

Vizuální styl a technologické postupy v epizodě Jibaro ze seriálu Love, Death & Robots

Petr Jedlička

Bakalářská práce
2025



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2024/2025

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Petr Jedlička
Osobní číslo:	K22138
Studijní program:	B0211P310005 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Specializace:	Vizuální efekty
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. Teoretická část: Vizuální styl a technologické postupy v epizodě Jibaro ze seriálu Love, Death & Robots 2. Praktická část: Samostatné audiovizuální dílo založené na využití VFX v délce odpovídající námětu a náročnosti technologie, v minimální délce 3 minuty. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba. viz Zásady pro vypracování

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální ?Zadání DP/BP? včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované ?Zadání DP/BP? se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část:

Přípustné varianty praktické části:

1) Významná triková spolupráce na bakalářském filmu (nezbytná délka závislá na náročnosti technologie po konzultaci a schválení Výrobní komisí AAV).

2) VFX na souboru audiovizuálních děl, oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí AAV, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV, v minimální délce 4 minuty.

3) Samostatné audiovizuální dílo založené na využití VFX v délce odpovídající námětu a náročnosti technologie, v minimální délce 3 minuty. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

Další požadované materiály praktické části:

a) VFX breakdown (?making-of?, ?behind-the-scenes?) k předloženému audiovizuálnímu dílu. (var. 1, 2, 3).

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3).

c) Anotace (var. 1, 2, 3).

d) Storyboard, případně animatik (var. 1, 2, 3).

e) Štábová listina (var. 1, 2).

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZS studenta Produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálů a?h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy dle Výrobní knihy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář "Údaje o bakalářské práci studenta".

Uložení na NAS:

Ve složce na NAS-AAV, označené ?Bakalářská / Magisterská práce? uložte:

1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše.

2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- h. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací.

3. Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně": 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

SQUIRES, Scott, ZWERMAN, Susan; OKUN, Jeffrey A. a RAFFERTY, Kevin (ed.). *The VES handbook of visual effects: industry standard VFX practices and procedures*. Third Edition. New York: Focal Press, 2020. ISBN 978-1138542204.
ZAHED, Ramin. *The Art of Love, Death + Robots*. London: Titan Books, 2022. ISBN 978-1789098648.
DOHNALOVÁ, Kamila. *Současné evropské celovečerní animované filmy pro dospělé*. Magisterská práce. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, 2017.
Love, Death + Robots | Inside the Animation: Jibaro | Netflix. Online. 2022. Dostupné z: YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=JeUuk-g_Qws. [cit. 2024-10-23].

Vedoucí bakalářské práce: **ak. mal. Boris Masník**
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2024**
Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2025**

L.S.

Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

MgA. Irena Pustina Kocí, Ph.D., MBA
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 2. prosince 2024

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění, bez ohledu na výsledek obhajoby;
- bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- jedno vyhotovení bakalářské práce v listinné podobě bude ponecháno Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně k uložení;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 autorského zákona mohu užít své dílo – bakalářskou práci – nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá; neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že

- jsem na bakalářské práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem řádně citoval; v případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor;
- odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne

.....
podpis autora

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se zaměřuje na vizuální styl a technologické postupy využívané v epizodě *Jibaro* ze seriálu Love, Death & Robots. V teoretické části je představen samotný seriál, jeho formát, žánr a vliv na poli animace. Dále se práce věnuje autorovi epizody *Jibaro*, Albertu Mielgovi, a představuje pojmy vizuální styl a technologické postupy. Analytická část detailně zkoumá jednotlivé fáze produkce epizody, včetně preprodukce, designu, obrazové stylizace, práce s kamerou a svícením, a využívané animační postupy.

Klíčová slova: vizuální styl, *Jibaro*, Alberto Mielgo, animace, ilustrace, stylizace

ABSTRACT

This bachelor thesis focuses on the visual style and technological practices used in the *Jibaro* episode from the series Love, Death & Robots. The theoretical part introduces the series itself, its format, genre and its impact in the field of animation. Furthermore, the thesis explores the author of the episode, Alberto Mielgo, and introduces the topics of visual style and technological practices. The analytical section examines in detail the various stages of the episode's production, including pre-production, design, visual style, camera and lighting, and specific animation techniques.

Keywords: visual style, *Jibaro*, Alberto Mielgo, animation, illustration, stylization

Tento prostor chci věnovat poděkování vedoucímu této práce, ak. mal. Borisu Masníkovi, za veškeré užitečné rady a trpělivost. Také bych chtěl poděkovat své sestře za pomoc se stylistickou a gramatickou korekcí.

OBSAH

ÚVOD.....	13
I TEORETICKÁ ČÁST	14
1 SERIÁL LOVE, DEATH & ROBOTS.....	15
1.1 FORMÁT, ŽÁNŘ, STYL	15
2 AUTOR ALBERTO MIELGO	16
2.1 FILMOGRAFIE	16
2.2 AUTORSKÝ STYL	17
2.3 TVŮRČÍ PROCES V EPIZODĚ JIBARO.....	17
3 VIZUÁLNÍ STYL.....	18
4 TECHNOLOGICKÉ POSTUPY.....	20
II ANALYTICKÁ ČÁST	21
5 METODIKA	22
6 ANALÝZA EPIZODY JIBARO	23
6.1 PREPRODUKCE.....	23
6.2 DESIGN.....	26
6.3 ANIMACE	28
6.3.1 Získané reference	28
6.3.2 Workflow	28
6.3.3 (Ne)Využití motion capture	30
6.4 KAMERA A SVÍCENÍ	31
6.4.1 Kamera	31
6.4.2 Svícení.....	31
6.5 OBRAZOVÁ STYLIZACE.....	32
6.5.1 Ilustrace	32
6.5.2 3D animace.....	33
6.5.3 Reálné záběry	33
6.5.4 Stylizace jako celek.....	34
ZÁVĚR	36
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	37
SEZNAM OBRÁZKŮ	39
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	40

ÚVOD

Při výběru tématu své práce jsem hledal takové, které by bylo relevantní k mému studovanému oboru a praktickému bakalářskému projektu. Především by ale mělo jít o téma, které mě vnitřně naplňuje, a u kterého budu schopný strávit desítky hodin práce.

Netrvalo dlouho a skončil jsem u seriálu *Love, Death & Robots*. Našel bych mnoho důvodů, proč pro mě tento seriál tolik znamená. Především je to ale myšlenka, která stojí v jeho středu: Vezměme ta nejlepší animační a postprodukční studia na světě a vytvořme seriál, který je oslavou média animace a filmu. Každá epizoda seriálu je jedinečná a zasloužila by svého vlastního rozboru, proto nebylo lehké se mezi nimi rozhodnout. Vždy tu ale byla jedna epizoda, která mě po každém dalším zhlédnutí oslovovala nejhlasitěji. U této epizody se mi na rozdíl od ostatních nedařilo definovat, proč mě pořád tak přitahuje. Proč se k ní vracím častěji než k ostatním epizodám? Jak je možné, že během pouhých sedmnácti minut své stopáže dokáže vyvolat tak silné emoce?

Nejen kvůli těmto nezodpovězeným otázkám jsem se rozhodl analyzovat epizodu na konci třetí série seriálu – *Jibaro*.

V teoretické části práce nejprve krátce popíšu seriál *Love, Death & Robots*. Rozeberu jeho formu, žánrové zařazení a témata, která se v seriálu objevují. Zasazení do širšího kontextu seriálu je klíčové pro analýzu samotné epizody *Jibaro*.

Dále charakterizuji Alberta Mielga, režiséra epizody. Troufám si tvrdit, že Mielgo je jedním z největších průkopníků současné animace, nejen díky jeho jedinečnému autorskému přístupu, ale i neustálému posouvání hranic audiovizuálního umění.

V analytické části pak provádím samotnou formální analýzu epizody. Rozdělují celou produkci do jednotlivých částí, popisují zvolené technologické postupy a jejich vliv na finální dílo. V některých kapitolách zmíním i dramaturgii filmu, jelikož forma jakéhokoliv filmu je vždy podřízena jeho příběhu.

Hlavním účelem této práce je zjistit, jakými vizuálními prostředky film komunikuje s divákem a jaké výrobní postupy při tom využívá. Získané poznatky následně shrnu v závěru práce a navrhnou, jak je uplatnit při výrobě vlastních AV děl ve školních podmínkách.

I TEORETICKÁ ČÁST

1 SERIÁL LOVE, DEATH & ROBOTS

Love, Death & Robots (LDR) je animovaný antologický seriál streamující na VOD platformě Netflix. Za jeho vznikem stojí režiséři Tim Miller a David Fincher. První epizoda seriálu měla svou premiéru v březnu roku 2019. Seriál je produkován americkým studiem Blur, jednotlivé epizody jsou ale realizovány různými animačními studii napříč celým světem. Díky své explicitní povaze je seriál určen pro dospělé publikum.¹

1.1 Formát, žánr, styl

Na rozdíl od většiny animovaných seriálů se LDR řídí antologickým formátem, kde je každá epizoda samostatná, bez zastřešujícího děje nebo postav. Délky epizod se pohybují od šesti do dvaceti dvou minut.

Co ale všechny epizody spojuje, jsou témata, která jsou obsažena již v jejím názvu – láska, smrt a roboti. Každá z epizod obsahuje alespoň jedno z těchto tří témat, většinou ale více z nich. Asi nejdominantnější žánrem série je sci-fi, dále potom fantasy nebo horror. Nechybí ale ani komedie. Například obě úvodní epizody první a třetí série jsou postaveny na satíře, a slouží jako lehkovážný úvod do jejího temnějšího zbytku. Zároveň jsou tyto epizody jedinou výjimkou v celém seriálu, neboť v nich vystupují stejné postavy.

Pokud bychom se pokusili seriál LDR definovat jedním slovem, byla by to pravděpodobně rozmanitost. Rozmanitost strukturální díky svému „sbírkovému“ formátu a rozmanitost formální díky mixu takřka všech stylů, které médium animace nabízí.

¹ PRUDOM, LAURA. NETFLIX'S LOVE, DEATH & ROBOTS TRAILER: FIRST LOOK AT TIM MILLER AND DAVID FINCHER'S SURREAL ANIMATED ANTHOLOGY. ONLINE. IN: IGN. 2019. DOSTUPNÉ Z: [HTTPS://WWW.IGN.COM/ARTICLES/2019/02/14/NETFLIXS-LOVE-DEATH-ROBOTS-TRAILER-PREMIERE-DATE-RELEASE](https://www.ign.com/articles/2019/02/14/netflixs-love-death-robots-trailer-premiere-date-release). [CIT. 2025-01-29].

2 AUTOR ALBERTO MIELGO

2.1 Filmografie

Alberto Mielgo je režisér, animátor a malíř, držitel Oscara a několika cen Emmy. Narodil se roku 1979 ve Španělsku, vystudoval střední školu animace a ilustrace Escuela Superior de Dibujo Profesional v Madridu. Svou kariéru začal tvorbou storyboardů a animační fází pro dětské animované filmy.²

Na začátku tisíciletí odcestoval do USA, kde byl součástí produkce filmů *Sinbad: Legend of the Seven Seas*, *Corpse Bride*, nebo *Harry Potter and the Deathly Hallows*. V roce 2012 se ujal pozice uměleckého režiséra pro seriál *Tron: Uprising*, za který získal jedno ocenění Emmy a jedno Annie. Přestože se seriál nikdy nedočkal druhé série, je možné u tohoto projektu poprvé vidět jeho autorský rukopis.

Díky své předchozí práci byl v roce 2015 najat společností Sony Pictures Animation opět na pozici uměleckého režiséra pro připravovaný film *Spider-Man: Into the Spider-Verse*. Mielgo ihned po přijetí do projektu začal pracovat na konceptech designu světa, postav a na storyboardu filmu. Jak popisuje v instagramovém příspěvku z prosince roku 2018, svým přístupem se v počáteční fázi vývoje chtěl vymanit ze zavedeného vzhladu animovaných filmů posledních let. Tento styl protěžovala většina hlavních studií až do té míry, že bylo mnohdy těžké rozlišit, ke kterému studiu konkrétní film patří.³

Jeho hlavní zadání od studia bylo vypracovat krátký animační test, který měl v rámci pár záběrů definovat vizuální styl celého nadcházejícího filmu. Z dokončeného animačního testu byly obě strany – Mielgo a Sony – nadšené a vývoj filmu pokračoval daným směrem dál. Bohužel po necelých dvou letech dalšího vývoje byl Mielgo studiem propuštěn, hlavně kvůli technickým a stylistickým nesrovnalostem.⁴ Přestože film vešel do produkce pod jiným uměleckým vedením, při pohledu na hotové dílo není pochyb, že Mielgova předešlá práce hrála klíčovou roli při vytváření jedinečného vizuálního stylu, pro který je film oceňován dodnes.

² RIVERA, ANTONIO. ALBERTO MIELGO, UN TIPO DE TORRELODONES QUE MARCA EL PASO DE LA ANIMACIÓN GLOBAL. ONLINE. IN: FUERA DE SERIES. 2022. DOSTUPNÉ Z: [HTTPS://FUERADESERIES.COM/ALBERTO-MIELGO-UN-TIPO-DE-TORRELODONES-QUE-MARCA-EL-PASO-DE-LA-ANIMACION-GLOBAL-BA7A7B41BD72/](https://fueraadeseries.com/alberto-mielgo-un-tipo-de-torrelozones-que-marca-el-paso-de-la-animacion-global-ba7a7b41bd72/). [CIT. 2025-01-29].

³ MIELGO, ALBERTO. ABOUT MY MYSTERIOUS ROLL IN “ IN TO THE SPIDERVERSE” FILM AS A “VISUAL CONSULTANT”. ONLINE. 2018. DOSTUPNÉ Z: [HTTPS://WWW.INSTAGRAM.COM/P/BRK4SBMHVME/](https://www.instagram.com/p/BrK4SBMHVME/). [CIT. 2025-01-29].

V roce 2019 byl Mielgo osloven Timem Millerem k režírování epizody do připravovaného seriálu LDR. Téhož roku měl premiéru společně se zbytkem první série díl *The Witness*, který Mielgo režíroval. Epizodu *The Witness* potom v roce 2022 doprovodila epizoda *Jibaro*. Mielgo mezi epizodami pro seriál LDR ještě stihl navrhnout a režírovat svůj vlastní krátký film *The Windshield Wiper*, který v roce 2021 získal Oscara za nejlepší krátký animovaný film.

2.2 Autorský styl

Mielgovy filmy se často zabývají negativními lidskými vlastnostmi, jako je obsese, smyslnost nebo násilí. To, co znázorňuje ve svých filmech, často vychází z jeho vlastních osobních vztahů a zkušeností. Jeho vyprávění je dominantně vizuální, díky minimálnímu dialogu se opírá spíše o sílu obrazu, atmosférický zvuk a osobitou hudbu. Jeho ilustrátorské kořeny se jasně projevují ve vzhledu jeho filmů. Charakteristickým obrazovým prvkem jsou ilustrovaná pozadí záběrů.

Mielgův styl jako celek v sobě snoubí výtvarné umění, hraný a animovaný film způsobem, který z něho dělá jednoho z nejvýraznějších tvůrců působících v této oblasti.

2.3 Tvůrčí proces v epizodě Jibaro

I příběh *Jibara* vychází z Mielgova života. Ve videu pro Netflix, které rozebírá tuto epizodu, uvedl, že obě hlavní postavy z podstatné části vychází z jeho vlastní osobnosti. Ve filmu chtěl ztvárnit ten nejtoxičtější milostný vztah, který nakonec končí tragédií.⁴

Ze všech rozhovorů se členy týmu pracujícími na epizodě jasně vyplývá, že Mielgova vášeň pro projekt dokáže strhnout i ostatní. Svou vizi zároveň dokáže dotáhnout od nápadu skrze celý proces produkce až k samému konci. Tento nadměrně autorský přístup má i svoje nevýhody – prakticky všechna kreativní rozhodnutí musejí projít přes režiséra. To může způsobovat velké časové prostoje, zejména při předávání zpětné vazby. Mielgo ale díky své zkušenosti dokáže předávat relevantní zpětnou vazbu napříč všemi odděleními výroby.⁵

⁴ NETFLIX. LOVE, DEATH + ROBOTS | INSIDE THE ANIMATION: JIBARO | NETFLIX. ONLINE. 2022. DOSTUPNÉ Z: YOUTUBE, https://youtu.be/JeUUK-g_Qws?si=-KYG_TLxj_jYdQU4. [CIT. 2025-01-29].

⁵ AGORA.COMMUNITY. JIBARO Q&A WITH AGORA ANIMATION TEAM - LOVE, DEATH + ROBOTS SEASON 3. ONLINE. 2022. DOSTUPNÉ Z: YOUTUBE, <https://youtu.be/XTFdytZOHCC?si=6uXWGotYBUiEKHFA>. [CIT. 2025-01-31].

3 VIZUÁLNÍ STYL

Vizuální styl v kontextu 3D animace představuje komplexní soubor uměleckých a technických rozhodnutí, která definují jedinečný vzhled a atmosféru díla. Nejde pouze o technickou realizaci, ale především o umělecký záměr, který určuje, jakým způsobem bude příběh vizuálně interpretován a jaké emoce má v divákovi vyvolat. Výběr vizuálního stylu je klíčovým prvkem, který odlišuje jedno animované dílo od druhého a často se stává signifikantním rysem tvorby konkrétních tvůrců či studií. Této definici by mohlo připadnout mnoho jiných označení, pro tuto práci jsem ale zvolil právě toto.

V oblasti animace existuje široké spektrum vizuálních stylů, které se neustále vyvíjejí s technologickým pokrokem a uměleckými trendy. Tradiční kreslená animace, ať už realizovaná klasicky snímek po snímku na papír nebo digitálně, si zachovává své kouzlo a i v dnešní době nekonečných technologických možností zůstává relevantní. Tento styl umožňuje vysokou míru stylizace a expresivity, jak vidíme například v dílech s ručně kreslenou estetikou, která mohou být i digitálně vytvořena.

Na druhé straně spektra stojí fotorealistická 3D animace. Jejím cílem je co nejvěrněji napodobit realitu, ať už jde o fyzikální chování světla, textury materiálů nebo anatomicky přesné proporce a pohyby postav. Využívá pokročilé techniky jako Physically Based Rendering (PBR), globální iluminaci a ray tracing k dosažení co nejvyšší míry realismu. Tento přístup je často využíván ve vizuálních efektech (VFX) pro hrané filmy a v některých animovaných filmech či herních cinematikách, které usilují o maximální imerzi skrze uvěřitelnost zobrazeného světa.⁶

Mezi těmito póly se nachází široká škála stylizované 3D animace. Tento přístup se záměrně odchyluje od reality a využívá uměleckou licenci k dosažení specifického výrazu. Stylizace může zahrnovat zjednodušení tvarů, nerealistické proporce postav, expresivní použití barev a světla, nebo aplikaci textur připomínajících malbu či jiné tradiční techniky. Cílem není kopírovat realitu, ale interpretovat ji, zdůraznit určité aspekty příběhu, postav nebo atmosféry. Příkladem může být cel-shading, napodobující vzhled komiksů, nebo výrazná barevná paleta a unikátní design postav, jaký vidíme v mnoha současných animovaných filmech, které hledají vlastní vizuální identitu mimo hranice fotorealismu.

⁶ OKUN, JEFFREY A ZWERMAN, SUSAN. THE VES HANDBOOK OF VISUAL EFFECTS: INDUSTRY STANDARD VFX PRACTICES AND PROCEDURES. THIRD EDITION. NEW YORK: ROUTLEDGE, 2021. ISBN 978-1-351-00939-3. [CIT. 2025-01-31].

Epizoda *Jibaro* je sama o sobě příkladem stylizované 3D animace, která kombinuje 3D postavy s malovanými pozadími a specifickou prací s texturami a detaily.

Seriál LDR je pak přímo přehlídkou rozmanitosti vizuálních stylů v animaci. Vedle fotorealistických či hyperrealistických epizod jako *Lucky 13* nebo *Beyond the Aquila Rift* zde nacházíme díly s výraznou stylizací, například *The Witness* a *Jibaro* Alberta Mielga, které experimentují s kombinací 2D a 3D prvků a malířským přístupem. Jiné epizody využívají tradičnější 2D animaci (*Zima Blue*, *Good Hunting*), anime styl (*Suits*), nebo jsou naopak plně realizované ve 3D s různou mírou stylizace od *Sonnie's Edge* až po komediálně laděné *Three Robots*. Tato rozmanitost podtrhuje flexibilitu animace jako média a její schopnost adaptovat vizuální jazyk specifickým potřebám vyprávění.



Obrázek 1 Vizuální rozmanitost seriálu *Love, Death & Robots*

(zdroj: vlastní)

4 TECHNOLOGICKÉ POSTUPY

Výroba animovaného filmu, bez ohledu na jeho délku či styl, je komplexní proces vyžadující souhru uměleckých a technických dovedností. Tento proces lze rozdělit do tří hlavních fází: preprodukce, produkce a postprodukce. Každá fáze zahrnuje specifické technologické postupy a nástroje, které se liší v závislosti na zvoleném vizuálním stylu a produkčním workflow.

Preprodukce je fází plánování a přípravy. Začíná námětem a scénářem, na jejichž základě vzniká storyboard – série kreseb vizualizující jednotlivé záběry a scény. Storyboard slouží jako vizuální průvodce pro celý tým. V této fázi se také vytváří design postav, prostředí a klíčových rekvizit (tzv. concept art) a definuje se celkový vizuální styl a barevná paleta. Pro složitější díla, zejména ve 3D, se často vytváří animatik nebo previs.⁷ V této fázi se také nahrávají pracovní verze dialogů a zvuků.

Produkční fáze je samotným srdcem tvorby filmu. V tradiční 2D animaci zahrnuje kresbu klíčových a mezilehlých fází pohybu (inbetweening), jejich čištění a kolorování. V digitální 2D animaci se tyto kroky provádějí pomocí specializovaného softwaru a grafických tabletů. U 3D animace tato fáze začíná modelováním, následuje texturování (nanášení povrchových materiálů a detailů) a rigging (vytvoření virtuální kostry a ovládacích prvků pro animaci postav). Samotná animace pak spočívá v rozpohybování modelů okénko po okénku nebo pomocí klíčových póz. Pro dosažení realistického pohybu se často využívá technologie motion capture (mocap), která zaznamenává pohyb reálných herců a přenáší ho na digitální postavy.⁸ Součástí produkce je také svícení scény a nastavení a pohyb virtuálních kamer.

Postprodukce je finální fází, kde se jednotlivé elementy spojují dohromady. Zahrnuje ladění stříhu, který byl určen animatikem / previsem, barevné korekce, simulace kouře, vody nebo explozí. Klíčovou součástí je zvukový design – přidání finálních dialogů, zvukových efektů a hudby. Výsledný obraz a zvuk jsou smíchány a finální dílo je renderováno do požadovaného formátu pro distribuci.

⁷ OKUN, JEFFREY A ZWERMAN, SUSAN. THE VES HANDBOOK OF VISUAL EFFECTS: INDUSTRY STANDARD VFX PRACTICES AND PROCEDURES. THIRD EDITION. NEW YORK: ROUTLEDGE, 2021. ISBN 978-1-351-00939-3. [CIT. 2025-01-31].

⁸ OKUN, JEFFREY A ZWERMAN, SUSAN. THE VES HANDBOOK OF VISUAL EFFECTS: INDUSTRY STANDARD VFX PRACTICES AND PROCEDURES. THIRD EDITION. NEW YORK: ROUTLEDGE, 2021. ISBN 978-1-351-00939-3. [CIT. 2025-01-31].

II ANALYTICKÁ ČÁST

5 METODIKA

V první polovině analytické části této práce se budu zaměřovat především na analýzu metod a postupů použitých při výrobě vybrané epizody. Budu procházet jednotlivá výrobní stadia v takovém pořadí, v jakém probíhala i samotná produkce — od počáteční fáze preprodukce, přes návrh designu a vytváření konceptů díla, až po samotnou animaci postav a finální realizaci scén. U každé z těchto kapitol se pokusím podrobně odůvodnit, proč byly využity právě tyto konkrétní technologické postupy, a porovnáám je s možnými alternativami, které připadaly v úvahu. Dále popíšu, jaká rozhodnutí v rámci výrobního procesu měla vliv na výslednou podobu snímku, a jakým způsobem tyto volby ovlivnily technickou, výtvarnou i časovou stránku produkce.

Druhá polovina analytické části volně přejde k analýze formálních aspektů díla. V této části se zaměřím zejména na charakter a práci kamery, na použití svícení a na celkovou kompozici obrazů, které spoluutvářejí výslednou estetiku filmu. V závěrečné analytické kapitole se budu věnovat také obrazové stylizaci jako celku — rozeberu, jakým způsobem se ve filmu prolínají 2D a 3D technologie a kde se tvůrcům podařilo díky zvolenému workflow efektivně šetřit čas i produkční zdroje. Při analýze se okrajově zmíním i o dramaturgii díla, protože příběh a forma jsou, jako u každého filmu, v úzkém kontaktu.

Domnívám se, že kombinace formální analýzy a analýzy výrobních metod představuje vhodný a dostatečně komplexní přístup ke zvolenému tématu bakalářské práce. Věřím, že díky této metodice budu schopen důsledně naplnit cíle, které jsem si v rámci své práce stanovil, a nabídnout tak čtenáři ucelený a hlubší pohled na analyzované dílo.

6 ANALÝZA EPIZODY JIBARO

Jibaro je poslední díl třetí série seriálu LDR, svou premiéru měl společně se zbytkem série 20. května 2022. Stopáž epizody činí sedmnáct minut.

Film zasazený do renesančního období vypráví příběh o osudovém setkání hluchého rytíře Jibara a lesní sirény, která svou intenzivní písní svádí na dno jezera nejen kolemjdoucí zbrojnoše. Jejich setkání, přitahované k sobě touhou mít něco, co oba nemohou získat, zkoumá temné stránky lidské povahy. Obě postavy jsou v jistém smyslu predátory, kteří každý svým způsobem dokáží být násilní. Siréna reprezentuje nespoutanost a nebezpečí přírody. *Jibaro* potom symbolizuje lidskou aroganci a agresi, doslovným ztělesněním dobyvatele. Vzájemné fascinace se rychle mění ve vykořisťování a střet těchto odlišných světů a nekončí jinak než tragédií obou stran.

Celá výroba epizody trvala přes dva roky – od prvotního námětu, který vznikl v roce 2020, až po plnohodnotnou produkci probíhající v letech 2021 a 2022. Na produkci se podílelo přibližně sedmdesát dva lidí. Animaci a rigging zajišťovalo studio Agora, které distančně zaštiťuje stovky umělců z celého světa. Práce na animaci byla hotová za osm měsíců. O zbytek produkce, včetně modelů, texturování, shadingu, svícení a simulací, se postaralo Mielgovo vlastní studio PINKMAN.TV v Madridu.⁹

6.1 Preprodukce

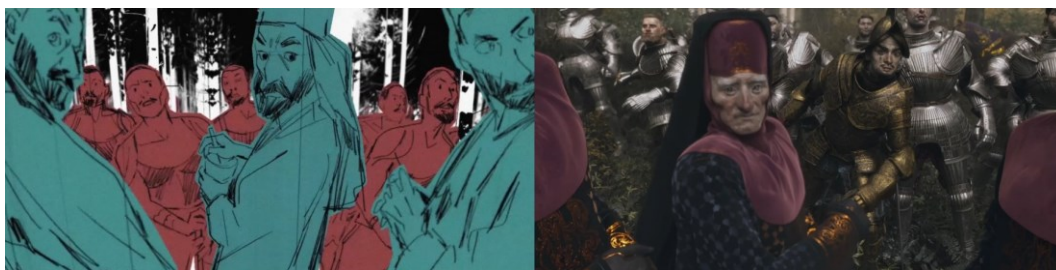
Za počátek výroby epizody by se dal považovat podzim roku 2020, kdy se během covidové pandemie Mielgo vydává stanovat do lesů západní Ameriky. Tam během dvou týdnů shromažďuje potřebné reference a kompozice, které se následně ve filmu objeví. Zároveň dostatečně nasává atmosféru lokace, do které chce dílo zasadit.

Nasbírané reference posléze využívá při tvorbě storyboardu, který zpracovává tradičním způsobem – tedy tužkou na papír. Společně s náčrty jednotlivých záběrů vytváří také několik jednoduchých kreslených animací, jež mu slouží k zachycení důležitých hereckých akcí, které budou ve filmu klíčové. Storyboard představuje přirozený krok následující po sepsání námětu nebo literárního scénáře, protože umožňuje přetavit psané myšlenky do konkrétních obrazů, které mnohem efektivněji komunikují zamýšlenou vizi budoucího audiovizuálního díla.

⁹ ZAHED, RAMIN. THE ART OF LOVE, DEATH + ROBOTS. LONDON: TITAN BOOKS, 2022. ISBN 978-1789098648. [CIT. 2025-01-31].

Hotové podklady potom Mielgo naskenoval a začal práci na animatiku. Animatik převádí statické snímky storyboardu do záběrů, ve kterých se dá definovat střih, temporytmus a průběh jednotlivých scén. V tomto kontextu se také používá označení previs, který mnohdy plní totožné účely. Na rozdíl od animatiku je ale většinou vytvářen v 3D animačních softwarech.

Naskenované animační fáze a nákresy záběrů potom Mielgo za pomoci 3D rozhraní v programu After Effects rozděljuje na jednotlivé plány. Díky této technice vytváří jednoduché trojrozměrné scény složené pouze z dvojrozměrných karet (obrázků), což mu umožňuje navrhovat a definovat záběry se složitějším pohybem kamery. Tento způsob práce se ukazuje jako mimořádně efektivní při vizualizaci složitějších scén, zároveň zůstává technicky velmi úsporný.¹⁰



Obrázek 2 Porovnání animatiku s hotovým záběrem

(zdroj: Netflix)

Pokud bychom odhlédli od jednoduchosti samotného obrazu, výsledný animatik, který je možné vidět v přibližně čtyřminutové ukázce na Mielgově profilu na platformě [Vimeo](#), představuje v podstatě funkční verzi filmu. Mě osobně nejvíce zaujalo množství detailů, které se objevují už v takto rané fázi vývoje. V animatiku lze pozorovat obrazové vlastnosti, jako je filmové zrno, záměrné rozostření určitých částí obrazu nebo například simulované nečistoty na objektivu kamery, což jsou prvky, které se následně objevují i ve finální verzi filmu.

¹⁰ BRENT, GEORGE. JIBARO Q&A WITH AGORA ANIMATION TEAM - LOVE, DEATH + ROBOTS SEASON 3. ONLINE. 2022. DOSTUPNÉ Z: AGORA.COMMUNITY, [HTTPS://AGORA.COMMUNITY/CONTENT/A-CONVERSATION-WITH-JIBARO-ANIM-SUPERVISORS](https://agora.community/content/a-conversation-with-jibaro-anim-supervisors). [CIT. 2025-02-01].

Zvuk, hudba a herecká akce jsou v animatiku rovněž jasně definované. Za původním sound designem animatiku stojí Mielgo, který vedl i celou zvukovou stránku díla až do finálního mixu. Animatik byl následně prezentován oběma studiím, která na produkci filmu dále spolupracovala a mohla se podle této předlohy řídit při své práci.

Pro animačně náročné scény byly navíc k animatiku natočeny reference herecké akce s tanečníky a herci v ateliéru. Mielgo dokonce později natočil reference sama sebe v bazénu, které sloužily pro záběry topících se rytířů.⁸ Tyto reference detailněji rozebírám v kapitole o animaci.

Kvalita animatiku a ostatních referencí výrazně pomohla především animátorům. Čím konkrétněji je možné určitou vizi předat, tím efektivnější je celý pracovní proces, protože snižuje počet potřebných revizí a minimalizuje nejasnosti v komunikaci mezi jednotlivými složkami týmu.

6.2 Design

Stejně jako u ostatních filmů stál Mielgo za designem hlavních a většiny vedlejších postav. Vlastnoručně kreslené koncepty realizoval v průběhu produkce, podle nich pak byly vytvářeny modely, na které navázal zbytek týmu.

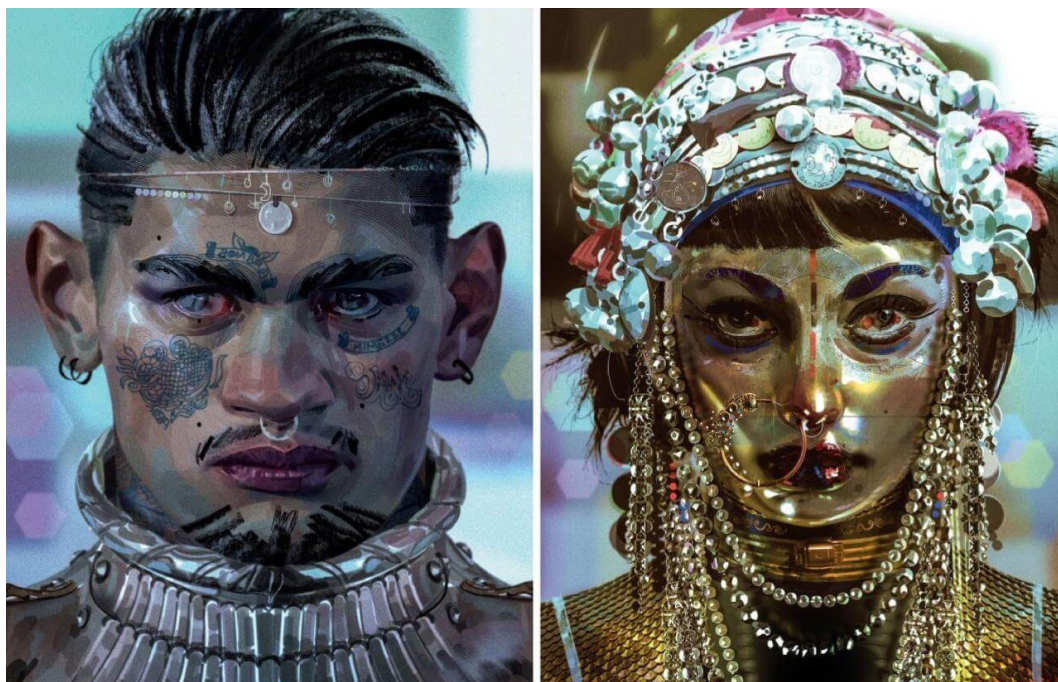
Inspirací pro postavy rytířů byly dobové renesanční zbroje. Jelikož animatik a následné reference herců nebyly točeny se zbrojí, museli animátoři v některých záběrech improvizovat a zbroj si zpětně domýšlet. Díky této nesrovnalosti musel být Mielgův původní design rytířské zbroje hlavní postavy mírně pozměněn tak, aby mohla postava vykonávat pohyby navržené animatikem.

Design hlavní hrdinky chtěl Mielgo odlišit od klasických vyobrazení sirén, které můžeme vidět třeba v antice. Sirénin oděv a šperky čerpají z folklorních designů z různých regionů severní Afriky a Indie.¹¹ Zároveň je zde vidět jasná inspirace dílem secesního malíře Gustava Klimta. Během produkce došlo ke změnám i u této postavy, počáteční návrh postavy počítal s dlouhými šaty, od kterých bylo ale nakonec upuštěno. Důvodem byla technická náročnost interakce simulace oděvu a vody v záběrech, kde postava tančí na jezerní hladině. Finální design vyžadoval složitější simulaci šperků, tuto variantu ale obě studia vyhodnotila jako proveditelnější.¹²

Finální designy postav, jež jsou vidět ve filmu, obsahují Mielgův typický styl kombinující 2D a 3D technologie. Na obličejích postav můžeme jasně vidět jednotlivé tahy štětcem. Rovněž stojí za zmínku až groteskní asymetrie v jejich obličejích. Tato stylizace nabourává perfektnost 3D a pomáhá modelům příliš nevyčnívat z kreslených pozadí. Záběry, které kombinují 2D a 3D technologie tak lépe fungují jako celek. Syntéze těchto stylů se dál věnuji v následující kapitole.

¹¹ ZAHED, RAMIN. THE ART OF LOVE, DEATH + ROBOTS. LONDON: TITAN BOOKS, 2022. ISBN 978-1789098648. [CIT. 2025-01-31].

¹² BRENT, GEORGE. A CONVERSATION WITH JIBARO ANIM SUPERVISORS. ONLINE. 2022. DOSTUPNÉ Z: AGORA.COMMUNITY, [HTTPS://AGORA.COMMUNITY/CONTENT/A-CONVERSATION-WITH-JIBARO-ANIM-SUPERVISORS](https://AGORA.COMMUNITY/CONTENT/A-CONVERSATION-WITH-JIBARO-ANIM-SUPERVISORS). [CIT. 2025-02-02].



Obrázek 3 Design hlavních postav

(zdroj: Alberto Mielgo)

6.3 Animace

6.3.1 Získané reference

Jak bylo uvedeno v kapitole o preprodukcii, pro práci animátorů bylo připraveno několik typů referencí. Nejprve to byl animatik, ze kterého byli schopni určit přibližný pohyb kamery a kompozici, ve které se akce bude odehrávat. Daleko důležitější však byly reference herců a tanečníků v ateliéru. Tyto reference nebyly točeny jednotlivě podle střihu animatiku, ale jako kontinuální pohyb herce během několika záběrů. Například reference rytířů skákajících do vody byla zaznamenána v jednom širokém záběru v ateliéru, jednotlivě pro každou z postav.

Většina akcí se natáčela na více kamer zároveň tak, aby bylo možné vidět pohyb z více úhlů. To přineslo animátorům v podstatě stereoskopické vidění, díky němuž mohli svou práci lépe porovnat s realitou.¹³ Z vlastní zkušenosti vím, že kvalitní reference jsou zásadní pro jakoukoliv práci, kde se snažíme replikovat reálný svět na počítači.

6.3.2 Workflow

U většiny 3D animovaných produkcí stojí na začátku scénář a storyboard, na jejichž základě je nejprve ve 3D vypracován tzv. layout, neboli jednoduchá dispozice scény, ve které je následně navržen pohyb kamery. Tato jednoduchá scéna s kamerou potom padá do rukou animátora. V tomto ohledu se ale produkce *Jibara* opět liší od standardní praxe.

V produkci *Jibara* byly postavy animovány bez předem vypracovaného layoutu, prakticky v prázdné 3D scéně podobné té z hereckých referencí v ateliéru. Animace byla rovněž vytvořena přesně podle referencí herců, jako jedna souvislá akce v průběhu sekvence záběrů. Jakmile byla animace hotová, akce jednotlivých postav byly vloženy do společné 3D scény. Ve společné scéně pak sám Mielgo znovu navrhnul kompozice kamery podobné animatiku, nyní ale s hotovou akcí postav. Takto mohl téměř dokumentárním způsobem najít ty pravé kompozice a pohyb kamery, které nejlépe zdůrazňují „hereckou“ akci.

Tento hybridní způsob práce má ale i své nevýhody. U většiny animovaných produkcí je zvykem opomenout například animaci nohou v polodetailu na hlavu postavy. To ale díky absenci předem definované kompozice kamery nebylo u *Jibara* možné. Zároveň jelikož je

¹³ BRENT, GEORGE. A CONVERSATION WITH JIBARO ANIM SUPERVISORS. ONLINE. 2022. DOSTUPNÉ Z: AGORA.COMMUNITY, [HTTPS://AGORA.COMMUNITY/CONTENT/A-CONVERSATION-WITH-JIBARO-ANIM-SUPERVISORS](https://AGORA.COMMUNITY/CONTENT/A-CONVERSATION-WITH-JIBARO-ANIM-SUPERVISORS). [CIT. 2025-02-02].

animovaná akce obsáhnuta v několika záběrech najednou, musí kvalita animace obstat v podstatě ze všech možných úhlů.

Na poli animace jsou známé tři hlavní způsoby animování:

- „Straight ahead“, kdy animujeme od začátku akce okénko po okénku až do jejího konce. Její výhody jsou v přirozenějším výsledném pohybu. Tento způsob práce ale bývá časově a finančně náročný, protože ztěžuje získávání zpětné vazby.
- „Pose to pose“, kdy nejdříve určíme hlavní klíčové pózy v průběhu akce a následně doplníme pohyb mezi nimi. Výsledná animace ale může působit trhaně.
- Hybridní metoda, která je kombinací dvou předešlých. Animátor Richard Williams, autor známé knihy *The Animator's Survival Kit*, považuje tuto metodu za nejefektivnější, jelikož kombinuje výhody obou přístupů.¹⁴

Z rozhovorů s animátory ale vyplývá, že většina z nich díky své bohaté zkušenosti a kvalitě získaných referencí zvolila spíše způsob straight ahead. Právě to je podle mého názoru jedním z hlavních důvodů, proč výsledná animace působí tak živě a expresivně.



Obrázek 4 Animační reference

(zdroj: Netflix)

¹⁴ WILLIAMS, RICHARD. THE ANIMATOR'S SURVIVAL KIT. NEW YORK: FARRAR, STRAUS AND GIROUX, c2009. ISBN 978-0-86547-897-8. [CIT. 2025-01-31].

6.3.3 (Ne)Využití motion capture

VES Handbook of Visual Effects definuje motion capture (zkráceně Mocap) jako proces záznamu pohybu objektů či herců a následné využití těchto dat k řízení digitálních postav nebo prvků ve 3D prostředí. Motion capture se běžně uplatňuje ve filmovém průmyslu, v televizní tvorbě i ve vývoji videoher, kde slouží k vytváření realistických animací na základě fyzického výkonu herce, který je poté aplikován na digitální model.¹⁵

Mohlo by se tedy na první pohled zdát, že vzhledem ke své široké rozšířenosti a efektivitě byl motion capture pro produkci epizody *Jibaro* zcela logickou a přirozenou volbou – tím spíše, že většina ostatních epizod v antologii *Love, Death & Robots* tuto technologii hojně využívá. Jak ale nastínily minulé kapitoly, veškerá animace v epizodě *Jibaro* byla vytvořena výhradně ručně, bez použití motion capture.

Supervizoři animace epizody *Jibaro* v rozhovoru pro portál *Agora.community* uvedli, že režisér Alberto Mielgo již od počátku projektu nepočítal s využitím této technologie jako s relevantní možností. Sami supervizoři přiznali, že během produkce uvažovali o jejím využití a na jeden ze záběrů dokonce vyzkoušeli gyroskopický motion capture oblek. Výsledné záběry však podle jejich slov neodpovídaly estetickému a stylovému pojetí filmu, a proto od této metody upustili.¹⁶

Nebylo by však správné vyvozovat, že technologie motion capture je obecně chybná nebo nedostatečná. Naopak, její hlavní výhoda spočívá ve schopnosti s vysokou přesností a věrností zachytit komplexní herecké akce a jemné nuance lidského pohybu. Proto se technologie hodí spíše pro VFX produkce, kde je potřeba dosáhnout absolutní věrnosti realitě. *Jibaro* jako film ale stojí na stylizované animaci, která realitu nekopíruje, pouze ji realisticky interpretuje.

¹⁵ OKUN, JEFFREY A ZWERMAN, SUSAN. THE VES HANDBOOK OF VISUAL EFFECTS: INDUSTRY STANDARD VFX PRACTICES AND PROCEDURES. THIRD EDITION. NEW YORK: ROUTLEDGE, 2021. ISBN 978-1-351-00939-3. [CIT. 2025-01-31].

¹⁶ BRENT, GEORGE. A CONVERSATION WITH JIBARO ANIM SUPERVISORS. ONLINE. 2022. DOSTUPNÉ Z: AGORA.COMMUNITY, [HTTPS://AGORA.COMMUNITY/CONTENT/A-CONVERSATION-WITH-JIBARO-ANIM-SUPERVISORS](https://agora.community/content/a-conversation-with-jibaro-anim-supervisors). [CIT. 2025-02-02].

6.4 Kamera a svícení

6.4.1 Kamera

Ve filmu můžeme během akčních scén vidět nevyzpytatelné, roztřesené ruční snímání, které umocňuje dezorientaci hlavního hrdiny. Tato roztěkanost, spojená s rychlým střihovým tempem vyvolává v divákovi pocit, jako by se ztratil ve víru okolního pohybu. Akční sekvence kontrastují se statickými záběry přechodových scén, které nechávají vyniknout ilustrované obrazy lesa.

Za zmínku stojí všudypřítomné obrazové nedokonalosti, jako je přestřování obrazu, nečistoty na objektivu nebo dokonce drobné jasové změny v průběhu některých záběrů. V detailech Jibarova obličeje dokonce můžeme vidět zamlžení objektivu od jeho dechu. Tyto prvky nevytrhávají diváka z filmu, ale přidávají na realističnosti a autenticitě momentu.

Práce s kamerou v epizodě *Jibaro* má až surově dokumentární styl. V průběhu filmu se neustále mění a komplementuje aktuální rozpoložení hlavních postav. V některých scénách působí dokonce realističtěji než v lecjakých hraných filmech.

6.4.2 Svícení

Stejně jako u kamery má svícení v epizodě *Jibaro* dvojí charakter – naturalistický ve dne, expresionistický v noci.

Během denních scén je svícení přirozené, napodobuje reálné sluneční světlo pronikající hustým lesem a vytváří bohatou hru světél a stínů. Naturalistické prostředí a barevná paleta tak nechávají vyniknout lesklé brnění a šperky hlavních postav, které díky dynamickým odleskům přirozeně vystupují do popředí.

Při noční scéně se ale od naturalismu upouští. Scéna je svícena jedním ostrým světlem, které je umístěno přímo v linii objektivu kamery. Tato technika, podobná fotografování se zapnutým bleskem, odstraňuje jakékoliv stíny na obličejích postav i ve zbytku scény. Díky tomu divák nedokáže přesně rozeznat tvary, na které se dívá, což záběrům dodává surreální nebo až děsivý pocit. Zároveň svícení navozuje dojem, jako by divák scénu sledoval pouze světlem z vlastní baterky.

6.5 Obrazová stylizace

Epizoda *Jibaro* bezpochyby každého diváka upoutá již po prvních záběrech svým vzhledem. Ten je na první pohled realistický, ale po bližším zkoumání je možné vidět stylizaci. Z filmu je patrný Mielgův osobitý styl, ale na rozdíl od jeho předchozí epizody *The Witness*, zde posouvá svou stylizaci ještě o stupeň výš.

Obraz v *Jibaru* je tvořen ze tří hlavních složek:

- 2D ilustrace pozadí
- 3D animace
- Reálné natočené záběry



Obrázek 5 Obrazová stylizace

(zdroj: Netflix)

6.5.1 Ilustrace

Pozadí drtivé většiny záběrů ve filmu je tvořeno 2D ilustrací. Tyto malby byly vytvořeny týmem, který z podstatné části již v minulosti pracoval s Mielgem třeba na filmu *Spider-Man: Into the Spider-Verse*, nebo na epizodě *The Witness*.¹⁷

¹⁷ ANG, DANIEL. ARTIST INTERVIEW - LÉA PINTO | LOVE, DEATH & ROBOTS, JIBARO, & PERFECTIONISM IN ART. ONLINE. 2023. DOSTUPNÉ Z: YOUTUBE, [HTTPS://YOUTU.BE/BEKBTQxL8E?SI=5ELBLbMHGLNr8TEN](https://youtu.be/BEKBTQxL8E?si=5ELBLbMHGLNr8TEN). [CIT. 2025-01-29].

Při tvorbě pozadí ilustrátoři vycházeli z natočených referencí lesa z podzimu roku 2020. Natočené záběry nebyly překreslovány, ilustrátoři je brali pouze jako reference, ze kterých bylo možné vycházet.¹⁸ Díky tomu dochází k interpretaci reality v hlavě umělce, který ponechává původní kompozici, barvy a světelnost, v detailech ale dochází k abstrakci.

Hotová ilustrace je potom v některých případech projektována na jednoduché modely, v jiných ponechána v 3D scéně jako karta, nebo vložena do pozadí obrazu při compositingu.¹⁹

6.5.2 3D animace

Postavy byly pochopitelně řešeny 3D technologií. Jak už bylo zmíněno v kapitole o jejich designu, vzhled postav musel být rovněž stylizován. Díky tomu nevyčnívají ze stylizovaného pozadí.

I přes využití ilustrovaných pozadí musely být některé scény stále vytvořené ve 3D. Konkrétně úvodní akční scéna, která se odehrává na břehu jezera, musela být vytvořena z velké části ve 3D. Díky neustálým změnám perspektivy kamery nebylo možné použít pouze 2D pozadí.²⁰

V záběrech, kde bylo možné celé pozadí lesa nahradit ilustrací, bylo důležité ponechat interakci postavy s pozadím. Na obrázku č. 5 můžeme vidět, která část zeleně je ilustrovaná, a která řešena ve 3D.

6.5.3 Reálné záběry

Natočené platy v záběrech sloužily k usnadnění práce, která by ve 3D zabrala zbytečně moc času. Jedná se hlavně o simulace vody ve scénách okolo řeky nebo záběry lesa v pozadí. Značná část vody, kterou v epizodě vidíme, je ale stále simulovaná. Konkrétně voda, která je v přímé interakci s postavami, nebo divoká voda obarvená krví ve finále filmu.

¹⁸ ANG, DANIEL. ARTIST INTERVIEW - LÉA PINTO | LOVE, DEATH & ROBOTS, JIBARO, & PERFECTIONISM IN ART. ONLINE. 2023. DOSTUPNÉ Z: YOUTUBE, [HTTPS://YOUTU.BE/BEKBTQXL8E?SI=5ELBLBMHGLNr8TEN](https://youtu.be/BEKBTQXL8E?si=5ELBLBMHGLNr8TEN). [CIT. 2025-01-29].

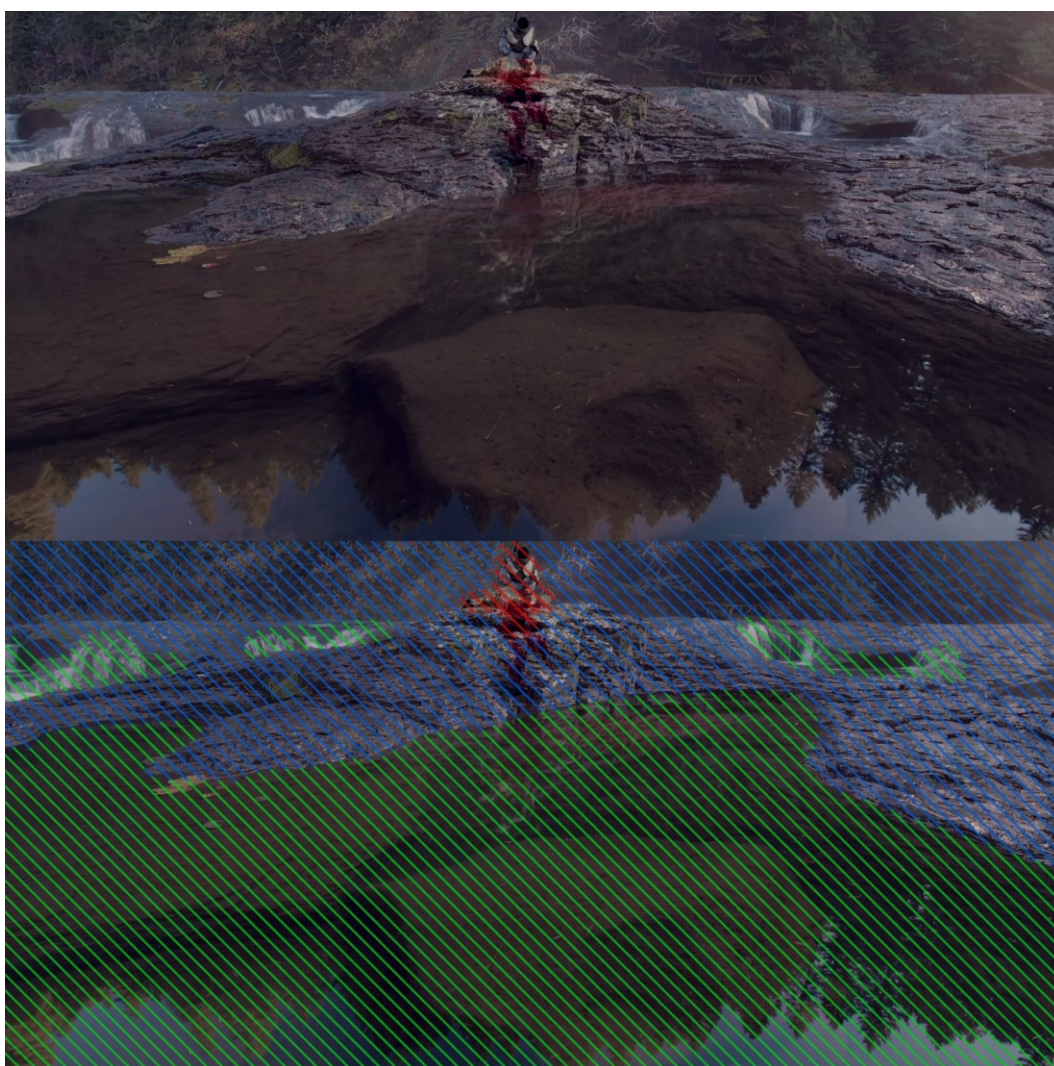
¹⁹ ANG, DANIEL. ARTIST INTERVIEW - LÉA PINTO | LOVE, DEATH & ROBOTS, JIBARO, & PERFECTIONISM IN ART. ONLINE. 2023. DOSTUPNÉ Z: YOUTUBE, [HTTPS://YOUTU.BE/BEKBTQXL8E?SI=5ELBLBMHGLNr8TEN](https://youtu.be/BEKBTQXL8E?si=5ELBLBMHGLNr8TEN). [CIT. 2025-01-29].

²⁰ BRENT, GEORGE. A CONVERSATION WITH JIBARO ANIM SUPERVISORS. ONLINE. 2022. DOSTUPNÉ Z: AGORA.COMMUNITY, [HTTPS://AGORA.COMMUNITY/CONTENT/A-CONVERSATION-WITH-JIBARO-ANIM-SUPERVISORS](https://agora.community/content/a-conversation-with-jibaro-anim-supervisors). [CIT. 2025-02-02].

6.5.4 Stylizace jako celek

Na obrázku č. 2 můžeme vidět syntézu všech tří popisovaných technologií v jednom obraze. Pozadí je ilustrace, akce rytíře Jibara je 3D animace a tekoucí řeka natočený záběr.

Výsledná stylizace tak snižuje technologickou náročnost celé produkce, ale způsobem, který dává smysl v kontextu příběhu a podporuje zobrazovaná témata a emoce. Stylizace se nesnaží být reálná, ale abstraktně realistická. Nabízí se podobnost s impresionismem, který shodně zachycuje realitu, ale autentickým způsobem prchajícího okamžiku.



Obrázek 6 Syntéza technologií (modré šrafování – ilustrace, červené šrafování – 3D animace, zelené šrafování – natočený záběr)

(zdroj: Netflix)



Obrázek 7 Syntéza technologií (modré šrafování – ilustrace, červené šrafování – 3D animace, zelené šrafování – natočený záběr)

(zdroj: Netflix)

ZÁVĚR

Tato bakalářská práce si kladla za cíl analyzovat vizuální styl a technologické postupy v epizodě *Jibaro* ze seriálu *Love, Death & Robots*. Práce se věnovala nejen zvoleným animačním technikám a uměleckému stylu, ale také celkovému procesu jejího vzniku. Přestože tato analýza není rozsáhlá, domnívám se, že zvolená metodika byla vzhledem k dostupným informacím a povaze díla adekvátní. Pokud bych chtěl téma studovat hlouběji, pokusil bych se kontaktovat studio PINKMAN.TV a získat tak detailnější pohled na tuto část produkce. Relevantní by mohla být také komparační analýza s jinými epizodami ze seriálu LDR, nebo s dalšími moderními animovanými filmy pro dospělé.

Klíčovou předností animace oproti jiným audiovizuálním médiím je její obrazová stylizace. Ta jí dává opodstatnění v porovnání s hraným filmem. Proto se domnívám, že snaha o dosažení fotorealistické estetiky v animaci postrádá smysl, protože se tím pouze snažíme replikovat něco, co hraný film dovede lépe. Toto je doména oboru VFX, který musí dosahovat fotorealismu, jelikož je součástí hraných filmů.

Výrazným vizuálním rysem epizody *Jibaro* je použití ilustrovaných pozadí, díky nimž nemusel Mielgův tým vytvářet detailní prostředí lesa ve 3D. Místo toho jsou pozadí nahrazena nádhernými malbami, které tu samou myšlenku předávají ještě efektivněji. Obdobný přístup byl zvolen i při simulaci vody, která hraje v příběhu významnou roli – kvůli své výpočetní náročnosti byla voda v záběrech tam, kde to bylo možné, nahrazena jednoduchým natočeným záběrem. Zvolená stylizace proto chytře ulehčuje práci na místech, kde jí není potřeba, a díky tomu se tým může soustředit na to nejdůležitější – animaci.

Je patrné, že animace stála v průběhu celé produkce na prvním místě. Dokonce jí byla dána taková svoboda, že finální kompozice kamery se vytvářely podle hotového pohybu postav. Hlavním klíčem k finální podobě animace ale byla kvalita referencí hereckých výkonů. Díky těmto referencím dokázal animační tým přenést výkony herců do digitálního světa a zprostředkovat divákovi autentické emoce.

Hlavní přínos této práce vidím ve snaze syntetizovat a propojit informace z různých zdrojů. Poznatky je tak možné vložit do vzájemného kontextu a vyvodit z nich relevantní závěry. Doufám, že získané informace budu moci využít v realizaci svého vlastního bakalářského projektu, a zároveň v budoucnu pomohou k realizaci dalších audiovizuálních projektů nejen na našem ateliéru.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] PRUDOM, Laura. *Netflix's Love, Death & Robots Trailer: First Look at Tim Miller and David Fincher's Surreal Animated Anthology*. Online. In: IGN. 2019. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2019/02/14/netflixs-love-death-robots-trailer-premiere-date-release>. [cit. 2025-01-29].
- [2] RIVERA, Antonio. *Alberto Mielgo, un tipo de Torrelozones que marca el paso de la animación global*. Online. In: FUERA DE SERIES. 2022. Dostupné z: <https://fueradeseries.com/alberto-mielgo-un-tipo-de-torrelozones-que-marca-el-paso-de-la-animacion-global-ba7a7b41bd72/>. [cit. 2025-01-29].
- [3] MIELGO, Alberto. *About my mysterious roll in "In to the spiderverse" film as a "Visual Consultant"*. Online. 2018. Dostupné z: <https://www.instagram.com/p/Brk4SbmhVme/>. [cit. 2025-01-29].
- [4] NETFLIX. *Love, Death + Robots | Inside the Animation: Jibaro | Netflix*. Online. 2022. Dostupné z: YouTube, https://youtu.be/JeUuk-g_Qws?si=-KYg_TLxj_jYdQu4. [cit. 2025-01-29].
- [5] AGORA.COMMUNITY. *Jibaro Q&A with Agora Animation Team - Love, Death + Robots Season 3*. Online. 2022. Dostupné z: YouTube, <https://youtu.be/XTFdytzhcc?si=6uXWGotYbulKHFa>. [cit. 2025-01-31].
- [6] OKUN, Jeffrey a ZWERMAN, Susan. *The VES handbook of visual effects: industry standard VFX practices and procedures. Third edition*. New York: Routledge, 2021. ISBN 978-1-351-00939-3. [cit. 2025-01-31].
- [7] ZAHED, Ramin. *The Art of Love, Death + Robots*. London: Titan Books, 2022. ISBN 978-1789098648. [cit. 2025-01-31].
- [8] BRENT, George. *Jibaro Q&A with Agora Animation Team - Love, Death + Robots Season 3*. Online. 2022. Dostupné z: Agora.community, <https://agora.community/content/a-conversation-with-jibaro-anim-supervisors>. [cit. 2025-02-01].
- [9] BRENT, George. *A Conversation With Jibaro Anim Supervisors*. Online. 2022. Dostupné z: Agora.community, <https://agora.community/content/a-conversation-with-jibaro-anim-supervisors>. [cit. 2025-02-02].

- [10] WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. New York: Farrar, Straus and Giroux, c2009. ISBN 978-0-86547-897-8. [cit. 2025-01-31].
- [11] ANG, Daniel. *Artist Interview - Léa Pinto | Love, Death & Robots, Jibaro, & Perfectionism in Art*. Online. 2023. Dostupné z: YouTube, <https://youtu.be/bekBtqQxL8E?si=5ElBLbMHGLNr8ten>. [cit. 2025-01-29].

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 Vizuální rozmanitost seriálu <i>Love, Death & Robots</i>	19
Obrázek 2 Porovnání animatiku s hotovým záběrem	24
Obrázek 3 Design hlavních postav	27
Obrázek 4 Animační reference	29
Obrázek 5 Obrazová stylizace	32
Obrázek 6 Syntéza technologií (modré šrafování – ilustrace, červené šrafování – 3D animace, zelené šrafování – natočený záběr).....	34
Obrázek 7 Syntéza technologií (modré šrafování – ilustrace, červené šrafování – 3D animace, zelené šrafování – natočený záběr).....	35

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

LDR	Love, Death & Robots
3D	Grafika zpracovaná 3D grafickým softwarem
2D	Grafika zpracovaná 2D grafickým softwarem