

# Charakter

Především od vzniku filmu je tendence divákovi, vzhledem k tomu, že se jedná o audiovizuální jednosměrný typ komunikace, úplnou informaci o charakteru – jeho vzhledu, vlastnostech, chování, pohybu, grimas, vkusu atd. Sami znáte, že pokud jste si předem přečetli knihu a potom ji viděli zfilmovanou někdy vám postavy “neseděli”. Protože jste si je představovali jinak. Z některých charakterů se staly kulturní ikony např. Dracula, Frankenstein, Star Wars, Větřelec.

Vytvoření charakteru v 3D znamená vymyslet a zobrazit bytost (bytostí rozumím i robota). Tato bytost může mít ambici být hyperrealistická, to znamená, že se jedná o ztvárnění člověka pokud možno co nejdokladnějšího, nebo se jedná o bytost smyšlenou kde se vše odvíjí od autorova záměru a jeho tvořivosti a imaginaci. Tu se otvírá široké pole neomezených možností.

Charakter by měl v divákovi vyvolat emocionální odezvu krzající se přesně se záměrem autora.

Pokusím se jen naznačit, jaký myšlenkový postup by mohl vést ke zdárnému a zajímavému vytvoření charakteru:

Nejprve si musíme ujasnit jaké vlastnosti má náš charakter mít – roztomilý, neporazitelný, pohlaví, věk atp.

Dále si musíme ujasnit odkud budeme čerpat inspiraci co má charakter vyjadřovat – bytost vesmírnou, lidsko-zvířecí, personifikace neživé věci nebo jevu či vlastnosti ....

Pokusíme si vymyslet jeho životní příběh, to nám pomůže dodat další podrobnosti ( např. Dívka sešitlhou šíjí, její máma je ropucha, podědila po ní jedovatou kůži, ale po otci je celá růžová, celý rybník se z ní může zbláznit, do copánků má zapletené řasy, za uchem má leknínový květ, právě se nudí, sedí na kameni na břehu, drží stéblo a do vody s ním píše jméno svého milého lososa, ten je ale daleko, musel odplavat třít se na Aljašku, slunce zapadá, scéna je medová a zelenkavá.... )

Je nutné přemýšlet o charakteru, představovat si o v různých situacích a domýšlet co všechno by se mohlo ještě odrazit na jeho vzhledu.

Je potřeba (skutečně) sehnat si třeba fotodokumentaci či jiné zdroje inspirací odkud bychom dozvěděli –vzhledem k výše uvedenému příběhu - o žabí anatomii, fotky žab s nafouknutými laloky – můžeme použít třeba místo náušnic, fotky zvířecích a lidských kůží třeba s neštovicemi, ilustrace mořských panen, se kterými je náš charakter vzdáleně spřízněn, foto řas atp.

Zdroje inspirace – fotografie, móda, umění, cokoliv...

**Je třeba si uvědomit, že pracujeme s konvencemi, znaky a symboly, které komunikují s divákem a jejich vhodná skladba vytvoří silný charakter, který bude tu správnou odezvu.**

**Konvence** – očekává se, že lesní víla bude subtilní a ne tlustá ( nicméně to neznamena, že by lesní víla nemohla být tlustá, ale potom je potřeba dát jasně najevo, že se jedná o lesní vílu a fakt, že je tlustá bude působit směšně, což může být záměr.) Obecně platí, že váš charakter měl obstát i v jiném prostředí a vzbuzovat stejnou odezvu u diváka.

**Znak** – vše bude čteno v asociacích a v kontextu – šupiny naznačují, že tvor část života asi žije ve vodě atp.

**Symbol** – kulturně ustanovený význam předmětu nebo jeho zobrazení – bílá holubice – mír, lebka a kosti – piráti, bílý kapesníček – panenství atp. Jsou celé slovníky symbolů.

Charakter musí být přitom všem originální.

**Paradox** – jednak jak už víme v barvě – to jsou komplementární barvy , v tvarové rovině – kombinace měkké organické hmoty s přísnou geometrií, tak i ve významové rovině – obří dítě – jeho velikost v kombinaci s životní nezkušeností působí o to strašidelněji, stařec s proporcí dítěte působí o to strašidelněji...

**Humor** – Gladiátor vyzbrojený zeleninou bude působit směšně.

**Ustanovení názvu** – název nebo jméno má ohromný význam při pochopení charakteru – pokud by například dokonalý charakter realistické pěkné ženy by se jmenoval XY 456 okamžitě ji budeme intrpretovat jako mimořádně rafinovaný stroj.

Naopak název Talířek Bohoušek pro UFO rozhodně nebude vypadat strašidelně a název nám jako by familiarizuje podivnou bytost.

Jedná-li se personifikaci pak je žádoucí, aby to bylo zřejmé již z názvu – Bublinka Mýdlová.

Názvem můžete prostě mnoho napovědět.

**Měřítko** – mělo by být zřejmé jak velký je charakter – viz. kompozice