

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Animovaná tvorba

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

DOSAŽENÍ ČITELNOSTI V KRESBĚ

PRO ANIMOVANÝ FILM

Verica Pospíšilová Kordíć

Vedoucí práce: Ak. Mal. Pavel Koutský

Oponent práce: MgA. Libor Pixa

Datum obhajoby: 01. 06. 2021.

Přidělovaný akademický titul: BcA

Praha, 2021

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TELEVISION FACULTY

Film, television, photography and new media

Animation

BACHELOR'S THESIS

**AIMING FOR CLARITY OF DRAWINGS
FOR ANIMATED FILM**

Verica Pospíšilová Kordić

Suprvisor: Ak. Mal. Pavel Koutský

Work opponment: MgA. Libor Pixa

Date of the exam: 01.06.2021.

Acquired academic degree: BcA.

Prague, 2021

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

Dosažení čitelnosti v kresbě pro animovaný film

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....
podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

ABSTRAKT

Jaká jsou vlastně specifika kresby lidských postav v charakterové animaci a co je na těchto kresbách pro animaci nejpodstatnější? S jakými problémy v kresbě se potýká umělkyně anebo umělec při vystižení myšlenkových pochodů postav a jak je může řešit? Toto jsou některé z otázek a témat, kterými se zabývám v mé práci. Vycházím z vlastní zkušenosti s kresbou pro animovaný film a z problémů, na které jsem během práce narazila.

ABSTRACT

What are some of the specifics of drawing human characters for character animation and what is the most important aspect of such drawings? What possible problems does an artist face as he or she is trying to capture the feelings and moods of the character? How to go about solving of at least some of these problems? These are the questions and themes I cover in this bachelor paper as I base my work in great part on my personal experience with drawing for animation.

KLÍČOVÁ SLOVA: póza, gesto, kresba, kreslená animace, čára, linka, kresba a psychologie, řeč těla

KEYWORDS: pose, gesture, drawing, drawn animation, line, line psychology, body language

OBSAH

1. (Ne)srozumitelnost	1
2. Mluvení beze slov	5
3. (Pro)myšlení	9
3.1. Procítění póze	9
3.2. "Kreslete slovesa"	10
3.3. Mechanika těla	15
3.4. Kam míří oko	15
4. Kreslíme	18
4.1. Jednoduchá kresba	18
4.2. Nadsázka	21
4.3. Trojrozměrnost v kresbě	25
5. Kresba a psychologie	26
5.1. Tvarová psychologie	26
5.2. Symetričnost, zjednodušení, řád	29
5.3. Zkušenost pozorovatele	30
6. Závěr	33
7. Použitá literatura a ostatní zdroje	34
8. Poděkování	37

1. (Ne) srozumitelnost

„Kresba [...] je nutný začátek všeho v umění, a pokud nemá [...] [kresbu] člověk nemá nic.“¹

Než objevili lidé řeč, *mluvili* tělem: mávali, tleskali, bouchali, ukazovali, mračili se i zubili, hrbili se, zvedali ramena... Prostě dělali vše pro to, aby na druhého přenesli určitou informaci: Hej, tam je jelen!, Hej, jsem silnější než ty!, Hej! Za tebou je tygr!, Hej, mám tě rád!

Nepřekvapivě, podobným způsobem mezi sebou odpradávná mluvili a pořád mluví i zvířata a rostliny: zvířata se různě hlásají, zubí se, kývají se; rostliny se naklánějí, vydávají vůni, mění tvar a barvu. Můžu zajít tak daleko a říct, že i buňky se na sebe cení, mračí, mávají a hrbí - je to odvážný způsob uvažování, ale mezibuněčnou komunikaci chemickými signály můžeme pochopit i takto, proč ne?

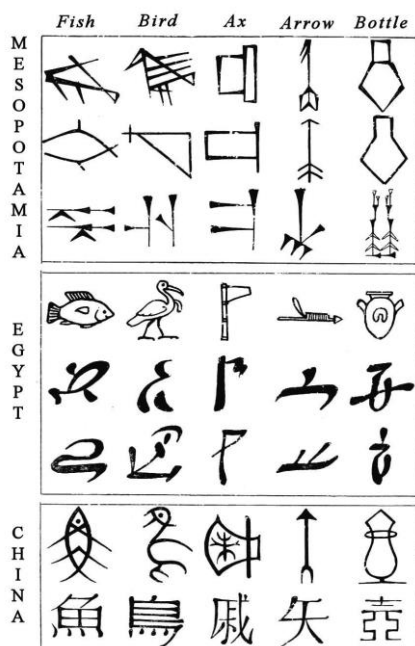
Jak vidíme, všechny bytosti komunikují svým chováním, podobou a zvukovými projevy (a lidi i řečí) a takové komunikaci beze slov říkáme *neverbální komunikace*. „Neverbální komunikace je přenos zpráv anebo signálů neverbálními způsoby, např. očním kontaktem, výrazem tváře, gestem, postojem těla a vzdáleností mezi jednotlivci.“² V této bakalářské práci se zaměřuji na podoblast neverbální lidské komunikace, které říkáme *řeč těla*. Zejména se zaměřuji na zachycení řeči těla kresbou pro kreslený film.

Jak kresba souvisí s neverbální komunikací a proč jsem si vybrala zrovna toto téma?

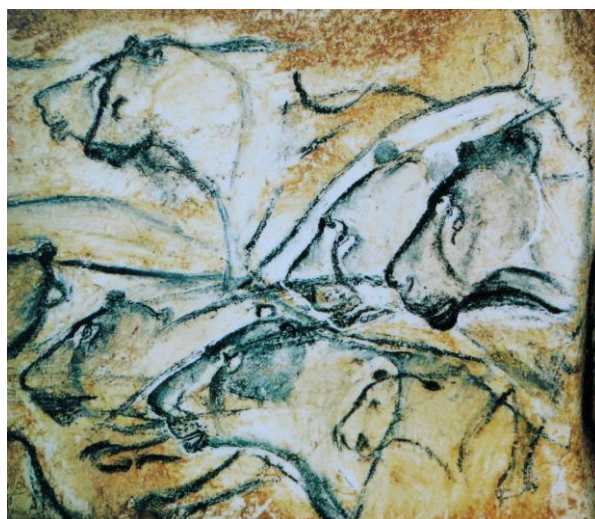
Kresba zhmotňuje myšlenky a nevyhnutelně je takto předává dál a ta její vlastnost z ní dělá jeden z nejstarších příkladů neverbální komunikace patřící do oblasti umění (další jsou socha a malba). Nejstarší ukázky tohoto fenoménu existují v nalezištích předhistorických kreseb a soch (např. jeskyně Altamira ve Španělsku, nebo Lascaux ve Francii). Dalším příkladem jsou abecedy: první abecedy byly kresby, které lidé sice časem transformovali do jednodušších forem, ale mnohé abecedy dodnes zachovávají prvky původních tvarů.

¹ Giorgio Vasari. Quote Master. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: www.quotemaster.org/q18a0aad0bbfd6fb46095e5da696d7e76

² Nonverbal Communication. Wikipedia, the free encyclopedia. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: https://en.wikipedia.org/wiki/Nonverbal_communication



Obr. 1 Evoluce z piktoqramů až do abstraktních tvarů - Egyptské a Čínské znaky³



Obr. 2 Replika kreseb lvů z jeskyně Chauve v jižní Francii (cca. 35 000 do 30 000 staré kresby)⁴

Neverbální komunikace má tu skvělou vlastnost, že je skoro univerzálně chápána napříč kulturami, např. úsměv je symbol pohody a bezpečí ve většině zemí světa. Kresba má stejnou vlastnost - nakreslený list je rozpoznán jako list jak na Sibiři, tak v Jižní Americe. Ve chvíli, kdy člověk začal kresbou zaznamenávat věci kolem sebe i své duševní pohody, vznikl jakýsi univerzální jazyk a mocný komunikační nástroj, který od pradávna až dodnes využívá umění, včetně filmu.

³ Egyptian Hieroglyphs. From Wikipedia, the free encyclopedia [cit. 2021-04-28].

Dostupné z Internetu: https://en.wikipedia.org/wiki/Egyptian_hieroglyphs#

⁴ Art of the Upper Paleolithic. From Wikipedia, the free encyclopedia [cit. 2021-04-28].

Dostupné z Internetu: https://en.wikipedia.org/wiki/Art_of_the_Upper_Paleolithic

Základ veškeré komunikace je srozumitelnost. Co znamená *srozumitelnost*? Znamená to přenést informaci bez dvojnásobnosti a jasně. Pokud například chci, aby kamarád pochopil, že se cítím mizerně, použiju veškeré dostupné možnosti, abych to vyjádřila jasně: řeknu to slovy („je mi mizerně“), zatvářím se smutně, svěším ramena, můžu i zaplakat. V animovaném filmu bych tu mizérii nakreslila. A podle toho, jak dobře bych ji nakreslila, tak dobře by divák pochopil, co chci říct. Samozřejmě, film počítá i s pohybem (animací), se zvukem a stříhem, který mohou být hodně nápomocní při srozumitelném předávání informací divákovi. Ale je nedbalé spoléhat na to, že kterýkoliv z nich zachrání původně nejasnou kresbu.

Důvod, proč jsem si vybrala toto téma, je ten, že jako animátorka, kterou bůh požehnal dlouholetou praxí v animaci (více či méně úspěšnou, ale přeci jen), často narážím na problém nesrozumitelnosti své kresby, tj. na neschopnost svou kresbou zprostředkovat myšlenku. Pouštění se do animování takové kresby, ve které není jasné, co se děje, je sebevražedný úkol, kterým jsem si prošla nesčetněkrát. Měla jsem štěstí a časem jsem objevila zdroje, které mi pomohly a pořád pomáhají v mých animátorských potížích. Jelikož jsem byla těmi znalostmi unešená, měla jsem potřebu je s někým sdílet, a proto jsem je vybrala jako téma této bakalářské práce v naději, že pomůžou také někomu dalšímu.

Animátorský proces (a zejména ten týmový) má několik fází: na základě vymyšleného námětu se píše scénář, který se pak převádí do *storyboardu*; současně se domýšlejí postavy, a pokud jde o charakterovou animaci, upřesňuje se více nebo méně dopodrobna charakter postav a jejich vzhled. Animátor anebo animátorka, seznámení s příběhem a vizuálem filmu, dostanou úkol připravit záběr, ve kterém figuruje postava A a děje se B v čase C.

Jak se připravuje záběr?

Příklad:

Postava A: Filip je vysoký, 20letý, poslušný, introvertní kluk s brýlemi a dlouhými vlasy, který studuje biologii a ve volném čase poslouchá *heavy-metal*.

Děj B: Filip sedí v kavárně na poloprázdné terase a v melancholické náladě popíjí své černé espresso. Vzpomíná na svou holku, která ho nedávno opustila. Vlasy mu padají přes oči, odsouvá je. Vstává, nechává hotovost na stole, odchází.

Délka záběru C: 2 minuty

Příprava by mohla vypadat nějak takto: s vědomím délky záběru si představím akci a pak si ji vyzkouším (zahraju si ji, jako kdybych byla Filip). Potom si vezmu tužku a papír a začnu kresbou zkoumat možnosti, jak tu akci uchopit: kam se Filip dívá, jak vypadá vsedě, jaký má výraz tváře, z jakého úhlu ho nakreslím? Jinými slovy začnu „přemýšlet kresbou“ a výsledek jsou skice jednotlivých póz akce. Tohle je fáze produkce filmu, které se v této písemné práci věnuji - je to přípravná fáze, která předchází animování. V ní vzniká mnoho nepovedených kreseb a malý počet těch povedených, srozumitelných. Animátorka nebo animátor vyberou ty srozumitelné kresby (ty, ve kterých je jasné, co se s postavou děje), dopilují je a použijí v animaci.

Jak se učíme kreslit srozumitelně? A proč je to vůbec důležité?

Jsou animované filmy, ve kterých autorka nebo autor nekomunikují s divákem skrze lidské a antropomorfní postavy, ale skrze abstraktní tvary, hudbu, animaci, příběh, střih a barvu. V takových filmech není zásadní, aby kresba byla replika skutečných lidských emocí. V jiných, většinou narativních filmech, je to naopak velice důležité.

Umět kreslit srozumitelně znamená umět nakreslit smutného muže, když to potřebuji, nebo zadumané dítě, veselý míč anebo rozzuřeného psa. Učí se to neustálým kreslením lidí, zvířat a třeba i rostlin, jejich pozorováním a analyzováním toho, jak se chovají a jak jejich těla fungují a vypadají v jednotlivých akcích a emocích; také se to učí přebíráním znalostí zkušenějších odborníků (nejen v animaci) a neustálým se, i kdyby jen částečným, vzděláváním v umění, v literatuře, a dokonce i v psychologii a vědě. Je nezbytné veškeré tyto znalosti pilovat a ukládat do své *vnitřní mozkové databáze*, ze které je pak vždy snadno dostaneme.

Všechno toto do určité míry probírám v dalších kapitolách: začínám rozjímáním nad důležitostí správného uvažování o subjektu kreslení. Pak se zaměřuji na některé grafické postupy k dosažení čitelnosti kresby a mluvím i o tom, jak je k stejnému účelu možné využít i poznatků tvarové psychologie. V několika kapitolách se často odkazuji na pedagogické a umělecké dílo Walta Stanchfielda, umělce a animátora, který kresbě učil animátory ze studia Walta Disneye v období mezi lety 1970 a 1990. Jeho odkaz ve formě kreseb, názorů a návodů mi nesčetněkrát pomohl v práci a byl hlavním impulsem, proč jsem si vybrala zrovna téma srozumitelnosti kresby pro animovaný film. Základním zdrojem informací, jsou sborníky poznámek z jeho hodin kreslení publikovaných ve dvou svazcích *Drawn to Life*.⁵

⁵ Drawn to Life, 20 Golde Years of Disney Master Classes, Volume 1, Walt Stanchfield. Edited by Don Hahn, Focal Press, 2009, ISBN 978-0-240-81096-6

2. mluvení beze slov

Řeč těla je název pro souhrn tělesných výrazů, které nesou nějaký význam. Tyto výrazy se vyskytují jak u lidí, tak u zvířat a projevují se celým tělem anebo jeho jednotlivými částmi (např. jen hlavou, jen rukama anebo jen obličejem).⁶ Řeč těla anebo *mluvení beze slov*, jak se jí někdy říká, může doprovázet mluvené slovo, ale může existovat i samostatně a v obou případech skvěle prozrazuje nespočetné množství informací o náladě, emocích a vůbec myšlenkových pochodech subjektu. Tuto její důležitou vlastnost dodnes využívají umělci, jako jsou mimové a tanečníci, a začátkem 20. století byla základem filmové němé grotesky.

Tomu, jak chápat a používat řeč těla, se učíme celý život: nejdříve v dětství, v kojeneckém věku, kdy se od svých nejbližších (zejména maminky) učíme souvislosti mezi výrazem obličeje a emocemi, a pak v dospělosti, kdy tuto znalost přejímáme od komunity lidí a z kultury, kterými jsme obklopeni. Podávání rukou, mávání, kývání hlavou, ukazování prstem, úsměv, shrbená ramena a překřížené nohy jsou všechno příklady lidské řeči těla, a přestože nemají všude totožný význam⁷, většina z nich je univerzálně chápána napříč kulturami. Jako taková je řeč těla silný vizuální komunikační nástroj, který úspěšně využívá nejen člověk ve svých denních interakcích, ale vědomě ho využívá i vizuální umění, zejména film. Je důležité poznamenat, že do oblasti řeči těla nepatří pouze výrazné a dobře nám známé tělesné projevy, patří sem i množství subtilních, tzv. mimovolných gest, která jsou natolik jemná, že je běžný člověk vnímá spíš nevědomě (to mohou být tiky, způsob polykání, mimika, mrkání či zvedání nohou při chůzi).

Novinář, publicista a pedagog Vlastimil Vávra ve své knize *Mluvíme beze slov* o řeči těla mluví takto: „Aniž si to lidé povětšinou uvědomují a přikládají tomu váhu, mluví také beze slov. Jak? Třeba rukama. Slova, pravda, informují, do jakého duševního rozpoložení se ta žena dostala. Ovšem teprve hlava klesající do dlaní a ruce spuštěné v klíně naplní ovzduší skutečným zoufalstvím. Byla by tíha bludného kruhu, v němž se ta žena ocitla, vsutku tak bezúspěšná, kdybychom po naději plném lusknutí neviděli úzkostlivé drcení prstů, jež krotí jiskřičky doufání? Věřili bychom snaze urputně hledat východisko z obtížného postavení, kdybychom nezahlédli do obrany zkřížené ruce na hrudi?“⁸

V dnešní době, kdy je sebe prezentace (bohužel) důležitější než kdy jindy, je řeč těla velice populární záležitost. Ochotně a vědomě ji využívají veřejně činní, zejména politici, manažeři a celebrity, aby na veřejnosti zanechali žádoucí dojem

⁶ Pohyb rukou nebo uspořádání částí těla mluvího, který něco vyjadřuje nebo dává najevo, se v češtině nazývá *gestikulace*. Pohyby obličeje se nazývají *mimikou*.

⁷ Stejně výrazy mohou mít úplně jiné významy, např. písmeno V vytvořené ukazovákem a středním prstem ruky je ve většině západního světa symbolem míru, zatímco v některých zemích toto gesto znamená něco jako "jdi do hajzlu". Ze článku *Five everyday hand gestures that can get you in serious trouble outside the US*. David Anderson, Matthew Stuart, Mark Abadai, Shayanne Gal. Jan 5, 2019, 6:01 PM. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: www.businessinsider.com/hand-gestures-offensive-different-countries-2018-6#-but-flip-it-around-and-in-some-countries-its-like-giving-someone-the-finger-2

⁸ VÁVRA, Vlastimil. *Mluvíme beze slov*. Panorama, Praha, 1990. str. 11. ISBN: 80-7038-128-0

o své osobě: věrohodnosti, důstojnosti, sebevědomí, a/nebo výhružnosti, drzosti a machismu (jako je tomu u některých dobře nám známých hlav států). Aby působili důstojně a sebevědomě, stojí tito lidé při veřejných výstupech vzpřímeně, s vyvýšenou hlavou a často i s vážným výrazem ve tváři. Aby působili hrůzostrašně, se mračí, zvyšují hlas a často silně gestikulují. Za nevhodné veřejné vystoupení se naopak považují např. ochablé držení těla, shrbená ramena, ruce spojené v kříž na hrudi, nespělé podávání ruky a nepřítomný výraz. Tyto tělesné výrazy jsou známky nesebevědomí, otažitosti a bojácnosti a vytvářejí dojem, že se osobě nedá věřit a že na ni není spolehnutí.⁹

Je velice zajímavé si uvědomit, že základní vlastnost řeči těla je *tvar*. Lidské tělo a vlastně cokoli v přírodě má určitý tvar a jakákoliv odchylka od tzv. neutrálního tvaru je známka nerovnováhy, tj. pohybu (od *normálu*). Jelikož fyzické ovlivňuje to psychické (duševní), změna tvaru znamená změnu emocí. To je velmi důležité uvědomění si pro umělce, konkrétně pro nás v animovaném filmu, protože tvary, jejich změny a emoce jsou naším slovníkem.¹⁰

Některé typické příklady řeči těla:

- **ruce pokrčené ve vzduchu** znamenají „nevím“ a emoce, které naznačují, jsou lhostejnost, zoufalství a zmatek
- **shrbené tělo** většinou znamená nesebevědomí a emoce, které takové tělo naznačuje, jsou smutek a těžkost
- **vzpřímená poloha těla**, vážný výraz ve tváři, ruce na bok jsou vše známky sebevědomí a emoce, které naznačují, jsou síla a spokojenost
- **ukazování prstem** znamená „hele, podívej tam“ a emoce, které toto gesto vyvolává, jsou zvědavost, vzrušenost a naléhavost
- **úsměv** většinou znamená „jsem přátelský, je bezpečné za mnou přijít“ a emoce, které tento výraz tváře vyvolává, jsou spokojenost a radost



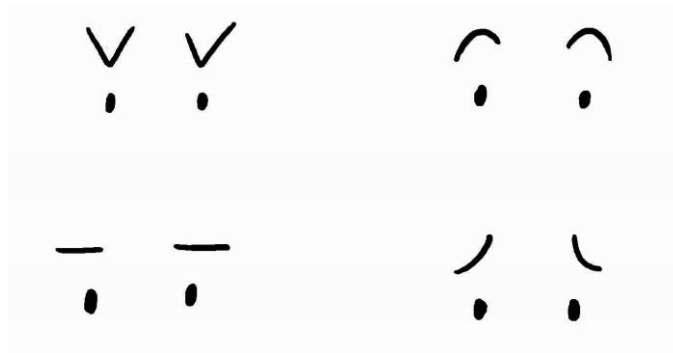
Obr. 3 *Normální* držení těla je tvarově nedynamické, a proto je hůř čitelné.

⁹ Zejména zaměstnavatelé dbají na řeč těla uchazečů o práci.

¹⁰ Užitečné studijní zdroje pro pochopení souvislosti mezi řečí těla a emocemi jsou pantomima, němé filmy a herectví.



Obr. 4 Dynamické postavení těla je zajímavé a lépe vyjadřuje nálady a emoce.



Obr. 5 Kouzlo jednoduchosti: pro vyjádření emocí skutečně stačí nakreslit pár teček a čar.

Dá se proto říci, že je řeč těla ve skutečnosti řeč tvarů a že je tělo prostředek, skrze který emoce dostávají tvar a opačně. Sám veliký mistr Leonardo da Vinci údajně prohlásil, že se umělec má snažit kreslit tak, aby tělo bylo projevem duše a jejích pochodů.

Obrázek níže je dílem umělce Simoneho Massoni a je to krásný příklad zobrazení lidské řeči těla. Z nakreslených postav, tj. z tvarů jejich těl a z jejich mimiky, dokážeme jasně vyčíst emoce, které nám slouží k pochopení příběhu.



Obr. 6, Simone Massoni © (s laskavým svolením autora)



3. Pro kreslení

V této práci se zaměřuji na schopnost kresbou vyjádřit lidské emoce, myšlenky a příběhy. Uchopila jsem práci jako jakýsi návod, pocházející z vlastní zkušenosti k tomu, jak kresbou této emoce a myšlenky co nejlépe vyjádřit.

Tělo se učíme kreslit z živých modelů (lidských, zvířecích, rostlinných) a je jedno, zda kreslíme náhodného člověka na ulici anebo placeného profesionála sedícího v ateliéru. Kreslení toho, co před sebou vidí, je pro umělce v animaci zásadní studijní činnost. Slovy Glenna Vilppua, mezinárodně uznávaného umělce a instruktora kreslení pro animovaný film: „Kreslení z modelu je výzkum, který nám pomáhá, abychom lépe porozuměli lidské formě a jeho pohybu.“¹¹ Je to zároveň poměrně složitá činnost a vyžaduje nejen umělecké znalosti a talenty, ale také ty psychologické, a dokonce i ty vědecké. Proto je dobré se neustále vzdělávat a umět o kresbě přemýšlet.

Osobně bohužel při kreslení moc nepřemýšlím - dřív to bývalo horší, dnes už jsem o trochu chytřejší. Dříve jsem často kreslila bezhlavě a mé kresby vypadaly dost hrozně. Nepovedené kresby jsem pak často *zachraňovala* čmáráním, gumováním a prokrastinací a samozřejmě marně. Bylo by mi bývalo pomohlo, kdybych byla bývala moudřejší a začala pořádně přemýšlet o tom, co dělám a proč to dělám?

Ano, pomohlo by, kdybych byla bývala věděla, jaké otázky si před kreslením položit, a dnes už to vím. Jedna z těch slavných otázek zní: „Co subjekt dělá?“ Anebo: „Co subjekt cítí?“ Odpovědi na tyto otázky nám otevírají oči k něčemu, k čemu Walt Stanchfield říká *podstata poze*.¹²

Podstata poze je podle Stanchfielda hlavní myšlenka toho, co subjekt zrovna předvádí ve své pozici. Ta myšlenka je něco jako první dojem z modelu. Příklady některých hlavních myšlenek póz jsou: žena otevírá deštník; batole se natahuje za míčkem; pán je zavalený ve svém křesle. Pojmenovat si hlavní myšlenku póze nemusí být snadné a jsou různé důvody, proč se nám to nemusí dařit: buď máme *nevycvičené oko* (málo zkušeností v pozorování lidí), anebo máme špatný den (měsíc, rok), anebo model zaujímá nezajímavou, nic neříkající pózu. Jak si pomoci?

3.1 Procítění póze

Jeden ze způsobů je zkusit se do pózy modelu *vtělit*. Zní to metafyzicky, ale vlastně jde o určitý druh empatie. *Vtělit* se do něčeho znamená něco procítit, ztotožnit se s tím. Pózu dokážeme procítit mj. i tak, že ji zaujmeme (anebo že na ni hodně dlouho zíráme, také jsem to zkoušela :)). Tento intimní prožitek nám pomůže uvědomit si, jak konkrétní póza vůbec vznikla, odkud a kam putuje její základní

¹¹ VILPPU, Glenn. The Villpu Drawing Manual, Vilppu Studio, 1997. str. 2. ISBN – 13: 978-1892053039

¹² Ang. *essence of the pose*, z knihy Drawn to Life Vol. 1, str. 26

energie, kde se v těle nachází napětí a kde uvolnění, jaké je rozložení váhy těla, jak se jednotlivé části těla navzájem ovlivňují, kam míří pohled, a tím pádem pozornost a jako souhrn všeho - jak se v dané póze cítíme, jaká emoce se v nás vytváří.

Až si pózu vnitřně prožijeme a pochopíme její hlavní myšlenku, můžeme ji verbalizovat, tj. dát ji do slov, jako kdyby to byl krátký příběh. Verbalizace nám podle Stanchfielda pomáhá přenést pocity z modelu do konkrétní slovní podoby, o kterou se během kreslení můžeme opřít.

3.2 "Kreslete slovesa"



Další způsob, jak definovat hlavní myšlenku póze, je hledat její základní akci. Stanchfield tomu říká *zaměřit se na slovesa*: „Část problému [nepovedených kreseb], zdá se, spočívá ve snaze umělce nakreslit holku místo vystihnutí činu ohýbání se [...] kreslete slovesa a ne podstatná jména [...] Podstatné jméno je něco, co lze pojmenovat. Ale sloveso je to, co v sobě má život.“¹³ A je to skutečně tak, protože sloveso svou podstatou vyjadřuje čin. Čin je pohyb, pohyb znamená život a kresba je zachycení života na statickém obrázku a jeho znovu uvedení do pohybu za pomoci animace a kouzla filmové technologie. Sloveso do animace přirozeně patří.

Uvedu to na příkladu:

Můžu říct: *Kreslím dítě, které se natahuje pro kostku.*

Anebo můžu říct: *Kreslím natahování se pro kostku dítětem.*

Druhá větná konstrukce, přestože kostrbatá, lépe vystihuje podstatu póze, tj. její akce. Ona sice stahuje subjekt do druhé řady, ale pro nás je subjekt v této fázi méně důležitý než akce. Když řeknu, *kreslím natahování se pro něco, za něčím*, automaticky veškeré mé úsilí v kresleném bude (nebo by mělo) směřovat k tomuto činu a kresba bude odrazem akce. S touto logikou myšlení bychom pak mluvili o *otevírání deštníku ženou, natahování se za míčkem batoletem, balancování na jedné noze, poskakování dítěte za kocourkem*. Je to lamač jazyku, ale zároveň je

¹³ Drawn To Life, Vol. 1, str. 336; str. 69

to užitečný, nevšední, a proto zajímavý způsob uvažování.

K ještě lepšímu upřesnění hlavní myšlenky póze můžeme použít i přídavná jména a příslovce. Slovník si nejlépe vybudujeme čtením, které nás zásobuje bohatou slovní zásobou. Úryvek z knihy Julesa Vernea *20 tisíc mil pod mořem* to potvrzuje: „Já sám jsem bezpečně rozpoznal jeho hlavní vlastnosti: sebedůvěru, neboť jeho hlava se vznešeně tyčila nad obloukem jeho ramen a jeho černé oči hleděly s chladnou jistotou; klid, protože jeho pleť, spíše bledá než zbarvená, prozrazovala chladnokrevnost; energii, kterou prokazovalo rychlé stahování jeho obočnicích svalů; konečně odvahy, neboť jeho široký dech svědčil o velkém životním rozpětí. Dodám ještě, že tento muž byl hrdý, že jeho pevný a klidný pohled jako by ohrázel vznešené myšlenky a že z celého jeho zjevu, ze shody výrazu v posuncích těla i obličeje vyplývala ve smyslu pozorování fysiognomů nepopíratelná přímost.“¹⁴

O podobné formulace, i když méně velkolepé, se můžeme pokoušet při verbalizaci podstaty pózy našeho modelu: *hubená žena se naklání a zaujatě kouká na něco za rohem; drobný dědeček spokojeně popíjí čaj z hrnečku; baculatá malinká babička se prochází se svou ještě baculatější vesele poskakující vnučkou; muž zaujatě a podezřívavě hledí na něco v dřevěné krabici, kterou drží v rukách.*

A jestli si to skutečně chceme okořenit, můžeme zajít ještě dál a formulovat myšlenky takto: *naklánění se a zaujaté hledění hubené ženy na něco za rohem; spokojené popíjení čaje z hrnečku drobným dědečkem; procházení se baculaté malinké babičky s její vedle ní vesele poskakující ještě baculatější vnučkou.*

Na dalších kresbách se pokusme vypořádat, jak úspěšné byli umělkyně a umělci v zachycení podstaty póze modelu.



Obr. 7

Co se na tomto obrázku děje, co postava dělá nebo cítí? Jaká je hlavní myšlenka póze? Možná odpověď zní: postava se na něco dívá. Anebo: postava sedí a rozjímá. Vlastně moc nevíme. Kresba je nesrozumitelná, protože umělec pořádně neuchopil podstatu póze anebo ji nedokázal nakreslit.

¹⁴ Dvacet tisíc mil pod mořem, Jules Verne. Mladá fronta, Praha, 1959.



Obr. 8

Obrázek 8 je modifikace předchozí kresby, která velice jasně komunikuje zájem a pozorování. Hlavní myšlenka této pózy je proto *postava se dívá se zájmem na něco před sebou*. Tady je podstata pózy úspěšně uchopená a reprodukována, a to za pomoci nadsázky (prodloužení krku a těla ve směru zájmu) a zjednodušení.¹⁵



Obr. 9

Co se děje na obrázku 9? Model stojí? Anebo jde? Někomu něco vysvětluje? Škrábe se na zádech? Kresba nekomunikuje srozumitelně, protože podstata pózy není jasná. Umělec nedokázal pořádně uchopit podstatu pózy.

¹⁵ Oba obrázky jsou z knihy *Drawn to Life, Vol. 1, str. 178*



Obr. 10

Obrázek 10 je modifikace předchozí kresby. Co se na ní děje? Postava má levý bok a pravé koleno výrazně vysunuté do levé strany; hlava je nakloněná na stranu, krk je dlouhý a ramena úzká. Tohle je chůze, pravděpodobně ženská a elegantní, a tohle je i podstata pózy modelu, vystižená nadsázkou a zjednodušením.¹⁶

Podstatu věci nacházíme nejen v lidském těle, ale ve všech věcech, a dokonce i v krajině. Walt Stanchfield to krásně popisuje slovy: „Hory se vztyčí, ohýbají se, lehají si, prostírají se. Stromy se tyčí, kroutí se v bolestivých nebo humorných postojích; stojí vzpřímeně, natahují se a ohýbají; některé jsou unavené, jiné čiperné; některé nesou ovoce nebo květy, což samo o sobě může být pózou, gestem.“¹⁷

¹⁶ Oba obrázky jsou z knihy *Drawn to Life*, Vol. 1, str. 179

¹⁷ *Drawn To Life*, Vol. 1, p. 32



Obr. 11, Amit Malewar ©¹⁸



Obr. 12, Trees near Hesdin, Ernest Blaikley, 1916 ©¹⁹

¹⁸ Obrázek použit z článku *Which factors control the height of mountains?* Amit Malewar 06-11-2020 [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: www.techexplorist.com/factors-control-height-mountains/32998/

¹⁹ Obrázek použit z Wikimedia commons, the free media repository. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu:

3.3 Mechanika těla

Při uchopení podstaty póze bychom měli myslet i na mechaniku těla, tj. na způsob, jak tělo modelu a jeho jednotlivé části (svaly, kosti a šlachy) vzájemně spolupracují a jak se navzájem ovlivňují. Když tomuto budeme rozumět, snadno pochopíme jednu důležitou věc a to je proč model v dané pozici vypadá jak vypadá.

Mechanika je analytická (výš zmíněná *vědecká*) činnost a učíme se jí pozorováním a studiem pohybu. Řekněme například, že kreslíme ženu, která se natahuje pro brýle, které jí spadly na zem. Čin natahování se po ní vyžaduje, aby se předklonila, vytáhla se z pasu, vytáhla ruku, hlavu, ramena, krk a záda, nasměrovala pohled dopředu, tj. za brýlemi, našla oporu v nohách, aby nepřepadla dopředu, a případně se druhou rukou něčeho přidržela nebo se opřela o koleno.



Obr. 13

3.4 Kam míří oko

Další v řadě nástrojů, na které bychom měli při kreslení myslet, je to, jak seřadit jednotlivé elementy kresby, aby kresba co nejsrozumitelněji komunikovala, tj. aby *zavedla pozornost diváka* tam, kam to potřebujeme.²⁰

Ve statickém umění má divák dostatek času, aby si obraz nebo instalaci pořádně prohlídnul, zatímco filmový divák ten luxus nemá. Její/jeho vnímání je podřízené stříhové skladbě filmu, která pracuje se stylizovaným a ne s realistickým časem. Animovaný film, víc než jakýkoliv jiný filmový žánr, hodně stylizuje čas, a proto všechny prvky v obraze mají být organizovány tak, aby v krátké době komunikovaly co nejjasněji. Těto organizaci elementů ve filmovém obraze odborně říkáme *kompozice* a organizujeme (tj. komponujeme) nejen celkový obraz (pozadí a popředí), ale i jednotlivé části těla postav, které se v obraze nacházejí.

Tomuto tématu se hodně věnuje Walt Stanchfield. Na dalších kresbách si ukážeme jeho osobní postup práce s kompozicí těla modelu.

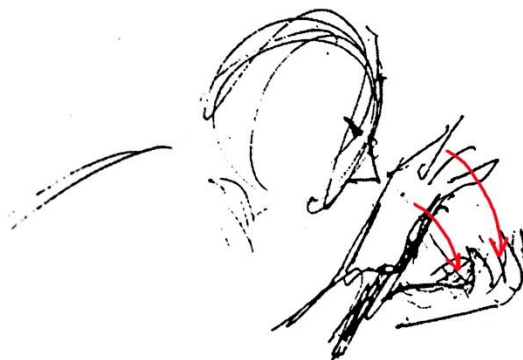
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Trees_near_Hesdin_Art.IWMART1517917.jpg

²⁰ ang. *leading the eye of the viewer*



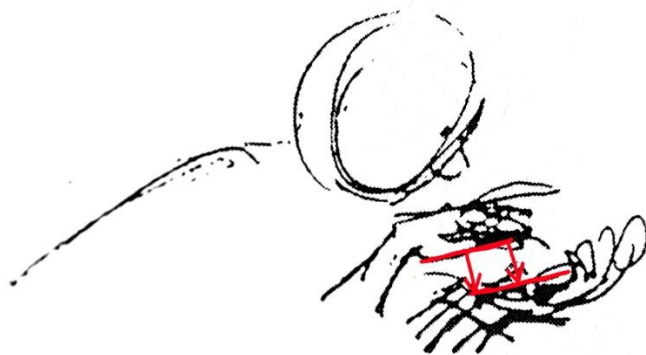
Obr. 14

Toto je studentská kresba, dále uvedené jsou její modifikace v autorství Walta Stanchfielda. Mají za cíl jasně nasměrovat pozornost diváka k objektu zájmu postavy.



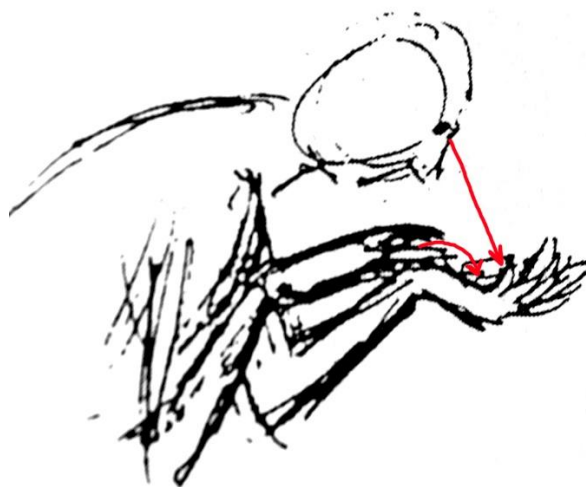
Obr. 15

„Otevřel jsem prostor kolem levé dlaně, aby svobodněji přijala pohled. Nasměroval jsem prsty pravé ruky tak, aby pomohly pohledu promítnout se na levé dlani. Ve studentské kresbě pravá ruka směřuje k tváři a tam vede pozornost diváka [...] [Proto jsem upravil sklon ruky a] [...] nasměroval jsem zájem diváka [zpátky] k dlani. Úhly, které vznikly na kresbě studenta v oblasti tváře a rukou, posílají zájem diváka směrem ven a zároveň zavírají prostor mezi krkem a rukou, které nás pak uvězní v kruhovém pohybu. Brzy se unavíte hledáním cesty ven.“



Obr. 16

„Pak jsem udělal další skicu, ve které jsem pravou ruku naklonil dolů ještě víc.“



Obr. 17

„Pak jsem se rozhodl, že pravou ruku dám úplně pryč, abych vytvořil volný přímý kanál mezi okem a dlaní levé ruky. Porovnejte tento obraz s původní kresbou studenta.“²¹

²¹ Drawn to Life, Vol. 1, všechny obrázky a citace v této sekvenci obrázků jsou na str. 250 a 251

4. KRESLÍME

V dřívější kapitole jsme si řekli, co je podstata póze a jak ji hledat a formulovat. Teď uvedu pár způsobů, jak ji úspěšně zobrazit - nakreslit.

4.1 Jednoduchá kresba

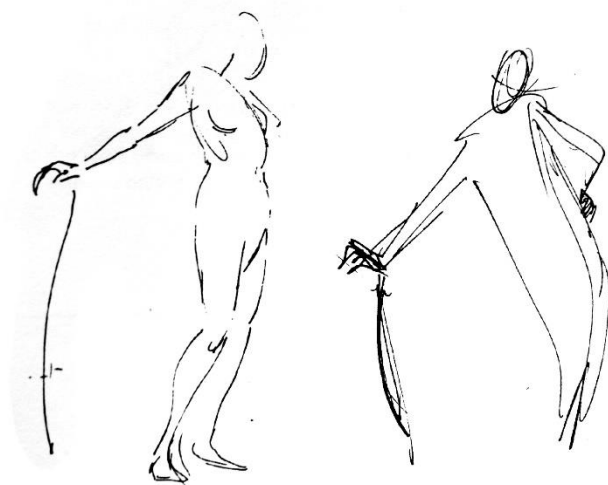
Každý má svůj způsob kreslení: někdo začíná kresbou hlavy, někdo trupem, je to individuální a v pořádku. V studijní kresbě pro animovaný film vždy ale platí, že je důležité neztrácet čas na detailech: nekreslit přesnou anatomii svalu, dokonalé textury oblečení a stíny, ale zaměřit se na *pohyb, energii a emoci těla* modelu (tj. na jeho podstatu).

Konkrétně o anatomii: v animaci se samozřejmě neobejdeme bez základních znalostí anatomie. Naštěstí pro nás nemusíme dokonale znát každý orgán a sval na těle, ale stačí vědět, jaké orgány existují, kde se přibližně nacházejí, jak jednotlivé části těla spolu fungují a jaké jsou přibližné tělesné proporce. Tyto znalosti nám stačí k tomu, abychom sebevědomě manipulovali kresbou a stylizovali ji ku prospěchu její čitelnosti.

Anatomii ve výtvarném umění se učíme na hodinách figurální kresby. Kreslí se většinou v delších časových intervalech, což umožňuje studentům pečlivě nastudovat tělo, textury a stíny, a cílem takového kreslení je model co nejvíc napodobit. Kreslení lidského těla pro animovaný film má trochu jinou logiku - tam totiž nejde o přesné napodobování modelu, ale o zachycení podstaty jeho póze. Důležitou roli v tom hraje jednoduchá kresba, která je výsledkem kreslení v krátkých časových intervalech. Nedostatek času totiž nutí umělce kreslit rychle, a proto intuitivně a bez převelikého přemýšlení. Více času na kreslení nutně znamená zabývání se detaily, které jsou sice důležité, ale jsou druhořadé a přicházejí až poté, co zachytíme hlavní myšlenku. Jinými slovy řečeno: pár nedokonalých čar, které vystihují podstatu póze modelu, jsou pro kreslený film hodnotnější než jeho dokonale propracovaná verze, která třeba neříká nic. Britský teoretik a historik umění E. H. Gombrich to shrnuje takto: „Podstata zobrazení v malířství nespočívá v kopírování toho, co existuje, ale ve vytváření přesvědčivého dojmu, že zobrazovanou věc vidíme.“²² Jinými slovy Gombrich říká, že realističnost není garancí toho, že divák obraz pochopí na své rozumové anebo emocionální úrovni a že cílem umělce v komunikaci s divákem nemusí (a možná nesmí) být čisté kopírování reality. I Walt Stanchfield ve svých přednáškách mluví o modelu jako o pouhém *odrazovém prkně* pro kresbu a ne jako o cíli kresby. Říká, že ve chvíli, kdy o něm máme dostatečné množství informací, musíme se od modelu *odrazit* a kresbu samostatně budovat dál.²³

²² Přesto, že mluví o malířství, Gombrichova slova se dají aplikovat i na kresbu; z knihy: MIKŠ, František. *Gombrich: Tajemství obrazu a jazyk umění, Pozvání k dějinám a teorii umění*. Barrister and Principal, 2008. ISBN: 978-80-7364-045-3

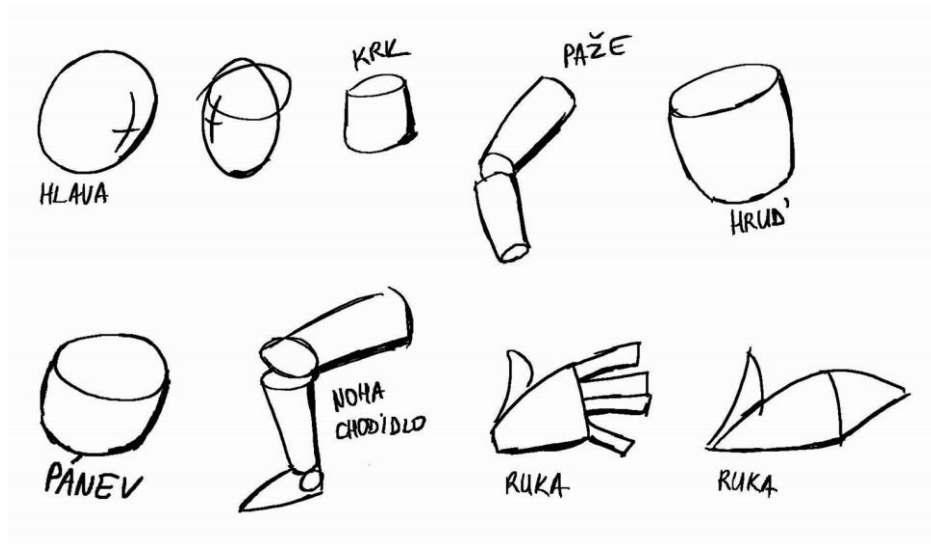
²³ Stanchfield zajímavě často používá výraz „kreslit z modelu“ (ang. *drawing off the model*) na rozdíl od „kreslení modelu“ a tím zdůrazňuje, že nakreslíme model jako takový, ale kreslíme to, co model představuje.



Obr. 18
Akademická figurální kresba a kresba pro animaci ²⁴

Jak kreslit jednoduše a srozumitelně?

Jeden ze způsobů je používat tzv. *balvánky*²⁵, tvary reprezentující jednotlivé části těla. Jsou to tvary velice užitečné pro kreslení v animovaném filmu, protože jsou jednoduché, lze jím dobře manipulovat v prostoru (abychom dosáhli hloubku kresby) a jsou snadno identifikovatelné s lidským tělem. Tvary, o kterých mluvím, jsou např. koule, krychle, kvádr, jehlan a válec.



Obr. 19

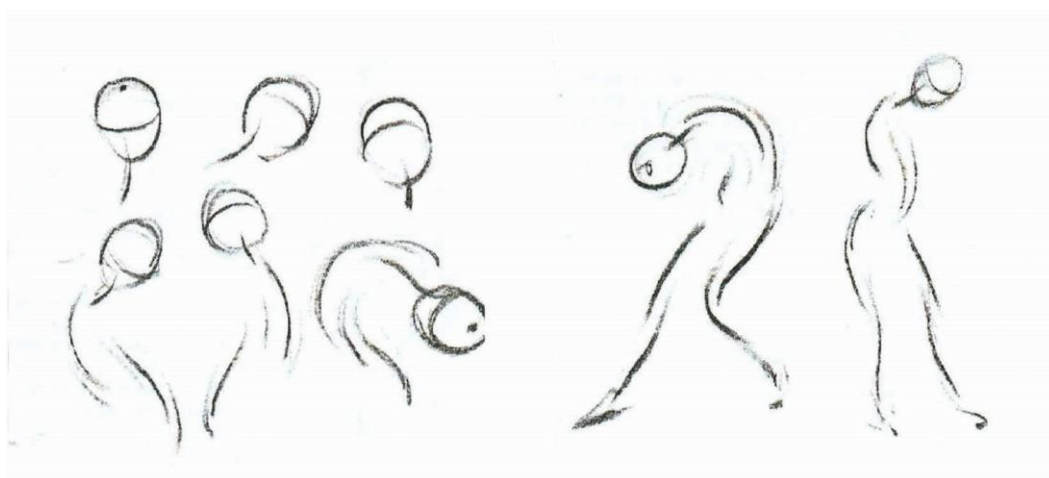
²⁴ Drawn to Life, Vol.1, str. 375

²⁵ Ang. *basic shapes*



Obr. 20: tělo jako souhrn geometrických útvarů

Další z možností je začít kreslit *záhyby*, které se přirozeně vyskytují na lidském těle. Nejdůležitější záhyby jsou ty nejvýraznější, jsou to záhyby páteře a dlouhých svalů. Tyto záhyby můžeme vnímat jako základní energii procházející tělem modelu anebo jako jádro, kolem kterého budujeme zbytek těla modelu.²⁶

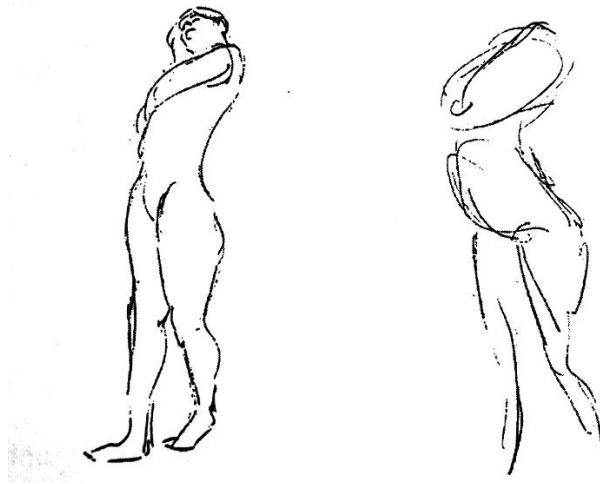


Obr. 21, tělo jako dynamická čára, Glenn Vilppu ²⁷

Třetí možnost je kreslit *zkratkou*. Tato metoda se prolíná s předchozími dvěma metodami, ale jejím základem je kreslení ještě menšího počtu tvarů a čar a pouze těch, které nejvíce ilustrují příběh póze, na kterou se díváme. Většinou jde skutečně o minimalistickou kresbu, jak vidíme níže:

²⁶ S oběma těmito metodami výborně pracuje jak Walt Stanchfield, tak umělec Glenn Vilppu – doporučuji prostudovat metodiku jejich práce s kresbou.

²⁷ The Vilppu Drawing Manual, str. 9



obr. 22



obr. 23²⁸

Zkratkovitý způsob kreslení vypadá jednoduše, ale dopracovat se k takové dovednosti v kresbě je zdoluhavý proces sebevzdělání a sebekázně. Nejlépe to ilustruje další historka (pravděpodobně vymyšlená, ale přesto velice trefná): Jednoho dne potkala nějaká paní velkého umělce Pabla Picassa. Poprosila ho, aby ji něco nakreslil. On to udělal, podal jí kresbu a žádal za ní 10 000 dolarů. Paní byla v šoku, že Picasso za kresbu, kterou udělal během pouhých pár minut, chce takové množství peněz. „No jo,“ odpověděl jí, „sice jsem tuto kresbu udělal za pět minut, ale znalosti, které jsem k tomu potřeboval, jsem budoval třicet let.“²⁹

4.2 Nadsázka

Další metoda kreslení, která nám pomáhá srozumitelně vystihnout podstatu póze, je nadsázka. Vizuální nadsázka, podobně jako zkratka, usiluje o reprodukci nejpodstatnějších informací. Nadsázka navíc tyto informace zdůrazňuje, tj. pracuje

²⁸ Drawn to Life, Vol. 1: obr. 22 na str. 178, obr. 23 na str. 374

²⁹ *The Picasso Principle*. Shaun D'Souza. "The sketch may have taken me five minutes, but the learning took me 30 years." údajně Pablo Picasso. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: www.psychotactics.com/the-picasso-principle/

s přeháněním, pro ještě větší čitelnost kresby. Cambridge slovník nadsázku definuje jako „čin děláni něčeho větším, důležitějším, lepším anebo horším, než ve skutečnosti je“³⁰ a Merriam -Webster online slovník ji definuje jako „přehánění pravdy“.³¹ Jde tedy o jakousi hyperbolu reality, která funguje skvěle jako informací.

Nadsázku standardně používáme v karikatuře, kde se zdůrazňují fyzické vlastnosti subjektu pro účel pobavení, zesměšňování, kritiky a vystižení určitého povahového rysu.³² Kromě toho nadsázku, zejména v animaci, používáme pro zvýraznění akce a emoce: např. hlava nakreslená tak, že extrémně vyčnívá na jednu stranu, nutí diváka koukat se přesně tím směrem (např. obr. 8). Minimálně tři ze dvanácti základních principů animace mají základ v nadsázce (principy *squash and stretch*, *arcs* a *exaggeration*), neboť nadsázka zvyšuje čitelnost a zajímavost akce, a proto je ideálním nástrojem animace.³³

Nadměrné používání nadsázky může vést k tomu, že obraz a akce ztratí svou informativní sílu a/nebo působí nezajímavě. Nadsázka je navíc často vnímána jako extrémní reprezentace reality ale přitom existují její mnohé subtilní a perfektně účinné odstíny (příkladem jsou obrazy amerického malíře Normana Rockwella³⁴).

Jak tedy použít nadsázkou v kreslení pro animovaný film? Tím, že v prospěch čitelnosti kresby budeme tvary podle potřeby stylizovat: zmenšovat, zvětšovat, rovnat a křivit. Nadsázka se v animaci běžně používá v designu postav, aby se zdůraznily důležité povahové rysy. Glenn Vilppu, americko-finský umělec s dlouholetou praxí v kresbě pro animovaný film, to vystihuje takto: „Přirozená tendence člověka je věci zlehčovat a zprůměrovat. Zjistil jsem, že když subjekt záměrně nadsadím, ve skutečnosti se mu ještě víc přiblížím [...] Vyhýbejte se nejasným obrazným vyjádřením. Pokud je něco skoro rovné - narovnejte to; pokud je jeden tvar větší než ten druhý - udělejte ho zřetelně větším.“³⁵ Stanchfield o tom uvažuje podobně: „Duch věci [...] ztvárníme jednodušeji za pomoci nadsázky. Nemusí být komická. Mnoho velmi hluboce dojímavých motivů jsou subtilní karikatury reality [...] nezapomeňte, že jsme v podstatě karikaturisté v zábavném průmyslu a s tím vědomím a v tom směru by možná naše studie modelů měly mířit.“³⁶

Jakou míru nadsázky použijeme, je na nás. Existují animované filmy, které se

³⁰ Cambridge dictionary. *Exaggeration*. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/exaggeration>

³¹ Merriam-Webster dictionary. *Exaggeration*. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/exaggeration>

³² Je dobře známé, že na základě toho, jak vypadáme, často lze vyvodit to, jací jsme povahově. Vztahem mezi fyzickými vlastnosti a povahou se zabývá *fyzionomie*. Vidíme této souvislosti i na ukázce z knihy Julesa Vernea citované v této bakalářce na str. 15.

³³ 12 *Basic Principles of Animation* jsou základní principy animování a kreslení které slouží k dosažení realističnosti animace a k dosažení jejího půvabu. Této principy definovali animátoři studia Disney, jako jsou Ollie Johnston, Milt Kahl, Frank Thomas, Mark Davies a další. Tyto animátoři působili ve studiu Disney v jeho zlaté éře (40/60 léta). Principy byli zveřejněny v knize *Disney Animation: The Illusion of Life* z roku 1981.

³⁴ Norman Rockwell (1894 -1978) byl Americký malíř a ilustrátor.

³⁵ *Sketching on Location: The Silhouette - Positive and Negative Shape*, Glenn Vilppu. [online]. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu:

www.awn.com/animationworld/sketching-location-silhouette-positive-and-negative-shape

³⁶ *Drawn To Life*, Vol. 1, str. 98

nadsázce vyhýbají a svým vizuálem i animací se přibližují spíš realismu, například Červená želva od Michaëla Dudok de Witta³⁷. A pak jsou filmy, jejichž vizuální a animační stylizace hraničí s abstrakcí, např. jugoslávský film Don Kihot od Vlada Kristla.³⁸

Tady jsou dvě kresby, které ilustrují, jak nadsázka pomáhá k dosažení čitelnosti kresby. První kresbu udělal student a druhou jeho mentor, Walt Stanchfield. Model si váže botu.



Obr. 24



Obr. 25

Kresba 25 koriguje kresbu 24, tak, že jí nadsazuje a takto akci ujasňuje.”³⁹

³⁷ *The Red Turtle*, Michael Dudok de Witt, r. 2016

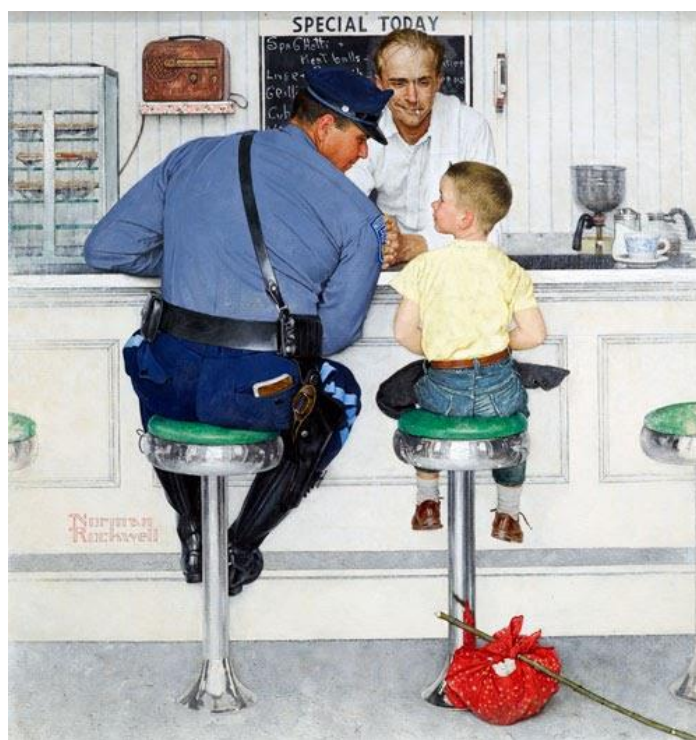
³⁸ *Don Kihot* vyšel z produkce tzv. Záhřebské školy animovaného filmu v roce 1961

³⁹ *Drawn to Life*, Vol. 1, str. 284



obr. 26

Hra s nadsázkou: realističtější a stylizovanější kresba (Walt Stanchfield)⁴⁰



obr. 27

The Runaway (Utečenec) z r. 1958 mistra subtilní nadsázky Normana Rockwella©
41

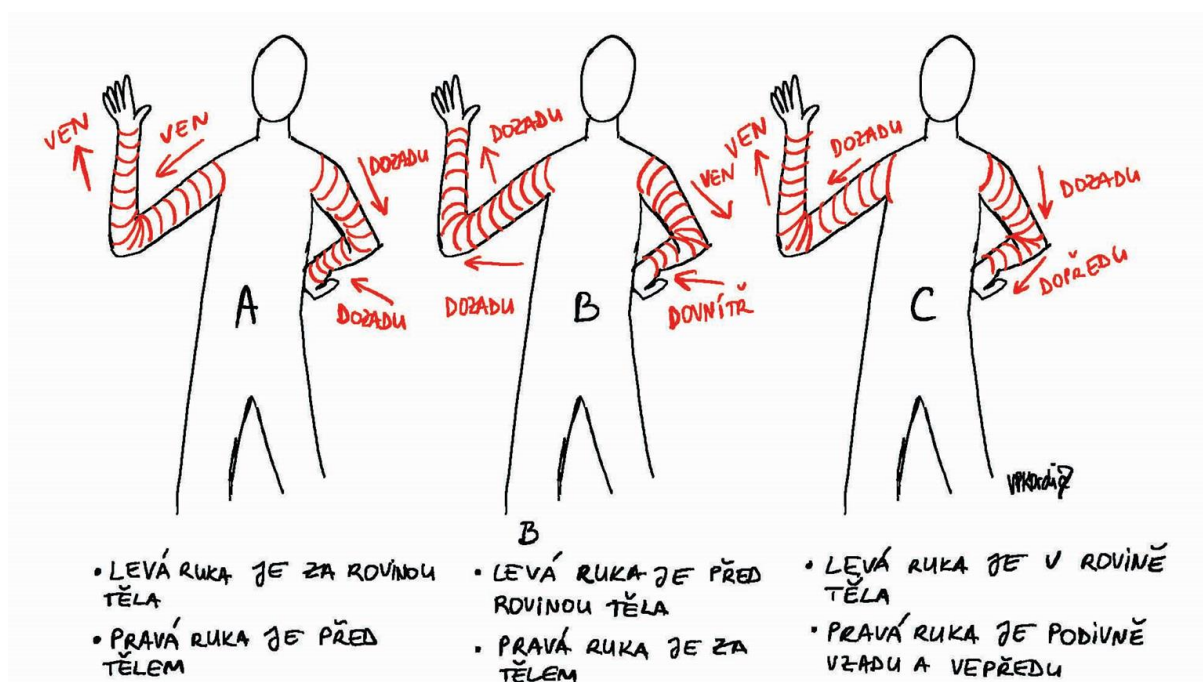
⁴⁰ Drawn to Life, Vol. 1, str. 99

⁴¹ Norman Rockwell Museum. [použité 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: www.nrm.org/2012/05/remembering-richard-clemens/the-runaway_web/

4.3 Trojrozměrnost v kresbě

Trojrozměrnost je další věc, na kterou bychom při kreslení měli dbát. Hloubka je totiž důležitá vlastnost kresby a divákovi podává důležité informace o subjektu, zejména o tom, jak je umístěn v prostoru a ve vztahu k ostatním subjektům a objektům. Kreslíři a malíři se od nepaměti pokoušeli co nejlépe zachytit trojrozměrnost. Důležitý objev přišel v 15. století, když italský architekt Filippo Brunelleschi vymyslel matematický způsob jak reprodukovat hloubku prostoru, který dnes známé jako *lineární perspektivu*.⁴²

Při kreslení bychom měli myslet na to, jak moc je model od nás vzdálený, v jaké poloze od našeho pole vidění se nachází (jestli je pod úrovní, v úrovni anebo nad úrovní našich očí); měli bychom vnímat jeho vztah s jinými subjekty a objekty a také bychom měli vnímat různé deformace, které vznikají na jeho těle kvůli trojrozměrnosti. V práci s trojrozměrností se doporučují používat tzv. povrchové čáry, imaginární čáry, které kreslíme na povrchu objektů.⁴³



Obr. 28

⁴² Lineární perspektiva je středový způsob zobrazení věcí imitující naše vnímání z jednoho bodu. Základní princip lineární perspektivy říká, že se věci v prostoru zmenšují a deformují podle toho, jak jsou od nás daleko. Deformaci věci v prostoru všeobecně říkáme *zkreslené perspektivní zobrazení*, ang. foreshortening. Více např. od Dana Scotta na Draw Paint Academy. Dostupné z Internetu: <https://drawpaintacademy.com/foreshortening/>

⁴³ Ang. *contour surface lines*

5. KRESBA A PSYCHOLOGIE

5.1 Tvarová psychologie

Vnímání a chápání geometrických tvarů lidmi vzniklo na základě pozorování přírodního světa a začalo pravděpodobně už v pradávce předhistorické době.⁴⁴ Tvary jako jsou kruh, čtverec a obdélník byly odjakživa symboly přírodních jevů: měsíc a slunce vždy byly a pravděpodobně budou kulaté, hory a trny špičaté, kmeny stromů obdélníkové. Odjakživa zaoblené tvary znamenaly blaho a něhu a špičaté trny rostlin a špičaté zuby predátorů symbolizovaly nebezpečí.

Vnímání tvarů je nevědomá lidská činnost, kterou zkoumá psychologie většinou skrze osobní interpretace jednotlivců. Interpretace se často shodují, a proto můžeme mluvit o standardních emocionálních působeních jednotlivých tvarů. Geometrické tvary jsou běžnou součástí našich životů, a pokud nejsme zapálení architekti, vůbec je nevnímáme. Pro naši uměleckou činnost v animaci je však nutné si tyto tvary pozvat do vědomí a naučit se s nimi pracovat.



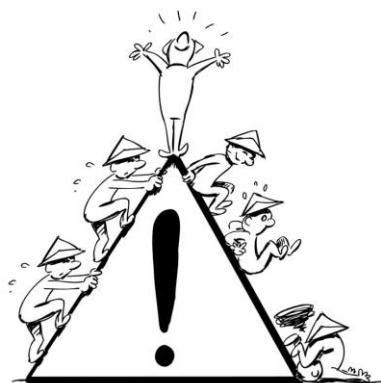
Uvádí se, že kruh na člověka působí harmonicky; kruh je plnost maminčina prsa a měkkost jejího těla; kruh je Willendorfská Venuše; kruh je slunce, které dává život a je to měsíc, který nám svítí na cestu. Jsou to šťavnaté plody, které jíme. Je to úplnost a ucelenost. Kulaté a vlnité tvary jsou dynamické, příjemné a v lidech vyvolávají pocit harmonie, pohybu, živosti a proudu. Kulatá je tvář řek, mraků, vln a ohýbajících se větev.



Čtverec, na rozdíl od kruhu, je statický a neflexibilní tvar. To je dům a to jsou tatínkova ramena. Čtverec je kmen stromu. Je to kámen a monumentální hora. V některých zdrojích se uvádí, že čtverec reprezentuje jistotu, pravidelnost, sílu, spolehlivost, stabilitu, předvídatelnost, drsnost a sugeruje řád.⁴⁵ V dnešní společnosti je čtverec nejvíce přítomný tvar. Nacházíme ho ve městech (budovy, silnice, auta, vlaky, okna, dveře, lavice, stoly), ve svých domech (postele, skříně, police, okna, knihy, zdi, televize, telefony), v práci a v přírodě.

⁴⁴ Více o dějinách geometrických útvarů např. na Internetových stránkách https://cs.wikipedia.org/wiki/Geometrick%C3%BD_%C3%BA tvar

⁴⁵ *Psychologie vnímání tvarů*. Tomáš Gold. 12. 03. 2002. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: www.interval.cz/clanky/psychologie-vnimani-tvaru/



Trojúhelník je vysoká hora. Je to blesk. Je to bodlák. Jsou to ostré zuby predátora. Je to bolest a strach. Uvádí se, že v dnešním lidském chápání reprezentují trojúhelník a špičaté tvary většinou nebezpečí, hrozbu, násilí, mystiku a moc. Zároveň upozorňují, pronikají, míří k nebi a ukazují směr (jak to např. dělají šipky).



Ve staré jugoslávské učebnici výtvarné kultury pro žáky páté a šesté třídy základní školy z roku 1990, kterou jsem bůhví odkud vykopala, se uvádí, že „[...] čára je (jak ta psaná, tak kreslená) symbol pro emoci [...] čára je zhmotnění povahy bytosti a ukazuje [její] různá rozpoložení a vlastnosti.“⁴⁶

Existuje nesčetné množství různých čar, níže proberu všeobecně chápanou symboliku některých z nich:⁴⁷

Horizontální rovné čáry sugerují zklidnění, smrt, odpočinek, zastavení;

Vertikální rovné čáry signalizují důstojnost, monumentálnost, hrdost, sebevědomí, strohost, napětí, natažení, sílu;

Diagonály vyvolávají pocit dynamiky, dramatickosti, pocitu, že něco padá, naklání se, pocit pohybu, disharmonie a neklidu;

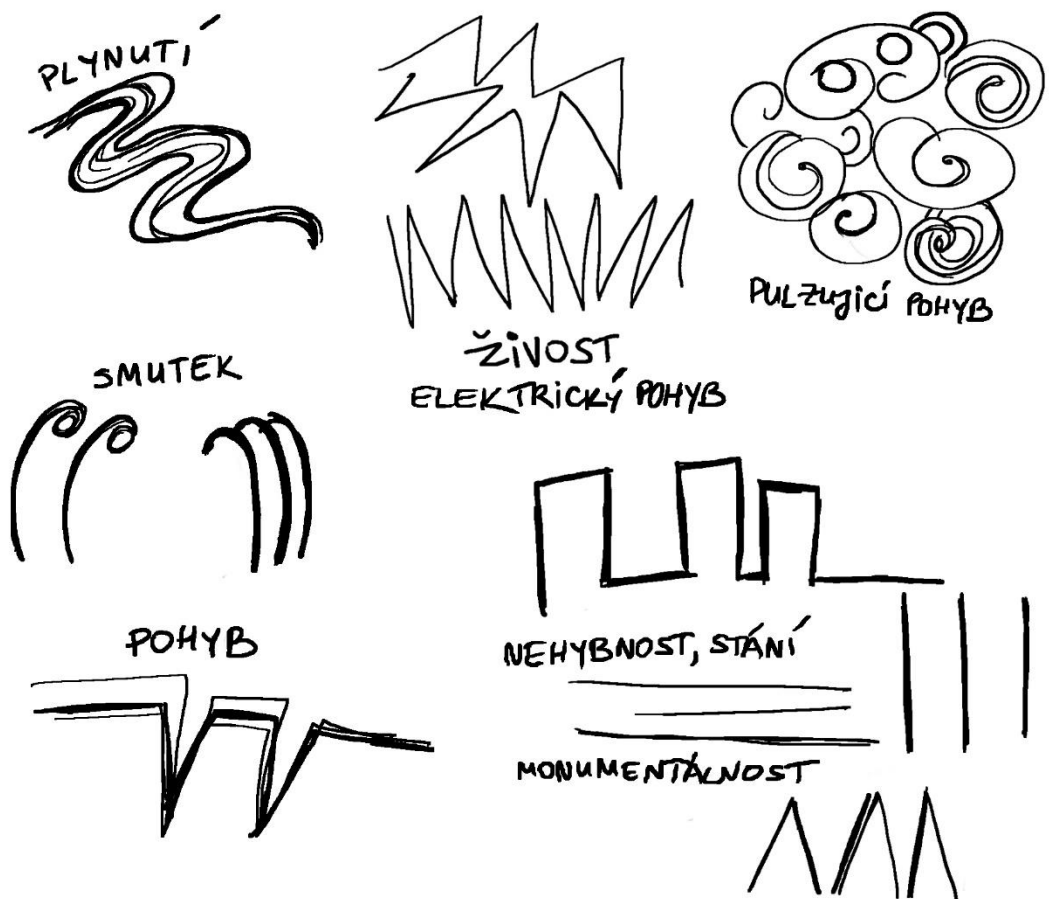
Tzv. **shrbené čáry** vyvolávají pocit smutku, nízké sebeúcty, nemoci, stáří, tíhy k zemi anebo zmáčknutí;

Klikaté, lomené čáry symbolizují blesky, elektřinu, dynamiku, nervozitu, skákání, boj, násilí, protiklady;

Zaoblená čára symbolizuje uvolnění, plnost, měkkost, pohyb, kontinuitu, proudění.

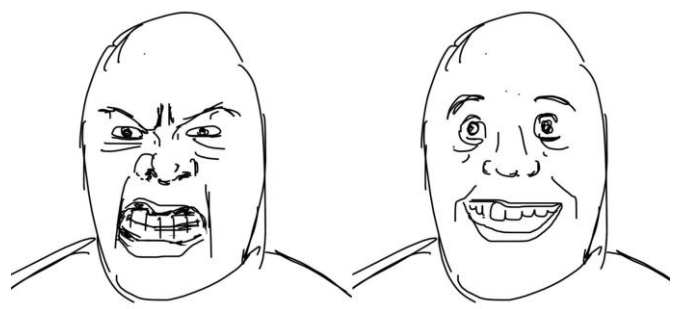
⁴⁶ FILIPOVIĆ, Željko: *Likovna kultura, udžbenik za 5. i 6. razred osnovne škole*. I izdanje, str. 12. Izd. "Svjetlost", Sarajevo, 1990. ISBN: 86-01-02774-1. Těší mě, že se už před třiceti lety tak hluboce uvažovalo o lince na našich školách!

⁴⁷ Ze zdrojů: Drawn to Life, Vol.1, str. 87-90, 368-372; *Likovna kultura, udžbenik za 5. i 6. razred osnovne škole*; *Line (graphics)*. Wikipedia, the free encyclopedia. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: [https://en.wikipedia.org/wiki/Line_\(graphics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Line_(graphics))



Obr. 29

Lidská tvář je obzvlášť dobrý příklad toho, jak významná je souvislosti mezi emoci a tvarem. Na levé straně obrázku níže je rozzuřený jedinec a na pravé straně je usměvavý.



Obr. 30

Když zdůrazníme imaginární tvary přítomné na tvářích obou jedinců, dostaneme toto:



Obr. 31

Jak lze vidět, *nepřátelská* tvář je špičatá a ta *přátelská* je oblá. Všeobecně tedy můžeme říci, že pro útvary a čáry platí, že špičatost souvisí s negativními a dynamickými emocemi, zaoblenost působí klidně a harmonicky a šikmost vyvolává pocit neklidu a nerovnováhy. I tloušťka čáry ovlivňuje, jaký z ní máme pocit, např. tlustší čára působí stabilněji a pomaleji, zatímco ta tenčí křehčeji, pichlavěji.⁴⁸



Obr. 32

5.2 Symetričnost, zjednodušení a řád

Nejen tvar věci, ale i jejich symetričnost, tj. asymetričnost ovlivňuje to, jak je vnímáme. Všeobecně platí, že preferujeme symetrické tvary a podle některých teorií je tomu tak, protože jsme sami symetričtí. Symetrické tvary jsou pro člověka příjemnější minimálně tím, že jsou lépe rozpoznatelné: mají předvídatelný a pravidelný tvar a náš mozek stojí daleko méně úsilí je zpracovat. Asymetrické tvary nám naopak dělají potíže, jelikož jsou nepředvídatelné.

⁴⁸ Neplatí to samozřejmě absolutně. Například ve studii biologa Martina Hůly z roku 2015 "Vliv florální morfologie na percepci květů člověkem" zkoumající, proč se lidem líbí rostliny a květiny, dospěl autor k závěru, že do lidského vnímání tvarů květů a rostlin obecně výrazně zasahují faktory módních trendů či obecně současné vizuální kultury, a výše zmíněné souvislosti mezi tvarem a libostí či nelibostí zde neplatí.

U kytek je to například tak, že asymetrické kytky na některé z nás působí „[...] strašidelně, hrozivě, jako by měly tlamy, které [nás] [...] chtějí sníst, [působí] jako mimozemšťané,“ uvádí Martin Hůla ve své studii o vlivu florální morfologie na percepci květů člověkem.⁴⁹

5.3 Zkušenost pozorovatele

Poslední, ale zásadní věc, kterou zde uvádím a která ovlivňuje naše vnímání, je naše zkušenost. To, jak jednotlivé tvary rozeznáváme a jak na nás působí, závisí na naší zkušenosti s těmito tvary a zároveň na našem vzdělání a také na naší kultuře, pohlaví, povaze a na očekáváních, která z pozorování vyplývají. E. H. Gombrich, jeden z předních teoretiků a filozofů umění, rozvíjí tuto teorii ve svém díle *Umění a iluze* kde uvádí: „Náš obraz viditelného světa neurčují jen vzorce stimulů na sítnici; její zprávy jsou modifikovány i tím, co o *skutečném* tvaru předmětů víme.“⁵⁰ Jinými slovy – to, jak vnímáme svět, je souhrn všech našich zkušeností a znalostí nejen o světě, ale i o sobě samých.

Pokud před sebou máme například objekt, který pro nás nemá jednoznačný význam, ten význam si vytvoříme podle kontextu. Pokud se například dívám na obraz zvířete, ale to zvíře jsem nikdy neviděla, to zvíře pravděpodobně budu považovat za fiktivní anebo dokonce vůbec nepoznám, že o zvíře jde. Pokud se dívám na malbu sklenice a sklenku jsem v životě neviděla, nepoznám, že to je sklenka.

Jak nám poznatky z psychologie tvarů můžou pomoci v kreslení pro film?

Tím, že např. v designu postav a/nebo pozadí použijeme špičaté tvary, divákovi jasně ukazujeme, že jde o nepříjemnou situaci anebo postavu. Naopak když použijeme jemné tvary, připravujeme ho na pocity libosti. Samozřejmě tyto poznatky lze i schválně narušovat, abychom diváka zmátli, vzrušili, abychom si pohráli s jeho očekáváním. Navíc, toto vše uplatňuje nejen kresba, ale i animace. Elegantně se pohybující nakreslenou tanečnici můžeme např. stylizovat do tvaru oblouku. Znamá režisérka a animátorka Joanna Quinn často pracuje s takovými oblými postavami, které se i v animaci kulatí, otáčí a vše to působí jemně a plyně (např. ve filmu *Dreams and Desires - Family Ties*). Rychle se pohybující objekty mohou v animaci být stylizované až do tvaru elipsy, aby působily rychleji (metoda často používána ve filmech, jakými jsou např. *Wile E. Coyote and The Road Runner* od Chucka Jonese). Táto metóda kopíruje realitu, jelikož aerodynamické tvary kladou menší odpor vzduchu, a jsou proto rychlejší.

Zde uvádím několik vizuálních příkladů prací s tvary z některých populárních filmů:

⁴⁹ Vliv florální morfologie na percepci květů člověkem, Martin Hůla, 2015.

⁵⁰ GOMBRICH, E. H. *Umění a iluze, Studie o psychologii obrazového znázorňování*. Str. 345. Argo 2019. ISBN: 978-80-257-3031-7.



Obr. 33

Špičaté tvary absolutně dominují děsivou postavou Lorda Nazgûlů z epického *Pána prstenů*.⁵¹



Obr. 34

Studio Disney bylo ve své zlaté éře mistrem roztomilých postaviček, zejména zvířecích. Kulatost znamenala dobrou, něžnou a přátelskou povahu.⁵²

⁵¹ Obraz z filmu *Pán prstenů* (ang. *Lord of the Rings* ©) [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: https://static.wikia.nocookie.net/lotrfanon/images/7/7d/Lord_of_nazgul.jpg/revision/latest?cb=20100309195057

⁵² Postavička Thumper z filmu *Bambi* z roku 1942, Disney © [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: https://static.wikia.nocookie.net/disney/images/1/16/Profile_-_Thumper.png/revision/latest?cb=20190313173257



Obr. 35

Diagonály dominují pozadím ve scéně kde smutný Gerald McBoing odchází do svého pokoje poté, co ho otec pokáral. Diagonály zesíleny pohledem ze žabí perspektivy sugerují neklid v duši malého Geralda. ⁵³

⁵³ Obraz z filmu *Gerald McBoing Boing*, UPA Productions ©, 1950, režie Robert Cannon a John Hubley. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu <https://cz.pinterest.com/pin/86975836527042024>.

6. Závěr

„Je možné prožít život (anebo jeho velké úseky) v takovém polospánku, kde člověk skutečně neprožívá věci, které dělá. A také je možné udělat kresbu (hodně kreseb) bez toho, abychom si skutečně byli vědomi toho, co kreslíme.“ (W. Stanchfield)

Tato bakalářská práce vznikla na základě mé vášně pro kresbu a kreslený film. Napsaná je pro vlastní povzbuzení a též protože chci své vzácné a neocenitelné objevy z oblasti kresby s někým (s vámi) sdělit. Napsaná je i proto, že je kresba pro animaci docela zanedbaná oblast v našich krajinách a bylo by dobré, ne-li nutné aby se ji někdo (kdo?) začal odborněji zabývat a vychovávat generaci šikovných kreslířek a kreslířů pro animovaný film.

Postupy uvedené v této práci nejsou alfou a omegou kresby pro animovaný film. Jsou to pouze podněty k tomu naučit se kresbou a o kresbě přemýšlet. Mou velkou inspirací pro toto téma je veškerá práce mistryň a mistrů, kteří ke kreslení a animaci přistupovali a přistupují téměř vědecky.

Animace je kreativní a ano, vědecké řemeslo, které zachází až do psychologických a duchovních sfér. Je to řemeslo poctivé, které nedokáže ovládat leckdo (ale může, stačí chtít). Poctivá práce a vzdělání jsou jediná cesta k úspěchu.

Doufám, že tato práce bude někomu nápomocná.

POUŽITÁ LITERATURA:

1. STANCHFIELD, Walt. *Drawn to Life, 20 Golden Years of Disney Master Classes*, Volume 1, Edited by Don Hahn, Focal Press, 2009, ISBN 978-0-240-81096-6
2. VÁVRA, Vlastimil. *Mluvíme beze slov*. Panorama, Praha, 1990. ISBN: 80-7038-128-0
3. VILPPU, Glenn. *The Vilppu Drawing Manual*. Vilppu Studio, 1997. ISBN-13: 978-1892053039
4. VERNE, Jules. *Dvacet tisíc mil pod mořem*. Mladá fronta, Praha 1959.
5. MIKŠ, František. *Gombrich: Tajemství obrazu a jazyk umění, Pozvání k dějinám a teorii umění*. Barrister and Principal, 2008. ISBN: 978-80-7364-045-3
6. GOMBRICH, E. H. *Umění a iluze, Studie o psychologii obrazového znázorňování*. Argo 2019. ISBN: 978-80-257-3031-7
7. BACHER, Hans. *Dream Worlds, Production Design for Animation*. Taylor and Francis, 2006. ISBN-13: 978024020933 (hbk), ISBN-13: 9780080926926 (ebk)
8. FILIPOVIĆ, Željko: *Likovna kultura, udžbenik za 5. i 6. razred osnovne škole*. I izdanje, izd. "Svjetlost", Sarajevo, 1990. ISBN: 86-01-02774-1
9. HŮLA, Martin. *Vliv florální morfologie na percepci květů člověkem*. Diplomová práce, 2015.

INTERNETOVÉ ZDROJA (PODLE ČÍSEL POZNÁMEK POD ČÁROU):

- 1 - Quote Master. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: www.quotemaster.org/q18a0aad0bbfd6fb46095e5da696d7e76
- 2 - Nonverbal Communication. Wikipedia, the free encyclopedia. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: https://en.wikipedia.org/wiki/Nonverbal_communication
- 3 - Egyptian Hieroglyphs. From Wikipedia, the free encyclopedia [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: https://en.wikipedia.org/wiki/Egyptian_hieroglyphs#Art_of_the_Upper_Paleolithic. From Wikipedia, the free encyclopedia [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: https://en.wikipedia.org/wiki/Art_of_the_Upper_Paleolithic
- 4 - Five everyday hand gestures that can get you in serious trouble outside the US. David Anderson, Matthew Stuart, Mark Abadai, Shayanne Gal. *Business Insider* [online]. Jan 5, 2019, 6:01 PM. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: www.businessinsider.com/hand-gestures-offensive-different-countries-2018-6#-but-flip-it-around-and-in-some-countries-its-like-giving-someone-the-finger-2
- 29 - *The Picasso Principle*. Shaun D´Souza. "The sketch may have taken me five minutes, but the learning took me 30 years." údajně Pablo Picasso. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: www.psychotactics.com/the-picasso-principle/
- 30 - Cambridge dictionary. *Exaggeration*. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/exaggeration>

31- Merriam-Webster dictionary. *Exaggeration*. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/exaggeration>

35 - Sketching on Location: The Silhouette - Positive and Negative Shape, Glenn Vilppu. [online]. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: www.awn.com/animationworld/sketching-location-silhouette-positive-and-negative-shape

42 - Dan Scott. Draw Paint Academy. Dostupné z Internetu: <https://drawpaintacademy.com/foreshortening/>

44 - Více o dějinách geometrických útvaru např. na Internetových stránkách https://cs.wikipedia.org/wiki/Geometrick%C3%BD_%C3%BAtvar

45- *Psychologie vnímání tvarů*. Tomáš Gold. 12. 03. 2002. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: www.interval.cz/clanky/psychologie-vnimani-tvaru/

47 - Wikipedia, the free encyclopedia. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: [https://en.wikipedia.org/wiki/Line_\(graphics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Line_(graphics))

CITOVANÉ FILMY:

1. QUINN, Joanna. *Dreams and Desires – Family Ties*. 2006. Beryl Productions International Ltd.
2. DUDOK DE WITT, Michaël. *The Red Turtle*, 2016. Studio Ghibli, Prima Linea Productions, Why Not Productions, Wild Bunch, CN4 Productions, Arte France Cinéma, Belvision Corporation.
3. KRISTL *Don Kihot, Vlado Kristl*, 1961. Zagreb film.
4. JACKSON, Peter. *Lord of the Rings*. 2001- 2003. New Line Cinema, WingNut Films
5. HAND, David. *Bambi*. 1942. The Walt Disney Company, Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios, DisneyToon Studios
6. CANNON, Robert, HUBLEY John. *Gerald McBoing Boing*. 1950. UPA Productions.

SEZNAM POUŽITÝCH OBRÁZKŮ *:

Obr. 1: Egyptian Hieroglyphs. From Wikipedia, the free encyclopedia [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: https://en.wikipedia.org/wiki/Egyptian_hieroglyphs#

Obr. 2: Art of the Upper Paleolithic. From Wikipedia, the free encyclopedia [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: https://en.wikipedia.org/wiki/Art_of_the_Upper_Paleolithic

Obr. 6: Simone Massoni © (s laskavým svolením autora). Původně z internetového článku *Why Body Language Might Be The Key To A Promotion*. Mr Jonathan Openshaw, 25 April 2018. Dostupné z Internetu: www.mrporter.com/en-us/journal/lifestyle/why-body-language-might-be-the-key-to-a-promotion-524134?fbclid=IwAR0BjhhtdYwXL66sdJKaU0rhjtDhFLzi39cG_AofeW3pEG7DjyV-KahffwRI

Obrázky 7 a 8: oba obrázky jsou z knihy *Drawn to Life*, Vol. 1, str. 178

Obrázky 9 a 10: oba obrázky jsou z knihy *Drawn to Life*, Vol. 1, str. 179
Obr. 11: Obrázek použit z článku *Which factors control the height of mountains?* Amit Walevar 06-11-2020 [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: www.techexplorist.com/factors-control-height-mountains/32998/
Obr. 12: Obrázek použit z Wikimedia commons, the free media repository. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Trees_near_Hesdin_Art.IWMART1517917.jpg
Obrázky 14 až 17: *Drawn to Life*, Vol. 1, všechny obrázky a citace v této sekvenci obrázků jsou na str. 250 a 251
Obr. 18: *Drawn to Life*, Vol.1, str. 375
Obr. 21: *The Vilppu Drawing Manual*, str. 9
Obr. 22: *Drawn to Life*, Vol., str. 178
Obr. 23: *Drawn to Life*, Vol. 1, str. 374
Obrázky 24 a 25: *Drawn to Life*, Vol. 1, str. 284
Obr. 26: *Drawn to Life*, Vol. 1, str. 99
Obr. 27: Norman Rocwell Museum. [použité 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: www.nrm.org/2012/05/remembering-richard-clemens/the-runaway_web/
Obr. 33: Obraz z filmu *Pán prstenů* (ang. *Lord of the Rings* ©) [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: https://static.wikia.nocookie.net/lotrfanon/images/7/7d/Lord_of_nazgul.jpg/revision/latest?cb=20100309195057
Obr. 34: Postavička Thumper z filmu *Bambi* z roku 1942, Disney © [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu: https://static.wikia.nocookie.net/disney/images/1/16/Profile_-_Thumper.png/revision/latest?cb=20190313173257
Obr. 35: Obraz z filmu *Gerald McBoing Boing*, UPA Productions ©, 1950, režie Robert Cannon a John Hubley. [cit. 2021-04-28]. Dostupné z Internetu <https://cz.pinterest.com/pin/86975836527042024>.

*Všechny obrázky a fotografie použité v této práci mají uvedené zdroje a/nebo autora. Tam, kde zdroj není uveden, znamená, že obrázky jsou mé osobní.

Ráda bych poděkovala:

Svému muži, Matěji Pospíšilovi, který mi byl za celá ta léta dodělávání bakalářského studia na FAMU obrovskou oporou. Ale nejen to, byl a je úžasným otcem, manželem a mužem.

Děkuji mým dětem, Františkovi a Elizabetě, zejména Františkovi, že celá ta dlouhá léta trpělivě snášeli maminčiny mrzutosti kvůli nekonečnému dodělávání studia a zároveň mi byly obrovskou motivací. Jsou to nejúžasnější děti, kterým, doufám, budu také někdy tak velkou inspirací, jakou jsou oni mně.

Děkuji Michaelovi Carringtonovi, který mě jako jeden z prvních pedagogů zavedl do světa animace, ještě ve slavných dnes bohužel již neexistujících filmových ateliérech ve Zlíně.

Děkuji panu Ivu Hejcmanovi, který byl mou inspirací a skutečným mentorem, když jsem to potřebovala nejvíce.

Děkuji panu Pavlovi Koutskému, který mi jako jeden z prvních dal šanci a dal mi práci v kresleném filmu. Jsem mu nesmírně vděčná, jelikož jsem se od něj a jeho animátorů hodně naučila.

Děkuji všem pedagogům na Katedře animace na FAMU, kteří mi byli inspirací a jejichž práci jsem bohužel za svého studia často nedocenila. Je mi ctí, že jste byli mými mentory.

Děkuji Mirkovi Zachariášovi, že jsem tuto práci mohla dodělávat po večerech v jeho studiu, když už nebyla jiná možnost.

Děkuji mým rodičům, zejména mamince, která mi vždy říkala, že můžu dosáhnout čehokoliv v životě, když to skutečně budu chtít.

Děkuji řemeslu-animaci, že je tak úžasná a nevyčerpatelná.