

Akademie múzických umění v Praze

Filmová a televizní fakulta

Magisterský program

Obor animovaná tvorba

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Úloha výtvarné stránky ve filmech studia Cartoon Saloon

Lucie Vostárková

Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Eliška Děcká, PhD.

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, srpen 2023

The Academy of Performing Arts in Prague

Film and TV school

Postgraduate program

Department of animation

MASTER'S THESIS

**The Visual Aspect and its Importance in Films of Cartoon
Saloon**

Lucie Vostárková

Thesis / Dissertation supervisor: Mgr. et Mgr. Eliška Děcká, PhD.

Awarded academic title: MgA.

Prague, August 2023

P r o h l á š e n í

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci s názvem

Úloha výtvarné stránky ve filmech studia Cartoon Saloon

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím pouze uvedené literatury a pramenů a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu. Souhlasím s tím, aby práce byla zveřejněna v souladu se zákonem a vnitřními předpisy AMU.

Praha, dne

[Jméno Příjmení, podpis]

Poděkování

Rodině a Viktorovi za podporu. Svě vedoucí práce za vřelý přístup a trpělivost.

Abstrakt

Diplomová práce se zabývá analýzou výtvarné stránky filmů irského animačního studia Cartoon Saloon. To se od ostatních animačních studií odlišuje vizuálním stylem vyprávění v jimi produkováných celovečerních animovaných filmech. Práce se zaměřuje se na charakter design a design prostředí. Zkoumá vývoj výtvarného stylu studia a dále pak vizuální prostředky a postupy, které studio uplatňuje při tvorbě svých filmů. Práce čerpá informace z článků a publikovaných rozhovorů s tvůrci filmů. Opírá se o odbornou literaturu a internetové zdroje. Dále pak čerpá z kvalifikačních prací, které se zabývají podobným tématem. Práce poukazuje na potenciál alternativních přístupů k vizuálnímu stylu vyprávění v celovečerních animovaných filmech.

Klíčová slova: Cartoon Saloon, animovaný film, výtvarná stránka filmu

Abstract

The thesis deals with the analysis of the visual aspects of films created by Irish animation studio Cartoon Saloon. The studio is distinguished from other animation studios by the distinctive visual storytelling style apparent in their movies. The thesis focuses on character design and environmental design. It examines the development of the studio's artistic style, as well as the visual means and procedures that the studio uses to create its films. The thesis collects information from articles and published interviews with the filmmakers. It is based on literature and internet resources. Furthermore it collects information from theses which deal with similar topics. The thesis points to the potential of alternative approaches to the visual style of storytelling in feature-length animated films.

Keywords: Cartoon Saloon, animated film, visual development

Obsah

Úvod	1
1 Výtvarná stránka animovaného filmu	2
1.1 Charakter design	3
1.2 Design prostředí	4
2 Studio Cartoon Saloon.....	5
3 Výtvarná stránka filmů studia Cartoon Saloon.....	7
3.1 Vývoj výtvarné stránky.....	7
3.2 Současná podoba výtvarné stránky	12
3.3 Filmy irské folklórní trilogie	13
3.4 Filmy Živitel a Tátův drak.....	17
3.5 Charakter design	19
3.5.1 Protagonisté	20
3.5.2 Antagonisté.....	30
3.6 Design prostředí	32
3.6.1 Město.....	33
3.6.2 Příroda.....	35
3.7 Vizuální jazyk (visual language).....	37
3.8 Folklor a mytologie	42
3.9 Ornamentalnost	43
4 Cartoon Saloon versus studiové filmy	45
5 Závěr	46
Seznam použitých zdrojů	47

Úvod

Tématem diplomové práce je zkoumání výtvarného zpracování filmů studia Cartoon Saloon. Toto studio jsem si vybrala, neboť jeho filmy na první pohled zaujmou neotřelou výtvarnou stránkou. Mezi ostatními filmy určenými primárně pro děti a mládež vyniká kreslenou animací, která se od počátku éry 3D animovaných filmů čím dál tím méně používá.

Cílem bylo porozumět vizuálním prostředkům a postupům, které studio uplatňuje při tvorbě svých filmů. Kladu si otázku, jakou roli ve zpracování a vytváření filmu hraje návrat k jinak opouštěným technikám animace, které jsou zastíněny možnostmi 3D animace.

V úvodních kapitolách se věnuji výtvarné stránce animovaného filmu a počátkům a vývoji vizuálního stylu studia Cartoon Saloon. Pokračuji rozbořem současné podoby výtvarného zpracování filmů, jejichž náměty vycházejí z irské mytologie, folklóru a historie anebo z literárních předloh. Náměty filmů ovlivňují volbu vizuálních prostředků až do té míry, že se pro filmy inspirované irským folklórem ujalo označení 'irská folklórní trilogie' (Brendan a tajemství Kellsu¹, Píseň moře² a Vlkočodci³). Na těchto třech filmech se režijně spolupodílel Tomm Moore. Režisérka Nora Twomey se se svými filmy Živitel⁴ a Tátův drak⁵ vydává cestou adaptací literárních příběhů z různých kultur.

V práci vycházím převážně z článků a publikovaných rozhovorů s tvůrci filmů. Opírám se o odbornou literaturu a internetové zdroje, dále pak čerpám z kvalifikačních prací, které se zabývají podobným tématem. Převažují cizojazyčné zdroje, neboť v češtině není dostatečné množství podkladů k tomuto tématu.

¹ MOORE, Tomm, TWOMEY, Nora (režisér). *Secret of Kells* (Brendan a tajemství Kellsu). Film. 2009

² MOORE, Tomm. (režisér). *Song of the Sea* (Píseň moře). Film. 2014

³ MOORE, Tomm, STEWART, Ross (režisér). *Wolfwalkers* (Vlkočodci). Film. 2020

⁴ TWOMEY, Nora. *The Breadwinner* (Živitel). Film. 2017.

⁵ TWOMEY, Nora. *My Father's Dragon* (Tátův drak). Film. 2022.

1 Výtvarná stránka animovaného filmu

Výtvarná stránka je pro animovaný film stejně důležitá jako dobře napsaný scénář. Je jedním z prvních podnětů, které na diváka působí po spuštění filmu. Vyvolává v divákovi očekávání a nastiňuje žánr. Snadno jej může nalákat, či naopak odradit od shlédnutí celého filmu už během prvních minut. Proto tak záleží na volbě vhodného výtvarného zpracování, které rezonuje se žánrem filmu a bere v úvahu potřeby scénáře.

Všechny filmy, hrané či animované, mají stejný záměr – vyvolat v divákovi emoce. Toho lze docílit pomocí kinematografických prostředků jako je záběrování, barevnost, světlo, rytmus, zvuk, pohyb kamery, herectví, střih a prostředí.⁶ Animovaný film má na rozdíl od hraného filmu jednu velkou výhodu, a to možnost oprostít se od reálného světa. Dokáže nahlédnout tam, kam se kamera nedostane, a zachytit myšlenky které nelze vyjádřit slovy. Zcela bez omezení může pracovat s výtvarnou stránkou filmu a přizpůsobit ji na míru svým potřebám, ať už se jedná o stylizaci postav či světů. To znamená, že animovaný film může vytvořit uvěřitelný svět, ve kterém se příběh odehrává, zcela od základů. Jediné omezení představuje pouze představivost tvůrců a rozpočet. To poskytuje velkou svobodu při budování fiktivního světa, ale zároveň se z toho do jisté míry stává komplikace, neboť na začátku se nachází pouze představa (většinou nekonkrétní), kterou je potřeba zhmotnit a přivést k životu.

Z toho důvodu vznikly ve filmovém průmyslu odvětví, které se staly neodmyslitelnou součástí preprodukce a zabývají se právě tvorbou onoho filmového světa. Jmenovitě to jsou design scén, charakter design, design prostředí a design rekvizit. Dohromady jsou označovány jako concept art či visual development. Pojem concept art se většinou používá pro hrané filmy a videohry, zatímco pojem visual development pro animované filmy a seriály.⁷

Visual development, má za cíl vizuálně uchopit příběh a hledat kreativní řešení pro jeho odvyprávění. Pomáhá vyjádřit vizi a atmosféru celého projektu formou výtvarných návrhů prostředí, objektů, postav a scén.^{8:9} Ty pak slouží jako podklady pro komunikaci a předání vize mezi jednotlivými týmy, režisérem a producentem, či klienty a investory, aby se všichni shodli a měli jednotnou představu o (nejen) vizuální stránce projektu předtím, než dojde k finální realizaci filmu.

Kromě výtvarných návrhů, jenž pomáhají definovat vzhled postav a světů, má visual development jedinečnou schopnost vystihnout emoce filmu v jediném okamžiku.¹⁰ Hledá

⁶ BRITO, Yahaira Moreno a CHO, Dong-Min. *Visual Narrative as a Color Storytelling in DISNEY and Ghibli Studios*. Online. Dostupné z: <https://koreascience.kr/article/JAKO201708160569606.page> [citováno 2023-06-07]

⁷ CHOONHACHAT, Dylan. *What is the difference between concept art, visual development, and illustration?* Online. Dylan Choonhachat. 2019-09-09. Dostupné z: <https://dylanchoonhachat.com/blog/2020/1/11/what-is-the-difference-between-concept-art-visual-development-and-illustration> [citováno 2023-05-11]

⁸ FITZGERALD, Ryan. *What is concept art?* Online. CG Spectrum. 2019-06-09. Dostupné z: <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-concept-art> [citováno 2023-05-11]

⁹ *Conceptart*. Online. Humanart. Dostupné z: <https://www.humanart.cz/wiki-slovník-901-concept-art.html> [citováno 2023-05-11]

¹⁰ *Visual Development*. Online. Walt Disney Animation Studios. Dostupné z: <https://disneyanimation.com/process/visual-development/> [citováno 2023-05-11]

způsob, jak odvyprávět děj vizuálně, aniž by bylo nutné vše popisovat slovy skrze dialogy – ať už se jedná o strašidelný les, nebo scénu ve které má být cítit prázdnota ve vztahu dvou lidí. To je nápomocné i při stavbě děje a kreslení storyboardu, neboť pomáhá nalézt klíčové vizuální momenty důležité pro úspěšné odvyprávění příběhu.

Dále se zaměřím pouze na charakter design a design prostředí v animovaném filmu.

1.1 Charakter design

Charakter designer Stephen Silver si ve své knize *The Silver Way*¹¹ klade otázku: „*Co je to design? Řekl bych, že je to specifická kompozice tvarů. Co je to charakter design? Pokud bych měl shrnout charakter design konkrétně, řekl bych, že jde o vytváření osobitého charakteru pomocí specifické kompozice tvarů.*“ A dále pokračuje: „*Charakter design hraje významnou roli v rámci všech aspektů zábavního průmyslu. Je základním kamenem intelektuálního vlastnictví. Říká, že bez postavy by nebyl příběh, charakterová animace, storyboard, komiks, videohra či hračka.*“ Postava hraje klíčovou roli pro odvyprávění příběhu, je jeho nepostradatelnou součástí. Proto je nutné jí věnovat nemalou pozornost už na samém počátku vývoje projektu.

Ale co všechno vlastně charakter design obnáší? V základě jde o proces vytváření postavy – jak bude vypadat, jaké jsou její charakteristické rysy, jakým způsobem bude gestikulovat a pohybovat se. Částečně toto vychází ze scénáře a na designérovi leží úkol přivést postavu k životu tak, aby působila konzistentně a důvěryhodně po celou dobu filmu, ale zároveň aby sama vyprávěla příběh – kým je a čím si prošla, zda je to kladná či záporná postava, jaké jsou její vlastnosti, temperament, stáří, vzdělání, z jakého prostředí pochází a také jaký je její pohled na svět. Postavy musí být snadno zapamatovatelné, podmanivé a měly by v divákovi podněcovat zájem se o nich dozvědět více. V ideálním případě by se s nimi měl divák ztotožnit. Všechny tyto požadavky se charakter designer snaží zpracovat, aby vytvořil originální a zajímavou postavu s nezaměnitelným a snadno rozpoznatelným designem. K tomu napomáhá i vědomá práce s teorií barev, významem tvarů a obecnou psychologií, neboť dobrý design by měl být dobře čitelný a měl by poskytovat dostatek informací, které na diváka budou působit i podvědomě.^{12;13}

¹¹ Volný překlad z SILVER, Stephen. *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Design Studio Press, 2017. s. 12. ISBN-13: 978-1624650345 Původní text: What is design? I would say it is "the organization of shapes." If I were to sum up character design specifically, I would say it is "generating a personality with feeling through the organization of shapes." ; Character design plays a major role within all facets of the entertainment industry. It is truly the backbone for intellectual properties. Without a character, there is no story, no character animation, no storyboard, no video game, no comic, and no toy.

¹² Volný překlad z SILVER, Stephen. *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Design Studio Press, 2017. s. 13. ISBN-13: 978-1624650345

¹³ DEGUZMAN, Kyle. *What is Character Design — Tips on Creating Iconic Characters*. Online. Studio Binder. 2021-09-19. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/> [citováno 2023-07-21]

Přístup k charakter designu se odlišuje podle zemí a kultur, neboť každá z nich má svůj jedinečný přístup k postavám a stylu vyprávění příběhu. Na západě, hlavně v severní Americe, převládá vliv poměrně realistického Disneyho stylu, zatímco v Evropě je kladen větší důraz na osobitost. Na druhé straně je přístup japonského Studia Ghibli, které vychází ze stylu anime.¹⁴

1.2 Design prostředí

Design prostředí má stejné cíle jako charakter design – najít způsob, jak sdělit příběh vizuálně namísto pomocí slov. Používá stejné postupy jako charakter design, tedy využívá práci s barvou a s významem tvarů pro vytvoření scén pro potřeby scénáře.

Design prostředí by se měl s charakter designem vzájemně doplňovat, aby postava v prostředí nepůsobila nepatřičně, ať už kvůli stylizaci, perspektivě či světelným podmínkám. To ale neznamená, že nelze kombinovat například stylizované postavy s realistickým, propracovaným prostředím. Všechno lze, jen pro to musí být pádný důvod a musí to být vědomé rozhodnutí. Prostředí, stejně jako postava, totiž vypráví příběh – je nositelem informací, které divák vnímá na vědomé i nevědomé úrovni. Prostředí nám dokáže sdělit další informace o postavě pouhým pohledem do jejího příbytku. Či nastítnit problémy se kterými se potýká při představení světa, ve kterém se děj odehrává. Může být s postavou v harmonii nebo v kontrastu a také může být znázorněno buď objektivně, nebo subjektivním pohledem postavy, který je ovlivněn jejími aktuálními emocemi. Všechny tyto informace pak dotvářejí ucelený filmový svět, jehož cílem je působit uvěřitelně, přestože vše v něm je nereálné.

¹⁴ BISHOP, Randy; BOO, Sweeney; CRUZ, Meybis Ruiz; GADEA, Luis. *Fundamentals of Character Design*. 3DTotal Publishing, 2020. s. 13. ISBN-10: 1912843188, ISBN-13: 978-1912843183

2 Studio Cartoon Saloon

V současné celovečerní animované tvorbě není snadné narazit na film, který by se svým vizuálním provedením vymykal ostatním filmům. Drtivá většina animovaných filmů se drží osvědčeného postupu, který představuje poměrně jistou a ověřenou cestu k úspěchu. Jak ve své práci o vizuálním narativu píše Yahaira Moreno Brito a Dong-Min Cho: ¹⁵ „*Západní animace je převážně ovlivněná modelem, který se vyvinul z přístupu vývoje animovaných filmů vytvořeným bratry Fleischerovými a Waltem Disneyem. Mnoho animačních studií se snaží napodobit tento model jak z technického, tak i estetického hlediska. Takové filmy pak spadají do poměrně známé kategorie „Disneyovek“. Jsou tu ale studia, která se tomuto přístupu vyhýbají, a přestože jej berou jako referenci, hledají způsob, jak se odlišit. Jejich filmy čerpají z kultury jim vlastní, což jim umožňuje používat odlišný způsob vyprávění. To je případ japonského studia Ghibli, známého též pod pojmem japonský Disney.*“ Podobně jako Studio Ghibli, se od Disneyho vlivu odklání i irské animační studio Cartoon Saloon založené třemi animátory a ilustrátory – Tommem Moorem, Paulem Youngem a Norou Twomey. Na první pohled zaujmou neotřelou výtvarnou stránkou svých filmů, neboť mezi ostatními filmy určenými primárně pro děti a mládež vynikají kreslenou animací, a ve svých filmech vycházejí převážně z irské mytologie a kultury. Přesto vyprávějí univerzální příběhy, se kterými se dokáže ztotožnit většina diváků po celém světě. Některé zdroje o nich hovoří jako o irském Studiu Ghibli, neboť obě studia mají mnoho společného, ačkoli se to na první pohled nemusí zdát. Spojuje je inspirace folklorem, ženské hrdinky v hlavní roli, environmentalistická témata, láska ke kreslené animaci a do jisté míry i odklon od klasické formy filmového vyprávění.

Studio Cartoon Saloon se svých filmech drží osvědčených vzorců při stavbě děje – vytvářejí dobrodružné příběhy s jasným narativním obloukem v čele s dětským hrdinou. Ale na rozdíl od současného disneyovského přístupu vyprávění, kde se téměř každých deset minut stane něco, co posouvá děj kupředu, Cartoon Saloon dává divákovi prostor a čas se na chvíli zasnít. ¹⁶ Je to obdobný přístup, jaký uplatňuje i Studio Ghibli. Protagonisty jsou ve všech jejich filmech děti, které se vydávají za dobrodružstvím. Skrze jejich pohled na svět nahlíží tvůrci na témata, která se týkají environmentalismu. Naráží na chování člověka v přírodě, ztrátu spojení s přírodou a mytologií. Nejvíce je to patrné v trilogii filmů vycházejících z irské

¹⁵ BRITO, Yahaira Moreno a CHO, Dong-Min. *Visual Narrative as a Color Storytelling in DISNEY and GIBLI Studios*. Online. Dostupné z: <https://koreascience.kr/article/JAKO201708160569606.page> [citováno 2023-06-07] Původní text: Western animation is influenced mostly by the model that emerged with the development of animation created by Fleischer and Walt Disney2), many animated studies try to imitate this model both technical and aesthetic, which have fallen into what is commonly known as "Disney movie." However, there are others who resist this approach and, although they take it as a reference, seek to differentiate themselves, so that their animations have used folk elements to create a different type of storytelling, as in the case of Ghibli, a Japanese animation company, also known as the Japanese Disney.

¹⁶ O'CONNELL, Mark. *Cartoon Saloon and the New Golden Age of Animation*. Online. The New Yorker. 2020-12-11. Dostupné z: <https://www.newyorker.com/magazine/2020/12/21/cartoon-saloon-and-the-new-golden-age-of-animation> [citováno 2023-04-15]

mytologie, kultury a historie, kterými jsou Vlkochoďci (2020), Píseň moře (2014) a Brendan a tajemství Kellsu (2009).¹⁷



Obr. 1 Ukázka z filmu Píseň moře (r. Tomm Moore. 2014)

¹⁷ LAWRENCE, Chris St. *The Importance of 'Wolfwalkers' with Directors Tomm Moore & Ross Stewart*. Online. Discussing film. 2021-04-01 <https://discussingfilm.net/2021/04/01/the-importance-of-wolfwalkers-with-directors-tomm-moore-ross-stewart/> [citováno 2023-04-15]

3 Výtvarná stránka filmů studia Cartoon Saloon

Filmy studia Cartoon Saloon bychom dnes zařadili spíše mezi mainstream, přestože se jedná o nezávislou tvorbu. Nicméně ne vždy tomu tak bylo. Když studio na přelomu tisíciletí začalo vyvíjet jejich první celovečerní film *Brendan a tajemství Kellsu*, mohlo se to zdát spíše jako pošetilý nápad pár milovníků kreslené animace, kteří nechtějí přijmout nadcházející změny v animačním průmyslu. Byla to doba, kdy svět v úžasu přihlížel vzniku prvních kompletně 3D animovaných filmů, které se těšily velké popularitě mezi diváky. Ve srovnání s 3D filmy ty kreslené výrazně zaostávaly v tržbách kin a z toho důvodu se kreslená animace kvůli náročné realizaci a časové a finanční náročnosti přestala u producentů jevit jako dobrá investice.¹⁸ Všem bylo jasné, jakým směrem se velká studia jako Disney budou dále ubírat.

Nicméně to neodradilo Tomma Moorea pokračovat ve vývoji filmu a roku 2009, téměř o dekádu později, jej vypustit do kin. Film se setkal s kladným přijetím kritiků a byl nominován na Oscara pro nejlepší celovečerní animovaný film. Oscara sice získal 3D film *Vzhůru do oblak*¹⁹, nicméně studiu Cartoon Saloon se díky tomuto úspěchu otevřely možnosti pro financování dalších celovečerních filmů, čímž se potvrdila i jejich domněnka, že má smysl nadále zůstat u kreslené animace. Podle Gerryho Shirrena, jednatele společnosti Cartoon Saloon, za jejich úspěchem stojí jejich nezaměnitelný vizuální styl.²⁰ Jeho tvrzení potvrdil i Pete Docter, režisér filmu *Vzhůru do oblak*, který byl ohromen tím, jak vzdorují převládajícím trendům 3D animace a jdou naprosto opačným směrem, který se soustředí na grafický přístup a vyzdvihuje plochost typickou nejen pro kreslenou animaci, ale i pro keltské motivy dominující celému filmu.²¹ Tento osobitý přístup si studio zachovalo i pro své následující filmy a díky tomu si vybuodovalo silný vizuální styl, který je odlišuje od konkurence.

3.1 Vývoj výtvarné stránky

Cesta k současné výtvarné stránce filmů, která v současnosti v mnohém připomíná dětskou obrázkovou knihu, nebyla tak přímočará, jak by se na první pohled mohlo zdát. Podíváme-li se na první výtvarné návrhy k filmu *Brendan a tajemství Kellsu*, jehož původní název byl *Rebel: Turning Darkness into Light* (původně zamýšlen jako 50 min televizní speciál), vidíme, že jsou značně odlišné od finálního vzhledu filmu a celkového vizuálního stylu studia, jak ho známe dnes, viz obrázek 6.

¹⁸ CHILD, Ben: *Disney turns away from hand-drawn animation*. Online. The Guardian. 2013-03-07. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2013/mar/07/disney-hand-drawn-animation> [citováno 2023-06-17]

¹⁹ DOCTER, Pete (režisér). *Up [Vzhůru do oblak]*. Film. 2009

²⁰ *Cartoon Saloon draws audiences with creative magic*. Online. Enterprise Ireland. 2022-02-18. <https://globalambition.ie/cartoon-saloon/> [citováno 2023-04-15]

²¹ O'CONNELL, Mark. *Cartoon Saloon and the New Golden Age of Animation*. Online. The New Yorker. 2020-12-11. Dostupné z: <https://www.newyorker.com/magazine/2020/12/21/cartoon-saloon-and-the-new-golden-age-of-animation> [citováno 2023-04-15]

Hlavní roli pro vývoj výtvarného přístupu sehrála změť událostí v historii irské animace. Za dob Mooreových studií v Dublinu sídlilo irsko – americké animační studio Sullivan Bluth Studios, animátora Sullivana Blutha, který na konci sedmdesátých let odešel od Disneyho, aby založil vlastní firmu zaměřující se na kreslenou animaci. Studio v té době produkovalo mnoho populárních filmů, které ale stále vycházely z disneyovského stylu a postrádaly jakoukoli spojitost s Irskem nebo irskou kulturou. Podařilo se jim ale ovlivnit a podpořit vývoj animačního průmyslu v Irsku. Do země se začaly stěhovat americké produkce, a na škole Ballyfermot Senior College v Dublinu vznikl studijní program zaměřující se na klasickou kreslenou animaci v disneyho stylu, odkud pak mnoho absolventů šlo pracovat přímo k Bluthovi.²²

Po zániku Sullivan Bluth Studios roku 1995 a ostatních amerických animačních studií v Irsku nastal v irské animaci úpadek. Přestože tyto studia po sobě nezanechaly žádné filmy, které by jakkoli reprezentovaly irskou kulturu a umění, daly alespoň základ vzniku budoucím studiím.

Shodou okolností se v té době Tomm Moore, též absolvent Ballyfermot Senior College, rozhodl, že by chtěl vytvořit film zakládající se na irské kultuře, historii a mytologii. Inspiroval ho Disneyho film *Mulan* a filmy studia Ghibli, které se zakládají na japonském folklóru.²³ Z toho důvodu si vybral za námět příběh o Knize z Kellsu – významného, bohatě iluminovaného rukopisu evangelií nejspíše z osmého století, jenž je považován za nejcennější irský národní poklad.²⁴

Pro Moorea bylo důležité ve filmu zachytit irský folklór a mytologii, zkrátka vše co do té doby v irské animované produkci chybělo a zároveň vykazovalo veliký potenciál. Spolu s Rossem Stewardem (art direktorem) se snažili najít vhodný výtvarný přístup, který by reprezentoval irskou kulturu. Původní návrhy vycházely z disneyovské estetiky a pojetí animace (tedy realistickému stylu imitující hraný film). Avšak na doporučení producenta filmu Didiera Brunera (který mimo jiné produkoval i *Trio z Belleville*²⁵) se tomuto přístupu snažili následně vyvarovat a hledali způsob, jak přijít s něčím daleko osobitějším.²⁶

Jedním z mnoha inspiračních vlivů, jak toho docílit, se stal film Richarda Williamse *The Thief and the Cobbler*²⁷ – film který vznikl téměř třicet let, ale nikdy se nedočkal oficiálního uvedení. Jeho výtvarná stránka vychází z perského umění.²⁸ Překypuje živými barvami,

²² *Sullivan Bluth Studios*. Online. 2023-06-22, Wikipedia. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Sullivan_Bluth_Studios [citováno 2023-07-27]

²³ SOLOMON, Charles. *Ancient book inspires classic animation of 'The Secret of Kells'*. Online. Los Angeles Times. 2010-03-31. Dostupné z: <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2010-mar-31-la-et-kells31-2010mar31-story.html> [citováno 2023-07-27]

²⁴ *Knih z Kellsu*. Online. 2022-11-28. Wikipedia. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Kniha_z_Kellsu [citováno 2023-07-20]

²⁵ CHOMET, Sylvian. *Les Triplettes de Belleville (Trio z Belleville)*. Film. 2003.

²⁶ *The Impossible Journey of 'The Secret of Kells'* Online. Animation Obsessive. 2021-12-06. Dostupné z: <https://animationobsessive.substack.com/p/the-impossible-journey-of-the-secret> [citováno 2023-07-20]

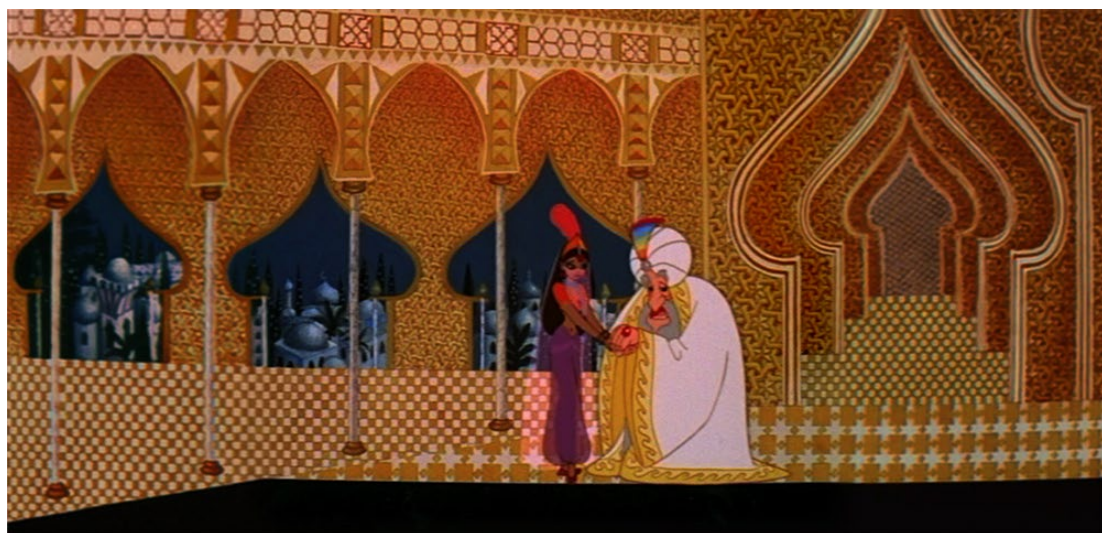
²⁷ WILLIAMS, Richard (režisér). *The Thief and the Cobbler*. Film. 1993

²⁸ O'CONNELL, Mark. *Cartoon Saloon and the New Golden Age of Animation*. Online. The New Yorker. 2020-12-11. Dostupné z: <https://www.newyorker.com/magazine/2020/12/21/cartoon-saloon-and-the-new-golden-age-of-animation> [citováno 2023-07-27]

ornamentálními pozadími typickými pro perské miniatury, a nebojí se používat zploštělou a stylizovanou perspektivu, což dává filmu jedinečný vzhled, místy podobný knižní ilustraci. Tento přístup mezi tvůrci rezonoval natolik, že se jej rozhodli použít i pro svůj film Brendan a tajemství z Kellsu. A dodnes je viditelný napříč téměř všemi jejich filmy.



Obr. 2 Stylizovaná perspektiva ve filmu The Thief and the Cobbler (r. Richard Williams. 1993)



Obr. 3 Ornamentální pozadí a plochá perspektiva ve filmu The Thief and the Cobbler (r. Richard Williams. 1993)



Obr. 4 Zdobnost a míra propracování iluminací v Knize z Kellsu, která se promítla i do filmu



Obr. 5 Iluminace v Knize z Kellsu

Iluminace v Knize z Kellsu se tedy staly Mooreovi a Stewartovi inspirací pro design postav a design prostředí. Postavy, stejně jako pozadí, prošly od původních návrhů výraznou stylizací. Cílem bylo podle Moorea co nejvíce postavy přiblížit vzhledu postav v Knize z Kellsu. Ale to omezovalo možnosti animace kvůli přílišné zdobnosti. Proto, podobně jako tvůrci animovaného seriálu *Samuraj Jack*²⁹ a *Maďarských lidových pohádek*^{30;31}, se oprostili od zbytečně komplikovaného designu vycházejícího z přístupu klasické disneyovské stylizace, která sváděla i k příliš nadsazené charakterové animaci, jak je to patrné z traileru k ranému konceptu filmu. Vzdali se prostorovosti a namísto toho vyzdvihli plochost. Design postav založili na jednoduchých geometrických tvarech, které jsou i jednodušší pro animaci. Změnila

²⁹ TARTAKOVSKY, Genndy (režisér). *Samurai Jack* (Samuraj Jack). Film. 2001

³⁰ JANKOVICS, Marcel (režisér). *Magyar népmesék* (Maďarské pohádky). Film. 1980

³¹ *The Impossible Journey of 'The Secret of Kells'* Online. Animation Obsessive. 2021-12-06. Dostupné z: <https://animationobsessive.substack.com/p/the-impossible-journey-of-the-secret> [citováno 2023-07-20]

se i barevná stránka filmu. Z původního, poměrně ponurého barevného ladění, tvůrci přešli k výrazným, živým barvám a jednotlivým barevným motivům, které reprezentují klíčové události ve filmu, například nájezd Vikingů. Když si srovnáme původní výtvarné provedení s tím finálním, je na první pohled patrné, že finální verze výtvarné stránky se více zaměřuje na dětského diváka – je hravější a čitelnější než verze původní.



Obr. 6 Původní charakter design ve filmu Brendan a tajemství Kellsu



Obr. 7 Původní výtvarné návrhy k filmu Brendan a tajemství Kellsu



Obr. 8 Finální podoba výtvarné stránky filmu *Brendan a tajemství Kellsu* (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009)

3.2 Současná podoba výtvarné stránky

Výrazný vizuální styl, které si studio osvojilo při práci na filmu *Brendan a tajemství Kellsu*, se rozhodli použít i u následujících filmů: *Píseň moře* a *Vlkočodci*. Tak jako jiná velká animační studia, jako jsou například Disney, Pixar a Studio Ghibli, se tedy drží svého osobitého výtvarného projevu, který přizpůsobují potřebám jednotlivých projektů.

Studio Cartoon Saloon kombinuje propracovaná pozadí překypující detaily s relativně jednoduchým charakter designem, stejně jako Studio Ghibli. Cartoon Saloon si však troufá posunout míru stylizace směrem ke stylu, který můžeme vidět v knižní ilustraci pro děti, například jako je zploštělá perspektiva. Tím se sice vzdává formálních filmových postupů, ale vytváří si tím nové možnosti pro styl vyprávění a vyjadřování emocí a informací. Využívá plně možnosti, jenž médium animovaného filmu nabízí. Dochází k užšímu propojení mezi výtvarnou stránkou filmu a příběhu, neboť se výtvarná stránka přímo podílí na jeho vyprávění, jak je tomu například ve filmu *Vlkočodci*. Tímto se zřetelně odlišují od velkých studiových filmů, jejichž způsob vizuálního vyprávění stojí na postupech uplatňovaných v hraném filmu.

Od roku 2009 vzniklo ve studiu Cartoon Saloon pět celovečerních animovaných filmů vedle jichž zmíněných *Brendan a tajemství Kellsu*, *Píseň moře* a *Vlkočodci* jsou to *Živitel* a *Tátův drak*. Každý z filmů má svou specifickou výtvarnou stránku, která se přizpůsobuje potřebám tématu filmu. Filmy režírované Tommem Moorem (ve spoluzetvorení s Norou Twomey a Rossem Stewartem) se zabývají irskou historií a mytologií, tudíž inspiraci k výtvarné stránce čerpají z irské vizuální kultury, zatímco Nora Twomey se ve svých filmech od irské kultury a tím i její vizuální stránky odklání a jde cestou adaptací knih, které nemají žádnou spojitost s irskou kulturou. Kvůli poměrně velkému rozdílu v přístupu se tedy nejdříve zaměřím na filmy irské trilogie (*Brendan a tajemství Kellsu*, *Píseň Moře* a *Vlkočodci*) a poté na samostatnou tvorbu Nory Twomey (*Živitel* a *Tátův drak*).

3.3 Filmy irské folklórní trilogie

Moore se snaží ve svých filmech znovu oživit a popularizovat irskou kulturu a mytologii, která se pomalu začala vytrácet z národního povědomí v období ekonomického rozmachu Irska. Z toho důvodu si náměty filmů vybírá z historických událostí Irska a z irské mytologie a folklóru. Nicméně se ve filmech nepokouší o doslovné převyprávění historie, na místo toho spíše zkoumá vlivy dějinných událostí na irskou kulturu. To se promítá i do výtvarné stránky jeho filmů.³² Moore čerpá inspiraci z umění, které odpovídá době, do které je film zasazen. Následně se snaží tyto inspirační zdroje zahrnout do charakter designu a designu prostředí. Výsledkem je ucelený osobitý vizuální styl, který ctí historický vliv a kulturní pozadí daného filmu. A protože se stále drží stejných vizuálních postupů, daří se mu zachovat jednotně působící vizuální styl napříč filmy.

Tento přístup je nejvíce patrný ve filmu *Brendan a tajemství Kellsu* (r. Tomm Moore a Nora Twomey), který se odehrává v období vzestupu křesťanství v Irsku. Steward a Moore se proto při designování postav a prostředí inspirovali keltským uměním, uměním raného keltského křesťanství, vitrážemi, iluminacemi podle *Knihy z Kellsu*. Sice jsou to prvky, které si běžný divák nejspíše neuvědomí, vedle výtvarného efektu promlouvají k irské národní identitě a je to jeden ze způsobů, jak se Moore snaží upozornit na hodnoty irské kultury a umění. Pramení to nejspíše i ze snahy vymezování se z vlivu britského kolonialismu, kterému Irsko po dlouhá léta čelilo.

Na Mooreovy filmy je nutné nahlížet jako na výtvarné dílo. Nesnaží se totiž vytvořit jen vizuálně poutavý film, ale často pracuje i se symbolismem. Na rozdíl od většiny současných animovaných filmů, Moore své filmy vypráví nekonvenční formou, přikládá velký důraz vizuální stránce filmu, která má důležitý význam pro vyprávění příběhu a sdělování informací. Používá barevnost a vizuální jazyk pro vyvolání emocionální reakce u diváka. Záměrně používá dva druhy perspektivy, a to zploštělou perspektivu a klasickou lineární perspektivu. Každá z nich je v jeho filmech nositelem jiného významu. Zploštělá perspektiva, která je přítomná po většinu času trvání filmu, je známkou bezpečí, zatímco lineární perspektiva v kombinaci s omezenou barevnou paletou signalizuje nebezpečí. Tím, že lineární perspektivu používá jen v takto vymezených momentech, umocňuje její význam. Podobným způsobem pracuje i s barevnou stránkou filmu. Barvy vybírá podle jejich významu a působení na diváka. Skládá z nich barevnou paletu pro jednotlivé scény na základě toho, jaké asociace mají v divákovi vyvolat.

Ve filmech se opakují vizuální motivy, které poukazují na témata, kterými se Moore ve svých filmech zabývá. Velmi patrným je motiv města a přírody, jenž se objevuje ve všech filmech, často v kontrastu. Poukazuje tak na vztah člověka s přírodou, jak se lidé od přírody

³² HÖRR, Nilofar. Back to the Roots: Cartoon Saloon's Revitalisation of the Irish Tradition for Younger Audiences. Online. Vídeň, 2021. Dostupné z: <https://services.phaidra.univie.ac.at/api/object/o:1416220/get> Magisterská práce, Vídeňská univerzita [citováno 2023-08-09]

odklánějí a tím se vzdalují i folklóru a mytologii, která je s přírodou úzce propojená. Z toho důvodu je příroda ve Mooreových filmech místem, které patří mytologickým bytostem, zatímco město lidem. Tento kontrast ještě bývá podpořen vizuálními bariérami v podobě zdí kolem měst, výtvarného provedení či barevností.

Dále se pak často objevují křesťanské a keltské motivy. Křesťanství a pohanství v podstatě tvoří základ irské kultury a motivy obou směrů náboženství jsou přítomné po celém Irsku. Ve filmech vyloženě nedochází k jejich střetu, ale spíše poukazují na průběh vývoje irské kultury, kde se křesťanství a pohanství dlouho prolínalo. O tom ostatně pojednává film *Brendan a tajemství Kellsu*, který právě na toto prolínání kultur poukazuje, což se následně prolíná i do výtvarné stránky filmu.

Jak je patrné, námět a téma filmů úzce souvisí s výtvarnou stránkou. Z toho důvodu je nutné ke každému filmu uvést stručný přehled děje a dobové souvislosti, aby bylo možné pochopit výtvarný přístup a jednotlivé motivy které se ve filmech objevují.

Jak již bylo zmíněno, film *Brendan a tajemství Kellsu*, se odehrává za dob křesťanského rozmachu v Irsku. Stavělo se mnoho klášterů, rozvíjelo se písemnictví. Misionáři z Irska šířili tuto zprávu o rozkvětu po Evropě, což do klášterů přilákalo mnoho učenců a teologů z jiných zemí. Právě křesťané byli prvními, kteří písemně zaznamenali keltskou mytologii (ale přizpůsobenou potřebám křesťanské víry), která se doposud předávala pouze orálně. V té době vznikla i *Kniha z Kellsu*.³³ Zároveň to ale bylo i období, ve kterém Irsko čelilo nájezdům Vikingů, kteří mimo jiné založili první pobřežní města.³⁴ Všechny tyto události se promítly do filmu a na jejich základě se odvíjí i *Brendanův* příběh.

Film poukazuje na důležitost propojení pohanské a křesťanské kultury, neboť ani bez jedné by nebylo možné dokončit *Knihu z Kellsu*. Tento motiv se projevuje ve filmu kombinováním motivů z *Knihy z Kellsu* s keltskými ornamenty, které slouží k vykreslení lesa, kde žijí mytologické bytosti.

³³ *Christianity in Ireland*. Online. 2005-09-02, Wikipedia. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Christianity_in_Ireland [citováno 2023-7-27],

³⁴ ŽELIEZKO, Petr. *Historie Irska*. Online. CK Mundo. Dostupné z: <https://www.mundo.cz/irsko/historie>. [citováno 2023-7-27]



Obr. 9 Ukázka iluminace z filmu *Brendan a tajemství Kellsu* (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009)



Obr. 10 Ukázka lesa z filmu *Brendan a tajemství Kellsu* (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009)

Podobný motiv střetu dvou kultur se objevuje i ve filmu *Vlkočodci* (r. Tomm Moore a Ross Stewart). Ten se odehrává za nadvlády Britů uznávaného a Iry nenáviděného Olivera Cromwella, známého také jako Lorda Protektora, který v letech 1653–1658 ovládl Irsko. Za Cromwellovy nadvlády bylo zavražděno tisíce Irů při dobývání měst a po dobytí Irska asi 12 000 Irů bylo prodáno do otroctví. Zakázal katolické bohoslužby a veškerou půdu vlastněnou katolíky zabavil a předal ji Angličanům a Skotům.³⁵ Mimo to také pořádal hony na vlky a vyvraždil značnou část jejich populace. Jak uvedl Moore, film se zabývá hrozbami rané kolonizace – konflikt mezi lidmi a přírodou je alegorií na Cromwellův ideál zkrocení irské

³⁵ *Oliver Cromwell*. Online. Wikipedia. 2023-07-19. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Oliver_Cromwell [citováno 2023-7-27]

divočiny a vypálení tradic, aby je mohl nahradit anglickými principy.³⁶ Další téma, které se s tímto pojí je problém odlesňování, což je (nejen) v Irsku dodnes přetrvávající problém.³⁷

Děj je zasazený do Kilkenny, jednoho z měst, nad kterým udržoval Cromwell nadvládu v době protektorátu. Zde dochází ke konfliktu mezi lidmi a vlky. Lord Protektor chce vykácet les, aby se uvolnilo místo pro zemědělskou půdu. Kvůli tomu se také snaží vyvraždit vlčí populaci žijící v lese. To poukazuje jednak na střet pohanské a křesťanské kultury ale, i na téma vztahu člověka s přírodou. Znatelně se to projevuje i ve výtvarné stránce, neboť město, včetně jeho obyvatel, je tvořeno hranatými tvary a podléhá geometrickému řádu. Tento přístup vychází z dřevořezu, který byl pro tu dobu typický. Zatímco les a jeho obyvatelé je vykreslen výhradě v organických a kruhových tvarech. Vzniká tak vizuální kontrast, který spolu s narativem zkoumá konflikt mezi civilizací a divočinou a ztrátou vztahu člověka k přírodě.³⁸

Tématem ztráty propojení člověka s přírodou a irské společnosti s irskou mytologií a folklórem se zabývá i film *Píseň moře*, který se odehrává na konci osmdesátých let dvacátého století. Zde je podle Mooreových slov moderní svět jen tenkou vrstvou stavějící na starověké kultuře a na dědictví předcházející civilizace. Obě kultury se vzájemně proluly, neboť docházelo k tomu, že se překrývala různá náboženská přesvědčení. To je reprezentováno prolínajícími se křesťanskými a keltskými motivy. Je to jev, který je viditelný po celém Irsku a Británii.³⁹ Jak Moore⁴⁰ vysvětluje: „*Bylo pro mě důležité zdůraznit, že vytrácení se folklóru z našeho každodenního života znamená ztrátu propojení se s naším životním prostředím a kulturou. V Irsku, za období Keltského tygra (pozn. autorky: období ekonomického rozmachu v 90. letech minulého století), jsme ten kontakt ztratili, proto jsem na to chtěl upozornit.*“ Ve filmu už není tak jasně patrný vizuální kontrast mezi městem a přírodou, jako tomu bylo u *Vlkochodců* či u *Brendana a tajemství Kellsu*. V *Písni moře* je ještě zřetelnější odklon lidí od přírody a mytologie. Dříve stavěli bariéry v podobě zdí, ale nyní už nejsou třeba, neboť lidé civilizovali zemi natolik, že mytologické a folklórní bytosti už se nemají kde skrýt a byly zahrnány do městských kanálů.⁴¹ Jsou uvězněny ve světě, který v ně už nevěří. Mimo ztráty víry v irskou

³⁶ MOTAMAYOR, Rafael. *Wolfwalkers demonstrates why Cartoon Saloon is Studio Ghibli's true successor*. Online. Rotten Tomatoes. 2020-12-22. Dostupné z: <https://editorial.rottentomatoes.com/article/wolfwalkers-demonstrates-why-cartoon-saloon-is-studio-ghiblis-true-successor/> [citováno 2023-08-05]

³⁷ BOSE, Swapnil Dhruv. *'Wolfwalkers' Review: Cartoon Saloon's latest hand-drawn visual treat*. Online. Far Out. 2020-11-11. Dostupné z: <https://faroutmagazine.co.uk/wolfwalkers-review-cartoon-saloon-hand-drawn-animation/> [citováno 2023-7-27]

³⁸ MELTZ, Nathan; DENTZ, Shira. *Illuminated Animation: an Interview With Tomm Moore*. Online. Tarpaulin Sky Magazine. Dostupné z: <https://tskymag.com/2016/02/tomm-moore-2/> [citováno 2023-7-28]

³⁹ BROOKS, Stephen. *Interview with Tomm Moore: Secret of Kells, Song of the Sea, Irish folklore & making Indie Animated films*. Online. Rubber Onion. 2016-03-23. Dostupné z: <https://www.rubberonion.com/podcast/interview-with-tomm-moore-secret-of-kells-song-of-the-sea-irish-folklore-making-indie-animated-films-rubberonion-animation-podcast-125> [citováno 2023-7-28]

⁴⁰ Volný překlad z: THILL, Scott. *Tomm Moore on 'Song of the Sea,' Reinventing 2D, and Dodging the Studio System*. Online. Carton Brew. 2015-02-01. Dostupné z: <https://www.cartonbrew.com/interviews/tomm-moore-on-song-of-the-sea-reinventing-2d-and-dodging-the-studio-system-107389.html> Původní text: I felt it important to reinforce that losing folklore from our everyday life means losing connection to our environment and culture. In Ireland, during the Celtic Tiger years, we were losing touch so I wanted to speak about it. [citováno 2023-7-27]

⁴¹ HARGRAVE, Rachel. *Cartoon Saloon as Mythopoeic: Reimagining Irish Mythology through Animation*, Online. Blacksburg 2021. Dostupné z: https://vtechworks.lib.vt.edu/bitstream/handle/10919/104103/Hargrave_RI_T_2021.pdf?sequence=1 Magisterská práce. Virginia Polytechnic institute and State University [citováno 2023-08-09]

mytologii se film zabývá i vyrovnáváním se se ztrátou blízké osoby. Každá z postav se k tomu staví jinak – otec skrze smutek, Ben skrze vztek a babička se snaží být za každou cenu nápomocná.

Ve filmu tentokrát pozorujeme příběh sourozenců Bena a Saoirse který je velmi propletený s irskou mytologií a folklórem. Sourozenci utíkají od babičky z Dublinu zpět domů na pobřeží, kam byli odvezeni na babiččino naléhání, neboť jejich otec se o ně nebyl schopen postarat kvůli vyrovnávání se se ztrátou jejich matky. Z cesty domů se ale stane cesta za záchranou Saoirse. Saoirse je totiž po své matce selkie a postrádá svůj tulení kožich. Na cestě se setkávají s různými folklórními bytostmi, které Ben zná z matčina vyprávění. Bytosti vnímají Saoirse jako záchranu, neboť je může převést do Onoho světa a tím je vysvobodit ze světa, kde na ně už nikdo nevěří.

Na výtvarné stránce spolupracoval Moore s Adrienem Merigeau. Ten dal filmu něžný akvarelový výtvarný styl. Inspirací se mu stal Kandinskij a další představitelé moderního umění. To se promítá i do způsobu komponování záběrů. Ty mnohdy připomínají spíše rozhybanou ilustraci než filmový záběr.



Obr. 11 Ukázka z filmu *Píseň moře* (r. Tomm Moore. 2014)

3.4 Filmy *Živitel* a *Tátův drak*

Nora Twomey ve svých filmech *Živitel* a *Tátův drak* volí k vizuální stránce jiný přístup. Na rozdíl od Moorea se odklání od ilustrátorského přístupu a tím se i značně odlišuje od charakteristického výtvarného stylu, pod kterým je studio známo. Twomey spíše tíhne ke stylu záběrování, který je charakteristický pro hraný film. Ve svých filmech používá lineární perspektivu a pro navození emocí pracuje převážně s barevností a nasvětlením scény.

Film *Živitel* se odehrává v Kábulu, Afghánistánu, který je pod nadvládou Talibánu. Vypráví příběh dívky Parvany, která se po zatčení otce převleče za chlapce, aby uživila svou

rodinu. To se prolíná s příběhem o Sloním králi, který Parvana vypráví svému mladšímu bratrovi a kamarádce, aby je zabavila a rozptýlila. V průběhu filmu ale začne být patrné, že příběh znázorňuje Parvanino trauma ze smrti staršího bratra, se kterým se snaží nějak vyrovnat.

Ve filmu se prolínají dva výtvarné styly. V hlavním příběhu se výtvarná stránka drží spíše realistického pojetí Kábulu, zatímco příběh, který Parvana vypráví, je výrazně stylizovaný, realizovaný pomocí ploškové animace a vizuálně vychází z tradičního afghánského umění. Tento odklon od, pro Cartoon Saloon do té doby typického, stylizovaného pojetí filmu a příklonění se výtvarnému přístupu, který více odráží reálný svět zvolili nejspíše s ohledem na téma filmu a zároveň z důvodu, že film míří na starší publikum.

Přestože film vychází spíše z reality, realizace ve formě animovaného filmu představuje důležité hledisko, jak bude film publikem přijímán. Podle Twomey⁴² je pro diváka snažší se vcítit do animovaných postav a pochopit je. Je to totiž médium, které dokáže pracovat s náročnými tématy způsobem, jakým by to u hraného filmu nebylo možné.



Obr. 12 Ukázka z filmu Živitel (r. Nora Twomey, 2017)

Naproti tomu film *Tátův drak* cílí hlavně na dětského diváka. Film je adaptací stejnojmenné dětské knihy od Ruth Stiles Gannett. Vypráví příběh o klukovi Elmerovi, jenž se snaží pomoci své mámě našetřit peníze na otevření nového obchodu ve městě, kam se nově přistěhovali. To ho zavede až na potápějící se divoký ostrov, kde se setká s drakem Borisem.

Vizuální stránka filmu je inspirovaná knižními ilustracemi od Ruth Chrisman Gannett. Na rozdíl ale od předchozích dětských filmů, které studio vytvořilo, se zde nesetkáme s tak výraznou stylizací inspirovanou knižní ilustrací. Přestože by film měl potenciál využívat zploštělé perspektivy typické pro ilustrace, drží se klasické formy vizuálního vyprávění, stejně jako film *Živitel*. Z výtvarné stránky se vytrácí i zdobnost a osobitější pojetí spjaté s kulturou

⁴² IFEANYI, KC. *How An Irish Animation Studio Tackled The Taliban In "The Breadwinner"*. Online. Fast Company. 2017-11-29. Dostupné z: <https://www.fastcompany.com/40497147/how-an-irish-animation-studio-tackled-the-taliban-in-the-breadwinner> [citováno 2023-08-05]

jako je tomu u filmů irské trilogie. Vizuálním stylem se tak příliš neodlišuje od aktuální seriálové animované tvorby. Na rozdíl od ostatních filmů studia odděluje reálný svět od toho magického, vizuálně i narativem. Už nedochází k jejich překrývání, tudíž jsme schopni říct, v jakém světě se zrovna pohybujeme a kdy do něj vstupujeme, čímž se vytrácí magičnost.

3.5 Charakter design

Přístup studia Cartoon Saloon k charakter designu se v základě mnoho neliší od přístupu ostatních studií jako je Disney, Pixar či Studio Ghibli. Stále vycházejí ze základních principů charakter designu, které nejvíce zpopularizoval Disney. Snaží se vytvořit nezapomenutelné, líbivé a snadno rozpoznatelné postavy, se kterými se snadno ztotožní dětský divák. Zakládají design postav na základních geometrických tvarech jako je kruh, čtverec a trojúhelník. Jsou to univerzální tvary, které v nás vyvolávají spektrum emocí. Každý tvar v nás vyvolává jiné asociace a je tedy nositelem určitého významu a myšlenky. Studio Cartoon Saloon tyto tvary vyzdvihuje a nesnaží se je ve svých designech nijak zamaskovat. Protagonisty, tedy postavy, jenž mají v divákovi vyvolávat kladný dojem zakládají na oblých, kruhových tvarech, které podle Podle Robina J.S. Sloana⁴³ evokují mládí a laskavost. Podle kontextu symbolizují buď hravost, energii, nevinnost a dětskost či pozitivitu, ladnost, soulad, rovnováhu a ochranu. Kruhové tvary jsou také podle něj často využívané u postav, které mají zaujmout mladší diváky, což v tomto případě odpovídá i cílové skupině pro které jsou tyto filmy určeny. Naproti tomu u antagonistů, kteří mají v divákovi vyvolat negativní emoce, využívají hranatých a ostře vypadajících tvarů. Sloan⁴⁴ popisuje, že trojúhelník reprezentuje energii a temperament. Často je spojován s agresí, nepřátelstvím a vášní. Nicméně, je důležité podotknout, že u některých postav dochází ke kombinaci těchto základních tvarů. Většinou se jedná o postavy jejichž záměry jsou nám zatím nejasné, nebo se v průběhu děje teprve projeví. V tomto případě pak jeden z tvarů pak vždy vizuálně převažuje nad tím druhým.

Do charakter designu se také promítá stylizace vycházející z inspiračních zdrojů – dobových a kulturních reálií, do kterých jsou jednotlivé filmy zasazeny. U filmů Tomma Moorea je to hlavně irská kultura a folklór. Zatímco u filmů Nory Twomey je to u filmu Živitel inspirace afghánskou kulturou a u filmu Tátův drak původními ilustracemi stejnojmenné knihy, která je filmu předlohou. Přesto je charakter design napříč filmy poměrně ustálený, neboť se drží stále stejných pravidel a jen přizpůsobují postavy příběhu a prostředí, ve kterém žijí.

⁴³ SLOAN, Robin J. S. Virtual Character Design for Games and Interactive Media. Online. New York: A K Peters/CRC Press. 2015. ISBN 978-1466598195 Dostupné z: <https://iusnews.ir/images/upfiles/20150918/Virtual%20Character%20Design%20for%20Games%20and%20Interactive%20Media.pdf> [citováno 2023-7-28]

⁴⁴ SLOAN, Robin J. S. Virtual Character Design for Games and Interactive Media. Online. New York: A K Peters/CRC Press. 2015. ISBN 978-1466598195 Dostupné z: <https://iusnews.ir/images/upfiles/20150918/Virtual%20Character%20Design%20for%20Games%20and%20Interactive%20Media.pdf> [citováno 2023-7-28]

3.5.1 Protagonisté

Ve všech filmech studia Cartoon Saloon jsou hlavními hrdiny děti. Z toho důvodu sdílejí protagonisté podobné vizuální rysy. V tomto případě se design příliš neliší od designu dětí v jiných animovaných filmech či dětských obrázkových knih. Postavy mají nadsazené proporce, vycházejí převážně z oblých tvarů, mají velké oči a jemné rysy ve tváři. Často se objevují kruhové tvary které, jak už bylo zmíněno, v tomto případě symbolizují mládí, dětskost a nevinnost, tudíž jsou charaktery s těmito rysy jsou vnímány jako přátelské, roztomilé a neškodné.⁴⁵ Což je pro potřeby filmu samozřejmě žádoucí. Na rozdíl od ostatních filmů ale klade studio Cartoon Saloon na použití kruhu, jakožto základního tvaru v designu protagonistů, zvláštní důraz.⁴⁶ Ale děti nejsou jedinými postavami, u kterých se motiv kruhu vyskytuje. Můžeme si ho všimnout i u mateřských figur nebo postav, které vycházejí z irské mytologie a folklóru. Zároveň je to motiv, který se objevuje napříč všemi jejich filmy, jak v charakter designu, tak i designu prostředí kde je téměř nepřehlédnutelný. Dá se tedy předpokládat, že se jedná o velmi důležitý prvek, který reprezentuje více, než jen dětskost a nevinnost. V keltské mytologii symbolizuje jednotu, bezpečí a ochranu i v těch nejtemnějších časech, což by odpovídalo i jeho užití u designu prostředí. Z toho lze tedy usoudit, že studio tedy s motivem pracuje záměrně. Jak ve své práci popisuje Nilofar Horr:⁴⁷ *„Kruhový motiv má v charakter designu konotaci nevinnosti a přírody, což souvisí i s příběhy ve filmech Cartoon Saloon, kde protagonisté a mytologické postavy jsou silně propojené s přírodou. Tento výběr designu pomáhá divákovi si vytvořit právě onu spojitost mezi protagonistou a přírodou a tím pádem i mytologickými postavami a také k vnímání přírody jako pozitivního motivu. Kromě naznačeného spojení mezi hlavním hrdinou a přírodou tato vyprávění podporují mladší publikum, aby sympatizovalo s hlavním hrdinou, jakožto symbolem dobra, a tudíž i s folklórními postavami, se kterými se protagonista stýká, a tím pádem i s kulturou, kterou reprezentují.“* Jak Horr v textu uvádí, motiv kruhu představuje i spojení s přírodou. To podporuje téma objevující se napříč filmy irské trilogie o vztahu člověka a přírody a v přeneseném významu irské mytologie a folklóru.

⁴⁵ *Why us shape language important?* Online. 21Draw. 2022-04-16. Dostupné z: <https://www.21-draw.com/why-is-shape-language-so-important/> [citováno 2023-7-28]

⁴⁶ HERR, Nilofar. *Back to the Roots: Cartoon Saloon's Revitalisation of the Irish Tradition for Younger Audiences*. Online. Vídeň, 2021. Dostupné z: <https://services.phaidra.univie.ac.at/api/object/o:1416220/get> Magisterská práce, Vídeňská univerzita [citováno 2023-08-09]

⁴⁷ Volný překlad z HERR, Nilofar. *Back to the Roots: Cartoon Saloon's Revitalisation of the Irish Tradition for Younger Audiences*. Online. Vídeň, 2021. Dostupné z: <https://services.phaidra.univie.ac.at/api/object/o:1416220/get> Magisterská práce, Vídeňská univerzita. [citováno 2023-08-09] Původní text: The circular theme in the character designs hold a connotation to innocence and nature, which would be appropriate for the narratives in Cartoon Saloon's movies where protagonists and mythological characters are strongly connected to nature. This design choice helps audiences also make the connection between the protagonist and nature, and in turn the mythical creatures, and to associate nature as a positive concept. In addition to the connection insinuated between the protagonist and nature, these narratives encourage the younger audience to empathise with the protagonist, as a symbol of good, and therefore also be more supportive of the folklore creatures that they associate with and the culture they represent.

Brendan

Použití kruhových motivů je velmi výrazné u charakteru Brendana z filmu *Brendan a tajemství Kellsu*, který je kruhovými motivy v záběru často rámován. Brendan je založen na obličejích tvarech, má hravý design, který se projevuje i v jeho charakteru – je neposedný a zvědavý. Zrzavé vlasy a světlá pleť vyobrazuje Brendana přesně podle stereotypu, který ve světě panuje o vzhledu obyvatel Irska. Jeho strohé oblečení odpovídá dobovým reáliím a zároveň poukazuje na to, že se podřizuje mnišskému způsobu života. Reprezentují ho teplé, zemité barvy, které ho jednak propojují s přírodou, ale také pomáhají divákovi si s ním snadno vybudovat vztah, neboť takovéto barvy máme spojené s přátelstvem a laskavostí.^{48;49}

Jeho design vychází ze raně křesťanského umění a *Knihy z Kellsu*, stejně jako designy pozadí. Nicméně Moore si v průběhu jeho navrhování uvědomil, že nelze použít stejný styl pro postavy i pozadí, neboť by nebylo reálné z animátorského hlediska pracovat s tak detailně propracovanými postavami. Navíc by se postavy ztrácely v podobně detailním pozadí, což by učinilo film chaotickým a špatně čitelným. Z toho důvodu má Brendan a ostatní postavy jednoduchý design, který vychází ze snadno čitelných tvarů. Když se ale postavy seskupí, mohou vytvářet tvary podobné vzorům, říká Moore.⁵⁰



Obr. 13 Ukázka raně křesťanského umění – Zázrak s chleby a rybami, cirká 520 po Kristu (bazilika S. Apollinare Nuovo, Ravenna)

V Brendanovi je patrná touha po poznání a učení se novým věcem. Práce na stavbě zdi okolo opatství, jenž nařídil jeho strýc opat Cellach, přijde Brendanovi nezajímavá a monotónní. Nikterak ho nenaplňuje. Spíše ho zajímá zakázaný svět za zdí. Na rozdíl od svého strýce, který se snaží uzavřít a ubránit před okolním světem, je Brendan ještě otevřený všemu, co mu může

⁴⁸ *The Psychology of Color: How to choose colors for your home*. Online. Custom Home Group. 2013-10-09. Dostupné z: <https://www.customhomegroup.com/blog/psychology-of-color/> [citováno 2023-07-27]

⁴⁹ HERR, Nilofar. *Back to the Roots: Cartoon Saloon's Revitalisation of the Irish Tradition for Younger Audiences*. Online. Vídeň, 2021. Dostupné z: <https://services.phaidra.univie.ac.at/api/object/o:1416220/get> Magisterská práce, Vídeňská univerzita [citováno 2023-08-09]

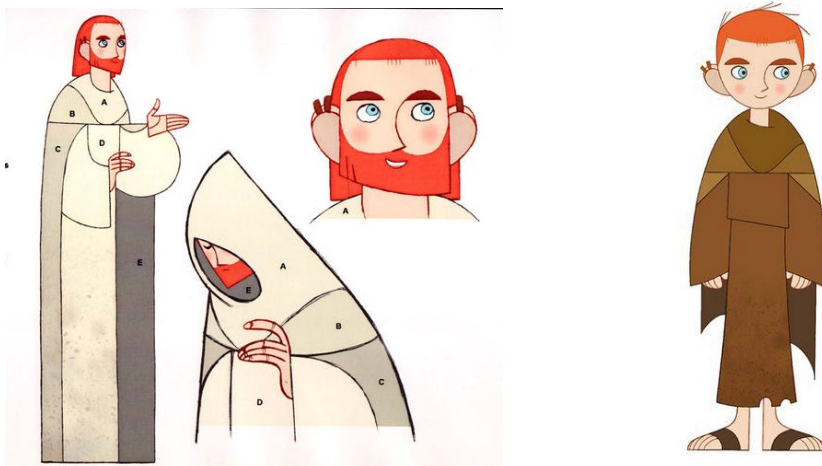
⁵⁰ SOLOMON, Charles. *Ancient book inspires classic animation of 'The Secret of Kells'*. Online. Los Angeles Times. 2010-03-31. Dostupné z: <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2010-mar-31-la-et-kells31-2010mar31-story.html> [citováno 2023-07-27]

svět nabídnout a je odhodlán svést bitvu s neznámem a svými strachy.⁵¹ To se projevuje skrze jeho zájem o umění a iluminátorství.

Na rozdíl od ostatních protagonistů irské trilogie Brendan (ještě společně s Benem z Písně moře) nemá či nepřebírá podobu mytologické bytosti v rámci jeho charakterového vývoje. Jeho charakterový vývoj je znázorněn skrze jeho vnímání světa – to je naznačeno skrze prostředí ve kterém se nachází, neboť v průběhu filmu je patrné, jak se v něm probouzí fantazie a inspirace, která hraje důležitou roli na jeho životní cestě. Tato proměna se odehrává za podpory Aidana, mistra iluminátora, který Brendana nabádá, aby porušil nařízení svého strýce o zákazu vycházet za brány opatství. Brendan tedy na jeho popud vkročí do lesa a začne kde se poprvé setkává s keltskou kulturou a mytologií, kterou přijímá a využívá k dokončení *Knihy z Kellsu*, největšího uměleckého díla v Irských dějinách. Bez vlivu keltské kultury by knihu nikdy nedokončil, ve filmu je tím poukazováno na všudypřítomné prolínání se vlivů keltské a křesťanské kultury na území Irska, což je to, čemu se paradoxně jeho strýc bránil.

Na konci filmu se setkáváme s dospělým Brendanem, který procestoval celé Irsko a dokončil *Knihu z Kellsu*. Jeho design odráží i jeho charakterový vývoj, kterým za tu dobu prošel a značně se značně liší od toho původního. Už to není malý kluk, nýbrž dospělý muž, což primárně znázorněno změnou proporcí těla. Nicméně, jeho proporce jsou značně nadsazené a idealizované. Přibližují se proporcím používaných pro vyobrazování řeckých bohů, kde poměr hlavy vůči tělu je zhruba osm hlav namísto realistických šesti až sedmi a půl. To dodává Brendanovi až nadpozemský vzhled.

⁵¹ SPARTZ, James T. *The Secret of Kells: Through a Forest of Darkness and Light*. Online. Project Muse. 2015-11-03. Dostupné z: <https://muse.jhu.edu/article/614512> [citováno 2023-08-04]



Obr. 14;15 Vlevo: Dospělý Brendan, vpravo: mladý Brendan

Saoirse a Ben

Saoirse je nejmladší postavou ze všech filmů. Podobně jako u ostatních postav je její design velmi zřetelně založen na kruhovém motivu, který v tomto případě vyzdvihuje její dětskost a nevinnost. Motiv kruhu v případě Saoirse také nejspíše souvisí s tím, že je mytologickou bytostí, selkie. Selkie jsou mýtické bytosti z folklórního vyprávění a v Irsku jsou legendy o nich hojně rozšířené v pobřežních městech, kde se lovili tuleni. Jak píše o selkie ve své práci Madison Hazen: ⁵² *V keltské i irské mytologii, je selkie tuleň, který umí vysvléct svou kůži a proměnit se v lidskou ženu. Příležitostně vylézají na břeh, aby svedly muže a utekly zpět do moře, jen co otěhotní. V tomto bodě se jednotlivé příběhy rozcházejí. V některých případech selkie po sobě zanechá dítě, aby se o něj postaral otec, kdežto v jiných příbězích se navrátí do moře ještě před porodem.* V její tulení podobě je totiž kruhový design a oblé tvary ještě patrnější než v její lidské podobě. Podle Horr, ⁵³ která se tímto tématem také zabývá, může být dalším důvodem pro užití kruhového motivu v jejím designu i její role jakožto prostředníka mezi světem reálným a světem mytologických bytostí, neboť i u nich se vyskytuje výrazné užití kruhového tvaru. Tuto teorii podporuje i Hazen⁵⁴ tvrzením, že v irském

⁵² Volný překlad z: HAZEN, Madison. *The Stories of the Wild: Irish Mythology and Sacred Nature as Represented in the Film Song of the Sea*. Online. Dostupné z: https://www.academia.edu/36211377/Stories_of_the_Wild_Irish_Mythology_and_Sacred_Nature_as_Represented_in_the_Film_Song_of_the_Sea Původní text: In

both Celtic and Irish mythology, a selchie is a seal that can shed its skin to turn into a human woman. Occasionally, they come ashore and woo men, only to disappear after becoming pregnant. At this point, the stories surrounding selchies diverge. In some cases she will leave behind the child for the father to raise, whereas in other tales she will return to the sea before giving birth or with the newborn. [citováno 2023-08-09]

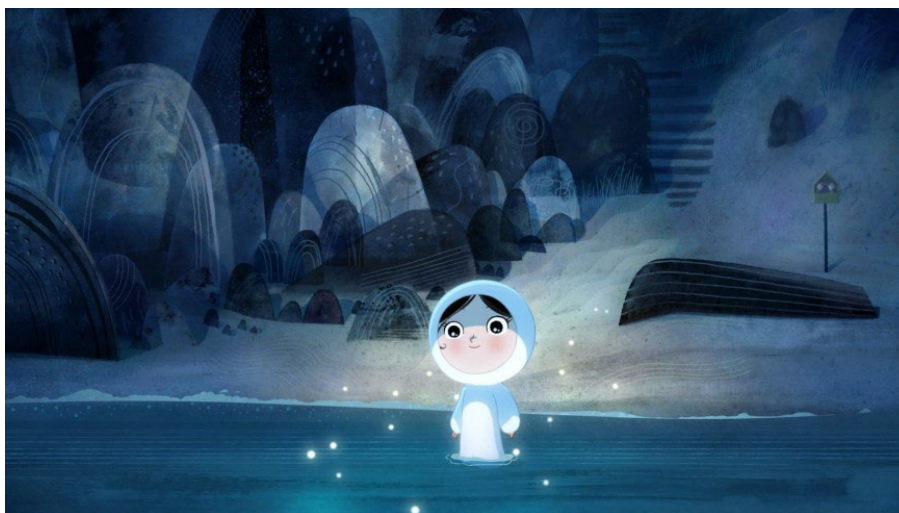
⁵³ HERR, Nilofar. *Back to the Roots: Cartoon Saloon's Revitalisation of the Irish Tradition for Younger Audiences*. Online. Vídeň, 2021. Dostupné z: <https://services.phaidra.univie.ac.at/api/object/o:1416220/get> Magisterská práce, Vídeňská univerzita [citováno 2023-08-09]

⁵⁴ HAZEN, Madison. *The Stories of the Wild: Irish Mythology and Sacred Nature as Represented in the Film Song of the Sea*. Online. Dostupné z: https://www.academia.edu/36211377/Stories_of_the_Wild_Irish_Mythology_and_Sacred_Nature_as_Represented_in_the_Film_Song_of_the_Sea

folklóru selkie fungují jako prostředníci mezi světem lidským a světem Tír na nÓg (Označení Onoho světa v irské mytologii⁵⁵), který patří magickým bytostem.

Saoirse je svým vzhledem velmi podobná své matce, která je též selkie. Obě jsou bledé a mají výrazné tmavé oči a vlasy. Dokonce sdílejí i stejnou barevnou paletu teplých růžových odstínů, které jim dávají dojem něžnosti, křehkosti a zranitelnosti. Ostatně mnoho postav takto na Saoirse nahlíží.

Pro život Saoirse je důležitý její tulení kůže, která jí umožňuje proměnit se v tuleně. Ten je bílé barvy, čímž se odlišuje od ostatních, šedivých tuleňů. To vyvolává pocit výjimečnosti a zároveň symbolizuje nevinnost. Ztráta kůže představuje pro Saoirse smrtelné nebezpečí, neboť začne strádat z nedostatku vody a pomalu umírat. Podle Clarissy P. Estés,⁵⁶ která selkie popisuje ve své knize *Ženy, které běhaly s vlky*, kůže symbolizuje vnitřní osobnost člověka, jeho duši. Tudíž při její ztrátě dojde i ke ztrátě osobnosti. To je vysvětlením proč Saoirse ve filmu nemluví, přestože jí je už šest let. Otec jí totiž sebral kožich, ze strachu, aby o ní nepřišel stejně jako o její matku, která se vrátila do moře po jejím narození. Ztráta kožichu se na Saoirse projevuje i vizuálně. Postupně bledne a slábne, až se objeví bílý pramínek vlasů, jež signalizuje její chátrající zdravotní stav. Při jehož zhoršení pak dojde ke kompletní ztrátě barvy celé postavy.



Obr. 16 Saoirse v tulením kožichu. Ukázka z filmu *Píseň moře* (r. Tomm Moore. 2014)

Ben je starší bratr Saoirse, z toho důvodu vychází z podobného tvaru. Ale na rozdíl od Saoirse se mimo kruhu v jeho designu objevují i čtvercové tvary. Ty reprezentují sílu, stabilitu, řád, ale také tvrdohlavost.⁵⁷ Nejpatrnějším čtvercovým tvarem je plovací vesta. Z počátku se může jevit jako funkční prvek, který chrání Bena před utonutím, neboť z úvodu filmu je patrné,

⁵⁵ *Tír Na nÓg*. Online. Wikipedia. 2021-09-14. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Tír_na_nÓg [citováno 2023-7-31]

⁵⁶ ESTÉS, Clarissa Pinkola, PhD. *Ženy které běhaly s vlky*. Praha: Pragma v kooperaci s Knižním Klubem, 1999. ISBN: 80-7205-648-4 (PRAGMA) ISBN:80-242-0235-2(KNIŽNÍ KLUB)

⁵⁷ SLOAN, Robin J. S. *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. Online. New York: A K Peters/CRC Press. 2015. ISBN 978-1466598195 Dostupné z:

<https://iusnews.ir/images/uploads/20150918/Virtual%20Character%20Design%20for%20Games%20and%20Interactive%20Media.pdf> [citováno 2023-7-28]

že má strach z vody, a neumí plavat. V průběhu filmu se ale ukáže, že má pro něj i jiný význam. Nosí ji totiž i ve městě a v přírodě, kde mu nehrozí žádné nebezpečí související s vodou. Vesta se tak jeví, společně ještě s pláštěm, jako zbroj, kterou si Ben bere na cestu za dobrodružstvím. Je to i forma ochrany, která mu dává pocit bezpečí před okolním světem – funguje jako štít, který jej ochraňuje před emocionálním traumatem. Je totiž patrné, že od truchlícího otce se mu nedostává příliš pozornosti a mnoho pochopení nenachází ani u babičky. Zároveň se vyrovnává se ztrátou matky, z čehož pramení i jeho ne příliš vřelý vztah k sestře. Nechce nikoho pustit do svého nitra. Pochopení nachází jen u svého psa Cú.

Když si ale uvědomí, že jeho sestra je ve smrtelném nebezpečí, obava z její ztráty, kterou prožil odchodem matky, v něm vyvolá odvahu čelit svým strachům. Odloží vestu a skočí do rozbouřeného moře, jen aby vylovil její tulení kůži. Sundáním vesty se stane zranitelným, ale zároveň to vede k nápravě jeho vztahu s otcem a Saoirse.

Ben je v příběhu jediným ve filmu, který nemá mytologický protějšek, jako ostatní postavy. Jeho charakter má ale mýtický význam. Podle Hazen⁵⁸ představuje ideálního keltského hrdinu, který se vydává na podivuhodnou cestu, aby zachránil svou sestru.



Obr. 17 Saoirse a Ben. Ukázka z filmu *Píseň moře* (r. Tomm Moore, 2014)

Robyn

Robyn Godfellowe je hlavní postavou filmu *Vlkochodci*. Jak už jsem zmiňovala v předchozí kapitole, děj filmu se odehrává ve městě Kilkenny za dob nadvlády Anglické republiky (1649-1653 a poté 1659-1660) kdy Irsko podlehl Britské kolonizaci na dlouhá staletí. Moc dobyvatelů se soustředila ve městech a z toho důvodu je město vizuálně odlišeno od krajiny, do které je zasazeno skrze dřevorezovou stylizaci. Té podléhají i obyvatelé města. Je to stylizace založená na jistých, pevných linkách a hranatých geometrických tvarech, a tak

⁵⁸ HAZEN, Madison. *The Stories of the Wild: Irish Mythology and Sacred Nature as Represented in the Film Song of the Sea*. Online. Dostupné z: https://www.academia.edu/36211377/Stories_of_the_Wild_Irish_Mythology_and_Sacred_Nature_as_Represented_in_the_Film_Song_of_the_Sea [citováno 2023-08-09]

umocňuje striktnost podmínek, ve kterých pod nadvládou Lorda Protektora obyvatelé žijí a mezi nimi i Robyn. Robyn je jedinou postavou mezi protagonisty, jejíž charakter design v průběhu filmu prochází obměnou. Na začátku jsou v jejích rysech potlačeny oblé tvary, objevuje se naopak motiv trojúhelníku a hranatosti v podobě její kápě. Tato volba má své opodstatnění. Trojúhelníkovitý tvar totiž reprezentuje charakter Robyn a její hodnoty, které zastává na začátku filmu. Podle Sloana⁵⁹ trojúhelníky, přestože typicky poukazují na agresi a nepřátelskost, mohou také reprezentovat stabilitu a sílu. A tyto vlastnosti se u Robyn projeví postupně v průběhu filmu, kdy její rysy nabývají oblých kruhových tvarů, tak jak se mění její postoj vůči cílům dobyvatelů po setkání s lesními bytostmi. Z počátku Robyn svým hranatým vzhledem v lese plném organických tvarů a jemných, až skicovitých linek působí jako vetřelec.



Obr. 18 Vizuální kontrast mezi Robyn a lesem. Ukázka z filmu *Vlkochodci* (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)

Až po setkání se s Mebh a po odhalení své vlčí podoby, se začne vzhled Robyn měnit. Tím je, kromě její přeměny ve vlkochoďce, vyjádřeno její splynutí s irskou kulturou a s tím spojené pochybnosti ohledně jejího dosavadního přesvědčení o světě, ve kterém žije. Změna je ale pozvolná, nejdříve pouze odloží kápi, čímž ihned získá o něco zaoblenější tvar. Postupně se ale její výtvarná stránka oprostí od dřevořezu a pevná dřevořezová linka se promění ve jemnou skicovitou linku, která je příznačná pro design lesa a jeho obyvatel. Změnu můžeme i zpozorovat skrze účes Robyn. Na začátku filmu nosí vlasy sčesané do copu, což evokuje spořádanost, nicméně v průběhu filmu začne nosit rozpuštěné vlasy, které jsou sice z počátku hranaté, ale postupem času nabydou organického tvaru. Což podporuje její distancování se od města a vzdávání se řádu a poslušnosti, která se v tu dobu od ženy očekávala.

⁵⁹ SLOAN, Robin J. S. *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. Online. New York: A K Peters/CRC Press. 2015. ISBN 978-1466598195 Dostupné z: <https://iusnews.ir/images/upfiles/20150918/Virtual%20Character%20Design%20for%20Games%20and%20Interactive%20Media.pdf> [citováno 2023-7-28]



Obr. 19 Robyn procházející vizuální změnou. Ukázka z filmu *Vlkočodci* (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)

Parvana

Podobně jako Robyn má Parvana ve filmu *Živitel* ostřejší rysy v obličejí než ostatní protagonisté. Jednak je to nejspíše proto, že film míří na starší publikum než filmy předchozí, ale je to i způsob, jak vyjádřit předčasnou ztrátu dětské naivity a bezstarostnosti u Parvany. V jejím vzhledu se odráží její nepřiliš jednoduchý život, neboť se ve filmu vyrovnává s úmrtím bratra a následně se ztrátou otce a musí převzít roli živitele rodiny. I ona je zobrazená v kruhových tvarech, nejvíce je to patrné na začátku v její dívčí podobě, kdy si ještě neostříhala dlouhé, vlnité vlasy, aby se mohla vydávat za chlapce.



Obr. 20;21 Parvana. Ukázka z filmu *Živitel* (r. Nora Twomey. 2017)

Elmer

Nepřiliš lehkým obdobím si prochází i Elmer, dětský hrdina z filmu *Tátův drak*. Předlohou jeho vzhledu byly ilustrace od Ruth Chrisman Gannett která knihu, ze které příběh vychází, ilustrovala. Jeho charakter design opět využívá kruhových a oblých tvarů. Jeho silueta se podobá Benovi z *Písně moře*.



Obr. 22 Elmer. Ukázka z filmu *Tátův drak*. (r. Nora Twomey, 2022)

Mytologické a folklórní bytosti

Mytologické a folklórní bytosti hrají důležitou roli ve filmech irské trilogie. Jak ve své práci uvádí Horr:⁶⁰ „Ve filmech irské trilogie se setkáváme s mytologickými bytostmi. Ty vizuálně reprezentují starobylou kulturu a příběhy, což umožňuje divákovi si s nimi vytvořit emocionální vazbu, a tak i snáze pochopit jejich poselství v příběhu. Vzhledem k jejich důležitosti ve filmech jsou záměrně designované tak, aby působily přívětivě a vřele, a tudíž si s nimi diváci vytvořili pozitivní asociaci.“ Proto, stejně jako protagonisté, vycházejí z kruhového tvaru, který v tomto případě také odkazuje na jejich spojení s přírodou.

Aisling, ochránkyně lesa ve filmu *Brendan a tajemství Kellsu* ztělesňuje pohanskou kulturu. Vizuálně má blízko k postavě iluminátora Aidana a kočce Pangour Bán, se kterými jí spojuje bílá barva a pozitivní vliv na Brendana. Dokáže na sebe brát podobu divé zvěře, ve filmu je k vidění v podobě ryby, jelena či vlka. Podobu mezi člověkem a vlkem dokáže měnit i Mebh a Moll z filmu *Vlkochodci*. Ty ve filmu, stejně jako Aisling, ztělesňují starobylou kulturu a spjatost lidí s přírodou. Mebh a Moll výrazně vycházejí z kruhového tvaru, do kterého jsou i často komponovány. Tím jsou ve vizuálním kontrastu s hranatými obyvateli města Kilkenny. Moll lze přirovnat k irské bohyni Danu, matku božského rodu Tuatha Dé Danann, který byl známý pro své nadlidské schopnosti. Společně s Mebh představují mocné a divoké ženy, což je v naprostém rozporu s puritánskými hodnotami, které panují ve městě. Moll a Mebh tak reprezentují utiskované irské tradice a náboženství.⁶¹

⁶⁰ Volný překlad z: HERR, Nilofar. *Back to the Roots: Cartoon Saloon's Revitalisation of the Irish Tradition for Younger Audiences*. Online. Vídeň, 2021. Dostupné z:

<https://services.phaidra.univie.ac.at/api/object/o:1416220/get> Magisterská práce, Vídeňská univerzita. Původní text: The narratives of Cartoon Saloon's Irish trilogy strongly incorporate Irish folklore characters. These characters function as a visual representation of old beliefs and stories, which allow the audience to be able to more clearly connect and empathise with the old culture and beliefs and more easily comprehend the message that the movies try to communicate: the importance of the preservation of these stories and beliefs. Given their importance in the films, their designs are intentionally made to be welcoming and warm to create a positive association in the minds of the audience. [citováno 2023-08-09]

⁶¹ SOLOMON, Charles. *The Art of Wolfwalkers*. Harry N. Abrams, 2020. ISBN-13: 978-1419748059



Obr. 23 Mebh a Moll. Ukázka z filmu *Vlkochodci* (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)

Ve filmu *Píseň moře* je těchto postav hned několik. Kromě selkie se můžeme setkat s Velkým Seanachaím, irským lidovým vypravěčem, který upadá v zapomnění podobně, jako příběhy, které vypráví, neboť irská populace už o ně nejeví zájem.⁶² Jeho podoba s Danem z trajektu, není náhodná. Každá z mytologických bytostí má ve filmu svůj lidský protějšek. Truchlícímu otci Conorovi je mytologickým protějškem bůh moře Mannanán Mac Lir, kterého pro jeho smutek nad ztrátou lásky proměnila jeho matka Macha v kámen, aby nemusela snášet jeho utrpení.⁶³ A Macha, soví čarodějnice, která zbavuje ostatní bytosti trápení tím, že je promění v kámen a schová jejich emoce do sklenice, představuje paralelu s babičkou Bena a Saoirse. Ta se pokouší udělat to samé tím, že se rozhodne odvézt děti k sobě domů, aby je ochránila před depresivním otcem. Z toho důvodu mají mytologické bytosti s jejich lidskými protějšky stejné rysy.

⁶² HERR, Nilofar. Back to the Roots: Cartoon Saloon's Revitalisation of the Irish Tradition for Younger Audiences. Online. Vídeň, 2021. Dostupné z: <https://services.phaidra.univie.ac.at/api/object/o:1416220/get> Magisterská práce, Vídeňská univerzita [citováno 2023-08-09]

⁶³ HAZEN, Madison. *The Stories of the Wild: Irish Mythology and Sacred Nature as Represented in the Film Song of the Sea*. Online. Dostupné z: https://www.academia.edu/36211377/Stories_of_the_Wild_Irish_Mythology_and_Sacred_Nature_as_Represented_in_the_Film_Song_of_the_Sea [citováno 2023-08-09]



Obr. 24 Podoba Conora s Mac Lirem. Ukázka z filmu *Píseň moře* (r. Tomm Moore. 2020)

3.5.2 Antagonisté

Design antagonistů vychází z čtvercových a trojúhelníkových tvarů. Mají omezenou barevnou paletu, ve které převažují tmavé odstíny. Pro umocnění jejich vzhledu a moci jsou často vyobrazováni z pohledu. S tím se pojí i použití lineární perspektivy, která se ve filmech zpravidla objevuje jen v případech nebezpečí.

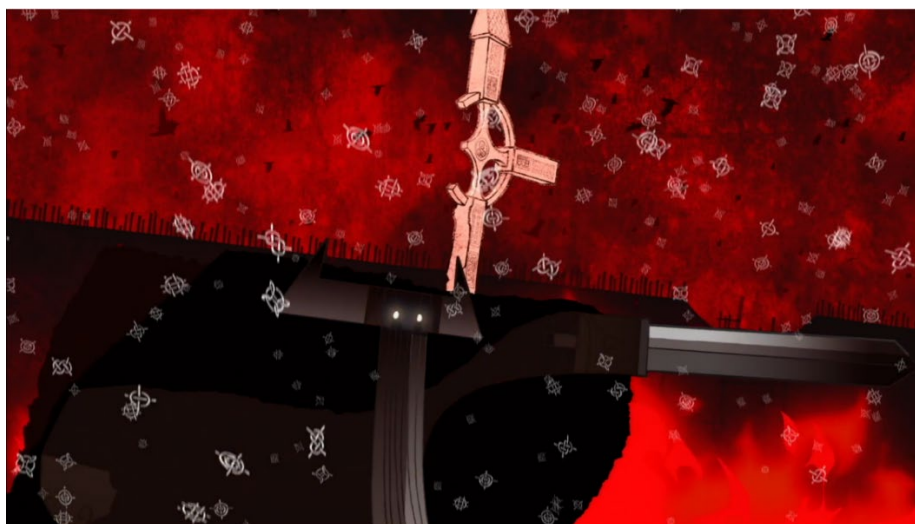
Vikingové jsou ve filmu *Brendan a tajemství Kellsu* prezentováni téměř jako nelidské bytosti toužící po válce a smrti. Působí mohutným dojmem, skládají se z hranatých a ostrých tvarů. Téměř nikdy jim není vidět do tváře, jsou vyobrazováni jen v siluetách. Jejich siluety dominují helmy s obřím rohy, které jim spolu se svítícíma očima dodávají děsivého vzezření. To je podpořeno i tím, že namísto slov vydávají jen chrčivé zvuky. Podle Moora mají být chladní, neosobní a děsiví, tak jak by si je představovalo dítě ve středověku. Jejich vzhled a představa o nich vychází z historek a bájí, které se v té době o nich tradovaly, namísto skutečného popisu Vikingů. Představují temnotu a jsou spíše přírodní silou než lidskými postavami.⁶⁴ Ačkoli do opatství vtrhnou až ke konci filmu, jejich přítomnost je vyobrazena vránami, které kolem opatství krouží a příběhy, které se o nich vyprávějí. V nich jsou vyobrazeni v černých siluetách na červeném pozadí, jak vraždí a ničí vše co jim přijde do cesty. To nemá daleko od reality, neboť když napadnou opatství, tyto příběhy se potvrdí. Vyobrazení násilí a surovosti, kterou Vikingové páchají, není nijak cenzurováno. Vidíme trauma a destrukci, před kterou nemají obyvatelé opatství kam utéct. Podle Horr⁶⁵ je násilí ve filmech studia Cartoon Saloon nejvíce zřejmá kritika kolonialismu. Studio se totiž toto trauma, které kolonialismus přináší, nesnaží cenzurovat, ale naopak jej vyobrazuje se vši surovostí, ve srovnání s ostatními animovanými filmy pro děti, které na toto téma také narážejí.

⁶⁴ MOORE, Tomm; STEWART, Ross. *Designing the Secret of Kells*. Cartoon Saloon, 2014. ISBN-13: 978-0992916305

⁶⁵ HERR, Nilofar. Back to the Roots: Cartoon Saloon's Revitalisation

of the Irish Tradition for Younger Audiences. Online. Vídeň, 2021. Dostupné z:

<https://services.phaidra.univie.ac.at/api/object/o:1416220/get> Magisterská práce, Vídeňská univerzita [citováno 2023-08-09]



Obr. 25 Vikingové. Ukázka z filmu *Brendan a tajemství Kellsu* (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009)

S kolonialismem je spjatý i Lord Protektor z filmu *Vlkočodci*. Ten představuje historickou postavu Olivera Cromwella, který pohlížel na Irsko jako zemi plnou rebelů žijících v lese a připravených zaútočit. A protože věřili na příběhy o vlčích lidech, vílách a dalších mytologických bytostech, byl to pro Cromwella důvod k „civilizování“ této země, bral to jako svou náboženskou povinnost.^{66,67} Lord Protektor je charakterizován hranatými a robustními tvary, ale narozdíl od Vikingů už nepůsobí tak hrůzostrašně a nelidsky, neboť je mu vidět do tváře. Oblečení a ponuré barvy, ve kterých je zachycen odpovídají dobovému oděvu puritánů, ke kterým se Cromwell hlásil. Výtvarným stylem podléhá stylizaci dřevořezu. Tvoří ho přesné, rovné linky, které zvýrazňují jeho hranatý tvar daný zbrojí, kterou nosí. Často je vyobrazován z pohledu, jak sedí na koni, což evokuje sílu a moc. To také naznačuje jeho vysoké postavení ve společnosti.



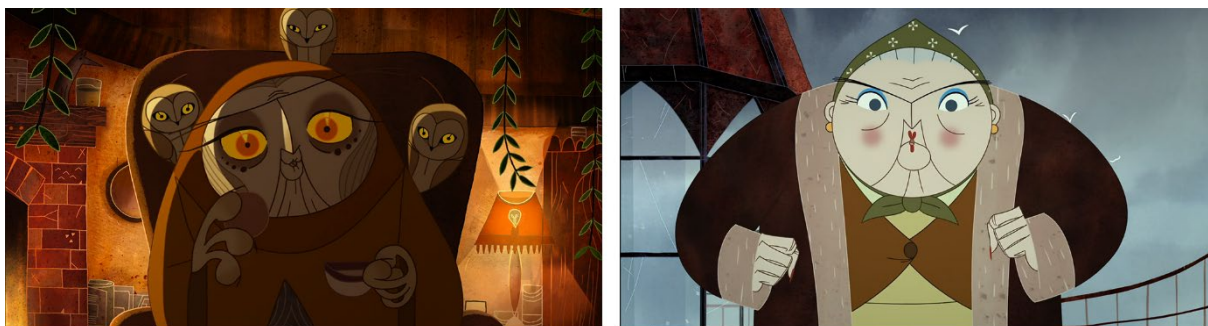
Obr. 26 Lord Protektor. Ukázka z filmu *Vlkočodci* (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)

⁶⁶ ORDOÑA, Michael. 'Wolfwalkers' wraps a story of a unique friendship around troubling Irish history. Online. Los Angeles Times. 2021-01-25. Dostupné z: <https://www.latimes.com/entertainment-arts/awards/story/2021-01-25/wolfwalkers-animated-feature-thom-moore-ross-stewart> [cit. 2023-08-05]

⁶⁷ SOLOMON, Charles. *The Art of Wolfwalkers*. Harry N. Abrams, 2020. ISBN: 978-1419748059

Jediným antagonistou, který není vykreslený v hranatých tvarech je Macha. Soví čarodějnice, která zbavuje bytosti emocí, čímž je proměňuje na kámen. Její design je naopak kruhového tvaru, čímž evokuje spíše kladnou postavou než zápornou. Vychází z designu babičky, která s ní sdílí mnoho charakterových rysů. Vzhledem tak má blíže k mateřské figuře. V tomto případě volba jejího designu nejspíše vychází z její osobnosti. Není totiž zápornou postavou v pravém slova smyslu, jako třeba Vikingové nebo Lord Protektor. To, co koná vychází z jejího přesvědčení, že pomáhá ostatním, ale neuvědomuje si, že tato představa je trochu pomýlená a namísto toho koná více zla než užitku.⁶⁸ Když s ní někdo nesouhlasí, dokáže se v okamžiku proměnit z hodné a starostlivé na výhružnou a bezcitnou. Stejně jako postava babičky má pocit, že ví, co je pro ostatní nejlepší.

Ani babička nestrpí žádné negativní emoce. I z toho důvodu je nejspíše vyobrazována v negativním světle, neboť děti s ní nemají nejvřelejší vztah. Při jejím příjezdu k majáku se na ni děti netěší a babička tak působí jako nezvaný host. Je v kontrastu s prostředím přírody, hnědé auto a čoud z výfuku, který za sebou zanechává špínu, odkazuje na město, ze kterého babička pochází. Což je i místo, kde už nikdo nevěří na folklórní a mytologické bytosti. Toto vytváří další konflikt v jejich vztahu. Macha tak jenom ztělesňuje to, jak děti babičku vnímají – jako bezcitnou, přestože doopravdy taková není. To se projeví i ke konci poté co Saoirse vypustí všechny uzamčené emoce ze sklenic a Macha opět procitne. Lituje toho, co udělala a pomůže Benovi zachránit Saoirse.



Obr. 27;28 Design Machy a babičky. Ukázka z filmu *Píseň moře* (r. Tomm Moore, 2014)

3.6 Design prostředí

Design prostředí je nejvýraznějším prvkem ve filmech studia Cartoon Saloon. Stylizovaná výtvarná stránka vychází z ilustrátorského přístupu. Pozadí ve filmu tak místy připomínají spíše ilustrace, pro které je typická práce se zploštělou perspektivou, která umožňuje do obrazu zakomponovat více informací. Ve výtvarném zpracování jednotlivých filmů se promítají vlivy irské kultury s ohledem na téma a dobové zasazení filmu.

⁶⁸ HERR, Nilofar. Back to the Roots: Cartoon Saloon's Revitalisation of the Irish Tradition for Younger Audiences. Online. Vídeň, 2021. Dostupné z: <https://services.phaidra.univie.ac.at/api/object/o:1416220/get> Magisterská práce, Vídeňská univerzita [citováno 2023-08-09]

Jak již bylo zmíněno, Moore se ve svých filmech zabývá vztahem člověka a přírody. To se odráží i v designu prostředí, kde město a přírodu zachycuje většinou v kontrastu, téměř jako by to byly dva odlišné charaktery. Pro město volí spíše hranaté tvary jako je čtverec a trojúhelník v kombinaci s ponurými a studenými barvami, zatímco přírodu vykresluje kruhovými a organickými tvary v kombinaci s živou barevnou paletou. Tento rozdílný způsob vyobrazování města a přírody naznačuje, že město se pojí s antagonistickými postavami a příroda naopak s protagonisty a mytologickými bytostmi.



Obr. 29;30;31;32 Příklad zploštělé perspektivy. Ukázka z filmů: vlevo: *Vlkochodci* (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020), vpravo: *Píseň moře* (r. Tomm Moore, 2014), dole: *Brendan a tajemství Kellsu* (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009)

3.6.1 Město

Město je napříč všemi filmy vyobrazováno spíše v negativním světle. Často je zobrazeno v ponurých studených barvách, jako nehostinné, a ne příliš pěkné místo. Je to prostředí, ve kterém dochází ke ztrátě kulturní identity.

Město Kilkenny ve filmu *Vlkochodci* na první pohled zaujme svou hranatostí a geometrickým uspořádáním. Domy, tak jako celé město, se skládají z hranatých tvarů. Středověké hrázděné budovy, ze kterých vizuální stránka domů vychází, tento hranatý a jasně uspořádaný vzhled ještě podporuje. Těžko bychom se zde dohledali nějakých organických tvarů. Hranatí jsou totiž i obyvatelé města. Dokonce i oheň ve městě hoří hranatě. Tento dojem je ještě umocněn výtvarným provedením, které je inspirováno dřevořezem, který byl v té době populární. Pro ten jsou typické ostré, tlusté a přesné linky. Město i jeho obyvatelé tak působí ploše a zkosnatěle. Kontrast s okolním lesem je ještě podpořen barevnou paletou města, kde převládají studené barvy jako je modrá, béžová a hnědá. Takto zvolený výtvarný přístup dodává městu pocit rigidnosti a podřízení se systému, což odráží vliv kolonialismu za doby Cromwellovy nadvlády.



Obr. 33 Kilkenny. Ukázka z filmu *Vlkochodci* (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)

V *Písni moře* není na první pohled tak zřetelný kontrast ve stylizaci města a přírody jako je tomu ve filmu *Vlkochodci*. Nejnápadnější rozdíl je v barevné paletě města oproti přírodě. Dublin je vyobrazen v ponurých, hnědých a šedavých barvách, plný aut a téměř bez zeleně. Město založeno na geometrických tvarech, jako ve filmu *Vlkochodci*, ale nepůsobí v rámci výtvarného provedení tak odlišně. Všudypřítomné jsou komíny, ze kterých se kouří, a mezi nimi a domy se povaluje mlha či smog. Jediným místem kde ve městě vidíme alespoň trochu k světu vypadající zeleň je kruhový objezd plný keřů, který je zároveň úkrytem nadpřirozeným bytostem. Podobná ponurá atmosféra panuje i v domě babičky. V jejím obývacím pokoji převažují studené zelné barvy a čtvercové a obdélníkové tvary. Na rozdíl od domova Bena a Saoirse, ve kterém převažují kruhové tvary a teplá barevná paleta, babiččin dům nepůsobí tak útulně a vřele.



Obr. 34 Dublin. Ukázka z filmu *Píseň moře* (r. Tomm Moore. 2014)

Podobným přístupem k zachycení města přistupuje i Twomey. Ve filmu *Tátův drak* je město vykresleno jako chladné, nehostinné místo plné uspěchaných lidí. Zde sice město není

vyobrazováno v kontrastu s přírodou, ale v protikladu s malým prosluněným městečkem a jeho přívětivými obyvateli ze kterého Elmer pochází.

Jediným filmem, kde město není vyobrazeno vyloženě negativně je Živitel. Zde Twomey zvolila poměrně realistický přístup k zachycení města. Inspiruje se reálným Kábulem, jeho krásnou i ošklivou stránkou. Ve městě je vidět nedávná přítomnost války a chudoba. Město je tónované do béžových, šedých a oranžových barev, které jsou často spojovány s pouští a středním východem. Jeho barva se však mění podle aktuálního emočního rozpoložení Parvany.

3.6.2 Příroda

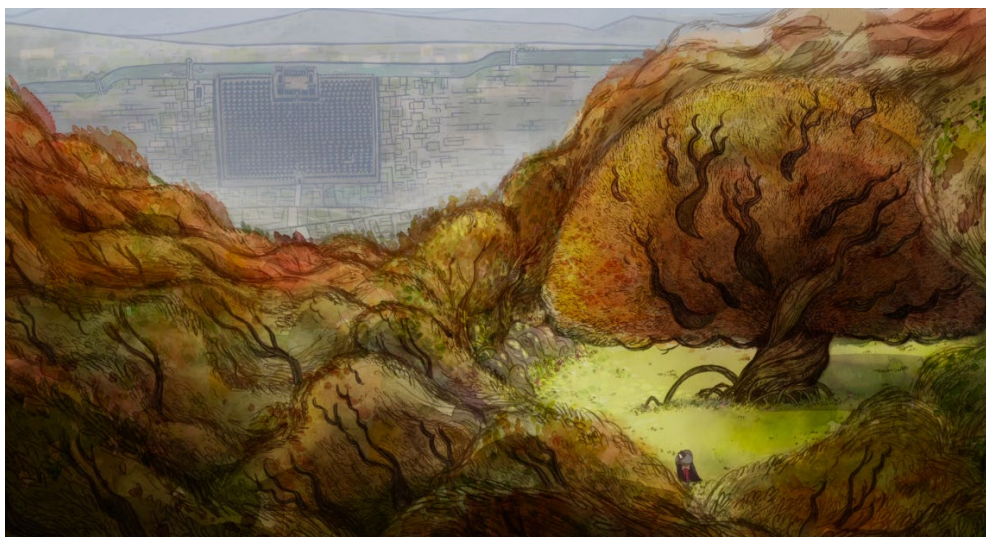
Přítomnost přírody je nepřehlédnutelná ve všech filmech irské trilogie. Na rozdíl od města je vyobrazována pozitivně. Je místem kde žijí mytologické bytosti a kde se odehrává všechna magie. Zároveň je ale ničena a zabírána lidmi, kteří jí vnímají jako nepřátelskou a nebezpečnou, neboť jim brání v rozvoji civilizace, což je znázorněné ve filmu Vlkochodci a Píseň moře. Výtvarné pojetí přírody se v každém filmu liší, ale zpravidla je tvořena organickými tvary a reprezentuje ji barevná paleta plná zemitých odstínů. Ráz přírody vychází z irské krajiny.

Ve filmu Brendan a tajemství Kellsu je příroda ještě s člověkem úzce spjata, přestože je tam patrná snaha ze strany opata Cellacha se od ní distancovat. Cellach buduje zeď kolem opatství nejen proti nájezdům Vikingů, ale i z obav z neznámého prostředí lesa, kterým je opatství obklopeno, jenž je domovem divé zvěře, mytologických bytostí a magie. Pro oddělení těchto dvou světů se tvůrci rozhodli pro využití vizuálního kontrastu tvarů mezi opatstvím a lesem. Les je složen z organických tvarů a hýří ornamenty, které vycházejí z keltské mytologie. Působí tak až magickým dojmem. Zatímco opatství působí spíše stroze, skládá se z jednoduchých geometrických tvarů, linií a křivek, což podporuje striktnost a řád, který tam pod vedením opata Cellacha panuje. Jediným místem, kde se tyto dva motivy prolínají je skriptorium. V něm, jako jediném uprostřed opatství, najdeme z počátku nenápadné keltské ornamenty, které v průběhu filmu začneme Brendanovými očima vnímat jako zdroj inspirace při iluminování rukopisů.



Obr. 35 Les. Ukázka z filmu *Brendan a tajemství Kellsu* (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009)

Tak jako v *Brendanovi a tajemství Kellsu* je i ve *Vlkochodcích* les nejdříve prezentován jako nebezpečné místo. Avšak poté co Robyn zjistí, že tomu tak není, stává se z něj magické místo, které je domovem utiskovaných mytologických bytostí. Na rozdíl od města je les založený na oblých a organických tvarech a teplé barevné paletě. Obrysové linky jsou skicovitě a nejsou tak výrazné jako v případě *dřevořezu*.



Obr.36 Les. Ukázka z filmu *Vlkochodci* (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)

Ve filmu *Píseň moře* je příroda je výrazně spojována s magií. Kouzelný svět se ve filmu vyskytuje poblíž přírody. To je nejlépe patrné ve městě, kde jeho šedavá a ponurá barevnost je v kontrastu s rozkvetlou květinou, která na rozdíl od okolí hýří barvami.⁶⁹ Okolo květiny se srocují světýlka, jenž symbolizují magii. Stejně tak jako u kruhového objezdu plného keřů, které

⁶⁹ HAZEN, Madison. *The Stories of the Wild: Irish Mythology and Sacred Nature as Represented in the Film Song of the Sea*. Online. Dostupné z: https://www.academia.edu/36211377/Stories_of_the_Wild_Irish_Mythology_and_Sacred_Nature_as_Represented_in_the_Film_Song_of_the_Sea [citováno 2023-08-09]

jsou posledními zbytky alespoň trochu k světu vypadající zeleně ve městě. Ten slouží jako úkryt nadpřirozeným bytostem. Přírodu tak lze vnímat jako posvátné místo. Čím více se vzdalujeme od města, tím více je to patrné. Všudypřítomné jsou sochy bůžků a keltské motivy či svatyně někde na venkově uprostřed polí, ve které se prolínají křesťanské motivy s keltskými. Je ale patrné, že příroda je zde osídlená člověkem. Namísto divoké přírody vidíme spíše pole a mezi nimi rozseté domy. Všude v přírodě v okolí města se povalují odpadky a rozbité staré spotřebiče. Už to není tak divoká příroda, jakou jsme viděli ve Vlkochoďcích či Brendanovi a tajemství Kellsu. To mimo jiné ve filmu také odkazuje na to, jak se lidé vzdálili víře v irskou mytologii.



Obr. 37 Příroda. Ukázka z filmu *Píseň moře* (r. Tomm Moore. 2014)

3.7 Vizuální jazyk (visual language)

Cartoon Saloon hledá nejjednodušší způsob, jak odvyprávět emocionální náladu scény a citové rozpoložení postavy pomocí vizuální stránky namísto slov. K tomu si dopomáhá ilustrátorským přístupem, ze kterého přebírá formu rámování obrazu a zploštělou perspektivou. Zploštělou perspektivu pak podle potřeb scény kombinují s lineární perspektivou, kterou primárně používají pro vyobrazení nebezpečí. V kombinaci s vhodně zvolenou barevnou paletou se studiu daří vystavět silně stylizované kompozice, které samy o sobě vyprávějí příběh.

To je například patrné na záběru Lorda Protektora z filmu *Vlkochoďci*. Aniž bychom museli znát kontext, bez námahy jsme schopni odhadnout náladu jednotlivých záběrů. Dynamická perspektiva z pohledu, diagonály vedoucí oko pozorovatele záběrem k tváři, ostré tvary a pevná linka v kombinaci s červenou barvou v nás vyvolává pocit agrese ze strany Lorda Protektora. Víme, že se schyluje k něčemu zlému, a vnímáme ho jako hrozbu.



Obr. 38 Rozhněvaný Lord Protektor. Ukázka z filmu *Vlkochodci* (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)

Stejný efekt můžeme vidět i ve filmu *Brendan a tajemství Kellsu* při nájzdu Vikingů. Zploštělá perspektiva se promění v lineární, čímž vznikají dynamické záběry, ve kterých z pohledu sledujeme příchod Vikingů. Toto vyobrazení umocňuje sílu a převahu Vikingů nad obyvateli opatství. Lineární perspektiva v tomto případě dodává scéně větší váhu a zároveň nás to upozorňuje, že nájzd Vikingů, které jsme do té doby znali jen z povídek, se stal realitou. Jejich krutost je pak podpořena omezenou barevnou paletou, ve které převládají červené barvy.



Obr. 39 Nájzd Vikingů. Ukázka z filmu *Brendan a tajemství Kellsu* (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2020)

Podobný přístup je patrný i ve scéně kde vlci útočí na Robyn. Na místo barev zde pro vybudování napětí a pocitu nebezpečí pracují převážně s ostrými tvary, které vedou oko záběrem směrem k Robyn a také s nakloněním horizontu a stromů. To umocňuje dojem obklíčení a převahy ze strany vlků.



Obr. 40 Nebezpečí vyobrazené pomocí diagonál a ostrých objektů ve scéně. Ukázka z filmu *Vlkochodci* (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)

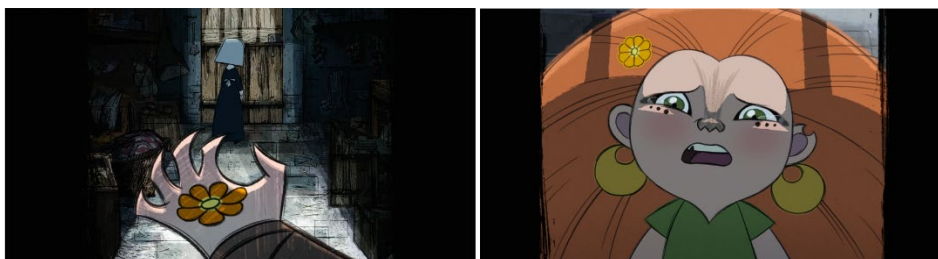
Další výrazný prvek v jejich filmech je způsob rámování obrazu a kompozice. Inspirují se komikovou estetikou a experimentují s rozdělením obrazu do dvou a více částí. To jim umožňuje vyprávět více dějových linek najednou, nebo zachytit dění ve scéně z více úhlů pohledu. Nejčastěji tento postup využívají u akčních scén, jako je nájezd Vikingů nebo naopak u scén, kde se snaží znázornit rutinní činnosti, například když Robyn pomáhá s pracemi na hradě.



Obr. 41;42;43;44 Ukázka rozdělení obrazu do více částí. Ukázka z filmů: vlevo: *Brendan a tajemství Kellsu* (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2020), vpravo: *Vlkochodci* (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)

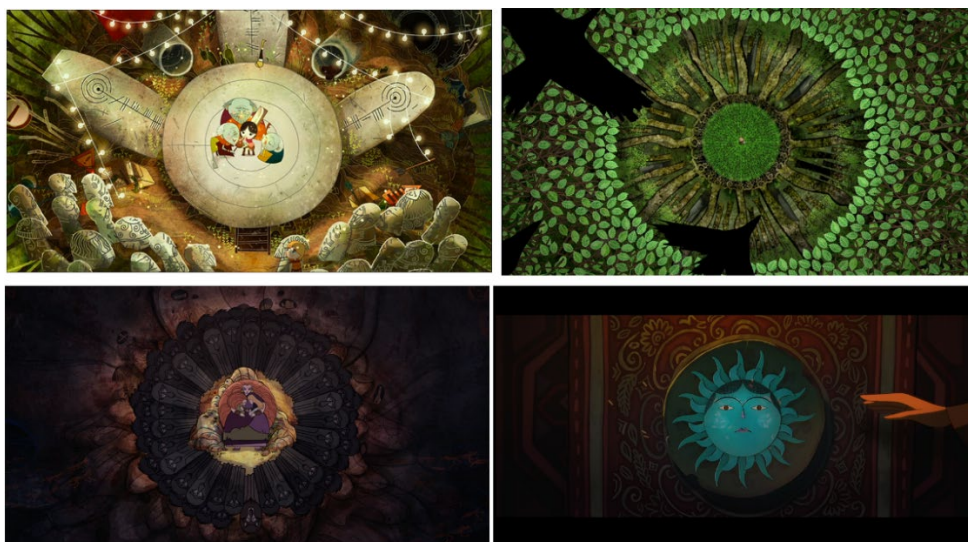
Využití rámování obrazu také umožňuje zaměřit divákovu pozornost na konkrétní místo. Zároveň je to prostředek, jak si přizpůsobit velikost formátu obrazu pro potřeby příběhu.

Toho často využívají ve filmu Vlkochoďci ve scénách, kde se Mebh cítí izolovaná a zrazená. Rám obrazu se zužuje což vizuálně umocňuje její pocity.⁷⁰



Obr. 45;46 Rámování obrazu pro vyjádření emočního rozpoložení postavy. Ukázka z filmu Vlkochoďci (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)

Ve filmech irské folklórní trilogie se často objevují kompozice vycházející z kruhového motivu. Vzhledem k tomu, že se kruhový motiv znatelně vyskytuje i v charakter designu lze z toho usoudit, že jeho volba je záměrná a nese ve filmech symbolický význam. Podle C.G. Junga⁷¹ kruh ukazuje k důležitému aspektu života, a to k jeho dokonalé celistvosti. „Ať už se symbol kruhu objevuje v primitivním kultu slunce nebo v moderním náboženství, v mýtech nebo snech, v mandalách kreslených tibetskými mnichy, půdorysech měst či sférických koncepcích dávných astronomů, vždycky ukazuje k nesmírně důležitému aspektu života – k jeho dokonalé celistvosti.“ V mystických magických obřadech je kruh prostorem, do něhož zlé mocnosti nemohou vstoupit. Je symbolem pospolitosti, celistvosti a ochrany. Motiv kruhu se často objevuje při vyobrazování rodiny ke znázornění pospolitosti a jednoty.



Obr. 47;48;49;50 Kruhové kompozice. Ukázka z filmů: vlevo nahoře: Píseň moře (r. Tomm Moore. 2014), vpravo nahoře: Brendan a tajemství Kellsu (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009), vlevo dole: Vlkochoďci (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020), vpravo dole: Živitel (r. Nora Twomey, 2017)

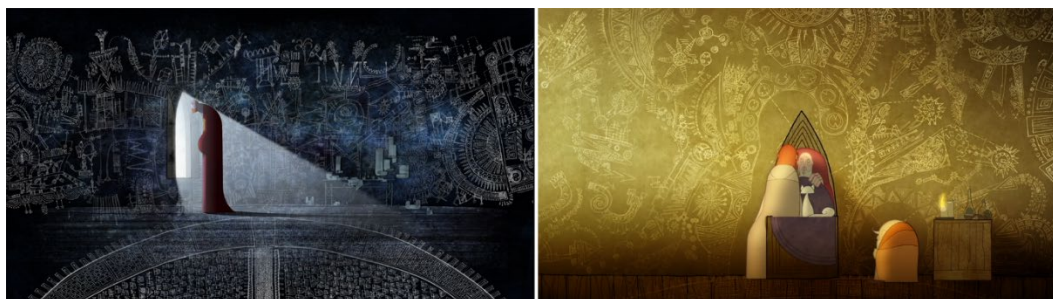
⁷⁰ FAILES, Ian. 'Wolfwalkers' and the art of staging shots. Online. before & afters. 2020-12-16. Dostupné z: <https://beforeandafters.com/2020/12/16/wolfwalkers-and-the-art-of-staging-shots/> [citováno 2023-08-09]

⁷¹ JUNG, Carl Gustav. Člověk a jeho symboly. Portál, 2017. ISBN: 978-80-262-1259-1



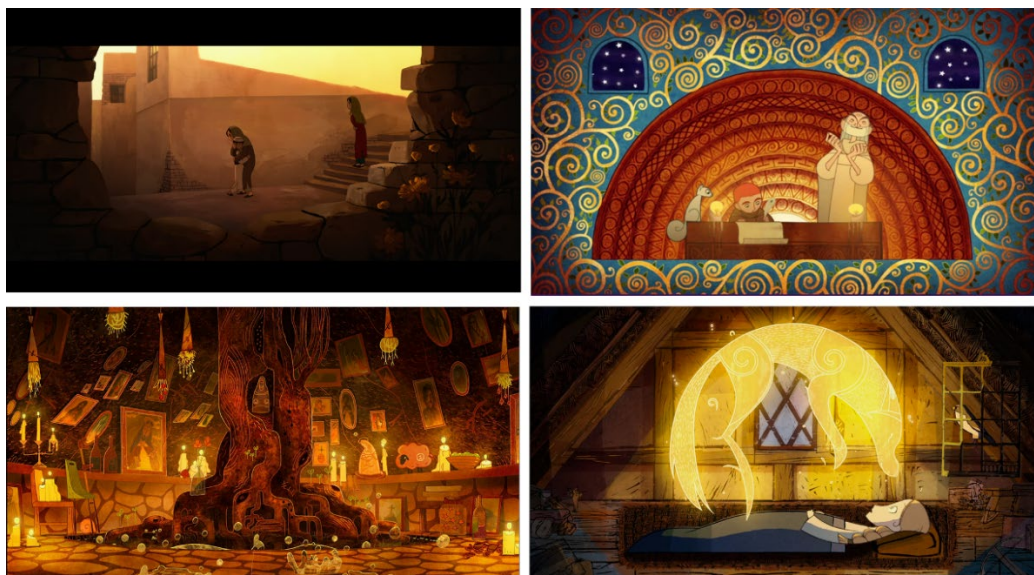
Obr. 51;52;53;54 Kruh jako motiv pospolitosti. Ukázka z filmů: vlevo nahoře: *Píseň moře* (r. Tomm Moore, 2014), vpravo nahoře: *Brendan a tajemství Kellsu* (r. Tomm Moore, Nora Twomey, 2009), vlevo dole: *Vlkochodci* (r. Tomm Moore, Ross Stewart, 2020), vpravo dole: *Píseň moře* (r. Tomm Moore, 2014)

V barevné paletě objevují opakující se motivy. Jak již bylo zmíněno, červená barva je ve filmech spojována s agresí a nebezpečím. Naproti tomu zelené a další zemité barvy viditelné v přírodě znamenají bezpečí. Odstíny studených barev, převážně modré jsou ve filmech často spojovány s městem a znázorňují, chladnost, oploštělost a nehostinné prostředí. Odstíny modré barvy jsou také použity v potemnělé pracovně opata Cellacha. Pomáhají dokreslit jeho pohled na svět a uzavřenost. Až na konci filmu, při příchodu Brendana, se kterým přišla i naděje, se místnost prosvětlí zlatavou barvou.



Obr. 55;56 Pracovna opata Cellacha. Ukázka z filmu *Brendan a tajemství Kellsu* (r. Tomm Moore, Nora Twomey, 2009)

Zlatavé barvy ve filmech lze spojit s posvátností a magičností. Ve filmu *Brendan a tajemství Kellsu* jsou tak často vyobrazeny keltské motivy a manuskript. V *Písni moře* zlatavé barvy upozorňují na sakrální místa a magii, jak je nejvíce patrné ke konci filmu, kdy osvobozené folklórní bytosti přecházejí do Onoho světa. Stejná spjatost zlaté barvy s magií je i ve filmu *Vlkochodci*, kde se pojí s kouzly. Ve filmu *Živitel* sice kouzla nejsou, ale zlatou barvu mají květiny, které se ve filmu objevují na nejrůznějších nehostinných místech. Jejich přítomnost symbolizuje naději, což je také dělá magickými.



Obr. 57;58;59;60 Ukázka použití zlatavé barvy ve filmech. Ukázka z filmů: vlevo nahoře: Živitel (r. Nora Twomey. 2017), vpravo nahoře: Brendan a tajemství Kellsu (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009), vlevo dole: Píseň moře (r. Tomm Moore, 2014), vpravo dole: Vlkochoďci (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)

3.8 Folklór a mytologie

Irský folklór a mytologie je to, co činí filmy studia Cartoon Saloon tak osobitými a díky čemu se zapsaly do povědomí širší veřejnosti. Ve filmech irské trilogie se výrazně projevuje vliv irské kultury, což definuje jejich vizuální styl a formu vyprávění. Je to stejný přístup, jaký zastává Studio Ghibli. To též čerpá inspiraci z japonského folklóru a mytologie a z tamní architektury a přírody.

Ve filmu Píseň moře je spojitost s Irskem obzvlášť nápadná. Nejen, že samotný příběh vychází z irského folklóru, ale ve filmu se objevují i irské nápisy, sošky vycházející z pohanské sochy Janusův kámen stojící na ostrově Boa či socha Molly Malone v Dublinu a hora Benbulbin. Filmem zní irská hudba a některé postavy, například Dan z trajektu, mají výrazný irský dialekt. Ten je slyšitelný i u postavy Mebh z filmu Vlkochoďci. Je to tak způsob, kterým se Cartoon Saloon snaží vyzdvihnout irskou kulturu.

Ve filmech irské trilogie všechny postavy vycházející z irského folklóru kromě angličtiny používají i irskou gaelštinu. To posiluje jejich spojení se starou irskou kulturou a pohanskými rituály. Zároveň to symbolizuje moc tohoto jazyka, vzhledem k tomu, že je irská gaelština ve filmu často spojována s magií – například když Saoirse zpívá Píseň moře.⁷²

⁷² HERR, Nilofar. Back to the Roots: Cartoon Saloon's Revitalisation of the Irish Tradition for Younger Audiences. Online. Vídeň, 2021. Dostupné z: <https://services.phaidra.univie.ac.at/api/object/o:1416220/get> Magisterská práce, Vídeňská univerzita [citováno 2023-08-09]



Obr. 61 Janusův kámen je předlohou pro sochy v *Písni moře* a *Brendan a tajemství Kellsu*



Obr. 62;63 Janusův kámen. Ukázka z filmů: vlevo: *Brendan a tajemství Kellsu* (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009), vpravo: *Píseň moře* (r. Tomm Moore. 2014)

3.9 Ornamentálnost

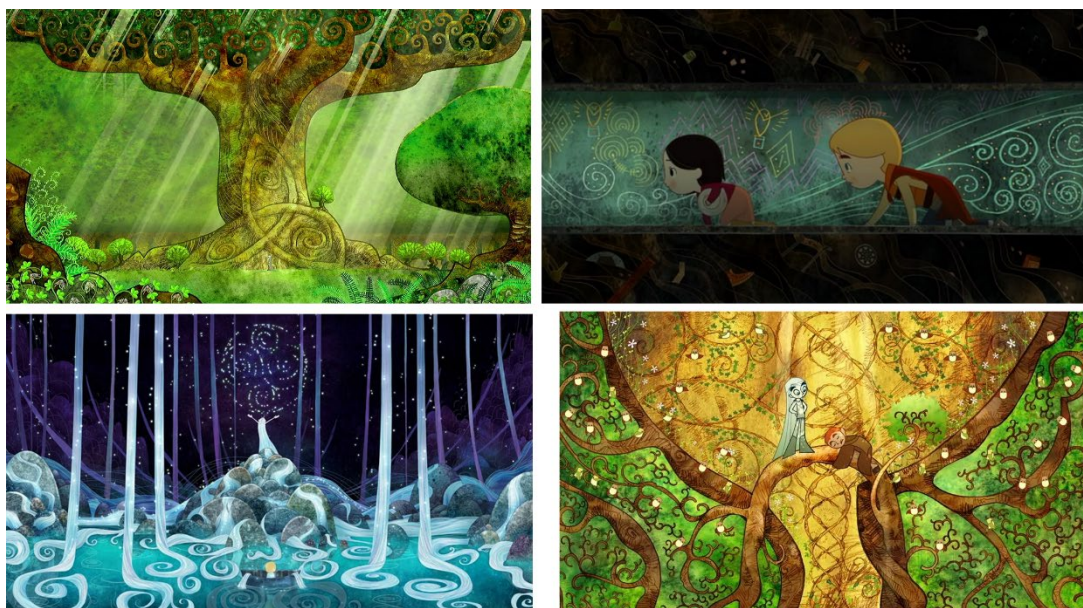
Ornamentálnost se ve filmech projevuje skrze propracovaná a zdobná pozadí. Ve filmech *Brendan a tajemství Kellsu* a *Píseň moře* je možné si všimnout opakujícího se motivu kruhu, keltských uzlů a spirály. Tyto motivy odkazují na irskou historii, kulturu a folklór, vycházejí z iluminací v *Knize z Kellsu* a keltských ornamentů. Podle Aisling Holohan⁷³ „*Filmy Píseň moře a Brendan a tajemství Kellsu jsou navrženy způsobem, který ctí mistrovství nutné pro vytvoření iluminovaných rukopisů a zároveň propojuje spiritualitu a reprezentaci keltského pohanství prostřednictvím nevtíravého symbolismu. Tyto prvky jsou tedy více než pouhým vyobrazením jedné éry, spirituality nebo ideologie v irské historii. Spíše jsou oslavou starověkého Irska skrze symbolismus, středověkého Irského umění skrze barevnost a estetiku a budoucnost Irské animace prostřednictvím technologických procesů.*“

Zdobnost pozadí se nejvýrazněji projevuje ve filmu *Brendan a tajemství Kellsu*. Tam je přítomná v téměř každém záběru, například v pracovně opata Cellacha, kde jsou stěny pokresleny nákresey ke stavbě zdi. Dále je ornamentálnost nepřehlédnutelná ve scénách

⁷³ Volný překlad z: HOLOHAN, Aisling. *Theorising aesthetic design in contemporary Irish animation: A Case Study of Cartoon Saloon's The Secret of Kells and Song of the Sea*. Online. Dublin, 2016. Dostupné z.

<https://publications.scss.tcd.ie/theses/diss/2016/TCD-SCSS-DISSERTATION-2016-031.pdf> Magisterská práce, University of Dublin Původní text: *Song of the Sea* and *The Secret of Kells* are designed in a fashion which honours the mastery in which Illustrated manuscripts of Christian monasteries were created, while also connecting the spirituality and representation of Celtic paganism through nonintrusive symbolism. Thus, these features are more than a depiction of a single era, spirituality, or ideology in Irish history. Rather they are a celebration of ancient Ireland through symbolism, medieval Irish artistry through colouring and aesthetic, and the future of Irish animation artistry, through their technical processes. [citováno 2023-08-09]

s Knihou z Kellsu a také v lese. Les je tvořen převážně z ornamentů, převládají v něm motivy spirály, viditelné v korunách stromů či v podobě rostlin, a také trojité uzly. Motivy odkazují na pohanskou kulturu, kterou les symbolizuje. Podobně je tomu i ve filmu *Píseň moře*, kde je použití těchto symbolů úzce spjata s folklórními bytostmi – symboly se objevují pouze v přírodě a v místech osídlenými těmito bytostmi. Jedním z těchto míst je i pokoj Bena a Saoirse, který pomalovala jejich matka výjevy z irské mytologie.



Obr. 64;65;66;67 Ornamenty zakomponované do prostředí. Ukázka z filmů: vlevo nahoře a vpravo dole: Ukázka z filmu *Brendan a tajemství Kellsu* (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009), vpravo nahoře a vlevo dole: *Píseň moře* (r. Tomm Moore. 2014)

Ve filmu *Živitel* není ornamentálnost tak hojně používaná jako u již zmíněných filmů. Objevuje se jen v domově Parvany v podobě květinové tapiserie a zdobných kobereců a v příběhu o Sloním králi.



Obr. 68;69;70;71 Ornamentálnost. Ukázka z filmu *Živitel* (r. Nora Twomey. 2014)

4 Cartoon Saloon versus studiové filmy

Když si porovnáme vizuální stránku studia Cartoon Saloon s velkými studii jako Disney, Pixar či Sony a Studio Ghibli, je patrné, že Cartoon Saloon ve svých filmech prosazuje více umělecký přístup. Částečně je to dáno médiiem kreslené animace, která více milosrdnější k experimentování, ale nejspíše je hlavním důvodem už vyzkoušený a osvědčený model, který nastavil Disney.

Nicméně to neznamena, že by se velká americká studia nezajímala o hledání nových vizuálních přístupů. Jak je patrné, film *Spider-Man: Paralelní světy*⁷⁴ (*Spider-Man: Into the Spider-Verse*, 2018) přišel s novým trendem, kde se inspiruje komiksovou estetikou, a z toho důvodu tvůrci přistoupili k hybridní animaci, tedy kombinaci 2D a 3D animace, kde ale značně převažuje 3D. Podobným směrem se začínají vydávat i ostatní velká studia. Vesměs jde o snahu rozbít umělý vzhled, který se pojí s 3D animací. Například Disney se ve svém novém filmu *Wish*⁷⁵ (2023) pokouší o kombinaci 3D s akvarelovými texturami a scénami animovanými ve 2D. Odklání se tím od realistického přístupu a mimo jiné se tím snaží i navázat na tradici svých kreslených animovaných filmů v rámci nadcházejícího stoletého výročí. Disney rozhodně ale není jediný, který se touto cestou vydává, mezitím vzniklo několik dalších filmů, které se snaží se více využívat postupů viditelných ve 2D a loutkové animaci. To jsou například filmy *Rodina na baterky*⁷⁶ (*The Mitchells vs. The Machines*, 2021), *Proměna*⁷⁷ (*Turning Red*, 2022) nebo *Lego příběh*⁷⁸ (*The Lego Movie*, 2014).

⁷⁴ PERSICETTI, Bob; RAMSEY, Peter; ROTHMAN, Rodney. *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (Spider-Man: Paralelní světy). Film. 2018.

⁷⁵ BUCK, Chris; VEERASUNTHORN, Fawn. *Wish*. Film. 2023

⁷⁶ RIANDA, Michael; ROWE, Jeff. *The Mitchells vs. The Machines* (Rodina na baterky). Film. 2021

⁷⁷ SHI, Domee. *Turning Red* (Proměna). Film. 2022

⁷⁸ LORD, Phil; MILLER, Christopher. *The Lego Movie* (Lego příběh). Film. 2014.

5 Závěr

Cílem této práce bylo prozkoumat jaké vizuální prostředky a výtvarné postupy uplatňuje studio Cartoon Saloon při tvorbě svých filmů.

Studio Cartoon Saloon na poli celovečerní animované tvorby ožívuje animační techniky a možnosti animace, které byly vlivem Disneyho vizuálního stylu vyprávění příběhu zatlačeny po pozadí. Na rozdíl od Disneyho a ostatních velkých studií se Cartoon Saloon nebojí, hlavně ve filmech irské folklórní trilogie, jít v celovečerní tvorbě vlastní cestou v podobě velmi stylizovaného vizuálního stylu filmu, který těží z ilustrátorského přístupu. To jim otevírá prostor pro kreativní přístup k filmového vyprávění.

Výtvarná stránka ve filmech studia Cartoon Saloon je výrazně ovlivněna irskou kulturou, která odráží irskou historii, mytologii a folklór. Posiluje vyprávění příběhu využitím symboliky tvarů, ornamentů a barev. Je tedy úzce spjatá s irskou národní identitou. Tento přístup se projevuje nejviditelněji v charakter designu a designu prostředí. Výtvarná stránka filmu tedy slouží i k popularizaci irské kultury a mytologie.

Seznam použitých zdrojů

Odborná literatura

- BISHOP, Randy; BOO, Sweeney; CRUZ, Meybis Ruiz; GADEA, Luis. *Fundamentals of Character Design*. 3DTotal Publishing, 2020. s. 13. ISBN-10: 1912843188, ISBN-13: 978-1912843183
- ESTÉS, Clarissa Pinkola, PhD. *Ženy které běhaly s vlky*. Praha: Pragma v kooperaci s Knižním Klubem, 1999. ISBN: 80-7205-648-4 (PRAGMA) ISBN:80-242-0235-2(KNIŽNÍ KLUB)
- JUNG, Carl Gustav. *Člověk a jeho symboly*. Portál, 2017. ISBN: 978-80-262-1259-1
- MOORE, Tomm; STEWART, Ross. *Designing the Secret of Kells*. Cartoon Saloon, 2014. ISBN-13: 978-0992916305
- SILVER, Stephen. *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Design Studio Press, 2017. s. 12. ISBN-13: 978-1624650345
- SOLOMON, Charles. *The Art of Wolfwalkers*. Harry N. Abrams, 2020. ISBN-13: 978-1419748059
- SLOAN, Robin J. S. *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. Online. New York: A K Peters/CRC Press. 2015. ISBN 978-1466598195 Dostupné z: <https://iusnews.ir/images/upfiles/20150918/Virtual%20Character%20Design%20for%20Games%20and%20Interactive%20Media.pdf> [citováno 2023-7-28]

Diplomové práce

- BRITO, Yahaira Moreno a CHO, Dong-Min. *Visual Narrative as a Color Storytelling in DISNEY and GIBLI Studios*. Online. Dostupné z: <https://koreascience.kr/article/JAKO201708160569606.page> [citováno 2023-06-07]
- HAZEN, Madison. *The Stories of the Wild: Irish Mythology and Sacred Nature as Represented in the Film Song of the Sea..* Online. Dostupné z: https://www.academia.edu/36211377/Stories_of_the_Wild_Irish_Mythology_and_Sacred_Nature_as_Represented_in_the_Film_Song_of_the_Sea [citováno 2023-08-09]
- HARGRAVE, Rachel. *Cartoon Saloon as Mythopoeic: Reimagining Irish Mythology through Animation*, Online. Blacksburg 2021. Dostupné z: https://vtechworks.lib.vt.edu/bitstream/handle/10919/104103/Hargrave_RI_T_2021.pdf?sequence=1 Magisterská práce. Virginia Polytechnic institute and State University [citováno 2023-08-09]

- HOLOHAN, Aisling. *Theorising aesthetic design in contemporary Irish animation: A Case Study of Cartoon Saloon's The Secret of Kells and Song of the Sea*. Online. Dublin, 2016. Dostupné z: <https://publications.scss.tcd.ie/theses/diss/2016/TCD-SCSS-DISSERTATION-2016-031.pdf> Magisterská práce, University of Dublin [citováno 2023-08-09]
- HERR, Nilofar. *Back to the Roots: Cartoon Saloon's Revitalisation of the Irish Tradition for Younger Audiences*. Online. Vídeň, 2021. Dostupné z: <https://services.phaidra.univie.ac.at/api/object/o:1416220/get> Magisterská práce, Vídeňská univerzita [citováno 2023-08-09]

Online zdroje

- BOSE, Swapnil Dhruv. *'Wolfwalkers' Review: Cartoon Saloon's latest hand-drawn visual treat*. Online. Far Out. 2020-11-11. Dostupné z: <https://faroutmagazine.co.uk/wolfwalkers-review-cartoon-saloon-hand-drawn-animation/> [citováno 2023-7-27]
- BROOKS, Stephen. *Interview with Tomm Moore: Secret of Kells, Song of the Sea, Irish folklore & making Indie Animated films*. Online. Rubber Onion. 2016-03-23. Dostupné z: <https://www.rubberonion.com/podcast/interview-with-tomm-moore-secret-of-kells-song-of-the-sea-irish-folklore-making-indie-animated-films-rubberonion-animation-podcast-125> [citováno 2023-7-28]
- *Cartoon Saloon draws audiences with creative magic*. Online. Enterprise Ireland. 2022-02-18. <https://globalambition.ie/cartoon-saloon/> [citováno 2023-04-15]
- *Conceptart*. Online. Humanart. Dostupné z: <https://www.humanart.cz/wiki-slovník-901-concept-art.html> [citováno 2023-05-11]
- DEGUZMAN, Kyle. *What is Character Design — Tips on Creating Iconic Characters*. Online. Studio Binder. 2021-09-19. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/> [citováno 2023-07-21]
- FAILES, Ian. *'Wolfwalkers' and the art of staging shots*. Online. before & afters. 2020-12-16. Dostupné z: <https://beforesandafters.com/2020/12/16/wolfwalkers-and-the-art-of-staging-shots/> [citováno 2023-08-09]
- FITZGERALD, Ryan. *What is concept art?* Online. CG Spectrum. 2019-06-09. Dostupné z: <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-concept-art> [citováno 2023-05-11]

- CHILD, Ben. *Disney turns away from hand-drawn animation*. Online. The Guardian. 2013-03-07. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2013/mar/07/disney-hand-drawn-animation> [citováno 2023-06-17]
- CHOONHACHAT, Dylan. *What is the difference between concept art, visual development, and illustration?* Online. Dylan Choonhachat. 2019-09-09. Dostupné z: <https://dylanchoonhachat.com/blog/2020/1/11/what-is-the-difference-between-concept-art-visual-development-and-illustration> [citováno 2023-05-11]
- *Christianity in Ireland*. Online. 2005-09-02, Wikipedia. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Christianity_in_Ireland [citováno 2023-7-27]
- IFEANYI, KC. *How An Irish Animation Studio Tackled The Taliban In "The Breadwinner"*. Online. Fast Company. 2017-11-29. Dostupné z: <https://www.fastcompany.com/40497147/how-an-irish-animation-studio-tackled-the-taliban-in-the-breadwinner> [citováno 2023-08-05]
- *Kniha z Kellsu*. Online. 2022-11-28. Wikipedia. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Kniha_z_Kellsu [citováno 2023-07-20]
- LAWRENCE, Chris St. *The Importance of 'Wolfwalkers' with Directors Tomm Moore & Ross Stewart*. Online. Discussing film. 2021-04-01 <https://discussingfilm.net/2021/04/01/the-importance-of-wolfwalkers-with-directors-tomm-moore-ross-stewart/> [citováno 2023-04-15]
- MELTZ, Nathan; DENTZ, Shira. *Illuminated Animation: an Interview With Tomm Moore*. Online. Tarpaulin Sky Magazine. Dostupné z: <https://tskymag.com/2016/02/tomm-moore-2/> [citováno 2023-7-28]
- MOTAMAYOR, Rafael. *Wolfwalkers demonstrates why Cartoon Saloon is Studio Ghibli's true successor*. Online. Rotten Tomatoes. 2020-12-22. Dostupné z: <https://editorial.rottentomatoes.com/article/wolfwalkers-demonstrates-why-cartoon-saloon-is-studio-ghiblis-true-successor/> [citováno 2023-08-05]
- O'CONNELL, Mark. *Cartoon Saloon and the New Golden Age of Animation*. Online. The New Yorker. 2020-12-11. Dostupné z: <https://www.newyorker.com/magazine/2020/12/21/cartoon-saloon-and-the-new-golden-age-of-animation> [citováno 2023-04-15]
- *Oliver Cromwell*. Online. Wikipedia. 2023-07-19. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Oliver_Cromwell [citováno 2023-7-27]
- ORDOÑA, Michael. *'Wolfwalkers' wraps a story of a unique friendship around troubling Irish history*. Online. Los Angeles Times. 2021-01-25. Dostupné z: <https://www.latimes.com/entertainment-arts/awards/story/2021-01-25/wolfwalkers-animated-feature-thom-moore-ross-stewart> [cit. 2023-08-05]

- SOLOMON, Charles. *Ancient book inspires classic animation of 'The Secret of Kells'*. Online. Los Angeles Times. 2010-03-31. Dostupné z: <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2010-mar-31-la-et-kells31-2010mar31-story.html> [citováno 2023-07-27]
- SPARTZ, James T. *The Secret of Kells: Through a Forest of Darkness and Light*. Online. Project Muse. 2015-11-03. Dostupné z: <https://muse.jhu.edu/article/614512> [citováno 2023-08-04]
- *Sullivan Bluth Studios*. Online. 2023-06-22, Wikipedia. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Sullivan_Bluth_Studios [citováno 2023-7-27]
- *Tir Na nOg*. Online. Wikipedia. 2021-09-14. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Tir_na_nOg [citováno 2023-7-31]
- *The Impossible Journey of 'The Secret of Kells'* Online. Animation Obsessive. 2021-12-06. Dostupné z: <https://animationobsessive.substack.com/p/the-impossible-journey-of-the-secret> [citováno 2023-07-20]
- *The Psychology of Color: How to choose colors for your home*. Online. Custom Home Group. 2013-10-09. Dostupné z: <https://www.customhomegroup.com/blog/psychology-of-color/> [citováno 2023-07-27]
- THILL, Scott. *Tomm Moore on 'Song of the Sea,' Reinventing 2D, and Dodging the Studio System*. Online. Carton Brew. 2015-02-01. Dostupné z: <https://www.cartoonbrew.com/interviews/tomm-moore-on-song-of-the-sea-reinventing-2d-and-dodging-the-studio-system-107389.html> [citováno 2023-7-27]
- *Visual Development*. Online. Walt Disney Animation Studios. Dostupné z: <https://disneyanimation.com/process/visual-development/> [citováno 2023-05-11]
- *Why us shape language important?* Online. 21Draw. 2022-04-16. Dostupné z: <https://www.21-draw.com/why-is-shape-language-so-important/> [citováno 2023-7-28]
- ŽELIEZKO, Petr. *Historie Irska*. Online. CK Mundo. Dostupné z: <https://www.mundo.cz/irsko/historie>. [citováno 2023-7-27]

Citované filmy

- BUCK, Chris; VEERASUNTHORN, Fawn. *Wish*. Film. 2023
- DOCTER, Pete (režisér). *Up* [Vzhůru do oblak]. Film. 2009
- CHOMET, Sylvian. *Les Triplettes de Belleville* (Trio z Belleville). Film. 2003.
- JANKOVICS, Marcel (režisér). *Magyar népmesék* (Maďarské pohádky). Film. 1980
- LORD, Phil; MILLER, Christopher. *The Lego Movie* (Lego příběh). Film. 2014.
- MOORE, Tomm. STEWART, Ross (režisér). *Wolfwalkers* (Vlkochodci). Film. 2020
- MOORE, Tomm. (režisér). *Song of the Sea* (Píseň moře). Film. 2014

- MOORE, Tomm. TWOMEY, Nora (režisér). *Secret of Kells* (Brendan a tajemství Kellsu). Film. 2009
- PERSICETTI, Bob; RAMSEY, Peter; ROTHMAN, Rodney. *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (Spider-Man: Paralelní světy). Film. 2018.
- RIANDA, Michael; ROWE, Jeff. *The Mitchells vs. The Machines* (Rodina na baterky). Film. 2021
- SHI, Domee. *Turning Red* (Proměna). Film. 2022
- TARTAKOVSKY, Genndy (režisér). *Samurai Jack* (Samuraj Jack). Film. 2001
- TWOMEY, Nora. *The Breadwinner* (Živitel). Film. 2017.
- TWOMEY, Nora. *My Father's Dragon* (Tátův drak). Film. 2022.
- WILLIAMS, Richard (režisér). *The Thief and the Cobbler*. Film. 1993

Seznam použitých obrázků

- Obr. 1 Ukázka z filmu *Píseň moře* (r. Tomm Moore. 2014)
- Obr. 2 Stylizaovaná perspektiva ve filmu *The Thief and the Cobbler* (r. Richard Williams. 1993)
- Obr. 3 Ornamentální pozadí a plochá perspektiva ve filmu *The Thief and the Cobbler* (r. Richard Williams. 1993)
- Obr. 4 Zdobnost a míra propracování iluminací v *Knize z Kellsu*, která se promítla i do filmu. *Financial Times*. Online. Dostupné z: <https://www.ft.com/content/efba61be-3265-11e2-916a-00144feabdc0> [citováno 2023-08-09]
- Obr. 5 Iluminace v *Knize z Kellsu*. *Literary Hub*. Online. Dostupné z: <https://lithub.com/a-pilgrimage-to-the-worlds-most-famous-manuscript/> [citováno 2023-08-09]
- Obr. 6 Původní charakter design ve filmu *Brendan a tajemství Kellsu*. *Youtube*. Online. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=GFSifMGfuT0&ab_channel=AnimationStorage [citováno 2023-08-09]
- Obr. 7 Původní výtvarné návrhy k filmu *Brendan a tajemství Kellsu*. *Twitter*. Online. Dostupné z: https://twitter.com/ani_obsessive/status/1467917037670473735 [citováno 2023-08-09]
- Obr. 8 Finální podoba výtvarné stránky filmu *Brendan a tajemství Kellsu* (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009)
- Obr. 9 Ukázka iluminace z filmu *Brendan a tajemství Kellsu* (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009)

- Obr. 10 Ukázka lesa z filmu Brendan a tajemství Kellsu (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009)
- Obr. 11 Ukázka z filmu Píseň moře (r. Tomm Moore. 2014)
- Obr. 12 Ukázka z filmu Živitel (r. Nora Twomey. 2017)
- Obr. 13 Ukázka raně křesťanského umění – Zázrak s chleby a rybami, cirka 520 po Kristu (bazilika S. Apollinare Nuovo, Ravenna). Phaidon. Online. Dostupné z: <https://www.phaidon.com/agenda/art/articles/2014/december/22/gombrich-explains-christian-iconography/> [citováno 2023-08-09]
- Obr. 14;15 Vlevo: Dospělý Brendan, vpravo: mladý Brendan. Obr. 14, Deviantart. Online. Dostupné z: <https://www.deviantart.com/whitefangkakashi300/art/Concept-art-Adult-Brendan-290367925> [citováno 2023-08-09] Obr. 15, Pinterest. Online. Dostupné z: <https://ar.pinterest.com/pin/40673202873918726/> [citováno 2023-08-09]
- Obr. 16 Saoirse v tulením kožichu. Ukázka z filmu Píseň moře (r. Tomm Moore. 2014)
- Obr. 17 Saoirse a Ben. Ukázka z filmu Píseň moře (r. Tomm Moore. 2014)
- Obr. 18 Vizuální kontrast mezi Robyn a lesem. Ukázka z filmu Vlkočodci (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)
- Obr. 19 Robyn procházející vizuální změnou. Ukázka z filmu Vlkočodci (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)
- Obr. 20;21 Parvana. Ukázka z filmu Živitel (r. Nora Twomey. 2017)
- Obr. 22 Elmer. Ukázka z filmu Tátův drak. (r. Nora Twomey. 2022)
- Obr. 23 Mebh a Moll. Ukázka z filmu Vlkočodci (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)
- Obr. 24 Podoba Conora s Mac Lirem. Ukázka z filmu Píseň moře (r. Tomm Moore. 2020)
- Obr. 25 Vikingové. Ukázka z filmu Brendan a tajemství Kellsu (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009)
- Obr. 26 Lord Protektor. Ukázka z filmu Vlkočodci (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)
- Obr. 27;28 Design Machy a babičky. Ukázka z filmu Píseň moře (r. Tomm Moore. 2014)
- Obr. 29;30;31;32 Příklad zploštělé perspektivy. Ukázka z filmů: vlevo: Vlkočodci (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020), vpravo: Píseň moře (r. Tomm Moore, 2014), dole: Brendan a tajemství Kellsu (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009)
- Obr. 33 Kilkenny. Ukázka z filmu Vlkočodci (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)
- Obr. 34 Dublin. Ukázka z filmu Píseň moře (r. Tomm Moore. 2014)
- Obr. 35 Les. Ukázka z filmu Brendan a tajemství Kellsu (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009)
- Obr.36 Les. Ukázka z filmu Vlkočodci (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)

- Obr. 37 Příroda. Ukázka z filmu Píseň moře (r. Tomm Moore. 2014)
- Obr. 38 Rozhněvaný Lord Protektor. Ukázka z filmu Vlkochoďci (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)
- Obr. 39 Nájezd Vikingů. Ukázka z filmu Brendan a tajemství Kellsu (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2020)
- Obr. 40 Nebezpečí vyobrazené pomocí diagonál a ostrých objektů ve scéně. Ukázka z filmu Vlkochoďci (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)
- Obr. 41;42;43;44 Ukázka rozdělení obrazu do více částí. Ukázka z filmů: vlevo: Brendan a tajemství Kellsu (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2020), vpravo: Vlkochoďci (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)
- Obr. 45;46 Rámování obrazu pro vyjádření emočního rozpoložení postavy. Ukázka z filmu Vlkochoďci (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)
- Obr. 47;48;49;50 Kruhové kompozice. Ukázka z filmů: vlevo nahoře: Píseň moře (r. Tomm Moore. 2014), vpravo nahoře: Brendan a tajemství Kellsu (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009), vlevo dole: Vlkochoďci (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020), vpravo dole: Živitel (r. Nora Twomey, 2017)
- Obr. 51;52;53;54 Kruh jako motiv pospolitosti. Ukázka z filmů: vlevo nahoře: Píseň moře (r. Tomm Moore, 2014), vpravo nahoře: Brendan a tajemství Kellsu (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009), vlevo dole: Vlkochoďci (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020), vpravo dole: Píseň moře (r. Tomm Moore, 2014)
- Obr. 55;56 Pracovna opata Cellacha. Ukázka z filmu Brendan a tajemství Kellsu (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009)
- Obr. 57;58;59;60 Ukázka použití zlatavé barvy ve filmech. Ukázka z filmů: vlevo nahoře: Živitel (r. Nora Twomey. 2017), vpravo nahoře: Brendan a tajemství Kellsu (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009), vlevo dole: Píseň moře (r. Tomm Moore, 2014), vpravo dole: Vlkochoďci (r. Tomm Moore, Ross Stewart. 2020)
- Obr. 61 Janusův kámen je předlohou pro sochy v Písni moře a Brendan a tajemství Kellsu. Twitter. Online. Dostupné z:
<https://twitter.com/FolkloreIreland/status/935623367457198080> [citováno 2023-08-09]
- Obr. 62;63 Janusův kámen. Ukázka z filmů: vlevo: Brendan a tajemství Kellsu (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009), vpravo: Píseň moře (r. Tomm Moore. 2014)
- Obr. 64;65;66;67 Ornamenty zakomponované do prostředí. Ukázka z filmů: vlevo nahoře a vpravo dole: Ukázka z filmu Brendan a tajemství Kellsu (r. Tomm Moore, Nora Twomey. 2009), vpravo nahoře a vlevo dole: Píseň moře (r. Tomm Moore. 2014)
- Obr. 68;69;70;71 Ornamentálnost. Ukázka z filmu Živitel (r. Nora Twomey. 2014)

