind Tools Content Team, 2019 [cit. 2019-10-20]. Dostupné z: https://www.mindtools.com/pages/article/Body_Language.htm

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

Vedoucí praktické části: **Ivo Hejcman**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2020**

Termín odevzdání bakalářské práce: **21. května 2021**



doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2020

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Prohlašuji, že:

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

Ve Zlíně dne: 1. 12. 2020

Jméno a příjmení studenta:

.....

podpis studenta

ABSTRAKT

Práce shrnuje důležité principy a postupy charakterového designu. Přibližuje prvky, které vedou k vytvoření funkčních postav pro animované filmy a propojuje je s psychologickými asociacemi. Popisuje důležité fáze vývoje postav, přičemž zachycuje pomocné metody pro práci s inspirací a kreativitou během tvorby modelů postav. Praktická část se věnuje vývoji krátké animované etudy s názvem Nezbedové ze snu, kde autorka prakticky zapojuje teoretické poznatky a přibližuje proces tvorby projektu.

Klíčová slova: charakterový design, charakter, design, postava, tvorba, animace, animovaný film

ABSTRACT

This work summaries important principles and processes of character design. It explores elements that lead to functional characters for animated movies and it connects them with psychological associations. The work then describes crucial phases of character development and includes useful methods for managing inspiration and creativity while making models of characters. The practical part is dedicated to a production of a short animated etude called the Rascals from a Dream. The author connects theoretical knowledge and explains the production of the project.

Keywords: character design, character, design, figure, production, animation, animated movie

Děkuji Mgr. Lukáši Gregorovi, Ph.D. a Ivu Hejmanovi za čas, vstřícnost, rady a konzultace, kterými mi pomohli během práce na tomto bakalářském projektu.

Dále děkuji Robertu Lenceovi za inspirativní podněty k zpracování etudy.

Ráda bych na tomto místě také poděkovala své rodině za podporu během realizace této práce a studia.

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

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 Charakterový design - hlavní charakteristiky	12
1.1 Hlavní a vedlejší postavy.....	13
1.2 Druh filmu a vliv na design.....	14
1.3 Tvar	15
1.3.1 Přehled základních tvarů (kruh, čtverec, trojúhelník, kombinace tvarů).....	16
1.4 Silueta.....	17
1.5 Barva.....	19
2 DESIGN VS STEREOTYP	21
3 ROLE TVÁŘE	22
3.1 Vyjádření základních emocí.....	23
3.2 Krása charismatu.....	24
4 VÝZNAM CHARAKTEROVÉHO DESIGNU PRO POHYB POSTAV	25
5 VÝBĚR POSTAV	27
5.1 Póza a gesta.....	28
5.2 Detaily, symbolika.....	29
5.3 Tvorba skupiny.....	31
6 METODY A POSTUPY CHARAKTEROVÉHO DESIGNU	33
6.1 Postup práce - od inspirace k hledání funkčního návrhu.....	33
6.2 Research and Reference.....	33
6.3 Metoda Inside out.....	35
7 OD INSPIRACE DÁL	35
7.1 Metoda Yes And? / Ano a... ..	37

8 PRÁCE S PROPORCEMI DESIGNU - ZÁKLADNÍ PRINCIPY.....	38
8.1 Utahování, otáčení, line up.....	39
8.2 Design pohybu a Line of Action.....	40
9 INTUICE.....	41
II. PRAKTICKÁ ČÁST.....	42
10 NEZBEDOVÉ ZE SNU - KRÁTKÁ ANIMOVANÁ ETUDA.....	43
10.1 Námět a scénář	43
10.2 Vizuální provedení – barevné spektrum, linka	44
11 DESIGN POSTAV.....	45
11.1 Postava psa.....	45
11.2 Batole.....	46
11.3 Vzájemná podobnost.....	46
12 DALŠÍ FÁZE VÝVOJE PROJEKTU.....	46
12.1 Storyboard	46
12.2 Animatik	47
12.3 Hudba.....	47
12.4 Střih	48
ZÁVĚR.....	48
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	50
Literatura.....	50
Internetové zdroje.....	51
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	52
SEZNAM TABULEK.....	54

ÚVOD

Vizuální vjemy jsou důležitou součástí lidské komunikace. Pomocí zraku se lidský druh orientuje v prostředí a dokáže prostřednictvím něho i bez přímého kontaktu s daným předmětem na dálku identifikovat jeho potenciální nebezpečnost nebo naopak. Tyto zkušenosti pramení již z útlého věku, kdy se nejprve hmatem děti seznamují s předměty. Zkoumají jejich povrch a učí se rozpoznávat mezi hranatým a potenciálně ostrým předmětem, který je může zranit, a naopak u oblého vnímají jistý pocit bezpečí, neškodnosti. Tyto zkušenosti s přibývajícím věkem rozvíjejí a jsou pak schopny velmi přesně identifikovat povahu předmětu opticky i bez přímého dotyku. Jelikož animovaná tvorba je typem vizuální tvorby, odráží se tyto naše zážitky i v ní, protože během animovaných filmů vnímáme předkládaný svět, postavy, předměty, příběhy apod. Zejména, a jak bude podrobněji rozebráno v dalších kapitolách, je volba tvaru obrysových linií, barvy a dalších prvků u charakterového designu velmi vlivným a účinným nástrojem, kterým lze komunikovat vlastnosti, povahu a význam postav, protože vychází a odráží zažitě představy, které lidé přirozeně během života získávají. K předání myšlenek a příběhů se v animované tvorbě používají postavy, které s sebou nesou poselství, které chce autor sdělit. Bez postavy nevzniká příběh, charakterová animace, storyboard, video hra, komiks nebo hračka. Například Stephen Silver, vlivný britský umělec a charakterový designér, chápe charakterový design jako „...začátek a nejdůležitější složku v procesu vytváření filmu.“¹

Předmětem této bakalářské práce je téma charakterového designu a seznámení s jeho základními principy, funkcemi a významem pro animované snímky. V první části práce se zaměřuji na vyzdvižení a popsání základních hodnot a principů pro návrh postav, ve druhé pak sleduji samotný proces tvorby a realizace designu a opět vyzdvihuji klíčové fáze pro tvorbu dané postavy. Cílem této práce je představit hlavní principy charakterového designu, které vedou k vytvoření funkčních postav pro animované snímky s ohledem na proces tvorby a nutnost flexibilního myšlení, které tento obor úzce doprovází. V první části seznamuji čtenáře se základními a klíčovými prvky, které ovlivňují design postav a dále je rozšiřuji o psychologický vliv, který tyto prostředky vzbuzují u diváků. Dále se blíže zaměřuji na samotný proces, který vede k vytvoření charakterů a představuji klíčové principy pro práci od prvotní inspirace k funkčnímu návrhu postavy. V praktické části pak popisuji vývoj svého bakalářského projektu.

¹ Silver, Stephen. *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Design Studio Press., part: Introduction, 2017. s. 12, ISBN13: 9781624650345

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 CHARAKTEROVÝ DESIGN - HLAVNÍ CHARAKTERISTIKY

Spojení *charakterový design* v sobě zahrnuje dvě samostatné složky: „*charakter*“ a „*design*.“ Slovo *charakter* - znamená ráz či povahu, celek podstatných a stálých rysů, které charakterizují určitou osobu nebo předmět a odlišují ji tím od ostatních.² Narodil od temperamentu, se kterým se rodíme, charakter získáváme. Charakter má dále podstatný vliv na náš přístup ke světu, životu, k různým činnostem i k ostatním lidem.³ Slovo *design* pak označuje jazyk pro organizaci tvarů. Styl designu se mění v konstrukci linek a tvarů, které jsou navrženy podle autora nebo požadované formy užití. Charakterový design označuje tedy vytváření nových postav, jejichž charakter se odráží do vizuálního vzhledu a je vyjádřený prostřednictvím specificky navržené organizace tvarů⁴ a dalších prvků, jak rozebírám v pozdějších kapitolách této práce. Tento koncept se uplatňuje jak „*na papíře*“ tak v digitálním prostředí.

Charakterový design označuje komplexní odvětví umělecké tvorby zaměřené na design postav ve vizuální i psané kultuře. Pro účely této práce se však zaměřím na design v rámci vizuálního prostředí, konkrétně v oboru animace. Ačkoli se z prvního dojmu lze domnívat, že se charakterový design snaží o návrh „*krásných*“ a „*líbivých*“ postav, hlavním úskalím tohoto oboru je právě jeho rozsah. Práci na tvorbě postav ovlivňuje mnoho aspektů jako je tvar, barva, rozložení proporcí a mnohé další prvky, které vzájemně vytváří, ale i mění celkový dojem z postavy a její schopnost nést dějovou linku daného animovaného snímku. Pro příběh daného filmu je tak charakterový design zcela klíčový, neboť velmi zásadně ovlivňuje divákovu ochotu a schopnost sledovat příběh, kterého jsou právě postavy hlavními nositelkami.⁵

„But it all starts with character. If people aren't interested in your main character, nothing else matters. You can put the protagonist through all kinds of emotional trials. We will not feel for him. You can run your character through breathtaking cliffhangers, amazing derring-do, and the narrowest of escapes. No one's heart will beat any faster. For a story to work, the reader must relate at some level with your primary character. Which does not mean the character must be perfect, admirable, or even terribly likeable (though that can help). Your character must be interesting. Your character must be memorable.... All fiction is character-driven.“⁶

² [online]. [2021-02-05], Dostupné z: <https://psychology.estranky.cz/clanky/psychologie/zakladni-pojmy/charakter.html>

³ [online]. SARISOVÁ, Jak se utváří charakter. 2020[cit-2021-02-05] Dostupné z: <https://psychologie.cz/jak-se-utvari-charakter/>

⁴ SILVER, Stephen. *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Design Studio Press., 2017. ISBN: 9781624650345

⁵ BALLON, Rachel. 2003 *Breathing Life Into Your Characters. How to give your characters emotional & psychological depth*. Cincinnati: Writers digest books., ISBN13: 9781582971810

⁶ William Bernhardt. *Creating Character: Bringing Your Story to Life. Red Sneaker Writers Book Series*. 2013. ISBN: 9780989378901, s. 20

1.1 Hlavní a vedlejší postavy

Jelikož animované snímky ve většině případů posouvají děj pomocí více než jedné postavy, přichází v úvah zkoumání hierarchie jednotlivých postav. Tato část se tedy zaměří na popis významu a základních vztahů mezi postavami, které se v animovaných filmech objevují nejčastěji.

Prvním a zároveň hlavním rozlišením je dvojice hlavní a vedlejší postavy. U hlavních postav vyvstává důležitost její „čitelnosti“ a schopnosti navázat s divákem jisté pouto tak, aby divák ochotně a nenuceně sledoval danou dějovou linku. U hlavních postav je důležitý zejména jejich „magnetismus“, tedy skupina prvků, které ji činí relevantní, čitelnou a do jisté míry i líbivou pro diváka. Tyto vlastnosti vytvořené pomocí charakterového designu pak podvědomě povzbuzují diváka ve sledování děje a podmiňují schopnost animovaného filmu diváka zaujmout a sdělit samotný příběh. Vedlejší postavy dodávají příběhu hloubku a vyzdvihují vlastnosti hlavních postav. Divák i díky nim zjišťuje samotný charakter hlavních postav, který studuje z jejich interakce s vedlejšími postavami a naopak.⁷ Výhody zapojení vedlejších charakterů jsou zjevné i mimo jejich interakci s hlavní postavou, neboť rozšiřují děj daného animovaného filmu a přináší divákům nové vjemy. Podobně jako v literatuře i v animovaných příbězích mohou vedlejší postavy naplňovat několik dějových funkcí a zároveň tvoří rozmanitá vztahová propojení mezi sebou a s hlavní postavou. Kromě toho rozdělení se v animovaných snímcích setkáme také s pojmy protagonista a antagonist, kteří mohou, ale nemusí být hlavní postavou. Hlavní postava je centrálním bodem, prostřednictvím něhož sledujeme příběh a zároveň je sama konfrontována se zápletkou děje.⁸ Fyzický vzhled postavy vzbuzuje u diváka určité očekávání a předpoklady o jeho povaze, inteligenci, chování, názorech atd.⁹ I když se tyto předsudky a stereotypizace může zdát povrchní a nespravedlivá, pro charakterový design se stává významným nástrojem pro tvorbu. Funkčnost provedení charakterového designu závisí na mnoha aspektech, které tyto dojmy vzbuzují, ovlivňují a i mění. Následující kapitoly se proto zaměří na zásadní prvky a součásti charakterového designu a zohlední psychickou odpověď diváka, kterou způsobují.¹⁰

⁷ STEIN, C., 2019 [online] Main Character vs. Supporting Characters in Story Development. [online]. ThinkWritten. dostupné z: <https://thinkwritten.com/main-character-vs-supporting-characters/> [2021-02-08]

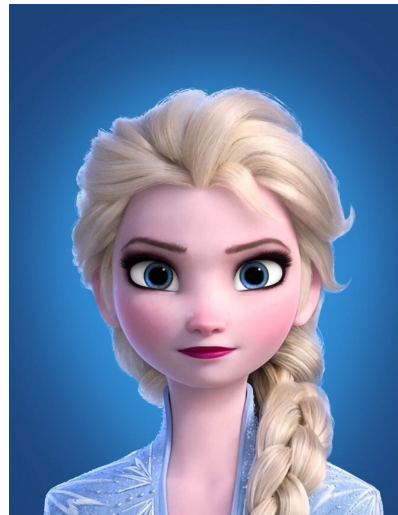
⁸ [online] MASTERCLASS (2021). Dostupné z: <https://www.masterclass.com/articles/>, <https://www.masterclass.com/articles/whats-the-difference-between-a-main-character-protagonist-and-hero#what-is-a-main-character> [2021-05-17]

⁹ Gulz, Agneta & Haake, Magnus. (2018). [online] Visual Design of Virtual Pedagogical Agents: Naturalism versus Stylization in Static Appearance., [cit-2021-03-06]

¹⁰ GIESEN, R., & KHAN, A. *Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing* (1st ed.). 2017, CRC Press., ISBN 9781498778633

1.2 Druh filmu a vliv na design

Design charakterů se odvíjí od mnoha aspektů. Při jejich tvorbě je důležité zohlednit několik hledisek, které do jisté míry podmiňují možnosti, které designéři mohou využít při své práci. Jedním z nich je i celkový styl a žánr animovaného snímku, ve kterém budou rozpořehovány. Například při tvorbě silně stylizovaných animovaných děl lze více měnit proporce postav. Ty pak nemusí striktně odpovídat skutečnosti (například neúměrně velké oči, velká hlava a malé tělo), jako je nutností u realisticky orientované animace.¹¹ Tento aspekt je zjevný více než u animovaných filmů například u tvorby postav pro počítačové hry. Naopak u dětských animovaných filmů je alespoň částečná stylizace téměř pravidlem.



Obrázek 1- postava Popelka (1950, vlevo), Obrázek 2 - postava Elsa (2013, vpravo):
Srovnání postav s odlišnou mírou stylizace

Jedním z hlavních kritérií, které charakterový design zásadně ovlivňuje, je cílová skupina, na kterou se daný snímek zaměřuje. Design určený pro dětského diváka je velmi specifický, neboť kvalitu a funkčnost postav ovlivňuje skutečnost, že děti snáze zpracovávají jednoduché a nekomplexní vizuální a lingvistické podněty. Designéři postav se těmito kritériím přizpůsobují a pro tvorbu tak například volí výrazná gesta a pestrá barevná schémata, jednoduché tvary, tvoří výrazné až přehnané exprese obličejů a důraz se klade také na velmi zřetelné přechody během změn nálad, názorů, chování daných postav.¹² Pro

¹¹, TSAI, Francis. [online]. *Effective Character Design*. Dostupné z: <http://www.imaginefx.com/02287754331827093439/tutorial.pdf> [2021-04-17]

¹² TILLMAN, B. 2011. *Creative Character Design*. Massachusetts: Focal Press. 2011, s. 104-109, ISBN 9780240814964

dětské publikum vzniká, díky respektování těchto parametrů, líbivá a srozumitelná postava, která však naopak může být pro dospělého diváka plochá.

Dalším determinujícím aspektem pro charakterový design je médium, v němž se charakter objeví. Například zapojení precizních detailů pro digitální hry může být v rozlišení mobilních zařízení matoucí. Naopak pro animované filmy je zcela zásadní, jelikož dodává postavě kontext, symboliku, případně rozšiřuje příběhovou linku. Charakterový design tedy značně závisí a odvíjí se i od typu cílové skupiny svých příjemců a média pro jeho distribuci. Tato kritéria kromě celkového vzhledu postav mohou ovlivnit i způsob jejich pohybu a také prvky jako oděv, vlastnosti atd.

1.3 Tvar

Tvary jsou univerzálním komunikačním nástrojem ve vizuální řeči, jelikož základ jejich významu se nachází v přírodním prostředí a jejich vnímání je do jisté míry instinktivní. Jedná se proto o velmi komplexní a vlivnou součást charakterového designu. S významem jednotlivých tvarů se lidé seznamují od útlého věku převážně prostřednictvím hmatu. Zkušenosti získané tímto smyslem pomáhají pak i divákům animovaných snímků pochopit význam tvarů i u postav a to i přesto, že vizuální umění nijak nevyužívá kvalit hmatu.¹³



Obrázek 3 - bavlna, Obrázek 4 - trny: Srovnání předmětů pro demonstraci odlišného optického vnímání na základě hmatové zkušenosti

Komunikace prostřednictvím tvarů je klíčovou součástí charakterového designu již od jeho úplných počátků. Již při práci se siluetami postav pomáhaly tvary přesně a jasně divákům identifikovat charakter daných postav a přiblížit jejich celkovou povahu. Následující přehled tří základních tvarových typů ukazuje, jak změna a volba linií ovlivňuje vyznění postav ve vnímání publika. Jsou velmi účinným nástrojem pro komunikaci povahových kvalit postav

^{13,14} SOLARSKI, Chris 2012. *Drawing Basics and Video Game Art*, first edition. Watson-Guption Publications, New York. 2012, s.177-179, ISBN 13: 9780823098477

v animovaných snímcích, neboť jednak pomáhají charaktery zřetelně odlišit a napomáhají i jejich „čitelnosti“ divákem.¹⁴

1.3.1 PŘEHLED ZÁKLADNÍCH TVARŮ:

a) Kruh

Oblé a kruhové tvary naznačují přívětivost a přátelskost. Narozdíl od ostatních geometrických tvarů nemá kruh úhly, které by ostře měnily linie tvarů. Vzniká tím dojem plynulosti, jemnosti a měkkosti. Přirozeně dále vystupuje symbolika neškodnosti. Oblých tvarů je hojně využíváno u hlavních postav s kladným charakterem.¹⁵

b) Čtverec

Čtvercový tvar tvoří rovné linie spojené v pravých úhlech. Spojení vertikálních a horizontálních linií nese symboliku stability, síly nebo sebevědomí. Čtverec také dodává charakterům mohutnost, která může vytvořit znepokojující dojem, avšak stejně tak přívětivost. Charaktery se čtvercovým tvarem vnímáme i jako neohrabané, ale také stabilní, spolehlivé, bezpečné. Často se s tímto tvarem setkáváme u postav superhrdinů nebo obrů.¹⁶

c) Trojúhelník

Ze základních tvarů jsou trojúhelník, ostré linie a výrazné hrany nejdynamičtější. Tento tvar se typicky objevuje u designu záporných postav, jejichž vzhled využívá právě dominance ostře lomených linií. Postava díky nim působí zákeřně, hroživě, zlomyslně, plíživě a nekale. Další z hlavních předností tvaru ostrých linií je jejich schopnost přenášet agresi.¹⁷

Tvar	kvalita, asociace
Kruh	pozitivita, přátelskost, roztomilost, dynamičnost, jemnost
čtverec	stabilita, síla, robusnost, neohrabanost, těžkost, pevnost, statika
trojúhelník	agrese, zlost, rychlost, zákeřnost, hrozba, nekalost

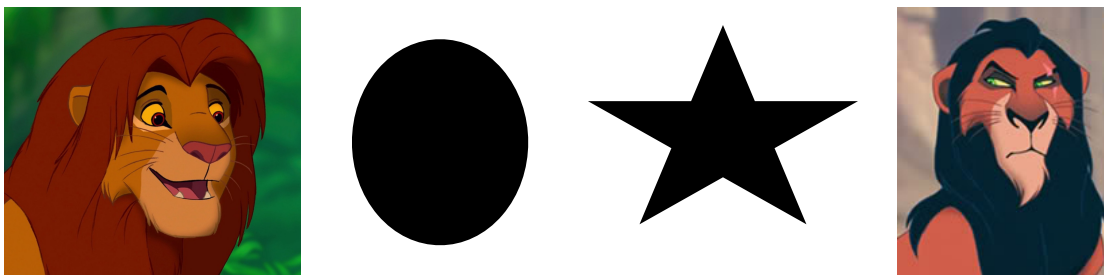
Tabulka 1: přehled tří hlavních tvarů a jejich typické asociace v lidském vnímání.
Tvary lze rozmanitě kombinovat. Například kladnou postavu může tvořit kruh společně s trojúhelníkem, který dodá na dynamice a naopak.

^{16,15} BANCROFT, Tom. *Creating Characters With Personality*, first edition. Watson-Guptill Publications, New York. 2006, s.34, 9780399578731

¹⁷ BANCROFT, Tom. *Creating Characters With Personality*, first edition. Watson-Guptill Publications, New York. 2006, s.35, 9780399578731

d) Kombinace tvarů

I když jednotlivé tvary zachycují zmíněné charakteristiky funkčně i zcela samostatně, jejich kvality vystupují zejména, pokud jsou ve vzájemném kontrastu. U charakterového designu je tento aspekt zjevný a hojně využívaný například při vytváření hlavní kladné a záporné postavy. Kladné jsou nejčastěji stylizovány do kruhu, jejich tvar se drží oblých linií. Naproti tomu záporné jsou charakteristické pro ostré, hranaté linie, které jim dodávají „pichlavost.“ Ve scénách filmu, kdy obě tyto postavy interagují například během společného dialogu, vzniká kontrast, který tyto kvality umocňuje. Podobně lze pracovat i s rozměry postav. Malá velikost dané postavy je zřejmá i například z kontextu prostředí, do kterého takový charakter umístíme. Jakmile však ve stejném snímku/scéně přibude postava velkých rozměrů, opět vzniká kontrast, který význam těchto rozdílů zvýrazní. S ohledem na záměr animátorů, diváci pak vnímají velkou postavu například jako „silnou“ a menší postavu jako „slabou.“ Nicméně všechny postavy by měly vzájemně vzbuzovat „dobrý dojem,“ tedy měly by se jedna k druhé (případně zbytku postav) „hodit.“



Obrázek 5 - postava Simba (1994), Obrázek 6 - Scar (1994)

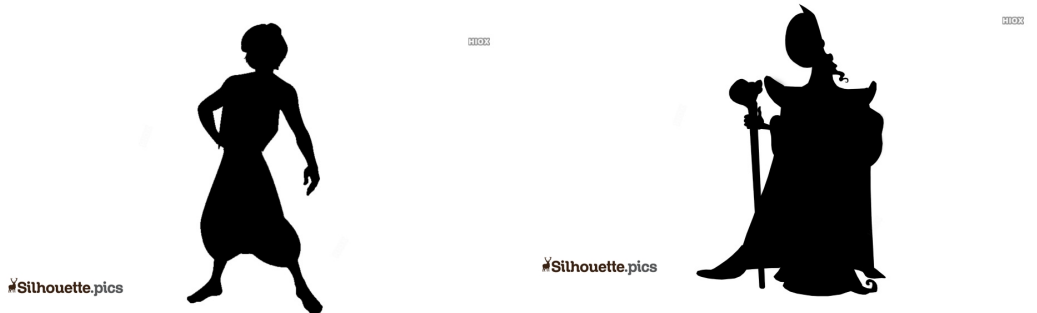
V porovnaní s kulatým obrazcem působí zubatý tvar pichlavěji, agresivněji.
Praktický příklad postav Simby a Scara s kontrastním tvarovým zpracováním.

1.4 Silueta

Role tvarů a proporcí užitých pro tvorbu postav je patrná při jejich převodu na siluety. Propracovanost tvarů umožňuje snadnou identifikovatelnost a rozpoznatelnost jednotlivých postav i pouze na základě jejich obrysu. Silueta je velmi podstatnou a zároveň i nápomocnou součástí charakterového designu, jelikož animátorovi ukazuje funkčnost jeho návrhu. Podle charakterové designérky Nancy Beimanové platí, že „... *pokud postavě, jejím pózám rozumíme i po převodu na černou siluetu, lze postavu „přečíst“ a můžeme ji tak považovat za funkční.*“¹⁸

¹⁸ BEIMAN, Nancy. Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts, Second Edition: 2nd Edition (2nd ed.). Focal Press.2012, s.64, ISBN: 978-0240818788

Tvar postavy má zásadní vliv také na oděv, který postava případně nosí. Navrhnuté proporce a tělesné linie ovlivňují pohyb látky či dalšího materiálu, který finální charakter obléká nebo s ním jinak pracuje.¹⁹



Obrázek 7- postava Aladin (1992), Obrázek 8 - Jafar (1992)
Srovnání siluet kladné a záporné postavy. Obě jsou jasně rozpoznatelné a vyznačují jiným dojmem díky kontrastu oblých a ostrých tvarů.

Podobně jako i na tomto příkladu ze snímku Aladin (1992) lze pomocí siluety velmi snadno odlišit jednotlivé postavy a odhadnout jejich povahu.

Aladin (vlevo) je v porovnání se zápornou postavou Jafarem (vpravo) vykreslen v oblých liniích, které mu dodávají „přátelský“ vzhled. Jeho póza působí statečně, spolehlivě. Naopak Jafar s ostřejšími liniemi působí tajemně, spíše neosobně a nekale.



Obrázek 9 - siluety, Ukázka rozpoznatelnosti postav na základě siluet. I z pohledu na postavy vyplněné černou barvou lze jednotlivé charaktery poznat.

¹⁹ BEIMAN, Nancy. Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts, Second Edition: 2nd Edition (2nd ed.). Focal Press. 2012, s.200, ISBN: 978-0240818788

1.5 Barva

V této podkapitole se zaměřím na význam barev pro charakterový design a jejich vliv na lidské emocionální vnímání.

V uměleckém odvětví existuje z hlediska barev několik „standardních“ metod práce s psychologickou stránkou publika. Například červenou barvou se běžně vyjadřuje agresivita, vášně, dynamika apod., volbou modré barvy lze navodit pocity smutku, žlutá evokuje radost, symbolizuje energii a pozitivní vývoj. Používání a volba barev je pro charakterový design velmi důležitou součástí, neboť je velmi vlivným prvkem na celkové vyznění postav.

Jejich volba (podobně jako volba svícení), dodává kontext příběhu a samotným charakterům. Barvy u diváků vyvolávají emoční reakce, které mají základ také v lidském podvědomí.²⁰ Proces volby barev je však komplexní záležitost a v cestě k finálnímu návrhu se využívá tvorby mnoha barevných modelů. Ty sestávají ze základního nákresu postavy nebo jejích obrysů, do kterých se barvy vyplňují, nejprve bez stínování.²¹ Díky těmto modelům lze barvy snadno měnit a znovu kombinovat, aby se dosáhlo požadované symboliky, významu a vyznění postavy. V uměleckých dílech, včetně animované tvorby, hrají roli i jednotlivé tóny barev. Barvy z tzv. „teplého“ spektra přitahují pozornost lépe než „studené“ a zároveň obrazu dodávají energičnost a živost.²² Studené odstíny barev u diváků navozují zklidnění, nebo také pocit smutku.

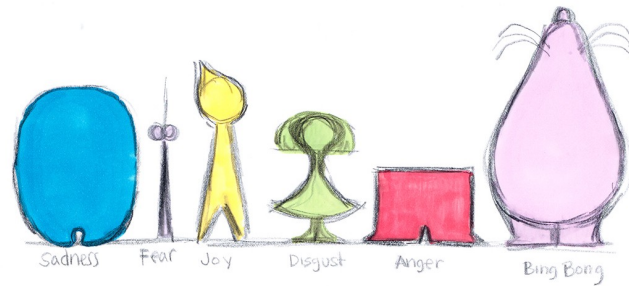
BARVA	ASOCIACE
červená	dynamika, impulzivnost, agrese, vášně
modrá	smutek, klid, chlad, deprese
žlutá	radost, pozitivita, veselost
zelená	pohodlí, ale i nevolnost
černá	neznámost, tajemství
bílá	čistota, nevinnost

Tabulka 2: přehled základních barev a jejich typické asociace v lidském vnímání

²⁰ KENNEDY, A.J. (2014). THE EFFECT OF COLOR ON EMOTIONS IN ANIMATED FILMS., Purdue University, Dissertation, [online]. Dostupné z: https://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1224&context=open_access_theses, [cit-2021-03-16].

²¹ BANCROFT, Tom. Creating Characters with Personality. New York: Watson- Guptill. 2006, s.142, 9780399578731

²² BIRN, J. (2006). Digital lighting and rendering (2nd ed.). Berkely, CA: Pearson Education. ISBN:9780321316318



Obrázek 10 - Příklad využití barev na postavách ze snímku *V hlavě* (2015), které zastupují jednotlivé emoce.

Volba a využití barev nemusí striktně odpovídat realitě. Svoboda kreativního animačního oboru umožňuje ve většině případů experimentovat a vytvářet tak například fialové psy, zelené žirafy a podobné „absurdní“ postavy. Animátor a výzkumník Andrew J. Kennedy (2014) jako příklad uvádí použití červené barvy pro výplň očí u záporných postav, které divákům téměř automaticky naznačuje negativní povahu dané postavy.²³

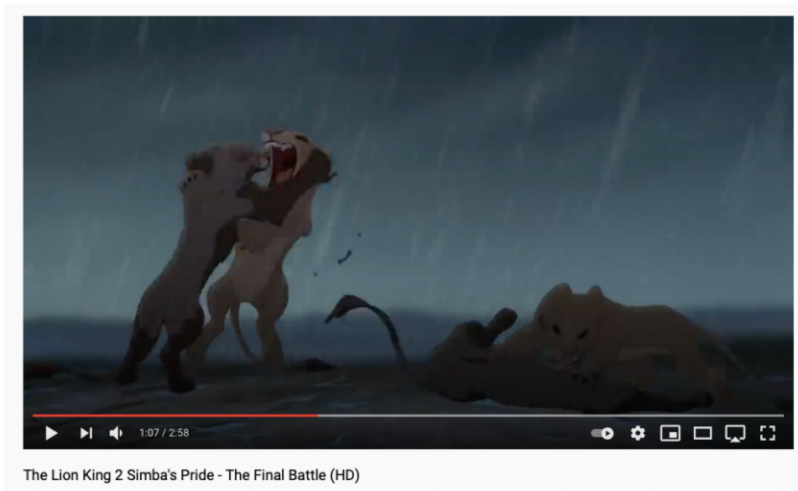
V některých situacích barvy zastupují i funkci odkazů. Kromě již zmíněné symboliky barev, která podvědomě evokuje dané emoce pomáhají barvy i identifikaci lokality, původu postavy, jejího zařazení mezi ostatními postavami apod. Nicméně je nutné při volbě barev zohledňovat i cílové publikum daného snímku. Význam barev a jejich symbolika se totiž proměňuje také v závislosti na kultuře.²⁴ Narozdíl od většiny evropských zemí, ve kterých bílá barva značí čistotu, v Asii je tato barva spojována se smrtí a smutkem.²⁵ Změnou stínování nebo intenzity barvy lze docílit dramatické změny ve významu a vyznění charakterů.²⁶

²³ KENNEDY, A.J. 2014. *The Effect Of Color On Emotions In Animated Films.*, Dissertation, Purdue University [online]. Dostupné z: https://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1224&context=open_access_theses

²⁴ [online] *Cultural Color Psychology Meaning And Symbolism*, 2017, [cit-2021-04-28]. Color Psychology, 2017. [online]. Dostupné z: <https://www.colorpsychology.org/cultural-color-psychology-meaning-and-symbolism/>

²⁵ [online] *Cultural Color Psychology Meaning And Symbolism*, 2017, [cit-2021-05-01]. Dostupné z: <https://www.colorpsychology.org/cultural-color-psychology-meaning-and-symbolism/>

²⁶ CHAPMAN, C. 2010. *Color Theory for Designers, Part 1: The Meaning of Color. Smashing Magazine*, [cit-2021-03-08], [online]. Dostupné z: <https://www.smashingmagazine.com/2010/01/color-theory-for-designers-part-1-the-meaning-of-color/>



Obrázek 11 - Boj smeček - Lví král 2 (1998) Zde především barva pomáhá odlišit jednotlivé strany zápasících.

2 DESIGN VS STEREOTYP

Pro design charakterů lze barvy a další prvky volit na základě konvenčních postupů, kdy tvůrci pracují například s již zmíněným standardním vnímáním barev a jejich asociace (např. modrá - smutek, červená - intenzita). Ovšem, jak se ukázalo i na příkladech současné animované tvorby, není tento přístup pravidlem. Například postava ve snímku *Zootropolis: Město zvířat* (režie *Howard & Moore, 2016*) se postava ovce Bellwether prvotním dojmem jeví kladně. Tento dojem vychází ze zaoblených tvarů charakteru a také z hlediska barvy (bílá - symbol čistoty, jemnosti). Jak se však následně ve filmu ukáže, role této postavy je opačná. V tomto konkrétním případě tak využití prostředků jinak s pozitivní asociací pomáhá zmást diváka a skrýt záporné vlastnosti postavy. Ve stejném animovaném filmu pak podobně, avšak s opačným významem, vnímáme jinak kladnou postavu Nicka Wilda, která svým zjevem (při vnímání tvaru a zrzavé barvy) primárně asociuje nekalost.



Obrázek 12 - ovce, Obrázek 13 - liška : Ukázka narušení stereotypních postupů: srovnání postav ze snímku *Zootropolis: Město zvířat* (2016)

Jak je zřejmé i z tohoto příkladu narušení stereotypního přístupu k designu charakterů může do animovaného příběhu vnést aspekt překvapení, ozvláštnění a oživení a činí postavy lépe zapamatovatelné.²⁷

3 ROLE TVÁŘE

Design jednotlivých částí obličeje nepodmiňuje pouze estetický vzhled finální postavy, tedy nerozděluje je pouze na „krásné“ a „ošklivé,“ ale v animované tvorbě tvoří velmi důležitý komunikační nástroj. Oči, obočí a rty, přenáší značný podíl reakcí postav potřebných pro pochopení dané příběhové linky, vzájemné interakce postav, jejich pocitů a názorů. Pro charakterový design je klíčové zejména jejich vhodné rozmístění v tváři. Pokud by například oči a obočí odděloval příliš velký prostor, ztratí vzájemnou blízkost a jejich propojení bude slabší. Divák se tak může hůře orientovat v reakcích takto navržené postavy, neboť příliš velký prostor mezi očima a obočím oslabí expresivitu daného výrazu.²⁸

Obličej je jedním z nejdůležitějších nositelů lidské komunikace, neboť je na něj soustředěna většina pozornosti. Obličej zprostředkovává velké množství informací pomocí non-verbální složky, ale je i zdrojem verbálního vyjadřování (mluvy). Emoce, reakce a názory se při běžné komunikaci v obličejí výrazně projevují a oponent z něj „čte“ jejich význam. Základní obličejové projevy a reakce jsou navíc společné bez ohledu na původ lidí, jejich vzdělání a jsou předávány geneticky. Nenahraditelnost fyzického projevu našeho slovního vyjadřování je patrná i v současném virtuálním prostředí. Kromě možnosti video hovorů, které nejbližším způsobem suplují fyzickou výměnu informací dvou a více osob, jsou oblíbenou a dnes i již typickou součástí online komunikace emoji, emotikony.

Tyto prostředky kopírují non-verbální projev lidského vyjadřování a díky tomu jsou stejně jako reálná mimika lidského obličeje univerzálně čitelné.

²⁷ SOLARSKI, Chris. *Drawing Basics and Video Game Art*, first edition. Watson-Guption Publications, New York. 2012, ISBN 13: 9780823098477

²⁸ BANCROFT, Tom. (2012). *Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life* (1st ed.). Routledge., (Bancroft, 2012, str 64), ISBN 9780240820712



Obrázek 14 Zloba (1959), Obrázek 15 Aurora (1959): ukázka rozdílného designu tváře s ohledem na charakter postav

V kontextu charakterového designu si tvář zachovává stejně dominantní postavení jako v běžné komunikaci a jejímu designu je nezbytné věnovat patřičnou pozornost. Mimo jiné tvář doplňuje řeč těla a gesta.²⁹

Vhodná kombinace tvaru a vzhledu nosu, očí, obočí, rtů, tváří výrazně ovlivňuje celkové vyznění charakterů i pokud v dané scéně pouze setrvávají bez promluvy. Tyto komponenty obličeje jsou společné i u zvířat a v charakterovém designu se tak využívá podobných principů pro vyjádření jejich emocí.

Pro práci na tváři postavy je důležité udržet zejména její plastičnost. Pokud je obličej vhodně rozvržen, umožňuje svým dojmem přenos emocí i bez promluvy, pouze na základě mimiky.³⁰

3.1 Vyjádření základních emocí: (podle Giesen, Khan, 2018)³¹

Emoce jsou zcela zásadní pro animaci, neboť diváka se snímkem spojují. Mezi základní emoce, které lidé rozlišují patří vztek, radost, strach, znechucení, smutek, překvapení,

²⁹ COLMAN, David 2010. *The Art of Character Design Vol. 1. David's Doodles*, USA. Davis, Cameron 2010. *Character Design for Games and Animation Vol. 1. The Gnomon Workshop*, [online], video, DVD. ASIN : B01EGQOQ2Q, Dostupné z: <https://www.thegnomonworkshop.com/tutorials/character-design-for-games-and-animation-vol-2>

³⁰ BEIMAN, Nancy. *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*, Second Edition: 2nd Edition (2nd ed.). Focal Press.2012, s.197 ISBN: 978-0240818788

³¹ GIESEN, R., & KHAN, A.. *Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing* (1st ed.). CRC Press., 2017, s.45, ISBN 9781498778633

opovržení. V kontextu charakterového designu tyto a další emoční vazby vytváří pózy, gesta a reakce charakterů. Pro jejich ztvárnění existují typické postupy, které danou emoci zachycují. Následující přehled přibližuje způsoby, kterými designéři u postav dané emoce zprostředkují:

- a) vztek: zvednutí horního rtu, pevné svaštění rtů k sobě, zvýraznění očí, zvednutí lící
- b) radost: stažení svalů očního okolí, typické vrásky kolem očí, zvednutí tváří, zvednutí koutků rtů
- c) strach: obočí zvednuté a blíže u sebe, rozevření horních víček, otevřené oči, horizontální roztažení rtů
- d) znechucení: obočí stažené dolů, svaštění nosu, zvednutí horního rtu, uvolnění rtů
- e) smutek: vnitřní konce obočí se zvedají, volná oční víčka, koutky se stahují dolů
- f) překvapení: celá délka obočí zvednutá, víčka zvednutá, doširoka otevřené oči, propad čelisti, otevřená ústa
- g) opovržení: jeden koutek rtů zvednutý a druhý lehce snížený, zpevnění pŕlky horního rtu



Obrázek 16 V Hlavě (2015) - Ukázka změn výrazu v tváří (zleva nechuť, strach, radost, smutek, vztek)

3.2 Krása charismatu

Hledání funkčního designu postavy pro daný animovaný snímek nezávisí pouze na snaze navodit dojem krásna. Klíčovým prvkem je především schopnost vytvořené postavy upoutat divákovu pozornost bez ohledu na to, zda je považována za „krásnou“ nebo „ošklivou.“ Jedním z účelů charakteru je udržet diváka u promítaného příběhu a provést ho jeho dějem. Vhodným příkladem jsou i hororové filmy, jejichž postavy jsou mnohdy odpudivé, ošklivé, ale divácky stále zajímavé.

Zásadní je však zachování „čitelnosti“ charakteru a jeho pohybů.³²

Toto ozvláštnění je využíváno i v jiných formách umělecké tvorby, včetně literatury. Příkladem je i postava Quasimoda z Chrámu Matky Boží v Paříži (1831, V. Hugo), která i přes svůj vzhled (stereotypně vnímaným jako „zrůda“ a automaticky spojována se zákeřností, zlostí), se ukazuje jako kladná a citlivá. Zároveň je animovaná interpretace této postavy dokladem, že iluze krásy nemá ani v animaci úplnou výpovědní hodnotu.³³

4 VÝZNAM CHARAKTEROVÉHO DESIGNU PRO POHYB POSTAV

Charakterový design udává nejen vzhled postavy a tím ovlivňuje její vnímání divákem, ovlivňuje i styl a možnosti pohybu, jelikož určuje fyzické proporce.³⁴

Přirozeně lze zaznamenat zřetelný rozdíl mezi způsobem chůze žirafy a lva. Díky flexibilitě, kterou animovaná tvorba umožňuje, lze však s proporcemi navrhnutými charakterovým designem kreativně pracovat, i když by neodpovídaly reálným fyziologickým možnostem pohybu dané postavy.³⁵ Zvýraznění nebo potlačení některých tělesných částí postav jako je změna délky nohou, těla, šíře torza, ramen, velikosti hlavy apod., ovlivňuje způsob animace pohybů takové postavy. Tyto rozdíly při práci na charakterovém designu podmiňují způsob animace, jak je zřetelné i na následujícím příkladě:

³²BEIMAN, Nancy. *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*, Second Edition: 2nd Edition (2nd ed.). Focal Press.2012, s.59, ISBN: 978-0240818788

³³ BEIMAN, Nancy. *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*, Second Edition: 2nd Edition (2nd ed.). Focal Press.2012, ISBN: 978-0240818788

³⁴ BEIMAN, Nancy. *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*, Second Edition: 2nd Edition (2nd ed.). Focal Press.2012, ISBN: 978-0240818788

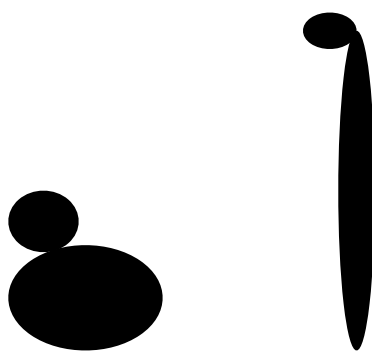
³⁵ BEIMAN, Nancy. (2012). *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*, Second Edition: 2nd Edition (2nd ed.). Focal Press.s. 75, ISBN: 978-0240818788



Obrázek 17 Tom (1947), Obrázek 18 kotě Aristokočky (1970)

Scény pochází ze snímku *The Cat Concerto* (vlevo) a *Aristokoček* (vpravo), kdy totožná zvířata s odlišným designem vykonávají stejnou aktivitu - v tomto případě hru na klavír. Díky akcentovaným prstům může postava Toma hrát na piano klasickým „lidským“ způsobem. Kotě z *Aristokoček* ke hře používá převážně celé tlapky.

Klíčovost dobrého konceptu a promyšlenosti designu charakterů pro tvorbu animovaných snímků se pak zřetelně projevuje zejména během vzájemné interakce postav.³⁶ Rozvržení proporcí ovlivňuje, jakým způsobem spolu postavy komunikují. Například u postav navrhnutých s rozdílnou výškou se animace jejich vzájemného dialogu uzpůsobuje a respektuje navrhnuté proporce. Například vysoká postava skloní hlavu k malé a naopak malá postava by se zaklonila k velké.



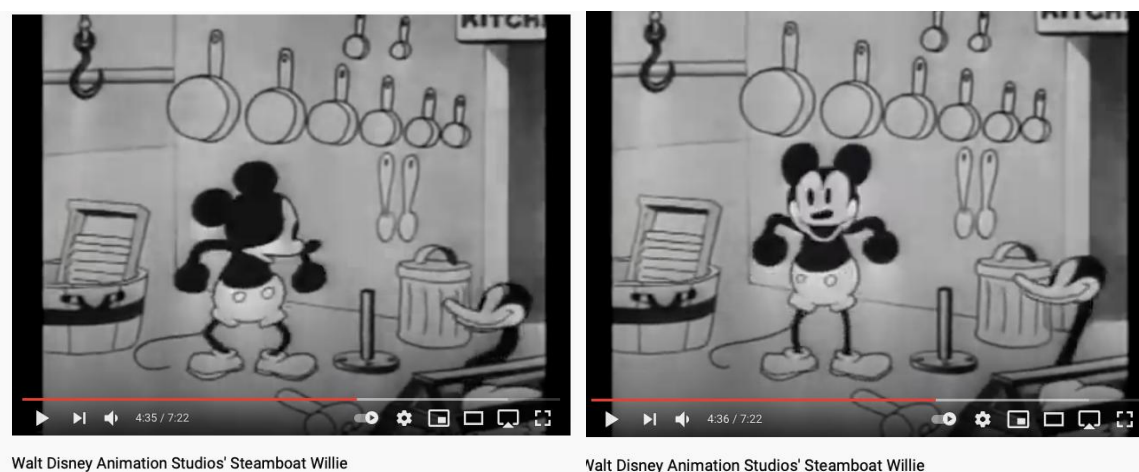
Obrázek 19 - Příklad malé a velké postavy
přizpůsobení pohybu proporcemi pro vzájemný dialog

Tyto zdánlivě nepodstatné funkce charakterového designu jsou však základem pro animaci snímku, která pak kopíruje design jednotlivých postav daného příběhu. Nicméně charakterový design je i přes svou referenční hodnotu poměrně flexibilní součástí animační práce. V případě, že to děj snímku vyžaduje, lze u postavy provést někdy i radikální změny.

³⁶ BEIMAN, Nancy. *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*, Second Edition: 2nd Edition (2nd ed.). Focal Press. 2012, s. 75, ISBN: 978-0240818788

Charakterový design tak slouží jako standardizovaná předloha pro další animační práci. Výjimku tvoří postavy podle komiksových předloh nebo animace hraček, u kterých jsou odchylky od jejich základního designu omezovány.³⁷

Mezi příklady, které tuto flexibilitu charakterového designu dokazují patří i brzká podoba postavy Mickey Mouse. Při detailnějším pohledu na Mickeyho pohyb lze během jeho rotace v prostoru zaznamenat jistou dysmorfii zejména jeho vrchní části těla v určitých úhlech. Konkrétně při zaměření na uši Mickeyho lze vysledovat jejich nepohyblivost. Během rotace hlavy Mickeyho uši zůstávají v profilovém úhlu.



Obrázek 20 - Mickeyho uši, (Steamboat Willie, 1928) postava Mickeyho se otáčí v prostoru, jeho uši setrvávají v profilovém pohledu.

5 VÝBĚR POSTAV

Charakterový design dle zadání navrhne postavu, která se následně rozanimuje podle storyboardu. Stává se referenčním až ústředním bodem pro faktickou animaci, jelikož dějové linie částečně určuje možnosti, které může vybraná postava ztvárnit. Pro design postav je důležité právě jeho propojení se storyboardingem, neboť právě storyboard prakticky ukazuje „chování“ navrhnutých postav v různých fázích děje filmu.³⁸ U postavy zvýrazňuje prvky, které buď limitují nebo naopak vylepšují jeho schopnosti rozvést dějovou linku, může včas iniciovat přepracování konceptu postavy. Práce na charakterovém designu a storyboardech tak jsou často souběžné, neboť se vzájemně doplňují, ale i omezují.³⁹

³⁷ BEIMAN, Nancy. *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*, Second Edition: 2nd Edition (2nd ed.). Focal Press.2012 , ISBN: 978-0240818788

³⁸ BEIMAN, Nancy. *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*, Second Edition: 2nd Edition (2nd ed.). Focal Press.2012 , ISBN: 978-0240818788

Během experimentování s jednotlivými pózami a tvary postav se jejich vzhled často mění. Tomuto procesu se přezdívá „*evoluce*“⁴⁰ a je důležitou součástí práce na charakterovém designu. Pro úplné pochopení a vytvoření designu postav se užívá mnoha forem jako jsou nejčastěji náčrty, makety, hmotné modely soch. Každá z těchto forem pak přináší pro tvůrce nový náhled a jejich kombinace může výrazně přispět na kvalitě finální postavy. Například makety byly použity již ve 30. letech 20. století studiem Walta Disneyho například pro postavy Sedmi trpaslíků, Pinoccia nebo Bambiho. Významu nabývají i pro CGI animaci, neboť díky dnešní pokročilé technologii lze makety, sošky a další realizace postav naskenovat a digitalizovanou verzi použít jako model k rozpočítání.⁴¹

5.1 Póza a gesta

Póza v charakterovém designu plní mnoho úloh, neboť je součástí nonverbální komunikace a spolu vyjadřuje dějovou linku postavy. Její funkčnost závisí zejména na předpokladu schopnosti jasně a srozumitelně sdělit úmysl za danou pózou tak, aby divák ji snadno „*přečetl*“ a pochopil. V anglickém jazyce se tento předpoklad označuje slovem „*clarity*.“⁴² Ze stejného důvodu je pro jednu scénu vhodné zachycení pouze jedné až dvou hlavních póz.⁴³ Zároveň z póz lze vyčíst o dané postavě mnoho informací jako je nálada, věk, povaha, zdravotní kondice, k nimž se přidává další pohyb.⁴⁴

Pózy lze navrhovat dle přirozených fyzických předpokladů dané postavy, ale zároveň je lze drammatizovat například rozložením různých částí těla nebo stylizace, či uměle navrhnout zcela jinou, nepřirozenou polohu.

Podobně gesta tvoří součást nonverbální komunikace a způsob jejich zobrazení také ovlivňuje předávanou informaci. Zároveň gesta a pózy doplňují obličejový výraz a jsou pro vyjádření emocí charakteru zásadní.⁴⁵

^{40,39} BEIMAN, Nancy. *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*, Second Edition: 2nd Edition (2nd ed.). Focal Press.195 str, 2012, ISBN: 978-0240818788

⁴¹ BEIMAN, Nancy. *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*, Second Edition: 2nd Edition (2nd ed.). Focal Press.2012 , ISBN: 978-0240818788

⁴² BANCROFT Tom, 2012. *Character Mentor Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life* , s.42, ISBN 9780240820712

⁴³ GIESEN, R., & Khan, A. (2017). *Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing* (1st ed.). CRC Press., ISBN 9781498778633

⁴⁴ GIESEN, R., & Khan, A. (2017). *Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing* (1st ed.). CRC Press., s. 177, ISBN 9781498778633

⁴⁵ WILLIAMS, 2012. *The Animators Survival Kit, Expanded Edition_ A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, s.314

Póza a gesta jsou jednou z ústředních složek animace a i ve scénách s dialogem plní důležitou funkci tím, že podporují a rozvádějí sdělovanou informaci. Podobně jako v herectví se i v animovaném charakterovém designu opírá návrh gest a póz postav o pantomimu. Její využití bylo oblíbené zejména v počátcích animované tvorby, kdy nebyl příliš do snímků zapojován dialog.⁴⁶ Pózy a gesta podobně stejně jako zbytek designu často vychází z anatomických dispozicí. Nejenom tedy často kopírují reálnou předlohu postavy, ale také zachycují změny, které se projevují na fyzické konstrukci například s přibývajícím věkem. Během stárnutí postav dochází ke ztrátě a ochabování tělesné hmoty včetně svalů, do popředí vystupují kosti a bortí se klenba. U dětí naopak dominuje oblost, hmota nad kostnatým exteriérem.⁴⁷ Tyto změny jsou zejména viditelné u designu postav lidí, ale podobné postupy využívá i design zvířecích či imaginárních postav. Důraz na respektování anatomie se mění se zadáním práce a i žánrem daného snímku. U realistické animace se předpokládá užší vztah designu s jeho reálným základem tělesných proporcí a naopak.

5.2 Detaily, symbolika

Jednou z rolí detailů je jejich schopnost odlišit postavy mezi sebou, zároveň jsou však svébytným prvkem charakterového designu. Následující pasáž se proto zaměří na podstatu detailů pro charakterový design a vezme v úvahu i roli symbolů, které tento pohled dále rozšiřují. Jak podotýká i charakterová designérka Nancy Beimanová ve svém díle *Prepare to Board - Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts* (2012):

„Every detail of character and setting should contribute to getting the story across as clearly as possible.“⁴⁸

Detail, podobně jako zbylé komponenty využívané k tvorbě charakterového designu, podporuje příběhovou linii také podvědomě, neboť nepřímě odkazuje na určitý význam. Například ve snímku *Lví král* (1994) je postava Scara mimo jiné typická pro jizvu u levého oka. Díky tomu v pokračování *Lvího krále 2* (1998) u postavy Kovu s totožnou jizvou vzniká přímá asociace a divák vnímá spojitost těchto dvou postav. Detail se promítá také do prostředí v němž se postavy pohybují. Opět na příkladu *Lvího krále* vnímáme během Scarovy vlády pocit zubožené země mimo jiné díky zobrazení seschlých stromů bez listů,

⁴⁶ GIESEN, R., & Khan, A. (2017). *Acting and Character Animation: The Art of Animated Films*, Acting and Visualizing (1st ed.). CRC Press., ISBN 9781498778633

⁴⁷ BEIMAN, Nancy. *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*, Second Edition: 2nd Edition (2nd ed.). Focal Press.2012 , ISBN: 978-0240818788

⁴⁸ BEIMAN, Nancy. *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*, Second Edition: 2nd Edition (2nd ed.). Focal Press, 2012, s.56, ISBN: 978-0240818788

tmavší barvy apod. Některé z detailů v prostředí se pak stanou významnou až dominantní součástí příběhu, které jsou samy o sobě jasně rozpoznatelné.



Obrázek 21 - Lví král 1 (1994),

postava Scar;

Obrázek 22 Lví král 2 (1998) Kovu

Ukázka vlivu společného detailu - jizvy, který v tomto případě umožňuje rychlé propojení souvislostí postav.

Povrchové detaily dále odlišují postavy mezi sebou, ale také podepírají jejich individuální charakteristiky a produkují symbolické významy. Například pomocí aplikace záplaty na oděv dané postavy můžeme naznačit její nižší postavení, naopak vložení třpytivého kamene symbolizujeme vyšší status, bohatství.

Pro aplikaci detailů je také důležité znát platformu, pro kterou bude finální design postavy použitý. Tvůrce díky tomu chápe, jak moc či málo detailu může při tvorbě postavy použít. Pokud je postava příliš obnažena detaily může se, při jejím zmenšení na velikost mobilního zařízení nebo dokonce i tisku, jevit chaoticky až nepřehledně. Pokud se postava objeví na velkém plátně, ale postrádá potřebné detaily může působit nudně až nezajímavě. Studio UPA je tomu hezkým příkladem – ve své době používalo minimalistického vzhledu v celkovém designu své televizní tvorby, protože televizní obrazovka byla v té době velmi malá, obraz musel být snadno čitelný.

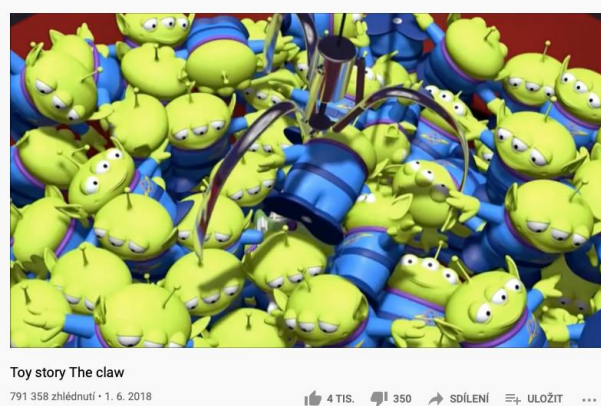
5.3 Tvorba skupiny

V předchozích kapitolách byl nastíněn proces tvorby jednotlivých charakterů, které jsou základními principy charakterového designu a ovlivňují konečnou kvalitu animovaného filmu. V animovaných snímcích však nejčastěji sledujeme příběh dvou a více postav, nežli sólové výstupy. Pro tvorbu kvalitní a funkční skupiny charakterů je zapotřebí znát a dodržovat hned několik principů, případně poskytnout divákovi alternativní a srozumitelné vysvětlení pro jejich nedodržení. Jedním z příkladů je i situace, kdy se v rámci jednoho animovaného snímku objevují postavy se zcela odlišným stylovým rozvržením. Neucelenost designu snadno zmate diváka, jelikož spojuje postavy, které zjevně nevycházejí z totožné animované reality a prvky jejich návrhu jsou nelogicky odlišné. Takto navržené koncepty odporují teorii tzv. „*unified-universe*“⁴⁹ a pokud tedy není například z příběhové linky jasně zřetelný záměr designérů, zůstává tento postup matoucí. Součástí této teorie je i vzájemná souvislost postav s prostředím do kterého jsou umístěny. Výjimkou je například design postav ze snímku *Toy Story* (1995), který i přes velmi odlišný design svých hrdinů jasně zasazuje tento postup do kontextu, v tomto případě „*oživlých hraček v reálném světě*.“ Výhodou teorie „*unified-universe*“ je zejména důvěryhodnost, kterou vzbuzuje u diváků.⁵⁰

V animované tvorbě se však také vyskytuje požadavek na vytvoření skupiny téměř identických postav. Příkladem jsou i postavy Tří prasátek, které z hlediska siluety nelze odlišit, ale zároveň musí být rozpoznatelné tak, aby působily jako individuální postavy. Řešením může být odlišení pomocí barev, kdy se u jednotlivých kopií zvýrazní nebo utlumí některé složky jejich barevného schématu. Dalšími možnostmi je volba odlišného oděvu, které je také zřetelně odliší, nebo pomocí gest a póz, které naznačují rozdílnost povah jednotlivých postav.⁵¹

Zároveň však není pravidlem, že i zdánlivě totožné charaktery je třeba alespoň částečně odlišit. Replikace postavy naopak může účinně posloužit navození dojmu davovosti, množství, síly, chaosu apod. Opět je to viditelné na příkladu *Toy Story* (1995) u postav malých zelených mimozemšťanů, u nichž došlo ke kopírování designu.

^{49,50,51} BEIMAN, Nancy. *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*, Second Edition: 2nd Edition (2nd ed.). Focal Press., 2012, ISBN: 978-0240818788



Obrázek 23 Toy Story (1995) -
mimozemšťané
*Stejný design postav vytváří dojem masy,
chaosu.*



Obrázek 24 - film 101 dalmatinů (1996)
*Postavy štěňat odlišují drobné detaily jejich
skvrn a barvy obojků*



Obrázek 25 - pakoně, Lví král (1994)
*Postavy pakoňů nejsou nijak odlišeny jedna od
druhé, působí tak neosobně a plní roli stáda,
davů, vzbuzují strach, neznámo.*

6 METODY A POSTUPY CHARAKTEROVÉHO DESIGNU

Následující kapitoly přiblíží proces samotné tvorby charakterů pro animované filmy. Dále vyzdvihnou metody používané známými animovanými studii pro práci s kreativitou a inspirací.

6.1 Postup práce - od inspirace k hledání funkčního návrhu

Charakterový design může na první pohled působit jako snaha navrhnout líbivou postavu pro daný animovaný film. Jak ale dokládá nejen množství studijních materiálů, ale i vlastní zkušenost, design charakteru je komplikovaný a komplexní proces, během kterého se často původní idea liší od finálního konceptu. Tato pasáž se proto zabývá pracovním procesem, který charakterový design doprovází. Průřezově zachycuje jednotlivé nejzásadnější kroky, které vedou ke vzniku funkčních postav pro animované snímky.

V profesionálních animačních studiích se postava vyvíjí společně a současně s příběhem a je na něm zcela závislá. Příběh se během svého vývoje mění a to samé platí i pro postavy. Postava, kterou designér tvoří, se může během vývoje filmu změnit radikálně, třeba změnou pohlaví anebo zcela zaniknout – je tudíž nezbytně nutné být flexibilní a otevřený novým změnám, stejně jako ovládat různé styly kresby.

Základem pro charakterový design je pozorovatelská dovednost, přičemž neexistuje univerzální postup, jak postavu vytvořit. Jde o proces experimentování a nalézání toho, co spolu dohromady funguje a podporuje se.⁵² Charakterový designér z podstatné části určuje postup, který pro tvorbu postavy zvolí. Hlavním limitem pro práci je zejména předepsaná forma zpracování (např. postava pro mobilní hru se liší pro animovaný film apod.)⁵³ I tak se v praxi setkáme s několika metodami a postupy, které tvůrcům slouží jako pomocný nástroj pro vytvoření postav.

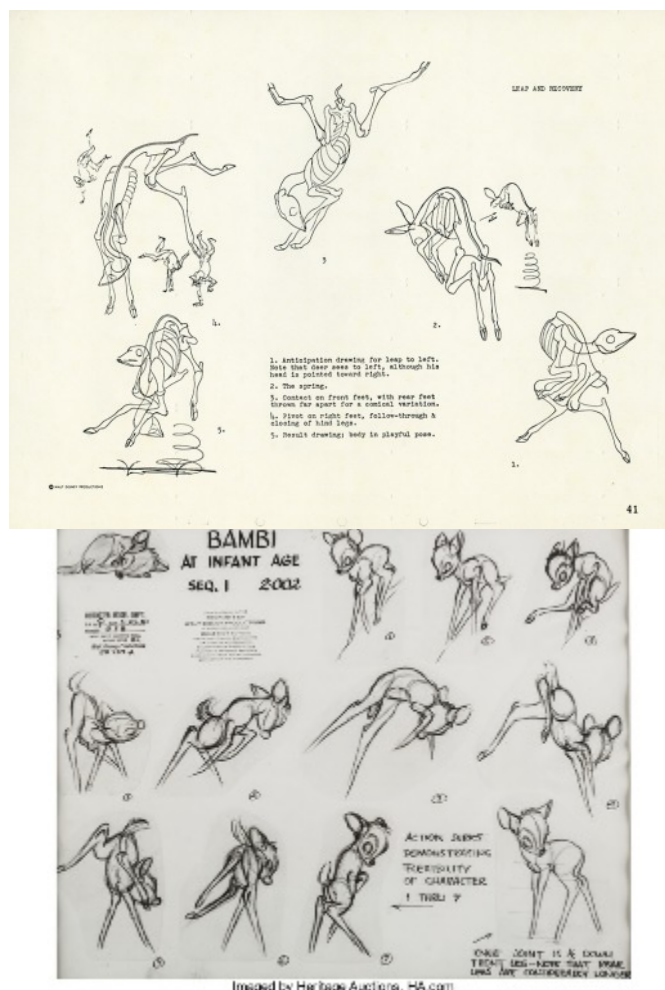
6.2 Research and Reference

Fáze Research představuje základní seznámení designéra se zadáním a prvotním zkoumáním možností práce na postavě a je stavebním pilířem přípravy tvorby. Díky této

⁵² SILVER, Stephen. *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Design Studio Press. 2017, Introduction, ISBN: 9781624650345

⁵³ DAVIS, Cameron. *Character Design for Games and Animation* Vol. 1. The Gnomon, 2010. Workshop, [online]. Dostupné z: <https://www.thegnomonworkshop.com/tutorials/character-design-for-games-and-animation-vol-2> .

fázi se autor seznamuje s nápady, zadáním a formuje první relevantní koncepty návrhů. Pro toto stádium jsou typické četné otázky, které rozvíjejí designérovo porozumění povaze, vzhledu a chování navrhované postavy. Otázkami může být: „*Je postava kladná/záporná? V jaké náladě je postava? Kolik postavě je let? Jaké jsou její přednosti a limity? Jaké má postava oblíbené aktivity?*“ Otázek je neomezené množství, nicméně důležité je zejména sledování motivace, kterou postava má nebo ji řídí.⁵⁴ Na základě podobného dotazování vzniká seznam hlavních charakteristik dané postavy, tzv. keywords, které ji definují a popisují.⁵⁵ Jako hlavní referenční body zde slouží také scénář a storyboard.⁵⁶ Prostřednictvím otázek a korigování inspirace se vytvářené postavě přiděluje hlubší charakteristika pomocí klíčových slov. Tato slova pomáhají designérovi hledat reference, tedy obrázky, symboly a další podoby inspirujících podkladů, které inspirují a napomáhají tvorbě postav.



Obrázek 26 - Bambi studie 1 (nahore), Obrázek 27 - Bambi studie 2 (dole)
Ukázka prvních počátečního stádia vývoje postavy a jejího pohybu

⁵⁴ MATTESI, Michael, Force: Character Design From Life Drawing, first edition. Focal Press, 2008, Burlington. ISBN 9780240809939

⁵⁵ SOLARSKI, Chris., *Drawing Basics and Video Game Art*, first edition. Watson-Guption Publications, New York. 2012, ISBN: 9780823098477

⁵⁶ [online]. Character Design Preparation Dostupné z: <https://learn.toonboom.com/modules/character-design/topic/character-design-preparation>

6.3 Metoda Inside out

Další z postupů, které pomáhají k pochopení vytvářeného designu postav, je i tzv. metoda Inside out. Tato technika spočívá v poznání charakteru, během kterého charakterový designér rozkrývá a skládá jednotlivé vnitřní vrstvy postavy, které ovlivňují jeho zevnějšek. Přidělením vlastností nebo toho, co má charakter rád, co jej dělá šťastným nebo naopak nešťastným, oblíbené barvy a jídlo, sport, koníčky, čeho se bojí, zvyky. Všechny tyto aspekty pak tvoří vrstvy, které dávají postavě hlubší význam. Autor díky tomu samotnou postavu poznává do hloubky a celý design se stává, nejen pro lidské oko, zajímavější a silnější. Poznání postav je důležité pro formování a zapojování detailů, barev a dalších rysů, které celkově korespondují s charakterem. Díky tomu lze lépe vytvořit „profil“ postavy, který slouží jako osnova pro další kreativní a intuitivní rozvoj její podoby. Například animátor Stephen Silver ve své publikaci *The Silver Way - Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design* (2017) k poznání charakteru využívá otázky typu:

*- Jaké je jméno postavy? Jaké má pohlaví a věk? Kde postava žije? Jak nejlépe vystihneme vlastnosti postavy?*⁵⁷

7 OD INSPIRACE DÁL

Pro vznik postav potřebuje designér jako zprostředkovatel kreativního vyjadřování i značné množství inspirace.

Inspirace je jednou z prvních fází tvorby postav, na kterou navazují stádia testování a konstrukce prototypů. Během těchto základních fází designu se i velmi výrazně obměňují původní návrhy, které slouží spíše k „hledání“ rámcově finálního rozvržení postav. Samotná inspirace, neboli podnět, vnuknutí, nápad, iniciuje myšlenkový proces, který formuje danou postavu.⁵⁸ Jak podotýkají význam animátoři a charakteroví designéři, ale i umělci mimo obor animace, inspirace vzniká všude v běžném životě, v podvědomém světě snů apod.

Designéři mnohých velmi známých animovaných postav hledali inspiraci i vně animační tvůrčí prostor. Například postavy ze snímku *Aladin* (1992) vzešly z inspirace karikaturami

⁵⁷ SILVER, Stephen. *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Design Studio Press., 2017, ISBN: 9781624650345

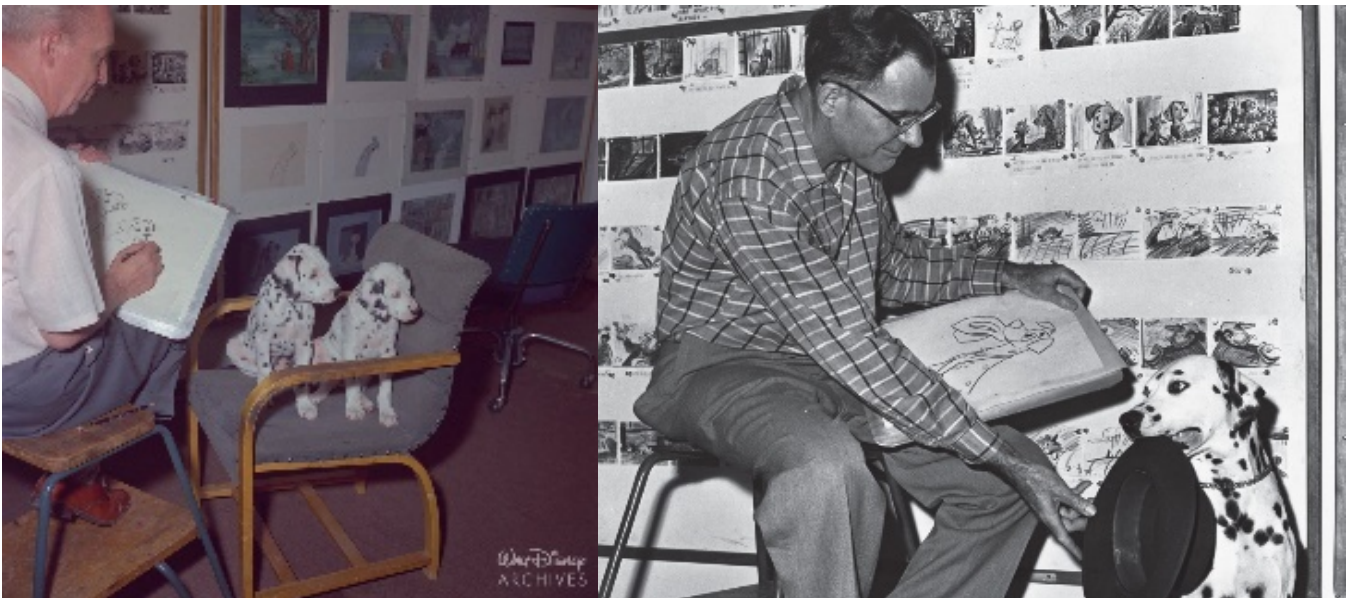
⁵⁸ [online]. [cit.2021-02-08]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Inspirace>

Al Hirschfelda, amerického karikaturisty zejména černobílých portrétů. Často postavy vychází z literárních děl, lidových povídek, her apod.

Inspirace vede tvůrce k hledání a poznávání vnuknutého nápadu a pomocí pozorování, prvních náčrtků, studie a mnohých dalších aktivit formují prvotní koncept pro tvorbu.

Studio Disney a Pixar jsou známá pro pořádání „výletů za inspirací“ do prostředí, z nichž pochází příběh, na kterém tvůrci pracují. Díky tomu se mohou seznámit s autentickou atmosférou a prvky, které následně snáze zakomponují do svých návrhů. Například animační studio Disney v mnohých svých snímcích použil k tvorbě návrhů také živé/reálné studie zkoumaných objektů. Postavy z Lvího krále (1994), Bambiho (1942) vznikaly mimo jiné díky pozorování reálných předloh lvíčat, kolouchů, stejně jako další postavy. Charakterový design umožňuje s ohledem na zadání, žánr atd. relativní svobodu pro návrh postav. Charaktery mohou nebo nemusí odpovídat reálné předloze. Tyto fáze „výzkumu“ postav jsou nápomocné pro vznik návrhů a dále rozvíjejí a tvarují původní inspiraci. Například postava srny ve snímku Bambi (1942) je až na některé části těsně spojena se svým základem skutečného zvířete. Design Bambiho, včetně jeho pohybu ponechává mnohé prvky totožné jako jsou ve skutečnosti, pouze je převádí do animované podoby, která pozměnila zejména proporce očí, přidala schopnost mluvy apod.

Naproti tomu se mnohé koncepty jako i snímky Toma a Jerryho podstatněji od tohoto základu odklánějí. Postavy kočky a myši jsou navrženy podle předloh lidského chování a pohybu.⁵⁹



Obrázek 28, 29 - předloha dalmatinů, Walt Disney Archives
- ukázka práce na postavě podle reálné předlohy

⁵⁹ GIESEN, R., & Khan, A. . *Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing* (1st ed.). CRC Press., 2017, s.163-166, ISBN 9781498778633

7.1 Metoda Yes And? / Ano a...

Charakterový design vyžaduje po tvůrcích značnou míru flexibility a kreativity. Na jedné straně charakterový design cílí k finální a konkrétní podobě postavy, na straně druhé pro docílení tohoto závěru vede náročné období práce s definovaným zadáním a vlastní kreativitou. Tím, že designéři zpracovávají nejen požadavky zadavatele a příběhu samotného, pracují také s inspirací a musí ji sami korigovat. Každý designér přistupuje k tvorbě postav dle vlastních zvyklostí, nicméně pro počáteční návrhy se v animovaných studiích, včetně např. Pixaru, osvědčila tzv. Metoda Ano, a...?

Say "Yes, and ..."

Don't say: "Yes, but ...". That's a fast way to kill a new idea.

Do say: "Yes, and ..." or "What if ..." or "How can we now ...". For example, "Yes, and what if we were now to ..." ⁶⁰

Metoda „Ano a...“ je jedním ze stavebních pilířů improvizace. Popisuje princip práce s inspirací a kreativitou, která má vést k vytvoření konceptu. Konkrétně popisuje princip přijetí myšlenky (část „Ano“) a následné budování dílčích nápadů (část „a“) Lidé, kteří pracují s pomocí metody „Ano a...“, používají svá slova k zesílení myšlenek, nikoliv k jejich potlačení.⁶¹

To je velmi důležité, jelikož při tvorbě nových věcí potřebuje tvůrce množství kreativity, nápadů a také otevřené tvůrčí prostředí bez negace a tvorby neadekvátních limitů. Namísto okamžitého zavrnutí nápadu metodou „Ano a...“ nápad rozvíjíme a přicházíme s novým a nápaditějším řešením. To podporuje kreativitu a také spolupráci s ostatními nebo s námi samotnými.⁶²

Příklad, jak metoda „Ano a...“ funguje si můžeme představit na hře: „Yes and... Drama Game.“⁶² Během této hry jeden z účastníků aktivity vysloví svůj nápad a ostatní ho přijmou a rozvíjejí:

“The river is full of fish.” (opening statement)

“Yes, and one of them is enormous.”

“Yes, and he’s swimming toward us.”

⁶⁰[online]. GOGEK, *Pixar's Secret Weapon That Makes Meetings Productive and Movies Great: 'Plussing*, 2021. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/pulse/tired-dysfunctional-collaborating-steal-3-great-ideas-daniel-gogek>

⁶¹ [online] ELISABETH, Mary, *Saying “Yes, and” — A principle for improv, business & life*, 2017, Dostupné z: <https://medium.com/improv4/saying-yes-and-a-principle-for-improv-business-life-fd050bccf7e3>

⁶² LEONARD et. YORTON, 2015. [online]. Dostupné z: <https://www.amazon.com/Yes-Improvisation-Reverses-Creativity-Collaboration-Lessons/dp/0062248545>

“Yes, and he looks hungry.”

“Yes, and we are trapped in this boat.”

“Yes, and he looks more like a whale than a fish.”

“Yes, and now the motor won’t start.”

“Yes, and he’s about to swallow us.”

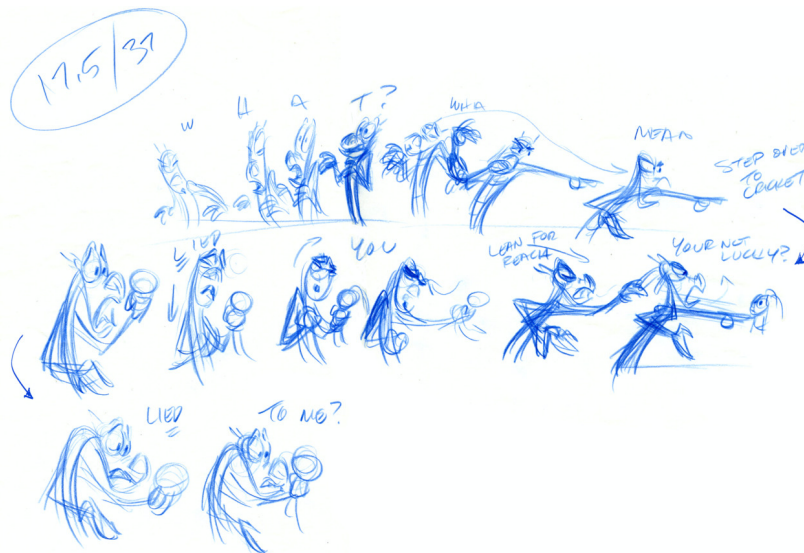
“Yes and I just remembered that this boat is also a plane.”

“Yes and lucky for you I just got my pilot’s license.”⁶³

8 PRÁCE S PROPORCEMI DESIGNU - ZÁKLADNÍ PRINCIPY

Jelikož proces tvorby charakterového designu je velmi komplexním úkonem zahrnujícím velké množství rozmanitých stádií, zaměřím se pro účely této práce jen na hlavní body.

Thumbnailing označuje proces tvorby charakterů, během kterého se vytváří zmenšeniny návrhů, díky nimž se hledají základní a důležité obrysové, emoční a další prvky pro vytvoření vzhledu dané postavy. Jedná se o malou prezentaci větších obrazů, které slouží k zachycení proměnlivých nápadů a návrhů postavy a jejich porovnávání.⁶⁴ Thumbnailing podobně jako siluety, avšak rychleji, umožňují designérovi objevovat rozmanité kombinace tvarů a gest pro vyjádření zamýšleného charakteru. Tyto rychlé náčrty se postupně rozvíjejí a nabírají více detailů, díky kterým se z nich stávají „hrubé skici.“



Obrázek 30 - Ukázka thumbnails, postava draka Mushu (Legenda o Mulan, 1998)

⁶³ [online]. Drama Notebook, Dostupné z: <https://www.dramanotebook.com/drama-games/yes-and/>, [cit-2021-02-12]

⁶⁴ SILVER, Stephen. *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Design Studio Press., 2012 s. 44, ISBN13 (EAN): 9781624650345

8.1 Utahování, otáčení, line up

První náčrty slouží zejména k výstavbě základní konstrukce postavy. Vzniklý konstrukční model pak zobrazuje základní tvary a přibližné proporce. Vhodná je jeho vizualizace zejména z profilu, neboť z tohoto pohledu lze názorně sledovat a detailněji rozvrhnout proporce.⁶⁵

Anglický výraz „tying down“ neboli ve volném překladu *utahování* označuje proces, během kterého se pro navrhnuté postavy vymodelují/načrtnou základní pozice statické i pohyblivé.⁶⁶ U postav se v této fázi zkoumá především způsob jejich pohybu a setrvávání v prostoru s ohledem k jejich navrhnutým tvarovým liniím a rozvrhnutým proporcím. Charakter se typicky črtá v pozicích sedu, chůze, běhu, postoje, sklánění, mimiky základních emocionálních reakcí (úsměv, vztek, pláč,...atd.) Tuto fázi designu stále doprovází značné experimentování a lze během ní opět kombinovat různé části těla odlišných verzí postav.

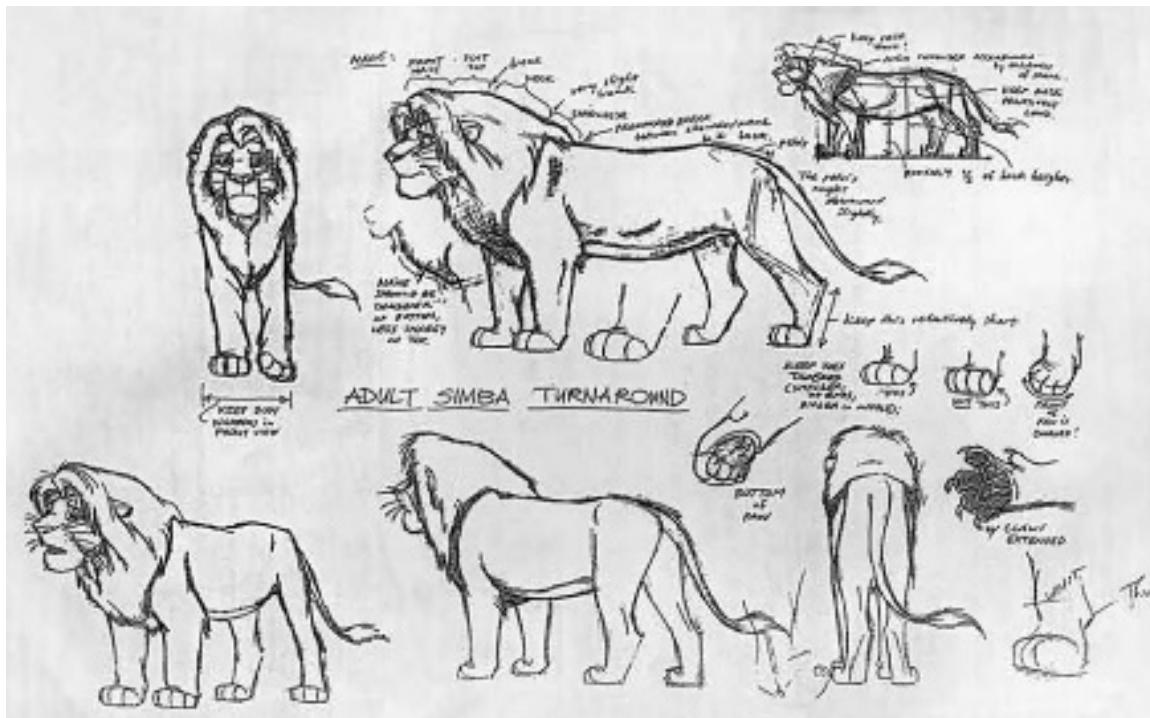
Po patřičném „utažení“ designu postavy se vzniklý model následně otáčí a zobrazuje v různých úhlech záběru. Otáčení umožní pochopení proporcí vzhledem k prostoru a podrobněji prezentuje proporce. Znázorňuje se v pozici profilu a otáčí se vpřed, vzad a po třetinách. Během této práce s postavou v otáčení se často využívají horizontální linie, které indikují a pomáhají udržet navrhnuté proporce. Podobně se využívá například i porovnání výšky postav s velikostí její hlavy.⁶⁷ Důležité je to i pro srovnání proporcí jednotlivých postav snímku mezi sebou - tzv. line up. Během vytváření Line up, neboli seřazení, sledujeme vzájemné „ladění“ postav.

Během modelace charakterový design pomáhá i nalezení případných nevkusných nebo nevhodných záběrů. Příkladová studie, která díky modelaci postav vzniká, tyto pozice včas identifikuje. Tyto počáteční fáze designu postavy vedou k jeho dokončování, během které se celková podoba postavy „vyčistí“ od náčrtkových linek a uzpůsobí se celkovému stylu animovaného filmu.

⁶⁵ BEIMAN, Nancy.. Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts, Second Edition: 2nd Edition (2nd ed.). Focal Press., 2012, s.199, ISBN: 978-0240818788

⁶⁶ BEIMAN, Nancy. . Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts, Second Edition: 2nd Edition (2nd ed.). 2012. Focal Press., ISBN: 978-0240818788

⁶⁷ BEIMAN, Nancy. Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts, Second Edition: 2nd Edition (2nd ed.). 2012, Focal Press. s.202 , ISBN: 978-0240818788



Obrázek 31 - ukázka studie postavy, otáčení Simba (Lví král, 1994)

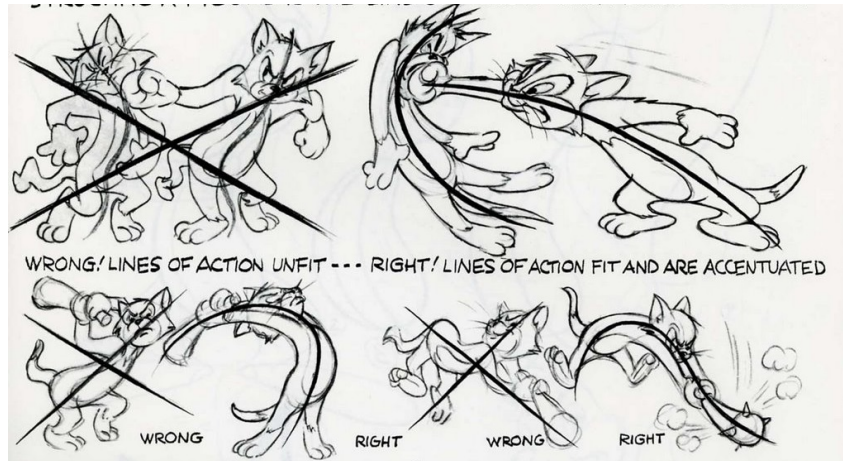
Vizualizace proporcí tzv. „na papíře“ je vhodná a užitečná i pro tvorbu CGI charakterů. Pro počítačově modelované postavy je přínosné i detailní zachycení mimiky, které slouží jako reference pro její CGI verzi.

8.2 Design pohybu a Line of Action

Součástí charakterového designu jsou i návrhy pohybu jednotlivých postav. Jedná se o podobné modely jako v předchozích fázích designu, ovšem s tím rozdílem, že nákresy pohybu již využívají charakteru sestaveného pomocí předchozích metod, které sloužily především k nalezení samotných tvarů a proporcí postav. Modelace pohybu tedy pracuje s rozvrhnutou postavou v různých fázích pohybu. Ty pak slouží opět jako reference pro samotnou animaci a pomáhají udržet jednotu a ucelenost vzhledu postav.

Komunikaci postavy netvoří pouze její promluvy a interakce, ale také pohyb jejího těla. Jak uvádím v dřívějších kapitolách, nejvýraznějšími komunikačními částmi těla jsou tvář, ruce a nohy. Do komunikace se však zapojuje i torzo a zbytek těla, které také zprostředkovává reakce a formuje informace, které divák vnímá. Pro animaci je proto důležité pracovat i se středem postavy (torzem). S tímto aspektem se pojí i označení tzv. line of action, neboli *akční linie*, která prochází postavou po celé její délce/výšce. Line of action označuje imaginární linku, která zvýrazňuje a znázorňuje hlavní směr a průnik pohybu tělem

postavy.⁶⁸ Line of action vhodněji a účinněji vystihuje emoce, které postava přenáší. Vnáší do jejího pohybu energii a vizuálně odděluje animovanou postavu od dojmu statické ilustrace právě především tím, že dodá dynamiku.⁶⁹ Podobně dramaticčnost pohybu postavě dodá i volba úhlů ohybu jejích částí těla. Statičnost a plochost lze zpozorovat u postav s rozvrženými ohyby v ose 90°, naopak dramatictější a akčnější pohyb vytváří ohyb ve 45°. ⁷⁰



Obrázek 32 - ukázka Line of Action u postav koček
Tato linie ukazuje a napomáhá vytvoření dramaticčnosti v pohybu a akci.

9 INTUICE

Kromě zavedených a praktikovaných postupů charakterového designu, které byly blíže popsány v předchozích kapitolách lze také pro tvorbu postav využít zcela opačné metody tvorby pomocí intuice. Z latiny přeložené slovo „*Intuero*“ znamená vhled, náhled. Jedná se o náhlé pochopení situace a věcí kolem, rychlé rozhodnutí, které nebylo dosaženo skrze naše vědomé uvažování a logiku⁷¹ Intuice je důležitou součástí charakterového designu, jelikož jednotlivé návrhy posouvá a transformuje. Charakterový design operuje s lidským vnímáním, emocemi a pomáhá daný animovaný snímek činit relevantní a blízký publiku. I proto se charakterový designér může při práci k intuitivnímu vnímání obrátit, jelikož pro vytvoření funkční postavy musí sledovat a tvarovat její celkové vyznění i pomocí vlastního „*lidského cítění*.“ Intuitivní formování postav přináší do návrhu také jistou míru autorské inovace, individuality. Intuitivní design je tak jedním z doplňků práce, který v kombinaci s analýzou intuitivně generovaných nápadů může přinést funkční a atraktivní výsledek.

⁶⁸ [online] K. 2015. line of action –. MA Puppetry & Digital Animation Reflective Journal. Dostupné z: <https://kamilmablog.wordpress.com/tag/line-of-action/>

⁶⁹ BANCROFT, Tom. *Creating Characters with Personality*. New York: Watson- Guptill.,2006, ISBN: 9780399578731

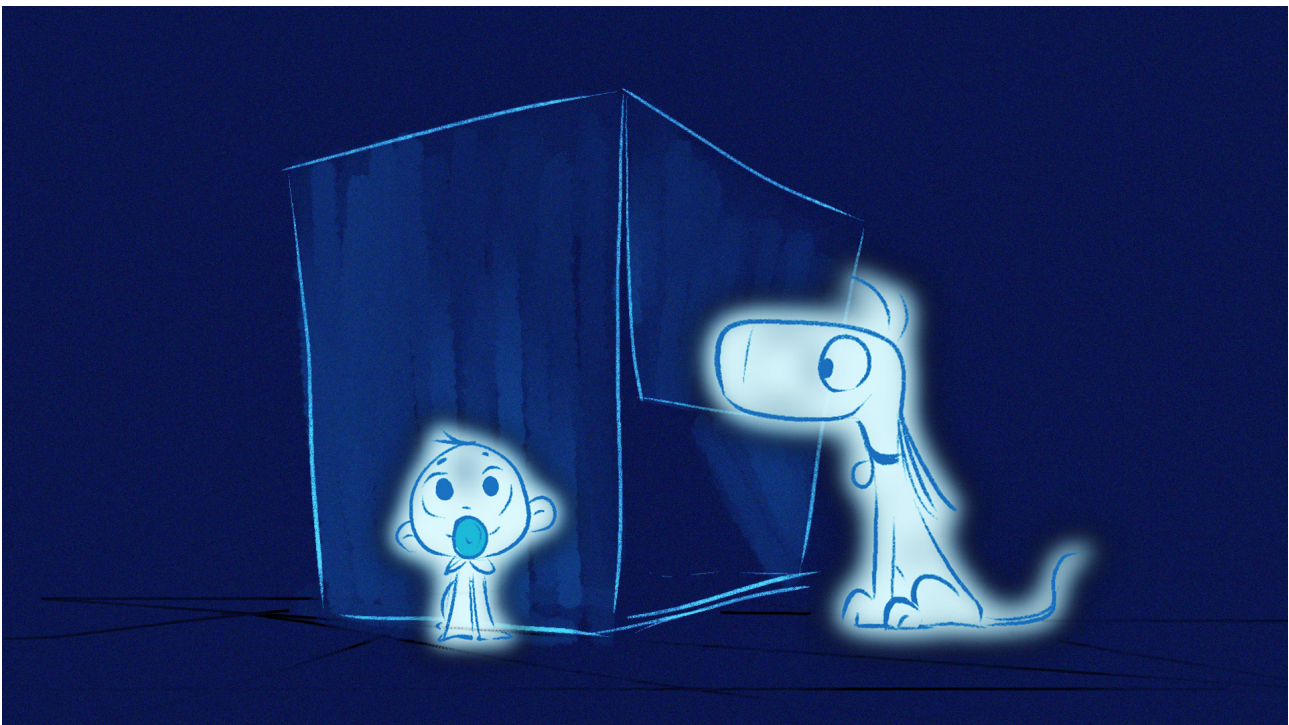
⁷⁰ BANCROFT, Tom. *Creating Characters with Personality*. New York: Watson- Guptill. 2006, s.34, ISBN: 9780399578731

⁷¹ [online]. MARTÍNKOVÁ, Lenka. [2021-01-03], 2017. Dostupné z: <https://psychologieprokazdeho.cz/intuice-sesty-smysl/>

II. PRAKTICKÁ ČÁST

10 NEZBEDOVÉ ZE SNU - KRÁTKÁ ANIMOVANÁ ETUDA

V praktické části této práce se zabývám procesem vzniku svého bakalářského projektu s názvem Nezbedové ze snu. Jedná se o krátkou animovanou etudu inspirovanou hudbou z baletních představení a vlastním snem. Snímek zachycuje odlehčenou dějovou linku s prvky komiky, nevinnosti a hry. Celkové prostředí a vizuál snímku koresponduje se snovým nádechem, který navozují především volbou barev, minimalismem a jemností linky, jak bude rozebráno později. Krátkou etudu soustředím na design postav a charakterovou animaci spojenou s hudbou.



Obrázek 33 - Nezbedové ze snu, koncept

10.1 Námět a scénář

Námět tohoto bakalářského projektu sestává z interpretace mého vlastního snu. Jeho dějovou linku jsem pak pronesla do své tvorby a animovaného prostředí. Inspirace provedení pramení i z prostředí baletních představení, neboť i z nich čerpám hudební podklad pro tuto práci a také z nich pramení inspirace pro vytvoření postav. Lehkost, hravost a tekutost zvolené hudby pak dodala formujícímu se námětu konečný impuls. Zvolená hudba se následně stala doprovodem k vytvářenému projektu, ale také částečně „hnací“ silou pro pohyb postav, který s ní úzce spolupracuje.

Postavy jsem navrhovala tak, aby tuto příjemnost, lehkost a i určitou radostnost zachovávaly. Pro vytvoření charakteru psa a batolete v tomto projektu jsem dále vycházela ze studia role proporcí, tvarů a dalších prvků, jejichž přehled uvádím v první části této práce, tak abych svůj cíl, vytvořit hravou, jednoduchou, snovou atmosféru a vzhled postav mohla funkčně ztvárnit. Snímek je zpracován bez slovního dialogu. Interakci postav dominuje jejich non-verbální komunikace.

Snímek sestává ze dvou částí, které jsou spojeny dějovou linkou. První část zachycuje postavu psa, která se snaží skrýt. Nejprve ve snímku není očividné, před čím nebo kým pes utíká. To do snímku vnáší pocit napětí. Následně se na scéně objevuje druhá postava - batole, která vstupuje do děje s jistou urputností, paličatostí, ale zároveň dětskou nevinností, kterou však nemusí divák hned plně vnímat. Děj projektu není vystavěn na silných dějových zvratech, ale odráží prostost, jednoduchost a hravost postav. Linka pokračuje interakcí psa a batolete, ve které dominuje téma opět hravost, jednoduchost a vstupuje i téma komiky. Je zde zřetelná iritace psa batoletem a zároveň urputnost, se kterou dítě prosazuje svůj zájem. Přejít mezi první a druhou částí také vytváří proložení hudebního doprovodu momentem ticha, které zřetelně části odděluje a zároveň podporuje pocit napětí, který se odráží v detailním zachycení výrazů postav. Druhá část otáčí dějovou linku a pomyslně prohazuje role batolete jako „*pronásledovatele*“ a psa jako „*oběti*“. Pes se nyní ujímá vedení a hru batolete obrací ve svůj prospěch. Oklamáním dítěte získává jeho dudlík, čímž dítě jednak zaskočí, připraví o kontrolu a konečně také získává potěšení z hry, které do té doby bylo privilegiem batolete. Iritace psa se tak proměňuje v nekontrolovatelné potěšení ze hry, během kterého dítě dráždí pobíháním, skotačením s dudlíkem. Dítě reaguje zmateně, neboť se nemůže z obratu situace vzpamatovat a zároveň tolerovat odebrané potěšení ze hry. Nakonec však prostou chybou psa, který v zápalu své radosti klopýtá, dítě získává dudlík zpět a pes je nucen akceptovat „*porážku*“ a návrat do „*nadvlády*“ batolete.

10.2 Vizualní provedení – barevné spektrum, linka

Vizuální provedení je inspirované a evokuje snovou atmosférou. Ve snímku používám klidnou tmavomodrou barvu s jednoduchou, vzdušnou modrou linkou a podsvícení.

Obě postavy spojuje stejná barva linky i podsvícení. Experimentovala jsem i, že by měly postavy odlišnou barvu, ovšem během konzultace jsme následně došli k závěru, že to není nutné. Obě postavy lze totiž snadno rozlišit i bez pomoci barvy, tvarů či velikosti. Odlišení barvou v ději tak nehraje roli.

Dudlík, který má postava batolete, se jako jediný odlišuje kontrastní tyrkysovou barvou, jelikož v příběhu zastává vlastní nemalý význam. Stává se symbolem zvratu, dominance a generuje nové emoce u obou postav. Díky barevné odlišnosti poutá předmět pozornost a snáze sděluje svou důležitost v ději.

11 DESIGN POSTAV

Jak uvádím v první části této bakalářské práce, charakterový design je velmi komplexním oborem a procesem tvorby. Pro návrh postav tohoto bakalářského projektu jsem nakonec zvolila styl jednoduché linky s podsvícením, které jednak plní úlohu zachování prostředí a tematiky snu a zároveň díky kontrastu s modrou barvou scénérie podporuje „čitelnost“ návrhu a pohybu postav. Volba jednoduché linky pramení jednak v propojení inspirace baletem, snem a také koresponduje s jednoduchostí a lehkostí zachyceného děje. Zároveň zachycuje změnu chování postav a umocňuje význam podsvícení, které linku doprovází a dokresluje.

11.1 Postava psa

Postava psa pochází z mého předchozího projektu snímku *O palačince*, který mi posloužil jako studijní platforma k vytvoření této postavy. Samotný design jsem však musela s ohledem na novou dějovou linku i roli této postavy upravit.

Pro postavu psa jsem volila kombinaci tvarů obdélníku, kruhu a čtverce. Volila jsem tak z následujících důvodů:

1. stabilní, neměnné poklidné polohy hudebního klipu v první polovině části snímku
2. Po první minutě se poloha hudby mění na výrazný, hravý a radostný tón. V tomto bodě přichází i zlom v ději, kdy se pronásledování a škádlení psa náhle otočí proti batoleti. Pes se rozhodne sebrat dudlík a vytěžit ze škádlící hry a pronásledování také něco pro sebe. Pracuji zde s také s momentem překvapení, který jsem se snažila pronést do designu postavy psa. Využívám k tomu, již zmíněný, obdélníkový tvar evokující dojem stability a stálosti– v ději se snaží uniknout batoleti, ale nedaří se mu tak. Zároveň do rozvrhnutí postavy psa decentně zapojuji trojúhelník, který decentně rozbíjí „nepohyblivost“ čtvercového tvaru. Pro postavu jsem dále navrhla delší a štíhlé nohy, které umožňují elegantní a zároveň rychlý pohyb. Váhu a těžkost hlavy a těla jsem adekvátně odrazila a utlumila velkými kulatými tlapkami, které rovnoměrně rozprostírají váhu. Stejně tak zapojuji do designu psa delší a tenký ocas, který dodatečně vizuálně celou postavu vyrovnává.

11.2 Batole

Postava batolete je oproti psovi povahově neúnavná a pro druhou postavu významově „otravná,“ dotěrná (nedopřeje psovi ani chvilku oddychu). Batole není zlé, pouze si chce hrát a urputně vyžaduje pozornost. Zvolila jsem proto kombinaci tvarů koule a trojúhelníků, které odráží hodný, avšak dynamický charakter. V neposlední řadě zvolený design podporuje princip ztvárnění batole v animovaných snímcích - zachovávají jejich přirozenou „*baculatost*“ a oblost. Velké oči jsou klíčové v designu obou postav, neboť z nich lze snadno a rychle vyčíst emoce, s nimiž v projektu pracuji. Ve spojení s jednoduchou linkou vizuálu, tempem a tónem hudby, který již sám navozuje emoce, pak vznikl požadavek na promyšlené umístění očí v obličeji tak, aby emoce signalizovali zřetelně a divák mohl v tempu rychle a snadno „přečíst“ jejich význam.

11.3 Vzájemná podobnost

Můžeme si všimnout, že se v obou postav objevují stejné tvary – koule a trojúhelník.

Když jsem navrhovala tuto dvojici postav, snažila jsem tyto tvary použít u obou z nich, aby společně vzbuzovali dobrý dojem a „*patřily k sobě*.“ Zároveň jsem se snažila najít vzájemný kontrast, kterým by se postavy navzájem odlišovaly, ale podporovaly design jeden druhého. Toho jsem docílila:

- stylizací psa více do obdélníkových tvarů a dítě do kulatých
- kontrastem velikosti postav – pes je většího vzrůstu než batole Podobnou velikostí očí
- jemnými vlásky na hlavě u obou postav
- společným trojúhelníkem
- větší oči

12 DALŠÍ FÁZE VÝVOJE PROJEKTU

V následujících podkapitolách přibližuji proces vývoje svého bakalářského projektu Nezbedové ze snu.

12.1 Storyboard

Pro storyboard snímku jsem využila převážně thumbnailů. Má představa dějové linky byla jasná a konkrétní již od počátečních momentů inspirace a vznikajícího námětu. Měla jsem tedy již jasně rozvrženou linku děje, kterou jsem rozprostřela v tempu a stylu zvolené hudby. Mohla jsem tedy snadno navázat na tvorbu animatik, díky nimž jsem zkoumala, jak a do jaké míry lze charakter s ohledem na hudbu měnit a proměňovat. Storyboard pomocí

thumbnailů mé představy konkrétně zachytil a sloužil jako reference pro faktické animování.

12.2 Animatik

Během tvorby animatik jsem se potýkala s komplexností a obrovskou rozmanitostí možností, které jsem mohla využít. Vytvořila jsem několik verzí, které jsem průběžně konzultovala, než jsem vybrala finální koncept. Po velmi intenzivní práci s častými změnami jsem se rozhodla pro větší zapojení intuice ke kreativnímu rozvoji a vyjádření dané linky.

12.3 Animace

Největším oříškem pro mě byla právě samotná animace postav, která je úzce spjatá s hudbou. Z důvodu úderného a rychlého tempa hudby jsem zvolila tzv. *limitovanou animaci*, která se k jejímu charakteru lépe hodí.

Ovšem následné animování mezi klíčovou fází pohybu postav a její mezifází mi dělalo nemalé potíže. Právě tento střed - co dát, nedát a jak dát do akce postavy, bylo pro mě nejnáročnější. V některých momentech stačilo nakreslit jen pár momentů, protože zbytek dokreslila hudba. Jinde pouhá hudba nestačila a musela jsem akci více rozkreslit. Když jsem totiž akci postav v určitých scénách příliš rozkreslila, působila scéna nepřehledně, zrychleně a až agresivně. Výběr správných gest postav a jejich umístění bylo pro tento snímek klíčové. Vzhledem k dynamičnosti snímku musely gesta a pózy být jasné, čisté a adekvátně zakomponované. Postupovala jsem pomocí vytváření počtu experimentálních pokusů, z nichž jsem následně vybírala.

12.4 Hudba

Pro tento snímek jsem zvolila dvě skladby z klasické hudby. První z nich je pasáž z baletního představení *Marné opatrnosti* - tzv. „Dřeváckového tance“ skladatele Ferdinanda Hérolda a druhou doprovází skladba Vittoria Monti s názvem *Czárdás*. Zvolená hudba úzce doprovází samotnou animaci a informativně doplňuje děj, neboť dokresluje, „zhmotňuje“ a tvaruje pocity vložené do akce postav. Při výběru hudby jsem byla silně ovlivněna její hravou, radostnou a odlehčenou melodií, která u mě vzbuzovala pocit štěstí a radosti a zároveň korespondovala s představou a zachycením hravosti ve snímku.

12.5 Střih

Pro střih jsem využila vlastních znalostí a citu. Zásadní hledisko, které jsem během střihu upřednostnila, byla čistota, jasnost a čtivost předkládaných emocí a reakcí postav. Přejechy jsem stříhala s ohledem na dynamiku a spád hudby a děje tak, abych divákovi umožnila snadno se orientovat v příběhu snímku. Pomocí detailních záběrů na tvář postav předávám informace emočního rázu, celkovými záběry pak dokresluji situaci a dodávám individuálním reakcím kontext pomocí zobrazení vzájemné interakce.

ZÁVĚR

Na počátku svých vysokoškolských studií jsem se věnovala převážně faktické animaci. Tuto práci jsem si užívala a moje motivace mě vedla k výkonu i během nocí. Fascinovalo mě studium animace, její základy, principy, pravidla a formou vlastních individuálních cvičení ve volném čase jsem se učila různým technikám tohoto oboru. Postupem času jsem se však, po zkušenostech se stinnou stránkou tohoto umění, vydala odlišným směrem. Zaujal mě charakterový design jakožto klíčová součást animované tvorby. Toto nové zaměření mi přineslo mnoho nových poznatků a zároveň otevřelo prostor pro nahlížení na animovaný film z nového úhlu.

V této bakalářské práci jsem v teoretické části blíže zkoumala hlavní součásti tvorby designu charakterů a zabývala jsem se jejich souvislostmi s divákovým vnímáním. Jak vyplývá z jednotlivých kapitol, představa charakterového designu jako tvorby hezkých postav se ukazuje jako lichá, neboť klíčovým prvkem je jejich schopnost pronést dějovou linku snímku, navodit emoce a vyprávět vlastní příběh. Jak jsem poznala z prostudované literatury a dalších zdrojů zpracovaných pro účely této práce, charakterový design je velmi komplexním a složitě organizovaným odvětvím animované tvorby, které je však zcela zásadní pro vytvoření kvalitních snímků. Od prvních náčrtů po finální design musí navíc designér překonat mnohá úskalí a zároveň zachovat flexibilitu svého myšlení tak, aby mohl reagovat nejen na změny vyžadované dějovou linkou, ale také, aby vytvářená postava byla schopna diváka zaujmout. Samotný proces tvorby funkčního charakterového designu se skládá z mnoha kroků, které kombinují předem stanovené postupy (jako zadání, žánr), ale pracují i s individuální rovinou, kdy autor do návrhů vkládá vlastní inspiraci, intuici a kreativitu. V oblasti charakterového designu jsem našla zalíbení a novou inspiraci pro rozvoj mé tvorby.

Projekt Nezbedové ze snu mi přinesl mnoho nových poznatků. Stal se pro mě zábavou a zkouškou zároveň, pomohl mi se lépe poznat a prověřil také mou schopnost udržení motivace. Projekt pro mě byl obrovsky přínosný a stejně tak i teoretická část práce. Tato zkušenost mi dále přinesla uvědomění, že nesmím při péči o své projekty zapomenout pečovat i o sebe.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Literatura

- [1] SILVER, Stephen. *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Design Studio Press., part: Introduction, 2017. ISBN: 9781624650345
- [2] BALLON, Rachel. *2003 Breathing Life Into Your Characters. How to give your characters emotional & psychological depth*. Cincinnati: Writers digest books., ISBN: 9781582971810
- [3] BERNHARDT, WILLIAM. *Creating Character: Bringing Your Story to Life*. Red Sneaker Writers Book Series.2013. ISBN: 9780989378901
- [4] TSAI, Francis. [online]. *Effective Character Design*. Dostupné z: <http://www.imaginefx.com/02287754331827093439/tutorial.pdf> [2021-04-17]
- [5] TILLMAN, B. 2011. *Creative Character Design*. Massachusetts: Focal Press. 2011, ISBN 9780240814964
- [6] SOLARSKI, Chris 2012. *Drawing Basics and Video Game Art*, first edition. Watson-Guptill Publications, New York. 2012, ISBN: 9780823098477
- [7] BANCROFT, Tom. *Creating Characters With Personality*, first edition. Watson-Guptill Publications, New York. 2006, 9780399578731
- [8] BEIMAN, Nancy. *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts, Second Edition: 2nd Edition (2nd ed.)*. Focal Press. 2012, ISBN: 978-0240818788
- [9] KENNEDY, A.J. (2014). *THE EFFECT OF COLOR ON EMOTIONS IN ANIMATED FILMS.*, Purdue University, Dissertation, [online]. Dostupné z: https://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1224&context=open_access_theses, [cit-2021-03-16].
- [10] BANCROFT, Tom. *Creating Characters with Personality*. New York: Watson- Guptill. 2006, s.142, 9780399578731
- [11] BIRN, J. (2006). *Digital lighting and rendering (2nd ed.)*. Berkely, CA: Pearson Education. ISBN:9780321316318
- [12] BANCROFT, Tom. (2012). *Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life (1st ed.)*. Routledge., ISBN 9780240820712
- [13] WILLIAMS, 2012. *The Animators Survival Kit, Expanded Edition_ A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*,

- [14] MATTESI, Michael, Force: Character Design From Life Drawing, first edition. Focal Press, 2008, Burlington.ISBN 9780240809939

Internetové zdroje

- [1] [online]. [2021-02-05], Dostupné z: <https://psychology.estranky.cz/clanky/psychologie/zakladni-pojmy/charakter.html>
- [2] [online]. SARISOVÁ, Jak se utváří charakter. 2020[cit-2021-02-05] Dostupné z: <https://psychologie.cz/jak-se-utvari-charakter/>
- [3] STEIN, C., 2019 [online] Main Character vs. Supporting Characters in Story Development. [online]. ThinkWritten. dostupné z: <https://thinkwritten.com/main-character-vs-supporting-characters/> [2021-02-08]
- [4] [online] MASTERCLASS (2021). Dostupné z: <https://www.masterclass.com/articles/>, <https://www.masterclass.com/articles/whats-the-difference-between-a-main-character-protagonist-and-hero#what-is-a-main-character> [2021-05-17]
- [5] Gulz, Agneta & Haake, Magnus. (2018). [online] Visual Design of Virtual Pedagogical Agents: Naturalism versus Stylization in Static Appearance., [cit-2021-03-06]
- [6] GIESEN, R., & KHAN, A. Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing (1st ed.). 2017, CRC Press., ISBN 9781498778633
- [7] [online] Cultural Color Psychology Meaning And Symbolism, 2017, [cit-2021-04-28]. Color Psychology, 2017. [online]. Dostupné z: <https://www.colorpsychology.org/cultural-color-psychology-meaning-and-symbolism/>
- [8] CHAPMAN, C. 2010. Color Theory for Designers, Part 1: The Meaning of Color. Smashing Magazine, [cit-2021-03-08], [online]. Dostupné z: <https://www.smashingmagazine.com/2010/01/color-theory-for-designers-part-1-the-meaning-of-color/>
- [9] COLMAN, David 2010. The Art of Character Design Vol. 1. David's Doodles, USA.
- [10] DAVIS, Cameron. Character Design for Games and Animation Vol. 1. The Gnomon, 2010.Workshop, [online]. Dostupné z: <https://www.thegnomonworkshop.com/tutorials/character-design-for-games-and-animation-vol-2> .,
- [11] [online]. Character Design Preparation. Dostupné z: <https://learn.toonboom.com/modules/character-design/topic/character-design-preparation>
- [12] [online]. [cit.2021-02-08]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Inspirace>
- [13] [online]. GOG EK, Pixar's Secret Weapon That Makes Meetings Productive and Movies Great: 'Plussing', 2021. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/pulse/tired-dysfunctional-collaborating-steal-3-great-ideas-daniel-gogek>
- [14] [online] ELISABETH, Mary, Saying “Yes, and” — A principle for improv, business & life, 2017, Dostupné z: <https://medium.com/improv4/saying-yes-and-a-principle-for-improv-business-life-fd050bccf7e3>

- [15] LEONARD et. YORTON, 2015. [online]. Dostupné z: <https://www.amazon.com/Yes-Improvisation-Reverses-Creativity-Collaboration-Lessons/dp/0062248545>
- [16] [online]. Drama Notebook, Dostupné z: <https://www.dramanotebook.com/drama-games/yes-and/>, [cit-2021-02-12]
- [17] [online] K. 2015. line of action –. MA Puppetry & Digital Animation Reflective Journal. Dostupné z: <https://kamilmablog.wordpress.com/tag/line-of-action/>
- [18] [online]. Martínková, Lenka. [2021-01-03]. 2017. Dostupné z: <https://psychologieprokazdeho.cz/intuice-sesty-smysl/>

SEZNAM OBRÁZKŮ

- Obr.1 - postava Popelka (1950, Popelka) režie: Geromini, Jackson, Luske. Dostupné z: [https://disney.fandom.com/wiki/Cinderella_\(character\)](https://disney.fandom.com/wiki/Cinderella_(character))..... **14**
- Obr. 2 - postava Elsa (2013, Ledové království) režie: Lee, Buck. Dostupné z: <https://pl.pinterest.com/pin/777645060647320660/>..... **14**
- Obr.3 - bavlna. Dostupné z: <https://images.fineartamerica.com/images/artworkimages/mediumlarge/1/alabama-cotton-boll-kathy-clark.jpg>..... **15**
- Obr.4 - trny. Dostupné z: <https://www.publicdomainpictures.net/cs/view-image.php?image=16239&picture=rose-trny>..... **15**
- Obr. 5 - postava Simba (1994, Lví král)režie: Minkoff, Allers. Dostupné z: <https://disney.fandom.com/wiki/Simba>..... **17**
- Obr. 6 - Scar (1994, Lví král) režie: Minkoff, Allers. Dostupné z: <https://death-wiki.fandom.com/wiki/Scar>..... **17**
- Obr.7 - postava Aladin (1992, Aladin) režie: Clemens, Musker. Dostupné z: <https://www.silhouette.pics/146683/aladdin-cartoon-character-silhouette.php>..... **18**
- Obr.8 - Jafar (1992, Aladin) režie: Clemens, Musker. Dostupné z: <https://www.silhouette.pics/142371/free-aladdin-jafar-silhouette.php>..... **18**
- Obr. 9 - siluety, Dostupné z: <http://bobjinx.blogspot.com/2008/04/cartoon-silhouettes.html>..... **18**
- Obr.10 - Příklad využití barev na postavách ze snímku V hlavě (2015) režie: Docter. Dostupné z: <https://medium.com/@hazardtime/bing-bong-ux-729d7ee87343>..... **20**
- Obr. 11 - Boj smeček - Lví král 2 (1998) režie: Rooney. Dostupné z: YT:The Lion King 2 Simba's Pride - The Final Battle, **21**

- Obr.12 - ovce - Zootropolis: Město zvířat (2016) režie: Moore, Howard. Dostupné z: <https://www.stickpng.com/cat/cartoons/zootopia?page=1>..... 21
- Obr. 3 - liška - Zootropolis: Město zvířat (2016) režie: Moore, Howard. Dostupné z: https://zootopia.fandom.com/wiki/Nick_Wilde..... 21
- Obr. 14 - Zloba (1959, Šípková Růženka) režie: Geromini. Dostupné z: <https://www.express.co.uk/entertainment/films/478516/The-Ultimate-Villain-Why-Sleeping-Beauty-s-Maleficent-is-just-as-scary-over-50-years-on>..... 23
- Obr. 15 - Aurora (1959, Šípková Růženka) režie: Geromini Dostupné z: <https://www.fanpop.com/clubs/sleeping-beauty/images/17323960/title/sleeping-beauty-aurora-screencap>..... 23
- Obr. 16 - V Hlavě (2015) režie: Docter. Dostupné z:<https://inside.akronchildrens.org/2015/06/24/doctors-share-thoughts-on-the-science-of-inside-out/>..... 24
- Obr. 17 - Tom (1947, The Cat Concerto) režie: Hanna, Barber. Dostupné z: <https://cz.pinterest.com/pin/55218360429658154/>..... 26
- Obr. 18 - kotě Aristokočky (1970) režie: Reitherman. Dostupné z:<https://www.pinterest.es/pin/820007044648129237/> 26
- Obr. 19 - Příklad malé a velké postavy. Lucie Doubravová. 2021..... 26
- Obr. 20 - Mickeyho uši, (Steamboat Willie, 1928) režie: Disney, Iwerks. Dostupné z: YT, Steamboat Willie, 1928. screenshot..... 27
- Obr. 21 - Lví král (1994), postava Scar. režie: Minkoff, Allers. Dostupné z: https://aminoapps.com/c/lion-king-animo/page/blog/scar-and-kovu-look-nothing-alike/2kRB_8YhNuP5lmN3oJa3nxV6Gv5WRjlv4..... 30
- Obr. 22 - Lví král 2 (1998) Kovu. režie: Rooney. Dostupné z: https://aminoapps.com/c/lion-king-animo/page/blog/scar-and-kovu-look-nothing-alike/2kRB_8YhNuP5lmN3oJa3nxV6Gv5WRjlv4..... 30
- Obr. 23 - Toy Story (1995). režie: Lasseter. Dostupné z: YT. ToyStory, The Claw. screenshot. 32
- Obr. 24 - film 101 dalmatinů (1996). režie: Reitherman, Geromini, Luske. Dostupné z: <https://wallpaperaccess.com/101-dalmatians>..... 32
- Obr. 25 - pakoně, Lví král (1994). režie: Minkoff, Allers. Dostupné z:<https://www.voltampsreactive.com/5-writing-tips-you-can-learn-about-tension-from-the-lion-king/>..... 32
- Obr. 26 - Bambi studie 1 (nahore) režie: Hand, Geromini, Armstrong a další. Dostupné z: <http://www.michaelspornanimation.com/splog/?p=1548>..... 34

Obr. 27 - Bambi studie 2 (dole) režie: Hand, Geromini, Armstrong a další. Dostupné z: https://comics.ha.com/itm/animation-art/model-sheet/bambi-infant-age-studio-model-sheet-walt-disney-1942-/a/7196-97164.s	34
Obr. 28, 29 - předloha Dalmatinů, Walt Disney Archives. režie: Reitherman, Geromini, Luske. Dostupné z: https://www.oreilly.com/library/view/the-nine-old/9781135015855/xhtml/16_Chapter06.xhtml , https://twitter.com/twdcarchives/status/1242150957384749061	36
Obr. 30 - Ukázka thumbnails, postava draka Mushu (Legenda o Mulan, 1998). režie: Barncroft, Southerland, Rooney, Cook. Dostupné z: https://www.animatorisland.com/animation-thumbnails-arent-optional/thumbs_tombancroft/	38
Obr.31-ukázka studie postavy, otáčení Simba (Lví král, 1994). režie: Minkoff, Allers. Dostupné z: https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-7/art-of-the-lion-king-part-1	40
Obr. 32-ukázka Line of Action u postav koček. Dostupné z: http://sevencamels.blogspot.com/2006/04/more-on-line-of-action.html	41
Obr. 33 - Nezbedové ze snu, koncept. Doubravová, Lucie. 2021.....	43

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1 - přehled tří hlavních tvarů a jejich typické asociace v lidském vnímání.....	16
Tabulka 2 - přehled základních barev a jejich typické asociace v lidském vnímání.....	19