

Porovnání designa postav z filmu Winnie the Pooh and the Honey Tree (1966) a Winnie the Pooh (1969)

BcA. Nadezhda Mikheeva

Diplomová práce
2024



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2023/2024

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: BcA. Nadezhda Mikheeva
Osobní číslo: K20097
Studijní program: N0211P310004 Teorie a praxe animované tvorby
Forma studia: Prezenční
Téma práce: 1. teoretická část:
Porovnání designu postav z filmu Winnie the Pooh and the Honey Tree (1966) a Winnie the Pooh (1969)
2. praktická část:
Zahrada – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická textová práce se dělí na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 20 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, teoretická část písemné práce, se zabývá vybraným tématem, které se váže k praktické části DP, druhá, praktická část písemné práce, pojednává o praktickém výstupu diplomového projektu a jde tedy o explikaci k diplomovému projektu.

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

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby diplomového 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 8 článků, 4 knihy, alespoň z poloviny se jedná o cizojazyčnou literaturu.

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

2. praktická část:

Praktická diplomová práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa magisterského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V diplomovém 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 diplomový projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Diplomový projekt má povinnou minimální stopáž 90 sekund a povinnou maximální stopáž 300 sekund. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se započítávají titulky.)

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

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

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

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

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

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

Seznam doporučené literatury:

PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. Přeložil Anna STEJSKALOVÁ, přeložil Eva NÄRIPEA. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017. ISBN 978-80-7331-446-0.
GREGOR, Lukáš. *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company*. Zlín: VeRBuM, 2011. ISBN 978-80-87500-06-4.
LEWIS, M. and CATTISH, A. *Creating stylized characters*. Worcester (England): 3dtotal Publishing, 2021. ISBN 978-19-09414-74-7
PONTIERI, L. *Soviet animation and the thaw of the 1960s: Not only for children*. U.K., 2012. ISBN 978-08-61967-05-6
DOUBRAVOVÁ, Lucie. *Charakterový design – základní principy a postupy*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2021, 54 s.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **MgA. Martin Kukul**
Ateliér Animovaná tvorba

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



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2023

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Prohlašuji, že:

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

Ve Zlíně dne: 3. 5. 2024

Jméno a příjmení studenta: Nadezhda Mikheeva

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Práce popisuje analýzu a srovnání designu postav ve filmech „Winnie-the-Pooh“ studia Disney a „Vinni-Puch“ režiséra Fjodora Chitruka. Také se zabývá přístupem každého autora filmů k filmové adaptaci knihy A. A. Milne „Winnie-the-Pooh“. Práce se navíc zabývá různými technikami vytváření postav, animací v obou filmech a porovnáním přístupů k tvorbě příběhu a vývoji postav.

Praktická část se věnuje vývoji krátkometrážní 2D kreslené animované etudy s názvem Zahrada, v níž jsou využity principy designu postav z teoretické části mé diplomové práce.

Klíčová slova: Winnie-the-Pooh, Disney, Fjodor Chitruk, charakterový design, charakter, design, animace

ABSTRACT

The work describes the analysis and comparison of character design in the films "Winnie-The-Pooh" by Disney studio and "Vinni-Puch" by director Fyodor Chitruk. It also deals with each author's approach to the film adaptation of book A. A. Milne "Winnie-The-Pooh". In addition, the work will look at the different techniques of character creation and animation in both films and compare approaches to the story and character development.

The practical part is devoted to the development of a short 2D cartoon animated etude called Garden, where the principles of character design from the theoretical part of my thesis are used.

Keywords: Winnie-the-Pooh, Disney, Fyodor Chitruk, character design, character, design, animation

Děkuji Mgr. Lukáši Gregorovi za pomoc v psaní této práce. Ráda bych poděkovala své rodině a přátelům za podporu.

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

OBSAH

| | |
|---|-----------|
| ÚVOD | 9 |
| I TEORETICKÁ ČÁST | 10 |
| 1 FUNKCE DESIGNU POSTAV V ANIMOVANÉM FILMU..... | 11 |
| 1.1 SILUETA..... | 11 |
| 1.2 TVARY..... | 12 |
| 1.3 BARVA..... | 14 |
| 1.4 GROTESKA | 15 |
| 2 ANALÝZA DESIGNU POSTAV VE FILMECH „WINNIE-THE-POOH“ STUDII DISNEY A „VINNI-PUCH“ REŽISÉRA FJODORA CHITRUKA | 16 |
| 2.1 ROZDÍLY V ADAPTACÍCH | 19 |
| 2.2 CHARAKTERISTIKA POSTAV | 23 |
| 2.2.1 Medvídek Pú | 23 |
| 2.2.2 Prasátko..... | 27 |
| 2.2.3 Králík | 31 |
| 3 SROVNÁNÍ DESIGNU POSTAV VE FILMECH O MEDVÍDKU PÚ..... | 35 |
| II PRAKTICKÁ ČÁST..... | 36 |
| 4 PREPRODUKCE..... | 37 |
| 4.1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA FILMU | 37 |
| 4.2 VÝTVARNÁ PŘÍPRAVA FILMU | 38 |
| 4.3 STORYBOARD..... | 39 |
| 4.4 STORYBOARD..... | 40 |
| 5 PRODUKCE..... | 41 |
| 5.1 ANIMACE..... | 41 |
| 5.2 HUDBA A ZVUK | 41 |
| ZÁVĚR | 43 |
| SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ | 44 |
| SEZNAM OBRÁZKŮ..... | 46 |

ÚVOD

Výběr tématu diplomové práce nemusí být snadný úkol, ale pro mě bylo jedno téma, které vyniklo mezi ostatními: design postav. Vybrala jsem si toto téma z několika důvodů.

Zaprvé, design postav je fascinující a komplikovaná oblast, která vyžaduje hluboké porozumění umění a vyprávění. Vytvoření neodolatelné a zároveň uvěřitelné postavy záleží na mnoha faktorech, včetně jejího vzhledu, osobnosti, motivů a toho, jak zapadají do celkového vyprávění příběhu. Hlubkové studium těchto prvků je velice užitečnou činností a určitě mi pomůže v mé vlastní tvorbě.

Zadruhé, design postav je zásadním prvkem v mnoha formách médií, kupříkladu filmů, televizních pořadů, videoher nebo komiksů. Postavy jsou často primárním zaměřením těchto médií, hrají klíčovou roli při spojení s publikem a jeho zapojením. Design postav je jako takový životně důležitou dovedností pro každého, kdo má zájem o kariéru v těchto oblastech. Ale je důležité si pamatovat, že design postav pro animovanou tvorbu se může lišit od designu postav v masových médiích nebo hrách. V této práci se zaměřuji primárně na design postav v animovaných filmech.

Avšak i v animovaných filmech se může design lišit film od filmu. Proto jsem se rozhodla porovnat, jak různí autoři rozličnými způsoby přistupují k tvorbě stejné postavy. Jistě by mi to pomohlo pochopit základní principy tvorby postavy a jejího vzhledu. Z toho důvodu jsem si vybrala postavy z celosvětově známého příběhu o medvídkovi Pú. Moje volba měla spíše emocionální důvod, jelikož jsem si tuto postavu zamilovala již v dětství.

Proč by se malé holčičce mohla tak moc líbit právě tato postava? Myslím si, že v tom hrál významnou roli vzhled hrdiny. To jen dokazuje, jak důležitý může být design postav při vytváření animovaných filmů.

Cílem této práce je porovnat design postav z různých filmů a určit, jak odlišný přístup k vytváření postavy může ovlivnit vnímání charakteru a jeho vzhledu. V první části této práce stručně popisují hlavní principy designu postavy a její funkce. Ve druhé části se zaměřuji především na proces vytváření postav pro filmy "Medvídek Pú: Nejlepší dobrodružství" od společnosti Disney a "Vinni-Puch", jehož autorem je Fjodor Chitruk, a na analýzu těchto postav. V praktické části popisují vývoj mého diplomového filmu s názvem Zahrada.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 FUNKCE DESIGNU POSTAV V ANIMOVANÉM FILMU

Když přemýšlíme o našich oblíbených postavách, obvykle nepřemýšlíme o tom, jak byly navrženy. Design postav je však kritickým aspektem jejich tvorby. Dobrý design postav by měl být takový, aby skryl designéra a zanechal nezapomenutelný vzhled. Ülo Pikkov ve své knize píše o postavách tak: „V jiných žánrech příběh obsahuje především poutavou zápletku, ale v animaci je nejdůležitější nejprve zachytit postavy tak, aby ožily, a až poté rozvíjet zápletku. V animovaném filmu nelze vyprávět příběh, aniž by divák nejprve uvěřil, že jsou postavy životné.“¹ To jen potvrzuje nakolik je dobrý design postav důležitý v animované tvorbě.

Vytváření velkých postav však vyžaduje pečlivé plánování, technickou zručnost a výběr vizuálních prvků, které definují osobnost postavy. Design postav tedy může být složitější, než se na první pohled zdá. Návrhář musí být schopen používat neverbální vizuální prvky jako je výraz, gesto, barva a oblečení, aby zprostředkoval jedinečné osobní vlastnosti postavy. To platí zejména pro zjednodušené styly postav, kdy je třeba předat spoustu informací s minimálními náklady. Jon Neimeister ve svém článku píše o jednom z nejdůležitějších principů dobrého designu a rovněž dobrého vyprávění: „There are two major components to good character design: the idea itself, and the visual communication of that idea. When we see a well-designed villain we don't need anyone to explain to us that they are the villain, the design handles that job, staying true to the ultimate rule of narrative, “Show, don't tell.”“²

Je také třeba vzít v úvahu technické aspekty, například možnost snadné animace postavy. Kromě toho je důležité vytvořit originální vizuální styl postav a definovat svůj vlastní přístup k tomuto procesu.

1.1 Silueta

Dobrý design musí mít jasnou **siluetu**, poněvadž žádné detaily ani barvy nemohou opravit nudné nebo neurčité tvary. Silueta postavy je tvar jejích obrysů, který zůstává po odstranění všech barev a detailů a po vyplnění postavy černou barvou. Čitelná a informativní silueta je

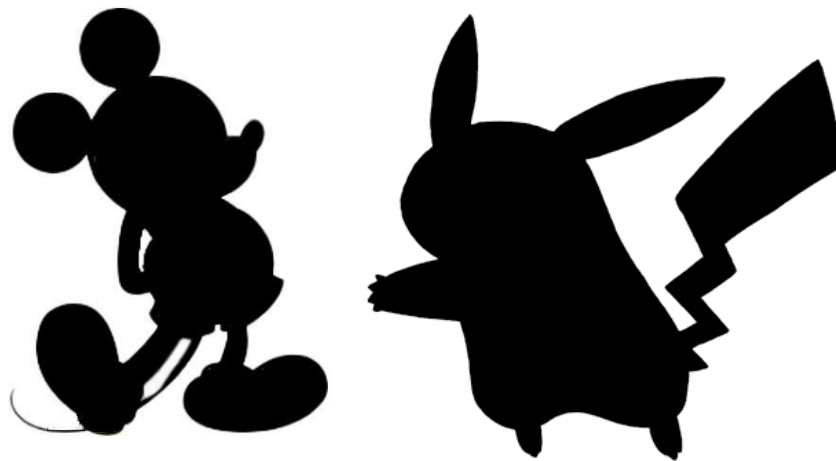
¹ PIKKOV, Ülo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. Přeložil Anna STEJSKALOVÁ, přeložil Eva NÁRIPEA. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017. ISBN 978-80-7331-446-0.

² NEIMEISTER, Jon. Principles of Character Design. *Visual Arts Passage* [online]. 2022 [cit. 2023-05-05]. Dostupné z: <https://visualartspassage.com/blog/principles-of-character-design/>

důležitá jak pro postavy, tak pro předměty, protože vytváří první dojem, zprostředkovává charakter a příběh. Také zdůrazňuje všechny jedinečné vlastnosti.

Pikachu je dobrým příkladem pro pochopení konceptu siluety při vytváření obrazu postavy. Pikachu je malé zvíře a hlavní hrdina jednoho z nejpopulárnějších anime na světě. Má velmi jednoduchý tvar složený ze dvou kruhů. Výrazným detailem je však jeho ocas, který nejen dělá Pikachu jedinečnou postavou, ale zobrazuje rovněž jeho roli v seriálu, mluví o jeho charakteru. Postava medvídků Pú v obou filmech dobře odpovídá tomuto pojmu.

Ve jménu čistoty siluety tvůrci občas zavírají oči před zákony logiky a fyziky. Například uši Mickeyho Mouse vždy vypadají jako dva dokonalé kruhy bez ohledu na otáčení hlavy.



Obr. 1 Silueta Mickey a Pikachu

Silueta je tedy důležitým prvkem při vytváření obrazu postavy, který nám může pomoci porozumět její roli a jejímu charakteru. Jednoduché tvary a výrazné detaily mohou udělat postavu jedinečnou, pomohou jí vyniknout mezi ostatními postavami. Naopak, pokud se snažíte záměrně připravit své postavy o osobnost, například pokud vytváříte vojáky nebo day, pak jsou podobné siluety vaší volbou.

1.2 Tvary

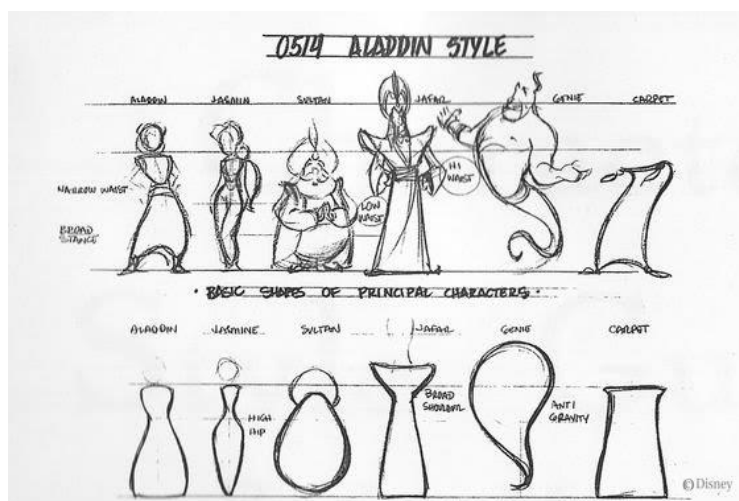
Při vytváření jasné siluety postavy je důležité dobře porozumět jazyku **tvarů**. Různé formy mohou přenášet určité emoce, vlastnosti a osobnostní rysy postav, což pomáhá divákům a hráčům je rychle identifikovat a vcítit se do nich. Před miliony let naši předkové zažívali strach z přírody. Řešení otázky "být nebo nebýt" záviselo na rychlosti jejich reakce. V tomto ohledu si náš mozek vyvinul speciální obvody, ve kterých určité formy i jejich kombinace způsobují okamžité reakce u nás. I když již nežijeme v jeskyni, můžeme rychle identifikovat objekt jako ohrožující nebo bezpečný pomocí tvaru. Ve své bakalářské práci Lucie

Doubravová popisuje vliv hmatu na vnímání formy a tvarů: „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. 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.“³

Trojúhelník je nejagresivnější tvar s ostrými rohy, který může u diváka vyvolat hrozivý a napjatý pocit. V důsledku toho bude postava s ostrými hranami či tvary podvědomě vnímána jako nebezpečnější, naštvanější nebo agresivnější. Trojúhelníky však lze také použít k vytvoření iniciativních, aktivních a rychlých hrdinů.

Obdélník je stabilní a silný tvar, který vyjadřuje pocit houževnatosti a pevné vůle. Postavy s obdélníkovým tvarem mohou vypadat jako vytrvalí, odolní siláci nebo postavy, jež nás zachrání a pomohou nám.

Kruh je měkká a přátelská forma, může přenášet pocit bezpečí a klidu. Postavy s kulatým tvarem mohou být přátelštější, roztomilejší a emotivnější. Kulaté tvary dělají postavu měkkou, příjemnou, chcete se s ní mazlit, chcete ji milovat. Kruhy jsou spojeny s dětmi, takže často kulaté postavy mají nejen dobré srdce, ale také intelektuální schopnosti pětiletého dítěte.



Obr. 2 Forma v designu postav

³ DOUBRAVOVÁ, Lucie. *Charakterový design – základní principy a postupy*. Zlín, 2021. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati, Fakulta multimediálních komunikací.

Kromě toho může kombinace různých tvarů pomoci vytvořit jedinečný a nezapomenutelný vzhled postavy. Například obdélník s kulatými hranami může vytvářet dojem stability a přívětivosti, zatímco trojúhelník se zaoblenými rohy může být agresivní a aktivní. To vše pomáhá návrhářům a tvůrcům postav vytvářet efektivní a zajímavé obrazy, které přitahují a zároveň udržují pozornost diváků a hráčů.

1.3 Barva

Dalším důležitým prvkem při vytváření postavy je **barva**. Volba barvy, z hlediska designu postav, jedním z nejtěžších kroků. Umělec musí splnit tři úkoly současně: zajistit, aby postavy vypadaly harmonicky na pozadí a neslučovaly se s ním, zaměřit pozornost diváka na důležité detaily a také předat charakter hrdiny.

Následujícím prvkem, jenž může pomoci v tvorbě unikátních postav, je bezpochyby kontrast. Barvy nacházející se na různých stranách barevného kruhu jsou vůči sobě nejvíce kontrastní. Tento kontrast lze použít k upoutání pozornosti diváka nebo ke zdůraznění rozdílů v charakteru mezi dvěma postavami.

Při vytváření postavy je zvykem dělat barevné akcenty v bodech zvláštního zájmu (např. barvit důležitý prvek do barvy, která přitahuje pozornost) a zbytek barev naopak tlumit. S tímto příjmem můžete celý svůj rozsah učinit zajímavějším, pokud jde o barevnou rozmanitost, ale přesto bychom se neměli nechat unést.⁴

Charakter postavy určuje, jaká pravidla se mají řídit při výběru barevné palety. Některé barvy jsou spojeny s určitým typem osobnosti. Studené odstíny obvykle odpovídají klidným, vyrovnaným osobnostem, pragmatikům. Teplé barvy jsou spojovány s choleriky. Jasně barvy pomáhají přenášet vysokou energii postavy, zatímco tlumené vyvolávají pocit klidu nebo dokonce apatii.

Erika Verkaaik tak popisuje barevnou harmonii: „Colour schemes are different ways to harmony between colours within a piece. Different schemes and different levels of harmony can create different moods or feelings. Extreme harmony can make an image seem boring or flat while no harmony can seem chaotic and messy.“⁵

⁴ LEWIS, M. a A. CATTISH. *Creating stylized characters*. Worcester (England): 3dtotal Publishing, 2021. ISBN 978-19-09414-74-7.

⁵ VERKAAIK, Erika. The role of colour in character and scene design. *Erika's Uni Blog* [online]. 2015 [cit. 2023-05-05]. Dostupné z: <https://111426studio.wordpress.com/2015/11/30/the-role-of-colour-in-character-and-scene-design/>

Symbolika barev hraje obrovskou roli v tom, jak lidé vnímají svět kolem sebe. Každá barva má svůj vlastní jedinečný význam a je spojena s určitými emocemi a koncepty. Například červená může symbolizovat vášně či nebezpečí, zatímco modrá může představovat klid nebo smutek. Barevnou symboliku můžete použít k vyjádření určitých osobnostních rysů nebo také nálad pro vaši postavu.

1.4 Groteska

Hlavní zbraní designera postav je **správná disproporce a groteska**. Příliš harmonická a "jednotná" postava nezachytí pozornost diváků a na obrazovce vypadá docela vybledle. Hyperbolizací rysů postav a ústupem od kánonů realistické anatomie vytváříme nejen příjemné obrazy pro oči, zdůrazňujeme tím také správné osobnostní rysy.

Proces vývoje postavy nepředstavuje univerzální řešení. Kombinací tvarů a barev v různých proporcích se designéři snaží dosáhnout optimálního řešení nejlépe odpovídající předpokládanému vzhledu postavy. V každém z popsaných aspektů vidíme jakýsi nástroj a průvodce, který vede k dosažení konečného cíle.

Gesta lze použít k vyjádření osobnosti a emocionálního stavu postavy. Například sebevědomá postava stojí napřímeně a dělá odvážná gesta, zatímco stydlivá či nervózní postava může hrbít ramena a dělat menší pohyby.

Animování rozdílných osobností závisí na psychologii lidského chování. Pozorování reálného lidského jednání poskytuje animátorům dobrou předlohu gest a pohybů. V animaci mohou řeč těla zveličovat, což dává charakterům osobnost, se kterou se divák dokáže snáze ztotožnit. I když v některých případech může vypadat jejich jednání až jako karikatura.⁶

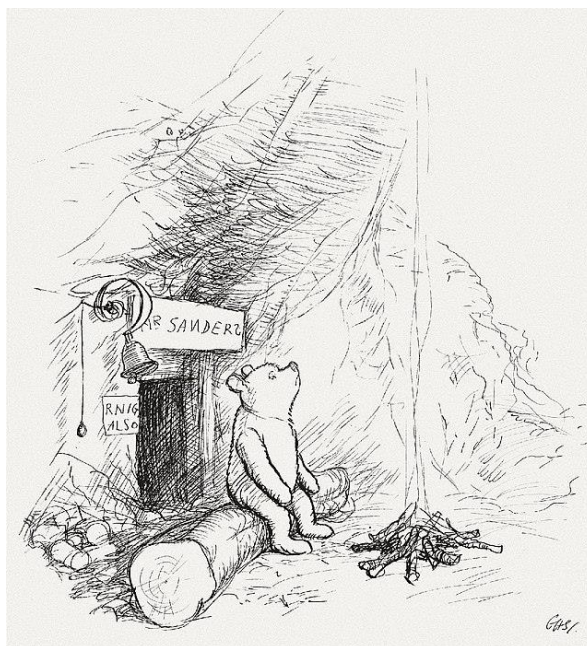
⁶ SMOLÍKOVÁ, Terezie. *Psychologická interpretace designu charakterů v animovaných médiích*. Olomouc, 2022. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, Katedra muzikologie.

2 ANALÝZA DESIGNU POSTAV VE FILMECH „WINNIE-THE- POOH“ STUDII DISNEY A „VINNI-PUCH“ REŽISÉRA FJODORA CHITRUKA

Knihu Medvídek Pú vytvořil Alan Alexandr Milne v roce 1926 na základě vlastních vzpomínek na dětství. Proto kniha tak dokonale vyjadřuje dětský svět a jeho myšlení. Je plná dětských fantazií a snů, které nás tak snadno přenesou do světa dětství. Ilustrátorem prvního vydání se stal známý umělec Ernest Shepard, jenž se inspiroval plyšovou hračkou svého syna.

Hlavním hrdinou knihy je Medvídek Pú, zábavný medvídek mající velmi rád med. Vždycky je veselý a vynalézavý, a i když ne pokaždé zvládne úkoly napoprvé, stále najde cestu z jakékoli svízelné situace. Jeho přátelé jsou také velmi zajímaví a jasní: Prasátko je inteligentní a velmi laskavé, Sova je chytrý a vzdělaný pták, Kanga a její syn Rú jsou docela neobvyklí obyvatelé lesa a Ijáček je osel, který je vždy smutný a nešťastný, navzdory veškeré snaze přátel ho povzbudit.

Medvídek Pú byl publikován krátce po skončení první světové války, kniha se odehrává v izolovaném světě bez vážných problémů. Ten svět bychom popsali jako Arkadii, která ostře kontrastuje s realitou, v níž byla kniha vytvořena. Obsah knihy můžeme popsat jako nostalgii po "venkovském a nevinném světě".



Obr. 3 Ilustrace E. H. Sheparde

Film Medvídek Pú a jeho přátelé, který vytvořilo studio Disney, si také získal obrovskou popularitu díky živé a chytlavé animaci, zábavným postavám i skvělé hudbě. Film oživuje stránky knihy, umožňuje divákům užít si dobrodružství oblíbených hrdinů naplno. Je také dobrou volbou pro seznamování dětí s těmito skvělými postavami.



Obr. 4 Scéna z filmu Disneye

Film Fjodora Chitruka Medvídek Pú (1969) dosáhl široké popularity a lásky diváků. Tato filmová adaptace se vyznačuje unikátním stylem a jemnými zážitky hrdinů. Ve svém filmu Chitruk dokázal nejen zprostředkovat atmosféru Milnovy knihy a zachovat v ní kouzlo vyprávění, ale také přidat svůj humor a výtvarné řešení. Bohužel, na rozdíl od americké verze, která obsahuje na dnešní dobu spoustu animovaných filmů a seriálů o medvídkovi, Chitruk natočil pouze tři díly, ačkoliv „původně se plánovalo natočit devět filmů, ale ve třetím se tím vydechla. Začalo to být nezajímavé. Navíc tyto filmy nemohly být poslány na žádný mezinárodní festival, protože stát nevykupoval autorská práva k filmové adaptaci“⁷

⁷ KAPKOV, Sergeji. Fjodor Chitruk a filmy, filmy, filmy... *Animator* [online]. [cit. 2023-05-05]. Dostupné z: <https://www animator.ru/articles/article.phtml?id=243>



Obr. 5 Scéna z filmu Chitruka

Oba filmy mají svá specifika a jedinečnost, spojuje je však láska ke knize Milna a jejím hrdinům. Obě filmové adaptace pomohly uchovat v paměti diváků obrázky zábavných a vtipných postav, které jsou pro mnoho lidí dodnes oblíbené. V této části bych chtěla ukázat shody a rozdíly ve vizuálním zpracování postav ve filmech Fjodora Chitruka a studia Disney.

Abych mohla snáze srovnávat disneyovskou a sovětskou verzi, vezmu si první dva filmy o medvídkovi Pú: příběh o včelách a příběh o tom, jak se Pú rozhodl jít na návštěvu ke králíkovi. Po obsahové stránce jsou filmy Chitruka a Reithermana velmi podobné, a to nám pomůže provést lepší analýzu postav v těchto dílech.

V první kapitole, "... ve které se seznámíme s Medvídkem Pú a včelami", se hlavní hrdina snaží získat med ze včelího úlu, který je v dutině stromu. K získání medu používá různé metody, ale nakonec je uvězněn. Jeho přátelé však přicházejí na pomoc, aby ho zachránili.

Ve druhé kapitole jde Pú na návštěvu ke králíkovi, ale omylem uvízne v otvoru králičí nory, protože je příliš tlustý. Králík se ho neúspěšně snaží vytáhnout. Nakonec mu medvědí přátelé přijdou na pomoc a zachrání ho.

První dvě kapitoly Milnovy knihy nám tedy ukazují, jak Medvídek Pú čelí svým slabostem – neodbytné chuti k jídlu a lásce k medu.

Než začneme porovnávat postavy těchto dvou filmů, musíme si vzpomenout na několik důležitých detailů. Každý z autorů filmů sledoval své vlastní cíle, díky nimž filmy vyšly v dost odlišné formě. V této práci bych ráda prozkoumala tyto cíle a ukázala výsledky autorského výběru.

2.1 Rozdíly v adaptacích

Abychom plně pochopili, proč filmové postavy vypadají tak, jak je známe, je třeba podrobněji porozumět cílům, které si autoři těchto dvou filmů stanovili. Každý z režisérů, Chitruk a Reiterman, se rozhodl k adaptaci původní knihy přistupovat po svém.

Pro porozumění jejich přístupů bychom se měli ponořit do rozdílů v amerických a sovětských verzích filmů.

Na začátku Disneyovské verze vidíme pokoj, jenž je natočen na kameru. Všude jsou hračky, kolo, dřevěný kůň atd. Můžeme předpokládat, že je to pokoj dítěte. Ti, kteří jsou obeznámeni s původními ilustracemi A.A. Milna, si nebudou moci nevšimnout známých klokanů, prasátka a oslíka. Filmaři tak diváky zavedou do světa dětství a fantazie. Každý z nás jako dítě měl svou oblíbenou hračku, která se stala součástí jeho života. Vymýšleli jsme pro ni různá dobrodružství a uvažovali, jak by se v různých situacích zachovala. Tato hračka byla pro nás přítelem a průvodcem ve světě našich fantazií, a právě tuto cestu zvolili autoři filmu studia Disney.



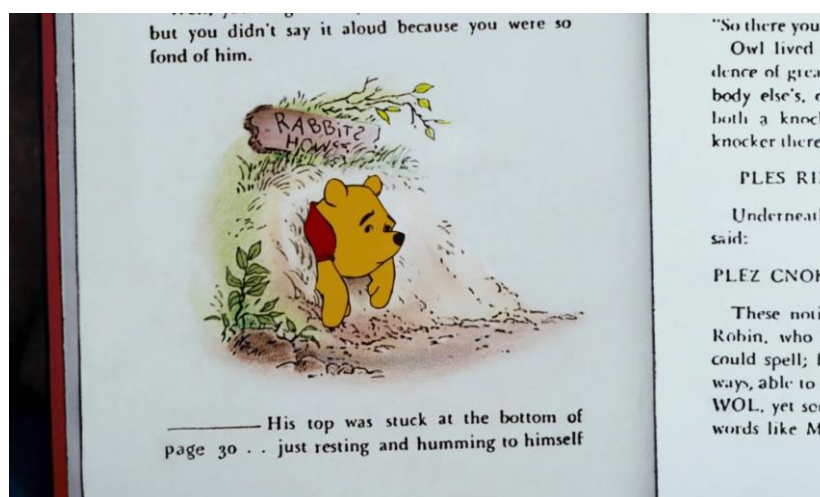
Obr. 6 Scéna z filmu Disneye

Jedním z klíčových fenoménů Disney je schopnost vytvořit fantastický svět a zpřístupnit ho divákovi. Není divu, že jeden z neznámějších Disney filmů nese název Fantazie. Režiséři filmu nechali původní myšlenku knihy, ve kterém byl Winnie hračkou, vdechli do něj život a zavedli nás do kouzelného světa malého chlapce a jeho hraček. V tomto světě dětství a fantazie se medvídek Pú stává přátelskou a sympatickou postavou, jež je vždy připravena jít vstříc dobrodružství se svými přáteli.

Navzdory tomu, že v prvních dvou kapitolách Milnovy knihy jsou přítomni pouze Medvídek Pú, Christopher Robin a Králík, režisér Reiterman přitahuje velké množství dalších zvířátek z knihy (kromě sysla, který se v literárním originále nevyskytuje) jako druh davu. Prasátko je však zmíněno v předmluvě ke knize Milna a jeví se jako malý žárlivec, který by chtěl být stejně populární jako Pú.

Filmy o medvídkovi Pú tak mapují nejen dětství, ale také důležitost přátelství a představitosti. Naučily mnoho dětí i dospělých, že hračky mohou mít svou identitu a mohou se stát našimi přáteli v našem světě fantazie.

Taky v průběhu filmu vidíme různé scény v rámečcích obrázků na stránkách knihy. Hrdinové těchto filmů však nejsou rámečky nikterak omezováni a interagují s okolním textem. Tato hra s formátem je velmi zajímavá, protože nám připomíná, že vše co se před námi odehrává, je jen produktem naší představitosti. To je další příklad toho, jak autoři filmů Disney používají mechanismy k vytvoření jedinečné a zajímavé atmosféry pro diváky.



Obr. 7 Scéna z filmu Disneye

Oswald Iten to popisuje následovně: “True to Disney’s literal “illusion of life” paradigm, Reitherman frames the animated segments with a credit sequence over live-action footage of a deserted nursery full of stuffed animals and a book of Winnie-the-Pooh which belong to a boy called Christopher Robin “and they all live together in a wonderful world of make-believe”.”⁸

Chitruk řeší problém adaptaci jinak.

⁸ ITEN, Oswald. Pooh vs. Pukh, a character analysis. *Colorful Animation Expressions* [online]. 2011 [cit. 2023-05-05]. Dostupné z: <http://colorfulanimationexpressions.blogspot.com/2011/08/pooh-vs-pukh-character-analysis.html>

V původní knize je Kryštůfek Robin důležitou součástí příběhu, často pomáhá medvídkovi Pú. Ve svém vlastním filmu Chitruk nechává medvídku bez "rodičovské" postavy a dělá z něj zodpovědnější a soběstačnější postavu, což umožňuje na něj nahlížet jinak. Pro autora filmu bylo důležité odstranit rozdíl mezi člověkem a hračkou a vytvořit svět, který by patřil medvídkovi. To Chitruk popsal ve své knize „Profese animátor“: *“První věc, kterou jsme udělali, bylo odstranit Robina. ...”A správně jsme udělali, protože to jen zdůrazňovalo, že je člověk a jsou tam zvířátka nebo hračky. Pro nás to byl jediný svět – svět Medvídku Pú”*⁹

Některé repliky a funkce, které v původním příběhu patřily Kryštůfku Robinovi, byly předány Prasátku. To bylo provedeno tak, aby odráželo rozdíly v charakteru postav a přidalo do jejich vztahu větší hloubku a rozmanitost. Disneyho film Medvídek Pú se tak více přiblížil původní knize a zároveň si zachoval svůj jedinečný styl i smysl pro humor.

Režisér díky tomu vytvořil svět, v němž medvídek Pú a jeho přátelé jsou nejen lesními obyvateli nebo plyšovými hračkami, ale "skutečnými" postavami bez jakékoliv stopy lidského zásahu. Mezi nimi a publikem již neexistuje žádná oddělovací kniha. Teno jev režisér podporuje dalšími prvky jako je například proboření čtvrté stěny.

Když se hrdinové sovětského medvídku Pú podívají do kamery, vzniká pocit, že se dívají přímo na nás diváky, a přitom na něco myslí. V americké verzi se tato metoda nepoužívá, postavy zde komunikují s vypravěčem. Tímto způsobem Chitruk utváří svět, kde medvídek Pú a jeho přátelé vypadají živěji, ne jako lesní zvířata či plyšové hračky, ale jako skutečné postavy bez známek lidského zásahu. V rozhovoru to vysvětluje Fjodor Chitruk takto: „Medvídek Pú pro nás nebyl jen medvídek, který miloval med. Viděli jsme v něm filozofa, snílka. A všechny komické situace byly postaveny na střetu imaginárního světa Medvídku Pú a té reality, která ho okouzlí a s níž se tak absurdně a nečekaně dostal do kontaktu.“¹⁰

9 CHITRUK, Fjodor. *Profese – animátor. Díl 1*. Moscow: Livebook, 2008. ISBN 978-5-9689-0137-0.

¹⁰ ASENIN, Sergej. *Mudrost' vymysla*. Moskva: Ripol Klassik, 1983. ISBN 978-5-4583-1595-1.



Obr. 8 Medvídek Pú z filmu Chitruka

Možná je výhodou tohoto pojetí obrazu, že medvídek Pú s jeho přáteli jsou nakresleni a animováni stylizovaně, a ne způsobem, který se nejvíce blíží skutečnému životu.

Zruční sovětští animátoři našli způsob, jak zprostředkovat komickou a naivní podstatu kreslených hrdinů.

Autor knihy A. A. Milne psal své knihy pro svého vlastního syna, který byl citově připoután ke své hračce. Chtěl slyšet příběhy o Púovi a jeho dobrodružstvích, a také o svém vlastním životě. Autor knihy proto začal vytvářet příběhy, které by mohly jeho syna zaujmout.

Knihy Medvídek Pú obsahuje mnoho rozhovorů otce se synem, při nichž diskutují o dobrodružství Púa a jeho přátel. Byl to jeden ze způsobů, jak se Alan Milne snažil udržet synův zájem o čtení a rozvíjet jeho představivost.

Autoři filmů měli za cíl přenést rozhovory do filmové adaptace. Každý z nich to udělal svým způsobem. V obou filmech je přítomný hlas vypravěče. Role vypravěče a vztahy mezi postavami však byly v těchto dvou verzích zastoupeny odlišně. Chitruk představil vypravěče jako pouhého vypravěče příběhu, bez interakce s postavami. Také v americké verzi hraje vypravěč aktivnější roli a podporuje dialog mezi postavami a divákem.

Kdybych používala kategorie o filmech o zvířatech z monografie Mgr. Lukáše Gregora, nemohla bych přeradit film Disneye k žádné z kategorií, protože většina postav jsou hračky, ale film Fjodora Chitruka by šlo přeradit do III. kategorie, filmy „se stylizovanými a výrazným způsobem personifikovanými zvířaty“.¹¹

¹¹ GREGOR, Lukáš. *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company*. Zlín: VeRBuM, 2011. ISBN 978-80-87500-06-4.

Film Chitruka je plný slovního humoru, ale neobejde se ani bez bufonády. Film od Disneyho je spíše zábavou pro oči, najdeme zde spoustu písniček a tanců, dosti komediálních scén, které s dějem příliš nesouvisejí. S největší pravděpodobností to není ani tak o myšlence autorů, ale o rozdílu v rozpočtu. Chitruk neměl takové finanční možnosti, takže hlavní důraz kladl na dialogy a charaktery.

2.2 Charakteristika postav

Nejdřív bych chtěla začít charakteristikou postavy medvídky Pú z knihy A. A. Milna, abych mohla mít základ pro následný popis postav tohoto příběhu.

2.2.1 Medvídek Pú

V knihách Alana Milna je Medvídek Pú oblíbenou hračkou Kryštůfka Robina. Žije v pohádkovém lese se svými přáteli: králíkem, sovou, prasátkem, klokany, rád hraje hry, sedí u ohně a poslouchá příběhy, zejména ty o sobě. Rád také skládá a zpívá písně a básně při procházkách lesem.

Medvídek Pú je naivní a pomalý, ale je také přátelský, ohleduplný a vytrvalý medvěd s velmi malým mozkiem: „Bear of Very little Brain“. Tato postava je známá svou láskou k medu. V jednom z odstavců se ukáže nejen jeho láska k medu, ale i to, že sebe dává do středu světového dění, on je přece ten hlavní. Dobře to ukazuje tato citace z knihy: “The only reason for being a bee is to make honey. And the only reason for making honey is so can eat it.”¹²

Ale nebrání mu to navazovat dobré vztahy s ostatními obyvateli lesa. Medvídek Pú není nikdy zlý nebo zlovolný, vždy usiluje o mír a soulad se svými přáteli.

Jedním z hlavních rysů postavy Medvídky Pú je jeho duševní čistota. Nestará se o materiální věci a neusiluje o bohatství, dokonce ani o moc. Medvídek Pú hledá jednoduchost a štěstí v malých věcech: v medu, přátelství a v péči o ostatní. Myslím si, že to celkově souzní se světem, ve kterém žije. Hrdinové tohoto díla jsou silně spjati s místem, tudíž nebude na škodu jej popsat.

Stokorcový les je uzavřeným místem v prostoru i čase. Co je za hranicemi tohoto lesa, to jeho obyvatele příliš nezajímá a není jasné, kde se vůbec tyto hranice nacházejí. Kryštůfek Robin, "hraniční" postava mezi realitou a pohádkou, na konci smutně říká, že musí odejít.

¹² MILNE, A. A. *Winnie-The-Pooh*. London: Egmont UK, 2016. ISBN 978-1-4052-8131-7.

Čas v lese je stejně uzavřený, cyklický. Tady znají dny v týdnu, ale proč jsou potřeba, není jasné (snad jen proto, aby Pú někomu popřál "šťastný čtvrtek"). Věk je také irelevantní. Např. Prasátko "má strašně mnoho let: možná tři roky, možná dokonce čtyři!". Ve světě medvídky Pú neexistují žádná pravidla a zákony, které by omezovaly život postav. Místo toho Alan Milne vytvořil svět, v němž zvířata mluví, přátelé si navzájem pomáhají a všechny problémy řeší společně. Medvídek Pú jako ústřední postava ztělesňuje tuto myšlenku společného života a spolupráce. Ve skutečnosti je svět lesa světem dětství, toho "lehkého vztahu" k životu, který propagoval autor knihy, a který se mu nejlépe podařil zobrazit právě v této knize.

Vraťme se však k hlavní postavě. Pú je tvůrcem, hlavním básníkem nádherného lesa. Příběhy jsou často přerušovány jeho básněmi a "hučením". I když je skromný ve své pomalosti, je spokojený se svými kreativními dary.

Přestože trpí "nedostatkem rozumu", pravidelně je obdařován brilantními nápady. Medvídky Pú "děsí dlouhá slova", je zapomnětlivý, ale často se mu do hlavy dostávají úžasné myšlenky. Charakter medvídky Pú, který trpí "nedostatkem rozumu", ale zároveň je „velkým naivním mudrcem“, řada badatelů řadí k archetypům světové literatury. Jeho rysy jsou láska k jídlu, zájem o počasí, deštník, "nezištná vášeň pro cestování". Vidí v něm "dítě, které nic neví, ale chce vědět všechno".

Ve druhé kapitole knihy se ukazuje, že je schopen **sebereflexe** a rozjímání, když cvičí před zrcadlem a zvažuje, jak by se cítil, kdyby byl někým jiným.



Obr. 9 Medvídek Pú z filmu Disneye

Verze Disneyho Medvídka Pú je velmi podrobným přenosem obrazu hlavního hrdiny na obrazovku. Text Milneho byl inspirací pro film a Disney se relativně držel textu knihy. Přestože se text zachoval, rukopis Milneho se po „Disneyfikaci“ (Disneyfication) ztratí.¹³

V tomto filmu sledujeme roztomilého a neohrabaného medvídka, kterého vypravěč popisuje jako hloupého, myslícího však s mimořádnou pečlivostí. Předstoupí před diváka jako hloupý medvídek, taková hloupost ale postrádá slepé sebevědomí. Je to spíše naivní hloupost nebo možná vlastní jedinečný způsob myšlení.

I když se jeho intelektuální potenciál může zdát nízký, nebo jak sám Medvídek Pú říká, že má "piliny místo mozku", snaží se myslet a dělá vše pro to, aby se vypořádal s úkoly. Věřím, že právě tato jeho charakterová vlastnost přitahuje lásku diváka.

Disney Medvídek se téměř vždy usmívá, zpívá své vlastní písně a zůstává optimistou, byť se situace zdá bezvýchodná.

Sovětský Medvídek Pú se nápadně liší od svého amerického protějšku. Nikdy se neusmívá, chová se nelibě, dokonce má hrubší hlas. Nezdá se tak hloupý, spíše jeho činy nejsou dostatečně promyšlené. V této adaptaci se Medvídek Pú zdá vážný, ale jeho písně jsou plné *sebeironie a humoru*. Tuto schopnost mu dal překladatel do ruštiny Boris Zachoder, který na tomto filmu také spolupracoval s Chitrukem.

Spolupráce Zachodera s režisérem nebyla idylická. Spisovatel hovořil o kreativní nekompatibilitě. Vedly se spory jak o jednotlivé pasáže knihy, tak o charaktery postav. Ve filmové adaptaci například chybí postava Kryšťůfka Robina, za což Zachoder nebyl rád: „Byl jsem ochoten se s tím smířit. Smířit se s tím, že z nějakého, jednoho vychytralého, důvodu z filmů zmizel obraz chlapce (i když jsem do toho šel s pevným srdcem).“ V závěru byl však s výsledkem docela spokojen.¹⁴

Rozdíl mezi postavami je patrný i mezi jejich vizuálním zpracováním. Disney se drží svého stylu. Je to svět plný detailů, který se blíží realitě. Kulisy v tomto filmu jsou nakresleny se zvláštní pečlivostí, jsou velmi podobné prostředí skutečného lesa. To nás ještě více ponoří

¹³ GYLFIADÓTTIR, Friða. *From Book to Movie. What is Lost in the "Disneyfication" of Winnie-the-Pooh?* [online]. Reykjavík, 2008 [cit. 2023-05-05]. Dostupné z: <http://hdl.handle.net/1946/3359>. Bakalářská práce. University of Iceland, Faculty of Humanities.

¹⁴ ZEMANOVÁ, Veronika. *Medvídek Pú jako fenomén dětské literatury v českém a ruském prostředí*. Brno, 2015. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta, Katedra ruského jazyka a literatury. Vedoucí práce Mgr. Eva Malenová, Ph.D.

do světa Medvídku Pú, který hračky a jejich pán obývá. To nám pomůže uvěřit zdejší realitě.

Samotný obraz medvídku v americké verzi je podobný knižní předloze. Pokud se podíváme na Shepardovy původní ilustrace, uvidíme, že umělci ze studia Disney se inspirovali dílem tohoto ilustrátora.



Obr. 10 Porovnání designu medvídku Pú

Samotný medvídek je vysoký, s velkým břichem, krátkými pažemi, nohama a malou kulatou hlavou. Vizualní ztvárnění Medvídku Pú se vyznačuje měkkými liniemi a zaoblenými tvary, které mu dodávají přátelštější a bezpečnější vzhled. Nevypadá hrozivě ani agresivně, což podtrhuje jeho laskavou a mírumilovnou povahu.

Celý jeho vizualní obraz a animace jsou postaveny na tom, že je hračka. Všechny jeho pohyby se animátoři snažili přiblížit, takže medvídek vypadá docela neohrabaně.

Medvídek má příjemnou zářivě žlutou barvu, která je zvýrazněna červenou zkrácenou košilí. Na původních ilustracích košili nemá, Disney ji přidává, aby zdůraznila povahu medvídku, udělala ho komičtější a jemnějším.

Vzhledem k tomu, že Chitruk trochu mění prostor tohoto světa a dělá medvídku realističtější, z hlediska designu také přináší určité změny. Pokud se dobře podíváme na Medvídku Pú, jeho tvar velmi připomíná tvar skutečného medvěda. Je kulatý a nemá vůbec žádný krk. Na jeho místě je charakteristická vrstva tuku a srsti. Ale přesto to Chitruk dělá velmi stylizovaně, z originálu ponechává jen malý detail. Tlapky medvídku trochu připomínají tlapky disneyovského medvídku, s jedinou výjimkou v podobě proužků, které označují drápy. Díky tomu je postava o něco agresivnější. Stejně tak zajímavý detail, jenž dokonale ilustruje výhodu stylizace nad skutečnou anatomii, a to jsou zadní nohy našeho

medvídko. Můžeme vidět, že při chůzi se odtrhávají od těla, jako by s ním zůstaly spojeny. To dělá postavu zábavnější a přitom nenarušuje integritu kulatého těla medvídko.

Barva sovětského medvídko připomíná barvu kůže skutečného medvěda, není světlá jako v americkém filmu, což nám opět připomíná, že ve filmu Chitruka nejde o hračku, ale o osobitou postavu jeho příběhu. Na tváři Púa vidíme skvrnu, která zvýrazňuje jeho oči. Vzhledem k tomu, že na trupu medvídko nejsou žádné jiné skvrny nebo barevné přechody, tato skvrna vytváří skvělý kontrast a přitahuje pohled diváka.



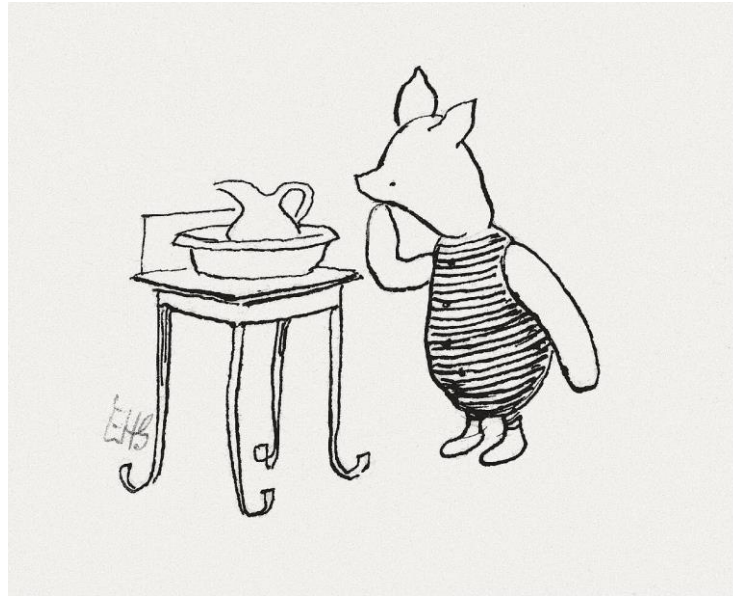
Obr. 11 Postavy z filmu Chitruka

Barva medvědíků tlapků se liší od barvy trupu, díky čemuž jsou také kontrastnější a zvýrazňují je na celkovém pozadí. Uši medvídko jsou velké, jedno je trochu ohnuté, dává medvědkovi charakteristický rys, působí roztomileji a uvolněněji. Také s tímto detailem design uší přestává být tak nudný, jak by mohl být, kdyby jeho uši byly stejné. Tato technika se často používá v designu postav. Člověk nebude mít zájem dívat se na dokonale symetrickou postavu. Rozdíl v proporcích vytváří zajímavý charakter, který potřebujeme. Chitruk to dobře věděl, rozhodl se proto nakreslit medvídkovi přesně takové uši.

2.2.2 Prasátko

Prasátko je malé zvířátko, po Kryštůfku Robinovi nejbližší přítel medvídko Pú. Stejně jako většina postav bylo Prasátko vytvořeno jako jedna z hraček syna Alana Milna.

Navenek je Prasátko popisováno jako malé a kulaté, s krátkýma nohama a ocasem, s růžovýma ušima a prasečím obličejem. Na ilustracích E. H. Sheparda má růžovou barvu a zelený svetr.



Obr. 12 Ilustrace E. H. Sheparde

Postava Prasátka se vyznačuje extrémní skromností a nejistotou. Trpí nízkým sebevědomím a neustále se obává, že není příliš chytré a schopné. Často mluví tázavým tónem a ptá se ostatních, aby se ujistilo, že správně pochopilo význam té či oné věci.

Navzdory své skromnosti je však Prasátko velmi laskavou a citlivou postavou. Je vždy připraveno pomáhat druhým a podporovat své přátele, i když je to pro něj těžké. Jeho laskavost a otevřenost z něj činí velmi atraktivní postavu pro čtenáře, kteří se budou moci snadno vcítit do něj a jeho zkušeností.

Z prvního Disneyho filmu o medvídku Pú bylo Prasátko vyloučeno. Poprvé ho vidíme v díle o větrném dnu, kde je Prasátko ukázáno jako vystrašené a zdvořilé zvířátko. V této části hraje spíše epizodickou roli, aniž by se jakkoli projevovalo. V tento den byl dům Sovy zničen a všichni hledali náhradu. Na konci Ijáček najde řešení v podobě chatky Prasátka. A tak nezbyvá nic jiného než dát svůj domov Sově. Snímek ho ukazuje jako ušlechtilé a dobromyslné stvoření. Medvídek Pú okamžitě pozve Prasátko, aby žilo u něj, což si také vyslouží oslavení dobrého medvídky. V této epizodě Pú velmi jemně vezme zmatené Prasátko za ruku, což nám ukazuje, jak blízko si tato dvě stvoření jsou.



Obr. 13 Prasátko z filmu Disneye

V sovětské verzi se Prasátko liší od originálu nejen svým vzhledem, ale také svou povahou. Prasátko ve filmu vypadá spíše překvapeně než vystrašeně. Je klidnější než jeho americký protějšek. Stejně jako v americké verzi je dobrým kamarádem medvídku Pú. Když Medvídek Pú letí balónkem za medem, Prasátko pobíhá kolem, aniž by vědělo, co má dělat. Ve stejné epizodě amerického filmu místo Prasátka vystupuje Kryštůfek Robin, rovněž jako v původním příběhu. Kryštůfek Robin vypadá jako pozorovatel, jehož pouze zajímá, jak dopadne další výmysl jeho hloupého medvídku. U Chitruka se ale Prasátko snaží svému příteli pomoci.



Obr. 14 Prasátko z filmu Chitruka

V této situaci je obtížné porovnávat tyto dvě postavy, protože Chitruk se rozhodl nahradit postavu Kryštůfka. Režisér se pokusil tuto scénu změnit a zachoval si postavu Prasátka tak, jak by ho A. Milne chtěl vidět.

Z hlediska designu je Prasátko z amerického filmu velmi podobné ilustracím z originálu. Má natažené tělo, roztomilý prasečí čenich, malé uši. Jeho nohy tvarem připomínají nohy Medvídky Pú. Tento detail nám připomíná, že Prasátko je také hračkou.

Prasátko má tlusté břicho a tváře, jeho čelo je dostatečně vysoké, díky čemuž je postava roztomilejší, dává mu dětské rysy. V originálních ilustracích má svetr Prasátka zelenou barvu. Režisér filmu se rozhodl změnit barvu tohoto filmu na tmavě růžovou. To je dobrý příklad kombinace postav mezi sebou. Pokud se podíváme na barevnost všech postav tohoto filmu, všimneme si, že umělci používají kombinaci tří barev a jejich odstínů: červené, žluté a modré. Tato kombinace barev vypadá skvěle a vytváří harmonii mezi postavami.



Obr. 15 Postavy z filmu Disney

Postavy Chitruka se liší nejen designem, avšak i barevnou paletou. Tělo Prasátka se v tomto filmu skládá ze dvou částí. Hlava tohoto hrdiny je o něco větší než jeho tělo, aby se Prasátko nepřevrátilo do přesýpacích hodin. Má dlouhé uši a malé tlapky. Na rozdíl od Prasátka z amerického filmu jsou jeho nohy podobné kopytům, což z něj dělá spíše skutečné prasátko. Kalhoty, díky svému střihu téměř na hrudi, mu dodávají komičnost.



Obr. 16 Scéna z filmu Chitruka

Když se podíváme na tyto postavy stojící vedle sebe, všimneme si velmi zajímavých detailů. Oba se skládají z kruhů, ale pokud Medvídek Pú připomíná jeden velký kruh, pak Prasátko připomíná dva menší kroužky. To vytváří velmi zajímavý kontrast mezi postavami. Častější je kombinování postav kontrastnějších tvarů: kulatého a podlouhlého. V tomto případě však tato technika nebyla možná, ale kontrast mezi postavami musel být přítomen. Proto Chitruk našel velmi jednoduché a rychlé řešení.

Fjodor Chitruk si dovoluje větší stylizaci postav než umělci z Disneyho filmu. Vzhledem k tomu, že umělci z filmu Disney toužili po nějakém skutečném zobrazení prostoru a postav, jejich obraz je méně stylizovaný a připomíná skutečné hračky a skutečného chlapce. Chitruk si dal jiný cíl, a to nevytvořit skutečný svět, ale svým způsobem převyprávět původní příběh A. Milna nebo, jak říkal, přenést text na vizuální půdu. “Nejprve bylo třeba hledat výtvarné řešení, obrazy těchto zvířátek. <...> Doslova jsem několik let chodil kolem Medvídka Pú a přemýšlel, jak se dá přeložit celý nepřenositelný jazyk do jiné kvality. Aby to bylo roztomilé, ta přitažlivost by už nepocházela ze slovního materiálu, ale z obrazu, z chování těchto hrdinů”¹⁵ píše Fjodor Chitruk ve své knize.

2.2.3 Králík

Králík je jedním ze dvou obyvatel Stokorcového lesa, kteří jsou obdařeni rozumem, a tuto skutečnost uvádí v rozhovoru se Sovou: „You and I have brains. The others have fluff.”¹⁶

¹⁵ CHITRUK, Fjodor. *Profese – animátor. Díl 1*. Moscow: Livebook, 2008. ISBN 978-5-9689-0137-0.

¹⁶ MILNE, A. A. *Winnie-The-Pooh*. London: Egmont UK, 2016. ISBN 978-1-4052-8131-7.

Králík z knihy můžeme popsat jako chytrého, organizovaného a náročného.



Obr. 17 Ilustrace E. H. Sheparde

Je to poměrně vážná a zodpovědná postava, která umí plánovat a organizovat svůj život. Je vždy zaneprázdněn nějakou činností a nemá rád, když je rušen. Králík usiluje o pořádek a disciplínu, což se odráží v jeho úhledném vzhledu, stejně jako v jeho touze dodržovat pravidla a zavedené režimy.

Kromě toho má také temperamentní a netrpělivou povahu. To se projevuje v jeho ostrých komentářích a nespokojenosti, když věci nejdou podle plánu. Může se zdát trochu arogantní ve svém vztahu k ostatním zvířatům, ale vždy je připraven poskytnout pomoc a podporu, kdykoli je to nutné.

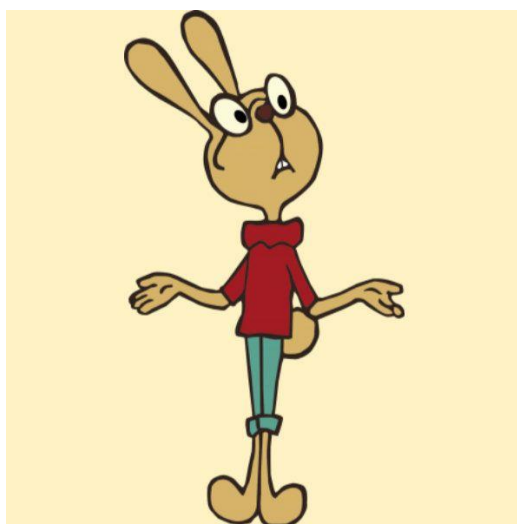
Na rozdíl od knihy je ve filmech Disney králík velmi pečlivý, co se jeho zahrady týče. Myslím, že tvůrci filmu chtěli ukázat nervozitu králíka a jeho pedantství. Králík má protáhlé tělo, tenké končetiny, malou hlavu a dlouhé uši. Má kruhy pod očima a celý jeho pohled vypovídá o stáří a únavě. Vyčnívající břicho také naznačuje pokročilá léta. Když k němu medvídek Pú přijde na návštěvu, Králík nechce pozvat hosta dovnitř, není příliš přívětivý a chce, aby ho Pú nechal na pokoji.



Obr. 18 Králík z filmu Disney

Králík ve filmu Fjodora Chitruka je grotesknější. Byť si šlape na jazyk, mluví velmi zřetelně. Připomíná mi sovětského studenta z filmů Leonida Gaidaie. Chová se arogantně a stejně jako disneyovský králík není příliš vstřícný. Ale na rozdíl od Disneyho králíka je naprosto klidný a sebevědomý.

Králík má stejně protáhlé, ale štíhlé tělo. Jeho hlava vypadá jako hlava Prasátka, nos je zvednutý a má na něm brýle. Králík musí být od pohledu velmi chytrý. Své tělo drží vzpřímeně, a každý jeho pohyb dokonale odráží jeho charakter.



Obr. 19 Králík z filmu Chitruka

Oba tito králíci se vůbec nepodobají hračkám jako naši předchozí hrdinové. To má vliv i na jejich animaci. U Disneyho je to klasické zobrazení antropomorfního zvířete, dá se to ukázat na zadních tlapkách králíka, jsou velmi podobné tlapkám skutečného zvířete. Ve filmu

Fjodora Chitruka je Králík spíše karikaturou člověka s atributy králíka: dlouhé uši, velká hlava, okouzlující culík, který mu dodává ironii a snižuje míru jeho arogance.

3 SROVNÁNÍ DESIGNU POSTAV VE FILMECH O MEDVÍDKU PÚ

Stejně jako neexistují ve skutečném světě dva zcela identičtí lidé, není možné vytvořit dvě stejné adaptace knihy. Porovnáním těchto adaptací je možné lépe porozumět každé z nich a uvědomit si cíle, které si autoři těchto filmů stanovili.

Disney pokračoval ve své tradici krásných a profesionálních filmů plných fantazie odkazujících na dětství. Jejich klasický styl ovlivnil nejen postavy, ale také jejich design.

Každá postava ve filmu Medvídek Pú má svůj vlastní jedinečný design, jenž odráží jeho povahu a osobnost. Jsou vytvořeny pomocí jednoduchých tvarů a jasných barev, které pomáhají divákovi snadno si zapamatovat každou postavu. To bylo zvláště důležité v době, kdy byl film vytvořen, protože měl upoutat pozornost dětí a zanechat v jejich paměti živé dojmy.

Design postav ve filmu Medvídek Pú byl také vyroben podle atmosféry a nálady filmu. Film má jemné barevné tóny a vytváří pocit tepla a útulnosti, který dokonale ladí s kulatými a roztomilými postavami. Navzdory své jednoduchosti má však design postav v medvídkovi Pú také mnoho jemností a detailů, které pomáhají zprostředkovat emoce a charakter každé jedné postavy.

Celkově je design postav v Medvídkovi Pú skvělým příkladem toho, jak jednoduché tvary a jasné barvy mohou pomoci vytvořit vizuálně poutavé hrdiny, kteří zůstávají u diváků v průběhu let oblíbené.

Fjodor Chitruk přinesl mnoho nového a výrazně změnil původní příběh o medvídku Pú a jeho přátelích. Rozhodl se odstranit postavu Kryštůfka Robina, aby více upozadil skutečnost, že medvídek a jeho přátelé jsou hračkami. Jeho barevnost je méně jasná a pozadí nejsou plná detailů jako ve filmech od studia Disney.

Autor používá techniky designu, aby zdůraznil charakter svých postav, zvýraznil základní rysy a přidal k tomu také svůj vlastní styl.

Také přístup k samotné animaci je v obou filmech odlišný. Disney používá techniky 12 animačních principů, které dovedl k ideálu. Plynulé pohyby, „squash and stretch“ a další principy jsou pro oko diváka velmi příjemné. Nedá se říct, že animace v sovětském filmu je horší, je zkrátka jiná, protože autor si stanovil jiné cíle. Je grotesknější, připomíná dětskou ilustraci, ale je taktéž krásná jako animace ve filmu Disney.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 PREPRODUKCE

Tuto část své diplomové práce bych chtěla věnovat procesu výroby kresleného 2D filmu s názvem Zahrada.

4.1 Literární příprava filmu

Myšlenka, že zahrada může být odrazem lidské povahy, se nachází v různých uměleckých dílech. Napadlo mě to při procházení se po ulici. Byla to jen myšlenka, která neměla nic společného s diplomovou prací. Později jsem si při výběru tématu pro svůj film vzpomněla na tu myšlenku zahrady.

Výběr námětu pro film byl pro mě nejtěžší částí celého procesu tvorby filmu. Ne vždy pokládám za smysluplné realizovat nějakou náhodnou myšlenku. Minulý rok jsem dokončila tři scény, které popisovaly charakter hlavní postavy toho filmu. Pro letošní rok jsem si stanovila cíl rozvinout příběh a zdůraznit vztah mezi hlavním hrdinou a jeho sousedem.

Ve své bakalářské práci, kterou jsem vytvořila loni se neodvážila přidat vyprávění do filmu a nechala to na budoucí čas. Proto jsem se rozhodla v tomto roce vyzkoušet sama sebe a vytvořit film, který bude mít dej. Začala jsem přemyslet o tom, co mě aktuálně zajímá a co je pro mě důležité. Tematicky se tak můj film zaměřuje na závist nad schopnostmi druhých a nespokojenost s vlastními dovednostmi.

Pro mě je to osobní problém, jelikož si nedokážu vážit toho, co umím a neustále po sobě vyžaduji víc a víc. Domnívám se, že hlavní problém je v tomto případě lidské sebevědomí. Člověk si mnohdy neuvědomuje, že se sebou může jednat jinak, nemusí hned nadávat a do všeho se nutit, ale naopak povzbuzovat se a chválit za vykonanou práci. Přesně to jsem chtěla sdělit ve svém filmu.

Hlavní hrdina filmu velmi žárlí na svého souseda. Moc by si přál, aby jeho zahrada vypadala stejně krásně jako sousedova, ale kvůli své nepozornosti nebo temperamentní povaze se o své rostliny nestará tak, jak by chtěl.

Původní scénář mého filmu zahrnoval situaci, kdy hlavní postava neoprávněně odebrala květinu ze zahrady svého souseda v naději, že ji to pomůže s jejím citovým stavem. Nicméně tato akce nepřenesla očekávané výsledky a květina uvadla. Na závěr příběhu si však hlavní postava od souseda přesto odnáší cennou radu ohledně péče o rostliny.

Ve finální verzi filmu, kterou můžete vidět letos, jsem zkrátila původní scénář a zaměřila se na pomoc souseda a odhodlání hlavní postavy. Hlavní postava už nekrade květiny, ale místo toho se rádi se sousedem ohledně péče o rostliny, což zdůrazňuje význam lidské pomoci a odhodlanost překonávat překážky.

Jakmile byl scénář dokončen, bylo možné přistoupit k vizuálu a vytvoření storyboardu

4.2 Výtvarná příprava filmu

Jako zdroj inspirace pro prvního hrdinu jsem zvolila evropskou autorskou animaci, která je známá svou originalitou a jedinečností hrdinů, především ze záhřebské a sovětské školy. Bylo rozhodnuto vytvořit jednoduchou a zapamatovatelnou siluetu pro každého z hrdinů, jež by mohla vyjádřit jejich osobnost. Podobu hlavního hrdiny jsem si vyhlédla v českém kresleném seriálu o loupežníkovi Rumcajsovi. Přes noc měla mít hlavní postava klobouk nebo kapuci a já hledala reference k tomuto obrazu. Velmi matně jsem si vzpomněla, že jsem někde viděla tuto postavu v červeném klobouku, který se později stal inspirací pro hlavního hrdinu mého filmu. Inspiroval mě také snímek Finna v animovaném seriálu Čas dobrodružství, který vyniká také jednoduchostí tvarů svých hrdinů.

Barva postavy byla zvolena v souladu s jeho temperamentní povahou. Vytvořit celého hrdinu jasně červeně se mi zdálo nepraktické, byl by příliš kontrastní a vyčníval na pozadí rostlin, zkrátka, bylo by nepříjemné se na něj dívat. Rozhodla jsem se tedy, že pro základní barvu zvolím světle růžovou, ve které jsem na jeho obličej, červený z příliš silných emocí, upozornila.

Druhá postava byla také vytvořena s ohledem na její povahu a chování. Počínaje tvorbou postav chci především pochopit jeho charakter a vybrat k němu vhodnou formu. Měla jsem tvar, který zdůrazňoval jeho eleganci a klid. Velká hlava lemovaná něčím, co připomíná okvětní lístek květiny, dlouhé, tenké tělo, které zdůrazňuje jeho eleganci. Samotná postava lehce připomíná květinu, její pohyby jsou plynulé jako voda.

Proto byla pro tohoto hrdinu vybrána modrá. Tato barva je u nás spojována s oblohou, mořem a vodou obecně, což souvisí s jejich celkovou charakteristikou – modrozeleným zbarvením. Také modrá může být spojena s lehkostí, něhou a klidem.

Díky kombinaci těchto dvou barev se mi podařilo dosáhnout zajímavého kontrastu. Dvě postavy jsou absolutně odlišné povahy, což je zdůrazněno výběrem barvy: červené a modré. Spojuje je jen to, že obě tyto barvy nemají potlačenou sytost, jsou měkké a příjemné na oko.

Výsledkem tohoto byly tedy dvě jedinečné postavy, z nichž každá odráží svou povahu a osobnost. Díky využití principů designu a použití jednoduchých tvarů a jasných barev se mi podařilo vytvořit postavy, které si lze snadno zapamatovat.

Při tvorbě kulis jsem se řídila jednoduchostí a srozumitelností. Divák musel okamžitě pochopit, komu daná zahrada patří. Vzhledem k tomu, že hlavní postava nebyla příliš dobře schopna pečovat o svou zahradu, byly zvoleny tmavé odstíny žluté a zelené, aby se zvýraznila její zkaženost a zanedbanost.

Na rozdíl od souseda měla zahrada druhého hrdiny vypadat krásně a plná života. Hlavními barvami proto byly modrá, žlutá a červená. To také přispělo ke kontrastu mezi oběma hrdiny čímž jsem rovněž zdůraznila jejich charakter.

4.3 Storyboard

Po dokončení preprodukce filmu jsem začala pracovat na vytvoření storyboardu a animatiku. Tvorbu storyboardu považuji za klíčovou etapu ve výrobě animovaného filmu. To mi umožňuje vidět film v hlavě a určit, co je třeba změnit, aby byl logičtější a dobře odvyprávěný. Musela jsem věnovat dostatek času vytvoření kvalitního storyboardu. Díky pomoci svého vedoucího práce jsem storyboard několikrát předělala, abych ho dovedla do stavu, který by mě uspokojil.

Následně jsem začala vytvářet obrázky, které popisovaly chování postav a nastavení scény. Definovala jsem rámování, pozice aktérů, úhly fotoaparátu a efekty. Kromě toho jsem musela určit délku každé scény a spojit je mezi sebou. Je to výzva pro každého režiséra, neboť je důležité usilovat o to, aby nám každá scéna něco sdělovala, aby vytvářela u diváka emoci a vedla ho k hlavní myšlence filmu. Rámování, pozice postav a další techniky střihu mají obrovský vliv na celkové vnímání celého filmu. Proto režisér musí dávat velký pozor na storyboard, zvláště pokud se jedná o animovaný film, jelikož je těžké měnit scény nebo další detaily v průběhu produkce filmu.

Po dokončení tvorby obrázků jsem se podívala na storyboard jako na celek, abych se ujistila, že jednotlivé scény budou vhodně propojeny, a že film bude logicky plynout.

4.4 Storyboard

Animatik je další krok ve výrobě filmu. Skládá se ze storyboardu, který jsem vytvořila již dříve. Tato sekvence snímků mi pomohla vypočítat časomíry scény a zobrazit, jak bude ta či ona scéna vypadat v pohybu. Kromě toho mi animatik pomohl najít montážní spoje a přechody mezi snímky, aby film vypadal jako celek.

Animatik byl dokončen s délkou okolo sedmi minut. Bohužel, kvůli svému špatnému zdraví jsem se rozhodla zkrátit svůj diplomový film na jakousi podobu traileru. Vzhledem k tomu, že bych chtěla spojit svou budoucí profesi s designem postav a růst v této oblasti, rozhodla jsem se zaměřit na charakterovou animaci a vytvořit tři scény, které by ukazovaly postavu a její charakter.

5 PRODUKCE

V této části budu popisovat postup práce při výrobě animace.

5.1 Animace

Jak bylo uvedeno výše, loni jsem se rozhodla změnit koncept své diplomové práce a vytvořit tři scény, které by ukazovaly charakter a pohyby hlavního hrdiny. Avšak tento rok jsem tento koncept dále rozvinula a rozhodla jsem se přidat k původním třem scénám interakci hlavního hrdiny se sousedem. Důraz byl kladen především na charakterovou animaci a design postav. Osobně mám ráda práci s charakterovou animací, protože mi poskytuje možnost vytvořit jedinečné a autentické postavy. Každá postava má svůj vlastní charakter a výraz, který pomáhá divákovi vcítit se do příběhu a lépe porozumět tomu, co se na obrazovce odehrává.

Dalším aspektem, který se mi na charakterové animaci líbí, je použití vizuálních prvků, jako je např. mimika, gesta a chůze, k přenosu emocí a charakteru postav. To může zahrnovat využití expresivní mimiky nebo jedinečných pohybů těla k vyjádření osobnosti postavy a také to je širokým polem pro uplatnění kreativity.

Hlavní postava mého diplomového filmu se rychle zblázní a neumí ovládat své emoce. Přemýšlela jsem proto, jak bych to mohla skrze animaci co nejefektivněji znázornit.

Když začínám animovat, první, co nakreslím, jsou klíčové fáze. V případě mého diplomového filmu jsem musela nakreslit hodně groteskní klíčové fáze, abych mohla zdůraznit prehlivý charakter hlavního hrdiny. Každá fáze potřebovala pečlivé zpracování, zachování dobře viditelné siluety a důvěryhodných emocí.

Dalším krokem a výzvou se pro mě stala čepice hlavního hrdiny. Chtěla jsem, aby hlavní hrdina byl nepříjemný už na první pohled, ale aby se divákovi zároveň líbil. Proto jsem si zvolila čepici, jež se pohybuje trochu neohrabaně, dělá postavu milejší a dodává jí též trochu ironie.

5.2 Hudba a zvuk

Hudba a zvuk jsou nedílnou součástí filmů, které mohou výrazně ovlivnit vnímání jejich děje a nálady diváka. Hudba může sloužit k vytvoření atmosféry, zvýraznit emocionální napětí, zvýšit dramatickост scén, a dokonce pomoci divákovi pochopit náladu postav. Někteří z mých kolegů na ateliéru animované tvorby říkali, že při výrobě filmu mohou slyšet

hudbu a zvuky přímo ve své hlavě, stačí jim to jen přenést na plátno. Nemám takovou schopnost, a proto je pro mne výběr hudby náročným úkolem. Většinou mám jen pocit, který chci dodat svému filmu. Proto jsem poprosila o pomoc šikovného studenta ateliéru zvukové skladby. Řešili jsme spolu nejen hudbu, ale i ruchy, kterých je můj diplomový film plný.

ZÁVĚR

V rámci teoretické práce byla provedena podrobná analýza principů designu postav v animovaných filmech „Winnie-the-Pooh“ od studia Disney a „Vinni-Puch“ od režiséra Fjodora Chitruka. Ve filmu byly studovány techniky vytváření jedinečných a nezapomenutelných postav z těchto filmů, které byly také navzájem srovnávány. Analýza těchto postav mi pomohla zpracovat vlastní postavy použité v mém diplomovém filmu.

V praktické části diplomové práce byl popsán postup výroby mého diplomového filmu s názvem Zahrada. Jednou z klíčových fází produkce bylo zpracování designu postav, které měly být co nejunikátnější, taktéž měly odpovídat jejich rolím v zápletkce. Vzala jsem v úvahu mnoho faktorů, jako je např. povaha hrdinů, jejich vztah či emocionální stav. Rovněž jsem použila různá barevná schémata a symboliku k přenosu určitých emocí a myšlenek.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Literatura

- [1] PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. Přeložil Anna STEJSKALOVÁ, přeložil Eva NÄRIPEA. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017. ISBN 978-80-7331-446-0.
- [2] DOUBRAVOVÁ, Lucie. *Charakterový design – základní principy a postupy*. Zlín, 2021. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati, Fakulta multimediálních komunikací.
- [3] SMOLÍKOVÁ, Terezie. *Psychologická interpretace designu charakterů v animovaných médiích*. Olomouc, 2022. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, Katedra muzikologie.
- [4] LEWIS, M. a A. CATTISH. *Creating stylized characters*. Worcester (England): 3dtotal Publishing, 2021. ISBN 978-19-09414-74-7.
- [5] CHITRUK, Fjodor. *Profese – animátor. Díl 1*. Moskva: Livebook, 2008. ISBN 978-5-9689-0137-0.
- [6] ASENIN, Serghei. *Mudrost' vymysla*. Moskva: Ripol Klassik, 1983. ISBN 978-5-4583-1595-1.
- [7] GREGOR, Lukáš. *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company*. Zlín: VeRBuM, 2011. ISBN 978-80-87500-06-4.
- [8] ZEMANOVÁ, Veronika. *Medvídek Pú jako fenomén dětské literatury v českém a ruském prostředí*. Brno, 2015. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta, Katedra ruského jazyka a literatury. Vedoucí práce Mgr. Eva Malenová, Ph.D.
- [9] MILNE, A. A. *Winnie-The-Pooh*. London: Egmont UK, 2016. ISBN 978-1-4052-8131-7.

Internetové zdroje

- [1] NEIMEISTER, Jon. Principles of Character Design. *Visual Arts Passage* [online]. 2022 [cit. 2023-05-05]. Dostupné z: <https://visualartspassage.com/blog/principles-of-character-design/>
- [2] VERKAAIK, Erika. The role of colour in character and scene design. *Erika's Uni Blog* [online]. 2015 [cit. 2023-05-05]. Dostupné z:

<https://111426studio.wordpress.com/2015/11/30/the-role-of-colour-in-character-and-scene-design/>

- [3] KAPKOV, Sergeji. Fjodor Chitruk a filmy, filmy, filmy... *Animator* [online]. [cit. 2023-05-05]. Dostupné z: <https://www.animator.ru/articles/article.phtml?id=243>
- [4] ITEN, Oswald. Pooh vs. Pukh, a character analysis. *Colorful Animation Expressions* [online]. 2011 [cit. 2023-05-05]. Dostupné z: <http://colorfulanimationexpressions.blogspot.com/2011/08/pooh-vs-pukh-character-analysis.html>
- [5] GYLFADÓTTIR, Friða. *From Book to Movie. What is Lost in the "Disneyfication" of Winnie-the-Pooh?* [online]. Reykjavík, 2008 [cit. 2023-05-05]. Dostupné z: <http://hdl.handle.net/1946/3359>. Bakalářská práce. University of Iceland, Faculty of Humanities.

SEZNAM OBRÁZKŮ

| | |
|--|----|
| Obr. 1 Silueta Mickey a Pikachu | 12 |
| Obr. 2 Forma v designu postav | 13 |
| - zdroj: https://adisneysketch-blog.tumblr.com/ | |
| Obr. 3 Ilustrace E. H. Sheparde | 16 |
| Obr. 4 Winnie the Pooh [film]. Directed by Stephen J. Anderson, Don Hall. USA: Walt Disney Animation Studios, 2011..... | 17 |
| Obr. 5 Winnie-the-Pooh [film]. Directed by Fyodor Khitruk, USSR, Soyuzmultfilm, 1969 | 18 |
| Obr. 6 Winnie the Pooh and the Honey Tree [film]. Directed by Wolfgang Reitherman. USA: Walt Disney Animation Studios, 1966 | 19 |
| Obr. 7 The Many Adventures of Winnie the Pooh [film]. Directed by John Lounsbery, Wolfgang Reitherman. USA: Walt Disney Animation Studios, 1977 | 20 |
| Obr. 8 Winnie-the-Pooh [film]. Directed by Fyodor Khitruk, USSR, Soyuzmultfilm, 1969 | 21 |
| Obr. 9 Winnie the Pooh and the Honey Tree [film]. Directed by Wolfgang Reitherman. USA: Walt Disney Animation Studios, 1966 | 24 |
| Obr. 10 The Many Adventures of Winnie the Pooh [film]. Directed by John Lounsbery, Wolfgang Reitherman. USA: Walt Disney Animation Studios, 1977 | 26 |
| Obr. 11 Winnie-the-Pooh [film]. Directed by Fyodor Khitruk, USSR, Soyuzmultfilm, 1969 | 27 |
| Obr. 12 Ilustrace E. H. Sheparde | 28 |
| Obr. 13 Ilustration from Winnie the Pooh [film]. Directed by John Lounsbery, Wolfgang Reitherman. USA: Walt Disney Animation Studios, 1977 | 29 |

| | |
|--|----|
| Obr. 14 Winnie-the-Pooh [film]. Directed by Fyodor Khitruk, USSR, Soyuzmultfilm, 1969 | 29 |
| Obr. 15 The Many Adventures of Winnie the Pooh [film]. Directed by John Lounsbery, Wolfgang Reitherman. USA: Walt Disney Animation Studios, 1977 | 30 |
| Obr. 16 Winnie-the-Pooh [film]. Directed by Fyodor Khitruk, USSR, Soyuzmultfilm, 1969 | 31 |
| Obr. 17 Ilustrace E. H. Sheparde | 32 |
| Obr. 18 Ilustration from Winnie the Pooh [film]. Directed by John Lounsbery, Wolfgang Reitherman. USA: Walt Disney Animation Studios, 1977..... | 33 |
| Obr. 19 Ilustration from Winnie-the-Pooh [film]. Directed by Fyodor Khitruk, USSR, Soyuzmultfilm, 1969 | 33 |

