

## **The Animation Workshop - „3D Character Animation“**

**19.3. – 1.6.2007, Viborg/Dánsko**

**David Toušek**

Na podzim 2006 a na jaře 2007 jsem měl díky podpoře od MEDIA Desk Česká republika a The Animation Workshop příležitost absolvovat dva 14-týdenní profesionální kurzy, které se specializují na 3D grafiku a 3D charakterovou animaci pro filmový a herní průmysl. Především kurz 3D charakterové animace je unikátní pro svůj koncept a přístup, který je zaměřen na umělecké dovednosti, herectví a kreativní pojetí moderní 3D animace. A jistou roli také hraje alternativní prostředí bývalých kasáren a menší, osobní, humorná komunita animátorů ze všech koutů světa, která zpříjemňuje a inspiruje po celý pobyt.

The Animation Workshop je mezinárodně uznávaná škola, která poskytuje profesionální tréninkové workshopy a master kurzy té nejvyšší kvality. Podporuje tak dlouholetou tradici v oblasti odborného vzdělávání pro evropský průmysl animované tvorby s aktivní profesionální participací konkrétních studií, která svou vizí a kvalitou definují stávající směr celosvětové 3D animace. V současné době těží z rozsáhlé sítě silných partnerských institucí (CARTOON the European Association for Animation Film, MEDIA Desk Denmark, ETNA The European Training Network for Animation, Nordic Film and TV Fund a další), a výjimečně talentovaných profesionálů ze zemí, které jsou na celosvětové špičce v animované produkci – USA, Velká Británie, Francie, Dánsko.

Důkazem kvality je již samotné celosvětové uznání všech profesionálů, kteří vyučují v rámci profesionálních kurzů, a jejich minulá a současná profesionální působnost ve studiích jako jsou PIXAR, DreamWorks, Blue Sky Studios, LucasArts, Wetta Digital. Jde o umělce, kteří se podíleli na filmech Toy Story, Toy Story II., Bugs Life, The Monsters Inc., Finding Nemo, The Incredibles, Shrek, Lord of the Rings a další. Je také dobré zmínit statistický fakt, že drtivá většina studentů si bez problémů nachází práci po celé Evropě a např. dánský průmysl za posledních 5 až 10 let dosáhl zásadních výsledků v množství příležitostí a především kvalitě, za kterou ručí v podstatných devadesáti procentech bývalí studenti The Animation Workshop (konkrétně studio AFilm Copenhagen)

Škola se úspěšně distancuje od širokého spektra dalších kurzů, které v praxi pouze zdůrazňují technickou způsobilost ovládání animačního softwaru (Maya) a tuto kvalifikaci chybně zaměňují s odborností v oblasti 3D charakterové animace. Anebo naopak, nedostatek 3D kurzů vede k nízké úrovni animace, protože není příležitost čerpat zkušenosti od těch zkušených. V praxi je tak často samotný výsledek smutným důkazem, že znalost softwaru není zárukou kvality a že samostudium má své limity. A tak je mnoho projektů sice kvalitně ztvárněno (a mnohdy ani to nemusí být pravda), ale charakterová animace postrádá skutečný charakter a herecký výkon.

V tomto smyslu se studenti profesionálního kurzu učí získat dovednosti 3D animátora bez ohledu na technické znalosti konkrétního programu a jsou vedeni cestou maximální nezávislosti na počítači, kterému by animátor měl dovolit co nejméně životního prostoru. Nakonec faktem je, že by měl animovat animátor, nikoliv počítač, protože herecký výkon pochází z plánování a cvičení konkrétní scény mnohem dříve než pan animátor usedne před monitor. Práce s Mayou je v podstatě na samém konci realizace záběru.

Většinu našeho času jsme se střídavě věnovali rozborům konkrétních scén z hraných filmů, animovaných scén z produkce studia Pixar a vlastní video referenci. Travis Hathaway a Matt Majers, animátoři z Pixaru, odvedli skvělou práci při komplexním rozboru herectví pro animovaný film a pracovních postupů od položení základních kamenů po finální, kompletně vyladěnou animaci, pro kterou je Pixar uznáván jako absolutní špička celého průmyslu. Rich Quade, senior animátor z Pixa-

ru, přinesl důležitou patnáctiletou zkušenost, díky které se mi osobně otevřel nový horizont uvažování nad dialogem a celkovým projevem digitální loutky, abych se vyhnul postavě, která vypadá jako loutka na drátcích, když ve skutečnosti jde především o postavu, která by měla žít svým vlastním nezávislým životem. A mnoho dalších teoretických a praktických informací, které nevycházejí z akademického prostředí, ale reálného světa 3D projektů té nejvyšší kvality.

The Animation Workshop je svým způsobem jedinečnou příležitostí pro profesionální animátory z celého světa sejit se na jednom klidném místě v dánském Viborgu a zcela se soustředit na animaci jako unikátní uměleckou formu. Animace sice není sofistikovanou raketovou vědou, ale nutně si žádá dlouhodobé intenzivní nasazení a několikaleté studium s praxí a zkušenostmi skutečných profesionálů.

České moderní 3D animaci tato příležitost a zkušenost stále ještě viditelně chybí. Ale současná animace je více méně bez hranic a The Animation Workshop je svým mezinárodním charakterem a profesionální kvalitou pro českou animaci konkrétní příležitostí, na kterou lze dosáhnout právě i z naší bohémské kotliny. Jde o příležitost získat mnoho z celosvětové zkušenosti a zároveň tak přinést do světové animace ten český talent (z doby nedávno minulé), který je tak výrazně respektován pro svou "kafkovskou" unikátnost mezi profesionály z Pixaru i dnes.