

**Teoretická část:  
Darebáci v animovanom filme**

**Praktická část:  
Pierre**

BcA. Miriama Trnavská



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2021/2022

# ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Miriama Trnavská**  
Osobní číslo: **K19409**  
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**  
Forma studia: **Prezenční**  
Téma práce: **1. teoretická část:  
Zloduchové v animovaném filmu**  
  
**2. praktická část:  
Pierre – 3D animovaný film**

## Zásady pro vypracování

### 1. teoretická část:

Teoretická textová práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 20 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, teoretická část písemné práce, se zabývá vybraným tématem, které se váže k praktické části DP, druhá, praktická část písemné práce, pojednává o praktickém výstupu diplomového projektu a jde tedy o explikaci k diplomovému 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 diplomovému praktickému výstupu).

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby diplomového 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 8 článků, 4 knihy, alespoň z poloviny se jedná o cizojazyčnou literaturu.

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 diplomová práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa magisterského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V diplomovém 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 diplomový projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Diplomový projekt má povinnou minimální stopáž 90 sekund a povinnou maximální stopáž 300 sekund. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se započítávají titulky.)

Diplomový 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.

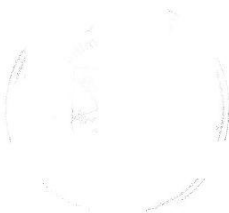
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**  
Jazyk zpracování: **Slovenština**

**Seznam doporučené literatury:**

DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. Praha AMU 2004. 159 s. ISBN 8073310120  
MONACO, James. Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, 735 s. Albatros Plus. ISBN 80-000-1410-6.  
BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Dějiny filmu: přehled světové kinematografie. 2., opr. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2011, s. 19-40. ISBN 978-80-7331-207-7.

Vedoucí diplomové práce: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2021**  
Termín odevzdání diplomové práce: **20. května 2022**



Ve Zlíně dne 1. prosince 2021



## 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, považuji 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: 6. 5. 2022

Jméno a příjmení studenta: Miriama Trnavská

.....  
podpis studenta

## **ABSTRAKT**

Teoretická práca opisuje dôležitosť dobre napísaného darebáka v animovanom filme, čo takého darebáka motivuje, aké sú jeho charakteristické vlastnosti a či sa ako zlým už narodil alebo sa to stalo vplyvom vonkajších síl. V praktickej časti sa píše o vzniku kamienka Pierra, pravidlách sveta kamienkov a čo všetko stálo za výrobou krátkeho animovaného teaseru v 3D programe Blender.

Klíčová slova: darebák, antagonista, antihrdina, Pierre, kamienok, 3D, Blender

## **ABSTRACT**

The theoretical work describes the importance of a well-written villain in an animated movie, what motivates such a villain, what are his characteristics and whether he was born bad or it was due to external forces. The practical part describes the origin of the stone Pierre, the rules of the world of stones and what was behind the production of a short animated teaser in the 3D software Blender.

Keywords: villain, antagonist, antihero, Pierre, stone, 3D, Blender

“Zrkadielko, zrkadielko povedz že mi, ktorá zo žien je najkrajšia na zemi?” - Zlá Kráľovná

Chcela by som poďakovať mojim rodičom, že ma naďalej podporujú v mojich zvláštnych snoch. Tak isto ďakujem kamarátom, ktorých som vďaka štúdiu v Zlíne spoznala a tiež ďakujem Butchovi, že je skvelým parťákom do života.

Prehlasujem, že odovzdaná verzia diplomovej práce a verzia elektronická nahraná do IS/STAG sú totožné.

# OBSAH

<b>ÚVOD</b>	<b>10</b>
<b>I TEORETICKÁ ČASŤ</b>	<b>11</b>
<b>1 DAREBÁK</b>	<b>12</b>
1.1 ZLO	12
1.2 UPÍRI	14
1.3 DAREBÁK V PRÍBEHU	15
<b>2 HISTÓRIA</b>	<b>16</b>
2.1 PRVÉ ANIMÁCIE	16
2.2 AMERICKÁ GROTESKA	16
2.3 DISNEY	17
2.4 JAPONSKO	18
<b>3 MOTIVÁCIA</b>	<b>18</b>
3.1 DAREBÁKOV DÔVOD	18
3.2 CRUELLA DE VIL	20
<b>4 TYPOLOGIA</b>	<b>22</b>
4.1 VZHĽAD	22
4.2 FARBA	24
4.3 HLAS	25
<b>5 ANTIHRDINA</b>	<b>26</b>
5.1 DAREBÁK ALEBO HRDINA	27
5.2 DOBRÁK OD SRDCA	27
<b>6 ANIMOVANÉ FILMY BEZ VIDITEĽNÉHO DAREBÁKA</b>	<b>28</b>
6.1 ČLOVEK VS ON SÁM	28
6.2 ČLOVEK VS SPOLOČNOSŤ	29
<b>II PRAKTICKÁ ČASŤ</b>	<b>30</b>
<b>7 SVET KAMIENKOV</b>	<b>31</b>
7.1 NÁPAD	31
7.2 PRAVIDLÁ	31
<b>8 CHARAKTER DIZAJN</b>	<b>32</b>
8.1 PIERRE	33
8.2 RODIČIA	34

8.3	DEDO	35
8.4	KAMARÁTI	36
<b>9</b>	<b>RIGGING</b>	<b>37</b>
<b>10</b>	<b>ANIMÁCIA</b>	<b>39</b>
<b>11</b>	<b>EXPORT</b>	<b>39</b>
	<b>ZÁVER</b>	<b>40</b>
	<b>ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY</b>	<b>41</b>
	<b>ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK</b>	<b>43</b>
	<b>ZOZNAM OBRÁZKOV</b>	<b>44</b>
	<b>ZOZNAM PRÍLOH</b>	<b>45</b>

## ÚVOD

Všetci sme vyrástli počúvaním toho istého príbehu. Udatný hrdina napriek všetkým prekážkam porazí ohavného darebáka a zachráni tým niekoho blízkeho alebo dokonca celý svet. Šťastný koniec. Všetci ľudia držia palce hlavnému protagonistovi, ale nikto sa nepýta, čo viedlo darebáka k páchaniu jeho zlých činov. Teoretickú prácu o darebákoch z animovaných filmov som sa rozhodla písať kvôli tomu, že sa im niekedy venuje menej pozornosti než hlavným hrdinom a to sú pritom obaja rovnako dôležití, jeden bez druhého nemajú možnosť sa zlepšiť. Zaslúžia si preto trochu pozornosti. Darebáci sú niekedy oveľa viac zaujímavejší než hrdinovia, bývajú oveľa viac komplexnejší a všeobecne je s nimi oveľa väčšia sranda. V tejto práci budem rozoberať podstatu zla ako takého, odkiaľ prišiel vlastne strach zo strašidelných vecí, históriu darebákov, aké môžu byť ich motivácie a aké rôzne druhy darebákov v animovanom filme existujú. Animovaný darebák prešiel počas existencie veľkými zmenami, od nemilosrdného ničiteľa všetkého dobra bez akejkoľvek nádeje na to byť dobrým, sympatického darebáka s pochopiteľnými motiváciami až po samotného antihrdinu príbehu. To všetko je obohatené o množstvo príkladov zo starých aj nových animovaných filmov, aby sa dalo lepšie pochopiť o čo tam vlastne ide.

V praktickej časti opíšem proces, akým sme sa s dvoma kamarátmi Sofiyou Gorokh a Matejom Šakom dostali k výrobe seriálu o malom kamienkovi Pierrovi, prečo sme si ho vybrali ako hlavného hrdinu a čo nás viedlo k tomu spraviť ho nalomeného. Bližšie opíšem svet kamienkov a ako to tam funguje, aké nápady sa museli zahodiť a aké boli základom pre naše ďalšie vymýšľanie a tvorenie. Tiež opíšem moju tvoriaci časť, aké úlohy som v tíme prebrala čo tie úlohy charakter dizajnéra a riggera obnášali.

## I. TEORETICKÁ ČASŤ

## 1 DAREBÁK

Už od mala sa na hrdinu a darebáka pozeráme ako na opačné strany mince, kde hrdinovi držíme palce zatiaľ čo darebákovi prajeme porážku. Ako deti tento princíp vnímame ako taký neporušiteľný zákon, no čím sme starší a nadobúdame nové skúsenosti začíname si uvedomovať, že svet nie je tak čiernobiely ako sme si mysleli a hranica medzi hrdinom a darebákom sa rozmazáva. Už si nie sme úplne istý, na koho strane sme, pretože obe strany nám ukazujú legitímne dôvody prečo sa chovajú ako sa chovajú. Darebák už neexistuje len preto, aby bol na konci príbehu porazený, začíname si uvedomovať jeho motiváciu, krivdy a bolesť, ktorá mu bola počas života spôsobená a tým pre neho istým spôsobom získavame sympatie, aj keď s ním nemusíme úplne súhlasiť. Zrazu sa nám zdajú hrdinovia trochu nudní, zatiaľ čo darebáci sa stávajú o niečo zaujímavejší.

### 1.1 ZLO

*“A **villain** is someone who deliberately harms other people or breaks the law in order to get what he or she wants.”<sup>1</sup>*



Obr. 1 - Saint Wolfgang and the Devil

Keď sa pozrieme na akúkoľvek definíciu slova darebák, skoro v každom slovníku tam nájdeme slovo zlo. Ale čo znamená slovo zlo? Vo všeobecnosti by sa dalo povedať, že je to opak dobra.

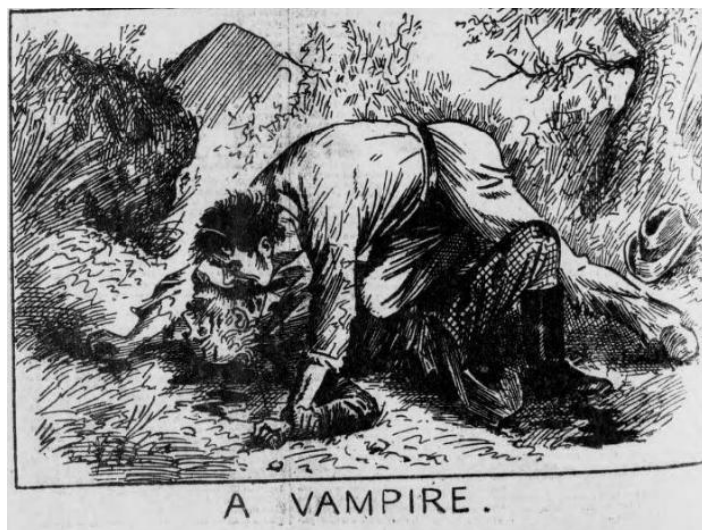
<sup>1</sup> HARPERCOLLINS PUBLISHERS. *Definition of 'villain'* [online]. [cit. 2022-03-04]. Dostupné z: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/villain>



Vo veľa kultúrach je koncept dobra a zla úzko spätý s naším morálnym kódom a ten je zase ovplyvnený druhom náboženstva a prostredia, v ktorom sme vyrastali. Keď sa povie slovo zlo, napadnú nás rôzne negatívne vlastnosti alebo koncepty, ako napríklad hnev, nenávisť, sebeckosť alebo agresia a vizuálne si ho spájame s tmavými farbami, hlavne čiernou alebo tmavo červenou. Čierna farba je v našich kultúrach považovaná za negatívnu farbu, pretože symbolizuje smrť a smútok. V každej kultúre to ale môže vyzerat' úplne ináč a nie je na to jednotná šablóna. Nietzsche sa vo svojej knihe *Mimo dobra a zla* (1886) snaží prísť na to, ako ľudia z rôznych sociálnych skupín alebo náboženstiev vnímajú tieto pojmy a ako ich to ovplyvňuje pri ich ďalšom rozhodovaní. Koncepty dobra a zla ("morálky") sú skôr kultúrne vykonštruované než inherentne "pravdivé"; rôzne kultúry vytvárajú rôzne morálne zákony aby si udržali svoj spoločenský poriadok.

Veľmi viditeľné je to napríklad v kresťanstve, ktoré sa snaží za každú cenu vyprevať zlo preč zo sveta a nastoliť tým mier na zemi. Pre jeho vizuálne zobrazenie si vybrali obraz diabla, presnejšie Satana, ktorý sa stal jedným z najznámejších vyobrazení zla. Nie je to tak, že by si to vymysleli práve kresťania, diabol bol súčasťou rôznych kultúr a náboženstiev už od nepamäti a poznáme ho pod rôznymi menami – Satan, Lucifer, Belzebub alebo Mefistofeles. Napríklad v Biblii má Satan podobu hada, ktorý presvedčil Evu, aby ochutnala zakázané ovocie a nemá podľa knihy viac podôb, iba podobu plaza, hlasu alebo vnútorného presvedčenia človeka, ktoré pokúša k zlým veciam. Podoba Satana, alebo diabla ako ho poznáme je úzko inšpirovaná výzorom gréckeho boha Pana, ktorý má capie kopytá a rohy, v prípade diabla je to doplnené ešte trojzubcom v ruke. Vo filme alebo literatúre sa to ešte trochu upravilo a diabol sa zobrazuje ako muž s červenou kožou, rohmi na hlave, kopytami, chvostom a vidlami a niekedy z neho spravia iba šarmantného a príťažlivého muža s ostrou briadkou, ktorý sa snaží získať duše ľudí a využíva ich márnivosť. Existencia týchto netvorov nám dáva jasne najavo, že zlo tu vždy bolo a aj bude a nikdy sa ho úplne nezbavíme. Dáva nám možnosť porovnať a zároveň definovať čo je naopak dobré a ani dobro ani zlo by bez druhého nebolo schopné existovať.

## 1.2 UPÍRI



Obr. 2 - Iowa Vampire

Veľkou inšpiráciou pre vizuál a charakteristiku darebákov boli aj upíri. O takýchto stvoreniach sa hovorilo už v starovekom Grécku <sup>2</sup>, avšak príbehy o upíroch, ako ich dnes poznáme dostali veľa inšpirácie zo stredovekej Európy z čias morov a rôznych chorôb. Príznaky besnoty môžu pripomínať upíra, ako subjekt zvyčajne zbledne na koži, je citlivý na svetlo aj silné pachy ako napríklad na cesnak. Tiež sa občas podarilo pochovať nie tak úplne mŕtveho človeka, lebo bol možno v kóme alebo len veľmi opitý a záhadne sa mu podarilo “vstať z mŕtvych”. Kvôli tomu sa pre istotu začali mŕtvym prepichovať srdcia drevenou palicou, alebo sa pochovávali tvárou nadol.<sup>3</sup> Zo strachu si upíri našli cestu do literatúry a filmov, kde vystupovali buď ako strašidelné monštrá alebo ako nepochopení jedinci odsúdení na večný život v samote. Najznámejšími filmovými upírmi sú určite Drakula a Nosferatu. Vyznačovali sa onou bledou pokožkou, dlhým čiernym kabátom a gotickým oblečením, hlade po krvi, schopnosťou meniť sa na netopiera a samozrejme strachom zo svetla, ktoré ich menilo v prach. Drakula mával aristokratické korene a býval v obrovskom tmavom a opustenom zámku. Opustený býval preto, lebo upíri sú nesmrteľní a po čase ich prestalo baviť vidieť ich blízkych umierať. Každý autor si samozrejme upíra alebo Drakulu vytvoril podľa seba a dával mu vlastnosti aké mu najviac vyhovovali. Moderný upír na rozdiel od toho tradičného prestal byť tak strašidelný a dokonca sa aj začleňuje do spoločnosti. Príkladom takého Drakulu z animovaného filmu je určite antihrdina Dracula z Hotel Transylvania (2012).

<sup>2</sup> WIKIPEDIA. *Vrykolakas* [online]. [cit. 2022-04-07]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Vrykolakas>

<sup>3</sup> E15. *Vampýři děsili i na Slovácku* [online denník]. CZECH NEWS CENTER a.s., 2001- [cit. 2022-03-04]. ISSN 1803-4543. Dostupné z: <https://www.e15.cz/magazin/vampyri-desili-i-na-slovacku-847417>

### 1.3 DAREBÁK V PRÍBEHU

“Princíp antagonizmu: Protagonista a jeho príbeh môžu byť len tak intelektuálne fascinujúce a emocionálne presvedčivé ako ich robia sily antagonizmu.”<sup>4</sup> Story – Robert McKee

Pod silami antagonizmu McKee nemyslí iba na jedného určitého antagonistu alebo darebáka, opisuje tiež všetky sily, ktoré idú proti vôli a túžbam hlavného hrdinu. Takéto sily nepotrebujú fyzickú podobu, aby sa stal príbeh zaujímavým, no niektorých hrdinov si bez ich úhlavného nepriateľa nevieme predstaviť.

Úloha darebáka v príbehu je veľmi dôležitá. Je to antagonista, ktorý hlavnému hrdinovi hádže pod nohy prekážky a tie pomáhajú definovať a poháňať ho k jeho finálnemu cieľu. Akokoľvek ich nemusíme mať radi, darebáci sú nutným zlom. Motivujú hlavného hrdinu k túžbe za niečím lepším. Bez darebáka alebo negatívnej sily, ktorú by mohol protagonista prekonať, je jeho úloha bezvýznamná.

Zoberme si napríklad hlavného hrdinu príbehu *The Lego Movie* (2014) Emmetta. Je to obyčajný stavbár z mesta Bricksburgu a neoplýva žiadnymi špeciálnymi schopnosťami. Všetko robí podľa predom stanovených inštrukcií, od svojej práce na stavbe až po tom, ako dýchať alebo zdravieť susedov. Tieto pravidlá nasledujú všetci obyvatelia mesta a to vďaka nim šlape ako hodinky. Všetci obyvatelia vyzerajú veľmi šťastne a tak isto aj Emmett je so svojim doterajším životom veľmi spokojný. Vyhovuje mu riadiť sa podľa pravidiel, pretože je to veľmi jednoduché a nemá v tom ako zlyhať. Nebyť ale príbehového darebáka Prezidenta Biznismena, ktorý je zodpovedný aj za Emmettov predom naplánovaný život, nikdy by sa nevytvorila skupina Odporu a nikdy by sa Emmett nestal jej súčasťou, čo pre neho znamenalo úplné opustenie jeho naučeného spôsobu života a musel opustiť svoje bezpečné miesto. Či už to prezident Biznismen chcel alebo nie, sám vytvoril hlavnému hrdinovi zaujímavý a dobrodružný príbeh, ktorý sa bez oboch zúčastnených nemohol odohrať.

V modernom príbehu nemusí byť darebák vôbec chytený a potrestaný, stačí, že aj on sám prejde nejakou zmenou k lepšiemu a divák tak môže byť úplne spokojný. Darebák tam nie je na to, aby mu bolo ublížené za to, že páchal niečo zlé, to by z hlavného hrdiny spravilo ďalšieho darebáka, no je tam skôr na to, aby reflektoval protagonistu<sup>5</sup> a aby nám ukázal a poukázal na rozdiely medzi nimi.

<sup>4</sup> MCKEE, Robert. *Story: Substance, structure, style and the principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685

<sup>5</sup> MARTIN DEL CAMPO, Michel. *Sympathy for the Devils: An Analysis of the Villain Archetype Since the Nineteenth Century*. Texas, 2017. Diplomová práca. Texas A&M International University, The Master of Arts in Teaching. Vedúci diplomovej práce John Emory Dean. Pdf dostupné z: <https://rio.tamui.edu/etds/108/>

Darebák musí byť dostatočne presvedčivý, aby diváka zaujal a ciele oboch postáv sa takto stali oveľa uveriteľnejšie. Vytvoriť dobrého darebáka je rovnako dôležité ako vytvorenie dobrého hrdinu a na jeho napísanie je dôležité preskúmať rôzne nápady a vlastnosti, ktoré by daný darebák mohol mať, aby sa čo najviac hodil do konkrétneho príbehu.

## 2 HISTÓRIA

### 2.1 PRVÉ ANIMÁCIE

Ľudia mali vždy potrebu vyrozprávať zaujímavý príbeh ako je to jeden z hlavných a najúčinnějších spôsobov ako si predať informácie a myšlienky, aby to aspoň trochu zaujalo a človek si to bol takto schopný viac zapamätať. Tak isto majú ľudia potrebu hľadať nové a zaujímavé spôsoby, ako taký príbeh povedať. Jedným z takých ľudí bol Charles-Émile Reynaud, ktorý zo svojho praxinoskopu (pás obrázkov umiestnený okolo vnútornej strany rotujúceho valca) vytvoril Theatre Optique s ručne maľovanými obrázkami v dlhom perforovanom páse navinutom medzi dvoma cievkami. Vďaka ručnému motoru sa tento pás pohyboval a prechodom svetla cez neho sa mohli nakreslené obrázky objaviť na premietacom plátne. Reynaud si dal tento vynález patentovať v roku 1888. V priebehu ôsmich rokov Reynaud predviedol viac ako 12800 predstavení pre viac ako 500 000 návštevníkov. Jeho séria filmov Pantomimes Lumineuses obsahovala 300 až 700 obrázkov a trvali okolo 10 až 15 minút.<sup>6</sup> Scéna v pozadí bola premietaná samostatne a celé to bolo doprevádzané živou hudbou a dialógom. Filmy neboli nejak obzvlášť hlboké, boli ešte skôr experimentálne a zábavné, aby sa to divákovi, ktorí predtým animáciu vôbec nepoznali aspoň trochu páčilo.

### 2.2 AMERICKÁ GROTESKA

Potreba pre darebáka ako takého prichádzala postupne, keď sa autori snažili vytvoriť zaujímavý konflikt medzi dvoma postavami. Ako taký prvý animovaný charakter vznikol pod rukami Winsora McCaya, ten na papieri zaimoval dinosauricu Gertie (1914), ktorá divákov okúzľovala svojou hravou náladou. Winsor stál počas premietania vedľa plátne a interagoval s ňou v priamom prenose, hladkal ju, hádzal jej loptu a pýtal sa jej rôzne otázky. Diváci z nej boli fakt unesení a bolo jasné, že sú pripravení na viac než len to. Kde tu sa v krátkych animovaných filmoch objavila zlá postava, ktorá šla proti hlavnému hrdinovi, ale stále to nebol darebák v pravom slova zmysle. Dost' často sa ešte v starých groteskách správal hlavný charakter ako antihrdina, kde síce vieme, že je charakter

---

<sup>6</sup> WIKIPEDIA. *Émile Reynaud* [online]. [cit. 2022-04-07]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Emile\\_Reynaud](https://en.wikipedia.org/wiki/Emile_Reynaud)

hlavnou postavou, ale určite sa nespráva dobre podľa sociálneho merítka ak sa na ten film mohli pozerat' deti. Občas pre srandu ubližoval charakterom okolo seba, niekedy fajčil cigarety a celkovo sa správal hrubo a agresívne. Napríklad čiernobiela mačka Felix od Otta Mesmera a Pata Sullivena, zanimovaného podľa predchádzajúcich komiksov, sa síce občas dostal do potýčky s inými, hrozivo vyzerajúcimi charaktermi, ale ani sám nebol úplný anjelik. To isté platilo aj pre krátke filmy od bratov Fleisherov, ktorí majú charakterov ako Bimba, Betty Boop alebo Pepka Námorníka. Bolo to asi aj preto, že aj keď boli filmy mierené pre deti, boli zároveň mierené pre dospelých ľudí. V Pepkovi námorníkovi sa jednu epizódu objavil nový darebák Bluto epizóde Blow me Down! (1933), trochu mu tam znepríjemňoval život, no nakoniec aj tak dostal na frak od Pepka a Olivie. Neskôr sa z Bluta stal oficiálny darebák série. Vďaka seriálovosti týchto filmov a zmene režimu, kde sa mentalita ľudí rozdeľovala na my a oni mohol vzniknúť darebák, ktorý by sa na plátne objavoval každú epizódu. Z jednej postavy sa vytvoril hrdina s dobrými vlastnosťami, ktorým sa mal chcieť divák stať a z druhej sa stal podlý darebák, ktoré mal naopak všetky zlé a opovrhnutia hodné vlastnosti a na konci príbehu mal prehrať.

## 2.3 DISNEY

V tom istom čase Walt Disney, Ub Iwerks a Fred Harman pracovali v menšom štúdiu s názvom Slide Company so špecializáciou v papierkových animáciách, no Walta viac zaujímala tá kreslená. Spolu s jeho kamarátmi si skúsili založiť vlastné štúdio, kde práve skúšali túto kreslenú animáciu použiť. Vytvárali krátke adaptácie známych rozprávok ako napríklad Alica v krajine zázrakov. Alica bola hraná skutočnou herečkou a k nej bol nakreslené charaktery, jedným z nich aj mačka Július, ktorý bol jasne inšpirovaný mačkou Félixom. Keď Winkler stratil práva na Félixu, Walt sa ich rozhodol odkúpiť a vydal až 57 epizód s Alicou a Júliusom, no prestalo ho to baviť, chcel robiť čisto kreslené animácie. Vymyslel charakter zajaca Oswalda, ale na neho neskôr stratil práva, tak s Ubom Iwerksom vytvorili Mickey Mousa už pod Walt Disney štúdiom. Prvý krát bol verejne použitý do krátkeho animovaného filmu Steamboat Willie (1928) spolu s jeho družkou Minnie a je jedným z prvých animovaných filmov so synchronizovaným zvukom a hudbou. Mickey priniesol Disneymu veľa pozornosti a slávy a vďaka nemu mohol pokračovať vo vytváraní animácií. Do nich sa mu podarilo zakomponovať aj ďalšie zaujímavé veci ako farbu alebo multiplán. Ten ako prvý použila Lotte Reinegerová v jej filme Dobrodružstvá princa Ahmeda (1926) a tiež jej kamarát Berthold Bartosh vo filme Idea (1932). Walt to len spopulárnil, pretože ho každý poznal. V roku 1937 vyšiel jeho prvý celovečerný film o Snehulienke a sedem trpaslíkov, ktorý dal vzniknúť aj jeho prvému nezabudnuteľnému darebákovi, Zlej Kráľovnej. Autori filmu si dali vážne záležať na tom, aby z nej bolo cítiť strach a aby sa zdala ako skutočným nebezpečenstvom pre Snehulienku.

Tak isto si dali záležať s darebákmi do ich ďalších filmov, aby boli rovnako nezabudnuteľní ako aj hrdinovia. *“Kedykoľvek navrhnete darebáka pre film od Disneyho, najmä pre rozprávku, stane sa to definitívnym dizajnom pre ten charakter, takže to nechcete len tak odfláknúť. Musíte tomu venovať takú starostlivosť, aby sa to dostalo do histórie.”* — Glen Keane . Teraz existuje veľké množstvo ľudí, ktorí sa skôr zaujímajú o Disney darebákov a obdivujú ich zaujímavý dizajn a trošku zvrátený charakter. Aj ostatné štúdiá dali vzniknúť zaujímavým darebákovi ako napríklad Tai Lung z Kung Fu Pandy (2008) a Pitch Black z Rise of the Guardians (2012) od štúdia DreamWorks, Druhá matka z Coraline (2008) a Archibald Snatcher z Boxtrolls (2014) od štúdia Laika alebo tiež papagáj Nigel z Rio (2011) od štúdia Blue Sky.

## 2.4 JAPONSKO

Animovaným filmom sa podarilo preraziť aj v Japonsku a aj keď spočiatku získavali inšpiráciu zo starých animovaných filmov od Blacktona alebo McCaya, vydali sa ako tak svojou vlastnou dráhou. Radi vytvárali papierkovú animáciu, no všetko sa to pozastavilo príchodom vojny. Po nej vzniklo štúdio Toei, ktoré posielalo svojich zamestnancov do Ameriky, aby zistili ako to tam chodí a mohli vytvoriť podľa ich slov “Disneyho východu”. Animované filmy vychádzali väčšinou z komixovej predlohy, jedným z takých filmov je určite Akira (1988) od Katsuhira Otoma, ktorý svojou prepracovanosťou zaujal aj západných divákov a otvoril tak dvere pre japonské animované filmy na západe. Okrem štúdia Toei vzniklo aj pre západ veľmi populárne štúdio Ghibli na čele s Takahatou Isaom a Hayaom Miyazakim. Ich filmy sú však oveľa viac o emóciách a menej o súbojoch s nejakým darebákovi. Hrdina tam síce ako outsider má nejakého spoločensky vyššie postaveného darebáka, no skôr je to o zhodení nesprávneho systému než o súboji ako takom.

## 3 MOTIVÁCIA

Každý má svoj vlastný súbor komplexných potrieb a motivácií, preto na vytvorenie presvedčivých charakterov by obe vlastnosti mali mať rovnako hrdina aj darebák a ich ciele by sa mali navzájom stretávať a motivovať sa k niečomu ďalšiemu, či už je to bude niečo pozitívne alebo negatívne.

### 3.1 DAREBÁKOV DÔVOD

Darebák si nikdy nemyslí, že je zlým. V jeho hlave je presvedčený, že má na svoj problém správny pohľad a že sa v skutočnosti snaží spraviť niečo dobré. Určite sú tu darebáci, ktorí robia zle len preto, že sa im chce, ale zaujímavejší darebáci sú tí, ktorí nás donútiť premýšľať nad tým,

či náhodou nemá pravdu aj on a či v podstate nemá lepší motív než protagonista príbehu. Ich motivácie by sa dali rozdeliť do niekoľkých kategórií, no tu rozoberiem len pár najpoužívanejších. Pri motivácii veľmi záleží na potrebách darebáka a tie môžu byť rozdelené na dve kategórie, potreby nedostatkové (fyziologické, láska, sebaúcta...) alebo rastové (poznávanie a porozumenie...).<sup>7</sup> Darebáci zvyčajne neoplývajú tými rastovými, ako ich hlavnou motiváciou nebýva stať sa lepším človekom, ale získať niečo z externých zdrojov. Pár z nich môže byť použitých pre hrdinu aj darebáka, no ide hlavne o spôsob, akým sa postava snaží k svojmu cieľu dostať.

*“Svet príbehov sa neznižuje na “Myslím, teda som” ale skôr na “Chcem, teda som”. Túžba vo všetkých jej aspektoch je to, čo robí svet okolo nás. Je to emócia, ktorá poháňa všetky vedomé, živé veci a dáva im smer. Príbeh sleduje, čo osoba chce, čo urobí, aby to získala a akú cenu bude musieť zaplatiť cestou k tomu.”<sup>8</sup>*

Túžba po moci môže byť viac pre záporné postavy. Či už jej bolo ukrivdené ako napríklad Skarovi z Levieho kráľa, ktorý stratil právo na trón hneď, ako sa narodil malý Simba, alebo tú moc už dávno má, ale využíva ju na niečo zlé ako Bellwether zo Zootopie, ktorá chce rozdeliť ako tak fungujúcu spoločnosť zvierat na korisť a predátorov. To, akým spôsobom sa charakter snaží dostať ku svojmu cieľu, v tomto prípade k moci, alebo ako s ňou zachádza ho z veľkej časti definuje a ak to robí nekalými taktikami, ktoré vo veľkej miere ovplyvnia príbeh k horšiemu z neho určite robia darebáka.

Ďalšou motiváciou je pomsta a tá môže poháňať aj protagonistu aj antagonistu, no patrí skôr pod negatívne motivácie. Pomsta je spáchanie zlého činu osobám, ktoré charakteru predtým nejakým spôsobom ublížili. V spoločnosti sa vníma trochu ináč to, keď niekto druhému ubližuje len tak, alebo sa chce pomstiť, pretože niekto môže zastávať názoru, že pri pomste má na to daný charakter právo a tým nie je až tak zlý. Väčšina sa ale zhodne na tom, že ubližovanie nie je v poriadku za žiadnych okolností. No v prípade Kapitána Hooka vieme trochu pochopiť jeho motiváciu zbaviť sa Petra Pana, pretože mu v dueli odsekol ruku a nakrmil ňou krokodíla, čo mu vytvorilo doživotnú fóbiu z týchto zvierat. Kvôli tomu žije v neustálom strachu, no nič to nemení na tom, že je to podlý pirát a pácha zlo už len tak z princípu. Ani Peterovo chovanie voči Hookovi

---

<sup>7</sup> GREGOR, Lukáš. *Vzhůru do nekonečna a ještě dál!: poetika studia Pixar*. 1. vyd. Zlín: VeRBuM, 2013, 454 s. ISBN 978-80-87500-43-9

<sup>8</sup> TRUBY, John. *The anatomy of a story: 22 steps to becoming a master storyteller*. New York: Faber and Faber, 2007. ISBN 0865479518

nie je správne. Dávať si treba pozor pri pomste protagonisty, aby sa nevymkol kontrole, ináč sa môže stať, že ho diváci vezmú za ďalšieho darebáka, alebo ho diváci jednoducho zavrhnú.<sup>9</sup>

Väčšina cieľov sa dá vyriešiť bez zlých skutkov, len to môže trvať trochu dlhšie a bude na to treba vynaložiť trochu viac námahy, ale všetko sa dá nejak dosiahnuť. Darebáci si len vyberajú jednoduchšiu a lenivejšiu cestu k cieľu.

### 3.2 CRUELLA DE VIL



Obr. 3 - Screenshot Cruelly de Vil z filmu 101 Dalmatíncov

V animovanom filme je veľmi jednoduché rozoznať dobrú a zlú postavu, či už je to vďaka tomu, ako postava vyzerá, aké sú jej charakteristické znaky, ako sa prezentuje, ale je to hlavne vďaka činom, ktoré počas filmu postava vykoná. Zoberme si napríklad Cruellu de Vil zo 101 dalmatíncov. Je známa tým, že je chamtivá a sebecká, často bez ohlásenia vchádza do domov iných ľudí a otvorene nerešpektuje ostatných okolo seba. Zbožňuje pozornosť, cíti sa nadradene a neprejavuje akýkoľvek súcit. Ako diváci ani na moment nepochybujeme o jej zlovestnej náture a to už len kvôli tomu, že je schopná bez ľútosti ublížiť malým šteniatkam len preto, aby získala dokonalý módný doplnok v podobe huňatého kožuchu. Postava Cruelly de Vil prešla v posledných rokoch obrovskou zmenou charakteru, no z pôvodného animovaného filmu od Walta Disneyho z roku 1961 je nám

<sup>9</sup> BOW, Nicholas A. *Revenge and the Antihero*. Savannah, 2015. Diplomová práca. Savannah College of Art and Design, Faculty of the Film and Television Department. Vedúci diplomovej práce Lubomír Kocka. Pdf dostupné z: <https://ecollections.scad.edu/iii/cpro/DigitalItemViewPage.external?sp=1002741>



jasné, že jej jedinou motiváciou je chamtivosť za luxusnými materiálmi. Je zlá len preto, že je/ chce byť zlá. Podporuje to aj fakt, že v tomto filme o jej minulosti nevieme takmer nič, preto si jej motivácie nespájame so žiadnymi sympatizujúcimi udalosťami, ktoré by nás mohli presvedčiť, že sa stala zlou len kvôli nejakej vonkajšej sile.

Na základe tohto predpokladu, že je postava zlá len kvôli tomu že je zlá, boli vytvorené aj ďalšie záporné postavy ako napríklad Zlá kráľovná zo Snehulienky a sedem trpaslíkov (1937). Zastáva titulu prvého Disney darebáka v celovečernom animovanom filme. Na prvý pohľad sofistikovaná a vznešená žena, ktorá pod touto fasádou skrýva veľké zlo a závisť voči Snehulienke a jej kráse, ktorú by Kráľovná chcela len a len pre seba. Pre to byť najkrajšia široko ďaleko jej nevadí klamať a dokonca aj otráviť hlavnú hrdinku príbehu, čo z nej v skutočnosti robí škaredú osobu zvnútra. Ako aj v Cruellinom prípade, film nám nedáva žiadne hlbšie informácie o motiváciách alebo dôvodoch, prečo je Kráľovná tak posadnutá svojou krásou. V skorších animovaných filmoch nebolo vždy zvykom divákovi podať akékoľvek informácie o minulosti darebáka a je otázne, či je to lepší prístup, než aby sa vymyslela smutná a sympatizujúca backstory. Bez nej sa môže darebák javiť nedotknuteľný a hlavne nevykupiteľný a o to viac strašidelnejší. Ako diváci nemáme poňatia čo v ňom prebudilo to zlo, pretože nikto sa predsa nenarodí ako zlý darebák, či?

Na porovnanie, ako sa môže pohľad na darebáka zmeniť po pridaní backstory, by som spomenula najnovší film zo sveta 101 dalmatíncov, Cruella (2021), aj keď to nie je animovaný film. Cruella je tu ukázaná ako rebelská duša s nadaním pre módu. Ako malá prišla o oboch rodičov a to viedlo k tomu, že sa začala kamarátiť s dvoma chlapcami z ulice, Jasperom a Horacom, od ktorých sa naučila podvádzať a kradnúť. Ako staršia si uvedomila, že to nie je úplne cesta, ktorou by sa chcela vydať a preto sa rozhodla využiť svojho nadania a pokúsila sa dostať prácu ako módna návrhárka. Sprvu sa jej nepodarilo nájsť jej vysnívanú prácu, no po rebelskom redekorovaní výstavnej figuríny v malom butiku si ju začala všímať Barónka von Hellman a tá Cruelle ponúkla prácu v jej módnom dome. Barónka sa neskôr v príbehu stala úhlavnou nepriateľkou Cruelly a obe takto viedli súboj o to, kto má lepšie módné nápady, až sa kvôli tomu z Cruelly na konci stala Cruella ako ju poznáme. Dokonca na svoj posledný outfit použila srst' z Baróniných dalmatíncov a diváka to len utvrdilo v tom, že pre ňu už nie je cesty späť. V porovnaní so starším animovaným filmom sa Cruelline motivácie stali takmer identické, chce vytvárať ohromujúce módné doplnky a je schopná dôjsť až do krajných medzí, aby sa jej to podarilo. Je určite zaujímavé vytvoriť pre tak známeho darebáka minulosť, vďaka ktorej sa s ním vieme stotožniť a pochopiť, prečo sa stali zlými, no postavenie tak krutého darebáka na post protagonistu, ktorému by sme mali držať palce a on si len tak popri tom robí kožušiny z nevinných zvierat, môže byť pre diváka dosť mäťuce. Existuje

mnoho animovaných filmov s darebákmi, ktorí sú v skutočnosti len antihrdinovia, no nikdy ich charakter nezachádza až do takých krutostí, kde by sa divák sám seba pýtal, či mu má vôbec fandiť. Takéto filmy sú už súčasťou iných žánrov. Autor by si mal dávať pozor na to, aby nám darebáka nevykreslil ako až príliš dobrého človeka, aj keď ním v postate vôbec nie je, pretože tak môže darebák prísť o svoje kúzlo. Vytváranie minulosti darebákovi je ale skvelý nápad, pretože komplexnejšie charaktery sú oveľa viac zaujímavé a dajú sa s nimi rozoberať oveľa hlbšie témy.

## 4 TYPOLÓGIA

Rozoznať typického darebáka od hlavného hrdinu nebýva na prvý pohľad až tak ťažké, pretože animované filmy sa snažia divákovi dopomôcť k jasnému pochopeniu charakterov a tým aj následnému chápaniu a očakávaniu v príbehu. Pokiaľ si autor nepraje, aby bol darebák do poslednej chvíle nepoznateľný, je pár charakteristických vlastností, ktoré oddeľujú darebáka od kladných postáv.

### 4.1 VZHLAD



Obr. 4 - Screenshot Skara a Mufasy z filmu Leví Kráľ

Keď vedľa seba postavíme levích bratov Mufasu a Skara z filmu Leví Kráľ (1994), je nám na prvý pohľad jasné, kto z nich je kladná a kto záporná postava. Mufasa s jeho plnou a zlatavou hrivou, vodcovským postavením tela a teplým rozvážnym hlasom vyzerá a prezentuje sa ako pravý kráľ džungle.



Obr. 5 - Screenshot Skara



Obr. 6 - Screenshot Mufasy

V úvodných scénach filmu ho vidíme ako láskavého a múdreho otca, ktorý by pre svoje kráľovstvo a syna urobil takmer čokoľvek. Vďaka oranžovým a žltým tónom jeho srsti z neho sála teplo a klud. Na druhej strane Skar žije doslova v tieni svojho brata. Noru má vo veľmi typickom mieste pre tak povediac “vyhnaného darebáka”, kde už dlhé roky nezavítalo slnečné svetlo. Žije úplne sám, obklopený len bandou prisluhovačských hyen, ktoré ho síce zo začiatku počúvajú na slovo, ale hrozne sa ho boja a na koniec ho kvôli jeho tyranii a výsmechu aj zradia. Samotársky život sa podpísali aj na jeho výzore. Pohybuje sa veľmi elegantne a vypočítavo, ale tak isto a vyzerá neupravené a divoko. Na rozdiel od ostatných levov má vždy vystrčené pazúry, čo možno naráža na jeho zlomyseľnú povahu. Hlavu mu zdobí čierna hladká hriva a všetko to dopĺňuje jazva cez zelené podlé oči. Je to práve tá jazva, ostré tvary a tmavá paleta farieb čo mu dáva darebácky výzor, ale tiež je to silný metaforický nástroj na poľudštenie darebáka. Reprezentuje významnú traumú a zraniteľnosť.

Ak má animovaný charakter jazvu cez tvár alebo hocikde na tele, jej vznik nám o danej postave môže veľa povedať. V prípade Skara incident s bizónmi, ktoré mu jazvu spôsobili zmenili jeho život natoľko, že si zmenil meno práve na Skar (po anglicky jazva, predtým sa volal Taka) a prisahal si, že už nebude nerozvážny a spraví všetko pre to, aby získal trón (číslo wiki). Ďalší charakter s jazvou cez oko je Gill z Hľadá sa Nemo (2003). Ten svoju jazvu získal počas pokusu o útek z akvária v zubnej ambulancii, keď sa mu nepodarilo vyskočiť z okna a miesto toho spadol na náradie na zubárskom stolčeku. Jeho jediným snom je dostať sa z akvária a jeho jazva to neustále pripomína jemu aj nám. Tiež mu pomohla získať sympatie od Nema, ktorý bol inklinovaný Gillovi viac veriť kvôli tomu, že majú obaja na sebe nejakú vadu. Využil toho vo svoj prospech a zo začiatku sa síce správal ako darebák, ale v čase núdze sa ukázal ako dobrák, ktorému na Nemovi záleží. V skorších animovaných filmoch bola jazva vyslovene len pre darebákov, no neskôr sa filmy rozhodli bojovať so stereotypmi a jazvy alebo fyzické zranenia prestali znamenať niečo, čoho sa treba báť alebo sa tomu strániť a začali ich mávať aj kladné postavy. Sú nimi napríklad Hiccup z How to train your dragon (2010) alebo Buck z Ice Age: Dawn of

Dinosaurs (2009). Z oboch sa kvôli ich zraneniam mohli stať darebáci, no či už mimo obrazovky alebo počas príbehu sa obaja naučili prijať tento svoj nedostatok a spravili z neho aj pozitívnu vec.

Darebákom nemusí vždy byť iba charakter, ktorý vizuálne reprezentuje nejakého človeka. Môžu ním byť rôzne príšery alebo aj stroje. V Japonsku bolo populárne obdobie, kedy vznikali obrovské monštrá ohrozujúce celé mestá ako Godzilla, Gyaos alebo Gamera. Sú to megalomanské napodobeniny zvierat alebo dinosaurov so schopnosťami púšťať lasery a s jednou jedinou úlohou, zničiť všetko čo im príde do cesty. Okrem týchto príšer prišli z Japonska aj Pokémoni a určite nejedno dieťa z 90tych rokov pozná zlého Newtwa, ktorý sa pokúsil ovládnuť svet. Pokémonov sa nedá úplne zaradiť pod ľudské ani zvieracie postavy, sú takou samostatnou existenciou. Čo sa týka strojov stojí za spomenutie lodný počítač AUTO z filmu Wall-e (2008), ktorého červené svetielko miesto tváre bolo inšpirované HALom z Vesmírnej Odysei (1968).

## 4.2 FARBA

V predchádzajúcej kapitole boli spomenuté farby červená a čierna a čo za emócie evokujú. Čierna má svoj protiklad bielu farbu a je to snáď najstarší súboj farieb dobra a zla v animovaných filmoch, pretože boli len čiernobiele. Podľa logického uváženia by mala biela patriť protagonistovi a čierna antagonistovi, pretože biela pre nás znamená čistotu a naopak čierna evokuje niečo záhadné a tajomné. Nemusí to tak ale nutne byť, pretože veľa filmov sa rado hrá s prekvapením a myšlienkou, že čo je tajomné môže byť krásne a nie všetko, čo sa zdá byť automaticky zlé je zlé. To isté platí aj pre bielu farbu. Príkladom môže byť biela ovečka Bellwether zo Zootropie (2016), ktorá sa ukázalo je zákerný darebák so zlými úmyslami. Spojenie čiernej s červenou je typické pre upírov, ako sa spomínalo v úvodnej kapitole a je veľa charakterov inšpirovaných týmto tvorom. Zaujímavým je darebák z filmu Rise of the Guardians (2012), Pitch Black. Všetko na ňom kričí, že je darebák skrz na skrz. Nosí čisto čierne oblečenie, pokožku má bielu ako stena a jeho cieľom vo filme je v noci sa zakrádať ku spiacim nevinným deťom a meniť ich sny na nočné mory. Je to ukázané aj vizuálne, zlaté pohybujúce sa tvary nad detskou hlavou sa pod jeho dotyk menia na čiernu hmlu. Dokonca ma aj v mene slovo čierna. Červená farba má tiež svoj akoby filmový protiklad, modrú. Hrdinovi sa prisudzuje modrá ako nebeská a kludná farba, zatiaľ čo darebák sa musí uspokojiť s červenou, ktorá sa môže zdať trochu nepokojná a zákerná. To sa skôr nevzťahuje na charakter a ich oblečenie, ale skôr na pozadie a atmosféru naokolo, lebo keď postava nosí vyslovene červenú farbu, alebo má červenú pokožku nemusí to znamenať nič zlé. Červenú dokonca nosí oveľa viac superhrdinských charakterov než darebákov, ako červená evokuje silu a odvážnosť. Zaujímavé rozdelenie farieb bolo v Boxtrolls (2014), kde biela a červená udávala spoločenský status v meste Cheesebridge. Biely klobúk nosí len najvyššia trieda aristokratov a tí celé dni nerobia nič produktívne, iba jedia syr, rozprávajú sa o syre a premýšľajú ako nakúpiť viac syra. Hlavný darebák filmu Archibald Snatcher má červený klobúk a to mu nevyhovuje, pretože ten nosia iba obyčajní ľudia. Jeho životným cieľom je sa pridať k ochutnávke syra Bielych klobúkov aj napriek tomu, že má na nich alergiu a na konci filmu sa mu to aj podarí, no syr ho nehorázne znetvorí a divák sa sám seba pýta, či mu to za tú bolesť vôbec stojí. Kladné charaktery mávajú poväčšine primárne farby (červená, modrá, žltá) a záporným sa dávajú sekundárne (fialová, zelená, oranžová)

<sup>10</sup> Keď sa nad tým človek zamyslí, sú to farby Halloweenu. Fialová určite prevláda najviac, značí silu, ambicióznosť a prepych a tým sa hodí ku charakterom, ktoré sa naháňajú po prepychu a moci v nejakej podobe. Najznámejšími darebáčkami s fialovou sú Zlá kráľovná a Maleficient a v spojení

---

<sup>10</sup> TROPEDIA, *Good Colors, Evil Colors* [online]. [cit. 2022-03-06]. Dostupné z: [https://tropedia.fandom.com/wiki/Good\\_Colors,\\_Evil\\_Colors](https://tropedia.fandom.com/wiki/Good_Colors,_Evil_Colors)

s čiernou farbou vyzerajú fakt hrozivo. Fialová samozrejme nie je len pre darebákov, má ju na sebe aj ambiciózny Aladdin alebo tiež Anna z Frozen (2013), ktorá má šľachtickú krv.

Do príloh som pre predstavu pridala obrázok, kde sa rozdeľujú charaktery v Disney filmoch na základe ich farebnej škály a aké emócie tie farby môžu evokovať.

### 4.3 HLAS

Žiaden darebák nie je kompletný bez presvedčivého a hrozivého hlasu. Na ten si musí herec jasne stanoviť aké má darebák ciele, či chce nastoliť strach, vytvoriť chaos alebo získať moc. Ak to herec nájde a pochopí je oveľa jednoduchšie rozhodnúť sa, či je správne zvoliť hlbší a zastrešujúcejší hlas, alebo trochu krikľavejší a šialenejší.<sup>11</sup> S hlbším hlasom znie postava silne, rozvážne a kompetentne, preto sa takýto hlas používa aj v prípade ženských darebákov. Zo Zlej Kráľovnej a Cruelly takto sálal strach a rešpekt. Nie je neznáme, že sa ženským darebáčkam pripisovali mužské charakterové vlastnosti, aby vyzerali silnejšie a nezávislejšie. Avšak najtypickejšia vec pre takmer každého darebáka je zlomyseľný smiech. Nie je darebák, ktorý by ho nemal aspoň v nejakej forme a nepoužil by ho aspoň raz počas filmu. Asi najznámejší darebák s diabolským smiechom je Joker. Veľa hercov sa pre neho pokúsilo vytvoriť nezabudnuteľný charakter, niekomu sa to podarilo skvelo a niekomu ani trochu, no asi najlepšie ho podal Mark Hamill, ktorý daboval Jokera do animovaného seriálu Batman (1992-95). Jeho Joker si nájde akýkoľvek dôvod na to sa smiať, či keď terorizuje mesto, snaží sa niekoho zabiť alebo sa len tak baví na niekoho účet (video odkaz). Správne zahranie takého smiechu na mieru nie je vôbec ľahké, ale keď sa to podarí, určite stojí za to a nedá sa len tak dostať z hlavy. Momentálne sa zákerný darebácky smiech používa už len ako také kliše na pobavenie, ale vďaka nemu nám Disney aj mnoho ďalších štúdií vytvorilo nezabudnuteľné momenty vo filme.

## 5 ANTIHRDINA

Antihrdina je niekto, komu chýbajú typické črty hrdinu, ako napríklad odvaha, láskavosť alebo empatia. Na povrchu sa zdá byť zlý a jeho činy tomu môžu aj nasvedčovať, ale občas má svetlé chvíľky, ktoré dávajú divákovi nádej, že to tak vôbec nemusí byť a preto mu divák drží palce. Antihrdina sa vo svojej podstate snaží robiť dobrú vec, ale možno nie zo správnych dôvodov. Môže mať dobré úmysly, no spôsob, akým sa dostáva k svojmu cieľu je niekedy otázný. Zo začiatku sa javí ako darebák, vykonáva veľa zlých skutkov no od darebáka sa líši tým, že je počas príbehu schopný vnútorného rastu a dokáže sa stať o niečo lepším než bol na začiatku. Vedomie toho, že sa

---

<sup>11</sup> TURNER COLE, C. *What Makes a Voice Scary? Crafting a Villains Voice* [online]. Londýn, c2020 [cit. 2022-03-14]. Dostupné z: <https://www.voquent.com/what-makes-a-voice-scary-crafting-a-villains-voice/>

antihrdina může zmenit' k lepšímu niekedy nestačí, vtedy na scénu prichádza niekto ešte horší než náš antihrdina, aby sa od neho trochu odvieďla pozornosť.<sup>12</sup> Príbeh antihrdiny nás núti premýšľať a hádať, kde tento nie úplne typický charakter skončí na spektre dobra a zla.

## 5.1 DAREBÁK ALEBO HRDINA

Ak nie je hrdina ani úplne dobrý, ale ani nie je natoľko zlý, že by z neho bol darebák, spadá do kategórie antihrdinov. Tam určite patrí zlobor Shrek, ktorý rád žije úplne sám vo svojej bažine, kde si môže robiť čo len chce. Úvodné zábery filmu ho ukazujú ako nie veľmi vychovaného a sedliackeho zlobra, umýva sa v bahne, prdí do vody v ktorej sa kúpe a zo všetkého najradšej straší ľudí, ktorí sa ho snažia z tej bažiny vyhnáť. Aj keď príde na záchranu princeznej Fiony, robí to len pre svoj zisk, aby o bažinu neprišiel, no po strávenom čase s ňou aj neoblomným Oslíkom sa pomaly začne otvárať a zistí sa, že pod všetkými tými vrstvami je vlastne veľkým dobrákom, len sa občas nevie slušne správať. Bolo mu potrebné iba trochu pomôcť. Prečo nám nepríde ako až tak zlým je aj to, že príbeh má oveľa väčšieho darebáka než je Shrek, Lorda Farquaada. Na podobnom princípe funguje aj Gru a Vektor z *Despicable Me* (2010), obaja sa správajú ako darebáci, no na Vektorovi nie je nič sympatické, zatiaľ čo s Gruom sme už od začiatku príbehu, film nám nabáda si k nemu vytvoriť vzťah a pomaly sa aj odkrýva jeho jemná stránka, keď sa začne starať o tri malé dievčatá, ktoré si adoptoval len kvôli svojmu diabolskému plánu. Rovnako ako aj u Shreka, tak aj Gruovi dievčatá prirástli k srdcu a každým ďalším dielom série filmov sa správa menej ako antihrdina a viac ako hrdina.

## 5.2 DOBRÁK OD SRDCA

Za spomenutie určite stojí Ralph z *Wreck-It-Ralph* (2012). Je trochu iný než predchádzajúci antihrdinovia, lebo Ralph v kútiku duše verí, že nie je tak zlý ako si to o ňom všetci myslia. Každodenne sa mu pripomína fakt, že je len darebákom vo videohre, no on toho má akurát tak dosť. Občas má chvíle, keď pochybuje o tom, či je skutočne dobrý, lebo vie, že bol vlastne "stvorený" pre to byť darebákom. Na konci zistí, že nemusí byť tým, čím spoločnosť od neho chce aby bol a s pomocou jeho kamarátky Penelope je odhodlaný všetkým ukázať, že sa mýlia. "*Počas cesty si Ralph uvedomí, že hoci sa niekto môže narodiť ako darebák, voľba stať sa lepším človekom je vždy v rukách jednotlivca. Aj keď sú tie ruky dobré len na ničenie vecí.*"<sup>13</sup> Antihrdina môže divákovi

<sup>12</sup> BOW, Nicholas A. *Revenge and the Antihero*. Savannah, 2015. Diplomová práca. Savannah College of Art and Design, Faculty of the Film and Television Department. Vedúci diplomovej práce Lubomír Kocka.

<sup>13</sup> WatchMojo, *TOP 10 AWESOME ANIMATED ANTI-HEROES* [online]. [cit. 2022-03-04]. Dostupné z: <https://watchmojo.com/video/id/18705>

pripadať viac sympatický vďaka jeho chybám a spôsobu, akým sa ich naučí prijať, pretože mýliť sa je ľudské.

## 6 ANIMOVANÉ FILMY BEZ VIDITEĽNÉHO DAREBÁKA

Čoraz viac a viac animovaných filmov nemá žiadneho darebáka. Hrdinu poháňajú vpred len “sily antagonizmu”, ako napríklad že hrdina rieši nejaký svoj vnútorný problém, alebo problém spoločnosti. Ak príbeh nemá určitého darebáka, ktorý by sa mohol postaviť proti protagonistovi, občas sa dostane do konfliktu s vedľajšími postavami, ktoré majú len trochu iný názor na daný problém. Tieto vedľajšie postavy dostávajú úlohu posúvať príbeh aj hlavného hrdinu vpred, ale nikdy tam nie sú na to, aby boli jeho úhlavným nepriateľom.

### 6.1 ČLOVEK VS ON SÁM

Touto témou sa zaoberá čím ďalej tým viac animovaných filmov, ako sa zdá, že darebáci už nie sú tak populárni a chcení ako kedysi. Ľudia sa snažia čoraz viac porozumieť samým sebe a pochopiť dôvody za ich emóciami. To sa odzrkadľuje hlavne na témach, ktoré sa v moderných animovaných filmoch riešia. Úskalia a nové problémy dospievania, hľadanie toho, čo nás v živote naplňa, alebo len zisťovanie ako fungujú emócie. Tieto príbehy nepotrebujú na vyrozprávanie žiadneho darebáka. K vytvoreniu problému si vystačia úplne sami. Pohľad do vnútra seba ukazuje film *Inside Out* (2012), kde sa v hlave malej dievčiny Riley postupne vytvárajú emócie ako Šťastie, Smútok, Nechuť, Strach a Zloba. Tie sa starajú o jej spomienky, ukladajú ich na správne miesto a rozhodujú, ktoré z nich sa stanú “hlavnými” spomienkami, ktoré ju budú definovať ako človeka. Šéfom Rileiných emócií je dlhé roky Šťastie, no ako pomaly starne, aj jej emócie sa stávajú komplexnejšími a ostatné emócie by sa chceli chopiť vedenia. Rozhádajú sa so Šťastím a spôsobia v Rileiných hlavných spomienkach menší chaos, čo má za následok emocionálne výkyvy. Šťastie sa v tomto momente môže zdať ako darebák príbehu, lebo ide proti ostatným emóciám, zaujímajú ju len jej vlastné potreby a chce zostať vo vedení. To je asi na každého interpretácií, či je Šťastie darebákom, ale asi by som jej nepripisovala až tak zlý osud, keď nakoniec sa jej podarilo dať všetko do poriadku a rozhodnúť, aby mali všetky emócie rovnaké práva v rozhodovaní. Práve tento film krásne opisuje všetky zložité procesy a emócie, ktoré nás každodenne sprevádzajú a nie je k tomu potrebný žiaden zlý darebák. Sem by mohol patriť aj film *Soul* (2020). Hlavná postava, pianista Joe Gardner až po smrti zistil, že človek nemusí mať nejaký hlbší zmysel života a niekedy si len stačí užívať maličkosti, ktoré život prináša.



## 6.2 ČLOVEK VS SPOLOČNOST

Je jasné, že spoločnosť vie byť krutá a zlá. Od človeka sa očakáva hrozne veľa vecí a nie vždy to korešponduje s presvedčením jedinca. Pre filmy s touto témou je dobré pozrieť sa do Japonska. Už v predchádzajúcej kapitole sa spomenulo štúdio Ghibli, ktoré sa viac sústreďí na konflikt jedinca a spoločnosti, no tie príbehy mávajú svojho darebáka. Určite sa sem ale hodia filmy od Satoshi Kona, Parika (2006) a Perfect Blue (1997). V Perfect Blue hlavná hrdinka Mima bojuje so stratou vlastnej identity vo svete popových idolov. Všetci sa ju snažia meniť podľa toho, ako im to vyhovuje, na internete jej vytvorili personu, ktorá sa správa viac ako sa im páči a zabúdajú na to, že za tým populárnym alter egom je aj skutočná osoba. Dokonca jej manažérka sa pokúsi si Miminu identitu vziať za svoju, no stratí sa v tom kým bola predtým a zblázni sa z toho. Celý film je veľmi znepokojujúci, lebo je do istej miery pravdivý. Popové hviezdy v Japonsku to vôbec nemajú ľahké, ako si ich fanúšikovia aj doteraz myslia, že ich vlastnia.

V nových filmoch od väčších štúdií to občas vyzerá, že sa trochu boja do príbehov zakomponovať darebákov, akí boli kedysi, pretože by mohli pobúriť nejaké skupiny ľudí. V dnešnej dobe sa nikto nechce vidieť ako záporná postava v príbehu. Má to svoje klady aj zápory, je škoda, že sa prestali vytvárať fakt zaujímaví darebáci, ale tiež je fajn, že sa vytvárajú filmy s novými spôsobmi rozprávania a novými zaujímavými témami. Určite sa príbeh zaobíde bez zlého darebáka.

## II. PRAKTICKÁ ČASŤ

## 7 SVET KAMIENKOV

Na magisterský ročník som si dala za cieľ zlepšiť sa v 3D animácii, ako som s ňou mala časť v bakalárskom programe a prišla mi to ako zaujímavá technika na preskúmanie svojich možností. Podobný nápad mali aj kamaráti a spolužiaci Sofiya Gorokh a Matej Šak, s ktorými sme sa rozhodli spoločnými silami vytvoriť lepší film, než aby sme si každý spravili svoj vlastný menší film.

### 7.1 NÁPAD

Nápad na kamienka Pierra k nám prišiel počas workshopu tímovej práce, kde nám prišlo veľmi vtipné spraviť film o obyčajnom kamienkovi narodenom zo sopky a ešte k tomu ho pomenovať Pierre, vo francúzsku úplne bežné meno znamenajúce v preklade “kameň”. Ako tému sme si vybrali rodinu, pretože nám je všetkým trom veľmi blízka a každý máme s tou svojou vtipné a zaujímavé skúsenosti. Primárne je to cielené pre deti od 5 až 7 rokov a ako techniku sme si vybrali 3D plastelínu v programe Blender, ktorá má napodobniť reálnu plastelínovú stop motion animáciu. Na reálnu stop motion sme si netrúfali, pretože trvá podstatne dlhšie a opravovanie v tak veľkom merítku takmer nie je možné pre troch obyčajných študentov. V 3D je tiež neobmedzene veľa priestoru a neobmedzene veľa svetiel, ktoré ani s materiálom nebolo potrebné nakupovať. Trochu náročné bolo získať techniku na výrobu, lebo 3D je veľmi náročné na počítače, no aj to sa nám nakoniec podarilo s pomocou Zlín Film Festivalu.

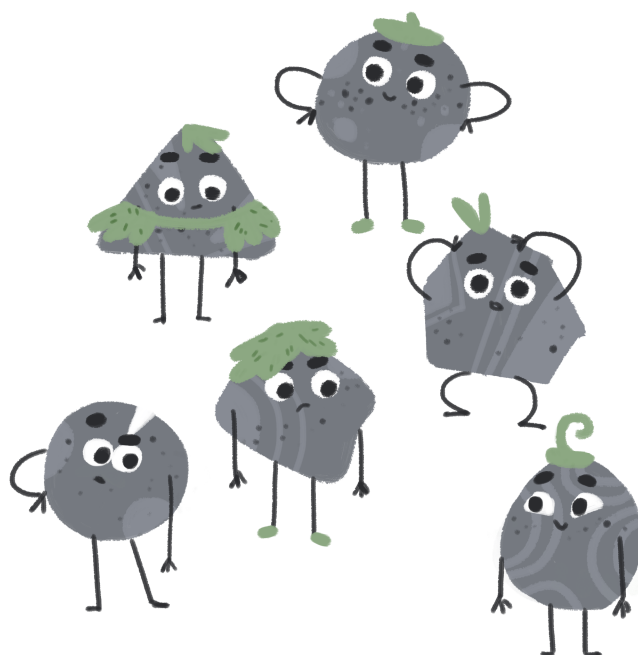
### 7.2 PRAVIDLÁ

Vedeli sme, že predtým, než začneme vymýšľať nejaký konkrétny príbeh, museli sme si do sveta kamienkov zaviesť pravidlá, aby sme sa v tom celom nestratili a zároveň nás tie pravidlá mali trochu obmedziť a pridržať pri zemi. Strávili sme veľa dní a nocí premýšľaním v kuchyni, konzultovaním s učiteľmi, hádaním sa, no nakoniec sme sa dokázali zhodnúť na tých najdôležitejších veciach. Rozhodli sme sa pre čedičové kamienky, ktoré vznikajú z lávy. Žijú v severských krajinách, kde býva pol roka deň a pol roka noc. Vnímajú čas rýchlejšie než ľudia, jeden ich deň trvá ako jeden celý ľudský rok, ale pretože žijú na severe, vyzerá ich deň rovnako ako náš. Ráno tam vychádza slnko a večer zapadá, no počas ich celého dňa sa vystriedajú všetky štyri ročné obdobia. Kamienky sa tiež musia na noc schovávať do teplej jaskyne, lebo by ich zamrznutá voda alebo sneh mohli prasknúť. Na svet prichádzajú kamienky vystrelením z aktívnej sopky a rodičia si ich chodia pod sopku chytiť. Mávajú aj nejaké povolania, ako napríklad Pierrova mamka je ošetrovatelka, niektoré kamienky sú stavitelia alebo dokonca kaderníci, ale keďže nemusia jesť ani piť, väčšina z nich sa môže len tak poflakovať a hrať sa. Ich najobľúbenejšie

aktivity sú kotúľanie sa z kopca a stavanie veže zo seba. Čím sú kamienky staršie, tým viac náhodne zaspávajú, až sa dostanú do hibernácie, kde nevidia, že spia aj vonku mimo jaskyne. Zobudiť sa určite dajú, ale oni preferujú aby ich nikto nerušil.

Pravidlá boli nastavené a na rad prišiel príbeh. Malý kamienok Pierre sa narodil zo sopky, ale nalomený, preto sa o neho jeho rodičia boja. Pierre je ale dobrodružná povaha a málokedy svojich rodičov poslúchne keď nie sú na blízku. Často musia obe strany dospieť ku kompromisu, rodičia musia dať občas Pierrovi voľnosť a ten si musí na oplátku dať na seba veľký pozor. Sprvu sme to vymýšľali ako krátky animovaný film, potom celovečerný a nakoniec sme skončili pri seriáli, pre ktorý sme v rámci magisterskej práce vytvorili jeden prepracovaný animačný test a jeden teaser, kde Pierre vysvetľuje ako to tam v ich svete vlastne chodí.

## 8 CHARAKTER DIZAJN

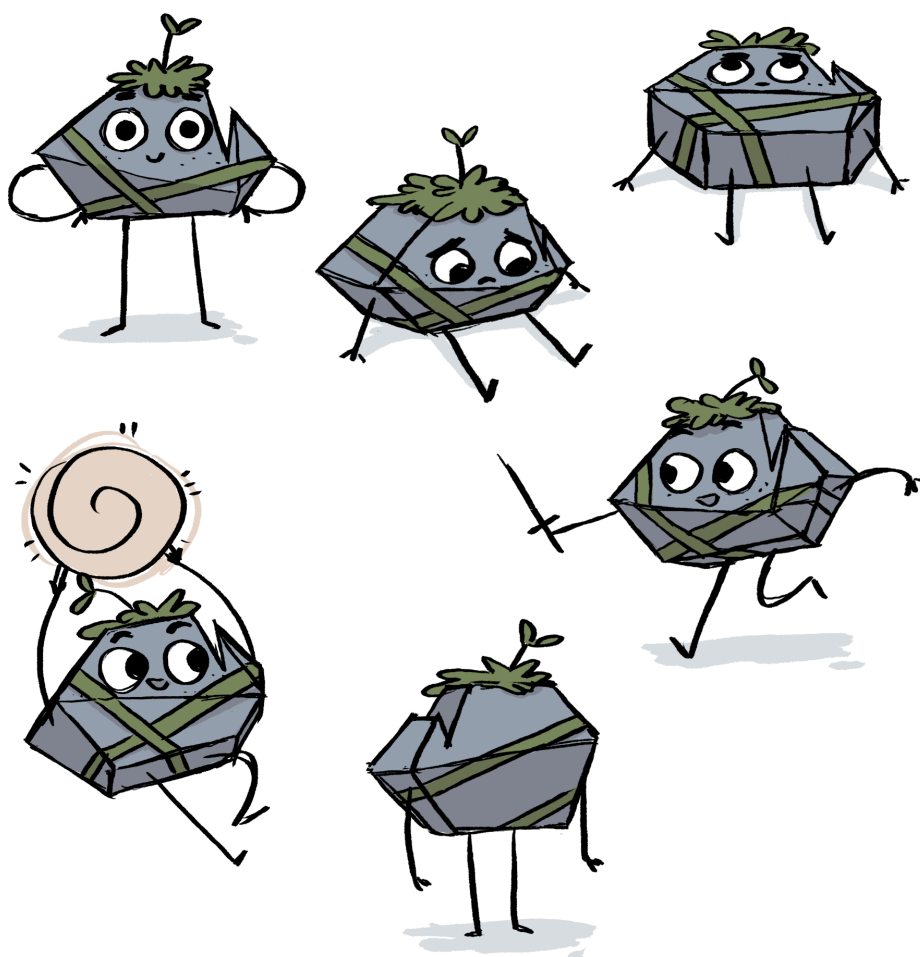


Obr. 7 - Prvé návrhy kamienkov

Pri výrobe animačnej skúšky sme si všetci traja vzali na úlohu veci, v ktorých sme dobrí. Sofi vytvárala koncepty dedinky, Matej sa staral o 3D pozadia a materiál plastelíny a ja som mala na starosť charaktery. Čedičové kamienky vyzerajú celkom obyčajne, majú sivú farbu a trochu ostrejšie hrany. Najjednoduchšie bolo spraviť pár tvarov s tvármi a rozhodnúť sa, aký tvar sa

na aký charakter najviac hodil. OBR. Končatiny sme spravili len ako také slíže, ktoré sa vedia natáhovať alebo úplne schovať.

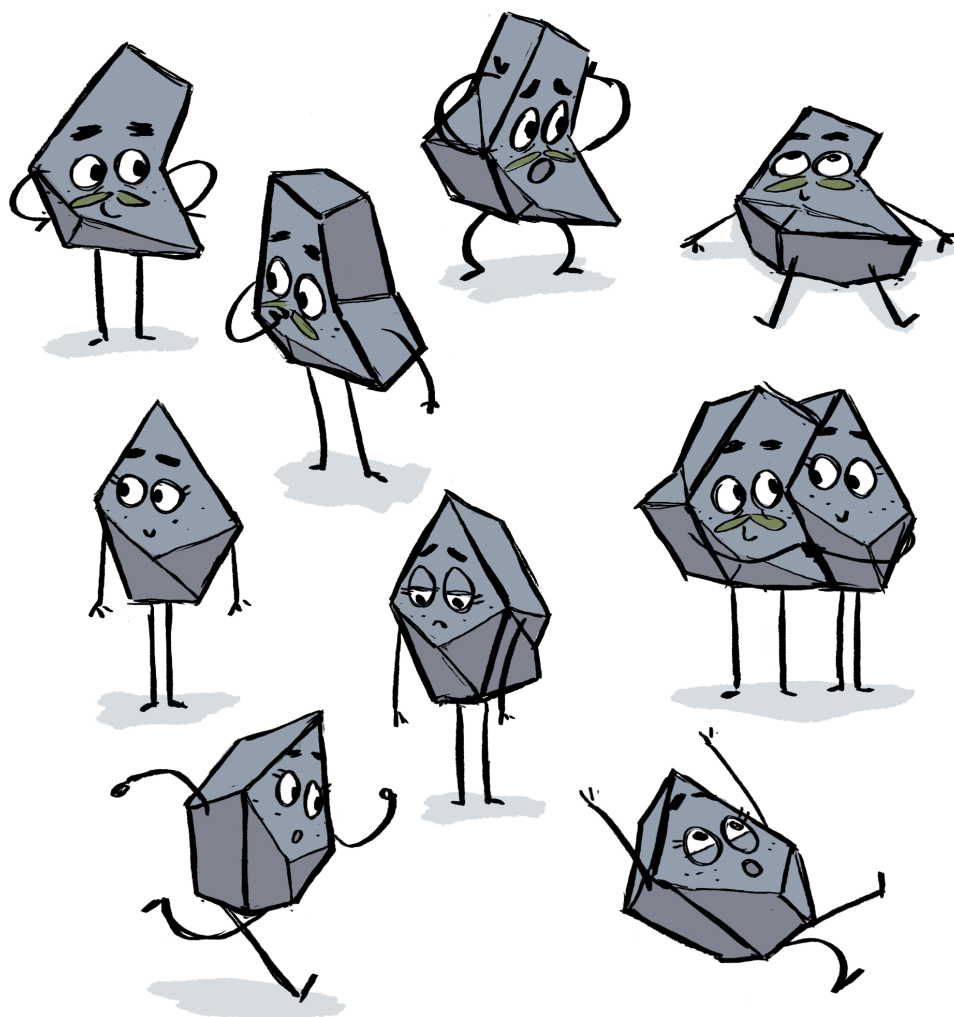
## 8.1 PIERRE



Obr. 8 - Referencia Pierre

U Pierra sme sa nevedeli rozhodnúť, či bude úplne prelomený na dva kúsky, alebo bude len nalomený. S úplne odpojenou končatinou prichádzali rôzne problémy, či ruka funguje aj keď už nie je súčasťou tela, či sa ten kúsok bude dať na diaľku ovládať atď. Prasklina nám prišla ako lepšia voľba, lebo Pierrovi môže každú chvíľu hroziť, že sa mu odlomí ruka a rodičia tak cítia oveľa väčší strach. Tú sme si poistili lanom, ktoré na Pierra dali rodičia hneď po narodení. Mala by vizualizovať jeho zviazanie rodičmi.

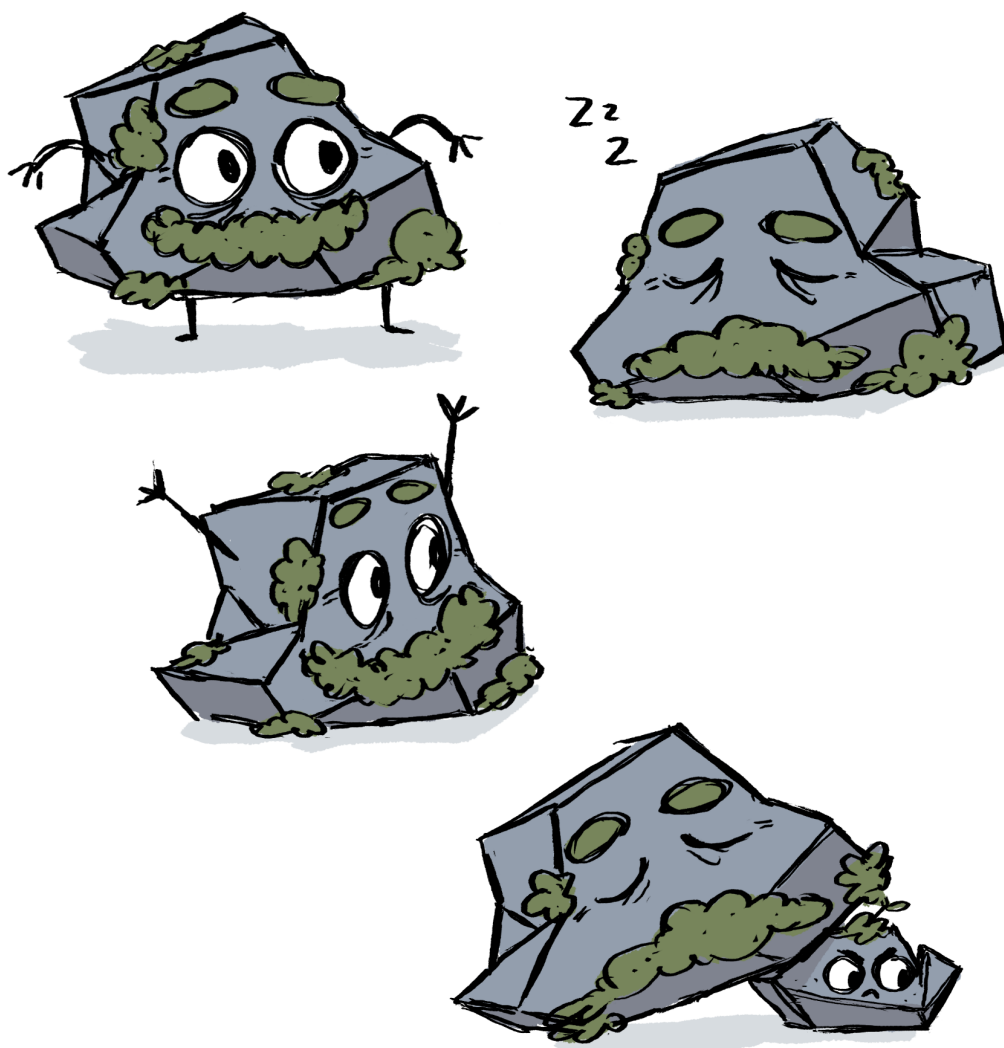
## 8.2 RODIČIA



Obr. 9 - Referencia Pierrovi rodičia

Rodičia, aj keď sa občas nezhodnú na výchove Pierra sa majú veľmi radi a preto som rada, že sa mi podarilo vymyslieť, ako to vizuálne znázorniť. Mamka a ocko majú na bokoch rovnaký tvar a keď sa k sebe postavia do seba pasujú.

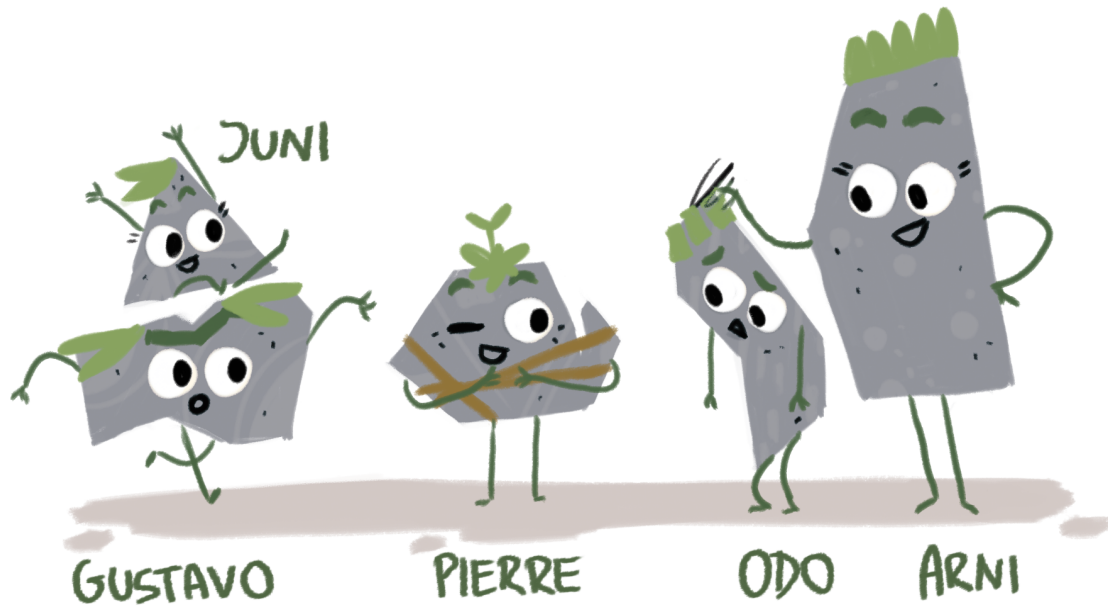
### 8.3 DEDO



Obr. 10 - Referencia dedo

Dedo, ktorý sa vo videách bohužiaľ neobjavuje je na Pierrovej strane a ak môže, tak ho v jeho dobrodružstvách vždy podporí. Ako je už starší, má trochu problém bez upozornenia zaspať a je celkom dosť obrastený mechom.

## 8.4 KAMARÁTI



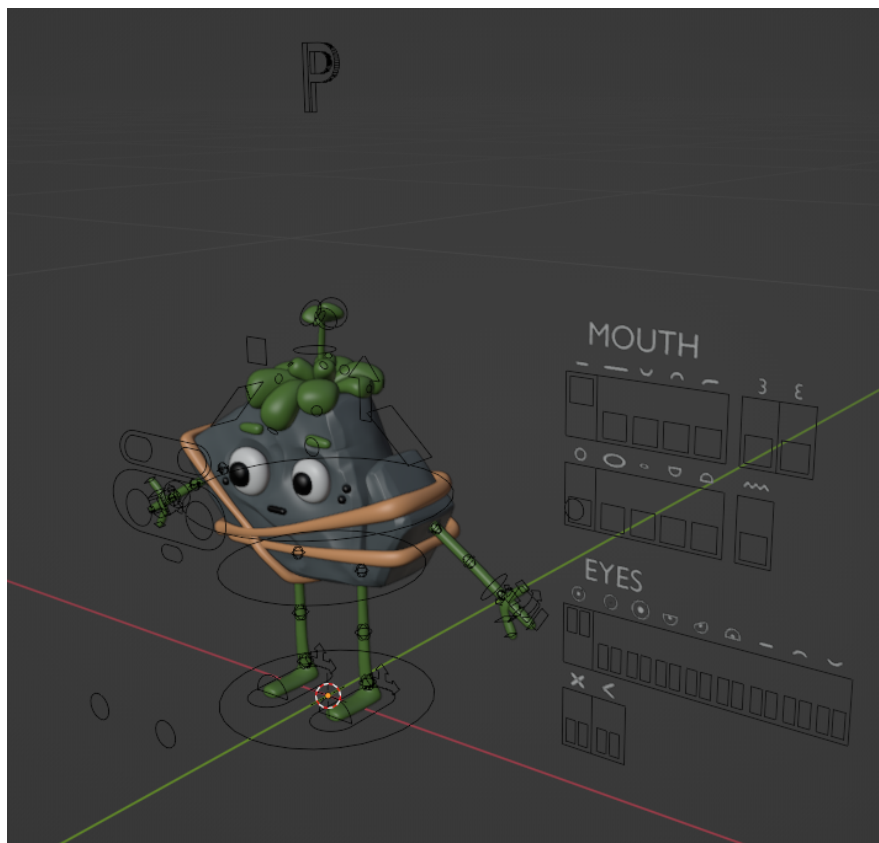
Obr. 11 - Koncept Pierrových kamarátov

Pre Pierra sme vymysleli pár kamarátov, s ktorými môže práve tie dobrodružstvá zažívať. Do teaseru sa dostal iba Odo, malý a trochu divný kamienok.



## 9 RIGGING

*“I’ve never understood why some people in animation are so desperate to save work. If you want to save work, what on earth are you doing in animation? It’s nothing but work!”<sup>14</sup>*



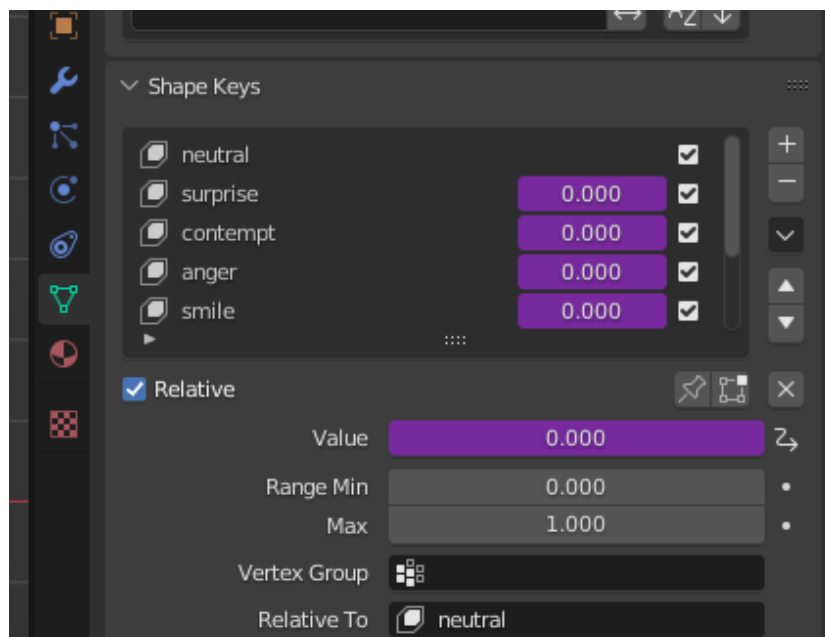
Obr. 12 - Rig Pierra

Vedela som, že rig pre kamienkov bude ťažkým orieškom, no nevedela som že až tak. Pred animačnou skúškou som vyrobila asi len 3 rigy a aj to neboli na najvyššej úrovni, skôr len zvládli urobiť to minimum, čo som potrebovala. Do tohto projektu som sa ale rozhodla spraviť taký rig, aby zvládal všetko potrebné a ešte viac. Mali sme pár očakávaní od pohyblivosti končatín a ovládačov pre tvár. Ruky aj nohy sa museli vedieť naťahovať, mať fungujúce IK (inverse kinematics) aj FK (forward kinematics) a mali sa v kolene alebo lakti ohnúť pekným oblúkom. Pre vysvetlenie, IK a FK sa používajú pri pohybe končatín a každý z nich slúži na iný druh animácie. IK sa používa častejšie, pretože sa v nej hýbe len jednou kosťou a zbytok pohybu vypočíta počítač.<sup>15</sup> Príkladom by mohlo byť, keď sa pokúšame natiahnuť sa pre mobil, nerozmýšľame nad každou jednou kosťou, ktorá sa musí ohnúť, aby sme sa ho dotkli, skôr len naťahujeme zápästie

<sup>14</sup> WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. London: Faber, 2001. ISBN 0571202284

<sup>15</sup> FK and IK Explained - Which One to Use and When?. In: *YouTube* [online]. 25.1.2018 [cit. 2022-04-23]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=0a9qIj7kwiA&ab\\_channel=MilosCernyAnimation](https://www.youtube.com/watch?v=0a9qIj7kwiA&ab_channel=MilosCernyAnimation)

a zbytek kostí sa už len pridá. FK je teda opak toho, čo IK a je to práve to, že animátor má možnosť hýbať s každou kosťou v ruke osobitne. Na taký lepší rig mi pomohol tutorial od Pierricka Picauta - The art of effective rigging a ten v podstate vytvoril základ tela. Na končatiny som musela veľa improvizovať a skúšať nové veci, ale po mesiacoch trápenia sa som prišla na celkom použiteľné nastavenia. V končatine som rozdelila kosti na veľa malých, napojila ich na krivku a tú krivku som pripla o body v ramene, lakti a zápästí. Zväčšovanie a znižovanie krivky mi umožnilo upraviť veľkosť a zahnutie kĺbov podľa potreby.



Obr. 13 - Shape Keys v Pierre rigu

Tvár potrebovala tiež trochu iný prístup. Keďže sme chceli napodobniť stop motion animáciu, musela tvár pozostávať z rôznych fází očí a úst. Po jednom som vytvorila všetky, čo ma napadlo, že budeme potrebovať a pomocou shape keys a driverov sa vedia pomocou tabuľky meniť. Shape keys fungujú na tom princípe, že sa vezme základný mesh, ako napríklad neutrálne ústa v tvare pomlčky, tie sa uložia do knižnice, tam sa spraví nový akoby frame, ústa sa ohnú do požadovaného tvaru ako napríklad úsmev a je to. Na ovládanie slúži podlhovastý ovládač s absolútnymi hodnotami od 0 do 1, kde 0 znamená neutrálna fáza a 1 tá nová. Takto sa dá vytvoriť nekonečný počet fáz.

Rig sa dá bez nejakých výrazných problémov skopírovať z charakteru na charakter, ale nie je ani zďaleka hotový, lebo sa na ňom vždy dá niečo vylepšiť.

## 10 ANIMÁCIA

Zatiaľ čo som vo voľnom čase robila na rigu, v tom pracovnom som so Sofi robila na animatiku. Na ňom sa strávilo asi najviac času, pretože ak sa animatik spraví dobre o to menej práce je potom so samotnou animáciou. Menili sa v ňom vždy nejaké detaily, malé zmeny kamier alebo pohybov, ale keď sme s ním už boli všetci spokojní, prešli sme so Sofi na animovanie. Začali sme jednoduchým blockingom, napózovaním hlavných fáz do 3D priestoru pripraveného Matejom. Blocking slúži ako 3D animatik a pridávajú sa tam len hlavné fáze, aby sa to v prípade potreby mohlo rýchlo opraviť. Po blockingu bola na rade animácia. Pretože sme sa chceli čo najviac priblížiť stop motion animácii, animovali sme len každý druhý alebo tretí frame. Akčné zábery, alebo zábery s pohybom kamery si vyžadovali animáciu na každý frame, lebo charaktery veľmi sekali ako sa nestíhali dostať z bodu A do bodu B v tak rýchlom tempe. Framy sme dávali do nastavenia “constant”, aby zostali zaseknuté vo svojej hodnote, lebo Blender si všetky pohyby vypočítava sám a to sme tam nechceli. Animáciou moja práca končila, už som len opravovala malé nedostatky ako keď noha nedopadala úplne na zem.

## 11 EXPORT

Dve videá sme sa rozhodli spraviť kvôli tomu, že nám to prvé nepripadalo až tak dobré a vedeli sme, že to zvládneme spraviť lepšie. Sú akoby takou predprípravou a ukážkou pre seriál, ktorý by sme zo sveta kamienkov chceli vytvoriť.

Pierre nám za tie roky priniesol kopy zaujímavých spomienok a pár víťazstiev v súťažiach. Určite by nevyzeral ako vyzerá bez podpory Zlínskeho Filmového Festivalu, kde sa nám podarilo vyhrať prvú cenu, ktorá obsahovala 100 000 českých korún a kancelárie na rok zdarma v Technickom Inovačnom Centre. Za peniaze sme boli schopný nakúpiť silné počítače a server a aj vďaka pracovným priestorom sa nám oveľa viac zvýšila produktivita.

## ZÁVER

Dobrý príbeh sa nezaobíde bez dobrého hrdinu a darebáka, ktorý by mu trochu neznepríjemňoval život. Zistili sme, že zlo je každodennou súčasťou života a nie je možné sa ho úplne zbaviť. Darebák, rovnako ako hrdina, potrebuje svoje motivácie a túžby, aby bol viac pochopiteľný a uveriteľný. Za jeho motiváciou stojí mnoho vecí, ako napríklad pomsta alebo pocit toho, že vlastne pácha dobro. Počas písania práce som sa oveľa viac zamýšľala nad tým, ako autori filmov vytvárali svojich darebákov a aké pocity som z ich chovania mala, či som z nich mala strach, alebo som očakávala, že sa na konci ukáže, že sú vlastne len dobráci. Pozerať sa na animované filmy z pohľadu darebáka bola zaujímavá skúsenosť a určite v tom budem pokračovať

Počas vytvárania praktickej časti magisterskej práce som zistila, že je oveľa lepšie spolupracovať na projekte, než ho robiť celý osamote. Takto sa môžu úlohy rozdeliť medzi ľudí na základe ich silných stránok a vďaka tomu vie každý prispieť do projektu niečím skvelým. Zároveň sa človek nemusí starať o tie časti vo výrobe, ktoré mu nejdú, ak je samozrejme v tíme niekto, kto to prevezme. Na rigging charakterov som sa dala práve ja, pretože som sa v tom chcela zlepšiť už veľmi dávno a toto mi prišlo presne vhod. Popasovať sa s rigom Pierra bolo celkom ťažké, lebo neexistovali návody na funkcie, ktoré sme presne potrebovali. Do oboch filmov som vymodelovala a narigovala minimálne 15 kamienkov a postupne som aj videla svoj pokrok, ako mi to šlo rýchlejšie. S prácou na Pierrovi určite nie sme u konca, ako nás možno v budúcnosti čaká celý seriál. Určite by som rada videla dobrodružstvá kamienka niekde v televízii s vedomím, že sa na neho pozerajú malé deti a zabávajú sa na tom.

**ZOZNAM POUŽITÉJ LITERATURY**

- [1] HARPERCOLLINS PUBLISHERS. *Definition of 'villain'* [online]. [cit. 2022-03-04]. Dostupné z: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/villain>
- [2] WIKIPEDIA. *Vrykolakas* [online]. [cit. 2022-04-07]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Vrykolakas>
- [3] E15. *Vampýři děsili i na Slovácku* [online denník]. CZECH NEWS CENTER a.s., 2001- [cit. 2022-03-04]. ISSN 1803-4543. Dostupné z: <https://www.e15.cz/magazin/vampyri-desili-i-na-slovacku-847417>
- [4] MCKEE, Robert. *Story: Substance, structure, style and the principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685
- [5] MARTIN DEL CAMPO, Michel. *Sympathy for the Devils: An Analysis of the Villain Archetype Since the Nineteenth Century*. Texas, 2017. Diplomová práce. Texas A&M International University, The Master of Arts in Teaching. Vedúci diplomovej práce John Emory Dean. Pdf dostupné z: <https://rio.tamui.edu/etds/108/>
- [6] WIKIPEDIA. *Émile Reynaud* [online]. [cit. 2022-04-07]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Emile\\_Reynaud](https://en.wikipedia.org/wiki/Emile_Reynaud)
- [7] GREGOR, Lukáš. *Vzhůru do nekonečna a ještě dál!: poetika studia Pixar*. 1. vyd. Zlín: VeRBuM, 2013, 454 s. ISBN 978-80-87500-43-9
- [8] TRUBY, John. *The anatomy of a story: 22 steps to becoming a master storyteller*. New York: Faber and Faber, 2007. ISBN 0865479518
- [9] BOW, Nicholas A. *Revenge and the Antihero*. Savannah, 2015. Diplomová práce. Savannah College of Art and Design, Faculty of the Film and Television Department. Vedúci diplomovej práce Lubomír Kocka. Pdf dostupné z: <https://ecollections.scad.edu/iii/cpro/DigitalItemViewPage.external?sp=1002741>
- [10] TROPEDIA, *Good Colors, Evil Colors* [online]. [cit. 2022-03-06]. Dostupné z: [https://tropedia.fandom.com/wiki/Good\\_Colors,\\_Evil\\_Colors](https://tropedia.fandom.com/wiki/Good_Colors,_Evil_Colors)
- [11] TURNER COLE, C. *What Makes a Voice Scary? Crafting a Villains Voice* [online]. Londýn, c2020 [cit. 2022-03-14]. Dostupné z: <https://www.voquent.com/what-makes-a-voice-scary-crafting-a-villains-voice/>
- [12] BOW, Nicholas A. *Revenge and the Antihero*. Savannah, 2015. Diplomová práce. Savannah College of Art and Design, Faculty of the Film and Television Department. Vedúci diplomovej práce Lubomír Kocka.
- [13] WatchMojo, *TOP 10 AWESOME ANIMATED ANTI-HEROES* [online]. [cit. 2022-03-04]. Dostupné z: <https://watchmojo.com/video/id/18705>
- [14] WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. London: Faber, 2001. ISBN 0571202284

- [15] FK and IK Explained - Which One to Use and When?. In: *YouTube* [online]. 25.1.2018 [cit. 2022-04-23]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=0a9qIj7kwiA&ab\\_channel=MilosCernyAnimation](https://www.youtube.com/watch?v=0a9qIj7kwiA&ab_channel=MilosCernyAnimation)

## ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK

Obr. Obrázok

atď. a tak ďalej

**ZOZNAM OBRÁZKOV**

Obr. 1 - Saint Wolfgang and the Devil	12
Obr. 2 - Iowa Vampire	24
Obr. 3 - Screenshot Cruelly de Vil z filmu 101 Dalmatíncov	20
Obr. 4 - Screenshot Skara a Mufasy z filmu Leví Král	22
Obr. 5 - Screenshot Skara	23
Obr. 6 - Screenshot Mufasy	23
Obr. 7 - Prvé návrhy kamienkov	32
Obr. 8 - Referencia Pierre	33
Obr. 9 - Referencia Pierrovi rodičia	34
Obr. 10 - Referencia dedo	35
Obr. 11 - Koncept Pierrových kamarátov	36
Obr. 12 - Rig Pierra	37
Obr. 13 - Shape Keys v Pierre rigu	38

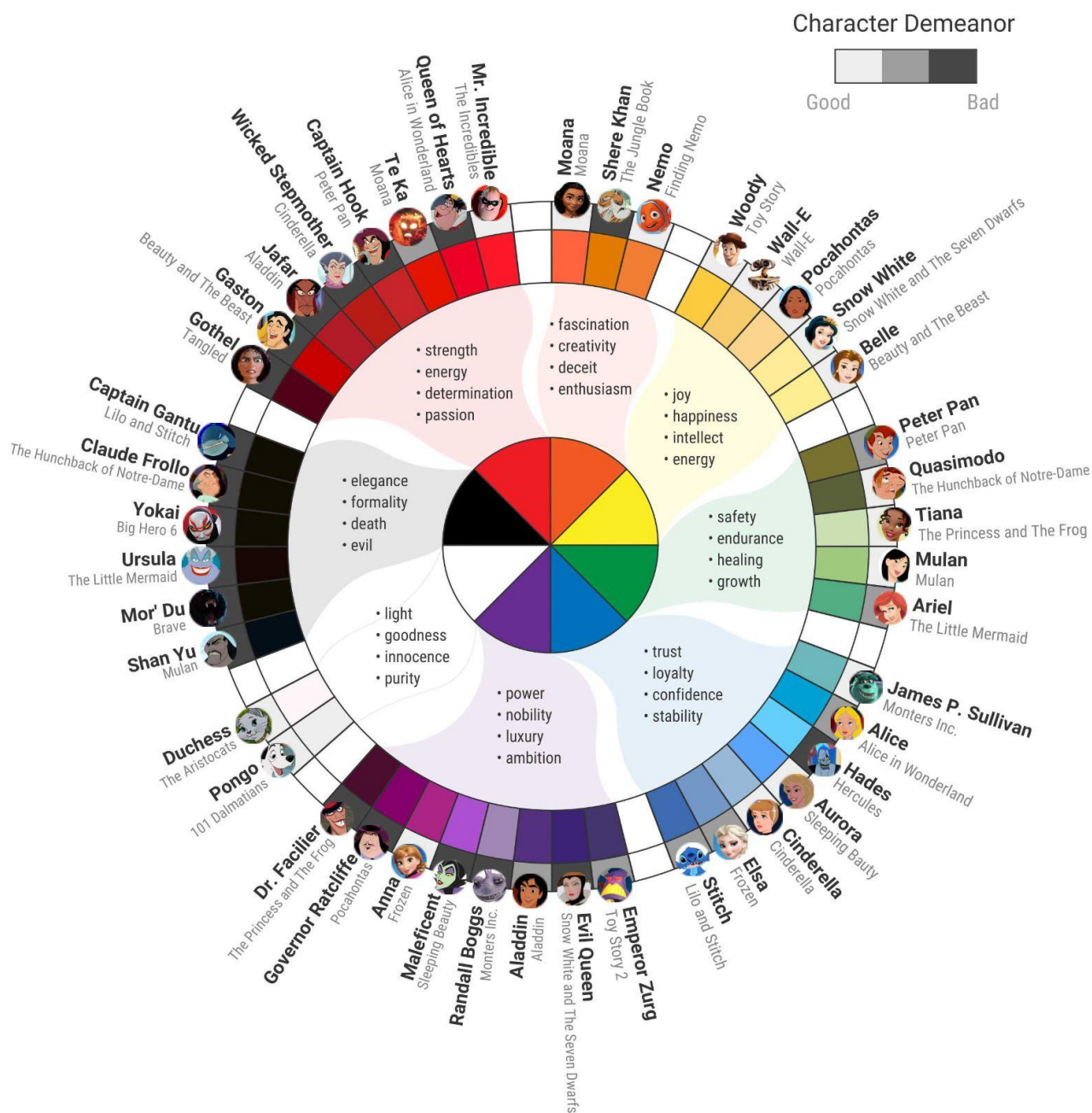


## ZOZNAM PRÍLOH

- P1 FAREBNÉ ROZDELENIE DISNEY CHARAKTEROV
- P2 AKTIVITY V KAMIENKOVSKÉJ DEDINE
- P4 KONCEPT MAMKY V OŠETROVNI
- P5 KONCEPTY OCKA V JASKYNI
- P6 UKÁŽKY FINÁLNEHO RENDERU CHARAKTEROV

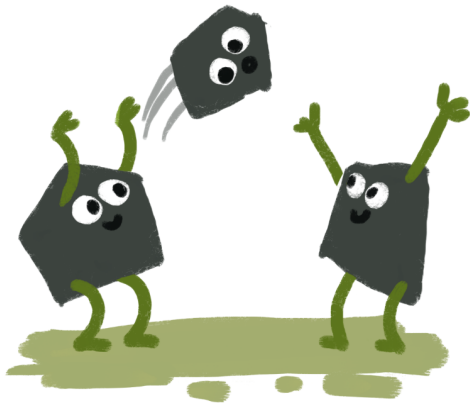
PRÍLOHA P1: FAREBNÉ ROZDELENIE DISNEY CHARAKTEROV

# The Color Psychology of Disney Characters



P2: AKTIVITY V KAMIENKOVSKÉJ DEDINĚ

HRY

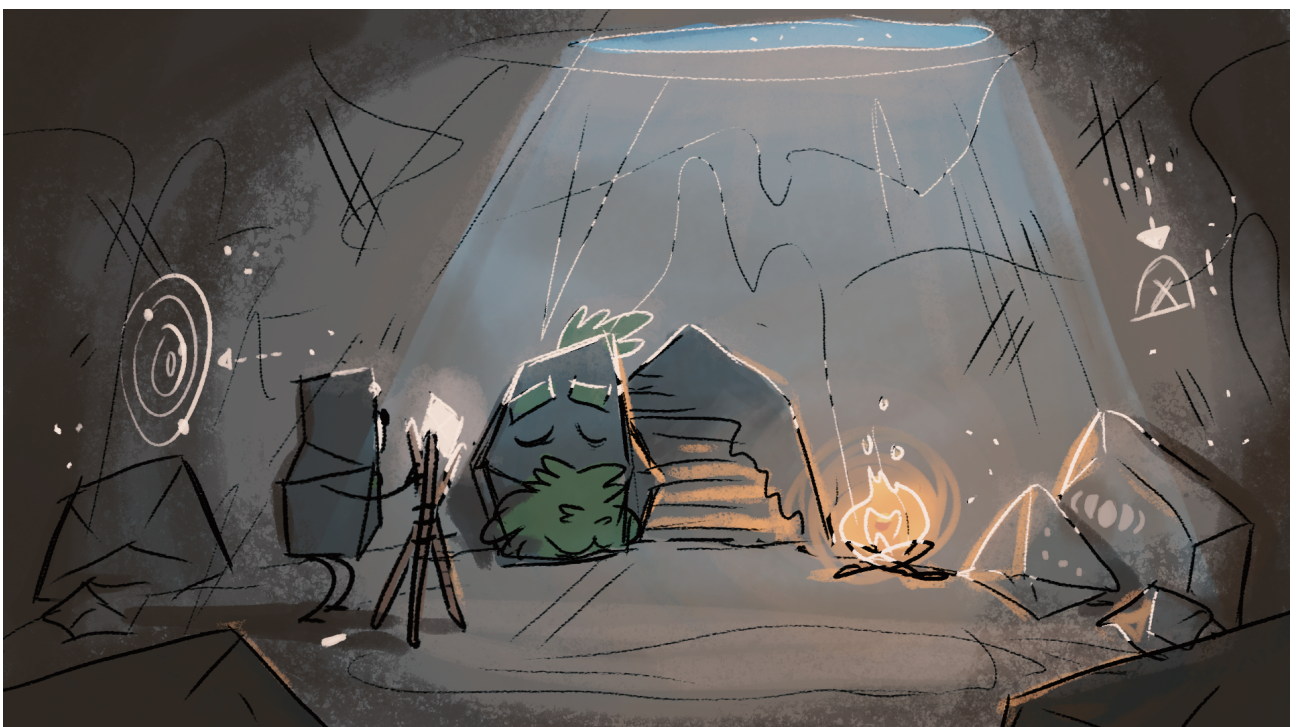
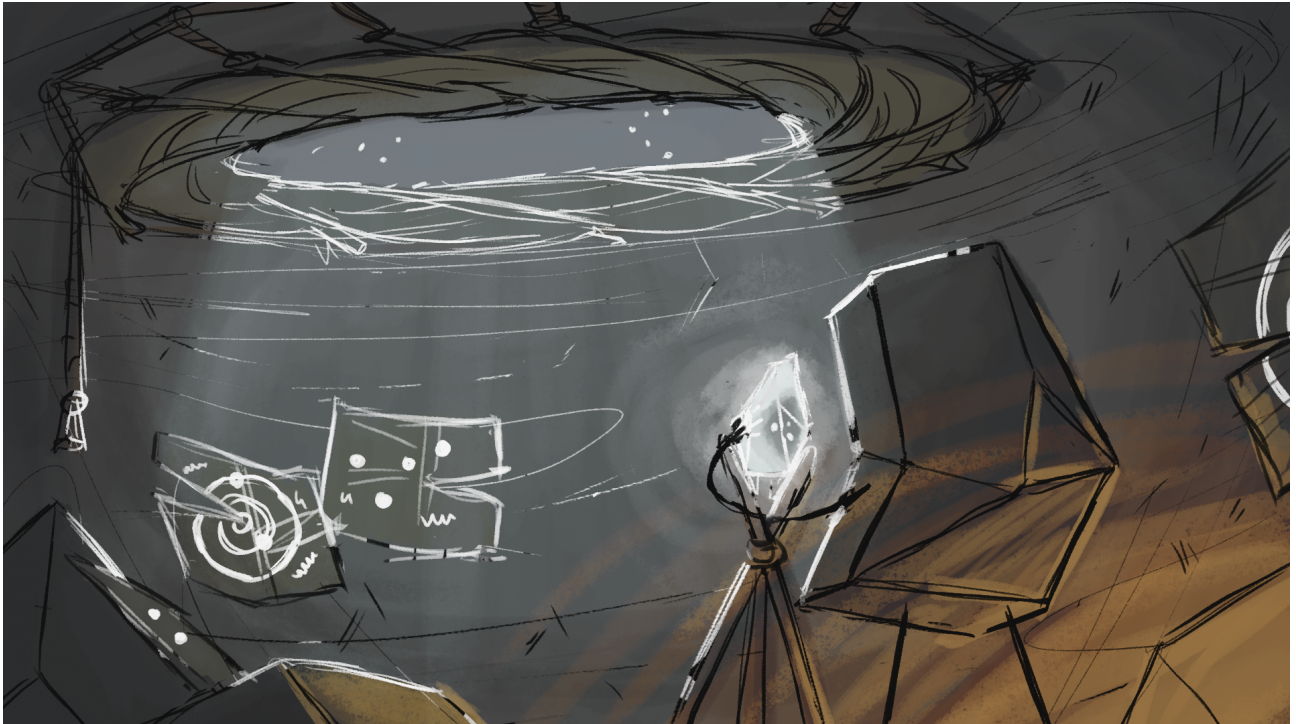


P3: KONCEPT MAMKY V OŠETROVNI





P4: KONCEPTY OCKA V JASKYNI



P6: UKÁŽKY FINÁLNEHO RENDERU CHARAKTEROV

