

Společenské vnímání character designu

Marie Vrabcová

Bakalářská práce
2023



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2022/2023

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: Marie Vrabcová
Osobní číslo: K19104
Studijní program: B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor: Animovaná tvorba
Forma studia: Prezenční
Téma práce: 1. teoretická část:
Společenské vnímání character designu

2. praktická část:
Snímek duše – loutkový animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická písemná práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 15 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, teoretická část písemné práce, se zabývá vybraným tématem, které se váže k praktické části BP, druhá, praktická část písemné práce, pojednává o praktickém výstupu bakalářského projektu a jde tedy o explikaci k bakalářskému projektu.

Cílem teoretické části je pojmout konkrétní téma a prostřednictvím práce s odbornými zdroji a s dalšími texty či díly jej analyzovat a zasadit do kontextu (a případně i do vztahu ke svému bakalářskému praktickému výstupu).

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby bakalářského praktického výstupu, zasvěcení do procesu a obhajoba jeho východisek a výsledného tvaru.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 5 článků, 3 knihy, alespoň z poloviny v cizím jazyce.

Odevzdat v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK; 1 ks kroužkové vazby v tisknuté podobě (stačí černobíle).

2. praktická část:

Praktická bakalářská práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa bakalářského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V bakalářském projektu student představuje své silné stránky, a tedy si volí techniku, stejně tak akcentuje dílčí profese animovaného filmu (např. charakter design, výtvarník, charakter animátor, scenárista, režisér...). Možné je zhotovit bakalářský projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 1 minutu a povinnou maximální stopáž 5 minut. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se započítávají titulky.)

Bakalářský projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sadou animačních etud/obrazů/scén. V případě akcentace profesí jako je výtvarník animovaného filmu nebo charakter design / concept art se klade velký důraz na doprovodné materiály (studie, skicy, výtvarnou přípravu filmu apod.)

Dokončené dílo se odevzdává v předepsané technické kvalitě a jeho součástí jsou i kompletní materiály mapující vývoj (téma, námět, literární scénář, bodový scénář, storyboard, animatik) a podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu).

Odevzdání videosoubor (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000–20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí jsou: výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Rozsah bakalářské práce: **viz Zásady pro vypracování**
Rozsah příloh: **viz Zásady pro vypracování**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

DOUBRAVOVÁ, Lucie. Charakterový design – základní principy a postupy. Zlín, 2021. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Fakulta multimediálních komunikací, Ateliér Animovaná tvorba. Vedoucí práce Lukáš Gregor.
Creating Stylized Characters. 2018. 3DTotal Publishing. ISBN 1909414743.
CROSSLEY, Kevin. Character Design from the Ground Up. Ilex Press, 2014. ISBN 1781572100.
MURRAY, Joe. Creating Animated Cartoons with Character: A Guide to Developing and Producing Your Own Series for TV, the Web, and Short Film. Watson-Guptill, 2010. ISBN 0823033074.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **MgA. Kateřina Čupová**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2022**
Termín odevzdání bakalářské práce: **19. května 2023**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2022

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou 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 UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou 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/diplomové 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/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové 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/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 5. 5. 2023

Jméno a příjmení studenta: Marie Vrabcová

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Cílem práce je zkoumání opakujících se rysů a archetypů v charakterovém designu, které jsou kritizovány moderní společností z pohledu diváka i výtvarníka. Znaky, které se mohou zdát na první pohled problematické, mají své vysvětlení ve vizuální komunikaci, zatímco některé námi běžně akceptované prvky mohou ovlivňovat naše vnímání okolního světa.

Klíčová slova: charakter design, animace, postava, rasismus, sexismus, queer coding

ABSTRACT

The main goal of this paper is to look into commonly repeated traits and tropes in character design that are criticized by modern society from the viewpoint of the audience and the creators. Tropes that can at first seem problematic can be explained by visual communication, while some tropes that are regularly accepted by us can have an influence on our perception of the world.

Keywords: character design, animation, racism, sexism, queer coding

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 CHARACTER DESIGN.....	12
1.1 PSYCHOLOGIE TVARŮ	13
1.1.1 Kruh.....	13
1.1.2 Čtverec	13
1.1.3 Trojúhelník.....	14
1.2 SILUETA	14
1.3 BARVA	14
1.3.1 Tmavé a světlé odstíny	14
1.3.2 Teplé a studené odstíny	15
1.3.3 Jasně a pastelové barvy	15
1.3.4 Přirozené a umělé tóny.....	15
2 ARCHETYPY.....	16
2.1 JAKÉ ARCHETYPY SE MOHOU OBJEVOVAT	16
2.1.1 Mentor	17
2.1.2 Rebel	17
2.1.3 Komik.....	17
2.1.4 Tvůrce (inovátor)	17
2.1.5 Ochránce	17
2.1.6 Milovník.....	17
2.2 GENDEROVÉ ROLE	17
3 ZÁPORNÉ VERSUS KLADNÉ POSTAVY	19
3.1 ZÁPORNÉ POSTAVY	19
3.1.1 Typické znaky pro záporné postavy.....	19
3.1.2 problematické znaky	20
3.2 KLADNÉ POSTAVY	22
3.3 ROZLIŠOVÁNÍ.....	22
4 OBEZITA.....	24
4.1 U JAKÝCH POSTAV SE VYSKYTUJE NEJČASTĚJI?.....	24
5 RASISMUS	27
5.1 ORIENTALISMUS.....	29
5.2 ANTISEMITISMUS.....	30
5.3 TONE-DEAF	31
6 NEDOSTATEČNÁ DIVERZITA	32
6.1 UMĚLE VYTVOŘENÁ DIVERZITA	32
7 SEXISMUS.....	36

7.1	VZTAH K ŽENSTVÍ	37
7.2	ROZDÍLY V ZOBRAZOVÁNÍ GENDERU.....	38
8	QUEER POSTAVY V ANIMOVANÉM FILMU	40
8.1	QUEER CODING (KÓDOVÁNÍ).....	40
8.1.1	Příklady:	41
8.1.2	Rozbory a příklady specifických postav:	41
8.2	QUEER BAITING	41
II	PRAKTICKÁ ČÁST.....	43
9	TÉMA.....	44
9.1	INSPIRACE	44
10	PREPRODUKCE.....	45
10.1	REŠERŠE VÝROBY.....	45
10.2	LOUTKA	46
10.3	SET DESIGN	48
11	PRODUKCE.....	51
12	POSTPRODUKCE.....	53
	ZÁVĚR	54
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	55
	SEZNAM OBRÁZKŮ	58

ÚVOD

Často se na internetu v poslední době setkávám s kritikou výtvarného designu animovaných postav, který diváci osočují z rasismu, sexismu či queer kódování, na základě určitých problematických prvků, které se velmi často opakují. V některých případech mají diváci pravdu a v jiných případech jsou věci zase trochu složitější a stojí za nimi osvědčené metody navrhování charakterů, které nemají nic společného s ideovými názory. Výtvarníci skrze character design efektivně komunikují s diváky, o tom co můžeme od postavy očekávat. Zároveň existuje možnost, že přílišné opakování a stereotypizování rysů může měnit naše pohledy na okolní svět. Chtěla bych se nad jednotlivými problematickými částmi, jež jsou obsahem moderních diskusí o protagonistech animovaných filmů pozastavit a prozkoumat je z pohledu jak diváků, tak výtvarníků a nalézt vysvětlení, odkud rysy pocházejí a jaký na nás mají společenský vliv.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 CHARACTER DESIGN

Character design, neboli výtvarný návrh postavy je nedílná součást procesu budování charakteru, skrze kterou můžeme divákovi vizuálně pomoci znaků a symbolů, předat spoustu informací o postavě, bez použití dodatečné expozice.¹ Zároveň tak pomáhá prohlubovat budování světa a podporuje jeho uvěřitelnost, jelikož navozuje pocit, že se postavy a prostředí navzájem ovlivňují, mají společnou historii i mimo příběh.

Dobry character design je také důležitý, pro utváření ikonických a dobře zapamatovatelných postav, což napomáhá úspěšnosti díla.² Divák si postavu oblíbí a rád se k ní vrací, k čemuž je také důležité budovat protagonisty, se kterými se publikum dokáže ztotožnit. Převážně je v médiích cíleno na vcítění se diváka do hlavního protagonisty, ale stejně tak je prospěšné, pokud i vedlejší postavy zastupují běžné typy lidí, se kterými se setkáváme každý den.

V médiích jako je animace, komiksy a videohry je stylizace velkou součástí navrhování a to hned z několika důvodů. Během tvorby musí animátor či výtvarník postavu kreslit nespočetněkrát znovu a znovu, tudíž čím jednodušší je postava, tím lépe se na projektu pracuje. Dokonce i divák dokáže mnohem lépe ztotožnit s více stylizovanou postavou, díky své neurčitosti, než s postavou, která je svým vzhledem velmi specifická. Zároveň stylizované charaktery nabízí mnohem větší prostor pro emotivnost, což je další bod, kde se na ně divák lépe napojí. Animace bývá atraktivní svou přehnanou expresivností, protože jí stylizace dovoluje posouvat hranice herectví. Zde pak vidíme důvod neúspěchu nového trendu live action filmů, kde ze zajímavých expresivních postav vznikají jen prázdné skořápky bez emocí, se kterými se divák nezvládne ztotožnit.³ Mimo jiné je ještě dobré zmínit, že stylizace je atraktivnější pro mladšího diváka, na kterého je častěji těmito formáty cíleno, načež různé typy výtvarna mohou podle své složitosti a pojetí fungovat jako indikátor, pro kterou věkovou skupinu dílo vzniklo.

Vzhled postavy nemá však čistě jen estetickou hodnotu, jak již bylo zmíněno, může nám character design předat spoustu informací, jak o postavě samotné, tak o světě ve kterém žije. Na povrchu zjišťujeme základní informace jako je věk, pohlaví a rasa, avšak lze říci i

¹ NELSON, Jerry. Character Design and Symbolism – An In-Depth Guide. Attack Motion Design [online]. Attack Studios, 2016 [cit. 2023-05-18]. Dostupné z: <https://attackmotiondesign.com/character-design-and-symbolism-an-in-depth-guide>

² DEGUZMAN, Kyle. What is Character Design — Tips on Creating Iconic Characters. Studio Binder [online]. 2021 [cit. 2023-05-18]. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>

³ What is SIMPLIFICATION and WHY is it so important - Character Design Theory - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 09.05.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=qd1ehqYjCU4>

mnohem více o vlastnostech postavy, její historii, společenském postavení, či o roli v příběhu. Pro vyjádření těchto doplňujících údajů jsou využívány prvky a metody jako barva, psychologie tvarů, silueta, či řeč těla. Ty se dají dále pak doplnit o více konkrétnější specifické symboly, spadající do kategorie oděvu, doplňků nebo další podobné dekorace. Tento celý postup využívá princip sémiologie, což je nauka a studování symbolů či znaků, jak vznikají a jak je lidé vnímají. Právě díky nim můžeme rychle poznat a vnímat větší množství informací pouhým pohledem (popřípadě sluchem, hmatem), z jednoho malého zdroje.⁴ Samostatné prvky nemusejí říkat mnoho, ale dohromady v kombinaci mezi sebou utvářejí celou komplexní osobnost.⁵

1.1 Psychologie tvarů

Psychologie tvarů je jedna ze základních metod využívanou při tvorbě charakteru, jelikož díky ní můžeme rovnou naznačit jakou má postava osobnost, jak vystupuje, něco co od ní můžeme očekávat. Působí velmi podvědomě, tudíž moc nebije do očí na první pohled, avšak mám následovně bude připadat spojitost chování charakteru s jeho vzhledem velmi přirozené. Rozdíly rozpoznáváme u třech základních tvarů: kruh, čtverec a trojúhelník. Ty se dají následovně mezi sebou kombinovat, aby ještě detailněji definovali složitější osobnost.⁶

1.1.1 Kruh

Přátelskost, jednota, měkkost, jemnost, organičnost, harmonie, teplo, důvěra, nevinnost, otevřenost, roztomilost. Využívá se pro postavy spíše vedlejší, které zastupují pozice doprovodu hlavního hrdiny a nabízejí mu pomoc, přátelství, emocionální podporu a komickou úlevu v příběhu. Jsou si jistí ve pozici a jsou zde jako dobrá morální podpora, ukazující čistotu, nevinnost a symbolizují dobro.

1.1.2 Čtverec

Stabilita, síla, odvaha, odhodlanost, balanc, důvěra, ochrana, tvrdohlavost. Kombinace kruhu a čtverce je oblíbená při navrhování hlavních hrdinů, jelikož čtverec reprezentuje odvahu a ambice potřebné pro post protagonisty, který má za úkol překonat cestu překážek

⁴ CHANDLER, Daniel. *Semiotics: the basics*. Third edition. London: Routledge, Taylor & Francis Group, 2017. Basics. ISBN 978-1-138-23293-8.

⁵ What Makes A Good Character Design? - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 09.05.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=euTe191sAWg>

⁶ NAGHDI, Arash. How does shape language impact a character design?. Dream Farm Studios [online]. [cit. 2023-05-18]. Dostupné z: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>

a společně s kruhem zároveň odkazují na jeho dobrou emotivní část. Mimo jiné mohou svíslé rovné tvary podporovat fyzicky silné hrdiny, někdy trošku zaseklé ve svých názorech.

1.1.3 Trojúhelník

Dynamika, nestabilita, ostrost, nedůvěra, síla, pohyb, sebevědomí, ambice, nebezpečí, strach. Trojúhelník je nejhlavnější tvar používaný při tvorbě záporných hrdinů, jelikož svou ostrostí a dynamikou evokuje nebezpečí. Působí lstivě, nepředvídatelně a výhružně.

1.2 Silueta

Řeč těla může někdy vypovídat o emocích postavy mnohem více, než její výraz v obličeji.⁷ Praktické je, aby byla postava poznat čistě ze siluety, bez jakýchkoliv detailů doplňků a jiných barev. Umožňuje nám jednodušší komunikaci v záběrech s horší čitelností, jako například noční scény a všeobecně se divák lépe orientuje během sledování, když umí postavy od sebe rozeznat podle hlavních tvarů.

1.3 Barva

Stejně jako tvary, i barva v nás evokuje nějaké pocity a náladu, které mohou napomáhat pochopení charakteru. S kombinacemi by se to nemělo přehánět, aby práce na díle nebyla příliš náročná a zároveň čím méně barev, tím více je vzhled postavy ikonický a lépe zapamatovatelný. Praktický postup je vybrat jednu dominantní barvu, které je nejvíce reprezentativní a dále ji doplnit o doplňkové či komplementární barvy, které již celý vzhled pouze doladí k ucelenému dojmu.⁸

1.3.1 Tmavé a světlé odstíny

Převážně se využívají pro rozlišení kladných a záporných charakterů, kde světlé odstíny reprezentují čistotu, pravdu, otevřenost, větší důvěru a bezpečí a život, načež ty tmavé spíše strach, tajemství, nebezpečí, lež a smrt. Symbolizují rozdíly dobra a zla, mládí a staří.

⁷ NAGHDI, Arash. How does shape language impact a character design?. Dream Farm Studios [online]. [cit. 2023-05-18]. Dostupné z: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>

⁸ What is Character Design — Tips on Creating Iconic Characters. Video, TV & Film Production Management Software | StudioBinder [online]. Copyright ©2023 STUDIOBINDER INC. [cit. 10.05.2023]. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>

1.3.2 Teplé a studené odstíny

Rozdíly barev se dají využít podobně jako tmavé a světlé odstíny, kde na první pohled by člověku mohlo teplo připomínat dobro a studené barvy zlo svou přívětivostí, avšak zde by se daly barvy použít i opačně v souvislosti s kontextem. Led versus oheň, nebo modrá = klid oproti červené = nebezpečí.

1.3.3 Jasně a pastelové barvy

Zde už se nejedná tolik o zásadové rozdíly mezi protagonisty, spíše o vyjádření nálady a spíše upoutání pozornosti. Syté barvy upoutají mnohem více pozornosti, tudíž nám dodávají pocit důležitosti. Využívá se na oddělení hlavního hrdiny od zbytku vedlejších postav, či na dramtizaci některé z postav, například zdůraznění nebezpečí charakteru. Pastelové barvy svým nedostatkem sytosti, sice tolik nevystupují, ale mohou zase dodat na jemnosti, ženskosti, či roztomilosti.

1.3.4 Přirozené a umělé tóny

Výběr přirozených nebo umělých barev se odvíjí převážně od prostředí, ve kterém se postavy nacházejí a mohou nám napovědět o původu a věku postavy na první pohled. Zemité barvy bývají spojovány s přírodou, venkovem, starými lidmi, či historickými obdobími, nerozdíl od křiklavých nepřirozených barev nalezitelných na umělých materiálech z města, sci-fi prostředí (budoucnosti), nebo na dětském oblečení.⁹

⁹ NAGHDI, Arash. How character color palette can make or break a character design. Dream Farm Studios [online]. [cit. 2023-05-10]. Dostupné z: <https://dreamfarmstudios.com/blog/color-theory-for-character-design/>

2 ARCHETYPY

Archetypy mohou tvůrci napomoci dobře vybudovat postavu, která bude pro diváka dobře čitelná a bude efektivně plnit svou funkci. Objevují se totiž od dob řecké mytologie, skrze veškerá náboženství a fungují ve všech kulturách. Podle zakladatele analytické psychologie Carla Gustava Junga jsou archetypy součástí kolektivního lidského nevědomí. Dalo by se říci že jejich rozpoznání vychází z přirozeného instinktu, neboť už po staletí se s nimi setkáváme v zmiňované mytologii, náboženských příbězích a ve velké míře v pohádkách. Děti se tímto od malička učí rozpoznávat různé charakteristiky, či kam si koho zařadit. Pro jejich plné pochopení je ale zapotřebí příběh – narace, jelikož nabývají na pochopení převážně skrze své činy, cíle a vzájemné vztahy. Narací archetypy takzvaně oživíme a ony pak dále doplňují a podporují děj. A stejně tak můžeme různé archetypy podpořit designem dané postavy, kde divákovi lze vizuálně napovědět a utvrdit ho o který archetyp se jedná.

2.1 Jaké archetypy se mohou objevovat

Nemusí se vztahovat pouze na postavy, ale i na situace, příběhové linie, vztahy mezi postavami, či charakter development. Cílem této práce, je však zkoumat vizuální stránku postav, která se pojí z pravidla na archetypy charakterové.

Podle Junga existuje 12 archetypů postav: hrdina, nevinný, rebel, mentor, vůdce, milovník, ochránce, komik, průzkumník, kouzelník, běžný člověk a tvůrce. Ty se dají mezi sebou různě kombinovat, pro vytvoření ještě komplexnějších osobností. Zároveň může díky kombinování vícero postav zastupovat různé verze jednoho stejného archetypu. Avšak nejzákladnější a nejjednodušší rozdělení lze uvést jako dvojici protagonista a antagonista – specifikacemi designu a jejich rozdílů je určená samostatná kapitola 4. K nimž se dá přidávat třetí skupina a to vedlejší role, kde už se jednotlivé postavy dělí na specifitější osobnosti, viz. 12 archetypů u kterých se dají sledovat opakující se vizuální znaky.¹⁰ Zde jsou příklady nejčastějších archetypů.

¹⁰ CHANG, Huang-Ming, Leonid IVONIN, Marta DIAZ, Andreu CATALA, Wei CHEN a Matthias RAUTERBERG. Enacting archetypes in movies: grounding the unconscious mind in emotion-driven media. Digital Creativity. 2014, 26(2), 154-173. Dostupné z: doi:10.1080/14626268.2014.939985

2.1.1 Mentor

Starý, zarostlý, shrbený, zemité neutrální tóny, volné staromódní oblečení, hůl, výrazné obočí, vousy.

2.1.2 Rebel

Tmavé barvy, sebejistý postoj, alternativní oděv (drsnějšího typu), jizvy, extrémnější účesy (rozcuchaný, barevné vlasy, špičaté účesy), tetování, piercing.

2.1.3 Komik

Méně atraktivní než hrdina, vypoulené oči, hodně kulatých tvarů, nadváha či větší svalová hmota (hromotluk), prvek rozbíjející serióznost (př. oblečení odpovídající jiné věkové kategorii, nevkusné módní rozhodnutí), nedokonalosti (asymetričnost, poničení důsledkem nešikovnosti), zjednodušené rysy.

2.1.4 Tvůrce (inovátor)

Není fit, zamazaný, poznamenan prací, prvky spojené s jeho zaměřením (opasek se specifickým náradím) samotář, lehce vyšinutý, neupraven.

2.1.5 Ochránce

Příjemné oblé tvary, sympatický vzhled, jednodušší design, nezachází do extrémů, praktický, roztomilý.

2.1.6 Milovník

(není chápáno pouze romanticky, ale i platonicky) jemný, citlivý, ladný, zaoblené tvary, příjemné barvy, lehce neobyčejný vzhled – sebevyjádření vlastní emoční stránky (ne z důvodu vypadat dobře), femininní prvky, jemné romantizované znaky – dlouhé vlasy (i u mužů), jemné ruce, řasy, výrazné oči – mimika emocí, roztomilý.

2.2 Genderové role

U Některých archetypů se člověku může přímo nabízet které pohlaví se k němu hodí přiřadit více, například pod pojmy milovník či ochránce si většina jako první představí ženu pro jejich otevřenou citlivost a starostlivost a pod pojmem vůdce spíše muže. Takovéto prvoplánové stereotypizování pak ale může působit právě jako klišé, je pro diváka nudné, okoukané a nekreativní. Čímž nechci naznačovat nutnost všechny role vždy otočit, ale spíše

podpořit tvorbu více komplexnějších a zajímavých charakterů, které tím pak více ožijí, film ozvláštří a svět působí více uvěřitelně, ačkoli je fikční.

3 ZÁPORNÉ VERSUS KLADNÉ POSTAVY

3.1 Záporné postavy

3.1.1 Typické znaky pro záporné postavy

U antagonistů se nejčastěji objevují dva tělesné typy, z toho první je velmi hubená kostnatá postava, často vysoká, lze zde dobře využít ostrých trojúhelníkovitých tvarů a protažené nepřirozeně pohublé končetiny přidávají na strašidelnosti samy o sobě, navíc tak podporují nezdravý až smrtelný dojem. Tento typ vidíme často u záporných postav, co nemusí vykazovat náročné fyzické výkony, jako třeba souboje. Zlo šíří skrze psychickou manipulaci, slova a své poskoky. Popřípadě se takto zobrazují záporné postavy s nadpřirozenými schopnostmi, či jiným než lidským původem – pohublá postava je obhajitelná.

Druhá častá vizualizace zloduchů bývá obezita. Která se zde objevuje pro zosobnění negativní vlastnosti a jednoho z hříchů – lakomství. Velká nadváha se dá v některých případech dobře propojit s podpořením negativních vlastností záporáka. A to především pokud je lakomý, líný, hamižný, jeho hlavním cílem je bohatství a pohodlnost, nechává za sebe pracovat poskoky, často bývá zbabělý. Tito antihrdinové svými oblými tvary mohou také působit jako dobří manipulátoři – nevinnější vzhled, není tak smrtelně působivý jako u předešlého opačného případu, slibují hrdinovi bohatství a blahobyt. Náznaky jejich padoušství se pak projevují v menších detailech, např. nos, oblečení, doplňky – ty už bývají tmavší, ostřejší. Další doplnění bývá přehnaná obezita, v místech kde se běžně nemusí projevovat tak silně (krk, prsty), na diváka tak postava působí více prazvláštně a vzbuzuje nepříjemný pocit.

Třetí případ kdy má záporná postava normální až atletickou postavu, bývá odůvodněný její historií či postavením, jako například voják, válečník, nebo potřebou splynout s okolím, kdy divák nemá čistě od pohledu poznat, že se jedná o zápornou postavu. Popřípadě v superhrdinských příbězích potkáváme jak hrdiny, tak záporáky s velkým množstvím svalové hmoty.

Další tělesné znaky – Když se dále zaměříme na další opakující se prvky, tak si můžeme často všimnout malých pichlavých očí, které se dají pozorovat u predátorů v přírodě,

dlouhých prstů, připomínající drápy, u mužů se častěji objevují vousy či dlouhé knírky a husté obočí, což jsou prvky které si už automaticky asociujeme se zápornými charaktery, díky historickému kontextu, kde oholená tvář symbolizuje čistotu a disciplínu a kladné postavy mají málokdy vousy.¹¹

Vizáž a všeobecný styl se u záporných postav vyznačuje extravagantním oblečením, tmavým make-upem i u mužů (oční linky), dlouhé kabáty, černé rukavice, límce, velké zlaté šperky, špičaté účesy, jizvy. Barvy nejčastěji laděné do černé, limetkově zelené, fialové a tmavě červené. Aspoň tak to povětšinou bývalo u klasických Disney pohádek, kde záporáci mají vyloženě na první pohled vypadat jako záporáci, kvůli snadné identifikaci pro děti. Zatímco modernější filmy od studií typu Pixar využívají spíše záporné postavy, které se na první pohled zdají jako kladné. Mají proto oděv zapadající do běžné společnosti, kdežto jejich zlost se vyjádří spíše nenápadně v tvarové řeči jejich všeobecné siluety.

3.1.2 problematické znaky

Design záporných postav je často diváky kritizován za antisemitismus a rasismus, a to právě díky častému opakování prvků velkého zahnutého nosu, tmavých vlasů, tmavší pleti, popřípadě shrbenosti. To jsou znaky kterými se v historii díky nacistické propagandě vyobrazovali židé v posměšných karikaturách, které se postupem času a vývojem technologie dále šířili i skrze animaci. Záporáci tak v hodně starých groteskách dostali svou ikonickou podobu, kterou si donedávna stále udržovali, otázkou je, zda-li jsme si už s antagonisty spojili určitý vzhled, důsledkem nešťastné minulosti, jelikož už nám sice takto není propagován, ale určitě nás to od útlého věku učí, jak vypadá zlý člověk, pokud každý takový charakter vypadá podobně. Nemluvě o tom, že podobné rysy jsou dnes spíše spojovány s lidmi z Arabských zemí, kteří jsou stále mnohými lidmi xenofobně odsuzováni.

Naopak ale ze strany tvůrce, když se vrátíme k první kapitole do části o psychologii tvarů, vidíme že ostré trojúhelníkovité tvary jsou v nás podvědomě spojeny s nebezpečím, nedůvěrou a strachem, stejně tak jako tmavé odstíny. Ne každý záporný charakter musí být hned osočen ž degradovaní jiné rasy, pouze protože využívá tvarovou řeč. Všechny kroky, které byly podstoupeny při navrhování postav, mají povětšinou jisté výtvarné vysvětlení,

¹¹ Beard of Evil. Tv Tropes [online]. [cit. 2023-05-18]. Dostupné z: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki/Main/BeardOfEvil>

keré má bohužel vizuální spojitost s dobou, kdy byl design skutečně motivován antisemitismem.

Jiným důvodem, proč jsou antihrdinové nedesignováni tímto způsobem je, že lidé podle výzkumů interagují rozdílně na základě vzhledu, přesněji na základě atraktivnosti. V průběhu evoluce jsme si vybudovali schopnost držet se dál od abnormalit a deformací kvůli nakažlivým nemocem a stejně tak jsme přitahováni dobrým vzhledem, protože tím jedinec vykazuje své dobré zdraví, od čehož se odvíjí výběr partnera. Tato dovednost v nás stále podvědomě zůstává, ačkoli si uvědomujeme, že to není morálně správné. Vzbuzuje to u nás tendenci odhadovat lidi už od pohledu, mít v ně různá očekávání a právě to je jedna z funkcí character designu. Proto mají některé záporné postavy příliš velké nosy a brady, abnormality u nás vzbuzují pocit že něco nesedí.¹²

Jenže tím že se tyto obličejové znaky neustále opakují pouze u záporných postav, u diváků s podobnými rysy vznikají komplexy, převážně u dětí, které nikdy nevidí sobě si podobné postavy v dobrém světle.¹³ Poslední dobou, je však naštěstí čím dál častějším trendem v animovaných filmech využívá archetyp zloducha, který se zpočátku jeví jako kladná postava a zapadá mezi ostatní. Příkladem jsou filmy *Vzhůru do oblak* (2009), z dětského idolu nepřítel, *Zootropolis* (2016), zde je záporákem milá a roztomilá ovečka a *Ledové království* (2013), kde je zloduchem dokonce princ. Tímto se děti neučí pouze stereotypy, díky kterým by mohli v reálném světě lidi dříve odsoudit na základě vzhledu, ale spíše se naučí lidi rozdělovat až na základě jejich činů.



Obrázek 1 Záporná postava Filmu Zootropolis (2016), Zora Skopová

¹² HATFIELD, Elaine a Susan SPRECHER. *Mirror, Mirror: The Importance of Looks in Everyday Life*. USA: State University of New York Press, 1986. ISBN 0-88706-123-0.

¹³ SCHUTT, Tatum. *Why Do So Many Disney Villains Look Like Me?*. Hey Alma [online]. 2022 [cit. 2023-05-18]. Dostupné z: <https://www.heyalma.com/why-do-so-many-disney-villains-look-like-me/>

Problematice queer-codingu je dále věnovaná samostatná kapitola číslo 8.

3.2 kladné postavy

Stejně tak jako záporné postavy utváří stereotypy o nehezkém vzhledu, kladné postavy zase umožňují vzniku ideálům krásy. Podle zkoumání neexistuje jednotný světový ideál krásy, jelikož se to v každé zemi liší, každopádně většina nejpopulárnějších filmů vzniká v USA a Evropě, kde jsou tyto ideály téměř stejné. Jedná se převážně o u mužů svalnatou postavu, maskulinní rysy jako ostré lící kosti a nos, u žen je to hubená postava, velké oči, velmi malý nos. Jenže jak bylo řečeno, tyto ideály se nevyskytují všude ve světě a i tak je spousta z nich naprosto nedosažitelná.

Lze říci, že se jedná o animaci, tudíž jsou postavy hodně stylizované, ale kde je hranice stylizace? U obou případů záporných i kladných postav je největší problém v malé diverzitě. Pokud by se takto idealisticky stylizované charaktery objevovali jen čas od času, netvoří to žádný problém, jenže například v Disney princezny a princové z minulého století mají všichni hodně podobný vzhled, kde většina princezen má extrémně úzký pas, občas stejně široký jako krk, což opět, může být zajímavá stylizace, ale není úplně v pořádku, že všechny ženské dětské vzory vypadají za hranicí podvýživy.

Později s nástupem 3D animace, se otevřelo více možností v character designu, jelikož se postavy nemusí neustále překreslovat, tudíž mohou být více složitější, začaly být postavy mnohem více různorodé. U mužů je typičtější vzhled ke kterému se kterým se může ztotožnit vícero diváků, tváře jsou rozmanité i když postava je pořád spíše hubená a u žen se také rozbíjí syndrom stejného obličejce z princeznovské éry, ačkoli pořád zůstávají konvenčně atraktivní. S výjimkou u snímku *Ledové království* (2013), kde se princezny Anna a Elsa opět vzhledem vrátili ke svým předchůdkyním.

3.3 Rozlišování

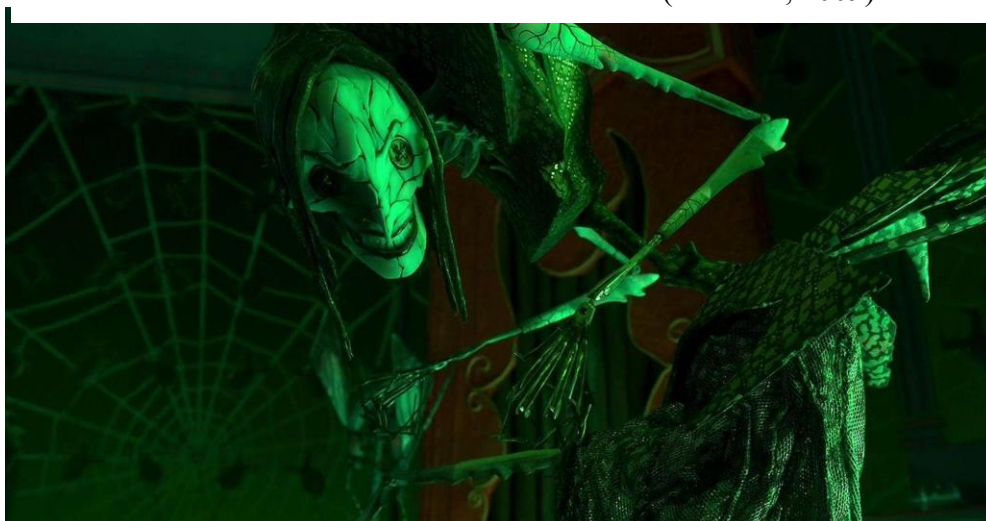
Záporné a kladné postavy se rozlišují převážně ve filmech pro děti, vycházejících z klasických pohádek, učící morální hodnoty dobra a zla. Malé děti neumí tak dobře číst mezi řádky a udržet pozornost na každý aspekt filmu, tudíž je potřeba jim ihned vizuálně naznačit kdo je ten zlý, aby si s postavou mohli rovnou spojovat nesprávné konání. Je tu tedy žádané, aby byly výtvarné návrhy hrdiny a zloducha co největším opakem.

Jak bylo již zmíněno, ve filmech pro staršího diváka, který dokáže postavu rozřadit až na základě akcí, jelikož má naučené morální hodnoty, nemusí být antihrdina identifikovatelný hned od pohledu, u určitých případech je preferované, aby splynul s okolím.

Po odhalení padoucha se dá dobře využít kreativní transformace, která ještě víc umocní šokující pocit odhalení a vykompenzuje chybějící prvek strašidelné vizáže. Lze tak pozorovat v *Koralíně* (2009), kde se Koralíniina druhá matka v průběhu filmu postupně pomalu transformuje do podoby kostnatého kovového pavouka, či ve snímku *Raubíř Ralf* (2012), zde se zlý král Cukřík na konci promění v brouka podobně jako Jafar v hada na konci *Aladdina* (1992). Postavy se mění ve zvířata, která máme instinktivně spojená s nebezpečím, tudíž působí ještě více strašidelně.¹⁴



Obrázek 2 Druhá mám na začátku filmu (Koralína, 2009)



Obrázek 3 Druhá máma na konci filmu (Koralína, 2009)

¹⁴ KJELDGAARD-CHRISTIANSEN, Jens. Why has it become so difficult to spot who's the villain in Disney films?. Academic Studies Press [online]. 2020 [cit. 2023-05-18]. Dostupné z: <https://www.academicstudiespress.com/asp-blog/2020/1/15/whos-the-villain-in-disney-films>

4 OBEZITA

Během rozebírání designu hlavních postav a ideálů krásy v předchozí kapitole (3), byla zmíněna problematika idealizované postavy. Postavy idealizovány do té míry že donedávna se v animovaných filmech velmi zřídka vyskytují protagonisté, kteří nejsou buď v perfektní fyzické kondici či výrazně hubení. Když už se někde objevil charakter s nadváhou, byl zpravidla většinou vyloženě obézní a zastupoval jeden ze stereotypů, díky kterým nese společnost dodnes předsudky vůči lidem s nadváhou. Přeci jen většina z nás vyrůstala u animovaných filmů a seriálů a učili jsme se s nimi vnímat okolní svět.

4.1 U jakých postav se vyskytuje nejčastěji?

Character design je převážně o ztvárnění vlastností postavy skrze její vzhled, tudíž pozorujeme určité vzorce toho, ke komu výtvarník většinou zvolí větší rozměry. Jako první jasnou možností jsou antagonisti, jak bylo předem zmíněno (3.1.1), obezita u nich znázorňuje chamtivost, lakomství, chtíč po majetku a touhu po pohodlí a blahobytu, navíc je ve společnosti nadváha silně spojována s leností. U ženských záporných postav je navíc obezita jakási reprezentace nedostatečného ženství, což je pojem v médiích silně spojován s krásou, podporuje to v divákovi pocit nelibosti, který je zde žádaný. Příkladem je Uršula z *Malé mořské víly* (1989)

Druhý nejčastější typ širších charakterů je takzvaný Comic relief (z angl. - komická úleva), což bývá vedlejší postava, sloužící k uvolnění napjatých situací, za pomoci humoru. Jsou často doprovodem hlavního hrdiny a jejich charakteristika je založená na introvertnější, bojácné povaze. Jsou si nejisti samo sebou, povětšinou je humor založen na jejich hlouposti, lásce k jídlu nebo naopak zastávají pozici „šprta“. Všeobecně jsou stylizováni jako archetyp šikanovaného, či neoblíbeného dítěte (popřípadě jeho dospělé verzi), nosí brýle, rovnátka, mají divoký účes, nmoderní oblečení, málo kamarádů. Nadváha sem pak intuitivně zapadá díky profilu lidí ze skutečného světa, jelikož díky okolnímu přístupu bývají obéznější lidé více slídívý a málo sebejistí. Zároveň mají postavy působit příjemně, kamarádsky a vřele, proto kulaté tvary. Příkladem je Russell ze *Vzhůru do oblak* (2009).

Každopádně pře-používání těchto archetypů, vede právě k negativním stereotypům, díky nimž, je s lidmi zacházeno na základě milných předsudků. S obezitou je nejvíce v dílech spojována právě hloupost, lenost a nenasytost (ne pouze co se jídla týče), což nejenže

v lidech vzbuzuje tendenci předpokládat tyto a jiné negativní myšlenky při setkání s otlými lidmi v běžném životě, ale hlavně si spousta lidí, kteří mají problém udržet si zdravou váhu, vybudují nenávist sami k sobě a vlastnímu tělu. Převážně u malých dětí, tento problém může být horší, děti často za svou obezitu nemohou sami a ještě nejsou dostatečně vyzrálé, aby problematiku chápali.

Podle expertů toto negativní vnímání a odsuzování, vede k depresím, úzkostem a všeobecnému zhoršení mentálního zdraví, které dál vede lidi s predispozicemi k obezitě k ještě nadměrnější konzumaci jídla, pro psychickou kompenzaci, a výrazně snižuje motivaci k seberozvoji a pohybu.¹⁵ Naopak právě větší a lepší reprezentace, by mohla napomoci lidem k lepší akceptaci sebe sama a zároveň i ostatních, což by snížilo negativní odsuzování a jeho efekty.

Objevuje se však skupina lidí, kteří stojí za názorem, že vytvořením hlavního hrdiny s nadváhou, by propagovalo obezitu mezi dětmi, které by pak chtěli jít po vzoru postavy.¹⁶ Rozruch lze sledovat kolem vydání krátkého filmu Reflect od studia Pixar (2022), kde jedna skupina lidí je nadšená, protože se v hlavní hrdince vidí, třeba i poprvé v životě, druhá skupina diváků je však pohoršena. Světová zdravotní organizace (WHO) uvádí že od roku 1975 množství obézních lidí celosvětově ztrojnásobila¹⁷ a do roku 2035 bude 51% lidí trpět nadváhou.¹⁸ Takže lze chápat obavy některých rodičů, podle studií by však lepší reprezentace mohla opravdu pomoci, vzhledem k tomu že stravovací návyky jsou silně spojeny s psychikou jedince. Stejně tak stížnost, že média určená dětem by měla převážně propagovat zdravý životní styl, nabývají lehce na absurdnosti, když si uvědomíme, že ve většině populárních pohádek, se protagonisté (včetně těch hubených), žijí převážně nezdravým jídlem (pizza, zmrzlina), za účelem zapůsobit, na dětského diváka. Problém tato skupina vyzdvihává převážně až v jeho důsledku, ne v zárodku. Podle studií je hlavním

¹⁵ TOMIYAMA, A. Janet. How and why weight stigma drives the obesity 'epidemic' and harms health. BMC Med. 2018, 16(123). Dostupné z: [doi:doi.org/10.1186/s12916-018-1116-5](https://doi.org/10.1186/s12916-018-1116-5)

¹⁶ FLORIO, Gina. Disney Reveals Its First Obese Protagonist In A Short Film And People Are Wondering Whether It's A Good Message To Send To Young Girls. Evie Magazine [online]. 2022 [cit. 2023-05-18]. Dostupné z: <https://www.eviemagazine.com/post/disney-reveals-its-first-obese-protagonist-in-a-short-film-and-people-are-wondering-good-message-girls>

¹⁷ Obesity and overweight. World Health Organization [online]. 9. 6. 2021 [cit. 2023-05-18]. Dostupné z: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/obesity-and-overweight>

¹⁸ Economic impact of overweight and obesity to surpass \$4 trillion by 2035 | World Obesity Federation. Homepage | World Obesity Federation [online]. Copyright © 2022 by World Obesity Federation. All Rights Reserved. [cit. 14.05.2023]. Dostupné z: <https://www.worldobesity.org/news/economic-impact-of-overweight-and-obesity-to-surpass-4-trillion-by-2035>

důvodem tak velkého nárůstu nadváhy převážně nadměrná propagace nezdravých potravin, vyšší cena zdravých potravin i její horší dostupnost oproti těm nezdravým, nedostatečné vzdělání v problematice a málo financované zdravotnictví, které ledem s obezitou věnuje značně méně času.¹⁹

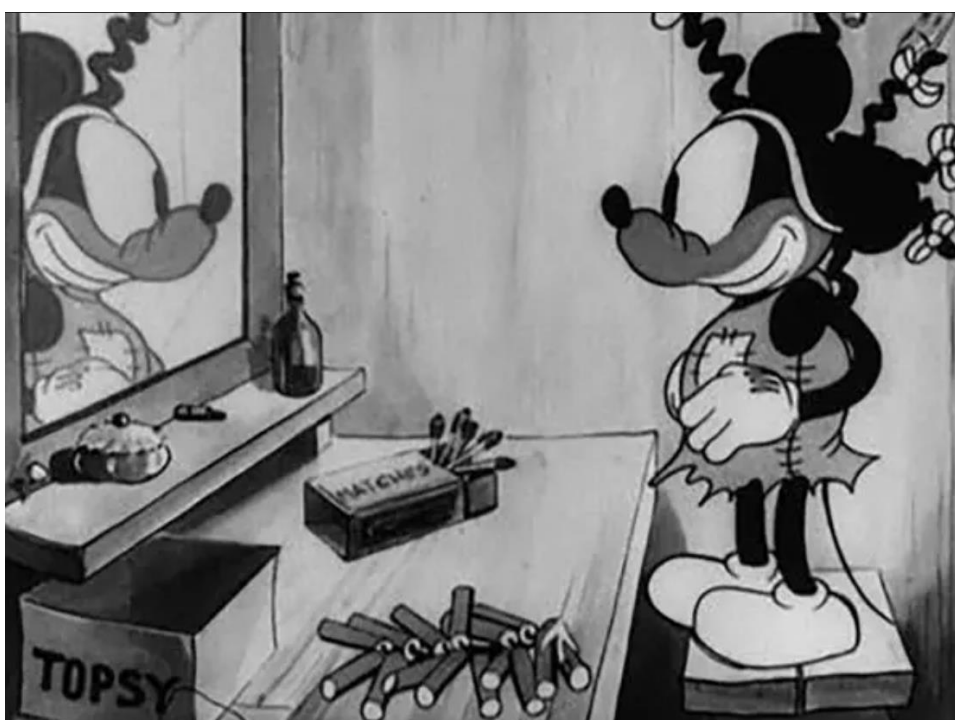
Nejde tu však o to, že by měly animované filmy obsahovat spoustu postav s obezitou, ohrožující zdraví. Valná kritika diváků přichází spíše kvůli naopak obrovskému množství postav, které jsou hubené, častokrát i v rámci stylizace až příliš. Dobrý výtvarník by do svých návrhů měl zahrnout charaktery všech možných velikostí a to od těch hubených, přes zdravě vypadající po postupně větší i kdyby jen o pár kilo. Zároveň když už se takový charakter objeví, nemusel by být neustále pouze reprezentací humoru hlouposti či podlosti.

Existují samozřejmě i dobré příklady, kde protagonista není vystavěný podle stereotypních ideálů krásy a film s ním nadále fungoval. (Ačkoli je třeba podotknout že se povětšinou jedná o muže, jelikož na rozdíl od žen jejich postava až tolik nedefinuje jejich identitu v médiích.) Například *Shrek* (2004) či Po z filmu *Kung fu panda* (2008), dále se nadváha občasně objevuje u dětských charakterů jako třeba Russell z filmu *Vzhůru do oblak* (2009), je více tolerovatelná, jelikož z ní děti často vyrostou. Dále starší postavy, protože ve stáří je také nárůst váhy běžnějším jevem. Velká reprezentace se objevuje ve filmu *VALL-I* (2008), zde jsou ale obézní postavy všechny a to v důsledku drastické změny života po apokalypse.

¹⁹ STANFORD, Fatima Cody, Zujaja TAUQEER a Theodore K. KYLE. Media and Its Influence on Obesity. *Current Obesity Reports* [online]. 2018, 7(2), 186-192 [cit. 2023-05-18]. ISSN 2162-4968. Dostupné z: doi:10.1007/s13679-018-0304-0

5 RASISMUS

Počátek 20. století, kdy vznikala animace jako taková, bylo bohužel období s velmi nešťastnou historií a veškerá zábavní a umělecká scéna, byla zaplněna tehdejším pohledem na společnost, jejíž následky si neseme dodnes. První rasová reprezentace v animaci se objevila v krátkých groteskních snímcích od studia Warner Bros či Disney, jenže ne zrovna v dobrém světle. Oblíbený americký kabaret nazývaný Minstrel Show z 19. století, založený na parodování zotročených příslušníků černošských etnik, ve kterém hráli pouze bílí herci za použití výsměšného make-upu nazývaného blackface.²⁰ Tyto představení měli poté velký vliv na počátky kinematografie, převážně na ztvárnění daných etnik, jelikož dali za vznik negativnímu stereotypu. Černoši byli ztvárněni jako líní, zbabělí, hloupí zloději, často v nepadnoucím volném oblečení s přehnaně velkýma očima a rty a rozčuchanými vlasy. A přesně takto vypadali i v animovaných filmech, kde byly tyto prvky ještě více zdůrazněny vizuálně. V těchto zmíněných studiích se často opakoval gag s výbušninou před obličejem, která postavičce namalovala blackface, nebo byli černoši ztvárněni jako domorodci s primitivními vlastnostmi.²¹



Obrázek 4 Mickey Mouse a blackface

²⁰ Blackface: The Birth of An American Stereotype | National Museum of African American History and Culture. A People's Journey, A Nation's Story | National Museum of African American History and Culture [online]. Dostupné z: <https://nmaahc.si.edu/explore/stories/blackface-birth-american-stereotype>

²¹ The Racist History of Cartoons - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=MBo3ghPMJmE>

Naštěstí se s postupem doby a ukončením rasové segregace v USA, začala společnost zpětně zabývat kontroverzními díly a vzniklo tak *Cenzurovaných jedenáct*, což je jedenáct groteskních epizod ze sérií Looney Tunes and Merrie Melodies studia Warner Bros, které byli v roce 1968 zakázány společností United Artists Corporation, jelikož jsou označeny za ofensivní, právě díky svému vyobrazení černošské menšiny.²² Stejně tak Disney se rozhodl některé části scén svých děl vystříhnout, jako například v *The Night Before Christmas* (1933), byla vyjmuta etuda s hračkou zobrazující panenku černošské rasy, která zde vzhledem a chováním, hned vedle druhé bělošské, blond, modrooké panenky sloužila pouze jako zesměšnění. Podobně jako scéna ve snímku *Fantazie* (1940), od stejného studia, kde se mezi krásnými elegantními kentaury objeví postava Sunflower, jediná zastupitelka černošské rasy, jež zde obstarává a je viditelně podrázená zmíněným zbylým kentaurům, zastupujícím bílou rasu. Scéna byla roku 1969 odstraněna. Oba dva charaktery panenky i Sunflower byly vyobrazeny s účesem nelichotivě trčících copánků s mašličkami, který se objevoval už ve zmíněných představeních Minstrel show.

Dále se s nástupem platformy Disney+ muselo studio rozhodnout jak bude nakládat s problematikou zpřístupnění filmů s problematickými pasážemi. Ačkoli bylo zamýšleno kontroverzní záběry vystříhnout úplně, nakonec je před spuštěním filmu divákovi promítnuto varování, že snímek obsahuje negativní vyobrazení lidí jiných kultur a dále upozorňují že tyto činy nebyly správné, načež raději chtějí na chyby upozornit a poučit se z nich, než aby je skrývali.²³ Což je ve výsledku považováno za lepší řešení, jelikož zamlčování historie povede pouze k jejímu opakování.²⁴ Varování lze vidět před filmy jako je *Dumbo* (1941), kvůli postavám havranů, opět zobrazujících stereotypy, převážně havran jménem Jim Crow, odkazující na stejnojmenný zákon povolující rasovou segregaci.²⁵ Následovně se varování objevuje i u *Petra Pana* (1953), díky sekvenci stereo-typizující původní domorodé obyvatele Ameriky, či u *Aristokoček* (1970), kvůli hanlivému zobrazení asijských koček. Urážlivé zobrazení asijských kultur bylo v určitém období celkem běžné,

²² GILLETT, Katy. What is the Censored Eleven? The racist Looney Tunes and Merrie Melodies cartoons banned since 1968 [online]. The National News, 2021 [cit. 2023-05-15]. Dostupné z: <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/television/what-is-the-censored-eleven-the-racist-looney-tunes-and-merrie-melodies-cartoons-banned-since-1968-1.1198852>

²³ FRODSHAM, Isobel. Disney warns viewers about racist stereotypes in classic films on streaming service [online]. United Kingdom: Sky News, 2020 [cit. 2023-05-15]. Dostupné z: <https://news.sky.com/story/disney-warns-viewers-about-racist-stereotypes-in-classic-films-on-streaming-service-12105375>

²⁴ Blackface: A cultural history of a racist art form - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=pqID-eZm1ck&t=241s>

²⁵ , History.com Editors. Jim Crow Laws. HISTORY [online]. A&E Television Networks, 2018 [cit. 2023-05-15]. Dostupné z: <https://www.history.com/topics/early-20th-century-us/jim-crow-laws>

převážně stigmatizace Japonců po druhé světové válce, nebo vietnamské kultury během Války ve Vietnamu. Vyznačovalo se kresbou šikmých očí a předkusu s doplňkem jídelních hůlek a špičatého bambusového klobouku, za doprovodu přehnaného přízvuku.

5.1 Orientalismus

Orientalismus je způsob nahlížení na východní kultury, jež vznikl v 19. století v období kolonizace, jedná se o vytvoření kolektivního vnímání zbytku světa mimo západní země. Byla zde snaha o myšlenkové rozdělení Evropanů, jakožto těch civilizovaných, nadřazených a kultivovaných od barbarského blízkého východu (Střední východ, Asie a severní Afrika). Myšlenky byly šířeny právě skrze literaturu a umění pomocí degradujících generalizací, které kombinovali veškeré kultury všech zemí této velké oblasti dohromady, čímž dodnes utvářejí falešné představy o tom jaký je život v těchto zemích, což způsobuje negativní předsudky.²⁶ Takovýto vliv na umění pak bohužel snižuje hodnotu jinak kvalitních filmů. Nejvíce se problém projevuje v celovečerním filmu studia Disney *Aladin* (1992), což je pohádka, kterou od vzniku do dnešního dne shlédne velké množství dětí po celém světě, tudíž se stereotypizaci učí. Děj se odehrává ve fiktivní zemi, která je inspirovaná Irákem, ačkoli se v něm objevuje palác na první pohled připomínající Indický Tádž Mahal, což jsou dvě naprosto rozdílné země. Když opomeneme další problematický obsah a zaměříme se na design postav, je vidět že Aladin a princezna Jasmína mají velmi lehký odhalující oděv, což je volba která k danému prostředí nedává vůbec smysl. Město se nachází uprostřed pouště v zemi kde lidé musí chodit celí zahalení ve volném prodyšném oblečení, aby se chránili před přehřátím. Hlavní protagonisté v tomto filmu by ve svých oděvech v reálném světě moc dlouho nevydrželi. Navíc špatnou řešerši oděvu dokazuje i to, že Aladinův fez, vesta i kalhoty odpovídají typické turecké módě a Jasmínino šatstvo má zase Indický původ. Další necitlivá část návrhu postav je rozdílnost hlavních postav s ostatními, Aladin a princezna, kteří jsou dabovaní bez přízvuku a chovají se velmi reprezentativně k evropské ideje kultivovaného člověka, mají konvenčně atraktivní rysy, zatímco vedlejší postavy zastupující stereotypy barbarského východu mají všichni velké křivé nosy, hloupé výrazy, husté obočí a bradku a tmavší pleť. Všechny tyto nesrovnalosti jsou pro diváky nežijící v těchto oblastech nepovšimnutelné, tudíž nám pak tvoří určité nereálné představy a očekávání, o těchto zemích, způsobené nedostatečnou snahou tvůrců, nastudovat prostředí a kulturu

²⁶ DOBOŠ, Pavel. Orientalismus: západní koloniální koncepce nezápadních oblastí. Encyklopedie Migrace [online]. [cit. 2023-05-15]. Dostupné z: <https://www.encyclopediiaofmigration.org/orientalismus-zapadni-kolonialni-koncepce-nezapadnich-oblasti/>

využitou v díle.²⁷ Podobný přístup se vyskytuje ve filmu *Mulan* (1998), který zase spojuje čínskou a japonskou kulturu dohromady.

Kde se naopak filmům dostalo dostatečné rešerše a výtvarníci věnovali čas studiem oblasti, ve které se děj odehrává jsou například *Kung Fu Panda* (2008), *Moana* (2016) a *Coco* (2017).²⁸



Obrázek 5 Aladin v porovnání s vedlejšími postavami

5.2 Antisemitismus

Lze se potkat s názory, že přesně takovýto způsob vyobrazení arabské etniky, je nový způsob antisemitismu, pouze přesunutý z propagandistického karikaturního vyobrazení židů. Společnost sice tyto praktiky po druhé světové válce a pádu nacistického režimu začala odsuzovat, jenže problém zcela nevymizel, pouze jsme ho začali kolektivně tolerovat v použití na jiné menšinu.²⁹

²⁷ Is Disney's Aladdin Racist? - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 16.05.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=DLQrkNIBF64>

²⁸ KHALIFA, Miriam. How Disney Projects Orientalism Through Their Movies. Sail Magazine [online]. 2016 [cit. 2023-05-16]. Dostupné z: <https://sailmagazine.com/2016/11/how-disney-projects-orientalism-through-their-movies/>

²⁹ SHWEFFI, Dana. Do Disney Movies Promote anti-Semitism and Racism?. Haaretz.com [online]. Haaretz Daily Newspaper, 2009 [cit. 2023-05-16]. Dostupné z: <https://www.haaretz.com/2009-08-16/ty-article/do-disney-movies-promote-anti-semitism-and-racism/0000017f-db1f-db22-a17f-ffbf30e90000>

5.3 Tone-deaf

Ne vždy však může být ofensivní část, přímo negativně cílena jako útok, shazování, či zesměšňování menšiny. Spousta rasismu (stejně tak u homofobie a sexismu), je způsobena nedostatečným vzděláním, spojená s netaktností, kdy si člověk neuvědomuje, že jeho činy jsou něčím škodlivé. Následovně pak některé kroky mohou působit necitlivě. V angličtině pro tento jev existuje výraz *racially tone-deaf*.

Příkladem může být zmiňovaná stereotypizace, pokud je způsobená neuvědomováním si jejich možných následků. Jiný případ je ale občas se opakující příběhový archetyp, kde hlavní postava zastupující menšinovou rasu stráví velkou část filmu transformací v jiný nelidský charakter. *Princezna a žabák* (2009) je dobrým příkladem tohoto úkazu, film začíná s hlavní hrdinkou černou ženou která sní o podnikání na počátku 20. století, což je velmi progresivní zajímavý originální charakter, jež však většinu filmu stráví jako žába, řešící jiné problémy. Podobně se se svým protagonistou vypořádal snímek *Duše* (2020), společnost byla nadšená, že uvidí po delší době další hlavní postavu jiné barvy kůže, jenže protagonista hned na začátku filmu zemře a zbytek filmu prožívá jako vyobrazení vlastní duše, což část publika zklamalo, některé dokonce pobouřilo. Je samozřejmé, že tvůrci tím nemysleli nic špatného, ale diváci mají pravdu, že existuje opravdu málo animovaných filmů, kde je hlavním hrdinou člověk zastupující rasovou minoritu, převážně v jiné než domovské zemi.³⁰



Obrázek 6 *Duše* (2020)

³⁰ TEJADA, Andrew. Representation Without Transformation: Can Hollywood Stop Changing Cartoon Characters of Color?. Tor.com [online]. 2020 [cit. 2023-05-16]. Dostupné z: <https://www.tor.com/2020/07/14/representation-without-transformation-can-hollywood-stop-changing-cartoon-characters-of-color/>

6 NEDOSTATEČNÁ DIVERZITA

Dnes už se naštěstí v médiích nevyskytují cíleně urážlivé prvky s rasistickým podtextem, naopak ale bojujeme s jiným problémem a to je nedostatečná diverzita. Vzhledem k tomu že do postav by se mělo vžít co nejvíce diváků a v historii bylo těžké pro menšiny získat práci ve filmovém průmyslu, většina postav je bílé barvy kůže a to ať z marketingových důvodů zapůsobit na co největší publikum, či slepým neuvědoměním výtvarníků, navrhovat postavy jiné rasy než jejich vlastní.

Je pravdou že v dnešní době cancel culture je náročné vyhovět všem a postavit se k problému perfektně správně. Ačkoli je dostatečná diverzita žádaná a správná, objevuje se neustále více lidí kritizující umělce, kteří se snaží rozvíjet své schopnosti a zahrnovat všechny různé typy charakterů do svých návrhů. Nekritizují zde různorodost jako takovou, ale její přesné pojetí. Pokud postavě neuděláte pleť dostatečně tmavou, snažíte se postavy přiblížit bělochům, uděláte ji tmavou až moc, tvoříte tak karikaturu. Stejně tak je přístupováno k obličejovým rysům, když je umělec přežene, je to stereotyp, když je nakreslí moc jemně, je to opět také špatně. Vzniká tím tak začarovaný kruh, kde se výtvarníci bojí cokoliv udělat, tudíž se radši drží kresbě postav své rasy, načež se setkávají s kritikou, že jejich umění není dostatečně diverzní.³¹

6.1 Uměle vytvořená diverzita

V posledních letech se také debatuje o nucené diverzitě, kde se spekuluje o tom, zda existuje nějaký seznam požadavků, kolik členů jaké minority musí obsahovat film, aby by se mohl natočit a uspokojit tak všechny. Problém ale převážně tkví v tom, že pokud se děj odehrává v lokaci, ve které žije spousta zastupitelů různých kultur už desítky let a ve filmu se žádný neobjeví, je zde něco špatně. Nemusí to znamenat že autor selektivně vybral rasu postav, ale spíše že ostatní kultury ve svých myšlenkách ani nebere v potaz. Stejně jako u zmiňované obezity, každý z nás chce být viděný a cítit se, že do světa zapadá takový jaký je, což se nestane, pokud bude stále většina filmových postav poskládaná z řady hubených, konvenčně atraktivních bělochů.

Řeč není pouze o zahrnování menšin v rámci vedlejších bočních postav, ale i těch hlavních. Uměle vytvořená diverzita se začala projevovat, když každý hlavní charakter začal mít vedle

³¹ Twitter Artists Drawing Black Characters Is Problematic.. - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 16.05.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=9oF6fvAzFbo&t=1s>

sebe zastupitele určitého etnika. Zprvu to byl dobrý pokrok, jenže vývoj se v této fázi zcela zaseknul a působí tak dnes na diváky, že postava se zde nachází pouze pro dojem že je dílo více inkusivní. Nemluvě o tom, že takováto vedlejší postava měla úplně stejné charakteristiky, jako vedlejší postava s nadváhou, komická úleva, kterou nikdo nebere vážně.

Novější díla se tak setkávají s kritikou od starších generací, které vyrůstali v době, kdy byla kinematografie silně ovlivněna tehdejší netolerantní mentalitou, že jsou jim všude na sílu vnucovány menšiny, jenže pravdou je, že ty menšiny tu s námi žili odjakživa, pouze na ně určití diváci nejsou zvyklí na filmovém plátně, tudíž mohu působit jako nějaký politický statement, ačkoli moderní díla postupem doby pouze lépe zahrnuje všemožné typy lidí. Stejná kritika také často přichází od lidí, žijících v zemích, kde se vyskytuje malé množství různých cizích kultur (např. střední a východní Evropa).

Nově se ale čím dál častěji objevuje kritika opačná, volající po větší diverzitě postav, soustředící se i na stále aktivní tvůrce, kteří v minulosti ve svých již hotových dílech moc rasově různorodé charakterity nemají. Jedním z nich je kupříkladu Tim Burton, který tvrdí že pokud si dílo po diverzitě samo nevolá, není potřebná, a že jeho filmy jsou inspirované jeho sny, které obsahují pouze bílé lidi.³² Tímto pouze poukazuje na fakt, že během svého života v USA nebere ostatní rasy ani v potaz, což je škoda, když tvůrci kvalitních inovativních filmů, pohlížejí na svět tímto pohledem. Stejně kritiky se dostává i Wes Anderson a to i za své hrané filmy. Můžeme argumentovat, že Andersonův *Fantastický pan Lišák* (2009) je z více než poloviny sestaven ze zvířecích protagonistů a *Psí ostrov* (2018) se odehrává v Japonsku. Jenže ani ten neunikl zbytečnému stereotypizování japonské kultury, někteří Andersona dokonce osočují z využití země pouze pro estetický efekt, což je něco co asi mohou posoudit pouze diváci odpovídající dané zemi. Kdežto přeci jen psi v *Pším ostrovu* (2018) svým způsobem reprezentují utlačovanou menšinu a problematiku, dezinformací šířených politickými stranami, to že jako jediní mluví anglicky a velkou část jejich záchrany má v zásluze jediná hrdinka amerického původu, je věc druhá. Už i kvůli výběru dabérů byl film kritiky osočen z orientalismu.³³

³² BUTLER-RAHMAN, Natasha. Why Tim Burton is Wrong About “Forced Diversity”. Register Forum [online]. 2022 [cit. 2023-05-16]. Dostupné z: <https://registerforum.org/16541/arts-entertainment/why-tim-burton-is-wrong-about-forced-diversity/>

³³ CANFIELD, David. Wes Anderson's Isle of Dogs sparks cultural appropriation controversy. Entertainment Weekly [online]. 2018 [cit. 2023-05-16]. Dostupné z: <https://ew.com/movies/2018/03/22/isle-of-dogs-controversy-roundup/>

U příkladu kde jsou v dílech fantaskní či zvířecí postavy, tudíž nezastupují lidské rasy, se většinou nahlíží na výběr herců, kteří postavu dabují, u větších filmů totiž nejdříve nahrán hlas, podle kterého poté animátoři animují a odvíjejí od něj mimiku a řeč těla. I zde se právě často objevuje určitá selektivnost, ačkoli není žádný důvod nezahrnout herce s různým původem. Popřípadě když už jsou zahrnuti, lze pozorovat určitá pyramida etnik, kde hlavní postavy jsou dabované bělochy, hlavní vedlejší černochoy a až vedlejší a postavy na pozadí jsou dabované ostatními minoritami.³⁴

Je tedy jasné, že charaktery by měly odpovídat prostředí, ve kterém je děj situovaný. Problém ale nastává v případech, kdy se příběh odehrává na velmi specifickém místě, či době, kde se moc diverzity nevyskytuje. Příkladem jsou filmy *Jak vycvičit draka* (2010), zobrazující příběh vikingů, *Rebelka* (2012), zasazená do středověkého Skotska a *Ledové království* (2013), s příběhem založeným na nordickém folklóru odehrávající se ve Skandinávii. I v takto izolovaném a časově specifickém díle, jsou filmy kritizovány. Přidání postav různých ras mezi vikingsy nebo rudovlasé Skoty sice není historicky akurátní, ale ne druhou stranu, v animovaném fantaskním světě kde existují draci nebo magie by to neměl být tak velký problém, stejně tak jako když se v díle ze specifické lokace objeví pouze postavy patřící do dané oblasti. Nedostatek diverzity charakterů se pak dá řešit, spíše než nadměrnou různorodostí v každém jednotlivém filmu, výrobou vícero animovaných příběhů z různých oblastí a kultur.

Pokud rasa charakteru nijak nesouvisí s jeho příběhem, lze ji různě obměňovat nezávisle na historii, pokud je ale původ postavy důležitý, neměla by se měnit, pro působení více exkluzivně, jako dnes často vidáme u hraných filmů. Seriál *Africké královny – Královna Kleopatra* (2023) obsadil do role Kleopatry herečku s černou barvou kůže, ačkoli je sice kritika některých diváků motivovaná čistě rasistickým smýšlením, které v moderní době nemá místo, má druhá část publika pravdu, že u takovéto důležité historické figury, ke které je provedena řada výzkumů, by mělo obsazení zůstat historicky korektní co nejvíce. Oproti tomu hraná adaptace animovaného filmu *Malá mořská víla* (2023) kde je Ariel také ztvárněna černou ženou, není záměna rušivá, jelikož u Ariel není její rasa vůbec ničím opodstatněná, ani spojená s příběhem.

³⁴ ROSE, Steve. Repressed Brits, evil Mexicans, Arab villains: why are Hollywood's animated movies full of racist stereotypes?. The Guardian [online]. 2014 [cit. 2023-05-16]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2014/apr/06/repressed-brits-evil-mexicans-arab-villains-hollywood-animated-movies-stereotypes>

Velmi dobrým příkladem jak správně zahrnout diverzní postavy je snímek *Proměna* (2022), ve kterém vystupuje děvče z Čínsko-Kanadské rodiny, odehrávající se na prvním počátku 21. století v Torontu. Nejenže hlavní hrdinka je členem menšiny, v průběhu celého filmu můžeme pozorovat různé kultury vedlejších postav, dokonce se zde objeví i vedlejší postava trpící cukrovkou, jež je znázorněná pouze vizuálně skrze inzulinovou náplast na ruce. Film se poté podle studie stal nejvíce sledovaným jak v bílých tak v menšinových domácnostech. Tento a podobné snímky by mohli odstartovat lepší přístup k zahrnování menšin v animovaných filmech, přeci jen v minulém roce 2022 zastávalo hlavní role 78,4% bělochů a pouze zbylých 21,6% ostatní menšiny.

7 SEXISMUS

V této kapitole není cílem porovnávat poměr v počtu ženských a mužských charakterů v animaci, ženská reprezentace zde nikdy pořádně nechyběla, převážně díky Disney princeznám, ale spíše rozdílnému přístupu v designu, dvojitým standardům, popřípadě patriarchálním vlivům.³⁵

Při rozebírání rozdílů kladných a záporných postav (kapitola 3), byl zmíněn problém nerealistických ideálů, které se nacházejí u obou genderů, avšak u mužů jsou spíše nedosažitelné, než nerealistické. Ideálem u nich bývá atletická postava a velké množství svalové hmoty či mužné vzezření a síla všeobecně. Což je sice u spousty lidí nedosažitelné, ale není to naprosto nereálné. Celkově se tu naráží i na problém male gaze versus female gaze (mužský pohled a ženský pohled), všechny zmíněné požadované prvky nejsou požadavkem žen, není to ideál, který ženy v muži hledají. Idea mužného muže bez emocí, je nastavena převážně staromódní výchovou z 50. let (ne-li dříve), kdy muži živilí a ochraňovali rodinu, zatímco žena zůstávala doma. Kdežto většina žen, v muži hledá právě tu emocionální citlivou stránku, která bývá umlčena za snahou být ten statečný nebojácný rytíř. Jedná se tedy o male gaze (pohled pro muže). Což je jeden z důvodů, proč ženy při sledování filmů častěji více obdivují záporné charaktery, jelikož muži v záporných rolích bývají kódováni jako homosexuálové, nebo více zženštilé, pro podpoření rozdílu s hlavním hrdinou a zdůraznění jinakosti. Antihrdinové bývají také častěji emocionálnější, jednají kvůli citům, což je female gaze (pohled pro ženy).

Každopádně ideály zobrazované v ženách bývají občas spíše nerealistické, než nedosažitelné. Jak bylo zmíněno Disney princezny mívají kolikrát pas stejně široký jako vlastní krk. U mužů alespoň ideály vyzívají k fyzické aktivitě a cvičení, ale ženské ideály mohou ne zřídka dohnat malá děvčata k hladovění, za účelem dosažení postavy snů. Opět se zde vyskytuje stejný problém, že občasně, takováto stylizace ničemu neškodí, jenže přesně takto vypadá hodně velké množství ženských protagonistů.

Co se týče dalších rysů bývají to vždy velké oči zahnuté směrem nahoru, malý nos, opět natočený nahoru, dlouhé řasy i vlasy, malé čelo i brada. Což ano, jsou typické ženské rysy které mohou napomoci při designování postav, jenže ne každá žena takto vypadá a stejně působí žensky. Nejde jen o nastavené ideály krásy, ale o to, že když jsou charaktery

³⁵ JIANG, Xu. Study on Self-growth of Female Characters in Disney Animation from the Perspective of Feminism. English Language, Literature & Culture [online]. 2022, 7(1) [cit. 2023-05-18]. ISSN 2575-2367. Dostupné z: doi:10.11648/j.ellc.20220701.13

navrhovány stále stejně, je to pro diváka méně zajímavé. Sice bývají hlavní postavy navřeny hodně obecně, aby se s nimi dokázalo ztotožnit co nejvíce diváků, jenže to neznamená, že by měli výtvarníci opustit svou kreativitu a tvořit postavy podle šablony.



Obrázek 7 Disney princezny, opakování obličejů a postavy

7.1 Vztah k ženství

„Jeden se nenarodí, ale spíše se teprve stane ženou.“ (de Beauvoir, 1949, str. 330)

Ve filmech pro děti často sledujeme archetyp hlavního hrdiny, který nezapadá mezi ostatní, protože se s ním divák více ztotožní. Pokud je ale hlavní postavou dívka, bývá u ní toto nezapadání do kolektivu vyjádřeno tím, že není jako ostatní typické holčičky, které nosí růžovou, sukňe a šaty, make-up, a baví se o klucích a nakupování. Což ve výsledku, opět při častém opakování staví ty dívky vyznačující se feminitou do negativní pozice těch „ostatních“. V některých případech bývají dokonce protagonisté šikanováni těmito populárními dívkami. Načež hlavní hrdinky, si prochází osobnostním vývojem typu na kráse nezáleží, důležité je to co máme uvnitř. Zajímavé je, že muži si tímto vývojem si mužské postavy procházet nemusí. Tato démonizace výhradně ženských aktivit a vzhledu, v určitých snímcích pak působí na malé dívky matoucně, když se zapojí do kontextu s tím, že ženám je již od nízkého věku propagován způsob jak by měli vpadat a jak se chovat. Například panenky Barbie, reklamy i časopisy a hračky pro děti se často pojí s tématem vzhledu. Na internetu se dnes lze setkat s příběhy žen, které se skoro všechny shodují, že si v dětství prošly obdobím nenávisti a odporu k výhradně holčičím prvkům (růžová barva, šperky, malovátka, sukňe) a všeobecně si museli až postupem času v dospívání nalézt cestu k

vlastnímu ženství, jelikož to brali jako něco špatného. Tudíž není ideální na ženy ve všech médiích tlačít s idealizovaným vzhledem, následovně je pak nemusíme přeučovat, že vzhled není všechno, ale zároveň není potřeba démonizovat a stereotypizovat výhradně femininní vzorce.

7.2 Rozdíly v zobrazování genderu

Tahle rozdílnost se vyskytuje nejvíce ve videohrách, popřípadě ve fantasy a sci-fi filmech pro starší publikum. Pokud se v díle objevují různé rasy typické pro tento žánr, například elfové, trpaslíci, trollové či mimozemšťani, mají své specifické rysy, nejčastěji barva pleti, tvar uší, celková postava má od člověka rozdílnou výšku a proporce, i obličejové rysy mohou být odlišné, převážně nos a oči. U mužských postav je tento typ stylizace hodně využit do plného potenciálu, v každé rase jsou vidět rozdíly, oděv odpovídá svému účelu a má praktické využití. Kdežto u žen je stylizace do jiné fantaskní rasy velmi jemná, aby neschovala lidskou ženskou krásu, i tělesné proporce bývají kolikrát nezměněny a oděv je nadměrně odhalující i v případech kdy se jedná o brnění, jehož hlavní funkcí je chránit před zraněním, v jistých případech mívají válečnice dokonce i podpatky. Takto navržené charaktery následovně vypadají jako ženy s obarvenou kůží v nepraktickém brnění, namísto příslušné fantasy rasy.



Obrázek 8 ženské postavy ve videohrách

Vysvětlením je, že mnohem větší procento publika těchto děl a žánrů bývají muži, až poslední roky se zvedl zájem u žen, což je důvodem, proč se čím dál více řeší nekorektnost nadměrné zbytečné sexualizace, která ve videohrách občas zachází do extrémů. Přeci jen se sní případně potkáváme i v dětských animovaných filmech, příkladem jsou princezna Jasmína z *Aladina* (1992) a princezna Kida z filmu *Atlantida: Tajemná říše* (2001).

Podobný přístup lze občas pozorovat u zvířecích postav, jelikož u některých zvířat je obtížné rozpoznat samce od samice. Stejně jako u fantasy postav, samci bývají designováni jako stylizace daného zvířete a samičí design je v podstatě převzatý od samce s tím, že je občas

lehce přehnaný. Postavy mají hodně dlouhé řasy, protáhlé vzhůru natočené oči, menší nos, hubené končetiny. Jsou to dobré znaky, od kterých se dá odpíchnout, při decentním využití, pokud se přeženou vypadá charakter spíše jako karikatura. Dobře se se stylizací tvůrci vypořádali u postavy Čiči z *Kocoura v botách: Poslední přání* (2022), ne až tak dobře zase u veverky v *Době ledové 3* (2009), nebo u Loly z filmu *Příběh žraloka* (2004).

Je vůbec potřeba rozlišovat gender zvířecích postav? Pokud ve filmu zvířata umí mluvit, tudíž jsou dabována herci různých pohlaví, mají jména a oslovují se navzájem, mohlo by se říci že se bez specifických znaků obejdou. Pokud ale zvířata nemluví a je pro příběh relevantní o jaké pohlaví se v situaci jedná, je to žádoucí. Avšak pokud je vyšší míra stylizace požadavek, je vítané, když se bude k obou genderům přistupovat stejně.



Obrázek 9 Veverka z filmu *Doba ledová* (2009)

8 QUEER POSTAVY V ANIMOVANÉM FILMU

queer = identita jež není heterosexuální nebo cisgenderová

8.1 queer coding (kódování)

Haysův kodex – 30. léta 20. století, cenzura, či ustanovení co vše je ve filmech morálně akceptovatelné (přestalo platit v 60. letech) Kodex zakazuje i homosexualitu (považována za hřích) a celkově jakéhokoliv sexuální, nebo genderovou identitu, jež nezapadala k tehdejšímu stereotypům. Veškeré negativně vnímané vlastnosti/charakteristiky/činnosti mohly být zobrazovány pouze na záporných postavách (postava poté musela být na konci filmu potrestána, nesměla „vyhrát“). Queer coding – používá se tedy pro naznačení těchto zakázaných prvků v postavách – Někteří autoři pro reprezentaci bez trestu, což ale nebylo časté, spíše se používalo pro utvoření záporné postavy, tak aby působila více negativně, podivuhodně, extravagantně až strašidelně. Starý Hollywood tímto dal za vznik spoustě moderním stereotypům (spíše kvůli hraným filmům – chování postav, řeč těla, intonace atd., každopádně zle najít i v animaci). Na druhou stranu velké množství queer i cis hetero lidí si díky tomu zamilovalo záporné postavy z tohoto období, někdy i více než ty kladné. Byly osobitější – měli své vlastní extravagantní vystupování a styl, za který se nestyděli, byly v něm komfortní a dalo by se říci že si ho dokonce užívali, ačkoli tímto silně vystupovali z běžného davu. Queer lidi se v tom nacházeli, i přes to že se museli vyrovnat s demonizací vlastní identity a oddělit morální hodnoty a motivy. Animátor Andreas Deja, který byl v té době otevřeně gay, pracoval na několika postavách, které jsou často popisované jako queer coded – Gaston (Kráska a zvíře), Jafar (Aladin), Scar (Lví král) a Hades (Herkules). Takovéto a další postavy velmi ovlivnili vývoj designu záporných postav do dnešní doby. Kritici se však shodují, že silné propojení queer charakteristik se zápornými postavami má negativní vliv na společnost a vnímání těchto lidí. Např. děti mají problém rozlišit co zlé postavy pouze doplňuje a co z nich opravdu dělá zlé. Podvědomě si pak mohou ve vyšším věku spojit queer člověka v reálném světě s nemorálním chováním, díky těmto filmům. 60. léta – zrušení kodexu, na základě protestu společnosti (ve spojení s bojem proti rasismu a diskriminaci)³⁶

³⁶ SVOBODOVÁ, Tamara. The Queer Outcasts: Three Decades of Queer-Coded Characters in Mainstream Animation. Brno, 2022. Bakalářská diplomová práce. Masarykova univerzita, Filosofická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Bc. Tereza Walsbergerová, PhD.

8.1.1 Příklady:

Postava bývá nezadaná, i když je v pozdějším věku (netypické pro tehdejší dobu) – Queer identity nebyly neznámé, ale společnost kolektivně tyto lidi vytěšňovalo z povědomí tím, že je označovala za něco jiné, co více odpovídalo tehdejším požadavkům. Např. Gay muž nebyl gay, ale bachelor (angl. výraz pro svobodné muže), podobně tak ženy – na jejich život a vztahy vždy vyloženě neútočili, ale rovnou je brali jako neexistující (problém přestal existovat)

Znaky odpovídající opačnému pohlaví

- Stavba těla, obličejové rysy
- Vizáž: oblečení, make-up
- Řeč těla
- Společenské postavení (ženy na vysokých pozicích)

Postavy nepřejí hlavním hrdinům a s tím i jejich heterosexuálnímu vztahu. Nevěří v pravou lásku (odkazuje na závist, kterou mohou homosexuálové cítit vůči ostatním párům, z důvodu neakceptování jejich odmítaných romantických vztahů). Kletba kterou prolomí pouze polibek z pravé lásky – jednoduchá mechanika, která napomáhá příběhu a zároveň zapadá do tohoto vzorce nedůvěry v lásku jako takovou (propojování špatné morálky s tehdejšími představami o homosexualitě). Příklady – Zloba, (*Šípková Růženka*, 1959), Hádes (*Herkules* 1997)

8.1.2 Rozbory a příklady specifických postav:

Uršula (*Malá mořská víla* 1989) – přímá inspirace od drag queen Divine (drag queen = specifický styl zábavního umění/vystoupení, kde povětšinou muži vystupují jako ženy)

Zlá královna (Sněhurka a sedm trpaslíků 1939) – Žena ve vysokém postavení, (které častěji zastává muž), ostré obličejové rysy, zášť vůči Sněhurce, která hledá pravou lásku v opačném pohlaví a odpovídá standardům ženské krásy, extravagantní vystupování

Kapitán Hook (*Petr Pan*, 1953), Jafar (*Aladin*, 1992), Scar (*Lví král*, 1994) – oční linky, zženštilé vystupování a pohyby, extravagance, ladnější pohyb je vidět i v křivkách kresby

8.2 Queer baiting

Baiting, od slova bait = návnada

Queer coding se postupem času a větší tolerancí přetransformoval do queer baitingu, kdy film naopak láká diváky na lehké náznaky homo erotického vztahu, který následně, ale nikdy zobrazen není. Je to tvořeno hlavně za účelem upoutání pozornosti queer komunity, (i dospívajících diváků teprve objevující svou sexualitu), aniž by to urazilo staršího, ne tolik progresivního, či až homofobního diváka. Tato marketingová metoda může být navzdory prvnímu dojmu podobně škodlivá jako zmiňovaný queer coding. Reprezentace se tu totiž vyskytuje s úmyslem výtvarného, tou nejbezpečnější cestou vyhovět všem a nikoho nepohoršit, je tudíž uměle vytvořená. Homosexuálů se nijak nezastává, protože divák, který o problematiku nejvíce zájem si náznaků ani nevšimne a queer diváci jsou jen nalákáni na něco, co se v médiu ani nevyskytuje³⁷



Obrázek 10 Ursula navržená podle Drag queen Divine (Malá mořská víla, 1989)

³⁷ WOODS, Nicole a Doug HARDMAN. 'It's just absolutely everywhere': understanding LGBTQ experiences of queerbaiting. *Psychology & Sexuality*. 2022, 13(3), 583-594. Dostupné z: doi:10.1080/19419899.2021.1892808

II. PRAKTICKÁ ČÁST

9 TÉMA

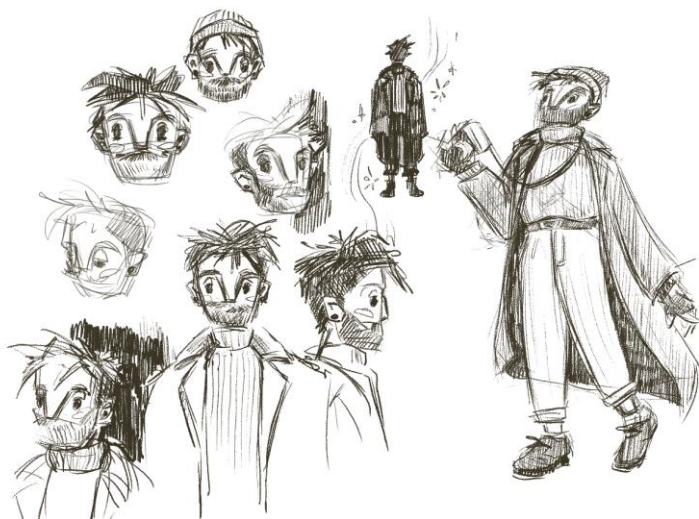
9.1 Inspirace

Jedním z hlavních důvodů proč jsem chtěla studovat animaci, byla moje láska ke stop-motion a loutkové animaci, kterou jsem neměla možnost jakkoliv během studia praktikovat, kvůli pandemii Covid-19. Veškerá výuka v té době byla online a hodiny klasické animace nám byli přislíbeny ihned po návratu k prezenční výuce, která ale bohužel nastala až ke konci studia těsně před přípravou na bakalářskou práci, tudíž jsme žádné hodiny stop-motionu neměla.

V období online výuky, kdy se vše řešilo digitálně a spoustu času jsem trávila posloucháním přednášek u obrazovky počítače, jsem začala vyrábět prototyp animační loutky, při jejímž vzniku se mi v hlavě kolem postavy začal budovat příběh. Přemýšlela jsem jak si loutkovou animaci v izolovaném domácím prostředí ulehčit, kvůli nedostatečnému prostoru a při vymýšlení profese charakteru, jsem dostala nápad, že by se mohlo jednat o fotografa, jehož fotoaparát bych využila jako portál do světa 2D kreslené animace, která už je na výrobu jednodušší. Tato loutka se svým příběhem mi pak dala inspiraci na můj bakalářský projekt.

Rozhodla jsem se, že se loutkovou animací naučím sama. Jelikož mám kreslenou animaci sice ráda, mám problémy s udržení pozornosti na jednom místě, obzvláště když dílo nemohu fyzicky držet v ruce. Absencí výuky klasické animace jsem se tedy rozhodla kompenzovat samostudiem, jelikož mi to čas na bakalářskou práci umožňuje.

Mým cílem tedy bylo nejenom splnit si malý dětský sen, ale projít si celým procesem klasické loutkové animace od návrhu až po postprodukcii.



Obrázek 12 Výtvarný návrh Felixe

10 PREPRODUKCE

Námětem se tady stal Fotograf Felix, který skrze svůj fotoaparát vidí svět přetvořený kreativními uměleckými očima. Natočit celý film by bylo během jednoho školního roku velmi obtížné, proto jsem se soustředila převážně na osvojení řemesla, výtvarnou přípravu a natočením části záběrů, jako test na plánované dotočení filmu ve zbytku roku 2023.

Problém nastal s řešením technického zpracování vizuálního efektu fotoaparátu. První plán, že by byl veškerý pohled skrze hledáček kreslený, jsem rychle zavrhla kvůli prvoplánovosti a malému napojení na skutečný okolní svět. Přešla jsem tedy na kombinaci kreslenky se záběry z prostředí, jenže to také působilo málo efektivně a nedosahovalo to mých představ. Chtěla jsem využít praktického osvětlení, které je jedna z velkých výhod stop-motionu, dá se díky němu docílit výbornému atmosférickému efektu.

Ke spolupráci se připojil kameraman Martin Dvořáček, který mi hodně pomáhal s technickými konzultacemi, co se týče produkce a svícení. Co se týče práce s reálnou kamerou a světlem, se učíme spíše v teorii, jelikož u digitální animace fungují jinak, tudíž mi konzultace hodně pomohli s přípravou.

Po sepsání finální verze příběhu, jsem začala kreslit storyboard, do rozložených obdélníkových panelů na stránce, ale kvůli špatné manipulaci s pořadím záběrů jsem po první třetině přešla do programu TV Paint, kde jsem návrhy záběrů mohla kreslit přímo do časové osy a rovnou tak kontrolovat jejich návaznost. Kvůli náročnosti loutkové animace je dobré ověřit si návaznost dopředu, protože to pak může předem ušetřit čas na setu během natáčení a záběry se nemusí přetáčet. Storyboard jsem po určité době rovnou přetvářet na animatik, pro ušetření času. Animatik totiž nebyla potřeba hodně proanimovávat, z důvodu že se z něj při finálním animování nevychází přímo, slouží mi spíše pro rozvržení záběrování, kontroly návaznosti a příběhu.

10.1 Rešerše výroby

Během konzultací s kameramanem, jsme si určily rozměry loutky a hlavních dvou místností, jelikož měl z minulosti špatnou zkušenost s natáčením loutkového filmu, kde byly rekvizity hodně malé. Zároveň jsme díky tomu následovně vypočítali množství potřebného materiálu. Cenná informace pro mě byla potřeba počítat s přesahem stěn a hlavně podlahy, aby se prostředí vešlo do širších záběrů. Následovně jsme si ujasnili barevné rozhraní, aby protagonista nespĺýval s prostředím a aby světelnost v místnostech fungovala tak jak má.

Dalším krokem pro mne bylo udělat velkou rešerši o výrobě loutky a kulis. Několik celých dní jsem strávila na stránce YouTube sledování návodů na výrobu loutek, prací s různými materiály, popřípadě čtením článků. Postupně jsem si vypisovala co vše technického je potřeba u loutky vyřešit a po čase jsem si z různých zdrojů poskládala výběr preferovaných metod.

10.2 Loutka

Jak jsem již říkala, návrh loutky vznikl z prototypu vyrobeného z materiálů nalezených doma, jelikož pandemie neumožňovala otevření veškerých obchodů a všeobecné vycházení z domu nebylo preferované. Na kostru jsem využila měděné dráty a hlava byla vymodelována ze samo-tuhnoucí hlíny. Všeobecně jsem ve výsledku ocenila exitující prototyp, jelikož mne dopředu připravil na výrobu finální loutky. Měděné dráty se díky silné izolaci špatně ohýbaly a hlava byla moc těžká a křehká. Dobře jsem si ozkoušela vlasy z bavlnky a zjistila že se mi velmi líbí její vzhled. Cenná informace vzešla u opakovaných pokusech o řešení dlaní a prstů, jelikož skoro žádný materiál který je ohebný, nepůsobí vizuálně hezky, tudíž jsem věděla, že v budoucnu musím najít lepší řešení.

Před začátkem výroby, jsem si finalizovala design postavy a nakreslila ho na papír v přesném měřítku, abych mohla poté kostru k návrhu přikládat a kontrolovat proporce.



Obrázek 13 Výroba loutky

Na výrobu finální loutky jsem použila animační kostru, koupenou z internetu. Původním plánem bylo mít loutky, dvě, jednu pro případ že by se hlavní loutka v průběhu natáčení poškodila. Záložní loutka má kostru sestavenou z měděných drátů, hliníkové jsou sice ohebnější, ale častěji se lámou. Ve výsledku jsem se rozhodla že v případě poškození hlavní loutky, využiji tu záložní pouze na náhradní díly a opravím pomocí ní tu hlavní. Animační kostra je výrazně lepší na animování, i více stabilní.

Tělo jsem obalila molitanem, který jsem následně odřezala na požadovaný tvar postavy, protože umožňuje stále stejnou ohebnost kloubů, je měkký a lehký. Poté jsem molitan obvázala a zajistila lepidlem na textil. Nejtěžší byl vymyslet již zmíněný problém rukou. Potřebovala jsem materiál na pokrytí pohyblivých částí těla, který by působil celistvě a hladce jako kůže. Nakonec jsme se rozhodla pro tekutý latex, který se využívá pro výrobu praktických vizuálních efektů a masek při tvorbě filmů. Byla potřeba udělat několik testů, zaprvé protože se finální vzhled tekutého latexu hodně odvíjí od původního materiálu na kterém je nanesen a za druhé, zasychá tmavší s odstínem do žluta. Jelikož se nedá nabarvit po zaschnutí, musí se akrylová barva namíchat do tekuté podoby latexu, která následovně zaschne v jiném odstínu. Proto tedy potřeba udělat několik testů, než se aplikuje na finální produkt. S výsledkem jsem byla velmi spokojena, protože několik vrstev nánosu obarveného latexu na drátěnou kostru dlaně s prsty obmotanou bavlněným ubrouskem, vytvořil efekt jednolité kůže a prsty se dali jednoduše ohýbat, bez porušení povrchu.

Hlavu loutky jsem vymodelovala z polymerové hmoty, která se zapéká v troubě. Materiál je hodně pevný, odolný a nepraská. Vnitřek jsem odlehčilalobalovou fólií aby loutka nepřepadávala. Obličej jsem následně barvila akrylovými barvami. Po několika dnech, když už byla loutka hotová nastal neznámý problém, že zaschlá barva začala měnit odstín a obličej na sobě měl žluté skvrny. Naštěstí po nanesení druhé vrstvy se neznámý problém jin neobjevil. Pravděpodobně šlo o barvu s prošlým datem spotřeby, či chemickou reakci s lepidlem.

Vlasy jsem lepila jeden po druhém z různých odstínů hnědé bavlnky na vyšívání, kombinace vícero odstínů tak tvořila více zajímavý vizuálně atraktivnější vzhled, než kdyby byly vlasy pouze z jedné barvy. V procesu jsem se rozhodla vynechat plnovous, který měl původní prototyp. Ačkoli se mi vizuálně líbil, neseděl moc k charakteru postavy, finální verze děje.



Obrázek 14 Výroba loutky 2

Oblečení si pak také prošlo několika verzemi prototypů, jelikož je šití takto malého oblečení hodně zrádné. Švy se různě kroutí jak nemají, protože měřítko neodpovídá, klasickým vzorům, látka se buď v této velikosti hodně párala, trhala nebo tvořila volánky. Barevnost oblečení se tím pádem také odvíjela od možností látky, protože byla potřeba zvolit specifický typ tkaniny, aby se s ní dalo šít. V téhle části mi pomohla hodně mamka, díky své mnohaleté praxi v šití. Vysvětlila mi hodně technických závad, které se objevily a přeci jen ona mne naučila šít a s většinou vzorů a způsobů jak nejlépe ušít oblečení pro Felixe přišla ona.

Boty jsem vyřešila podobně jako tělo. Chodidlo jsem obalila nejdříve molitanem, poté koženkovou látkou, do které jsem provlékla tkaničky a zespodu nalepila tenký plastový materiál, podobný polystyrénu. Ten jsem nabarvila černou barvou a vyřezala do něj díry, pro zachycení

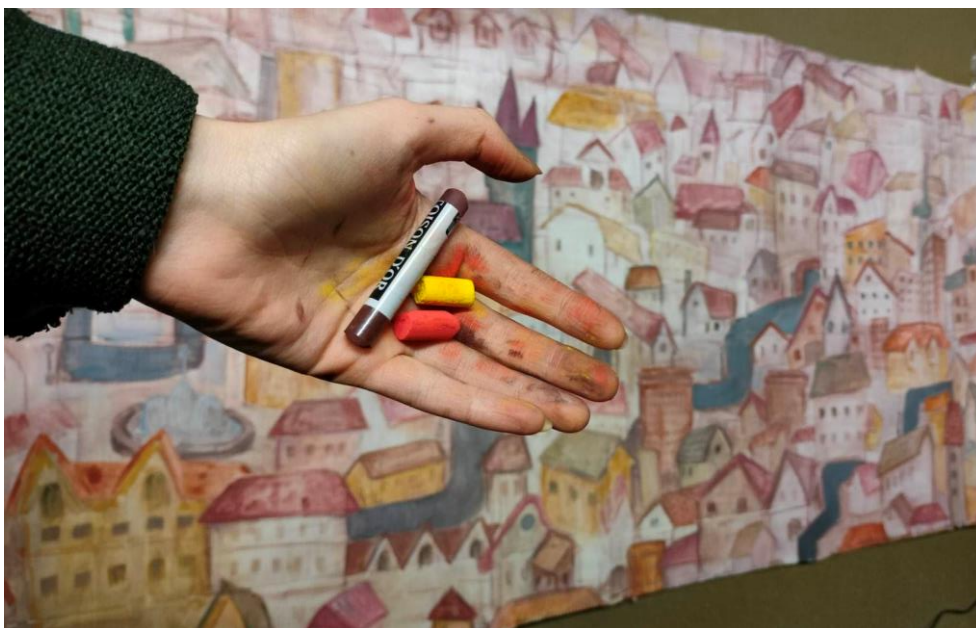
loutky do podlahy.

10.3 Set design

Po vypočítání potřebného materiálu na stěny, se nakoupila dřevěná překližka, kterou jsem nařezala na specifické panely a přivrtala do nich kovové podpěry, které se dají přivrtat do desky na které stojí. Během produkce, stačilo však místo vrtání desky přilepit silnou páskou,

díky ní se mnohem jednodušeji se stěnami následovně pohybovalo. Pro velké okno, jsem využila průhledné plastové fólie a rámování je slepené z balsových modelářských lišt. Obložení stěn je v hlavní obývací místnosti řešeno pokrytím samotvrdnoucí hmotou, do které jsem ještě za vlhka drátkem vyryla vzorek cihlové stěny, jednu po druhé, v koupelně jsou na dřevěné desky nalepené plastové panely imitující kachličkové obložení. Cihlové stěny jsem natírala několika různými vrstvami barvy přes sebe, aby vznikl pocit zastaralosti a patiny, v koupelně jsme podobně válečkem kachličky natónovala více do béžova, aby prostředí nepůsobilo moc sterilně a uměle. Podlaha hlavní místnosti je slepená z podpalových lamelk.

Pohled z okna na město je vytvořený malbou na kartonovou plochu velkou 300cm x 150cm. Pro dojem prostoru, musí malba stát aspoň metr daleko od okna, což je důvod proč je malba tak velká. Po slepení několika kartonových krabic, jsem je našepsovala bílou latexovou barvou a pak podle digitálně kresleného návrhu naskicovala ulice města a domky, které jsem pak domalovala akrylovými barvami s přidáním textur křídovými pastely.



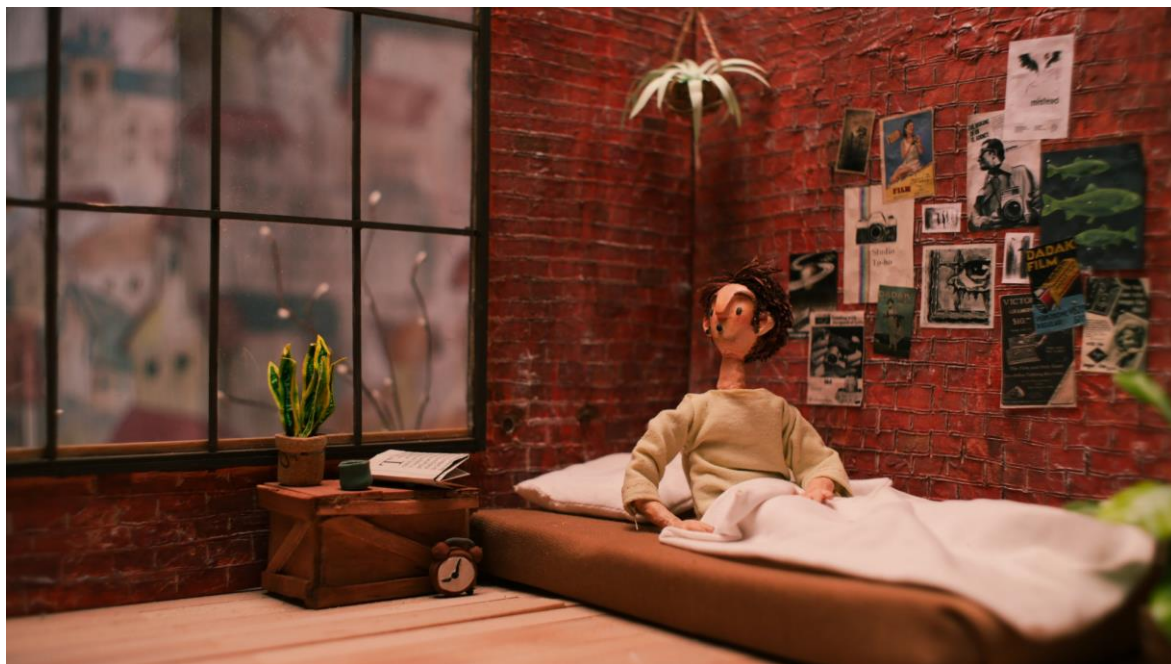
Obrázek 15 Výroba kulis

Nábytek je různě sestavený z kartónu či modelářského dřeva, nabarvený akrylem, popřípadě vana, záchod a umyvadlo, jsou vymodelované z hlíny. Detailní doplňky jsou modelovány ze stejné polymerové hmoty jako Felixova hlava, tudíž se museli zapéct a následně nabarvit. Květiny a knihy jsou z papíru.

Fotografie, které si Felix vyvolává a rozvěšuje po pokoji, jsou buď namalované, nebo jsem použila vlastní fotografie, které působí co nejvíce neurčitě, tudíž jsou tam různé krajiny,

domy, které by sám Felix fotil, nebo různé mé vlastní analogové chyby. Filmové pásy jsem vytvořila ustříhnutím perforované části na okraji skutečného filmu, protože právě ty vyřezané kostičky na okraji nejlépe symbolizují a definují dojem filmu.

Na praktické osvětlení mi táta vyrobil rozvody na elektrické trafo, přes které jsou zapojeny všechny žárovky na setu (lustr, červená žárovka a zvětšovák). Kameraman mi napájel jednotlivé žárovky, ke kterým jsem dotvořila zbytek rekvizity.



Obrázek 16 Finální podoba

11 PRODUKCE

Pro plánování pořadí natáčení záběrů, jsem si vytiskla kartičky s jednotlivými záběry, a na nástěnku rozmístila hierarchicky podle úhlů kamery a složitosti. Pomohlo mi to i při zjišťování jestli mám všechny rekvizity a kdy budu jaké potřebovat. Stejně tak při plánování postupu práce s kameramanem, to byl dobrý prvek, díky kterému se lépe komunikovalo a orientovalo v procesu.

V koupelně ve které se začalo natáčet první záběry, bylo osvětlení řešeno přes polystyrenový blok nad scénou, do kterého se zespondu odrazilo světlo reflektoru. Osvětlení je pak hezky rozložené po celé místnosti a stíny jsou měkké. Ve chvílích kdy Felix v koupelně vyvolává, je na scéně praktická žárovka s červeným sklem co navozuje živější světelnou atmosféru, a hlavní světlo zůstává stejné, jen s použitím červených efektových fólií. V hlavní místnosti je to řešeno podobně, akorát se zde svítí i město za oknem, pomocí kterého se navozuje denní doba. Do desky s malbou se vyřezala různá jednotlivá okénka, která se zalepila oranžovou a žlutou průhlednou fólií a ze zadní strany malby jsou okénka podsvícena. Na město je následovně svíceno i zepředu, kde se různě mění intenzita reflektorů a barva světla, díky čemuž se dá navodit atmosféra večera či rána. Ve vnitřku místnosti je zavěšen lustr s žárovkou teplého oranžového světla, které může krásně rámovat okraje siluet a ještě více podpořit pocit večera.



Obrázek 17 Svícení koupelny

Na samotné animování jsem vždy využila rig, sestavený z držáku na elektrické pájení, jež obsahuje podobné kulové klouby, které se dají najít v animačních kostrách, společně se zbylými součástkami z kostry. Problém ale nastával u ne přesně velikostně sedících kloubů, díky kterým se loutka na rygu protáčela a při stání na jedné noze během chůze padala. Druhá nevýhoda byla malá zátěž základny, kvůli které se občas rig pod vahou loutky nakláněl. Což se dalo zajistit lepicí páskou, ale pouze pokud loutka stála v záběru na jednom místě. Při svícení se nesmělo zapomenout otestovat scénu i s rigem, aby nenastala situace že překrývá část stínu a nedal by se v postprodukcí vymaskovat.

Na animování jsem používala program Dragon Frame. K prvnímu záběru jsem si pro zkoušku umístila jako referenci přímo do časové osy animatik, ale rychle jsem zjistila, že animování loutky je hodně intuitivní a přichází samo i bez referencí. Kvůli hodně dlouhé preprodukcí jsme se bála, že animování bude pro mne hodně složité a všechna práce přijde vniveč. Po prvním úspěšném záběru jsem ale pocítila velkou motivaci do práce a s každým záběrem jsem se cítila sebejistější. Ačkoli jsem s technikou stop-motion měla hodně málo zkušeností, bylo cítit že mi hodně pomohly vědomosti z 2D kreslené animace. Pohyb se sice nedá rozplánovat dopředu, každopádně jsem si většinou pohyb vyzkoušela sama na sobě a pozorovala kdy se mé končetiny zrychlují a zpomalují, kam je převedené těžiště, či jak na to reaguje zbytek těla. Pomáhala mi i práce s nástrojem kreslení, díky které jsem si na každém snímku označila trajektorii končetiny, abych zamezila vybočení z křivky.

Nejsložitější pro mě z celého procesu bylo svícení scény, když se nemohl dostavit kameraman, ale po dlouhém testování, posouvání a přerovnávání reflektorů, jsem se nakonec dostala k výsledku se kterým jsem byla spokojená. Důležité bylo že mi mohl vždy vymyslet a naplánovat způsob svícení celé scény a já už si pak u jednotlivé záběry nějak dosvítila, podle pozice loutky a kamery. Pro hodně úzké záběry jsou použity mezikroužky využívané na makro fotografování, nebo je záběr natočený širší s tím že se musí v postprodukcí oříznout. Druhou metodou se zamezovalo hodně velké hloubce ostrosti, která občas způsobovala, že v záběru byl ostrý jen jeden objekt a vše ostatní zůstalo rozmazané. Což dělalo problémy ve chvílích kdy se loutka třeba jen trochu předklonila a tím už nebyla zaostřená. U těchto záběrů byla potřeba ostrost neustále kontrolovat a přeastřovat s pohybem loutky.

Po dotočení záběru jsem se vždy snažila vše ihned zálohovat. Jednotlivé snímky jsou foceny jak v JPG souboru, tak v RAW, aby se zachovalo co nejvíce informací ve fotografii.

12 POSTPRODUKCE

Jelikož je u záběrů hravě řešené světlo a je dáno hodně času a práce do svícení všeobecně, nebyla potřeba u finálních záběrů manipulovat moc s gradingem barev, co ale byla potřeba určitě je maskování rigů. Po toto se musela před začátkem animování vždy vyfotit fotografie záběru bez loutky, tudíž i bez rigů, pomocí níž se pak v programu After Effects rig odstranil. U několika záběrů mi s tímto pomáhal spolužák Filip Dobeš, mohla jsem mu tak po dokončení natáčení záběr rovnou poslat a mezitím co z něj vymaskovával rig, já mohla natáčet další záběr. Po ukončení natáčení, jsem si zbylé záběry upravovala sama.

Stříh byl víceméně dělaný podle animatiku s úpravou návaznosti aby scény byly plynulé. Během natáčení jsem všechny záběry animovala s přesahem pohybu, tudíž i když navazoval, byl naanimovaný pokaždé od začátku do konce, aby vznikl větší prostor při stříhání v pohybu.

Zvukařem je Lukáš Pátek, kterému jsem poskytla animatik s vepsanými poznámkami o představě ruchů a následně jsem zasílala ucelené scény vždy po dotočení, pro přípravu finálního zvuku, aby se mohly zvučit jednotlivá prostředí společně. Ačkoli Felix nemluví, požádala jsem spolužáka Ivana Štrobla o nahrání hlasu, pro ozvučení zívání, křiku, nebo údivů.

Úvodní titulek je řešen ploškovou animací, kde jsem si text titulků vytiskla, papír obarvila kávou, pro dojem starého papíru, jednotlivé části vystříhala a animovala společně s titulkem, ve kterém je každé písmeno vystříhnuto z jiné analogové fotografie.

ZÁVĚR

U velké většiny kapitol jsem došla k závěru, že jednotlivé problematické prvky nemusí být škodlivé, pokud nejsou používány stále dokola ve většině filmů. Tím pak právě vzniká negativní stereotypizace, díky které si pojíme rysy s předsudky o člověku. Ano archetypy fungují dobře a lze tak rychle a jednoduše komunikovat, otázkou je zda tím zbytečně neovlivňujeme naše úsudky o lidech i v reálném světě. Přeci jen v realitě se lidé chovají špatně i když vpadají podle i deálů krásy a naopak. Nejen že tím ovlivňujeme naše vnímání okolí, ale i vnímání sami sebe, tím že si nastavujeme nerealistické ideály. Animace je médium, kde může postava vypadat jakkoliv si ji představíme, fantazii se meze nekladou, ale výtvarníci občas bohužel opakují stejné vzorce pořád dokola, pouze s lehkou úpravou. Pokud budou postavy více diverzní, můžou si diváci připadat více vidění. Čím dám více modernějších filmů nám dokazuje, že na úspěšnosti filmu to neubere, právě naopak.

Při tvorbě bakalářského projektu jsem si potvrdila, že stop-motion je technika které se chci nadále věnovat, ačkoli jsem se s ní doteď neměla šanci pořádně seznámit. Jsem nesmírně vděčná za množství zkušeností které mi to dalo, co všechno jsem se naučila o materiálech a svícení. Ačkoli ne vždy je to výhoda a přináší to občas další problémy, jsem se dále ujistila, v tom co už jsem tušila dřív, a to že mnohem radši pracuji v týmu s dalšími lidmi než sama. Během dlouhé práce na kulisách a loutce jsem začala pochybovat, zda jsem si vybrala správně, ale během natáčení jsem si byla jistá že ano. Výsledkem je několik scén připravovaného filmu, které vypadají ještě lépe než jsem na začátku doufala.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1. NELSON, Jerry. Character Design and Symbolism – An In-Depth Guide. Attack Motion Design [online]. Attack Studios, 2016 [cit. 2023-05-18]. Dostupné z: <https://attackmotiondesign.com/character-design-and-symbolism-an-in-depth-guide>
2. DEGUZMAN, Kyle. What is Character Design — Tips on Creating Iconic Characters. Studio Binder [online]. 2021 [cit. 2023-05-18]. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>
3. What is SIMPLIFICATION and WHY is it so important - Character Design Theory - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 09.05.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=qd1ehqYjCU4>
4. CHANDLER, Daniel. Semiotics: the basics. Third edition. London: Routledge, Taylor & Francis Group, 2017. Basics. ISBN 978-1-138-23293-8.
5. What Makes A Good Character Design? - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 09.05.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=euTe191sAWg>
6. NAGHDI, Arash. How does shape language impact a character design?. Dream Farm Studios [online]. [cit. 2023-05-18]. Dostupné z: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>
7. NAGHDI, Arash. How does shape language impact a character design?. Dream Farm Studios [online]. [cit. 2023-05-18]. Dostupné z: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>
8. What is Character Design — Tips on Creating Iconic Characters. Video, TV & Film Production Management Software | StudioBinder [online]. Copyright ©2023 STUDIOBINDER INC. [cit. 10.05.2023]. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>
9. NAGHDI, Arash. How character color palette can make or break a character design. Dream Farm Studios [online]. [cit. 2023-05-10]. Dostupné z: <https://dreamfarmstudios.com/blog/color-theory-for-character-design/>
10. CHANG, Huang-Ming, Leonid IVONIN, Marta DIAZ, Andreu CATALA, Wei CHEN a Matthias RAUTERBERG. Enacting archetypes in movies: grounding the unconscious mind in emotion-driven media. Digital Creativity. 2014, 26(2), 154-173. Dostupné z: doi:10.1080/14626268.2014.939985
11. Beard of Evil. Tv Tropes [online]. [cit. 2023-05-18]. Dostupné z: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BeardOfEvil>
12. HATFIELD, Elaine a Susan SPRECHER. Mirror, Mirror: The Importance of Looks in Everyday Life. USA: State University of New York Press, 1986. ISBN 0-88706-123-0.
13. SCHUTT, Tatum. Why Do So Many Disney Villains Look Like Me?. Hey Alma [online]. 2022 [cit. 2023-05-18]. Dostupné z: <https://www.heyalma.com/why-do-so-many-disney-villains-look-like-me/>
14. KJELDGAARD-CHRISTIANSEN, Jens. Why has it become so difficult to spot who's the villain in Disney films?. Academic Studies Press [online]. 2020 [cit. 2023-05-18]. Dostupné z: <https://www.academicstudiespress.com/asp-blog/2020/1/15/whos-the-villain-in-disney-films>

15. TOMIYAMA, A. Janet. How and why weight stigma drives the obesity ‘epidemic’ and harms health. *BMC Med.* 2018, 16(123). Dostupné z: [doi:doi.org/10.1186/s12916-018-1116-5](https://doi.org/10.1186/s12916-018-1116-5)
16. FLORIO, Gina. Disney Reveals Its First Obese Protagonist In A Short Film And People Are Wondering Whether It's A Good Message To Send To Young Girls. *Evie Magazine* [online]. 2022 [cit. 2023-05-18]. Dostupné z: <https://www.eviemagazine.com/post/disney-reveals-its-first-obese-protagonist-in-a-short-film-and-people-are-wondering-good-message-girls>
17. Obesity and overweight. World Health Organization [online]. 9. 6. 2021 [cit. 2023-05-18]. Dostupné z: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/obesity-and-overweight>
18. Economic impact of overweight and obesity to surpass \$4 trillion by 2035 | World Obesity Federation. Homepage | World Obesity Federation [online]. Copyright © 2022 by World Obesity Federation. All Rights Reserved. [cit. 14.05.2023]. Dostupné z: <https://www.worldobesity.org/news/economic-impact-of-overweight-and-obesity-to-surpass-4-trillion-by-2035>
19. STANFORD, Fatima Cody, Zujaja TAUQEER a Theodore K. KYLE. Media and Its Influence on Obesity. *Current Obesity Reports* [online]. 2018, 7(2), 186-192 [cit. 2023-05-18]. ISSN 2162-4968. Dostupné z: [doi:10.1007/s13679-018-0304-0](https://doi.org/10.1007/s13679-018-0304-0)
20. Blackface: The Birth of An American Stereotype | National Museum of African American History and Culture. A People’s Journey, A Nation’s Story | National Museum of African American History and Culture [online]. Dostupné z: <https://nmaahc.si.edu/explore/stories/blackface-birth-american-stereotype>
21. The Racist History of Cartoons - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=MBo3ghPMJmE>
22. GILLETT, Katy. What is the Censored Eleven? The racist Looney Tunes and Merrie Melodies cartoons banned since 1968 [online]. *The National News*, 2021 [cit. 2023-05-15]. Dostupné z: <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/television/what-is-the-censored-eleven-the-racist-looney-tunes-and-merrie-melodies-cartoons-banned-since-1968-1.1198852>
23. FRODSHAM, Isobel. Disney warns viewers about racist stereotypes in classic films on streaming service [online]. United Kingdom: Sky News, 2020 [cit. 2023-05-15]. Dostupné z: <https://news.sky.com/story/disney-warns-viewers-about-racist-stereotypes-in-classic-films-on-streaming-service-12105375>
24. Blackface: A cultural history of a racist art form - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 15.05.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=pqID-eZm1ck&t=241s>
25. History.com Editors. Jim Crow Laws. *HISTORY* [online]. A&E Television Networks, 2018 [cit. 2023-05-15]. Dostupné z: <https://www.history.com/topics/early-20th-century-us/jim-crow-laws>
26. DOBOŠ, Pavel. Orientalismus: západní koloniální koncepce nezápadních oblastí. *Encyklopedie Migrace* [online]. [cit. 2023-05-15]. Dostupné z: <https://www.encyclopediaofmigration.org/orientalismus-zapadni-kolonialni-koncepce-nezapadnich-oblasti/>
27. Is Disney's Aladdin Racist? - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 16.05.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=DLQrkNIbF64>

28. KHALIFA, Miriam. How Disney Projects Orientalism Through Their Movies. *Sail Magazine* [online]. 2016 [cit. 2023-05-16]. Dostupné z: <https://sailmagazine.com/2016/11/how-disney-projects-orientalism-through-their-movies/>
29. SHWEFFI, Dana. Do Disney Movies Promote anti-Semitism and Racism?. *Haaretz.com* [online]. Haaretz Daily Newspaper, 2009 [cit. 2023-05-16]. Dostupné z: <https://www.haaretz.com/2009-08-16/ty-article/do-disney-movies-promote-anti-semitism-and-racism/0000017f-db1f-db22-a17f-ffbf30e90000>
30. TEJADA, Andrew. Representation Without Transformation: Can Hollywood Stop Changing Cartoon Characters of Color?. *Tor.com* [online]. 2020 [cit. 2023-05-16]. Dostupné z: <https://www.tor.com/2020/07/14/representation-without-transformation-can-hollywood-stop-changing-cartoon-characters-of-color/>
31. Twitter Artists Drawing Black Characters Is Problematic.. - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2023 Google LLC [cit. 16.05.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=9oF6fvAzFbo&t=1s>
32. BUTLER-RAHMAN, Natasha. Why Tim Burton is Wrong About “Forced Diversity”. *Register Forum* [online]. 2022 [cit. 2023-05-16]. Dostupné z: <https://registerforum.org/16541/arts-entertainment/why-tim-burton-is-wrong-about-forced-diversity/>
33. CANFIELD, David. Wes Anderson's *Isle of Dogs* sparks cultural appropriation controversy. *Entertainment Weekly* [online]. 2018 [cit. 2023-05-16]. Dostupné z: <https://ew.com/movies/2018/03/22/isle-of-dogs-controversy-roundup/>
34. ROSE, Steve. Repressed Brits, evil Mexicans, Arab villains: why are Hollywood's animated movies full of racist stereotypes?. *The Guardian* [online]. 2014 [cit. 2023-05-16]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2014/apr/06/repressed-brits-evil-mexicans-arab-villains-hollywood-animated-movies-stereotypes>
35. JIANG, Xu. Study on Self-growth of Female Characters in Disney Animation from the Perspective of Feminism. *English Language, Literature & Culture* [online]. 2022, 7(1) [cit. 2023-05-18]. ISSN 2575-2367. Dostupné z: doi:10.11648/j.ellc.20220701.13
36. SVOBODOVÁ, Tamara. *The Queer Outcasts: Three Decades of Queer-Coded Characters in Mainstream Animation*. Brno, 2022. Bakalářská diplomová práce. Masarykova univerzita, Filosofická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Bc. Tereza Walsbergerová, PhD.
37. WOODS, Nicole a Doug HARDMAN. ‘It’s just absolutely everywhere’: understanding LGBTQ experiences of queerbaiting. *Psychology & Sexuality*. 2022, 13(3), 583-594. Dostupné z: doi:10.1080/19419899.2021.1892808
- DE BEAUVOIR, Simone. *The Second Sex*. New York, USA: Vintage Books, 1949. ISBN 978-0-307-81453-1.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 Záporná postava Filmu Zootropolis (2016), Zora Skopová	21
Obrázek 2 Druhá mám na začátku filmu (Koralína, 2009).....	23
Obrázek 3 Druhá máma na konci filmu (Koralína, 2009)	23
Obrázek 4 Mickey Mouse a blackface.....	27
Obrázek 5 Aladin v porovnání s vedlejšími postavami	30
Obrázek 6 Duše (2020)	31
Obrázek 7 Disney princezny, opakování obličejů a postavy	37
Obrázek 8 ženské postavy ve videohrách	38
Obrázek 9 Veverka z filmu Doba ledová (2009)	39
Obrázek 10 Uršula navržená podle Drag queen Divine (Malá mořská víla, 1989).....	42
Obrázek 11 Prototyp loutky	44
Obrázek 12 Výtvarný návrh Felixe.....	44
Obrázek 13 Výroba loutky.....	46
Obrázek 14 Výroba loutky 2.....	48
Obrázek 15 Výroba kulis	49
Obrázek 16 Finální podoba.....	50
Obrázek 17 Svícení koupelny	51

