

Chuck Jones, legendární animátor z Warner Bros. a autor pravděpodobně nejznámějšího zajíčka na světě, se jednou mladému fanouškovi Králíka Bugse představil jako „člověk, co kreslí králíka Bugse“. Hned se však opravil a řekl, že je „člověk, co kreslí jenom obrázky králíka Bugse“.⁶⁷ Tato půvabná scéna osvětluje dualitu v povaze animovaných postav – ačkoliv jsou neživé, máme stále tendenci je vnímat jako skutečné jedince. A jak dokládá historka s Chuckem Jonesem, ani tvůrci si občas nejsou jisti, zda stvořili určitou postavu, nebo jen nakreslili její obrázek.



Chuck Jones

Japonský robotik Masahiro Mori uveřejnil roku 1970 článek, v němž představil koncept „strašidelného údolí“ (v angličtině *uncanny valley*, v japonštině *Bukimi no tani*). Mori tvrdil, že čím realističtější nebo lidsčtější umělá těla (tj. roboti, animované postavy apod.) vypadají, tím je pro skutečné lidi snazší se s nimi identifikovat a pokládat je za uvěřitelné. Platí to až do okamžiku, kdy jsou tyto umělé bytosti až příliš podobné lidem a náhle jejich zdánlivá povědomost vyvolává strach. Proto je přirozené identifikovat se s antropomorfními umělými bytostmi, považovat je za „animované“ nebo oduševnělé. Totéž platí i pro zvířata a jiné živé bytosti, jež člověka v každodenním životě obklopují: je snadnější mít animistické postoje vůči houpacímu koni než ke skutečnému vycpanému koni.

Řada animačních studií se záměrně snaží vyhýbat „strašidelnému údolí“ a ustoupila od používání lidských postav. „Hrdiny nepřekonané série hitů od Pixaru jsou hračky, panenky, hmyz, příšery a ryby,“ tvrdí John Canemaker.⁶⁸

Diváci se s filmovými postavami identifikují na nevědomé úrovni, sdílejí jejich zájmy, pocity a rozumí i sebereflexi postav. Čím je animovaná postava realističtější, tím skutečnější by podle diváků její chování mělo být. Proto jednoduchá geometrická



Profesor Masahiro Mori

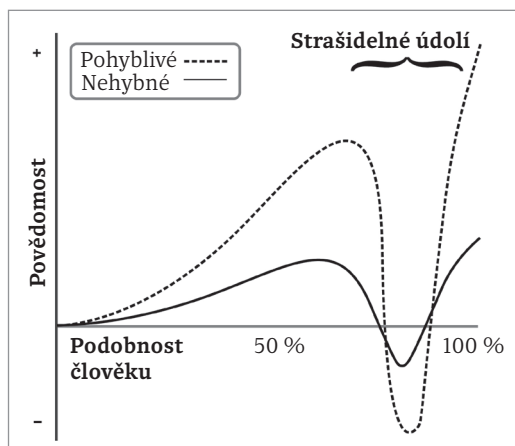
⁶⁷ Paul Wells. *Animation in America*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2002, s. 157.

⁶⁸ John Canemaker. „A part-human, part-cartoon species“ [online]. *The New York Times*. 3. 10. 2004 [cit. 13. 7. 2010]. Dostupné z: <http://www.nytimes.com/2004/10/03/movies/03cane.html>.

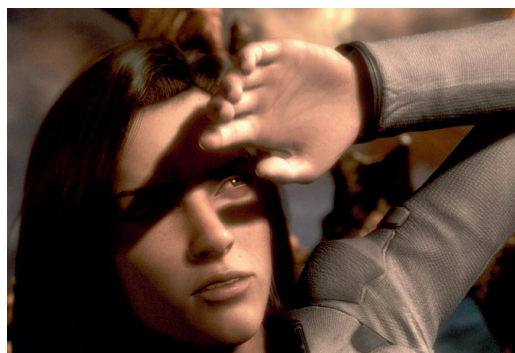


Grigorij Švec desítky let chodil se svou ženou tančit. V roce 2008 jeho manželka zemřela. Čtyřicet dní po jejím skonu vytvořil Grigorij loutku v životní velikosti, oblékl ji do šatů své zemřelé ženy a dál s ní navštěvoval taneční zábavy.

postava v pohybu může působit mnohem přitažlivěji a „animovaněji“ než nemotorně se pohybující realistická lidská postava. Pohyblivé postavy (označené tečkovanou linkou v Moriho grafu) vytvářejí mnohem silnější emocionální odezvu než nehybné. Lidé znají nejlépe vlastní vzorce chování, a proto je nesmírně obtížné vyrobit realistické lidské postavy v animovaném filmu. Byť nedokážeme přesně postihnout, co je vlastně špatného na virtuálně vyrobené lidské postavě, stále ji pokládáme za poněkud děsivou a odmítáme ji považovat za věrohodnou. Může to souviset i s lidským strachem ze smrti – extrémně realistická, ale přitom neskutečná lidská postava nám připomíná mrtvé tělo a chceme mu uniknout, jak nejdál to jde. U Freuda označuje koncept „tísňivého“ (v němčině *das Unheimliche*, v angličtině *Uncanny*) situaci, kdy je něco zároveň známé i neznámé, což v nás vzbuzuje nepříjemný pocit nepříroznosti. To vysvětluje, proč jsou ve filmech často nadpřirozené postavy, jako například dinosauři, mimozemšťané, příšery apod. – vzhledem k tomu, že ve skutečnosti neexistují, diváci nejsou s to ověřit hodnověrnost jejich vzhledu a pohybu.



Dilema, zda něco je, či není věrohodné, se může objevit nejen v rámci jednoho filmu, ale i jediné scény. Například ve snímku *Sněhurka a sedm trpaslíků* ze studia Walta Disneyho působí trpaslíci svými pohyby mnohem živěji než Sněhurka, jejíž vzhled byl sice co nejvěrohodnější, ale její pohyby byly toporné. Podobně obr Shrek ve *Shrekovi* působí mnohem živěji a dynamičtěji než král s královnou, což jsou lidské postavy, které ve srovnání s obrem působí nemotorně.



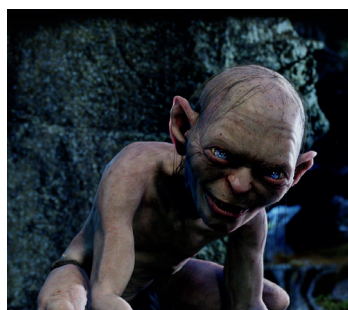
Hironobu Sakaguchi: *Final Fantasy: Esence života*



Andrew Adamson a Vicky Jensonová: *Shrek*

Staří Řekové a řada renesančních umělců se v sochařství a malířství snažili o co nejrealističtější zobrazení lidského těla. Na počátku jedenadvacátého století vytvořila moderní animační technologie optimální podmínky pro výrobu celovečerních animovaných filmů s umělými lidskými postavami, které byly mnohdy k nerozeznání od skutečných herců. Mezi takové příklady patří snímek *Final Fantasy: Esence života* nebo *Polární expres* (The Polar Express, 2004) od Roberta Zemeckise. Jde o zajímavou etapu animovaného filmu, která badatelům poskytuje pozoruhodný materiál, ale ekonomicky byly oba zmíněné filmy naprosté propadávky. Důvodem bylo nepřijetí filmů diváky, či spíše fakt, že postavy působily příliš realisticky, příliš lidsky, byť o lidi nešlo, čímž se dostaly do sféry „strašidelného údolí“.

Film *Final Fantasy: Esence života* se zapsal do dějin jako první film s virtuální (neskutečnou) herečkou, Aki Rossovou. V době premiéry byla Rossová naprostou mediální hvězdou, která se například objevila v řadě časopisů pro muže, což bývá běžné v případě živých hereckých hvězd. *Polární expres* je 3D počítačová animace,



Peter Jackson: *Pán prstenů*



John Lasseter:
Plechový panáček

v níž byly pohyby a těla virtuálních postav vytvořeny podle populárních lidských herců. Jedná se o pozoruhodný pokus vyrobit technicky inovativní film, který však stále využívá hvězd, aby přitáhnul diváky: virtuální postavy převzaly vzhled herců, jejich charakteristické pohyby (vytvořené technikou motion capture) a hlasy.

Richard Rickitt říká, že „jednou z největších překážek při výrobě přesvědčivých počítačově generovaných postav je schopnost vyrobit přirozeně působící kůži“.⁶⁹ Problém je, že lidská kůže obsahuje velké množství vody a dalších organických látek, což způsobuje, že se na jejím povrchu neodráží světlo úplně, ale část z něj je absorbována, a barva odráženého světla se mění. Dnes se při výrobě virtuálních postav využívá nový matematický vzorec k řízení světla, jenž pracuje s pokožkou postav jako s organickým materiálem. Jedním z prvních virtuálních hrdinů s „organickou kůží“ byl Glum z trilogie *Pán prstenů* (Lord of the Rings, 2001–2003) od Petera Jacksona, vytvořený studiem Weta Digital.⁷⁰

⁶⁹ Richard Rickitt. *Special Effects: The History and Technique*. New York – London: Billboard Books, 2007, s. 204.

⁷⁰ Tamtéž.

Reklamnímu průmyslu, počítačovým hrám a televizi dnes kralují fotorealistická prostředí a animované postavy co nejpodobnější člověku. Například společnost Ford Motor pro reklamu na nová auta vyrobila virtuální modelky a modely podle cílových zákazníků určitých značek aut. Cílová skupina značky Ford Fiesta byla důkladně zkoumána z demografického pohledu a výsledky byly využity k vytvoření imaginární modelky jménem Antonella, která dostala do vínku nejen pečlivě vyrobenou tvář a tělo, ale také propracovaný charakter, vlastní curriculum vitae a adresu.⁷¹

Pohlédneme-li na fotografie současných humanoidů, je opravdu obtížné odlišit je od skutečných lidí. Nicméně na jejich chování a pohybech je nepochybně něco podivného, co je posouvá do sféry „strašidelného údolí“. Filmy jako *Doba ledová*, *Beowulf* (Beowulf, režie Robert Zemeckis, 2007) a *Vall-I* byly nesmírně úspěšné, ačkoliv se též snažily ukazovat „živé“ postavy. Avšak zvířata a mytologické nebo metafyzické postavy byly diváky přijaty lépe. Film *Úžasňákovi* (The Incredibles, 2004, režie Brad Bird) je zajímavým příkladem animovaných lidských postav: hrdinové patří k lidské rase, ale jejich tvůrcům nešlo o realismus. Jsou záměrně karikováni a jejich pohyby připomínají spíš hyperaktivní stvoření ve stylu Chucka Jonese než opravdové lidské jedince. Postavy snímků *Ryan* (Ryan, 2004) od Chrise Landretha a *Metropia* (Metropia, 2009) Tarika Saleha působí velmi přesvědčivě proto, že jejich rysy byly záměrně pozměněny a jejich pohyby stylizovány. Krátká animace *Doll Face* (Obličej panenky, 2005) Andyho Huanga opět ukazuje fascinující „životnou“ postavu: protagonista snímku má robotické, kovové tělo, ale naprosto fotorealistickou tvář. Navzdory – nebo možná díky – kombinaci anorganického umělého těla a přesvědčivého obličeje působí postava velmi věrohodně. Virtuální realistický herec by takového efektu nedosáhnul. To potvrdil snímek Johna Lassetera *Plechový panáček* (Tin Toy, 1988), v němž virtuální dítě, jež má být zcela podobné lidskému, působí nepřesvědčivě. *Avatar* Jamese Camerona je prvním celovečerním filmem, v němž vysoká úroveň technického provedení virtuálních postav zabraňuje dojmu „strašidelného údolí“. *Avatar* neobyčejně zručně kombinuje prvky filmu živé akce a animace a posouvá filmy živé akce na zcela novou úroveň, jejíž nedílnou součástí se stávají virtuální postavy.

Řada současných tvůrců loutkových filmů, jako jsou například Chris Lavis a Maciek Szczerbowski se společným filmem *Madam Tutli-Putli* a Suzie Templetonová (*Pes, Petr a vlk*), se také zaměřila na výrobu dokonale realistických loutek, ale na rozdíl od 3D počítačové animace působí loutková animace víc abstraktně, a tudíž uvěřitelněji.

⁷¹ Phil Patton. „Before creating the car, Ford designs the driver“ [online]. *The New York Times*. 16. 7. 2009 [cit. 13. 7. 2010]. Dostupné z: <http://nytimes.com/2009/07/19/automobiles/19design.html?pagewanted=all>.